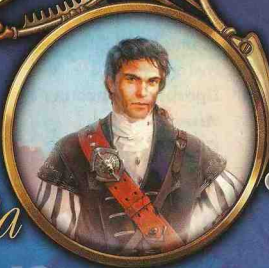


Одиссея
капитана Блада

стр.8



стр.10

SILENT HILL 4
THE ROOM

стр.7

MEDIEVAL LORDS
Build, Defend, Expand

KILL SWITCH

стр.14

По поводу рекламы
на сайте обратиться
в РА «Ай Ти Реклам»
т. 455-4885



МОЙ
КОМПЬЮТЕР



- ☐ Софт (867 статей)
- ☐ Железо (714 статей)
- ☒ Интернет (525 статей)
- ☐ Программирование (252 статей)
- ☐ Имеющий уши (109 статей)
- ☐ Прочее
- ☐ Уголок читателя

Статьи
(в онлайн в день выхода номера)

Новости
(каждый день)

Promo

О нас

(акции, скидки, розыгрыши)

(все, что вы знали и так)

Поиск

Поиск статей по названию и номеру εβδοделника

«Мой компьютер» в Интернете: www.mycomputer.ua



бережіться
програмих копіи

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

ВНИМАНИЕ!!!

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

- Винница
 - ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецкая
 - ✓ угол Коцюбинского и Ленинградской
- Днепропетровск
 - ✓ Киоски «СВ-почта»
- Донецк
 - ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 39-а, тел. 3853960
- ✓ ул. Артема, 131-а
- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
- Макеевка
 - ✓ гост. «Маяк»
- Киев
 - ✓ Киоски «Союзпечать»
 - ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости»
 - ✓ Киоски «Факты»
 - ✓ Книжный рынок «Петровка»
 - ✓ Книжный супермаркет «Буква»
 - ✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»
 - ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
 - ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс

- ✓ ул. Жиливская, 87/30
- Кировоград
 - ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655
- Крым
 - ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»
- Луганск
 - ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»
- Львов
 - ✓ Киоски «Торгпресса»
 - ✓ Киоски «Интерпресса»
- Мариуполь
 - ✓ Киоски «Союзпечать»
- Николаев
 - ✓ Торговые лотки:
 - ✓ ул. Советская
 - ✓ Супермаркет «Сельпо»
 - ✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мулество»
 - ✓ рынок на ул. Дзержинского
 - ✓ рынок «Северный»
 - ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
- Одесса
 - ✓ киоски «Одессагортпресса»

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»
- Оптовая продажа:
 - ✓ ул. Костяки, 100
- Полтава
 - ✓ киоски Полтавского почтамта
 - ✓ газ. ряд «Авиота», 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 «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания: 1 месяц — 7.06 грн, 2 месяца — 14.24 грн, 3 месяца — 20.88 грн, 4 месяца — 27.76 грн, 5 месяцев — 34.40 грн, 6 месяцев — 41.04 грн, 7 месяцев — 48.28 грн, 8 месяцев — 54.92 грн, 9 месяцев — 61.56 грн.
- Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.posta.kiev.ua, www.bite-post.com.ua, www.kau.kiev.ua, и для читателей зарубежья — www.ukropressa.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У ЖОВТНІ 2004



- 1-й ПРИЗ — модем OMNI 56k MIDI
2-й ПРИЗИ — SoundCard ESS Maestro-2
3-й ПРИЗИ — Интернет-картки 1x1



234-53-35
228-47-63
246-43-89

www.incosoft.com.ua
www.incosoft.net.ua

Список статей

1. Георгий САНДУЛ aka Жорик, Tassadar.
Medieval Lords, стр. 7.
2. PANTERA SLS.
Одиссея капитана Блада, стр. 8-9.
3. Кертис и Талер.
Silent Hill 4, стр. 10-12.
4. MANIAC.
Kill.Switch, стр. 14-15.
5. Сергей ШТЕПА aka Sir.
Бесплатный цирк 2, стр. 16-17.
6. Дания ПЕРЦОВ.
Меч Луцкого замка, стр. 18-19.
7. L.A.V.R.
Alien Shooter, стр. 20-21.
8. SebastoKratonIII.
In-Fisherman, стр. 22.
9. Кирилл Талер.
А Зоричи здесь тихие... 2, стр. 23-25.
10. ТОМ/DOC/КЕРТИС.
Записки автоответчика, стр. 26-27.
11. Александр ГУСЛЕНКО.
Старый друг лучше новых двух, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Еще одно банкротство

В последнее время мы с вами часто становимся свидетелями банкротства крупных компаний, выпустивших на рынок немало достойных проектов. На этот раз злая судьба настала издательскую контору **Strategy First**, которая, как большинство из вас помнит, специализировалась на издании стратегических игр и подарила нам множество известных проектов, таких как *Disciples*, *Europe Universalis*, *Galactic Civilizations* и многие, многие другие. Кроме этого, **Strategy First** являлась западным издателем известных проектов «Казаки: Европейские войны» от **CSC Game World** и «Демигри 2», созданных московской компанией «Нивал». Ну а поклонники одного из известных тактических сериалов *Jagged Alliance* должны помнить, что именно этот издатель приобрел права на игру после закрытия *Sir Tech* и даже начал разработку продолжения (правда, по непонятным причинам создание *Jagged Alliance 3*, равно как и *Disciples 3*, было доверено российской компании «МистАндр»). Огромное количество выпущенных игр, среди которых было немало хитов, служило обнадеживающим свидетельством того, что **Strategy First** довольно неплохо чувствует себя на рынке компьютерных игр. Однако, на самом деле все оказалось не так уж радужно. Компания была признана банкротом из-за неспособности расплатиться с долгами, которых набралось, ни много ни мало, около шести миллионов долларов. Имеются и более точные цифры: \$1.7 млн. невыплаченных роялти, \$4 млн. обязательств перед инвесторами, \$30 000 офисной аренды и \$48 000 задолженности по зарплате. Впрочем, несмотря на банкротство, издательство намерено продолжать свою деятельность в надежде покрыть хотя бы часть долга. Правда, неизвестно, насколько им это удастся — ведь компании-разработчи-

ки, ранее находившиеся «под крылом» **Strategy First**, не желают иметь дело с издателем-банкротом. На днях стало известно, что польская студия **Techland** объявила о прекращении всяческих контактов с данным публишером, который являлся эксклюзивным издателем продуктов этой компании на территории Северной Америки.



Именно благодаря усилиям **Strategy First** увидел свет первый проект **Techland** — 3D-шутер *Chrome*, который, впрочем, мягко говоря, не вызвал восторга у игроков и прессы. В данный момент польские разработчики трудятся над гоночным проектом *Xrand Rally*, права на издательство которого принадлежат опять-таки **Strategy First**. В своем заявлении о разрыве отношений со своим бывшим публишером представитель **Techland** заявил, что разработчики намерены искать нового издателя для своей игры. **Strategy First** пока что хранит молчание, однако есть основания считать, что издатель не намерен так просто отпускать девелоперов-регенатов и имеет свои планы на *Xrand Rally*. Чем закончится эта история — покажет время. Следите за новостями.

Особый помол

Владельцы игровой приставки X-box уже получили возможность ознакомиться с ролевой игрой **Fable**, созданной компанией **Big Blue Box**, которая работала под пристальным вниманием одного из самых известных мэтров игровой индустрии — **Питера Молине (Peter Molyneux)**. Как сообщает издатель игры компания **Microsoft**, за первую же неделю продаж данный проект принес \$18.7 млн., разойдясь тиражом в 375 тысяч копий. **Fable** привлекла пристальное внимание игровой прессы сразу после анонса, и это не удивительно — уж очень она не похожа на все, что мы видели ранее. Герой **Fable** попадает к нам в руки маленьким ребенком, потерявшим свою семью и любимую собаку (разработчики почему-то всегда особо акцентируют факт гибели бедного животного). С этого момента только от нас с вами зависит, кем станет наш герой и каким образом он будет решать проблемы, возникшие на его жизненном пути. Основной упор в игре сделан на свободу геймплея и адекватную реакцию игрового мира на действия игрока. Кроме того, была заявлена красивая графика и интересная ролевая система. Правда, потом в Сети появились удручающие сведения о том, что игра становится все более и более линейной, уменьшается количество диалогов и т.д. и т.п. Но вот **Fable** появилась и, похоже, оправдала ожидания игроков. Но чем данный факт может порадовать пользователей PC? Не так давно в Сети появилось сообщение об интервью Питера Молине сайту *Boomtown.net* (<http://boomtown.net>), в котором он упомянул на то, что переговоры с **Microsoft** о портировании игры на ПК уже ведутся. С тех пор, правда, никаких сведений о переносе **Fable** на PC не появлялось. Но может, бесшумный успех игры на X-box заставит **Microsoft** портировать ее на другие платформы? Будем надеяться.

Новый издатель для Juiced

Как большинство из вас, конечно, помнит, недавно приказала долго жить одна из самых старых и известных издательских контор — компания **Acclaim**, вследствие чего некоторое количество интересных проектов оказалось в «под-

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы присылаете 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!

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

г. Киев-126, а/я 570/8, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

вешенном» состоянии. Но, как известно, свято место пусто не бывает, и уже сегодня начинает поступать информация о судьбе проектов, ранее находившихся в ведомстве Asclaim. Одним из самых перспективных проектов разорившегося паблшера считалась ночная иришка Juiced, непосредственной разработкой которой занимается молодая компания Juice Games. На днях в Сети появи-



лось сообщение о том, что новым издателем Juiced станет один из крупнейших мировых паблшеров — компания Take Two Interactive, которая, похоже не собирается разоряться в ближайшее время ☺. Так что за судьбу игры можно быть спокойным. Как многие из вас наверняка помнят, в Juiced нам обещают ураганный аркадный геймплей, приправленный суперреалистичной физикой, особенно в том, что касается моделей поврежденных автомобилей. Нам предоставляется возможность проехать по улицам различных городов на более чем пятидесяти моделях лицензированных автомобилей от таких изве-



стных производителей, как Toyota, Honda, Nissan, Dodge, Ford, Mazda Mitsubishi, Pontiac, Holden, Volkswagen, Fiat, Renault, Subaru, Peugeot и Chevrolet. Помимо одиночного режима разработчики обещают покори-
ть нам больших скоростей мультиплеер и кооператив.

Забота о геймере

Генеральный менеджер Microsoft Games Studios Дин Актерн (Dean Lester) дал большое интервью крупному игровому сайту GameSpot, в котором рассказал о планах компании Microsoft по продвижению PC как игровой платформы. Во-первых, компания ведет серьезные переговоры с разработчиками компьютерного железа о введении новой классификации игровых ПК, что зна-

чительно облегчит выбор машины для начинающих пользователей. Во-вторых, новая операционная система от Microsoft — Longhorn, которая должна появиться не ранее 2006 года, будет поддерживать единую среду для разработки игр XNA и периферийные устройства для X-box 2. В ней также будет какинто образом улучшена процедура инсталляции игр. Также новый крупный релиз графической библиотеки DirectX следует ожидать только после появления Longhorn, а до этого нам с вами придется довольствоваться лишь небольшими улучшениями DirectX 9.0. Полный текст интервью все желающие могут найти на сайте GameSpot (http://www.gamespot.com/pc/action/doom3/news_6108247.html).

Наши в Топе

Время от времени в Сети появляются рейтинги продаж компьютерных игр на территории Европы и США. Исследования такого рода дают представление, какие продукты пользуются особой популярностью у геймеров. Поэтому нет ничего удивительного в том, что наши восточные соседи также не пренебрегают подобными топами. Сегодня мы представляем вашему вниманию российский рейтинг продаж игр для платформы PC от магазинов сети «Союз», любезно предоставленный концерном «Группа Союз».



1. «Танки Т-72. Балканы в огне» (ИДДК).
2. «В тылу врага» (IC).
3. «Миротворцы» (IC).
4. «Морпех против терроризма 3: Война во Вьетнаме» («Руссобит-М»).
5. «Soldner. Бойцы спецназа» («Руссобит-М»).
6. «Морпех против терроризма 2: Война в джунглях» («Руссобит-М»).
7. Singles («Бука»).
8. Far Cry («Бука»).
9. «Сибирь 2» (IC).
10. The Suffering («Новый Диск»).

Как вы сами можете видеть, лидируют в этом списке игры, созданные на территории нашей страны. И если проект северодонецкой компании Best Way «В тылу врага» уже получил свою бурю восторгов как от геймеров (российских и зарубежных), так и от игровой прессы, то танковый симулятор «Т-72. Балканы в огне», созданный компанией Crazy House, появился на рынке относительно недавно, и тот факт, что в данный момент он лидирует в рейтинге продаж, ука-

зывает на то, что создателям «Вня» снова удалось выпустить интересный и качественный продукт. Ну а то, что украинские игры по достоинству оценены за рубежом, еще раз подтверждает, готовность наших разработчиков выйти на мировой рынок.

Симулятор грешника

Компания «Акалла» объявила о подписании договора с французской разработкой студией Monte Cristo Games на издание на территории стран СНГ симулятора жизни 7 Sins. Данная игра не является клоном знаменитых The Sims, как это можно было подумать, взглянув на название жанра. 7 Sins изначально рассчитана на взрослую аудиторию и предлагает вам, ни много ни мало, пройти через семь смертных грехов. «Зачем создавать обычную семью, когда можно стать великим грешником?» — таков девиз новой игры от французской компании Monte Cristo Games. 7 Sins — больше, чем просто «симулятор жизни» для взрослой аудитории. Сюжет игры разворачивается вокруг семи смертных грехов, а действие происходит в городе Apple City, где царят деньги и слава. На протяжении более чем сорока миссий игроку предстоит налаживать отношения с обитателями города, руководствуясь основными человеческими инстинктами, не последнее место среди которых занимают секс, насилие и страх. Вас ждет полная свобода действий. Вам придется выживать в огромном городе, населенном многочисленными NPC, взаимодействие с которыми может варьироваться — от соблюдения до силовых действий. Apple City состоит из более чем тридцати огромных локаций, на каждой из которых вас будет поджидать множество соблазнов. Помимо основной сюжетной линии, в игре нас ждет множество разнообразных мини-игр, от армреслинг до прищелкивание мочиспускания в унитаз. Игра создается одновременно для платформ PC и PlayStation 2 и должна появиться в продаже в феврале 2005 года. Русская версия 7 Sins появится на рынке одновременно с мировым релизом. Ждем-с.

Начало вендетты

Компания Vivendi Universal Games объявила об отправке в печать многопользовательского шутера Tribes: Vengeance, который многие сайты называют потенциальным конкурентом Unreal Tournament 2004. Непосредственной разработкой игры занималась компания Irrational Games, хорошо знакомая геймерам всего мира по играм System Shock 2 и Freedom Force. Tribes: Vengeance является дебютом этой команды в жанре мультиплеерных экшенов, однако разработчики уверены в успехе. Перед самым релизом они намереваются выпустить мультиплеерную демку, которая, по их словам, должна просто покори-
ть поклонников сетевых баталлий. Но и это еще не все. В третьей игре серии Tribes нас ожидает не только сетевое «мясо», но и ин-

тересная одиночная кампания, действие которой развернется во вселенной Tribes, при-



чем события, в которых нам придется принять участие, будут перекликаться с событиями *StarSiege: Tribes* и *Tribes 2*. Игра со-



дается на модифицированном Unreal Engine и будет обладать удобным редактором и набором инструментов для создания модификаций и дополнений к игре. Игра должна появиться в продаже 5 октября этого года. Ждем-с.

Шпион опаздывает

Компания UbiSoft объявила о переносе даты релиза очередной серии шпионского сериала *Splinter Cell*, который носит название *Splinter Cell: Chaos Theory* на март 2005 года. Причиной задержки является желание разработчиков выпустить игру одновременно для всех заявленных платформ, то есть для PC, PlayStation 2, X-box и GameCube. Как большинство из вас помнит, *Splinter Cell: Chaos Theory* является третьей частью популярного stealth-экшена, в котором повествуется о похождениях супергеронта американских спецслужб Сама Фишера — большого специалиста по «тайным операциям». В «Теории Хаоса» нашему герою предстоит отправиться в Северную Корею с целью остановить «информационных террористов», угрожающих демократии посредством сети Интер-

нет. Игра создается на новом движке, поддерживающем все современные эффекты, а сам Сэм обучится множеству новых акробатических трюков и приемам ближнего боя. В частности, известно, что Фишер станет большим специалистом по владению ножом. Естественно, заботливые разработчики снабдят героя новыми видами оружия и специальным снаряжением, значительно облегчающим жизнь любому шпиону. Ну а вражеская сторона ответит усовершенствованным искусственным интеллектом. Согласно заявлениям разработчиков, противники навсегда избавятся от склероза и, заметив что-то необычное, уже не забудут об этом и будут вести себя более осторожно. Кроме того, среди противников появятся командиры, которые будут координировать действия рядовых бойцов. В общем, все говорит о том, что у *Splinter Cell: Chaos Theory* есть все шансы стать самой интересной частью сериала. Будем надеяться, что разработчики сумеют достойно реализовать все свои задумки.

Встречайте «Культа»

Компания Project Three Interactive объявила об отправке в печать изометрической ролевой игры *Kult: Heretic Kingdoms*, созданной студиями 3D People и International Hobo. Данный проект предлагает нам по-новому взглянуть



на популярный поджанр *hack'n'slash*. Разработчики «Культа» решили не оспаривать первенство *Diablo*, а создать продукт, в ко-



тором поклонники «мяса» найдут огромное количество монстров, сквозь которые наш герой будет проходить, как нож сквозь масло, любители же «хардкорных» ролевых игр — хорошо проработанный мир и интересный сюжет с шестью различными концовками и гибкой ролевой системой, позволяющей создать и развивать персонажа имен-

но так, как этого хочется вам. Действие игры развернется в мрачном мире, где интересы Сил Тьмы столкнулись с могущественной и далеко не светлой Инквизицией. Колдуньи и некроманты, охоты на ведьм и оборотней, костры инквизиции и черные мессы, древние забытые культы, вновь поднимающиеся головы, и ежесекунтный выбор между добром и злом — все это ждет нас в «Культе». По крайней мере пока создается такое впечатление, что всем поклонникам фэнтезийных ролевых игр стоит обратить на эту игру самое пристальное внимание. *Kult: Heretic Kingdoms* должна появиться в продаже первого октября. Ждем.

Лес — наше богатство

Компания CatDaddy Games анонсировала довольно необычную стратегическую игру *Wildfire*, в которой нам предстоит возглавить небольшую команду пожарников и противостоять мно-



численным лесным пожарам. Причем, согласно заявлению разработчиков, игрок будет испытывать постоянный недостаток в финансах, людях и технике, так что придется тщательно планировать каждую операцию, действуя быстро и решительно. О самом



геймплее пока что известно очень мало. Разработчики не очень-то спешат открывать карты. Известно только, что в особо тяжелых случаях у нас будет возможность запрашивать помощь, и тогда на подмогу нашей доблестной пожарной команде явятся самолеты и вертолеты, несущие на борту специальное оборудование. Но в большинстве случаев придется выкручиваться своими силами. В игре будет одна кампания (возможно, с бонусными уровнями и своеобразными «боссами») и генерируемые случайным образом одиночные миссии. Дата выхода *Wildfire* пока что неизвестна. Следите за новостями.

Пр **ЖВИЖИВНИХ**
Комп'ютери, комплектующих та периферії
Прогноз
МОДЕРНІЗАЦІЯ
вул. Виборська, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб. 11-15

Разработчик: Monte Cristo
Системные требования: P 1.4 ГГц, 256
Мб ОЗУ, 64 Мб видео, звуковая карта
Дата выхода: середина октября 2004
Официальный сайт: <http://www.monte-cristogames.com/>

Георгий САНДУА aka Жорик, Tassadar

MEDIEVAL LORDS

Build, Defend, Expand

Человеку свойственно стремиться к свободе, искать ее повсюду. К сожалению, с течением времени это становится все сложнее. Современный мир полностью подконтролен людям, точнее, определенному классу людей. Не осталось уже уголков, в которые можно было бы сбегать от цивилизации, от людей; повсюду человечество оставляет свои следы, меняет этот мир. А как же хочется иногда забыть о том, что с утра опять надо идти в школу/институт или на работу. А если не пойти, то вас оттуда попросту исключат и проблемы, которые возникнут тогда, будут несоизмеримо больше тех, что есть сейчас. Миром правят деньги — это улично и не ново, но очень верно. Но так было не всегда. Было время, когда честь была превыше всего, когда прямота и честность имели гораздо больший шанс на успех, чем лицемерие и ложь, когда люди верили, и за веру свою шли на смерть. Было средневековье... Недаром огромное количество историков посвящают себя изучению этого периода, огромное количество ролевиков по всему миру собираются, чтобы окунуться в атмосферу того времени, огромное количество сценаристов трудятся над созданием сюжетов для фильмов и игр на тему средних веков. Да, тогда была власть церкви, была инквизиция и крестовые походы, да, тогда убивали людей (но их убивали во все времена, и тут средневековье и рядом не валялось с прошлым столетием), но есть все же прелестная романтика того времени, удивительно притягательная, заставляющая вновь и вновь устанавливать все тот же Stronghold и заново проходить тернистый путь начинающего землевладельца-магната. Но, возможно, скоро мы наконец-то получим ему замену...

Новый Stronghold?

Компания Monte Cristo, знакомая нам по игре Desert Rats vs Africa Korps, как видите, решила не отставать от моды и тоже попробовать свои силы на поприще создания real-time-исторических стратегий. Следует сказать, что со времен выхода Stronghold, детища Firefly Studios, ничего принципиально нового в этом жанре замечено не было. Да, были попытки переплюнуть его, но получались лишь безликие клоны, иногда с улучшенной графикой, как, например, Castle Strike.

Но вот перед нами анонс очередной игры, по описанию удивительно похожей на Stronghold. Понимаем, что это сравнение уже порядком набито оскомину, но, согласитесь, сравнивать-то больше особо и не с чем... Давайте же разберемся, что нас ждет: очередное шапкозакадиательство или прорыв в жанре? Дело разработчиков — обещать, а наше — надеяться...

Обещают нам много и разного, но если отбросить графику и сравнить список с тем, что мы уже видели в том самом Stronghold'e, то... В общем, решайте сами.

Во-первых, нам обещают полностью 3D-движок (судя по скриншотам — довольно качественный), благодаря которому мы сможем в полной мере насладиться реалистичными постройками с потрясающей, по заявлениям разработчиков, визуализацией повреждений, местным интерактивным ландшафтом, ну и, конечно же, сражениями.

Ресурсы в игре будут в большинстве своем стандартными: *Во-да, Пища, Деньги* и тому подобное.

В экономике нам дадут шесть дыр, которые мы и будем латать путем выделения материальных средств, это: *Население, Еда, Спокойствие, Прикрытие, Бюджет и Технологическое развитие*. В пресс-релизе упоминают «расширенную торговлю», но о том, что это такое, мы можем только догадываться.

Еще одной особенностью игры должно стать разделение города на специфические районы: *Коммерческие районы* — торговые постройки вроде рынков и прочей буржуазной мишуры, *Спальные районы* — здесь будут располагаться места жительства средневековых пролетариев, ну и, конечно же, *Элитные*, они же правительственные округа, — места нашего будущего обитания.

О военном аспекте игры мы знаем достаточно мало, но известно, что нам придется отражать постоянные атаки колючих племен, алчных феодалов и просто разбойников. Также указано, что стратегическое значение будут иметь всециские подьезные пути — судя по всему, покатить обоз по бездорожью у нас не получится.

Построек нам обещают просто уйму — от хилых лагуд до нескольких десятков различных блокпостов и защитных башен — судя по всему, при достаточном количестве ресурсов нам действительно удастся построить по-настоящему впечатляющую крепость.

Вывод

Знаете, есть в литературе (да и не только) такое течение-не течение, жанр-не жанр — «фанфикши». Это когда люди пишут свои произведения по мотивам каких-то других, используя чужой мир и чужих героев. Думаем, каждый из вас сможет привести не один пример подобных творений, не обязательно литературных. Так вот, Medieval Lords напоминает именно такой фанфикши — мы не нашли в анонсах ни одной кардинально новой идеи (количество построек, разумеется, не в счет). Все это уже встречалось, если не в Stronghold'e, то в других играх. Нет, мы не хотим сказать, что игра плохая еще на уровне идеи. Возможно, разработчики внесут в нее какие-то новые элементы; возможно, им удастся разнообразить геймплей или сделать игру интересной для игры по сети, но в любом случае — уже на данный момент она неоригинальна, так что тем, кто не любит повторяться, не стоит возлагать на нее большие надежды...



PANTERA SLS

Одиссея капитана Блада

Разработчик: «Акелла»
Издатель: IC
Жанр: Action/Sailing Sim
Платформа: PC, Xbox
Срок выхода: IV квартал 2004 года
Системные требования: не указаны. Судя по всему, примерно как у «ПКМ»

Уважаемые судьи, присяжные, коллеги, друзья... Быть может, вы уже вынесли мне приговор, но позволить сначала сказать пару слов в свое оправдание. Как вам известно, я — натура тонкая и слабая, легко поддаюсь чужому влиянию, поэтому неудивительно, что я подверглась давлению со стороны разработчиков. Также вам должно быть известно, что эта игра попала мне на глаза совершенно случайно, и потому я никого не обвиняю в этом влиянии — разве что морскую часть «Акеллы». Наверное, стоит рассказать все по порядку...

Все началось около года назад, когда прошлым летом российские разработчики решили выпустить еще один проект, посвященный пиратам. Волею богов (еще один оправдывающий меня фактор!) они выбрали основой игры мою любимую книгу — «Одиссея капитана Блада». Господа присяжные, вы только представьте себе. Что это означало для меня после «ПКМ», когда о второй части напумовавших мои нервы, и в этом больше вины «Акеллы», чем моей, потому что информации о проекте они практически не давали, ограничившись разве что заявлением, что проект является закрытым, да несколькими словами о сюжете, и лишь спустя некоторое время начали отвечать на форуме на вопросы своих почитателей. Вот только форум этот они запытали так далеко в тылу, что докопаться до него мне удалось лишь в результате длительной сажки, что тоже не способствовало укреплению моего психического здоровья...

Так вот, напряжение моих отнюдь не стальных нервов достигло предела, когда несколько месяцев назад разработчики начали расширять свою деятельность, оживив официальный сайт чуть менее скудной информацией и 3-мя скриншотами. Со временем скриншотов становилось все больше и больше, что значительно ухудшило мое и без того нездоровое состояние. Вы слышали показания доктора. К моим симптомам с тех пор добавилось излишнее выделение жидкости путем слюнопускания, а в качестве основного метода лечения мне назначили губокачательную машинку. Но разве тут есть хоть что-то странное? Нет. Нам обещали не просто клон «ПКМ» и «Корсаров» с измененным сюжетом, а нечто совершенно новое. Просто представьте себе на пару мгновений эту воду, этого прекрасного врага-приста. Тортугу... Учитывая, что Сабатини уделял большое внимание реальным событиям и обстоятельствам, реалистичность нам гарантирована. Единственное, что меня пугает, так это влияние проклятых бюрократов с английских островов, которые стремятся поднять цены на красное дер... Простите, я имела в виду, что боюсь повторения ситуации с «Корсарами 2», которых в свое время выкупили американцы...

Прошу вас, господа присяжные, учесть, что кроме всех уже перечисленных ранее симтомов, у меня начали развиваться галлюцинации и кошмары с Ярмоликом в главной роли. Вот и сейчас... Вы ведь, наверное, сидите в закрытом зале, где душно? Потому что мне не верится, что вы судите меня на острове, сплошь и рядом покрытом пальмами, что мимо нас снуют туда-сюда рабы и матросы. Что есть два мира, каждый из которых живет своей жизнью... Прошу вас, не смотрите так осуждающе, моей вины в этом деле мало, просто картинка выглядит столь красиво, что, увидев хоть раз, ее невозможно забыть... Я, наверное, мало кого удивлю, процитировав сама себя: «Графика «Блада», она, как девушка, — прекрасная, чарующая, но разума никакого». Разве у девушки должен быть разум? Я понимаю, что в моих устах и в современных условиях это звучит довольно странно, но примите во внимание показание доктора о том, что большая часть моего мозга зависла в виртуальном мире... Но не стоит останавливаться на подобных мелочах, тем более, что разумом должна обладать в первую очередь другая составляющая игры. Например, геймер ☺

Надеюсь, что такова только моя точка зрения, потому что даже в самых примитивных, простых аксессуарах необходим AI. Вспомним «Диабл». Почти вечной славой «Нечто». А теперь сравним их с The Lord of the Rings. Вот видите, у моей психики были причины стонать, как дерево под напором осеннего ветра. Вряд ли вам это столь же очевидно, как мне, поэтому внесу некоторую ясность: «Акелла» решила уподобиться Бальбо... то есть, я хотела сказать, что боевая система будет по заверениям разработчиков очень похожа на своего собрата по LoRs. Вспомните, дорогие мои присяжные, сколько багов и глюков было в этой системе, вспомните это сверстное рубилово и посмотрите на фразу «то ощущение можно сравнить с игрой в Lord of the Rings: The Two Towers и Lord of the Rings: Return of the King games» с нескольких сторон. Я ничего не имею против «влияния» в мир битв, но если мои собраты по оружию будут жить после многократных ударов в спину и не только, как это было со «стрельчатыми (или стрелочными?) ежиками» во «Властелине Колец», я буду протестовать и бунтовать... Нет, смерительную рубашку не надо. Пока что не надо. Дождемся сначала результатов этих обещаний, а уж потом и на отдых в белую комнату можно... ну, или не обязательно...

Вот вы говорите, что поймали меня с поличным, едва успев повере... А я этого «вопреки» ждала несколько минут. И вообще, я выпадала с игрой в мир. И именно там, а не здесь, было совершенно мое злодеяние, которое в мире пиратов таковым не считается. Если пират



голоден — он возьмет себе еду. И не расплатится. Потому что наша плата — нож в горло или картечь в живот. Не лучше ли вообще не платить? По крайней мере, милосердие... А что касается моей длительной задержки на месте, так это потому, что в том мире так заведено: выполни миссию или задание — жди и смотри на результаты; сделал дело — жди и смотри на результаты. Такой вот замкнутый круг, из которого никак не деться. Шаг влево, шаг вправо... Нет, не расстрел — просто шагать, кроме как прямо, по проторенной «Акеллой» дорожке, некуда. Невозможно. Не предусмотрено...

Коллеги мои любимые, когда вы в последний раз играли в «Делус»? О да, в него играли многие, я знаю... Помните, как нам нравилось именно это удачное сочетание РПГ и шутера? Такое веселое рубилово с прокачкой. Такое увлекательное. Такое затягивающее... Примерно такое же ощущение возникает после просмотра роликов «Одиссеи», и я не думаю, что собственно игра будет сильно отличаться от отдельных частей. Ведь, как известно, части ее составляют, а, значит, и определяют. Получить больше информации именно по игровому процессу, а не по межмиссионным роликам не удалось: что «Акелла», что IC — мастера заваливать сайты анонсами, только на выходе — ничего общего с тем, что обещано. Сроки — это вообще отдельная (больная) тема, так что сказать, когда точно выйдет игра, просто невозможно. Само собой, разработчики заверяют, что работы осталось совсем немного, что уже вот-вот, но разве не так было с «Корсарами 2»? Мои нервы на пределе, они расшатаны, ибо как можно все успеть, занимаясь столькими проектами сразу?

Вспомните, господа присяжные, и о том, как мастерски владел шпагой Питер Блад. Неужели вы думаете, что, собравшись играть столь благородным и умелым персонажем, я бы могла совершить что-нибудь недостойное его? Что-нибудь, что может его унизить или ухудшить его положение в обществе?

Вспомните, господа разработчики, если вы меня слышите (а скорее всего, нет), что, если вы собираетесь начинать игру с того же момента, что и Сабаттини, то придется вам-таки обучить Блада мастерски владеть оружием... Я понимаю, что это невозможно по законам игрового мира, но тогда это будет полуправда... и в то же время я понимаю, что если вы научите его сразу всему, играть будет неинтересно... Ну и где тут полная реалистичность, которую вы обещаете?..

Помните ли вы звуковое оформление в «ПКМ», выполненное в голливудском стиле? Ну же, вспоминайте и пугайтесь... Нам обещают повтор. Правда, в исполнении Московского симфонического. Да и тематику обещают разнообразить, а то ведь, как на мой привередливый вкус, что «Корсары», что «Пираты» — в звуке практически незаметно разнятся...

Есть такое поверье в наших глухих приморских краях, что каждая игра состоит из отдельных частей-клонов всех проектов, что когда либо выходили в мир... Вот, к примеру, «Одиссея» — это смесь морского сима, РПГ (и даже писала, какой!), морских приключений и шутера, с той лишь разницей, что сражаться в основном придется на мечах... Как там в рекламе было? Стоит ли покупать все это по частям? ☹

Вы вот говорите, что мне стоит вести себя сдержанней, господа, но как это возможно? Как выполнить то, что противоречит моей кипищей, как морская волна, крови? Как удерживать в нокках саблю, когда она так и просится прогнуться по головам осужденников нашего братства, да и просто торговцев? Как можно удержаться от всего этого, если в том мире созданы все условия для битвы? Ну, любовь; ну, прекрасные незнакомки; романтика... но все это быстро надоедает, разве не так? Ведь тут невозможно наблюдать за развитием отношений, да и стоит ли уподобляться жизни реальной? Разве для этого мы ходим Туада... Именно битвы манят нас... Или нет? Живут во мне смутные подозрения на сей счет. И, видимо, не только у меня. «Акелла» решила проверить, что больше понравится теймерам, и готовит одновременно несколько проектов. Похожих. На первый взгляд. Но... только один из них, «Одиссея», mila моему сердцу уже потому, что это экшен, шутер, но не тупое рубилово, а с сюжетом. С развитием персонажа. С красивой графикой. Разве это мало, господа присяжные?

Как вы можете обвинять меня, столь невинное и юное создание, в любви к морю? Да-да, именно в этом вы сейчас меня обвиняете.

В любви к боям на шпагах. В уважении к нашему прошлому. Разве в таком можно упрекать? Это все, что я хотела вам сказать. Судите. Вам решать. Но мое мнение таково, что ради моря — красивого моря; ради битвы — мощной битвы, с комбо, финтами и прочими приемами; ради интересного сюжета, пусть линейного, но с разными путями решений, стоит сходить с



ума, стоит уходить в нереальный мир и оставаться там недолго. Это я вам заявляю как человек, с самого начала следивший за проектом и видевший не один и не два ролика «Одиссеи»... Да, несколько страдает наземная картинка, но на нее мало обращаешь внимания — тем более, что, как это было и с предыдущими проектами, большая часть игры будет проходить на морских просторах, а на них грех жаловаться самым избалованным из моих коллег... Как раз за графику я боюсь менее всего, господа, но убоялся же того, что скрывается под словами «по мотивам»...

Ждать осталось недолго, если только у «Акеллы» не выйдет в традицию переносить сроки на все свои проекты, о чем довольно шумно поговаривают на «морских» форумах....



P.S. Между прочим, основной причиной развития моей болезни и страхов стал один момент, описанный Сабаттини. Тот, где Блад дурил врага, гонимый от одного берега к другому лодку с одними и теми же людьми. И так целую ночь. Если это будет повторено в игре, останется лишь ждать «автомобиля»: поставил на ночь — и отпирался спать, а не то — прощайте навсегда, мои несчастные нервы...

Кертис и Талер

SILENT HILL 4
THE ROOM

Системные требования к прочтению статьи: комната с выключенным светом, закрытая изнутри, свеча, в колонках саундтрек к четвертому SH P.S. Если ваши системные ниже указанных, не ждите получить полное удовольствие от лайт-версии

Не покидать комнату

У каждого из нас есть своя Комната, Комната, которую нельзя покидать. Комната, в которой сосредоточен весь мир, вся вселенная. Наш мир. Наша вселенная. Живущая по тем законам, в которые мы верим. У кого-то это вселенная построена на любви и гармонии, у кого-то на страхе и ужасе. У одних миром правят боги, у других — третий закон термодинамики. Каждый из нас живет в своей Комнате, в той, которую он сам сотворил, а значит, заслужил ее. И знаете, что самое страшное? Нет, не создать мир, полный ужаса и боли — ведь каким-бы он ни был, он ваш. Очень страшно случайно попасть в чужую Комнату. В чужой мир. В чужое безумие. Но и с этим еще можно справиться, такое бывает, обычно во снах... Запомните — самое страшное, когда пространство вселенных пересекается, и из этого пересечения где-то там, в бесконечности, появляется новая реальность — чужая и чуждая любому из нас. Новая Комната, а то и коридор.

Поэтому — закликаю! Никогда не покидайте свою Комнату. Заприте ее на все запоры и не вдумайтесь открывать. Никому. Иначе...

Условное повелительное

Если однажды, проснувшись в своей постели, вы поймете, что не можете открыть окно... Если ваша дверь окажется наглухо запечатанной... Если ваши крики и стук не услышит никто из соседей, а телефон, еще вчера такой послушный, откажется работать... Если обстановка вашей квартиры изменится почти до неузнаваемости...

Значит, вы все-таки не послушали совета и решили покинуть свою Комнату. И теперь невероятное стало вероятным.

Проверьте крепость замков, включите музыку, заберитесь под одеяло и не реагируйте ни на что. Что бы ни происходило вокруг, это не должно вас волновать. Не покидайте Комнату! Ждите. Пройдет время, линии вероятностей и невероятностей разойдутся, и вы снова окажетесь в привычном мире. В привычной Комнате.

Впрочем, все равно вам это не удастся.

А значит, вам, как и тем, кто был до вас, придется исследовать тот мир, тот Коридор, в который вы попали. Исследовать и надеяться на удачу. На то, что вам удастся выжить и не потерять рассудок.

Вероятность схватила вас за шкуру и ткнула в самую изнанку мира.

Боритесь.

Катакомбы души. Уровень №1

А сейчас будет вывод. По всем законам, его место — в конце статьи, но если рассказывать о Silent Hill, следуя духу Копапи, то вывод уместен именно здесь и сейчас. Потому что разработчики начали четвертый «Тихий Холм» именно в том месте, где его следовало закончить раз и навсегда. Точнее, закончили он немного раньше — предыдущей третьей частью. Потому что SH — это трилогия, как ни крути.

Как же так получилось, что у трехглавого монстра выросла еще и четвертая голова? Точнее сказать, прорезалась, как зуб мудрости?

Третья глава прогремела не так давно — и оставила незаживающие шрамы на душе каждого мужчины, прошедшего хоть минуту в том мире наизнанку, куда попала предыдущая героиня Хезер. Маленькая, теплая, живая Хезер, которую сразу же захотелось обнять, закатать в плед и унести подальше от этого кошмара. Беспомощная и беззащитная, в короткой юбочке, с жалобными глазами... Даже если учесть все плюсы третьей части, все равно сложно будет спорить с тем, что именно эта девочка стала изюминкой SH-3. И только ей оказалось под силу как следует вмешаться и переписать историю городка-преисподней. Согласитесь, гениальная задумка! Слабый, растерянный человек в конце концов побеждает или имеет шанс победить — оптимальный расклад для survival horror.

Врата Инферно закрылись, путешественники по мирам SH по привычке плохо засыпали по ночам и просыпались в холодном поту. Портрет Хезер висел над каждым вторым компом уважающего себя геймера. И тут...

Есть на свете такая профессия: сценарист. Довольно неблагодарная профессия. В лучшем случае 50% написанного тобой вырежется под корень, в худшем — остальные 50% коверкаются до неузнаваемости. А из десяти идей для сценария выбирается одна, а остальные девять остаются за гранью мира.

И вот, то ли директору «Конами», то ли композитору (ставшему к четвертой части еще и продюсером) на глаза попадает отвергнутый и забытый кусок сценария с побочной сюжетной линией. Он совмещается с неистовым желанием поклонников еще раз окунуться в кривое, извращенное зеркало души «Тихого Холма», совмещается с простым человеческим желанием намазать икру на хлеб, а заодно выработать ресурсы хита до последнего — и...

И через год мы приходим в себя в комнате 302, наглухо замурованной и отрезанной от остального мира. С единственным лазом. В такую Ирреальность, что лучше комнату вообще не покидать!.. И, вопреки здравому смыслу, мы делаем шаг ТУДА...



Итак, вывод: Konami хотели как всегда, а получилось как лучше. Но «лучше» еще не значит «отлично».

Помните наше путешествие в SH-3? Помните, сколько места в этом путешествии удавалось страху?

Но страх не возникает из ничего, как и вселенная Silent Hill не может родиться из добрых мыслей и любви к ближнему.

Так откуда, точнее сказать, на месте чего появляется страх?

Это нам и предстоит узнать...

Неопределенное настоящее

По всем законам написания рецензий, дальше должна пойти очередная лирическая вставка. Всех любителей вставок мы посылем, простите, отсылаем читать наш отчет по поводу SH-3. Там вставок и на две статьи хватит. А мы тем временем попытаемся копнуть немного глубже и поинтересоваться, что толкнуло «Konami» на создание четвертой части трилогии. «Жажда денег?» — предположите вы. «Возможно», — ответим мы, отделив зерна от плевел.

Действительно ли «Пикси Хоам» планировалось как трилогия? Да. Да, и еще раз да. Но с одной маленькой оговоркой: как игра для PS-2. Действительно, некоторое время назад прошли слухи, что руководство Konami довольно прозрачно наметило о том, что третий Silent Hill станет последней игрой этого цикла для «приставок нашего поколения», а вот с выходом PlayStation 3 серия получит продолжение, выйдя на новый уровень — как с технической, так и, видимо, с концептуальной точки зрения. Но увы (или ура?). PS-3 все еще не появилась, а деньги нужны всем, и руководство компании решает: будь что будет, а деньги зарабатывать нужно. И выпускает четвертую часть трилогии для PS-2 и нас. Выпускает, клятвенно заверяя, что следующая часть (а разработчики, естественно, планируют новую трилогию) выйдет только для приставок нового поколения. Когда они появятся.

Что тут можно сказать? Спасибо, что не заставили ждать. Спасибо, что, не имея возможности разработать движок под приставки будущего, отважились продолжить работу со старым движком и внесли в него кучу изменений, удушивших графику. Отдельное спасибо сценаристам — они хорошо поработали над тем, чтобы сделать четвертую часть трилогии непохожей на предыдущие. Мы все едем в Silent Hill'e, но только в каютах.

Несколько ударов ниже пояса

Первые минуты игры... Что сравнится с этим? Возможно, первая пойманная бабочка, или первая девушка, или первая драка, в которой вы победили. Первые минуты — они, как правило, определяют настроение, с которым вы будете в дальнейшем щелкать на кнопку запуска. С любовью? С ожиданием? С осторожностью? С отвращением?

Встречают по одежке? Нет, это в нашем мире встречают по одежке или ее отсутствие, а в мире портированных игр встречают по камере и управлению.

Вы помните третью часть SH? Вы помните ее управление? Помните, как приятно было поворачивать мышкой? Забудьте. Мы возвращаемся назад, к истокам, ко второй части. Теперь мышка нужна только для боя или использования предметов — все повороты, как и стрейфы — на клавиатуре. Теперь опять, чтобы идти вперед, нам, возможно, придется давить клавишу «лево», ибо «перед» вычисляется исходя из ракурса и положения камеры.

Увы, но один из самых неприятных монстров SH-4, притом совершенно небьющихся и несправимых — это управление и камера. Амера и управление. Вы еще не побоялись покусать себе геймпад? А амер. Очень рекомендуем, ибо нервные клетки не восстанавливаются.

И не думайте, что клавиша F5 поможет нам побороть управление — забудьте. Сейвы только по чекпоинтам, а точнее, только в Комнате. И правильно: ведь не ары мы вас столько умоляли не покидать ее. Покинули? Не послушали старших? Сами виноваты, ибо в мире, куда вы попали, ваша жизнь стоит дешевле крошек хлеба на полу.

Чекпоинты... Как мы их ненавидим, но... сейчас именно тот случай, когда они — возможно, только возможно — оправданы. Оправданы и с точки зрения сюжета, и с точки зрения геймплея. Только хватит ли этого, чтобы оправдать их в наших глазах, глазах ярых PC-шников?

Катакомбы души. Уровень №2

Влез-вылез... Комната 302. Сейв = отдых. С обязательным ритуальным обрядом: осмотреть после очередной вылазки всю квартиру:

✓ ящик, в который можно и нужно складывать инвентарь, — вместимости моих карманов в Кривозеркалье ограничена;

✓ окно в обычный мир: по улице проносятся автомобили, в окнах дома напротив люди живут рутинной, но такой жалкой жизнью: квадратик первого этажа — парень танцует; квадратик второго этажа — девушка моет окна; квадратик третьего — кто-то дрыхнет под пледом... Окно не открывается;

✓ дверной глазок — к нему постоянно подходит седовласый сосед. У него сын и невестка бесследно исчезли в Сайлент-Хилле несколько лет назад. Он догадывается, стучит, пытается открыть мою «вахтенными» ключами... Но по ту сторону не слышно звуков ОТСЮДА;

✓ щель в соседнюю комнату. Пухленькая мыловидная девушка. Ходит по комнате, смотрит телки и смеется. Хотя бы разделась уже — не так бы было бы тошно... Когда она уходит, на кровати остается плюшевый медведь — он почему-то вызывает животный ужас. Нужно выбираться... Нужно, нужно искать выход, а он один, в нору!..



По ту сторону реальности неожиданно светло — и я понимаю, почему создатели SH-4 отказались от фонарика: зачем снег зимой? По ту сторону реальности больше нет чувствительного радара, которое доводило до обморока задолго до появления монстров одним только шумом. Теперь все решает выбор одного из двух положений камеры: неправильный выбор — и монстр тебя достанет первым.

По ту сторону реальности нет Боссов в конце каждой главы — зато монстры-призраки неубиваемы по определению. С какого-то момента их можно будет обезвредить, но не больше. Это очень неприятно, но честно. Крутого кула-хакера aka Васи Пупкина здесь не будет. Он привик, придя со школы, класть/ложить монстров пачками из верного минигана — и не привик убежать. Убегать, передвига леденеющим от неизбежности конченостями... Не привик к тому, о чем говорят сенссы, даже с черным поясом и вторым даном: «Иногда нужно бежать, не оглядываясь»...

По ту сторону реальности игра может держать разрешение до 1280x960...

По ту сторону реальности передвижение хорошо, но дискретное — в отличие от того же Silent Hill-2: даже на открытых локациях действия Генри Таушенда крайне ограничены: шаг влево, шаг вправо — незримая стена. Даже если она в виде заборчика по колено — все равно не преодолеешь.

По ту сторону реальности графика минимализирована, но очень подкупает. Задники отсутствуют как таковые — размытые очертания озера вряд ли привлекут созерцателя, это даже не фон — фоновая тень. Небо серое в разводах, и это максимум для «Сайлент

Хилл». Зато строения, предметы, монстры и, главное, NPC смоделированы и прорисованы от и до — несомненное достоинство всех частей SH. И если Хезер из всех «героев поневоле» по харизматичности стоит на первом месте, то Генри Таупенд практически отвоёвывает второе у Джеймса из SH-2. Генри теплый и живой, и практически такой же безащитный, как его предшественники, он так же быстро устает во время схватки и так же стремится «положить конец всей этой глупейшей неопределенности». Он подкупает той человечностью, которую мы видим в самом себе и которую в нас не видят остальные. Поэтому так легко поставить себя на его место, вернее, поместить себя в его ад. Нет... все-таки в чужой ад. На седьмой круг личной геены огненной, которую невинный маньяк силой большого влечения распространил вокруг себя на многие мили вокруг. И помог ему в этом милый городок Silent Hill.

Но по ту сторону реальности почему-то исчезает страх. Нет, он остается, обычный страх быть убитым или затерявшимся навсегда в катакомбах чужой очерченной души. Но ТОТ СТРАХ, что съедает заживо во второй части, прячась в тумане и внезапно шурша ветками, ТОГО СТРАХА, что в третьей части сводил с ума по мехам радио (да и во второй, по большому счету, тоже)... Его в SH-IV нет!

Из чего появляется страх?

И что появляется на месте страха?

Нам это еще предстоит выяснить...

Шаги к горизонту

Очень многие ругали третью часть игры за излишний уклон в экшен и примитивный сюжет. Примитивный? В этом мы не уверены, хотя на фоне остальных частей — действительно, простоваты. В четвертой части эту ошибку попытались исправить — сюжет закручен до невозможности, и мы снова ничего не понимаем. Во всяком случае в начале. Загадки и недомолвки свисают вокруг нас, подобно темным водом озер, грозя утопить. Экшен медленно отходит в сторону — монстров стало гораздо меньше, правда, и в нашем арсенале почти нет огнестрельного оружия, теперь придется биться подручными средствами. Радуйтесь, находки патроны к пистолету, радуйтесь и не спешите их тратить, ибо патроны в этом мире на вес золота, как и бутылочки, восстанавливающие часть жизни. Кажалось бы, играть должно стать страшнее: одно дело расстрелять стаю мерзких монстров из автомата, а совсем другое — убить небольшую группу бойскальков битой. Но... Сложнее стало. Страшнее — нет.

Мы идем по миру, собирая клочки информации, и картина всего происходящего начинает потихоньку складываться в нашей голове. Знаете, что напоминает четвертый «Сайлент»? Подсказывает: игра тоже начинается на «S», а ее обзор пикси Кертис с Glukk'ом. Да, именно, *The Suffering*. Вот только в ней уклон был сделан в сторону экшена, поэтому весьма интересный сюжет оказался на втором плане. Тут сюжет представлен перед нами во всей красе, но... не хватает действия. Не хватает страха. Пусть многие ругают третью DOOM в примитивности и предсказуемости: мол, выключал свет — свадья появились монстры. Это действовало. Тут разработчики почти отказались от дешевого запугивания, пытались вызвать психологизмом и... это не получилось. Точнее, получилось, но не совсем.

Да, сюжет интересен, да, игра держит в напряжении, но... Она почти не пугает. Правда, если пугает, то пугает качественно. Реже, но лучше?

Возможно, дело в том, что сценаристы вложили в нее нечто, чего мы просто не можем понять? Свои страхи, свои переживания, своего Комнату?

Вполне может быть.

А может быть, мы уже просто повзрослели и приобрели иммунитет к ужасам за стеклом.

В любом случае, стоит констатировать, что, двигаясь к новым концепциям, «Конами» растеряла часть старых. Тех, которые заставляли вздрагивать и пить вайлдол.

Наверное, единственное, что в SH не меняется в худшую сторону — это саундтреки, написанные гениальным (а как иначе?) *Akira Yamaoka*. Кстати, попробуйте поиграть, запуская в плейлисте Винампа саундтреки игры — очень, знаете ли, интересный эффект. Где их взять? О! Специально для своих нужд мы нашли сайт,

где есть сайндрейки ВСЕХ «Сайлентов» — и, абсолютно безвозмездно, даем вам ссылку: <http://www.silenceisbroken.com/soundofsilence/>. Качайте и наслаждайтесь.

Катакомбы души. Уровень №3

Вы, конечно, напугать можете не только хоррор, тем более *Survival*, но и обычная алчевенца, не говоря уже об экшене. А количественно? Так, чтобы вздохнула, входя в игру, и выдохнула, только выдернув штекер из розетки...

Несмотря на буквально хайплайновскую затертость в начале, *Silent Hill-3* страшнее по самой атмосфере.

Несмотря на ярко выраженную экшен-составляющую, *Silent Hill-3* страшнее по самой атмосфере.

В *Silent Hill 4* страх не столько животный, сколько интеллектуальный — не знаешь, кто убийца, почему я здесь и от кого ждать подвоха. Страх нагнетается сюжетом — это, конечно, высший пилотаж, но любое неправильное движение грозит штурпом лихорадочных действий — убил собаку, пробежал мимо призраков, спустился, повернул вентиля, пробежал мимо призраков...

Страх исчезает, когда его заменяет постоянное, непрекращающееся действие. Страх перестает в истерику. Истерика дает адреналин и скорость... Без давления атмосферы (туман, радио, звуки, шорохи...) я через час игры начинаю себя чувствовать бывалым сталкером в Чернобыльской зоне. И это *Silent Hill*!

На месте чего вырастает страх? На месте ПУСТОТЫ. Отыграв обращусь к любимой «Бесконечной Истории» — там было НИЧТО, огромное, непобедимое, всепоглощающее... Стоило во второй части заменить его Злой Прыблещосой — и страх испарился.

Именно в этой плоскости и лежит главный недостаток SH-4, есть закрученный сюжет, есть тониле в ванной, есть монстры, таинственные записки и слабые артефакты. Нет великого НИЧТО, которое окутывало коконом безысходности в частях 2 и 3.

Но все наши рассуждения очень сложно понять, потому что и *Silent Hill 4* — почти великая игра. Или просто Великая — решать потомкам. Потому что это начало новой трилогии — быть может, просто разговор, а дальше мало не покажется... Не знаем, или не хотим знать. Или боимся разочароваться. Но не попытайтесь пройти SH-4 нельзя! Жуже тут, кто боится, только тот, кто не испытывает страха вообще.

А знаете, из чего возникает ПУСТОТА?.. Нет, слишком рано... Дождемся *Silent Hill-5*... Тогда...

«Не покидать Комнату», — звучит жутко. Давайте сотрем последнее слово. Получится, — не покидать. Не покидать..

Покинуть комнату!

Знаете, как сложно писать обзор четвертой (пятой, шестой) части культового сериала? Кто играл — поймет с полуслова, с полумамаки. Для них был написан обзор третьей части. Кто не играл? Как объяснить слепому величие Эйфельской башни? Покинуть Комнату четвертого «Сайлента», выскажем свое ИМХО.

Kertis: Без вопросов, отличное продолжение великолепного сериала. Сложнее ближе ко второй части; кому не нравился уклон в экшен и прямодлинейный сюжет третьей, должны оценить эту игру. Играть интересно, но... уже не так страшно. В моем рейтинге первое место, безусловно, за Хезер, потом идет вторая часть, и последнее место занимает четвертая. Но последнее — не значит плохое, по сравнению аналогов данному сериалу на компах нет. Играть. Обязательно играть и пелать на недостатки. Ах, да... Дать избежать лишних сложностей, рекомендую играть на первом уровне сложности (сам, как обычно, играл на среднем — иногда очень دوست).

Телер: Спаринг с монстрами и камерой перед новым витком Истории. Новой истории «Тихого Холама». Пона еще не с собственными страхами и уж тем более не с той ПУСТОТОЙ, которая их порождает. Но факт: *Silent Hill* вышел из своих берегов и затопил весь мир. Игра-намеки на то, что и в нашей впадине может однажды появиться тоннель. Игра-упрек в том, что вы ничего не сделали, чтобы избежать его появления. Игра-надежда на то, что из этого кошмара есть выход...

Но только на новый виток вселенной *Silent Hill*.



БОЛЬШЕ МЕЛОДИЙ, КАРТИНОК И ИГР НА САЙТЕ WWW.SOLVOTELE.COM.UA

ФОНОВЫЕ КАРТИНКИ



ОТКРЫТКИ



МЕЛОДИИ

ХИТЫ	MONO	POLY
Сергея - Черный бумер	843199	846285
Ума Турман - Прасковья	843208	846293
Ума Турман - Нюной дзор	843227	846295
Земфира - Небоморепола	84392	846157
М.Круг - Владимирский централ	843192	846267
Кино - Пачка сигарет	843218	846307
Н. Игумина (дабрига 4) - Кому какое дело	843162	846237
Глюкзоза - Ой-ой-ой	843200	846276
Ленинград - Менеджер	843171	846250
В. Булугов - Девушка по городу	843153	846228
Anastasia - Left Outside Alone	8437	84612
O-Zone - Despre Time	843228	846314
Rammstein - Mutter	84350	84691
Limp Bizkit - Behind Blue Eyes	84336	84667
Vanilla Ice - Ice Ice Baby	84365	846118
Black Eyed Peas - Shut up	8434	84625
Bombfunk MC's - Freestyle	84316	84628
Depeche Mode - It's no good	843174	846253
50 cent - P.I.M.P.	8434	8467
Звездные войны, тема из к.ф.	843122	846190
"Бригада" - тема из фильма	843223	846309
Evanesence - My Immortal	84326	84646
Mission Impossible - тема из фильма	843146	846220
ROB D - clubbed to death - (The Matrix theme)	843121	846189
Песенка мамонтенка	843127	846195
"Pink Panther" - тема из фильма	84319	846308
Linkin Park - In the End	84337	846315
X - files	843123	846191
The Offspring - Why Don't You Get A Job	843177	846255
Fatless - We Come One	843213	846299

Перед загрузкой, пожалуйста, убедитесь, что у Вас подключена услуга WAP или GPRS-WAP, а также перед заказом полифонической мелодии, цветной картинкой или java-игрой, убедитесь, что в вашем мобильном терминале включен режим PUSH-сообщения.

Для получения полифонической мелодии или цветной картинкой отправить SMS с кодом, указанным рядом с картинкой

или в столбике "POLY" на номер **104903** Стоимость: 9 грн. с учетом НДС, без учета Пф.

Чтобы получить монофоническую мелодию или черно-белую открытку отправить SMS с кодом, указанным рядом с открыткой или в столбике "MONO", для Nokia/Samsung текст сообщения - код выбранной мелодии или открытки,

для Siemens - код и буква **S** в конце, для EMS - код и буква **E** в конце. Услуга доступна для абонентов Киевстар, УМС и ДЖИНС.

JAVA-ИГРЫ

Получи 100 виртуальных долларов и раздень девушку, обыграв её в покер! Удобная система автоматического пополнения продолжит твою игру.

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3410, 3510, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6310, 6610, 6810, 6820, 7210, 7250, 7650, N-Gage

Siemens: MC60, C60, SL55, S55, M55, C55, M50, MT50, SL45i

Samsung: C100, X100, X600, E700

Sony Ericsson: T610, T616, T630, Z500

84738

Популярные гонки по улице с односторонним движением. Игрок может управлять, ремонтировать, и даже подбирать получив!

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3410, 3510, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6310, 6610, 6810, 6820, 7210, 7250, 7650, N-Gage

Siemens: MC60, C60, SL55, S55, M55, C55, M50, MT50, SL45i

Samsung: C100, X100, X600, E700

Sony Ericsson: T610, T616, T630, Z500

84735

Кто обладает силой тысячи слонов, имеет один глаз и ест камни? Это одноглазый Монстр !!! И он хочет есть прямо сейчас. Так накорми его. Только имей в виду, что деревяшками Монстра не насытишь.

Motorola: C370, C375, C450, C550, V300, V303, V400, V500, V600

Nokia: 3100, 3108, 3200, 3300, 3510, 3530, 3595, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 6100, 6160, 6180, 6188, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6620, 6650, 6800, 6810, 6820, 7250, 7260, 7250, 7260, 7650, 7660, 7900, 8910, N-Gage

Samsung: C100, E100, E700, S500, V200, X100, X600

Sony Ericsson: P900, P990, R910, T610, T630, Z500

84739

Динамичные гонки по бездорожью. Не попадай в заторы, вовремя ремонтируйся и проходи checkpoints!

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3410, 3510, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6310, 6610, 6810, 6820, 7210, 7250, 7650, N-Gage

Siemens: MC60, C60, SL55, S55, M55, C55, M50, MT50, SL45i

Samsung: C100, X100, X600, E700

Sony Ericsson: T230, T610, T616, T630, Z500

84736

Хит по мотивам популярной игрушки 80-х River Raid. Очисти от войск противника русло коварной реки! Убей вою, что двигается, не забывая маневрировать между крутых берегов и пополнять запас гранат.

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3410, 3510, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6310, 6610, 6810, 6820, 7210, 7250, 7650, N-Gage

Siemens: MC60, C60, SL55, S55, M55, C55, M50, MT50, SL45i

Samsung: C100, X100, X600, E700

Sony Ericsson: T610, T616, T630, Z500

84737

Лучший варяжик Jack во время задания взорвать шахту, попадает на подземный завод, охраняемый бешеными роботами. Хорошо, что у вас много взрывчатки - с помощью бомб можно пробить себе дорогу. Ваша задача уничтожить всех роботов и найти выход из-под земли.

Nokia: 3100, 3200, 3410, 3510, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6310, 6610, 6810, 6820, 7210, 7250

Samsung: C100, X100, X600, E700

Sony Ericsson: T610, T616, T630, Z500

Siemens: MC60, C60, SL55, S55, M55, C55, M50

84734

Чтобы получить java-игру отправить SMS с кодом на номер **104025**

Стоимость: 12 грн. с учетом НДС, без учета Пф.

Тел. сервисной поддержки:
(044) 20 11 456

MANIAC

KILL SWITCH

Разработчик: Bitmap Brothers
 Издатель: HIP Interactive
 Жанр: Action и чуть-чуть stealth
 Системные требования: P 3 800 МГц,
 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео, 750 Мб на
 винчестере

Убивать включатель

Вы никогда не задумывались над тем, что вовсе необязательно выходить против всех злодеев мира в чисто поле с пушкой наперевес. Ведь отдельно взятый злодей пусть и не сможет нанести вам, супергерою, серьезных увечий, но хотя бы поставит фингал и порвет рукав... Это ж никаких глаз и рукавов не напесесь!

Лирическое вступление

Тихая дульная ночь, чистое звездное небо — что может быть лучше для свидания с любимой?

— Я не хочу, чтобы этот вечер когда-нибудь заканчивался, — тихо сказала она.

Я как всегда промолчал: она прекрасно знала, что завтра мне придется снова уехать. Возможно, наши отношения сложились лучше, если бы не моя работа. То, чем я занимался, не оставляло мне времени на личную жизнь. Я провозагал закат в одной стране, а встречал рассвет в другой, и так чуть ли не каждый день.

— Я очень тебя люблю, — снова так же тихо сказала она.

А я снова промолчал...

Поражать хлыст

Портирование игр на сегодняшний день стало обыденным делом для гейм-издателей, и если еще несколько лет назад подобной работой занимались лишь кучки фанатов, то ныне этим промышляют вполне серьезные фирмы, выпускающие лицензионную продукцию. С одной стороны, это удобно — все же лучше приобрести PC-версию игры, чем покупать себе консоль. Но индустрия есть индустрия: настоящим бичом для геймеров стала «приставочная» система управления и неудобная камера. Многие люди забрасывали прохождение именно из-за подобной проблемы. Но все же иногда попадались действительно качественные портриворки, создатели которых не просто переносили игру на компьютер, но и полностью перерабатывали оптику, приспособившая их под требования ПК-геймеров. К числу удачных портов можно отнести новый проект, представленный компанией **Bitmap Brothers** — игру под названием **Kill Switch**. Итак, что же представляет из себя этот проект?

Игра от сюжета до геймплея является экшеном чистой воды. Да же главгерой, и тот срисован с образа супергероя боевиков восьмидесятых годов — высокий накачанный воjak по фамилии **Biishop** («Епископ», по-нашему), суперсолдат нового поколения, мастерски владеет восточными единоборствами, метко стреляет, отлично разбирается в огнестрельном оружии, по слухам где-то в голове таскает имплантированный нейрочип... В общем, герой хоть куда. На протяжении всех восемнадцати миссий нам предстоит сломя голову носить-

ся по всему миру, пытаться остановить очередного супертеррориста по имени **Арчер**, попутно уничтожая его секретные базы и подпольные оружейные заводы. И, разумеется, благословляя сотни врагов при помощи вихря автоматов. Делать все это мы будем, как всегда, по-геройски — то есть заходим, перебиваем всю охрану, выполняем поставленную нам задачу и с чистой совестью убегаем. Да-да, и не ждите, что вам придется выполнять какие-нибудь мудреные поручения, типа, пойдите туда, принесите это, совместите с вот этим и заставьте получившуюся конструкцию себе в... ухо. Двигаемся мы, как правило, строго по прямой, периодически наткываясь на повороты (ну не могут же все здания быть прямыми!) и развилки, каковые вполне однотипны: по одну руку дверь, по другую — ключ от нее. Иногда, впрочем, есть и маленькие вкрапления нелинейности: можем пойти как направо, так и налево, но все равно придем к концу уровня.

Но основное достоинство игры, выделяющее ее из сонмища однотипных **kill'em-all-шутеров** — это элемент *стелса*. Но не привнесший всем «тихого прохождение», когда приходится со скоростью 100 метров в час гуськом красться за противником, не попадаясь ему на глаза, а с возможностью использовать окружающие предметы и окрестный ландшафт в качестве укрытий.

Если количество противников превышает ваши возможности в стрельбе, то вы вполне можете спрятаться за колонну, стену, бочку и прочие объекты, чтобы вести огонь из укрытия. Причем делать это можно двумя способами. Первый вариант — вы наполовину высовываетесь из-за укрытия, противник пытается в вас попасть, а вы тем временем начинаете вести по нему прицельную стрельбу, оставаясь в относительной безопасности. Но чтобы окончательно снизить риск попадания вражьиго металла в свое тело, вы можете просто стрелять вслепую, выставив наружу автомат на вытянутых руках. Правда, в таком случае особо не рассчитывайте на меткую стрельбу — оружие будет «водить» в стороны со страшной силой. Но порешит таким образом большой отряд вражьи, бодра двигающийся к вам по открытой местности, вполне реально.

А! Врагов вполне сносный, а если сделать скидку на то, что игра портриворка с приставки, то и вовсе отличный. Противники отнюдь не спешат подбегать к вам вплотную по кратчайшей траектории, а так же, как и вы, прычутся за всевозможными заграждениями и ведут обстрел оттуда. На кинутую вам гранату они реагируют, как все нормальные солдаты: с воплями «спасайся, кто может!!!» кидаются брехом на землю. Во время масштабных перестрелок с участием полудюжины и более человек враги, особенно если их много, постоянно пытаются залезть к вам в тыл или зашвырнуть гранату в комнату, где вы прычесьте. Но как показала практика, идеального интеллекта не бывает, и эта игра не исключение. Порой, хотя и довольно редко, противники начинают странно тормозить. То стреляют постоянно



но в одну и ту же точку, независимо от того, есть вы там или нет, то бегает всем скопом в разные стороны, то прыгает за тот же ящик или колонну, что и вы (только с другой стороны) и пытаются оттуда вас застрелить. А иногда и прыгают животом прямо на брошенную вами гранату... Впрочем, если подумать, то такие глюки вполне характерны и для живых людей — ну, растерялся, не заметил, как враг переместился в другую точку, оттого и продолжает поливать свинцом место его последней дислокации...

Лирическое отступление

Я не знаю как, но они все же нашли меня. Мы молча стояли в комнате и прощались, когда в окно ударил яркий свет прожектора...

Они появились внезапно, их было много, но мне они были не помеха — не прошло и двух минут, как я уже ликвидировал половину их отряда. Я бы, наверное, справился, если бы только не...

— Ни с места Бишоп. Бросай оружие! — мужик злобного вида, очевидно, главарь банды, держал обрез у головы моего единственного дорогого человека на змею.

Я повиновался, но счел своим долгом сообщить:

— Отпусти ее, она здесь ни при чем!!!

— Ха глупец, ты так ничего и не понял.

Я и правда ничего не понял, но тут он нажал на курок... Я подхватил ее хрупкое тело еще на лету и даже успел посмотреть в ее не утасованные глаза. Я так и сидел, держа ее на руках, и в тот момент главное всего для меня был тот факт, что я знал имя того, кто лишил ее жизни... Арчер.

Подавлять стрелку

Судя по всему, разработчики игры неравнодушны к автоматическому оружию, ибо количество автоматов в игре просто превышает все человеческие и нечеловеческие нормы. Ну посудите сами, из десяти видов стволов восемь являются автоматами. А где же пистолеты, а где же классические дробовики? Хотя нет, вру, дробовик один есть, только вот дробь у него странная какая-то, бьет в одну точку, независимо от расстояния. Еще есть снайперская винтовка, применение которой я нашел лишь однажды, да и то только потому, что захотелось прострелять из чего-то дальноточного. Что касается автоматов, то тут хоть и выбор побольше, но разнообразия опять же практически никакого. Точность, убойность и скорострельность у всех практически одинаковы, так что практически нет разницы, из чего палить.

Но во всяком случае баланс, можно сказать, соблюден. Бесположенного или даже просто неизменяемого в каких-то ситуациях оружия нет. Любой ствол остается востребованным на протяжении всей игры. Правда, все же есть к оружию пара замечаний. Первое — это наличие в игре автомата *MP-3 SD* (с глушителем). На кой черт, скажите мне, тихое оружие в игре, где тихо играть нельзя? И что самое интересное, так это то, что, оказавшись боеприпасы к *MP-3* и его же тихой модели разные...

Жрать шиньон

Авдикок *RenderWare* уже не просто все надело, он уже оброс различными легендами. Например, говорят, что геймеры уже семь раз хоронили его на семи разных труднодоступных кладбищах, но каждый раз под покровом ночи разработчики приходили и выкапывали его обратно, чтобы создать на нем очередную игрушку. Повторили также, что это не движок, а вирус, удаляющий с разработчиков компьютеров все, кроме *Виндоус Хелле* и самого себя; так что хотят они того или нет, им приходится создавать свои игры на этом зиднике... Но как бы там ни было, движок продолжает жить и здравствовать, несмотря на то, что у многих обозревателей уже выработались к нему сначала аллергия, а потом иммунитет, и они либо просто не упоминают о нем в своих статьях, либо ограничиваются маленькой пометкой в постскрипуме: «А про гриффити тут говорить особо-то и нечего». Я и сам раз бы так поступил, но не могу. Потому что ребята из *Bitar Brothers* умудрились выжать из него все соки, заставив продемонстрировать более-менее приличную картинку. Во всяком случае, такую гриффити нестыдно демонстрировать даже в 2004 году. Не *Unreal*, конечно, но все же... Хотя блеклых текстур, квадратных персонажей и угловатых лиц еще никому не удавалось из-

бежать в подобных случаях. *Kill Switch* умудряется захватить игрока своей анимацией. В самом деле, движущаяся картинка заставляет игрока ненадолго позабыть обо все недостатках движка. Игра выглядит очень кинематографично: вот мы вылетаем в комнату, посылая пулю в ближайший противника, кидаем гранату в остальных, перекачиваемся за ближайший ящик, откуда и добиваем выживших. Эффект почти как от *Max Payne*, честное слово! Так что не смотрите особо на скриншоты, главное — увидеть действие в динамике.

Музыкальное сопровождение тоже под стать графике. Само по себе не очень, но в пылу боя очень помогает настроиться на нужный лад. Звуки в общем-то довольно подозрительны — никогда не поверю, что «каланинкофф» стреляет именно так, — но тем не менее не напрягают.

Правда, несколько портят общее впечатление некоторые глюки, как графические, так и не очень. Наиболее неприятный из них — это исчезновение своего оружия из инвентаря после загрузки сей-



ва. В таком случае вы рискуете оказаться с одним лишь дробовиком да десяткой патронов против всей вражьей ватаги. Однако это не такая уж и большая проблема — десятки патронов вполне хватит на усмирение нескольких противников, у которых можно конфисковать необходимую амуницию. Ну а в худшем случае всегда есть возможность просто отмахнуться прикладом и собрать трофеи, благо удар у Бишопа королевский. Ничего особо страшного, но все равно неприятно.

Лирическое окончание

Как тебе понравилась игра, в которую мы с тобой играли? — прохрипел Арчер, поднимаясь с пола.

Отвечом с моей стороны стал жестокий удар ногой.

— Ты знаешь, я еще не определился, — задумчиво произнес я, доставая обрез из-за спины Арчера. — Одно я знаю точно: игра очечна!!! — и, не задумываясь более ни на секунду, я нажал на спусковой крючок...

— Бишоп... Бишоп... — послышалось в наушнике. — Ответь, что с тобой?

— Я в порядке.

— А что с Арчером?

— А вот он-то как раз не очень. Я вижу его труп.

Выключать келью

А выводите-то особо и нечего. Просто вышла одна довольно неплохая игра, которую вы пройдете за сутки-двое и забросите на дальнюю полку. Может, пройдете дважды (второй раз на «харде», но все равно диск отправится куда-нибудь далеко, обрывать пылью вечности). Но есть одно замечание — пройдите вы ее с удовольствием!

P.S. В подзаголовках использовались дословные переводы словосочетания «kill switch».

Сергей ШТЕПА aka Sir red_imp@list.ru

Бесплатный цирк 2

Продолжение, начало см.: «МиК» №38 (148)

В самом начале нашего очередного разговора мне очень хотелось бы ответить на вопрос: один месяц — это много или мало? С одной стороны, за один месяц в нашей жизни почти ничего не меняется. Мы все так же продолжаем ходить на работу, в институт, в школу, мы продолжаем заниматься своими обычными делами — причем, все происходит так, как и раньше. С другой стороны, один месяц — огромный срок для всего мира. За 30 дней в мире могут возникнуть и разрешиться десятки конфликтов, в нашей стране может коренным образом измениться геополитическая и экономическая ситуация, а в Антарктиде растает ледник (тыфу-тыфу-тыфу!)...

А теперь скажите, много ли это — 30 дней — для нас, геймеров? За 30 дней выходит несколько сотен игр, в разработке появляются десятки долгожданных сиквелов и аддонов, а полки магазинов начинают оседать под большим весом многочисленных хитов, выпущенных за последний месяц. Точно так же дело обстоит и с маленькими играми. За те 30 с небольшим дней, которые отделяют нас от моей статьи из цикла «Питомое удовольствие», вы могли десяток раз пробрать Chebopan, насобирать миллионы монеток в Vortilab и собрать все ключики в Battle Dwarves II. Вывод? Сегодня мы обязательно продолжим нашу беседу, только теперь речь пойдет на только о качественных shareware-играх, а и о бесплатных их аналогах. Сразу предупреди: специально для людей, считающих flash-игры примитивными и не заслуживающими внимания, сегодня мы рассмотрим несколько достойных представителей флэшек, которые ценны не только тем, что опровергают устои и ломают шаблоны, — они настолько увлекательны, что в состоянии продержат игрока перед монитором на протяжении долгих часов. Что ж, вашему вниманию предоставляется новый обзор — (бес)платное удовольствие!

Alien Logic

Разработчик: Tavex

Жанр: аркадная головоломка

Цена: freeware

Сайт: временно не работает

Очень хороший образец аркадной головоломки. Суть игры, в которой мы управляем странным на вид персонажем, немного напоминающим робота, сводится к сбору различных энергочастиц (энергонов) и быстрому уничтожению их противников в поисках пути к финишу. Наша задача — прийти до финиша живым и здоровым, собрав абсолютно все энергоны, расположенные на уровне. В выполнении задачи нам мешают уже упоминавшиеся монстры (столкновение с которыми вызывает гибель и необходимость начинать уровень сначала), хитро расположенные энергоны (для то-

го чтобы добраться к ним, нужно грамотно передвигать ящики — машем ручкой Socoban!)



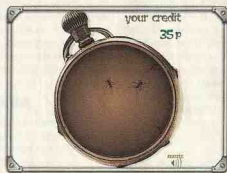
и разнообразные ловушки. В целом, геймплэй в игре очень интересный и напрягающий, а графика и подавно является сильной стороной проекта. Рекомендую!

Ant Arena

Жанр: аркада

Цена: freeware

Ant Arena — качественный представитель flash-игры. Мы управляем одиночным пауком, стоящим аккуратно в нижней части игровой арены. После старта на уровне появляются вражеские пауки, и наша задача — истребить их, пока они не уничтожили нашего подопечного. Принцип игры таков: при «набавном столно-



Backlash

Разработчик: Limit 0

Жанр: аркада

Цена: 14.95

Сайт: www.limit0.com

Еще один пример нехитрой, но очень увлекательной flash-забавы. Игра представляет собой вполне обычную на первый взгляд ав-

тогонку, выполненную в 2D, но это, повторюсь, только на первый взгляд. Далее нам становится ясно, что игра очень непростая — и виной тому очень необычная физика и сложность управления (все это сделано, скорее всего, умышленно — для поддержания должного игрового интереса). В игре в наше распоряжение дается обычный автомобиль, движущийся по трассе; наша задача — опередить соперника в соревновании. Основная игровая трудность — очень усложненная физика, а также развороты, которые не дают нам расслабиться и вынуждают каждую секунду пребывать в напряжении. Одна маленькая неточность — и вы ударились об ограждение, ваша машина заскользила и развернулась назад, вы потеряли скорость и пропустили соперника. Не слабо так, да? В целом игра напомнила мне сразу два творения великолепной студии «КД-Лаб»: сначала — «Вантеров» (тут



же вид сверху, те же машины и т.д.), с другой — «Самогонки», козырем которых была огромная оригинальность игрового процесса с занятым нововведением в виде многочисленных бонусов, разложенных по уровню.

Итог — неплохая графика и очень увлекательный геймплэй свидетельствуют о том, что игра удалась.

Charlie II

Разработчик: Wiering Software

Жанр: action/аркада

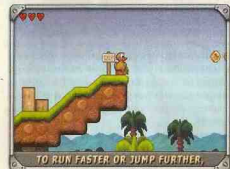
Цена: 15.00

Сайт: www.wieringsoftware.nl

Очень интересная аркада, предназначенная не только для детей, но и для взрослых, желающих расслабиться. Вы управляете забавной птичкой Charlie, стремящейся пройти сквозь кипищащие врагами уровни и остаться-таки в живых. В достижении этой цели нам мешают разнообразные враги, уничтожающиеся простым прыжком сверху, а также необходимость собрать некие таблички с собственным именем, без которых не откроется проход на следующий уровень. Просто, как дважды два, но очень интересно. В игре определенно есть некая магия, удерживающая нас подол компьютером. Затрудня-

ую сказать, отчего так, но как-то раз я присел за игрой около двух часов, хотя имел массу планов на день...

Однако помимо великолепного игрового процесса есть у игры и весьма существенный недостаток, а именно — ужасная графика. Ей-богу, даже игры на 16-битных прис-



тавах выглядели лучше, нежели наш пациент в разрешении 1280x1024. Надеюсь, слабая графика не отобьет у вас интерес к Charlie II, и вы будете наслаждаться этой, безусловно, интереснейшей игрой.

P.S. Не только мы признали качество этой игры. Charlie II получила приз *Shareware Industry 2002* в номинации «Лучшая игра с элементами action». Намек, думаю, ясен.

Jewel Quest

Разработчик: Iwin

Жанр: головоломка

Цена: 19.99

Сайт: www.bigfishgames.com/downloads/jewelquest/plus.html

Прекраснейший представитель отряда головоломок. В принципе, игра является неким переосмыслением идей Lines, но здесь введены некоторые ограничения и добавле-



ны разнообразные игровые примочки.

Нам дается некое игровое поле с расположенными на нем разноцветными квадратами. Мы можем менять местами два стоящих рядом четырехугольника с целью собрать ряд из трех или более одноцветных квадратов. По достижении этой цели клетки, на которых были расположены квадраты, приобретают характерную характерную золотистую окраску. Наша задача: вписавшись в определенный лимит времени, «озолотить» таким образом все игровое поле. Если вы справились с задачей очень быстро, вам начисляются бонусные очки, количество которых и учитывается при финальном подсчете после окончания игры.

В целом, очень интересная головоломка с качественной графикой, подходящая всем категориям геймеров.

Need for Eat

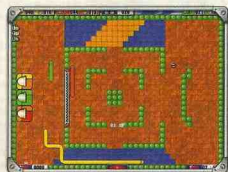
Разработчик: Another Day Games

Жанр: аркадная головоломка

Цена: 12.50

Сайт: www.anotherday.com

Очень забавная вариация классической змейки. Как и раньше, в ваше распоряжение дается одноклассная змейка, ваша задача — увеличивать ее размеры, поедая каких-то несущаз-



ного вида животных, и по истечении времени раунда оповестить соперника (в качестве которых выступают одна или несколько змеек) в размерах. В общем, классический римейк. Среди новшеств — наличие соперников, режущие нашу змейку устройства и т.д.

Вывод: очень хорошая аркада для любителей развлечения и релаксации, а также для тех, кто хочет вспомнить старые добрые времена, когда эпоха игровых устройств только начиналась...

A Snake's Life

Разработчик: Twilight Games

Жанр: аркадная головоломка

Цена: 19.99

Сайт: www.twilightgames.com/asnakeslife/snakestore.htm?src=snakedemo&ver=2.0

A Snake's Life — еще один типичный представитель игрового направления «змея», в котором вы управляете одним из представителей беспозвоночных; ваша задача — за определенное время откормить своего подопечного до больших размеров, чтобы перейти на следующий уровень. Геймплей в игре остался прежним, классическим; единственное, что может оправдать знание римейк — ограничение по времени и два вида пищи, которую нам придется собирать.

Графика игры очень проста, но привлекательна, а геймплей — довольно-таки занятный и увлекательный. Поиграйте — не пожалеете!

Platypus

Разработчик: Idigicon

Жанр: скроллер

Цена: 19.99

Сайт: www.retro64.com/getplatypus.asp?from=112_pp&call=546567&msc=.301

Представитель древнейшего жанра горизонтальных скроллеров. В этой игре, как и во всех представителях жанра, в ваше распоряжение дается некий летательный апа-

рат (в данном случае — вертолет), несущий на борту оружие, и вы, управляя им, должны, истребляя неприятелей, всеми силами пытаться долететь до финиша.

Геймплей в игре в общем-то классический, если не брать во внимание оригинальное устройство уровней, а также некоторые разнообразие «жизности»: помимо летающих противников, атакующих ваш летательный аппарат, за вами будут ехать поезда, а из-за спины появятся дирижабли.

Что касается графики и музыки... Визуально игра выглядит великолепно. Потрясающая «пластининовая» графика как нельзя лучше подходит к игре, а меняющиеся бэкграунды создают незабываемую игровую атмосферу. Музыка в игре тоже прекрасная — вы только послушайте динамичные аккорды, «взрывающиеся» ритмы, и вам тут же захочется пополнить ею свой плейлист.

Вывод: один из лучших (если не лучший) представителей жанра аркад-скроллеров и одна из игр, претендующих на звание «выбор автора». Однозначно, играйте!

Tanks

Разработчик: 2D Games

Жанр: Scorch'еподобная аркада

Цена: freeware

Сайт: www.2dplay.com

Еще один представитель flash-игр в нашем обзоре. Игра представляет собой вполне обычную вариацию Scorch'a, выполненную в абсолютном 2D. Все осталось на своих местах — мы поочередно перестраиваемся с соперником и пытаемся его уничтожить. Цель достигается простым разрушением ландшафта под врагом и последующим финальным выстрелом в оппонента. В целом, геймплей игры классический, такой же, как и раньше. И это хорошо. Графика, впрочем, в отличие от геймплея, не заслуживает настолько лестных слов, но впечатление об игре она ни капельки не портит.

В целом, рекомендую всем любителям оригинального Scorch'a, ну и тем, кто хочет взглянуть на классику старых добрых времен...

Zwarte Piet

Разработчик: Wiering Software

Жанр: аркада

Цена: freeware

Сайт: www.wieringsoftware.com

Очень неплохой представитель жанра аркад. В игре вы управляете неким человеком по имени Zwarte, ваша задача — раскидать разнообразные подарочные ящики в определенные места, а конкретно — в трубы домов, совпадающие по цвету с ящиками. Задача усложняется множеством противников — летающих птиц, столкновение с которыми отнимает у вас жизни. Противники уничтожаются простым прыжком сверху — как и в игре Charlie II, созданной, кстати, тем же разработчиком. Графика в игре несколько получше, нежели у предшественника, но и она не вызывает у меня восторга. Впрочем, мы же ценим геймплей, так? А если судить по нему, то игра действительно удалась.

Продолжение следует

Данил ПЕРЦОВ sholot1@i.com.ua

Меч Рыцарского замка

Так получилось, что я, литературный редактор Обоих Компьютеров, будучи по совместительству гастролирующим музыкантом несколько нетрадиционной ориентации (играю старинную музыку на старинных инструментах ©), недавно оказался свидетелем яркого события в мире исторической реконструкции, который мы по традиции считаем соотносимым с нашим, компьютерно-игровым. Когда-то в древности мы даже публиковали отчеты о ролевых играх, не так давно печатались довольно подробные материалы по конкретным их видам и системам. К сожалению, этот мир сейчас вышел из-под контроля Департамента, уж слишком он живой и динамичный — не хватает ни времени, ни сил, ни усердия, ни кадров.

Поводом к написанию этого материала послужило отнюдь не желание блеснуть пером — оно у меня ржавое и нигде не годное, просто меня вдруг охватило обоюдное чувство долга. Обоюдное, потому как с двух сторон — со стороны еженедельника, тифу, Департамента, способного изнутри мобилизовать серого неварачного буквоеда в некое подобие спецагента, и со стороны рыцарской доблести, к каковой этот буквоед был некогда некоторым боком причастен. Ну а поскольку заданий я никаких не получал и гоняться за организаторами был не обязан, потому считаю правильным особенно не заморачиваться, облекая свои дорожные впечатления в сухую форму отчета. Это будет нечто вроде жсе, каковой жанр в явном виде редок в нашем издании, зато вполне созвучен ему по духу.

В мире игр, как известно, существуют не только оседлые племена компьютерных геймеров, которые возделывают свой мир под защитой башен системных блоков, отстреливаясь от унылых демонов будней сквозь амбразуры своих мониторов. Есть и кочевники, которые всю жизнь проводят, странствуя и сражаясь в реальном мире, и лишь изредка выхрем проносятся на горизонте в виду наших застав. И хотя они вполне соотносятся с нашей парафией, история их изданием практически никак не освещается, скрываясь крошечным мраком. Немудрено — попробуй, утонишь за ними. Штатнику это вовсе не под силу, он, штатник, прижат к своему рабочему месту еженедельным авралом. Внештатнику придется полностью изменить свой образ жизни, став одним из них, чтобы поведать об этих загадочных существах всамделишные истории. Сами же кочевники, хотя и вполне грамотные, но слишком горды для того чтобы, отложив меч, взяться за перо.

В первую очередь речь, конечно, идет о «ролевиках», но не тех, которые «эригэшиники» (такая вот у нас путаница в терминологии — аж самому стыдно становится ©), а которые ролевики как есть в натуре, то бишь в реале. И даже не о них, а о касте еще более элитной и олдовой — об исторических реконструкторах. Те, кто думают, что эта реальность так уж далека от тематики нашего журнала, определенно заблуждаются. Связь между этими явлениями — компьютерной гейм-индустрией, ролевыми играми и рыцарскими турнирами — намного теснее, чем кажется на первый взгляд. И думаете, это все? А фантастика? Думаете, зрящим делом мы выпускаем лучший фантастический ежесемейник в Европе? А магия? О, поверьте, руны, панталоны, волшебные талисманы, равно как и доспехи, мечи и алебарды — все это рулит не только в компьютерных играх!

Но помимо геймплея есть еще и атмосфера. Лютни и шаллеи, виселицы и дыбы, щиты и хоругви, а значит менестрели, палачи, шуты, рыцари, их верные оруженосцы и строптивые дамы, а значит музыка и танец, фехтование и тактика, поэзия, доблесть, ло-

бовь, вера... И это уже не просто антураж, и даже не просто отыгрыш — это уже восстановленная реальность, некогда потерянная, выветшенная, омертвевшая. Все прорастает одно из другого, все скреплено общим духом, общими мечтами, устремлениями и пристрастиями, все эти ветви имеют один ствол, один корень. ИГРА — вот этот корень. Именно так, сплошными капиталами. ИГРА, возвращающая миру реальность.

Как ни странно, именно так все и происходит. Вся наша повседневная реальность состоит из игр, более или менее увлекательных. Для того чтобы кем-нибудь стать, надо выиграться. Чтобы все поверили в то, что ты дизайнер, гейм-обозреватель, литературный редактор или композитор. Сам по себе человек гол и неказист, он чужак, призяк, что бы он ни говорил и что бы он ни умел. Выигравшись, он становится индивидуумом, начинает действовать в этом мире, и мир его начинает замечать, пробираться под него. Другое дело, что есть игры, которые тебе навязывают, вроде президентских выборов или армии, а есть игры, которые ты создаешь сам. Сначала, возможно, просто выбираешь из существующих вариантов. Просто для себя. А со временем к тебе подтягиваются будущие единоплеменники, начинают тебе верить. И когда приходит смерть и захохочешь тебя в свою книгу, ты заставляешь не в тупое фамилия-имя-отчество, а в красивую картинку, которая живет своей независимой жизнью, ни на что не похожей. Главное — вовремя послать кого надо куда надо. И не оборачиваться, чтобы окликнуть.

Вероятно, именно поэтому исторические реконструкторы вызывают невольную зависть у скромных сужающих вроде меня. Вроде бы ничего такого особенного не делают, просто тусуются в костюмах, рубятся на мечах, некоторые иногда задвигают красивые телеги о рыцарской доблести. Пригладившись же к лицам, начинаешь подозревать, что это не просто маскрад — древние они какие-то, нездешние. Их можно сравнить с селами и городами, украшенными замками — вроде бы нормальная жизнь, но некая постоянно присутству-



ющая доминанта цепко держит их в сказке, тем самым принципиально отличая от мест, не отмеченных подобными достопримечательностями. Разумеется, и сказки у всех свои, непохожие на другие. Лишь история всех объединяет.

Ледя надежды, что читатель бывал в таком населенном пункте, и желательно не в одном, а потому понимает, о чем речь, отказуя углубить метафору. Именно, как по мне, замок интересен не столько своей архитектурой и историей, не столько как сама по себе сказка, сколько как раз вот этим соотношением, участием сказки в повседневности. Есть замки угрюмые, забытые и одинокие, парящие на вершине в гордом одиночестве вдали от жилья (Кременец). Есть ухоженные конфетки, превращенные в городок аттракционов для туристов и в дойную корову для местной администрации (Каменец-Подольский). Есть замки, от которых остался торчать только гора (Киев и Львов) — однако это не просто гора, это все тот же замок, но скрывшийся от людей.

Лудькому замку, называемому замком Любарта в честь своего владельца, некогда бывшего одним из влиятельнейших лиц Великого Княжества Литовского, сам бог велел стать центром нынешнего украинского рыцарства. Мощные стены, просторный двор, массивные башни — добавок, уникальное для Украины совмещение исторического и административного статуса. Первый турнир там был проведен в 2000-м году, это было одно из первых масштабных мероприятий подобного рода в нашей державе. С тех пор концепция турнира изменилась, сменились организаторы, да и турнир уже другой. Тот, на котором мне посчастливилось присутствовать, назывался **Международным фестивалем средневековой культуры «Меч Лудького замка»** и был по счету вторым. Первый состоялся в прошлом, 2003-м году. Как явствует из названия, организаторы — львовский клуб исторической реконструкции **«Серебряный Волк»** (www.silverwolf.lviv.ua) — решили действовать с размахом. К этому обзывало и историческое событие, которому был приурочен праздник, — съезд европейских монархов, проходивший в этом самом замке 575 лет назад. И фестиваль получился вполне подобающим.

Я приехал в Лудьку 3 сентября в составе львовской фольклорной группы **«Бурдон»** (burdon.lviv.ua), с которой с недавних пор сотрудничаю в качестве шамалеста, блокфлейтиста, задригиста, шамалонома, динкиста и тромбониста — коротко говоря, духовника ☺. Помимо соотствующих эпохе инструментов, в музыкальный арсенал ансамбля включены средневековые танцевальные «стандарты», что для фольклоров, впрочем, довольно типично. Пример, пожалуй, наиболее органичного синтеза подобного рода — творчество белорусской группы **«Старая Ольса»** (www.staryolsa.com), одного из признанных лидеров музыкальной реконструкции, которые под вывеской «музыка Великого княжества Литовского» вытаскивают на сцену и народные мелодии — как славянские, так и балтийские, — и европейский Ренессанс. Выступление этих горячих «литовских» парней на фестивале буквально порвало всех на куски (не думайте, что и мы в этом деле не преуспели, просто охота поскромничать ☺). Оглушительный дистрих духовых (волянка плюс два вольтыничных чантера, почему-то в местной белорусской, то бишь великолитошской ☹ традиции называемых шамалестин), громовой бой барабанов (ансамблисты всячески норовят улучшить момент, чтобы стукнуть в мембраны, демонстрируя чудеса вольтыжировки) под яростный чек средневековой лютни — добрую половину слушателей ноги так и потянули в пляс. Картина, надо сказать, впечатляющая — кто в бархате, кто в джизсах, весь народ в тулупы пылы против лучей закатного солнца замахивался выплесывает весьма изощренные старинные хореографические коленца, притом делает это вполне согласованно и легко.

Ну и рыцари, конечно — они-то и были хозяевами на этом празднике. Честно говоря, то, что я увидел, намного превзошло мои ожидания — турнирные бои были техничны и искусны, порой вполне тактичны (от слова «тактика» ☺) и интеллектуальны. Доспехи — добротны, подчас даже богаты. Запомнился один воин из команды **«Лубинский страж»**, у которого на голове был — даже не шлем, а прямо скульптурный портрет! Мне потом объяснили, что этот клуб занимается реконструкцией... гномьего царства, причем ребята делают это совсем не с «игровым» усердием — доспехи их богаты чешуйкой и различными декоративными деталями. Примечательно, что «спортивная» эклектика, бывшая в ходу на заре оте-

чественного рыцарского движения, уступила место исторической добросовестности: были русские, английские и литовские воины, даже испанец-реконкистадор затесался, были и целые команды, избравшие определенную историческую тематику: **Франция** (победитель турнира) и **Ирландия**.



Центральным событием фестиваля стал командный бургур, проходивший на второй день. Мне приходилось видеть подобные забавы на фестивале «Меч Киева», о котором мы как-то упоминали в новостях, — там это было больше похоже на регби. Здесь же воювали не на шутку, бой часто затягивался, бойцы перепрыгивали с фланга на фланг, иногда доблестные витязи начинали теснить публику, и даже дядьки с шестами, ее обоявившие, не могли ничего поделать. Динамику происходящего прекрасно поддерживал маршал турнира **Евгений Чигисев** своими комментариями (готовясь к написанию материала, я встретился с ним, и он дал мне массу интересных сведений, из которых можно было бы сделать хорошую проблемную статью, но лимит исчерпан, поэтому придется, ограничившись благодарностью, отложить этот проект до лучших времен). В перерывах между боями публику веселили шу-



ты и обольщал целый гарем танцующих харьковского коллектива **«Восток»** под началом дервиша Хасана. В общем, зрителям не давали заскучать. Того же, кто и этим был недоволен, в уголку под навратной башней поджидал палач со своими веселыми аттракционами — виселицей, плахой и колодой.

L.A.V.R.

ALIEN
SHOOTER

Разработчик: Sigma Team
Издатель: «Руссофт-М»
Жанр: наркотик
Сис. требования: CPU 600 МГц, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб 3D-видео

Темный коридор... Ледяной воздух... Сколько их еще здесь? Не знаю. Страшно... Нет, главное — не бояться. Страх — это маленькая смерть... Смерть души. Страшно? Нет. Да и сколько мне лет, чтобы бояться? Тридцать один, тридцать два... Эх, давно сбился со счёту... Страшно? Но чего мне бояться? Своей работы? Нет, я отношусь не герой. Герои такими не занимаются... Я наемник. Человек на побегушках. Слава Богу, отлежался... Да, в такой ситуации оказаться, не только сам с собой разговаривать начнешь. Но ведь сам виноват. Да нет, виноваты деньги, деньги и еще раз деньги. Ладно, хватит обманывать себя, ведь знал, на что иду... Да и не в первый раз. Но тогда были люди, а теперь... Да, плохи мои дела. Уф, от запаха крови уже тошнит... Снова страшно. Я наемник, я наемник... Вроде отлежал. Так и с ума сойти несложно. О, кажется, выход. Ну, с Богом...

Мясое, сэр

Если взять все самое лучшее из игр разных жанров, можно ли получить шедевр? Вряд ли... От силы, забавный гибрид. Разные исключения лишь подтверждают общее правило. Эта истина известна практически всем — игровым критикам, аналитикам и даже геймерам. Но только не разработчикам. Они то и дело хотят нас убедить в обратном. **Sigma Team** — не исключение. Выбрав несколько интересных на свой взгляд игр и вырезав из них самые «вкусные» кусочки, они начали разрабатывать собственный проект. Нет, не пародию, а вполне серьезную игру. Забегая вперед, скажу, что вышло очень даже неплохо... А название наш «гибрид» получил — **Alien Shooter**. Собственно, сегодня на ваш суд выдвигается именно он.

* * *

Нередко чем начинать собственную обзор, хотелось бы обратить внимание на некоторые особенности, которые отличают **AS** от **Crimsonland** а, являющегося, по сути, королем жанра мясных аркад.

✓ **Два игровых персонажа.** Представьте себе, помимо наемника-вышибалы есть еще девушка, хрупкая и беспомощная (на первый взгляд). Конечно, силенок и здоровья у нее и впрямь помельше будет, зато бегает и стреляет она намного лучше своего коллеги.

✓ **Камера.** Да, вид сверху в «Кримсоне» всем казался оптимальным вариантом для игры такого плана. Однако **Sigma** пошла по другому пути, создав псевдо-3D-изометрию. Не сказал бы, что это оптимальный вариант, ведь обзор сузился по сравнению с тем

же «Кримсоном» раз в 6. А если посчитать, что и разрешение в игре 640x480 (лечится патчем), то...

✓ **Ограниченное пространство.** Помнится, в «Кримсонланде» кроме нашего альтерэго и монстров, посторонних предметов на поле боя не существовало, не говоря уже про какие-нибудь здания, стены и двери. В **AS** же, напротив, мы всю игру будем бродить по какой-то секретной научной базе, сражаться с монстрами в узких коридорах, постоянно натываясь на закрытые двери, взрывоопасные бочки и маленькие комнаты. Ничего не скажешь, оригинальное решение...

Собственно, это и все кардинальные изменения, которые не позволили внести в свой проект разработчики **AS**. Все остальное либо позаимствовано, либо нагло украдено у «Кримсона». Обидно.

* * *

Три необходимые вещи об **AS** мы уже знаем, так что теперь можем смело переходить к полному обзору игры. Итак, для начала определимся с жанром. Да, я знаю, что в графе «жанр» написано «наркотик». Это — сушая правда. Игр такого жанра немного. Из известных — **Crimsonland**, **Elasto Mania**... Но все-таки нужно быть объективным. На что же похож **AS**? На «Кримсон»? Безоговорочно. На **Diablo**? Да, что-то где-то есть. На «Деус Экс»? И у него **Sigma** позаимствовала некоторые элементы... Хорошо, подведем черту. Итак **AS** — мясная аркада-экшен, с ма-а-ленькими примесками РыПыги, экономической системой (шокированный смайл), и (почти) атмосферой киберпанка (смайл в ауте). Коктейль есть тот. И, как всегда, нам его дегустировать.

Жанр известен. Что дальше по плану? Так-с... Ага, сюжет. Хотя, зря он сюда понал. Ему здесь вообще нечего делать. Но он есть и даже заруливает конкурентов в своем жанре. Собственно, его краткое описание вы можете прочитать во вступлении. Да, игрок снова, уже в который раз, становится наемником (или наемницей — об этом позже). И, как всегда, секретная лаборатория, сигнал бедствия, пришедший... В общем, опыт ребята неплохо погуляли, а нам, как всегда, расхлебывать... Ну, нам не привякать. Рассказывать сюжет дальше не имеет смысла. Он закончился еще тогда, когда вы нажали кнопку Campaign. Что называется, домысли сам. Но для такой игры ЭТО уже достижение. Вспомним хотя бы «Кримсонланд». То-то же...

Вот мы и подходим к главной части обзора и, по совестительству, к самой интересной и продуманной составляющей игры. К геймплею. Да-да, именно так, с большой буквы. Уж поверьте. Он того стоит. Хотя описать его практически невозможно, я все-таки попробую это сделать. Правда, сначала нужно определиться, в каких дозах мы Его хотим получить. Собственно, есть два способа. Первый — для любителей смаковать игры, для любителей почувствовать всю ее мощь и все ее слабости, посмотреть на нее с разных сторон, наконец, для любите-



лей, которым прохождение игр доставляет истинное удовольствие. И называется он **Campaign**. Второй способ — для людей, жаждущих расслабиться после рабочего дня, снять стресс и погонять в игрушку, где помощь головного мозга не требуется, для геймеров, уставших от квестов и RPG, да и просто для тех малышей, которые во всех играх ценят только количество анимированного мяса и литры пролитой крови врага. Кто еще не догадался, этот способ — режим **Survive**...

Campaign

В принципе, оба режима одинаковы, просто в кампании вы будете получать свою порцию строго и нормировано: на 4-м уровне вы вряд ли побьетесь в настоящей мясорубке, а вот к 9-му подчитать количество монстров на уровне — задача неразрешимая. В **Survive** Вы за 10 минут получите все то, что можно скинуть от мясной аркады, но об этом позже. Начнем с того, чего в «Вызывании» нет. С тех самых примесей РыПыГи и экономической системы. Помните, добавление в «Кримсон» перков некоторые геймеры считали верхом придурливости: ну действительно, зачем мясному шутеру какие-то примочки? Ан нет, фишка была принята на «ура» многими игроками. Разработчик AS этого оказалось мало — они взяли и припели еще экономическую систему. Хотя эта... гм... система проста как ромка, и к тому же одностронняя (купить мы можем что угодно, а вот продать — ни-ни!), мне эта «находка» понравилась. Не спорю, она здорово понижает динамику игры, ведь запасаться всем необходимым вам придется между игровыми уровнями, но, на мой взгляд, оно того стоит. Покупать мы будем не только оружие (9 видов) и патроны к нему, а и всякие полезные предметы — типа фонарика, очков ночного видения, дополнительной аптечки, бронжилета и даже маленького дроида-охранника. Но и это не все. Также мы сможем вживлять в тело разные имплантаты (тот самый кусочек «Деуса»), повышающие наши основные характеристики. Да-да, именно характеристики, коих всего 4 — сила, скорость, здоровье и точность (почти «Диабл»). Естественно, и имплантатов столько же. Собственно, они есть и в «Вызывании», но там все происходит настолько быстро (об этом позже), что увидеть, подобрал ли ты имплантат, бывает очень сложно. Здесь же все стоит денек, и перед тем, как вживлять в свое тело разные гадости, есть время подумать, что лучше — быстрее убейте или точнее стреляйте. Началу денег вам будет, конечно, не хватать — ни о каких имплантатах и плазманагах не может быть и речи, тут хотя бы патроны к дробовику купить, зато к последним уровням немало местных денег будет лежать бесхозными грузом — их просто не на что будет тратить.

Ну вот, оружие куплено, имплантаты радостно жужжат, стимулируя мышцы, дрон мечется из стороны в сторону, огибая противников, — пора приступать к освобождению комплекса. Началу все будет идти легко — небольшие порции монстров становятся жертвами верного минигана, коридоры достаточно просторны для маневров, а дрон-охранник может выдержать не одну атаку слабеньких монстров. Но уже к 7-8 уровню происходящее меняется с точностью до наоборот — плазмаган сашком медлитель, а ракет недостаточно мощен, чтобы справиться с пачками алиенов; места для маневра совсем не остается, хотя коридоры вовсе не уменьшаются; количество монстров, мягко говоря, зашкаливает. Дрон нервно курит — мало того, что он не выдерживает и минуты сражения, так и наносимый им урон алиенов беспокоит не больше, чем укус комара. Благо, в нудные моменты попадаются турели с не одной тысящей хит-пойнтов и уровнем не меньше, чем у плазма-минигана. На предпоследнем же уровне творится полный беспредел — спасительную турель облепляет добрая сотня не самых слабых монстров, при этом в воздух взлетает такое количество останков, что происходящее по ту сторону экрана можно смело охарактеризовать как «мясной праздник». А вот на последнем уровне разработки дали нам серьезную поблажку — монстров не так много, большинство из них слабы, а патроны, аптечки и бронжилеты попадают в немалых количествах на каждом шагу. В целом же, синга оставил мне приятные ощущения, хотя и проходит он за пару-тройку часов.

Survive

Этот режим можно охарактеризовать в двух словах — упрощенный синга. Да, все то, что мы проходили на протяжении 10-ти уровней, нам придется пережить за 30 минут. Только теперь без разных магазинчиков, все — и оружие, и имплан-

таты, и даже беднягу дроида — нам придется добывать непосредственно на поле боя, из тушек поверженных монстров. Да и сражаемся мы уже не в душных и тесных коридорах лаборатории, а на свежем воздухе, но и здесь не обошлось без пары подсобных помещений, зайти в которые нам, правда, не удастся.

Процесс очень динамичен — пару секунд назад вы сражались с ордой слабеньких монстриков, а вот на вас прет еще большее количество довольно не слабых не то скорпионов, не то пауков. Еще через минуту скорпионов заменит новый, неизвестный науке вид «бегемотов» с мини-турелями на спине. И так, пока вы не умрете, ведь выжить в этом режиме вам не удастся. Хотя кто знает... Судьба богата на сюрпризы. Лично мне это не удалось.

Краткий вердикт: играть заядлым мянками, пессимистам (все равно ведь умрете) и тем, кто хочет отдохнуть после рабочего дня или попросту скоротать время. Поверьте, вы даже не заметите, как оно пролетит. И так изо дня в день



некоторые будут пытаться выжить, некоторые — побить свой собственный рекорд, некоторые — срывать злость на бедных кучках полигонов... Режим весел, нескушен, динамичен — и этим все сказано.

Музыка, графика и т.п.

Еще думаю, что происходящее на экране действо было бы так динамично, играл в колонках соната Бетховена. Разработчики тоже так подумали. И правильно сделали! Музыка действительно хороша, уж очень она подходит игре по динамике. Жаль, треклов кот напалка, зато их качество... просто песня. Мне лично было очень весело играть. Надеюсь, и вам понравится.

Графика... А вот тут девелоперы просчитались. Извините, конечно, но разрешение 640x480 уже давно никого не впечатляет. Да, эта проблема решится патчем, но... выход в Интернет есть далеко не у всех... Другое дело, мешает ли это играть... Честно — ни как. И машина не тормозит. А то, вложи разработчики в каждого монстра по 10000 полигонов, вряд ли бы я сейчас смог насладиться этой игрой. Короче, баланс — 100%.

Так, что еще? AP В мясной аркаде? Увольте. Хотя, если честно, он на уровне сюжета. Ага, монстров, застрявших в стенах, вы увидите не раз. Но акцентировать на этом внимание все же не стоит. Мясо, сэр.

Вывод

Как ни странно, наш гибрид живет и процветает. И даже пользуется успехом у некоторых геймеров. У меня, в том числе. Но все-таки выскажу свое ИМХО: Crimsonland лучше. Однако уже есть информация о второй части AS, и мы сможем увидеть новую дуэль в таком прекрасном жанре — мясная аркада.

SebastoKrat0rIII sebastokrator@ukr.net

In-Fisherman

Разработчик: Bold Games
Издатель: Global Star Software
Жанр: simСистемные требования: P 3-866 МГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, Win ME/XP
Дата выхода: лето 2004

Эх, хвост-чешуя, не поймал я ни...чего. © Шансон

Об оригинальности — порок это или добродетель?

С незапамятных времен люди ловили рыбу. Даже волк в сказке ловил рыбу на хвост. Весьма оригинальный, кстати, способ.

Но с незапамятных времен люди стремились набить карманы бумажками, что именуются деньгами. И вот нашлись такие, которые решили сделать это на ловле рыбы. Весьма оригинальный, кстати, способ ☺.

О рыбалке — порок это или добродетель?

В США, между прочим, рыбалка довольно-таки популярна. Там есть различные журналы, ей посвященные. И вот редакция одного из них, а именно, **In-Fisherman**, решила сделать доброе дело — и помогла создать симулятор рыбака, что в честь этого самого журнала гордо именуется **In-Fisherman Freshwater Trophies**.

Об игре — хороша она или нет?

Н у что можно сказать об этой игре? А вот и много чего ☺. Итак, ловля рыбы представлена рыбной прогулкой, туризмом и карьерой. В первом случае вам предлагается выбрать сезон (весна, лето, осень), лодку (их несколько видов — то, в чем вы хотите, но не осталось неясным) и озеро (их 10 видов, и все в США ☺). Наслаждаетесь себе рыбалкой на здоровье. Турнир, в принципе, тоже самое, но вас ограничивают временем — раз; вы должны выбрать вид рыбы для ловли — два (все остальные виды засчитываться не будут); можно рыбачить зимой — три; есть возможность выбрать продолжительность турнира (от 1 до 5 дней) — четыре. Карьера — это сезон, состоящий из трех вышеописанных турниров.

Перейдем непосредственно к процессу ловли. У вас есть в наличии: лодка — 1шт., рыбак — 1шт., удочка — 1шт., всякие разные крючки/наживки/приманки — довольно много шт. ☺. Действительно, приманок и крючков больше тридцати. Также можно настроить длину удочки, ее тип (спиннинг и т.д.), скорость катушки, длину и цвет лески... Тут и потеряться можно!

Ловлю можно условно разделить на два режима — над водой и под водой. Над водой вы руководите лодкой (вид от третьего лица) с помощью старых добрых WASD. Когда вы наконец найдете устраивающее вас место (намного легче делать это с помощью карты), начинаются режим под водой. Вы забрасываете свою наживку/приманку и ждете рыбу, большую и маленькую ☺. Вид подводного мира открывается свободный, и вы можете вращать камеру, как вам заблагорассудится. Кстати, ловить можно не только с лодки, но и с пирса.

В общем, пока вы наслаждаетесь видом почти пылкого, как лист бумаги, дня, и 2D'шных спрайтовых водорослей, я расскажу вам немного о полезных советах, любезно предоставленных редакцией журнала. Это, типа, подсказки, как выловить большие рыбы — ну там, всяческие приемы по ловле окуни (как надо забрасывать, подергивать приманку, вытаскивать рыбу) и прочая, и прочая. Собственно, никакие это

не советы, а статьи по рыбалке из этого самого журнала. К игре они почти никакого отношения не имеют — так, больше для всяких там любителей и профессионалов, которые на этом собаку съели ☺. Мне лично из тех статей ничего не ясно было, и, хотя я делаю все в точности, признаюсь честно, **НИ ОДНОЙ РЫБЫ Я НЕ ПОЙМАЛ!** И так, и сяк, и эдак — да все не так. После полутора часа глаzenia в монитор в ожидании добычи и подергивания наживки (так в советах было написано) я сдался. Потом я пробовал еще и еще. Нет и нет. Пробовал разные сезоны, озера, лодки, удочки, и даже цвет лески менял! Наверное, я не рыбак (см. эпиграф ☺). Хотя... Все равно бы рыбу отпустил. Жалко мне ее ☺.

Правно, не знаю, как ее ловили обзврателами с других сайтов/журналов, но я им завидую ☺.

Так все-таки, оригинальность — порок или нет?

З наете, оригинальность оригинальности разны. Есть оригинальности хорошие, а есть плохие ☺. Разработчики этого, скорее всего, не знали, поэтому решили соригинальничать по-плохому. Визуальный вид самого рыбака, лодки (режим над водой) и водной поверхности еще более-менее достойны, но деревья на горизонте — странно неаккуратные и совсем не объемные. Ну да ладно с этими деревьями, на них вроде не сильно обращаешь внимание. Но стоит увидеть, как ранее упоминалось, дно, а точнее — такую длинную плоскость (геометрию учили?) и нарисованные на ней камешки — и понимаешь, что... дею плохо ☺. Или, может, у меня копил какой-то не такой... Наверное, вот в чем заключалась оригинальность разработчиков — показать рыбакам былые времена, год эдак 500-й до нашей эры, по меркам которого и делалась графика к игре. Водоросли я уже описывал, на них смотреть страшно. Есть, кстати, большие камни, которые выполнены вполне прилично. Скорее всего, художник, который рисовал игру, сделал половину работы и заболел — ну так не откладывать же из-за этого работу ☺, в самом деле!

На звуки я не слишком обращал внимание, но с твердой уверенностью могу сказать, что они есть ☺.

О пороках и добродетелях

Ч то я там расписался об оригинальности, спросите вы. Какая оригинальность, парень, да уже таких симуляторов видимо-невидимо было. Э нет, скажу я, не так уж и много. И знаете, я рад, что симуляторы этих было не так уж и много. Ведь если бы все они были похожи на этот... Рыбу бы взрывали динамитом, акси карьеры ☺.

Как там говорит Кертис? «В корзину»? Мягко сказано, господин Кертис. В урну, в мусоропровод, в мусоровоз, на свалку!

P.S. От разработчиков или истинная оригинальность. Вы все просто глупые люди! Оригинальность в том, что это никакая не игра, а инструкция. Как сделать свой настольный симулятор рыбака: вырезаем дно и водоросли из бумаги, покупаем в магазине модельку рыбака, лодку — готово к употреблению. Но главное — не покупайте ни одной модельки рыбы! ☺



Кирилл Талер

А Зори́чи здесь тихие... 2

Картина Репина «Бурлаки на Волге», или Поезд «Нічні Зорі»

...А прежде чем Дима З. или Яна З. ответят на следующую вопрос, я расскажу о том, каким образом состоялась моя встреча с писателем-фантастом Александром Зоричем.

Как Вы знаете, писателя (не говоря уже о писателе-фантасте) в обычной жизни нередко окружает, мягко говоря, всяческая мистика и чертовщина. И все, что каким-то боком имеет отношение к этим людям, имеют отношение и к чертовщине.

Пятница

В последний день перед выездом к Александру Зоричу я забрал к старым знакомым и случайно у них заочивал. Утром знакомый пошел встречать девушку, пламенно обещая после этого напоить меня чаем и отпустить на работу.

Я прождал полчаса, еще полчаса... потом еще полчаса. Потом смирился с тем, что командировка в Харьков провалилась, а мне суждено умереть в пустой квартире от голода, холода и отсутствия Интернета. Повалился на кровать и начал читать книгу Жака-Ива Кусто «Лососи, борбры, катраны». В это время в дверь начали стучать и что-то орать какие-то мужики. Я обрадовался, что хоть валомщики меня освободят и на радостях начал обзывать и угрожать милицией. Валомщики ушли, погнав меня в ответ...

Знакомый вернулся с девушкой, когда я уже закончил лососей и зачитывался борбрами. Оказалось, хозяйин квартиры застрял в лифте, а пока его вытаскивали (около 2-х часов), девушка ждала на остановке (вот это верность!), а в квартиру стучались соседи, чтобы предупредить меня...

Потому на работу я пришел немного завинченный и перед тем, как уехать на вокзал, забыл...

Суббота

...Записав все координаты Александра Зорича — адрес, телефоны и т.д. Выйдя утром из поезда «Нічні Зорі» (Трускавец-Харьков), я начал звонить в редакцию, но там никого не было. А произвести операцию «открыть the Bat!» для охранников все равно, что для меня — произвести операцию на сердце. Пришлось вспомнить адрес, который я видел один раз, да и то на бумаге...

И когда, завалявшись в 11:00 утра с дороги, без предварительного звонка, небритый, немтытый (и не один), я был приветливо встречен Димой Зоричем и даже почти договорился о временном интервью, мне показались — все, чертовщина закончилась!..

А когда кажется, нужно креститься...

Кирилл Талер, далее кТ: Со сколькими лет занимаетесь... э-э-э... писательством... эпистолярным жанром?... Наверное, с пеленок?

(Напоминая: писатель-фантаст Александр Зорич, являющийся при более близком рассмотрении тандемом — Дмитрий Зорич и Яна Зорич — написал сценарий для мирового хита «ВТБ» («В тылу врага» — RTS/тактика).)

Дима Зорич, далее Дима З.: А с семнадцати лет! Сначала порознь, потом вместе. Вот, Яна напишет — я похвалю...

Яна Зорич, далее Яна З. (с серьезным выражением лица): ...Дима напишет — я раскритикую.

Дима З.: ...И так сложилось, что к восемнадцати годам вкусы у нас почти совпадают... Вот и сошлись.

кТ: ...Перифразируем заглавительный вопрос: «Почему Вы занялись фантастикой?» Какие бесы Вас укусили, что Вы занялись таким неблагодарным делом, как... ну, Вы в курсе.

Дима З.: Как фантастика? (Хитро улыбается.) С одной стороны — мы просто любим фантастику со всеми ее бесами. Например, Стругацких...

Яна З.: Мы и думали раньше — пишем вдвоем, как Стругацкие!..

Дима З.: К тому же — у нас любовь к античности, средневековью. И эту самую любовь к средневековью мы начали совмещать с современной фантастикой.

Вначале мы, естественно, были уверены: все пойдет неправильно, Толкиен — козла, и т.д. Вот в нашем мире все будет гораздо реальнее — много секса и никаких альфов. Понимание же Толкиена пришлось познать.

Яна З.: А потом даже было — дописываем до середины роман, а издатель его уже покупает. Такое же в принципе невозможно!!!

кТ: С какой книги пришла уверенность в своих силах?

Яна З.: После первой!

кТ: Да-а-а?! (Явно издевается.)

Дима З. (явно понимает, что кто-то там явно издевается): Но до этого мы уже шесть лет писали вместе, и не только крупную форму. Другое дело, что по резкой молодости жили в своей альтер-



Кон-странинг2003

нативной реальности — сами писали и сами радовались... Уверенность пошатнулась в 1998 году, после знаменитого дефолта — многие издательства на тот момент находились в плачевном состоянии, практически на грани закрытия, и им было не до принятия рукописей — оказалось, что два года работали задаром. Но тогда у многих уверенность исчезла.

Яна З.: ...Хотя я и верила в то, что дальше будет плохо — и ситуация исправилась.

кТ: Ваши учителя/гуру в фантастике и по жизни — кто они?

Яна З.: Ну... Стругацкие, например.

Дима З.: Хотя... все-таки неудобно такое говорить. Мы ж непохожи совсем... Хотя, когда наши произведения пропускались через лингвотранслятор. (Как работает эта штука, кТ, конечно, не знал, а потому спросил... и забыл!) Он выдавал большую стухость со Стругацкими. Но Стругацкие добрыми были, а мы злые.

Яна З.: Довлатова можно еще назвать...

Дима З.: ...Да-да, еще Астафьев, Довлатов!..

Яна З.: ...Эюскинд еще. Но это скорее любимые писатели, а не учителя.

Обаяние группы «Уматурман», или Картина И. Иванова «На таран!»

кТ: Если быть честным, я с Вашим творчеством практически не был знаком... то есть, вообще не был знаком. И перед интервью попытался навестить упущенное — прочел несколько отрывков из по-

вестей/романов, что на сайте www.zorich.ru, и рассказы «Конан и Смерть», опубликованный в «РФ». И как у всякого доморощенного критика, у меня сложилось двойное, но единственное правильное мнение!

Дима 3. (сама серьезность): ...Изагай!... Изагайте!

кТ: При хорошем знании предмета, который Вы описываете (исторические срез, научные гипотезы), при описаниях высокотехнологических процессов — ощущается большой недостаток человеческого фактора: чувства, эмоций. И это делает Ваши произведения... железными... неживыми, что ли.

Яна 3.: Напрямую я не соглашусь... Хотя да, в «Конан и смерть» есть.

Дима 3.: На самом деле, это сложно...

Яна 3.: Иногда бывает, что мы сознательно хулиганим знанием предмета, отодвигая на второй план остальное. Попросту говоря, пижоним. Но вот в одном из номеров «РФ» были опубликованы отрывки романа «Без пошлады», да они и на сайте есть. Если и там Вы найдете недостаток чувств и «железность», то мы Вас... то мы тебя — убьем!

Дима 3.: А в нашей научной фантастике, там много именно научного реализма. Тяжело включать, но если уже начал разбираться в том, о чем пишется, начинаешь замечать и остальное.

«Ничего Святого» — она вообще на эмоциях построена! Сейчас случилось невероятное: впервые с 1932 года (!) журнал «Знамя», оплот старых традиций, классики и реализма, берет фантастическую повесть — нашу! За все время из фантастики в «Знамя» печатались только Замiatин («Мы»).

кТ: Обычно подобные бастионы на предложения напечатать фантастику реагируют: «Мы Вам что, журнал Cool?!»

Дима 3.: Да-да, именно! Главным редактор, конечно, опасался, что в его журнал после публикации полетят банановые корки и гнилые помидорки. А потом решился и сказал: «Ладно, это моя проблема».

Яна 3.: Факт. Попросил нас главред «Знамени». Фантасты сильно обрадовались.

Дима 3.: ...Ведь ни для кого не секрет, что серьезные писатели ставят фантастику ниже плинтуса — где-то возле детективов.

кТ: Раз уж разговор так плотно перешел на фантастику... Недавно вышел фильм «Ночной Дозор» по книге и сценарию Сергея Лукьяненко. И вот какой интересный парадокс получается: в узких фантастических кругах фильму дают довольно высокую оценку, а на широкую общественность выносятся восторги и похвалы критиков. Как Вы это прокомментируете?

Дима 3.: Жесткий вопрос... У нас же достаточно дружная и сплоченная компания. Во взглядах на многие вещи мнения могут различаться, но друг за друга мы стоим. Общность чувств, как-никак. Потому, когда «Ночной Дозор» вышел, все мы искренне радовались за успех января.

кТ: Уточните: за успех жанра фантастической прозы или жанра кинофантастики?

Дима 3.: За большой жанр фантастики в целом. У нас же на протяжении всей истории советского кинематографа практически не бы-

ло фантастических фильмов. Пять лет назад — вообще ж#@! Сейчас продюсеры поняли, что на кинофантастику можно зарабатывать деньги — и немалые. И когда «Ночной Дозор» ругают, то обращают внимание на множество мелочей — то не так, это не так... Но, по большому счету, фильм получился революционным во всех отношениях. И не мне Вам это рассказывать.

кТ: У каждого писателя есть пик — когда да и сюжет, и диалоги получаются, и каждое слово в точку, и просто от процесса написания ловится кайф и вдохновение. Был ли он у Вас, и если был, то когда?

Мне, да и другим авторам и читателям «Мика», это интересно, потому что даже в таком несложном жанре, как рецензии на игры, на автора не часто спускают озерения и откровения.

Дима 3.: Если припомнить работу над «Первым мечом Бургундии», как раз такая атмосфера и была. И после этого еще роман «Без пошлады», собственно, делающийся сейчас. А для душевного равновесия во время написания лучший рецепт — покой и отсутствие человека, который постоянно бьет молоточком по голове: «Давай, давай, давай!» У нас, кстати, нет кабальных контрактов с издателями. Мы показываем, если их устраивает — произведение берут.

кТ: Прогноз писателя-фантаста Александра Зорича на 2050-й год.

Дима 3.: Ха, хороший вопрос! (Залучивается.) Вообще, прогнозы — дело скользкое. Это я понял, когда восемь лет назад мы написали роман «Сезон оружия» о виртуальной реальности, который уже сейчас смотрится морально устаревшим. И все-таки, кое-какие прогнозы нам как фантастам сам Бог велел делать. Я думаю, мир еще дальше продвинется по пути сращения биологического и кибернетического. То есть, я думаю, пресловутые чипы-имплантанты станут самой что ни на есть повседневной реальностью. Так что паранормали смогут ходить, а слепые — видеть. По крайней мере, многие.

Ну, конечно, настанет информационный мир. Интерфейсы станут совсем уж интеллектуальными, поисковые системы будут доступны личностям с IQ=10 (IQ=10, это, конечно, мало, но не смертельно — жить можно! — Прим. кТ.), невероятно разовьются скоростные беспроводные коммуникации. Можно будет выбирать себе самую мягкую мочалку в е-магазине мочалок, лежа прямо в пенинине...

Яна 3. (подхватывает): Разумеется, уважая себя люди будут жить в «умных» домах с киберприслугой... Яду не дождусь, когда мусор будет вносить мой домашний робот! Но книги, я уверена, не умрут. Разве что вместо обычной «натуральной» бумаги будет использоваться какая-нибудь дешевая и быстрая утилизированная химия. Что же до компьютерных игр, то тут моя фантазия мне просто отказывает...

кТ: Да, возвращаясь к «Ночному Дозору»... Как Вам идущая под титры песня группы «Уматурман»? Ну... эта: «Мика-был

на свете Антон Городецкий / От него ушла жена — он грустил не по-детски...» и т.д.

Дима 3.: А что, нормальная такая песня. Это, правда, не рэп, а новость что, но, как ни крути, перед нами — новация. А новация — это хорошо.

Форум «Курилка фантастов», или Картина Редина «Приплыли!»

кТ: Всякому творческому человеку (даже такой «седьмой воде на киселе», как гейм-сценаристам, не говоря уже об авторах статей), для плодотворной работы необходимо душевное равновесие. Не возникает желания променять Харьков на Киев, Москву или, скажем, Коктебелев?

Яна 3. (оживляется): Именно в Крым! Только много кабелей нужно будет тянуть — в укромном, одном месте с кабелями будет сложно. А без Интернета там — сам понимаешь... Мы уже и место себе примостили — где-то между дачами маршала Гречко (бывшей) и посла России в Украине Черномырдина. Соколинное очень любим...

А что касаемо Москвы/Питера, так там работать невозможно: пингун, тусовки, презентация. Ушассе! У тамошних писателей на веревках противодие выработалось...

В Питере, может быть, да — хотелось бы там пожить. Но Питер, он очень уж специализированный город. Так что остаемся патриотами!

кТ: Яна, честно говоря... (Подбирает слова.) Многие, а в том числе и меня, шокировал Ваш внешний вид... (Подбирает слова.) Эпатажный стиль помогает выжить в этом мире... (...И все-таки кТ краснеет.)

Яна 3. (радостно): Вы ослика имели в виду? Да-а-а, у меня на майке был ослик — всех шокировал! Но это не столько привычка шокировать, сколько желание пошалить, а если еще глубже копнуть, то просто быть собой. Конвенты фантастические не каждый день бываю! И когда приходит время очередного конва, в нас рождается: «А покушай-ка!»

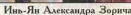
Это у людей складывается такое представление о фантасте, как о немолдом бордате дяденке в очках, в галстуке, очень уном и немного заудном... И тут они видят нас, в целом далеко еще не старух... И в соответствующей одежде... И начинают сомневаться — а фантасты ли они?! Иногда даже удаётся убедить колеет, что мы — да, фантасты (Смеется.)

(Даже если кТ имел в виду совсем не ослика, то ничто об этом не сказал, потому что не уверен — не догадал!)

кТ: Распорядок дня творческого человека — это...

Яна 3.: Это с утра — на пары (Дмитрий и Яна преподают в харьковском университете. — Прим. кТ.); потом за комп — писать; и спать!

Сейчас — минус университет. С утра теперь можно на лошади покатаются...



А вот если бы мне презентовали еще и сценарий аддона к «ВТВ»! Впрочем, когда слишком сильно хочется, нужно креститься. Но хочется от этого почему-то еще больше.

И наконец, несколько слов о тебе, дорогой «Мик». Знаешь, что поразительно плохо на мир Beyond Good and Evil. На первый взгляд: компьютерные игры, агентства, ДЗВР — ну что в этом может быть серьезного? А встопыриться глубже, и видишь, как обрывается реальность этого поразительный мир. Рядом с героическими повествованиями о спасении принцесс и драконах мрачные шутки про пьяных хирургов, злобных борзатых редакторов и секс для детей младшего школьного возраста: здесь всему есть место и время — путешествиям на байдарках, байкам из кузницы и происхождения бедного, но чертовски правдоподобного импа (ба-а-а-аальный респект Акел-е). Настоящее волшебство «Мика» в том, что он делает придуманный кем-то мир по-настоящему живым, во всем его добром и злом. И вы знаете, это заслуга тех, кто сделал «Мик» таким, как он есть: дизайнеров, которые дали ему форму и раскрасили ее во все 236 цветов, редакторов, научивших его говорить, и, конечно, агентов, которые научили, что говорить.

Всем-всем вам, БОЛЬШОЕ СПАСИБО, творческих успехов и удачи.

Спасибо. Нам нравятся такое сравнение. Чур, я Джейд. Талер! Не хрюкай на ух!!!

Кто там следующий? А, камрад **ShADOR**, ну давай. Не скромничай, высказывайся, тут можно. Все можно.

Теперь по общей традиции: Я читаю «МиК» с САМОГО первого номера, когда это была еще иэровой номер моего компьютера (январь-99, новогодний выпуск), я читал ВСЕ номера «МиКа», которые когда-либо выходили (вот только лично у меня нет 22-х номеров и я их где-то не могу достать, один номер иэровой выпуск «МК», и 21 — уже самостоятельные). Это я к тому, что с творчеством авторов я знаком хорошо (а не как некоторые), и считаю себя в праве написать свой рейтинг авторов:

1. Ян Эндрю (ЛУЧШИЙ, пусай и бивший автор, пока он был, все статьи были на уровне, было на кого равняться), я до сих пор перечитываю некоторые его статьи (в основном, проходили, которые были не сухим прохождением, а именно статьями);
2. Керпис (но комментс);
3. Талер (вот у него мне статьи нравятся);
4. Маньяк (тоже неплохо);
5. Глюк (прикольно, только надо больше сола (и просьба от всего нашего киевского хирда — ОСТАВИТЬ ДВАРФОВ В ПОКОЕ));
6. Пепел;
7. Лепрек (вот только редко, жаль);
8. Даверт (что-то его давно не видно);
9. Наталья Градова (до сих пор лучших статей не было);
10. Александр Филиппенко («Князь 2» — моя единственная статья, но не могу я себя не похвалить).

Целая десятка получилась. Ничего, не страшно. А почему я не комментс? Тоже хочу хороших слов в свой адрес. Им плохи...

- Так, следующий клиент — камрад **SK**: Не знаю, как так вышло, но про ТОПы авторов я не услышал, и поэтому, пишу только теперь, после прочтения последнего «Автоответчика».

Смотрю вот, все тебе хвалят да хвалят. С чего бы это? ☺ Думаю, будет не лишним высказаться и мне по поводу твоих статей.

Абсолютно согласен с камрадами. Ты нашла золотую середину между юмором и информативностью, но иногда все же ты впадаешь в крайности. Иногда даже бывает, что читаешь не статью, а философские размышления ☺. Вот в дуэте с Глюком вы пишете отлично.

Всегда все в меру, и это очень радует. Вообще, бы было супер, если бы вы почаще писали в паре. Респект.

Вот пятерка:
1. Керпис+Глюк.
2. Лепрек (иногда, конечно, парня записот, но такие статьи, как RS: *Althra Sword и Ground Control 2* однозначно нужны. Я вообще люблю такие статьи. Без

Злого с его ЛОЛами и Озона с шипипанчиками в наше время никак ☺. Статьи всегда читаются очень легко и непринужденно).

3. Маньяк (оперативно, объективно, доступно, а что еще надо?).

4. Глюк (статьи практически без юмора, всегда информативные, но, несмотря на это, очень легко читаются. Глюк, появляйся почаще!).

5. Вирджин Кемпер (ха, наш человек, отлично пишет про игры типа «КС» и похожие. Мне нравятся его статьи. Всегда знаешь что-то новое об известных играх).

В пятерке нет Талера. Удивлены ☺? Статьи хорошие, но в ТОП не внес специально. Меня разочаровали его статьи про «Кристалл Кей 2» и др. такого же типа. Хотя, похоже Талер потихоньку реабилитируется. Последняя статья про «Ауру» очень даже ничего. Мне всегда не нравилось, что в статьях Талера личных размышлений намного больше, чем инфы, но, с другой стороны, как по-другому описывать квесты?..

Также мне очень нравились статьи Верульфа, который новость куда запрапастился, правда, у него есть замена. Ник.

Интересные статьи, насыщенные юмором. Очень они неплохи. Также я заметил, что много золосов отдали за Озона. Больше всего мне нравятся его статьи про детские игры типа «В поисках Немо» или «Корполяция монстров». Именно статьи про эти игры заставляют задуматься.

Ясно, Талер? Исправляясь, а то тебя из ТОПа исключат, будешь прозябать на задворках ☹. Работай над собой, работай, больше о деньгах думай... Мечтать всегда полезно. Но помни — поэт должен быть поэдом. Повышенное словоотделение благотворно воздействует на клетки мозга... Думаю, наше начальство это хорошо знает, так что будем думать о гонорах вместе... Иди к своему столу! Нефиг мой заказывать, я сам справлюсь!!!

Ну, и закончит наш экскурс по ТОПам камрад **JonREMO**:

Здравствуй, МИК!

Если успею, то постараюсь высказать свое мнение об авторах «МиКа»! А то не успею к «МиК»-рофону подойти — так или скальпелем зарежут, или расстреляют...

Ур! Ну, все-таки рискну...
А теперь, ВНИМАНИЕ! Тишина в зале! Глюк! Перестань икать! Талер, хватись есть синие таблетки! Маньяк! Приведи в чувства Микпорту!

Итак, вашему вниманию представляется... представляется... Мастер открытий и расстрелов, гроза всех ир, страшный и ужасный, и в то же время белый и пушистый, Кровавый Скальпель, ДОКТОР КЕРТИСИ!! Воли от восторга!!!

Ну что ж, приходим в чувство и продолжаем.

Главная фишка этого автора — «Автоответчики». Это всегда или почти всег-

да самая убойная статья номера! Видимо, при ее написании используется максимальное количество пива и порпора! Обзор ир написаны тоже весьма толково! То есть, при вскрытии исследуется максимальное количество органов пациента с последующим извлечением и детальным описанием! Из этого вывод: Керпис среди авторов — это DOOM среди ир!!! Так держаться!!!
Вау! Заставляет заDOOMаться. Там, в Голливуде, вроде не могут подобрать исполнителя главной роли для DOOMa, может, мне себя предложить?

Следующим на сцену выходит... выходит... ну конечно же! Великий ОРК рыжая борода, убийца нечисти и повелитель зльфов, Острый Топор, АЛЕКСАНДР ГЛЮК!!! Бурные аплодисменты!!! Ур! Ур! Итак, Глюк, безудсловно, очень достойный автор. Но... все-таки без Керписа он все равно что Halfa без монстров. Что стоит Орк без злого дубины?

Э-э-э... Не понял... Это меня так метафорически дубиной назвали??? Или все-таки монстром? Так, Глюк, руки прочь, не нужно вышибать моей головой дверь в бухгалтерию!!! Просто поставь меня на планету и поверни ручку. Не отвори, а поверни!!!

А без коллекции бород рыжих зловов? Правильно, то же, что и ДОК без скальпеля. Скажу лишь одно, что Глюк, как класный автор, запомнился читателям благодаря дуэту с ДОКОМ. Когда он пишет сам, то орки, конечно, тоже в дуэте... Но в дуэте с Керписом — это просто шик! Хотелось бы, чтобы и другие авторы писали вместе... Орки с Магами пишут же...
Ну что ж, а теперь решающий момент! На сцене появляется... На сцене появляется... Вынести умерших от ожидания из зала!

Камрады, спокойствие! Спокойствие!!! На сцене появляется Великий Мохнорал Гиппократович и кто-то там еще, Ужас квестов, НЕО нашего времени — КИРИЛА ТАЛЕР!!! — потрошающая подерка зала!!!

Далее идет посвящения Талеру поэма, но, зная любовь наших редакторов к стихотворным формам, помещать я ее не буду, а ограничусь коротким переказом содержания.

Талер — ты крут! Без тебя жанр квестов мертв. И вообще, квесты придумали только ради того, чтобы тебе было о чем писать ☺.

Вах! Ну вот, только вошел в раж, а уже пора заканчивать.

И, напоследок, кусочек из письма камрада **Dilvish**:

О комнубрике. Как сказала героиня одного фильма другой: «Ты же не шаттл в космос запускаешь — это всего лишь секс.» Вот и мы слишком волнуемся. Сделайте пробный выпуск, что ли. Если понравится, значит, рубрике жить, а если нет, то и ладно. ИМХО, идея была неплохая.

Что ж, покажу, так и сделаем. Ждите в ближайших номерах!

До встречи!

Александр ГУСЛЕНКО guslenko@rambler.ru login@inbox.ru

Старый друг лучше новых двух

Рано или поздно большинство пользователей приходит к осознанию необходимости модернизировать компьютер. Кому нужно просто модем поставить, а кому — и половину системного блока «перебрать». Предлагаю вам серию материалов по модернизации компьютера. Сегодня речь пойдет о процессорах и возможности их замены.

Итак, вы подложили некоторую сумму денег и решили вложить их в своего железного друга. А точнее — заменить процессор. Знаете, как чайники апгрейдят процессоры? Бегут в ближайший магазин и покупают Intel Pentium 4 для своей старой материнки с разъемом Socket 5 ☹. Дабы не возникало таких казусов, давайте разберемся, какой процессор в какую материнскую плату станет (теоретически), и в каких случаях замена процессора просто не имеет смысла.

Socket 5, процессоры 486 SX/DX

Процессоры для пятого сокета (рис. 1) — раритет в наши времена. Но, тем не менее, они встречаются не только в музеях. Тактовая частота 50-100 МГц позволяет их владельцам набирать тексты в шестом Ворде и (сам удивился, когда увидел ☹) ходить, а точнее — ползать по сети Интернет. Обладателям таких процессоров советуется поставить себе Intel Pentium Overdrive с частотой 133-166 МГц. Он вам обойдется (если найдете, конечно) по цене одной бутылки хорошего пива. А вообще, если вы работаете на такой слабой машине, я вам искренне сочувствую ☹.

Socket 7, процессоры AMD K5/intel Pentium

Первые платы с разъемом Socket 7 (рис. 2) поддерживали максимальную частоту системной шины (FSB) процессора 66 или 75 МГц. А так называемый Super 7, а точнее — немного модифицированный седьмой сокет, уже понимал FSB 100 МГц. Но о нем немного позже.

В старенькие платы с разъемом данного типа максимально станет процессор с частотой 233 МГц. (Однако не во все модели (!), многие платы первых выпусков с разъемом Socket 7 не будут поддерживать высокочастотные процессоры Pentium. — Прим. ред.) Так что если ваш процессор имеет частоту до 133 МГц включительно, есть смысл заменить его на 200, или 233-мегагерцовый. На базаре недавно видел такие камушки по 20 грн. Не дорого, прав-

да. А прирост производительности — целых 30-40%. При покупке процессора убедитесь, что он поддерживает набор команд MMX. Потому что купив обычный Pentium (не MMX), смотрите флэш-мультики у себя или флэш-сайты в Интернете для вас будет очень проблематично. Если найдете именно 233-й процессор, считайте, что вам повезло. Его можно неплохо разогнать. Что же касается производительности, — понятное дело, интеловский продукт лучше. Да и древние AMD шипы под Socket 7 уже почти не встречаются. Новый кулер на такой «камень» обойдется вам в 10-15 грн. (В свое время лично разогнал Pentium 133 до 166 МГц, а Pentium 166 до 200 МГц путем изменения коэффициента умножения с помощью перемычек на плате. Так что попробуйте и этот вариант, может, и не придется искать старый «новый» проц. — Прим. ред.)

Super 7, процессоры AMD K6 разных модификаций

В такие платы теоретически станет максимум 550 МГц процессор AMD семейства K6. На практике все зависит от конкретного случая. В продаже встречаются самые разные процессоры. Найти «камень» с частотой 300-500 МГц вполне реально, хотя и сложно. Их цена колеблется в пределах 50-70 грн. Конечно, сравнивать их производительность с аналогичными по частоте Celeron или Pentium 2 просто глупо. Но, по крайней мере, смотреть фильмы вы сможете. Напомню, что процессоры AMD K6/K6-2 весьма чувствительны к питающему напряжению. Также учтите, что замена процессора имеет смысл лишь в случае, если частота текущего варианта не превышает 350 МГц. И позаботьтесь о должном охлаждении. Ведь вентиляторы, которые ставили на старые Pentium, вряд ли справятся с куда более мощным процессором. Хороший кулер для такого варианта обойдется вам в 20-30 грн.

Slot 1, процессоры Celeron/Pentium 2

Опять же, начнем с того, что сюда максимум станет? А станет сюда максимум Pentium III 600 МГц. Да, были словоты (рис. 3) третьи пенки. Но встречаются они редковато. А вот Pentium 2 и Celeron 200 хватает.

Покупать словоты процессоры (рис. 4) большей производительности советуется лишь тем, кто на модернизацию выделял очень мало денег. И то, если у вас стоит процес-

сор с частотой до 300 МГц. 400-500 МГц словотый процессор стоит в районе 60-70 грн.

Всем остальным настоятельно рекомендую не скучиться и взять переходник типа Slot 1 — Socket 370 (рис. 5). В зависимости от переходника, в него вы сможете установить процессоры до 1100 или до 1400 МГц. Переходник стоит не больше 50 грн. И поверьте, это дешевле замены материнки. Правда, если рядом со словотым процессорным креплением на материнской плате места очень мало, последний вариант модернизации вам вряд ли подойдет. Напомню, что все словотые «камни» сразу идут с кулерами.

Socket 370, процессоры Celeron, Pentium 3, Cxix

Если два-три года назад первый Pentium еще хоть как-то ценился и имел популярность на рынке б/у комплектующих, то сегодня его место уверенно заняли процессоры под Socket 370. Согласитесь, производительности процессоров с частотой 700-1200 МГц хватает для многих задач. Да и цена этих процессоров довольно приемлема.

Процессоры, имеющие частоту до 500-600 МГц, менять нужно однозначно. Обладатели процессоров с частотами 600-900 МГц, меняя камень, вряд ли оправдают свои капиталовложения. Разве что, если вы меняете, к примеру, Cxix 900 на Celeron (на ядре Tualatin) 1200 или Celeron (Coppermine) 900 на Pentium III (Tualatin) 1266 МГц. Будете внимательны, не все платы с Socket 370 «держат» 133 МГц шину, которая нужна для процессоров Pentium III на ядре Tualatin.

Цена самого дешевого кандидата на замену, — Celeron (Coppermine) 1000-1100 МГц — составляет 100-150 грн. Более дорогой Celeron на ядре Tualatin с частотой 1200-1400 МГц обойдется в 130-180 грн. А вот третий Pentium на ядре Tualatin с частотой от 1133 МГц — дороговато, от 200 грн. Хороший, двойной вентилятор на эти процы стоит около 50 грн. Кстати, если места вокруг крепления процессора хватает (10-15 мм по периметру), можете смело брать кулеры для Socket A.

Socket A

Вот кто-то, а компания AMD действительно заботится об апгрейде возможностей ☺ своих систем. Все процессоры, начиная от 600-х Duron 600 и заканчивая Athlon XP 3000+, были выполнены для Socket A (рис. 6). Попытка модернизации таких систем может быть неу-

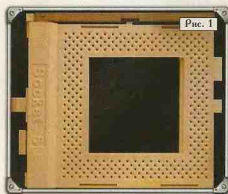


Рис. 1

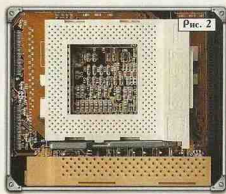


Рис. 2

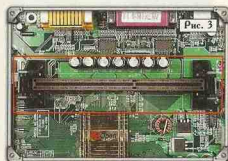


Рис. 3



Рис. 4

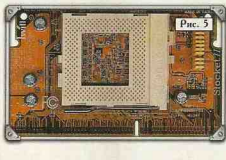


Рис. 5



Рис. 6

дачной, если материнка не поддерживает DDR-память. В таком случае вполне достаточно поставить себе один из самых мощных процессоров на 100-МГц шине, например, Duron 900 МГц. Если же DDR-память поддерживается, а производительности процессора явно не хватает, следует остановить свой выбор на AMD Athlon. На платах с максимум 266-МГц шиной будет работать Athlon XP 2400+. Если же «мама» позволяет установить в нее процессоры с FSB 333 МГц, можно взять новые Sempron. Это новые недорогие процессоры для Socket A. Например, Sempron 2200+ немного дешевле Athlon XP 1700+, но он уже работает на 333 МГц шине. Самым же производительным бюджетным процессором на 333 МГц шине является Athlon (Barton) 2500+. Его хватает с головой почти для всех пользовательских задач. Если можете позволить себе что-то круче — пожалуйста. Новый кулер для Socket A стоит 40-70 грн. в зависимости от процессора.

Где купить?

Можно, в принципе, пойти на радиорынок... Но цены там высоковатые, а гарантия 15-20 метров расстояния от лотка ☹ вряд ли вам понравится. Вообще, гарантию на б/у комплектующие дают только в фирмах, занимающихся модернизацией. Цены почти такие же, как на базаре. Но все равно выгоднее.

Другое дело — поискать комплектку на сетевых барахолках. И поторгаться можно, и поменьше. Да и цены тут почти как закупочные на базаре ☺. На www.composter.kiev.ua/baraholka.pl можно встретить массу хороших предложений. Барахолка разбита на основные разделы, что поможет быстро найти нужную комплек-

тующую. Да и наших читателей там хватает, что, согласитесь, приятно. Барахолка на ITC Online (www.itc.ua/freeads) также неплохо продумана. Правда, возможно, с избытком разделов могут возникнуть трудности. Да и цены там немного завышены. Но это компенсируется огромной популярностью и количеством предложений. Наиболее популярна барахолка на www.price.ru. Она может пригодиться нестоичным жителям. Предложений там, правда, маловато. Зато навигация удобна. Вы можете, не запуская почтовую программу, отослать письмо продавцу/покупателю.

Еще в последнее время развелось много самоучек, предлагающих услуги по модернизации ПК. Они заберут ваш старый процессор по бросовой цене, а с вас за новый возьмут по рыночной. Но их услуги использовать выгодно, потому как они дают гарантию. И, знаю по себе, исполняют ее. Да и из дому выходить почти не придется ☺.

После покупки

Если вы все-таки решили пользоваться услугами фирмы или человека-модернизатора ☺, можете пропустить этот раздел. Всем остальным советуем его прочесть. Ведь не многие смогут сами переустановить процессор.

Все сокетные процессоры снимаются и устанавливаются по одному и тому же принципу. Для замены процессора нужно выполнить следующие операции:

- ✓ снять охлаждающий кулер/радиатор;
- ✓ поднять рычажок крепления процессора (выполнен в виде небольшой палочки сбоку от самого крепления);
- ✓ аккуратно снять процессор;
- ✓ установить новый процессор в крепление таким образом, чтобы все его ножки четко вошли в отверстия (обычно на углу процессора отсутствует один зубчик, а на

креплении — одно отверстие, да и на самом процессоре и разъеме имеется соответствующий указывающий ключ);

✓ прижимая процессор, защелкнуть рычаг крепления;

✓ поставить кулер.

Слотовые процессоры заменять намного проще. Нажав фиксаторы по бокам, освободите процессор из гнезда. Новый процессор вставьте в крепление направляющие и вдавливайте его до конца ☺, пока не услышите щелчок.

После установки процессора компьютер можно сразу включать только в том случае, если у вас частота, множитель и напряжение питания процессора определены/устанавливаются автоматически, средствами BIOS. Если нет — найдите описание материнки и характеристики процессора (они выгравированы на самом процессоре). Нашли? Теперь установите нужные перемычки на плате в нужные положения. Не нашли описания — не беда! На многих платах есть таблицы с информацией о том, как менять напряжение, множитель и частоту системной шины.

Не забывайте, что большинство проблем, возникающих при замене процессора, связаны именно с материнской платой. Так что внимательно читайте ее документацию, узнайте перед покупкой более производительного процессора, нормально ли он «станет» в материнку. Кстати, о ее замене мы тоже как-нибудь поговорим...

Ну что ж, для первого раза хватит. После проведения вышеперечисленных операций вам останется только найти частяного (или не очень) обладателя для вашего старого железа ☺. Если возникнут какие-то вопросы, пишите. На этом все, до новых встреч!



ЗРОБИ КОМАНДУ СИЛЬНІШОЮ!

artline

Завдяки процесору Intel® Pentium® 4 з технологією HT персональний комп'ютер **artline™ HT** забезпечує надзвичайну продуктивність у багатозадачному середовищі. Тепер Ви та Ваші співробітники маєте можливість використовувати найдосконаліші інструменти колективної роботи для розвитку бізнесу без кордонів.

TechnoPark

Київ, вул. Солом'янська 1, 9 пов.
тел.: (044) 238-8990, 238-8999

КОМПАНІЯ "МУЛЬТІТРЕЙД" ПРЕДСТАВЛЯЄ

Акелла

NITRO FAMILY



Nitro Family – новий бійничий шутер на покращеному движку зубодробивчого Serious Sam. Ще ніколи ви не зустрічали такі шикарні можливості по знищенню ворогів, як тут! Не зівайте, хватайте в обидві руки ваше саму улюблену зброю і відправляйтесь на поле бою! Тим більше, що й мета є благородною – врятувати власну дитину, а заодно й усе людство!

- Можливість використовувати одночасно відразу два будь-яких види зброї.
- Закручений сюжет, що дасть фору будь-якому фільму.
- Шикарний вибір різноманітної, а головне оригінальної зброї.



© 2004 "MultiTrade", © 2004 "Akella", © 2004 "DelphiEye Entertainment"

Видавець на території України - компанія "МультіТрейд". З питань гуртового постачання звертайтеся за тел.: (044) 237 5186; www.multitrade.com.ua

