

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 42(100)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

20.10.2003



STAR WARS

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

湾岸

MIDNIGHT CLUB II

Літературний експрес



реальность фантастики

Від станції «Буква» м. Київ, 18 жовтня
експрес пройде за маршрутом:

- Зупинка «Світ книги», м. Одеса, 3 листопада
- Зупинка «Молода гвардія», м. Миколаїв, 28 листопада
- Зупинка «Центральна міська бібліотека», м. Донецьк, 20 грудня
- Зупинка «Books», м. Харків, 17 січня
- Зупинка «Дім книги», м. Львів, 21 лютого
- Зупинка «Книжковий всесвіт», м. Дніпропетровськ, 20 березня
- Станція прибуття - «Конвент фантастів», м. Київ, квітень

Машиніст літ-експреса - Видавничий дім «Мій комп'ютер».

Пасажири - письменники-фантасти:

В. Васильєв, М. та С. Дяченки, В. Арєєв, О. Авраменко, Олді.

Багаж -

1. Фантастична новина.

Презентація літературного журналу «Реальность фантастики».

2. Фантастичні зустрічі з відомими письменниками-фантастами.

НАПРЯМКУ ДО НАС

5
СІЧНЯ

MusicRadio
101.0 FM

KK
КНИЖКОВИЙ
ВЕСЕЛИЙ

МІДІА
МІДІА

ХРЕСТАТИК

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

ВНИМАНИЕ!!!

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

Днепропетровск

- ✓ Киоски «СВ-почта»

Донецк

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

Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

Ив.-Франковск

- ✓ ЧП Кудрой, ул. Гаркуши, 2, к.415

Киев

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

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

- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс

- ✓ ул. Жиланская, 87/30

Кировград

- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655

Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»
- Мелкооптовые филиалы Крымторпресса:

- ✓ Симферополь — ул. Фрунзе, 41
- ✓ Евпатория — пр. Победы, 39, 1 подъезд, цокольный эт.

- ✓ Керчь — ул. К.Маркса, 9, кв.5
- ✓ Севастополь — ул. Новороссийская, 16, цокольный эт.

- ✓ Феодосия — ул. Гарнаева, 77, 1 эт.
- ✓ Ялта — ул. Пироговская, 4, гост. «Авангард», к.116

Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов

- ✓ Киоски «Торгпресса»
- ✓ Киоски «Интерпресса»

Мариуполь

- ✓ Киоски «Союзпечать»

Николаев

Торговые лотки:

- ✓ ул. Советская
- ✓ Супермаркет «Сельпо»
- ✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»

- ✓ рынок на ул. Дзержинского

- ✓ рынок «Северный»

Оптовая продажа:

- ✓ «Саммит-Николаев», ул. Кооманавтов, 61, тел. 581217

Одесса

- ✓ киоски «Одессагортпрессы»
- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

- ✓ газ. ряд «Анюта», ул. Октябрьская, 27
- ✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осень»), ул. Ленина, 118

Сумы

- ✓ Укрпочта

Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

- ✓ газетный рынок
- ✓ магазин «BOOKS»

Херсон

- ✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5
- ✓ киоск, бул. Мирный, 5
- ✓ киоск, ул. Железнодорожная

Хмельницкий

- ✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668

Черновцы

- ✓ киоски «Укрпочта»

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

СПОНСОР КОНКУРСА "КРАЩА СТАТТЯ ЖОВТНЯ"



комп'ютерінтерсервіс

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



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

Список статей

1. daN.9er.
- SAVAGE, стр. 7.
2. God.
- Талисман, стр. 8.
3. DAVERT.
- Unreal Tournament 2004, стр. 9.
4. Учитель Йоода & Александр GLUKK.
- Star Wars: Jedi Academy, стр. 10-12.
5. Игорь КЛИМОВСКИЙ.
- Midnight Club II, стр. 13-15.
6. ДЗИНЧУК (SPITFIRE).
- B-17, стр. 16-17.
7. Rincefire.
- Age of Wonders: SM, стр. 18-19.
8. Kajdzin San.
- Quest for Hussein, стр. 20-21.
9. Виктор КОВАЛЬ aka Dorian.
- Another World, стр. 22-23.
10. Том/Док/КЕРТИС.
- Записки автоответчика, стр. 24-25.
11. Сергей КРУШНЕВИЧ.
- Оживляем винтик, стр. 26-27.
12. Антон ТОКАРЕВСКИЙ.
- NVIDIA вчера, сегодня, завтра, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

В некоторых кварталах Игрограда участились землетрясения. Это подрячки занялись правкой местности методом взрывного террорфинга. Несмотря на непрекращающиеся дожди и вконец испортившуюся погоду, они трудятся не покладая рук, чтоб успеть к сроку. Подробнее об этой и других новостях читайте в «Игроградском Вестнике».

Пора копать червей

Компания **Team 17** на днях объявила об отправке в печать очередной части культовой тактической аркады **Worms**. На этот раз червячки-убийцы будут творить свои безобразия в полностью трехмерном мире. Как и прежде, две команды червяков-милитрис-



тов будут вести войну, уничтожая друг друга при помощи самого разнообразного оружия, начиная от базук и пушек и заканчивая такими экзотическими штуковинами, как генераторы землетрясений. Как вы понимаете, трехмерное окружение и возможность раз-

рушать практически все объекты привносят в игру множество новых тактических возможностей, которых не было в предыдущих частях Worms. В общем, похоже, что разработчики преподнесли очень неплохой подарок как старым поклонникам серии, так и тем, кто знает о ней только понаслышке. Релиз европейской версии **Worms 3D** должен состояться тридцать первого октября одновременно для платформ PC, PlayStation 2, X-box и Game Cube. Ждем-с.

Опоздание по-римски

Компания **Activision** объявила о переносе даты релиза очередной серии популярной стратегической серии **Total War** на конец 2004 года. Наверняка большинство из вас уже знает, что данный проект будет носить название **Rome: Total War**, а его действие будет разворачиваться на просторах древнеримской империи. По геймплее Rome мало чем будет отличаться от предшественниц — *Shogun* и *Medieval: Total War*, но отличия все же будут. Разработчики обещают углубить и сбалансировать стратегическую часть игры, а в тактические сражения будут введе-

ны полноценные штурмы и защиты крепостей. Тем, кто хочет узнать больше о Rome: To-



tal War, настоятельно советуем обратиться на официальный сайт сериала (<http://www.totalwar.com>).

Король вернется в ноябре

Компания **Electronic Arts** объявила об уходе в печать ожидаемой многомиллионной армией фанатов Дж. Р. Р. Толкина экшен-адвенчуры **The Lord of the Ring: The Return of the King**, создаваемой по мотивам третьей части знаменитой фантазийной три-

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057

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

СПОНСОР КОНКУРСУ
"АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ"
У ЖОВТНІ 2003



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



2-І ПРИЗИ
3D-окуляри віртуальної реальності Gainward
3-І ПРИЗИ
USB Card Reader internal 3.5" (UCR-61S2B)
6-in-1 SD/MMC/MS/SM/CF/MD card support

УКРКОМПЛЕКТ

м. КИЇВ, вул. МАРШАЛА РИБАЛКА 10/8,
тел. (044) 206-47-44, 459-38-04
м. КРИВИЙ РІГ, пл. АРТЕМА, 1,
тел. (0564) 44-13-44
www.gigant.com.ua

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О.

Почтовый адрес

(телефон)



логи **Властелин Колец**. Игра выходит одновременно для всех игровых платформ и должна появиться в продаже шестого ноября.



ря этого года. Разработчики предлагают взглянуть на широко известные всем нам события глазами Гэндальфа, Арагорна, Леголаса, Гимли, Фродо и Сэма. Судя по всему, прохождение для каждого из них будет отличаться своими особенностями. Таким образом разработчики намереваются поднять реиграбельность своей игрушки. Кроме того, *The Return of the King* будет поддерживать кооперативный режим, что даст вам возможность полностью воссоздать на экране монитора атмосферу приключений «Братства колец». Так что ждем шестого ноября. Осталось уже совсем немного.

Японский стиль с польским акцентом

На сайте **RPG Vault** появились интервью с разработчиками из польской фирмы **Tannhauser Gate**, ныне занимающейся разработкой фэнтезийной ролевой игры **The Roots**. Действие игры будет происходить в некоем фэнтезийном мире, который постигла ужасная катастрофа, с последствиями которой и придется бороться главному герою. По словам разработчиков, данная RPG будет больше всего напоминать японские ролевые игры. А это значит, что нас ждет зорчущий, интересный и абсолютно линейный сюжет, множество диалогов и монологов, колоритные персонажи и бои в реальном времени, которые будут проходить на специально отведенных для этого аренах. Ролевая система игры также абсолютно оригинальна, но о ней разработчики предпочитают не распространяться. Известно только, что боевые навыки будут разбиты на три группы: ближний бой, дистанционный бой и магия. То есть можно предположить, что проходить игру нам придется воином, лучником или магом, хотя, скорее всего, ярко выраженных классов в игре не будет. Просто по мере прохождения вам воле-неволе придется отдать предпочтение тому или иному виду боя. Удастся ли полякам создать первую «славянскую» RPG? Мы узнаем в конце 2004 года — именно на это время назначен релиз *The Roots*. Издателем игры выступит компания **Cenega**. Полный текст интервью читайте на сайте **RPG Vault** (<http://rpgvault.ign.com/articles/453/453605p1.html>).

Дьявольский аттракцион

А тем временем в Сети появляются новые подробности, касающиеся новой разработки компании **Rebelmind**, уже знакомой нашим геймерам по тактико-ролевому проекту *Grimt*. Как вы возможно помните, на сей раз польские разработчики решили порадовать нас action/RPG **Space Huck**. Действие игры перенесет нас в далекое будущее, когда человечество уже освоило межзвездные перелеты, а сама старушка Земля пытается решить проблему перенаселения. Собственно, выход очевиден — колонизация новых планет. Вот только

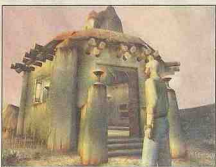


миров, пригодных для жизни человека, совсем не так много, как хотелось бы, а поэтому землянам требуется все больше и больше людей, которые отправлялись бы в «свободный поиск» за пределы Галактики в надежде найти пригодную для жизни планету. Проблема заключается в том, что дальняя разведка — трудное и опасное дело и добровольцев вовсе не так много, как хотелось бы. И тогда правительство принимает пусть не оригинальное, но действенное решение. В качестве разведчиков начинают использовать преступников, обвиняемых в особо тяжких преступлениях. Одним из них и является наш герой — бывший морской лехтинец по прозвищу *Space Huck*. О том, что случилось дальше, догадаться несложно. Разведывательный корабль терпит бедствие на безымянной планете, которая хоть и пригодна для жизни людей, однако населена множеством кошмарных монстров. Задание — выжить и вернуться на Землю. Разработчики даже не пытаются скрывать, что *Space Huck* будет очередным «*Diablo* в космосе». Нам обещают бесконечную мясорубку на фоне инопланетных джунглей, руин погибших городов и даже радиоактивных пустынь. Короче говоря, на одной единственной планете разработчики решили собрать все возможные декорации, чтобы угодить как можно большему числу игроков. То же самое касается и оружия. Как вы, возможно, помните, в начале игры наш герой вооружен обычным топором, однако впоследствии он развигает множеством футуристических стволов как земного, так и инопланетного происхождения. В про-

тивниках тоже не будет недостатка. На каждой из сорока пяти локаций нас будут поджидать новые монстры во главе с кровавыми боссами. Короче говоря, нас ожидает очередная *Diablo*-клон, выполненный в sci-fi антураже. Хорошо это или плохо — решать вам.

Все Мисты в одной упаковке

Компания **Ubi Soft** начала крупномасштабную рекламную кампанию нового амбициозного проекта фирмы **Cyan Worlds**, который носит название **Uru: Ages Beyond Myst**. Как недавно стало известно, те игроки, которые оформят предварительный заказ на эту игру, получат в качестве бонуса коллекционное DVD-издание трех предыдущих частей игры — *Myst*, *Riven*, *The Secret of the Myst III*. Кроме самих игр в подарочную коробку вложено большое интервью с создателем этой культовой серии — Рэндом



Миллером. Оформить заказ можно в онлайн-новых магазинах **Electronic Boutique**

Уважаемые читатели!

ИД «Мой компьютер» планирует акцию «Бегом за призом!». Просим вас заполнить эту небольшую анкету. Ваши ответы помогут нам сделать так, чтобы Вы смогли легче находить в продаже любимых ежедневников.

1. Как часто Вы покупаете «Мой игровой компьютер»?

- ☐ каждый номер
- ☐ 2-3 раза в месяц
- ☐ раз в месяц и реже

2. Где Вы покупаете ежедневник?

- ☐ в киоске
- ☐ в магазине
- ☐ на раскладке
- ☐ где придется

3. Укажите точный адрес/место расположения этой торговой точки (обязательно указывать город)

4. Всегда ли в продаже есть свежий номер?

- ☐ да
- ☐ нет

5. В какой день недели Вы обычно покупаете *Мик*?

6. *Мик* хорошо «виден» на прилавке?

- ☐ да
- ☐ нет

7. Не всегда

8. Оцените работу продавцов торговых точек:

- ☐ хорошо
- ☐ удовлетворительно
- ☐ плохо

Благодарим за ответы на наши вопросы!

Условия акции читайте на обороте.



(<http://www.ebgames.com/ebx/default.asp>), [GameStop](http://www.gamestop.com) (<http://www.gamestop.com>), [Amazon.com](http://www.amazon.com) (<http://www.amazon.com>) и собственном магазине UbiSoft (<http://store.ubi.com>). Так что если вы являетесь поклонником серии Myst, подумайте, может, стоит обратиться по вышеуказанным ссылкам. Ну, а релиз Ubi: Ages Beyond Myst, как и было указано ранее, состоится 14 ноября этого года.

Скрытные, опасные и бесплатные

Компания **Gathering** выложила в Сеть полную версию популярного тактического шутера **Hidden&Dangerous Deluxe**, созданного компанией **Illusion Software**, которую любой желающий может скачать совершенно бесплатно. По мнению издателей, этот необычный ход должен привлечь интерес игроков ко второй части игры, которая в данный момент находится на стадии разработки. В deluxe-версии помимо самой игры вошло дополнение **Devil's Bridge**, а также все вышедшие на сегодняшний день патчи и редактор миссий. В общем, можно сказать, что **Gathering** преподнесла очень неплохой подарок поклонникам **Hidden&Dangerous**. В преддверии выхода второй части полезно освежить память и снова побродить по тылам немечских войск во главе группы неуловимых диверсантов. Скачать 264-Мб файл можно с сайтов **3D Gamers** (<http://www.3dgamers.com/games/hiddenanddangerous/>), **Gamer's Hell** (<http://www.gamershell.com/news-FreeFullGameHiddenandDa.shtml>), **Worth-**

playing (<http://www.worthplaying.com/article.php?id=13582>) и **Computer Games Online** (http://www.computergames.ro/download.php?optiune=show_download&id=2178).

Новые рыцари старой республики

В Сети появились слухи о том, что компания **BioWare** в данный момент начала работу над продолжением своей галактической игры **Star Wars: Knights of the Old Republic**, которая уже вышла на платформах X-box, а на PC должна появиться до конца этого года. Действие игры будет разворачивать-



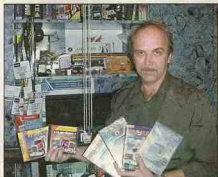
ся за четыре тысячи лет до событий, которые нам знакомы по фильмам **Джорджа Лукаса**, — во времена расцвета орденов Джедаев и его войн с коварными Ситхами. Главный герой игры будет путешествовать по Галактике на личном космическом корабле, сражаться с противниками, заводить новых друзей и прокладывать характеристики. Вашим оловянником может быть только человек, а вот в напарники (в игре можно будет создать команду из трех персонажей) позволе-

но будет брать представителей любой из тех рас, что населяют вселенную **Star Wars**. Разработчики обещают нам множество сражений (естественно, с применением лазерных мечей) и мини-игр а-ля **Final Fantasy**, огромный живой мир и оригинальную ролевую систему. И что же ожидает нас в продолжении? Ну, в первую очередь, действие игры будет перенесено на пару-тройку тысяч лет вперед, появятся новые персонажи, и в ходе прохождения нам представится случай столкнуться с предками героев фильма **Star Wars**, а возможно, и с ними самими. Впрочем, как уже говорилось выше, все это не более чем слухи. Нужно ждать официального анонса.

Правда о Дальнобойщиках

Полным ходом идет разработка третьей части знаменитой игры **Дальнобойщики**, и, естественно, время от времени в Сеть просачивается информация, исходящая непосредственно от разработчиков. Вот и недавно на сайте **Русский Truck-Sims** появилось интервью с сот-

рудником компании **SoftLab-NSK** Игорем Белого, которого гордо именуют отцом-основателем «Дальнобойщиков». Как большинство из вас знает, главным героем игры станет молодой русский водитель, приехавший в поисках счастья в Америку, соответственно, все действие игры будет разворачиваться на просторах штата Калифорния. Разработчики в данный момент работают над созданием «вирту-



альной Калифорнии», которая будет один в один повторять Калифорнию реальную. Именно поэтому, по словам Игоря, разработка так сильно затянулась. Миры первых двух частей были полностью вымышленными, теперь же сотрудники **SoftLab-NSK** впервые столкнулись с необходимостью моделировать реальные территории, что оказалось весьма трудоемким процессом. Кроме того, еще одним важным отличием «Дальнобойщиков 3» будет закрученный сюжет, куда разработчики ввернули любовную линию и детективную историю. И это не считая довольно навороченной экономической модели — с этим разработчики тоже столкнулись впервые. Так что нет ничего необычного в том, что времени на детальную проработку уходит очень много. Так что поклонникам игры придется запастись терпением, но если все обещания разработчиков сбудется, мы получим совершенно новую игру, непохожую на предыдущие игры серии. Полный текст интервью вы можете найти на сайте «Русский TruckSims» (http://rus-truck-sims.narod.ru/db3_2.htm).

Симсы отступают

Агентство **NPD Techworld** опубликовало очередной рейтинг самых продаваемых PC-игр на территории США за прошедшую неделю. Выглядит он так:

1. MOH: Allied Assault Breakthrough
2. C&C: Generals Zero Hour
3. Jedi Knight: Jedi Academy
4. Homeworld 2
5. Temple of Elemental Evil
6. Fight Sim 2004: Century of Flight
7. Sim City 4: Rush Hour
8. The Sims: Superstar
9. The Sims Deluxe
10. Command&Conquer: Generals

Как видите, бесценный лидер подобных рейтингов скатился в самый низ турнирной таблицы, о его месте заняли недавно вышедшие проекты, пользующиеся большой популярностью на территории нашей страны. Интересно, как долго продержится такая расстановка сил?

Бегом за призом!

- ✓ Заполните анкету.
- ✓ Заполненную анкету вырежьте и пришлите

к нам в редакцию по адресу:

03057, Киев-57, а/я 61, с пометкой «Анкета», до 7 ноября 2003 г.

- ✓ Обязательно укажите место, где вы купили журнал.
- ✓ По результатам анкетирования будут отобраны самые «горячие точки» продаж, на которых и будет проведена акция.
- ✓ Первые на очереди — киевляне.

Ваш город может быть следующим.

Больше анкет — больше шансов!





dan.9er dan9er@torba.com

SAVAGE

Разработчик: S2 Games

Издатель: iGames

Жанр: RTS/FPS

Дата выхода: осень 2003 г.

Каждый дикарь является членом какого-либо племени с собственным стилем ведения войны. У каждого племени существует свой вождь. Каждый вождь ищет верные и кратчайшие пути к победе.



Геймерскому уму подвластно все, кроме убывающего режима ожидания. Каждый раз, когда в наше поле зрения попадает новость о выходе новой игрушки, пропадает всякое желание играть в старое. Терпению со временем наступает конец. И тогда... и тогда долгожданный выход игры воспринимается с особым энтузиазмом.

Теперь ближе к телу, т.е. к делу. Таинственный занавес приподнимается, и на сцену выходит [точнее, собирается выйти] **Savage**.

Нередко вам случалось менять уже привычную версию на только что вышедшую. Согласитесь, не каждую неделю мы видим синтез RTS и FPS. S2 Games ступили на узкую, уже изведенную, но до сих пор не протоптанную тропу. Добыли разработчики не зобили, время от времени им приходится удивлять нас чем-то задком. Собственно каждый девелопер старается произвести некоторый эффект и всегда надеется на впечатляющий результат.

Итак, **Savage** — это взрывоопасная мешанина из *Real Time Strategy* и *Shooter* от первого лица, в народе именуемая как **RTSS**. Действие разворачивается на Земле в далеком прошлом. Даже не читая статью далее, вы на все сто правильно сформулируете предисторию и все, что от нас потребуется по мере прохождения. Ого, с таким напрягом это у вас произойдет! Ладно, выжиайте. Конфликт между животностью и ладностью усиливается. В любой момент ситуация может выйти из-под контроля. Как раз об этом и будет игра. Создана она на славу, в чем нам вскоре предстоит убедиться. Обращаю ваше внимание, что одиночных кампаний в **Savage** не преду-

смотрено. Разработчики явно стремились создать онлайн-проект. Поэтому в игру одновременно могут играть максимум 64 геймера. Да уж, впечатляющая цифра.

Повторюсь, что в игре будет все, что геймер ожидает от шутера, а, конечно, все, что должно быть у RTS. Каждый участник может войти в «тиму» одного из двух племен. Далее предстоит выбрать, кем быть — *commander* (назовем его вождь) или *action player* (воин). Вождь — это основа благополучия игры. В его обязанности входит создание рабочих, сбор ресурсов (*gold* и *stones*), постройка доступных на данном этапе сооружений и проведение апгрейдов.

Воины (*action player*) будут проводить разведательные мероприятия. Прежде чем отправиться на поле битвы, следует «обмундироваться». Для этого существует командный центр, о котором чуть позже. Создав соответствующую армию и захватив «боеприпасы», идем на врага. Снимаем встречающиеся нам на пути нейтральные силы. Кстати, в большинстве случаев эти существа представляют собой мутантов, возникших при клонировании людей и животных. Ох уж эти генетики! Изначально имеем в запасе кое-какой **skill, health** и **weapon**. Главной задачей на дан-

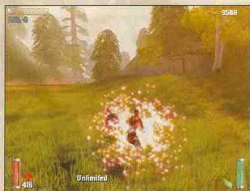


ном этапе становится выгодное размещение на карте. Месторасположение надо выбрать так, чтобы в дальнейшем быстро реагировать на задачи свыше (командующего).

Итак, как обещал ранее, расскажу о том, что из себя представляет **командный центр**. Это место, откуда каждая команда начинает свой путь к победе. Это место, где воины будут отдыхать, обеспечиваться оружием и надлежащей защитой. Как так отдыхать? Да, я не оговорился. За время игры это можно будет проделывать не один раз. После того, как игрок, выбравший режим воина, откидывает копья, он может восстановиться в специально отведенном respawn на родной базе.

Что касается графики, то это будет нечто с большой буквы. Чтобы убедиться в том, что я не преувеличиваю, предлагаю вам оценить предоставленные скриншоты. Маловато будет? Тогда милости просим на сайт разработчика — <http://www.s2games.com>.

Нигде, никто и никогда не может смириться с отсутствием системных требова-



ний. Придется вас огорчить, но тут их нету. Неужто они таковы, что даже страшно раскрывать эти цифры? Известно лишь, что заперелых цифр, типа требований для третьей «Дюны», не будет однозначно. В остальном — ждем. И надеюсь, что сможем дать достойную характеристику графическим новшествам.

Итак, итог

✓ **Цель** — захват командного центра. Вся заваруха крутится вокруг него, родного. Иными словами, если ваш КЦ подвергнется уничтожению (него ну никак нельзя допустить), то победные возгласы будут слышны среди игроков противоположной стороны.

✓ **Люди**. При подключении к серверу вы можете выбрать, играть за вождя или за воина.

✓ **New**. Еще отмечу одно из нововведений. Находясь на одном игровом сервере, люди-воины будут способны скинуть не спроволочившегося с обязанностями вождя. Достаточно, чтобы две трети проголосовало «за» нового лидера. Случается, что верховный главнокомандующий недоадекватен, что дальше некуда.

✓ **Old**. Игра только он-лайн ©. Количество мест в игровом пространстве — 64 ©.

Но может быть, когда-нибудь и на нашей улице будет праздник — игру модифицируют из он-лайн версии в нечто другое.

И все же, обогная время, не будем опережать события. Ждем с нетерпением случившееся чудо. Игра наверняка потрясет. Заставит сидеть за ней сутками, даже со сплюнувшими глазами, и доставит дикое удовольствие. Так думаю я и вскоре буду думать вы. Ждем появления... вперед!



Talisman

Gad gad@ws.net.ua

Исследуя материалы выставки E3, отечественному обозревателю трудно обойти вниманием экспозицию известной российской компании Бука. На ее стендах было выставлено на суд Запада немало разработок, всего и не перечислить. Мое внимание привлекла одна RPG. О ней и поговорим.



На моей памяти (поверьте, довольно долгой) все RPG представляли один из трех миров. Фэнтези (всякие там эльфы, гномы, орки) — это раз. Постапокалиптический/или футуристический мир — два. Ну, и немножко викингов с их Одном, это три. Некоторое разнообразие вносили новые правила, опыты селекционеров по скрещиванию технологий с магией, разнообразные причудливые локации. Но даже этим косметическим нововведениям не под силу было справиться с рутинной традицией. Что подделать, дефицит идей. А если подумать, то вовсе и не нужно далеко за ними ходить. Вспомните хотя бы бабushкины сказки, дедушкины небывшие, древнерусские легенды. Это ж какие миры и вселенные можно понапридумывать! А при качественном исполнении они могут сложно конкурировать с теми же эльфами или киборгами. А там и Западным друзьям понравится. С викингими примерно так и было.

Вы, вероятно, вспомните Златогорье 1 и 2. Было. Ну так что? А сейчас познакомимся с проектом *Chart of War* (в русскоязычном варианте — «Талисман»), который готовят нам парни из конторы под смелым названием Antitank — конечно, под покровительством Буки.

Тысячи монстров осадили Кияж — столицу сказочной страны. Самые могущественные волшебники собрались за стенами города на его защиту. Но силы были неравны. Кияж готов был вот-вот пасть. Будучи в безвыходном положении, волшебники приняли плохое решение. Соединив свои силы, они с помощью мощного заклятия превращают город и его окрестности в большое озеро. Под водой были погребены и монстры, и волшебники. В стро-

не наступил кризис, и она распалась на несколько феодальных держав. В придочку ко всему этому пропал талисман, находившийся в Кияже. Обладает этот талисман большой силой, владельцу дарует он могущество и вечную молодость. Ходят легенды, что с помощью талисмана можно попасть в параллельные миры. Нам доведется стать тем Избранным, которого призвали боги помочь им в поисках талисмана.

В течение игры мы будем разгадывать загадку артефакта и выяснять его местообитание, и если окажется, что он так и остался в Кияже... что ж, придется затариться снарягой водолазкой ☹.

Нам обещают большой сказочный мир, населенный разнообразными существами, добрыми и злыми. Во время путешествия на нашем пути станут колдуны и волшебники, пещеры и водяные, русалки и ведьмы...

Мы же пойдем разгадывать все эту хитрость налево и направо. Дружелюбные персонажи будут выписывать центрами всевозможные квесты, выполнять которые мы будем обязательно в пользу заказчика. Выполняя сюжетные и побочные квесты, получаем мы в разнообразных местностях. Феодальные замки, темные леса, мрачные пещеры, мелкие деревушки с причудливой архитектурой, большие города. Также займется нас допущено в параллельный мир — небось, не без помощи все того же талисмана.

Официально *Chart of War* заявлено как RPG с элементами *реалтайм-стратегии*. Этот самый элемент заключается в возможности вербовать наемников, мало-помалу собирая такую себе небольшую дружину. Кстати, на сайте разработчиков что-то сказано о четырех уникальных героях (из которых мы и выберем своего подполководца) — правда, каких именно, неизвестно. Но если положиться на слухи, то можно будет выбрать из казака, разбойника, знахаря, ковчежника. По тем же слухам, каждый из них будет владеть двумя типами вооружения — одним дальнего боя и одним ближнего.

Главным козырем игры должна стать физика движка. Разработчики утверждают, что окружающая среда будет реагировать на любое воздействие. Так, например, запуская в неприятеля *огненный шар* (файербол по-нашенски), в месте его падения кроме окровавленных частей тела врага вы также заметите небольшую ямку ☹. Или еще — цитирую сайт разработчиков: «смерть будет реально закручивать все объекты в своем

Разработчик: Antitank

Издатель: Бука

Жанр: RPG с элементами RTS

Дата выхода: третий квартал 2003г.

Системные требования: Pentium II 400 МГц, 128 Мб, DirectX-совместимая видеокарта с 8 Мб памяти

радиусе в смертельном вихре». Сказано кратко, но выглядеть должно, по-моему, круто. Правда, некоторые сомнения насчет физики возникают при взгляде на скриншоты. Уж больно все простенько смотрится. Будем надеяться, что девелоперы хорошо знают свое дело, и им под силу воплотить реалистичную физику в антураже не очень привлекательной графики... Еще о физике. Цитирую: «Абсолютная разрушаемость всего». Без комментариев.

Хоть визуальное исполнение и не на уровне, зато игра на редкость лояльна к нашим железкам. Это плюс.

Дальше. «Уникальный дизайн, основывающийся на таинственных мотивах православной культуры и древних писаний». [До уж, литературный стиль господ из «Антитанка» исполнение не из легких ☹. Что тут говорить о бедных геймерах, вымучивающих свои статьи по образцам высокопарной белиберды, заверенной авторитетом их героев — разработчиков! Прошу прощения, может, не мое это дело, пусть Кертис рассуждает о чистоте писания, просто в последнее время меня одолевает ощущение безнадёжности — сколько лет прошло, а тексты лютости не стали, разве что Кертис радуется от статьи к статье. Похоже, что авторы сознательно коверкают свой язык в угоду этим самым «квортистам» — э, да если бы дело стало только за языком! В конце концов, именно язык — хребет нашего сознания, именно он учит нас прогнаться, кособочиться, мало-помалу превращаясь в морального урода... Ну, это так, сорвалось, простите. — Прим. ред.] Имеется в виду, вероятно, «деревянный» интерфейс, украшенный старославянскими буквами. О звуках и музыках



нам сопровождении почти ничего не сказано, а если где и проскакивает что, то разговор сводится к общим эпитетам: «крутая», «реалистичная», «классная» и т.д. Ладно, можно и поверить.

В общем и целом: если вы жаждете окунуться в мир древних славянских легенд и богатейшей романтики, если горите желанием найти всемогущий талисман, спасти Кияж и воздать ему былую славу... Ждите!



DAVERT dabog@ukr.net

Нервные игры

Кто не знает о серии игр Unreal? Все посвященные геймеры хоть как-то знакомы с ней. Для кого-то Unreal — это огромные храмы древних цивилизаций, дивная природа На-Пали. Для других это, прежде всего, арена боевых действий, а кому-то запомнились кампании по раскрутке продолжений Unreal'a. Основная ставка кампании делалась на графику, и это работало, но было ли это на пользу UT 2003 и Unreal 2? Хотя графика этих игр действительно вызвала восхищение, тем не менее, для многих геймеров непреодолимым барьером были высокие системные требования, и потому сетевой шутер UT 2003 не мог быть признан «народным». Но даже если компьютер был в состоянии осилить груз нового графического движка, многие геймеры оказались разочарованы не очень продуманным балансом игры, отсутствием старых режимов и других составляющих геймплея. Тот факт, что UT 2003 вошла в список игр для WCG, добавил ей популярности, но ситуация еще была далека от идеала. Впрочем, разработчики не собираются отдыхать и выдают на-гора все новые и новые патчи, дополнения, а также... целую игру.

Нервное продолжение

Вся информация об изменениях в новой игре, точнее, в этом огромном дополнении к UT 2003, доступна из множества интервью с главным дизайнером Epic — Cliff Bleszinski. Лишь я его уважаю за мастерские уровни к первому Unreal и Unreal Tournament. В них четко передана атмосфера, будь то открытые просторы Напи, фабрика или сверхсовременный мегаполис.

Так что же обещают добавить в игру, кроме новых карт? Сейчас узнаем.

Нервные машинки

Во-первых, будут добавлены транспортные средства, причем самые разнообразные, поэтому некоторые начинают сравнивать игру с Halo и Battlefield. Пока что известно о шести типах машинок: два вида автомобилей (Scorpion, Hellbender), танк, транспорт на воздушной подушке (Manta), а также однодвигательный аппарат (Raptor), Итог, Manta — очень легкое и быстрое средство передвижения, подходит на замену после одного выстрела танка. Два автомобиля отличаются по количеству мест: Scorpion одноместный, а Hellbender трехместный, вооруженный пулеметом. Танк медлительный, за-

то мощь его пушки этот недостаток вполне компенсирует. Raptor — маневренный и удобный в управлении самолетик.

При управлении транспортом можно будет переключаться с обычного вида от первого лица на вид от третьего. Кстати, помните Link Gun? Здесь он будет использоваться для починки механизмов.

Нервные режимы

Теперь несколько слов о новых режимах игры. К нам вернулся старый добрый Assault и добавился Onslaught. Да, уважаемые парни из Epic так спешили выпустить UT 2003, что забыли о режиме осады базы. Но теперь они решили исправить.

Кстати, помните карту из UT, где штурм происходил на поезде? В UT 2004 будет нечто



похожее, но теперь поездов будет два, и они обзаведутся джипами. В помощь защитникам базы поставятся стационарные пушки.

На один из карт вам придется атаковать космический корабль скарджей. Конечно, это мы будем делать не из пистолетов и не из пулеметов. Для этого нам выдают космические шлюпки, с помощью которых надо будет разрушить щиты и вернуться внутрь.

Что такое Assault'a, мы знаем еще со времен первого UT, а вот со следующим режимом придется познакомиться детальнее. Onslaught — режим захвата баз, в котором используются преимущественно транспортные средства. Надо будет разрушить вражескую базу и защитить свою. На прежде необходимо захватить энергетические узлы. Предполагается, что уровни этого режима будут огромны, и потому без транспорта вам не обойтись.

Нервное оружие

А что нового в арсенале? Как вы помните, доминирование Link Gun'a окончилось. Раз-

работчики: Epic Games

Издатель: Atari

Жанр: сетевой и не только экшен

Дата релиза: 20.11.2003

Системные требования: те же, что у UT 2003

работчики решили полностью переделать баланс пушек и добавить несколько новых. Вот, например, прилипающие гранаты. Они цепляются к человеку и через некоторое время разрывают его на части. Боты на подобное оружие будут реагировать адекватно и, почувствовав такого жука на своем теле, прибегают к тактике камикадзе. Также нам приготовили Parasite mine launcher, выпускающего механизированных пауков, которые будут бегать в поисках цели (Half-Life не напоминая?). И, конечно же, противотанковый ракет. Чтобы разрушить автомобиль, хватит одного-двух выстрелов, для танка понадобится три или четыре.

Да, и мы вновь сможем довольствоваться срывающими голову хэдшотами, выпадающими из снайперской винтовки.

Еще нас ждет несколько видов стационарных пушек. Пока что это все новости об оружии.

Нервное... прочее

Как вы поняли, выше мне удалось рассмотреть не все нововведения. Кроме того, что нас ожидают новые режимы, будут дополнены картами старые. Появятся еще три расы — мертвецы Necris, также возвращены мои любимцы Skaarj'ев и роботы во главе с нашим старым знакомым Хан. Кто забыл, напомню, мы его убивали на последнем уровне первого UT. Кроме карт и оружия, будет полностью обновлен интерфейс и станет доступно использование голосовых команд как по сети, так и в одиночных миссиях. Голосовые команды в игре с ботами существенно упрощают процесс командования. Если, например, бота зовут Echo, то приказывать ему защищать базу можно, сказав Echo, defend! Другие команды будут отдаваться так же, как и эта. Так что пусть ваши домашние и соседи не удивляются и не спрашивают, какую роту солдат вы тренируете по ночам. В новой UT войдут все патчи и дополнения, которые были уже выпущены. Плюс некоторые мутаторы.

Нервные выводы

Что-то немного не верится разработчикам после «Нерпы 2» и «Нерпы 2003». Наобещав всего, покажут классные скриншоты и что? Я уважаю Блезинского как классного дизайнера карт, но может ли он гарантировать сбалансированность оружия? Может ли он гарантировать, что транспортные средства сделают геймплей более увлекательным. На все-таки прогресс налицо, команда все же решила исправить свои ошибки и пытается их исправить. Исправлять, возвращаясь к истокам, первому UT и наследуя другие игры. Что у них получится, сказать трудно. Это зависит только от них и от издателя. На мы как народ доверчивый и оптимистичный будем ждать лучше-го. Так ведь?

Учитель Йода & Александр GLUKK

STAR WARS

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Разработчик: LucasArts Entertainment**Издатель:** Raven Software/Activision**Системные требования:**✓ **минимальные:** P3-600, 128 М6, GF2✓ **рекомендуемые:** P3-1000, 256 М6, GF3**Учитель Йода.****Светлая сторона Силы**

Наша вселенная наполнена Силой. Сила есть везде — в воде, в земле, даже в воздухе можно ощутить ее присутствие. Во все времена существовали люди, способные этой



Силой воспользоваться. Называли этих людей по-разному — колдуны, ведьмы, некроманты, праведники, святые...

Одни посвящали свои способности служению добру, другие вошли в историю как величайшие злодеи, но мало кто понимал из них, что все это лишь слабые отблески истинного могущества, лепел на ветру, капля в море.

И только с появлением Ордена Джедаев люди, а также другие существа получили доступ к истинной Силе. К истинной власти. И многие, не выдержав испытания, потянулись за великим могуществом, обратив свои способности в служение Злу.

Они были, есть и будут среди нас — слабые люди, идущие на поводу у своих эмоций, у своей злобы и неутолимой жажды власти. Тамо очень привлекательно, и так легко перейти на ее сторону. Так соблазнительны мечты о бессмертии и могуществе, сравнимом с могуществом богов. Так соблазнительна власть — не помогать другим, а управлять ими, словно марионетками. Так приятно потакать своим низменным желаниям и делать только то, что ты хочешь...

Вот только задумайтесь ли вы о счетах, которые придется оплатить?

Джеден, ученица.**Светлая сторона Силы**

Этот полет не сулил ничего необычного. Ну да, конечно, то, что я лечу в Академию

Джедаев, где буду теперь учиться, это было нечто из ряда вон выходящее, но полет — подумай, полет! Я уже сотни раз летала на различных судах, в том числе и на боевых, так что сами понимаете... Собственно, время перелета я хотела потратить с толком — разобраться со своими мыслями и призраками прошлого, рассказать по школам скелетов, пуская себе пылаться, теперь у меня новая жизнь, пора прошлому перестать дышать мне в затылок. Хватит.

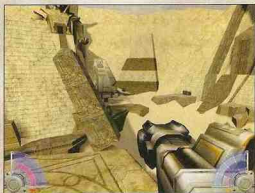
Сами знаете, любые планы гибнут, не выдержав столкновения с жестокой реальностью. Вот и на этот раз — я даже толком не успела сосредоточиться, как ко мне подсел парень. Нет, ничего такой, в другой ситуации я, может быть, сочла бы его симпатичным и заслуживающим интереса, но не сейчас... А он еще таким болтуном оказался — жуть, куда там моей маме, даже она не умела говорить так быстро, много и без толку. Парень этот, собственно, как и остальные на корабле, тоже летел в Академию, чтобы стать Джедаем — да, пожалуй, такой сюжет и Ситхо забавляет до смерти, ему и меч не нужен.

Вот и пришлось мне вежливо улыбаться и делать вид, что разговор с ним меня интересует. В тот момент, когда я уже была близка к тому, чтобы одарить его одной из фирменных шуточек моей сестры (к примеру, мило поинтересоваться, все ли у него такое длинное, чтобы одарить его одной из фирменных шуточек моей сестры (к примеру, мило поинтересоваться, все ли у него такое длинное, чтобы одарить его одной из фирменных шуточек моей сестры (к примеру, мило поинтересоваться, все ли у него такое длинное, чтобы одарить его одной из фирменных шуточек моей сестры... Король внезапно потерпел аварию. Потерпел аварию — как это буднично звучит! Король потерпел аварию, собака съела хот-дог... Да уж, красноречие к числу моих сильных черт явно не относится. Впрочем, ладно. Упали мы. Точнее, совершили жесткую посадку. К счастью, никто не пострадал, пилот связался с Академией, и за нами выслали шаттл. Небольшое такое приключение, ничего особенного, только мне опять повезло. Из-за этого парня. Роша, мы отстали от группы, и добираться пришлось вдвоем. Скажу сразу, это было более интересно, чем выслушивать его болтовню.

Марк Рагнас. Темная сторона Силы

Сила переполняет этот мир. Она лежит в самой основе мироздания. Она дарит жизнь и смерть, благодаря ей рождаются и гибнут звезды, планеты, галактики... Но самое главное: Сила — это Власть. Власть и Могущество. И тот, кто сможет познать все законы Силы, станет подобным Богу. Пер-

выми адептами Силы были мы — Орден Ситхов, родившийся в холодных безднах космоса много миллионов лет назад. Первые Ситхи указали жителям Галактики путь к божественному могуществу и возлагали великий поход к границам Вселенной. Вселенной Разума. В те благословенные годы сотни тысяч адептов постигали законы Силы на миллионах планет в различных концах галактики. Не всем удалось пройти этот путь до конца. Многие наши братья погибли, чтобы своими телами выслать потомкам дорогу к Истинному Могуществу. Те же, кто сумел поведать в себе слабость, избавиться от таких низменных чувств, как любовь, сострадание и прочих инстинктов, объединяющих нас с животным миром, стали действительно высшими существами. Не на словах, а на деле. Именно они сформировали верхушку Ордена Ситхов — великих жрецов Вечности, повелителей Силы. Но, к сожалению, в мире еще есть существа, которые не могут до конца избавиться от своего животного начала. Именно они и внесли раскол в великое Братство адептов Силы. Они назвали свое общество Орденом Джедаев и начали проповедовать идею, несовместимую с высоким званием Властелина. Они добровольно отказались от истинной власти, дабы наслаждаться поклонением низших существ, слишком слабых и никчемных, несовершенных даже помыслить о том, чтобы ступить на путь Силы. Для них они придумали красивую сказку про Светлый и Темный пути, якобы ведущие в разных направлениях:



очень удобная позиция для тех, кто не способен понять, что Сила едина и никогда не будет разделена в угоду горстке выскочек, так и не решивших переступить черту, отделяющую нас от мира животных. С тех давних пор длится невидимая для глаз простых смертных война адептов Силы. Война, окончание которой ознаменует собой новую эру в истории Мироздания...

Джаден, ученик. Светлая сторона Силы

Все-таки мне непонятно, каким образом такая слабая и мягкотелая раса, как люди, смогла занять столь заметное положение в Галактическом сообществе. После крушения корабля, на котором я в числе других учеников



летел в Академию Джедаев, мне пришлось близко познакомиться с одним из них, парнем по имени Рош. Более слабого и беззащитного существа мне еще не приходилось видеть. Даже удивительно, как он дожил до своего возраста! Но моей родине его душили бы еще в колибети. Но раз уж ситуация сложилась таким образом... Что ж, пришлось тащить его чуть не на себе. Войны Кол Дора не бросают соратников в беде. Даже таких никчемных, как этот Рош. Пока мы пробирались сквозь ядовито-зеленые заросли маленькой безымянной планетки, на которой потерпел крушение наш звездолет, мне приходилось выслушивать его разглагольствования о Силе и Джедаях. То еще удовольствие, скажу я вам! Поэтому я почти обрадовался, когда за соседним холмом показалась шлеми имперских штурмовиков. «Иди вперед. В конце концов, меч же у тебя». Да, меч у меня. Я был одним из немногих учеников, которые летели в Академию с мечом Джедая на поясе. Где и при каких обстоятельствах мне удалось его создать, вас не касается. Скажу только, что он не раз спасал мою жизнь. Понятно, что Рош не очень-то спешил поддерживать меня в сватке с имперским патрулем. Да я, в общем, и не настаивал. Слишком много жизней задолжала Империя воинам Кол Дора, чтобы я упустил возможность отплатить в лучшей мир порутройку штурмовиков. Однако дело оказалось намного серьезнее, чем я полагал...

Учитель Йода. Светлая сторона Силы

Что вы ждете от моего рассказа? Новой сказки о великих деяниях таких известных Джедаев, как Люк Скайуокер и Кайи Катран?

О да, о них можно рассказывать долго, но на этот раз моя история о другом — о простом человеке, девушке, которая боролась не только и не столько с множеством врагов — какая же сказка без врагов и героизма? — сколько с собой, своей слабостью.

Любый Джедай знает, что человек, победивший себя, сможет победить любого. Эта история именно об этом. О Пути и его Постыжении. О Выборе и Предназначении. Впрочем, простите. «Предназначение» — это не из этой сказки.

Только прошу, не ждите от меня новых открытий — и не говорите «было уже, знаем». Было, конечно. Но не так. И не с теми.

И поверьте, эта история — не простой переплет старых легенд и былин, это нечто большее. Не верите — протяните мне свои руки, я поведу вас, и вы все увидите сами...

Джаден, падаван. Светлая сторона Силы

Как вы представляете себе обучение в Академии Джедаев? Порты, тетрадки, строгие учителя, зачеты, сессии... Да?

Может быть, в других учебных заведениях все происходит именно таким образом. А у нас все по-другому. Небольшая лекция по методам использования Силы быстро сменяется практическими занятиями — стать Джедаем, читать умные книги и глядя красивые фильмы, невозможно. Металл не закалывал в мягкой перине — лучше всего его закалывать в крови.

Может быть, в другое время мое обучение сложилось бы иначе, но... Опять подняли голову культисты, вылезли невесты откуда Ситхи, которыми в последние времена разве что пугали детей. У Мастера Люка похитили секретную информацию. Много, много странного происходило в Галактике в это время, а Джедаев — настоящих, а не учеников — так не хватало.

Можно сказать, в Академии мне повезло — я попал в ученики к самому Кайиу Катрану, герою моего детства, к моей первой (и, увы, недостижимой) любви. Но зебра-жизнь и тут продемонстрировала свою зад... простите, темную ленту — моим напарником стал тот самый ботливый Рош. Господи, и как мне могло примерещиться, что он симпатичен? Нет уж, лучше переспать с Кол Дором, чем с таким... Ладно, что-то я отвлеклась.

Итак, с самого начала всех учеников разбили на пары и к каждому приставили опытного наставника, а после этого началось за-



нятия — теория (совсем немного), и, конечно, практика. В атмосфере, максимально приближенной к боевой. Знаете, что это значит? Это значит, что если против вас выступают меньше пары десятков имперцев, то это так, разминка. Вот только разминки случаются крайне редко.

Я никогда не изучала педагогику, но, честно говоря, создалось впечатление, что нас не учат, а затыкают нами любые дыры. Выжиает сильнейший... Да, нечего удивляться тому,

что настоящих Джедаев так мало — с такой-то подготовкой...

Тавион.

Темная сторона Силы

Что такое жизнь без борьбы? Чего стоит рассвет, который ты встречаешь на берегу южного океана, предвкушая день, ласкаемый солнцем и волнами, мягко накатывающимися на берег пляжа? Счастье, скажете вы. Нет. Рутина и непомерная скука. Удел тех, кто слаб телом и духом. Тех, кто предпочитает спрятать голову в теплый золотистый песок вмес-



то того, чтобы взглянуть в глаза своей судьбе. Это под силу лишь тем, кто гордо именует себя адептом Темной стороны Силы. Они прыгнут на задворках Вселенной, скромно довольствуясь крупицами того, что принадлежит им по праву. Даже лучший из них, Лорд Вейдер, похоже, устал от этой бесконечной войны. Похоже, и он забыл, что занятных поishes испокон веков принято пристраивать. Но от меня никто не ждет слабости! Если современные женщины настолько слабы, придется обратиться в прошлое. В мои руки пахос величайшего жреца Ситхов, Марка Рагнаса. С его помощью я верну к жизни величайшего воина Вселенной, и он снова поведет нас к вершинам власти и могущества. Скажете, это невозможно? Так считают многие. А наш план тем временем начал действовать. Моим слугам не составило особого труда выкрасить дневники этого деревенского недотепы, Скайуокера, в которых он очень подробно отметил место сосредоточения Силы. Когда у меня будет достаточно энергии, Рагнас воскреснет из мертвых!

Джаден, падаван. Светлая сторона Силы

Теперь я уже окончательно убежден, что выбрал правильный путь. Путь воина. Путь Джедая. Путь Силы. Из-за внезапно возросшей активности Культа мастерам Академии пришлось совмещать обучение учеников с реальными заданиями. Возможно, именно от этого мое уважение к ним порядком возросло. За те несколько месяцев, что я провёл в Академии, мне довелось побывать в таких мирах, о которых я даже не слышал. Я сражался с имперцами на пустынных просторах Зондлу V и в небесных городках Коусканта, становился у них на пути среди джунглей Татуина и заснеженных пустынь Хота. Я даже видел своими глазами Тысячелетнего сокола и сражался бок о



Короче, крайне рекомендуем. И с ботами, и с живыми противниками. Незабываемые впечатления. Вперед. Джелси!

[illegible]

Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf werewolf_31@mail.ru

灣岸 MIDNIGHT CLUB II

Пробил час, не остановишь нас,
свисты контролю не бывать,
делая все, что по душе,
на своем стальном коне,
мы здесь, чтоб полночь взорвать!

По-моему, слова, приведенные в эпиграфе, очень точно отражают суть Midnight Club II. Пока город спит, стрит-рейсеры не дремлют...

В прошлый раз я писал о Test Drive, седьмом по счету, и совершенно случайно по-

Игры перестали по-черному тормозить, вылетать, да и вообще, глюков стало гораздо меньше. Хотя все равно играть в них гораздо удобнее геймпадом, чем клавиатурой, хотя это относится и ко многим другим аркадам-симуляторам. Да, еще один маленький нюанс (бывалые геймеры меня поймут): над всеми консольными портами витает некая аура, которая PC не присуща, приставочный дух, что ли. Некоторым она не нравится, у других же, у меня, да и у многих моих друзей, это самая аура вызывает теплые ностальгические чувства по восьмью и шестнадцатбитным приставкам. Но как говаривала моя классная руководительница, это все лирическое отступление, и как теперь любит говорить один мой преподаватель, перейдем непосредственно к делу!

Скажу честно, если бы не паблишер и девелопер в лице Rockstar, я бы, скорее всего, прошел мимо этой игры. Но как сказано выше, авторы всеми любимой серии GTA халтурить себе не позволят, поэтому, помимо интереса, что же это за проект, было любопытно взглянуть на то, что же у Rockstar получится с игрой совсем другого жанра, хотя точки соприкосновения с GTA все-

Жанр: аркадные гонки
Разработчик: Rockstar San Diego

Издатель: Rockstar Games

Системные требования:

✓ **минимальные:** PIII-800, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;

✓ **рекомендуемые:** PIII-1500, 384 Мб ОЗУ, 64 Мб видео.

звались Angel Studios Interactive Entertainment, они выпустили под эгидой дяди Гейтса две первые части Midtown Madness! Потом перешли в руки Rockstar Games и, соответственно, поменяли название. Пара слов по поводу MM1/2. Мало найдется геймеров, которым бы она не понравилась, игровой процесс захватывал даже тех, кто до этого терпеть не мог автоаркады. Ну, а теперь умножьте опыт первых и вторых девелоперов — Rockstar и Angel Studios! По идее, должно получиться очень даже неплохо. Ну что ж, setup.exe!!!



лучилось так, что мне в руки попала MC-II, также принадлежащая не только к тому же жанру аркадных гонок, но и к тому же поджанру — уличным гонкам. Так что проводить параллели и сравнивать буду по горячим следам.

Первой части игры я, как и большинство PC-геймеров, не видел, так как она «жигалась» на PS-2 и, кажется, на X-Box. Да и разработчик другой был. Что ж, ворвались игровой индустрии не прогадали, поручив создание игры не кому-нибудь, а самим Rockstar, которые, как известно, фуфло не делают. Ну, а те, в свою очередь, тоже постарались, а то, что получилось, они представили на суд обладателям PC, X-Box и PS-2. И если раньше меня только раздражала мультитипоформенная проклятка, так как многие игры изначально заточивались под консоли, а потом с горем пополам портировались на персоналки, то в последнее время, благодаря тому же Test Drive или Midnight Club II, мое отношение к подобным экспериментам изменилось.

Скажу честно, если бы не паблишер и девелопер в лице Rockstar, я бы, скорее всего, прошел мимо этой игры. Но как сказано выше, авторы всеми любимой серии GTA халтурить себе не позволят, поэтому, помимо интереса, что же это за проект, было любопытно взглянуть на то, что же у Rockstar получится с игрой совсем другого жанра, хотя точки соприкосновения с GTA все-



таки есть. Кроме того, я наткнулся в Интернете на очень любопытную информацию: оказывается, Rockstar San Diego ранее на-

Немного повозившись с глюковатой инсталляцией, я наконец-то запустил игру. После череды логотипов, как всегда, следовал видеоролик. «Ничего себе, — подумал я, — если это движок игры, то...» Но я ошибался, это обычное оцифрованное видео, никаким честным рендером движка здесь и не пахнет. Далее создаем свой профиль — и вперед, рвемся в бой и к победе!

Как всегда, обзор игрового процесса я начну с главного режима — **карьеры**, которая здесь так и называется. То явление, которое мы сегодня называем **стрит рейсингом** (street racing), начало зарождаться в конце 50-х — начале 60-х в США, одновременно в разных местах и независимо друг от друга.

Естественно, правоохранительные органы были не в восторге, но в ту пору хиппи и девиза «Make love, not war» рейсерам многое сходило с рук. Со временем гангстеров начинали притеснять все больше и больше, но несмотря на все гонения и невзгоды, стрит-рейсеров становилось ничуть не меньше, причем не только в США, но и в других странах мира, а том числе и у нас. Но вернемся к нашим баранам. На первых порах у нас, как водится, древний ржавый драчулет, на котором разве что в бупонную ездить. Игра начинается в спящем городе Лос-Анджелесе. Судя по всему, вас, молодого неопытного гангстера, приписали сюда некий толстый тип по кличке **Mosses**. В первых двух звездах необходимо выиграть его машину, победив его в гонках, ну, а далее начинается самое ин-



тересное. Вы отправляетесь, так сказать, в свободное плавание. Да, кстати, пару слов

о... и идя по трупам, вы таки добиваетесь своего. Причем не только в Лос-Анджелесе. Как только в этом городе не останется ни одного не обогнанного вами стрит-рейсера, вы поедете творить те же беспорядки в Париж, а потом в Токио.

Теперь по поводу других режимов игры. Корьера, конечно же, хороша и интересно, но не стоит забывать и об аркаде. Сначала мы выбираем тип игры: сражение, корьера, круиз, кольцевые гонки и редактор гонок. Теперь по порядку о каждом.

В режиме **сражение** два вида соревнований, которые, кстати, доступны и в мультиплеере. Первый из них — это старый добрый **Capture the Flag**, только в автоматостиле. Данный режим обладает совершенно непревзойденной динамикой и захватывает не на шутку, да и вообще, мне кажется, что еще никто до этой игры не догадывался сделать CTF в таком стиле. Порой ловил себя на мысли: если бы в GTA был мультиплеер, и если бы там был CTF, то они мало чем отличались бы друг от друга.

Второй режим — **Detonate**. Он так же прост в исполнении, как и интересен. На карте имеется две точки: одна из них — бомба, вторая — детонатор; цель проста — подхватить бомбу и доехать с ней к детонатору, никому не отдав ее по дороге. Когда вы придете к детонатору, то все машины соперников по дружной команде взорвутся.



Дальше у нас по списку режим, в котором можно повторно проехать по тем же трассам и посоревноваться с теми соперниками, с которыми вы ездили в режиме корьера, вспомнить старые добрые времена.

Для успокоения вашей нервной системы и для подробного изучения окрестностей, в смысле города, и существует режим **круиза**. Знай, колеси себе неслабо по улицам города, ищи место, где можно срезать, обкатывать новые транспортные средства. **Кольцевые гонки**, они и в Африке кольцевые гонки. Ездишь себе по замкнутой трассе, которая проходит прямо по городским улицам, — в лучших традициях Midtown Madness и Test Drive.

Редактор гонок просба не путать с редактором карт. Вы захотите изменить кон-

фигурации трасс, расстояние между чекпоинтами, время, необходимое для прохождения определенного участка. Но, к сожалению, изменить что-либо в городе нельзя, а так хотелось бы убрать парочку заправочных, которые стоят возле весьма крутых поворотов, бывает, не влившись в поворот, вылетит на заправку, разнесешь пару колонок... ну, и биг бада бум.

Вообще же, игровой процесс, несмотря на кажущуюся примитивность, безумно затягивает и долго не отпускает. Как по мне, один из главных козырей игры — это шикарная реализация ощущения скорости. Поначалу на не особо быстрых машинах это не слишком



чувствуется, но потом... какой же кайф нестись ночью по улице далеко за триста, не успевая рассмотреть ничего, кроме поворотов и спасительной дорожной разметки...

В принципе, игра сложна для прохождения. Во-первых, многие трассы требуют детального изучения всех поворотов и направлений движения. Гонки проходят в городе, и из точки А в точку В ведет отнюдь не одно, и даже не две дороги, и то, как и по какой из них вы поедете, сыграет очень большую роль. Да, управление не из «дружелюбных», на клавиатуре играть сложно, но можно, с геймпадом немного легче, но, как по мне, несмотря на явную аркадность игры, она так и просит руля. Это потому, что когда вы едете по прямой, выровнять машину строго параллельно дорожной разметке сложно, ведь существует какая-то инерционность руля. И по идее, тогда, когда вы отпустите поворотную клавишу, машина должна выровняться, она же продолжает слетка заворачивать в другую сторону, а такой маленький поворотик на скорости за 250 приводит к весьма печальной аварии.

И еще один немаловажный пункт — AI. Машины противника на удивление хороши, большинство из них ездят из точки А в точку В по-своему, хотя у некоторых резко обостряется чувство стадного инстинкта, и они рулят гуськом, но, обычно не большие трех. Очень приятно видеть, как боты, соревнуясь друг с другом, а не только с вами, допускают ошибки, разбивают машины, вылетают с трассы, взрываются в препятствия или просто обстаиваются при прохождении поворота. Особый разговор о «красном» противнике, там, чью машину вы скоро поставите в свой гараж. Он любит потреть вам нервы, причем не только на деле, но и



по поводу Mosses'a — этот тип станет чем-то вроде вашего ангела хранителя, и как только вы обзаведетесь новыми девайсами или машинами, он будет давать вам CPU, зачастую всецелые указания он дает и просто так, как наставление перед гонкой.

Значит так, после всей вышеописанной катаносии вы на машине Мозеса тихонечко выезжаете в ночной город. Там можно просто покататься, изучая районы и высматривая места, где впоследствии можно будет срезать, а также опробовать только что полученное нитро. А можно, найдя на радаре других рейсеров, поехать к ним и, зовяно помогая фароки, предложить покататься, у компа всегда машина получится вашей, и, наверное, поэтому он не откажется от вашего предложения. Значит так, как только ты согласился, он тут же едет к ближайшему месту, где проводится гонка, ну, а вы отправляетесь вслед за ним. На старте, возможно, вас будут ждать или потом подьедут еще несколько машин. Суть — победить. Юлий Цезарь говорил: «Лучше быть первым на деревне, чем вторым в Риме». Если вы придете вторым, придется переигрывать заезд заново. Да, еще один маленький нюанс: тот соперник, которого вы вызвали непосредственно, помечен красным треугольничком, остальные — зелеными. Так вот, именно этот парень или девушка представляет собой самую большую опасность при обгонах, он так и орочит вытолкнуть вас с дороги или организовать какую-нибудь другую пакость. И если вы побеждаете в общем заезде, то этот «красный» бросает вам вызов: давай, мол, один на один — проигравший отдаст свою машину победителю, в лучших традициях NFS:HS. Если вы еще не догадались, то именно таким образом вы и будете расширять свой автопарк. Все чудно! Кстати, в лучших традициях GTA вы приходите в город никому неизвестным и ненужным хлопцем с улицы, но вспоминаю святой девиз «respect is

КОМПТЕХСЕРВИС
комп'ютери та кондиціонери
у кредит на вигідних умовах

Гарантія 3 роки

НІВЬКІМІ
цінами

LG Samsung Mitsubishi
K.A.A.S. Sony, Maytag

236 88 00

www.ktc.com.ua

на словах. Если он впереди, то будет обливаться вас словесной грязью с ног до головы, а если вы его опережаете, то он будет... делаться же самое ☹, только немного в дру-

гой» называлось). Единственное, что может вас отпугнуть от двухколесных болидов, так это следующее: если проходите на мотоцикле повороты неправильно, вы теряете 2/3 скорости. В этом случае надо просто захватить клавишу **Shift** (по умолчанию) и проходить поворот, прижимаясь к бою, таким образом понижая центр тяжести. Эх, если бы такие тонкости в управлении мотоциклом были бы доступны в GTA: Vice City...

Кстати, как раз о физике и хотелось бы поговорить. Снова-таки хочется провести параллели с GTA, где была своя, хотя и аркадная, но обсолютно логичная физическая модель, чего, к сожалению, нельзя сказать о последнем Test Drive.

С радостью могу сообщить вам, что в MC-II с этим проблем нет. Все, что должно быть в аркаде, на месте, в наличии даже некоторые реалистичные элементы, как-то: правдоподобная динамика разгона или правильно просчитанная сила земной тяжести. Весьма симпатична, хотя и чисто схематична модель повреждений. Повреждения машины визуализируются после столкновений, причем если вы грохнулись передним левым крылом, то именно оно и

до боли знакомое, можно даже сказать, родное угадывалось в том, что происходило на экране. Появились в Нете и нойда ответ на мучивший меня вопрос, я сбругал себя за недогадливость. Оказывается, движок игры — это немного переработанный движок GTA 3/VCSII. Но несмотря на всю крутизну графического



гом ключе. В принципе, это справедливо и по отношению к другим соперникам, но несколько в меньшей степени. Что-то обобщать, конечно, будет делом несколько опрометчивым, но все-таки скажу, что в гонках такого уровня AI я просто не видел.

Теперь несколько слов об автомобилях. Всего в игре около тридцати машин, включая три мотоцикла. У всех изменены названия, но это не мешает ценителям узнать реальные модели. Да, и еще: так как вначале игру планировали присовокупить к фильму «Форсаж», то многие машины родом оттуда.

У всех транспортных средств три характеристики: **максимальная скорость, разгон и управляемость**. Думаю, что их названия говорят сами за себя, описывать, на что влияет каждая из них, нет нужды. Настроить танки, равно как и покупать для них разные апгрейды нельзя. Хотя нет, невозможно не так — настраивать можно цвет ☹, а различные апгрейды у вас будут появляться со временем. Они дадут возможность обогнать противника слип-стримом, или гораздо быстрее стартовать с места, или в прыжке уравнивать машину так, чтобы она приземлялась по-кошачьи на все четыре колеса — переченя можно продолжать.

Отдельный разговор о мотоциклах — на них можно творить просто-таки чудеса, обставив противника, имеющего автомобиль гораздо более высокого класса. Именно на пере-



отолтисся. А если машина перевернулась на крышу, то та, соответственно, поместится.

У авто есть своя «полоса жизни». Когда шкала становится желтой, авто начинает дымиться, когда красной — уже горит, в такой ситуации даже небольшое столкновение приводит к взрыву. Но это не значит, что после таких катастроф гонка заканчивается, так как через пару секунд машина новенькая, как с иголочки, продолжает путь к победе. Кстати, несмотря на повреждения, машина передвигается в любом состоянии одинаково хорошо, внешние поломки не сказываются на скорости, разгоне или управляемости — это все-таки аркада, а не хардкорный симулятор.

По-моему, с внутренностями мы разобрались, теперь же посмотрим, что предстанет перед нами в аудиовизуальном смысле. То есть поговорим о графике и звуке.

При первом же личном знакомстве с игрой у меня возникло стойкое дежа-вю. Что-то



ядро, впечатления от графического исполнения MC-II у меня остались двойственные.

Сейчас объясню почему. Так как действие игры происходит преимущественно в темное время суток, то и цветовая гамма соответствующая, черно-серо-коричневая, лишь зат — несчастный гость — рдеет взор багрово-красными тонами. По идее, дорожные фонари, да неоновая реклама должны были бы спасти ситуацию, да не тут-то было. Первые выглядят лишь как блеклые мячики во тьме, а вторая вообще какая-то бесцветная и блеклая. Господа, да вы гляньте на Vice City — не нужно далеко ходить ☹. Не особо понравились мне дома — коробки коробками, хотя все города легко узнаваемо, архитектура квадратно-кубическая. Люди выглядят вполне сносно, главное, что их сбивать можно, правда, без криви.

Но все эти недостатки отходят на второй план, когда вы смотрите на свою машину и на авто соперников — неопишимо красивое зрелище! В их хромированных и зеркально блестящих поверхностях отражается все, что было бы слышано на источник света, а как любовно сделаны модели, да и полигонов на болиды не пожалели. По сути, обо всех выше-названных недостатках забываешь, когда видишь машины.

Звук тоже не подкачал, причем Rockstar использовал свою фирменную фишку — в каждом городе играют специальные саундтреки, в каждом из которых по несколько композиций. Между ними можно переключаться или просто выключить (как радио в GTA). Звуковые эффекты на должном уровне, единственное, что не очень понравилось, это визг резины — неправдоподобно как-то. Но это мелочи, остальные звуки — рев моторов, свист ветра, шум лопастей вертолета — все на твердую пятерку.

Выводы. Я бы на вашем месте дочитывал этот материал по дороге на Петровку. Всем любителям покатайтесь настоятельно рекомендую. Мне кажется, что у грядущего NFS: Underground появился серьезный конкурент.

Ну, до новых встреч, давите газ!



вом мотоцикле в игре я превысил скорость в триста км/ч, причем делать это надо, стоя на свече (на заднем колесе, раньше это «козач-



B-17

FLYING FORTRESS 2

Д.ЗИНЧУК (SPITFIRE) zinchuk_dv@ukr.net

В коридоре послышались шаги. Это точно были кирзовые сапоги Rond'a! Их скрип нельзя было спутать ни с чем. Паника, овладевшая мною, приковала меня к креслу, и руки стали трястись. В голове я начал прокру-

значился только регистрационный номер «секретки» и надпись «Летающая крепость». Ничего хорошего это не могло означать. Но приказ есть приказ. Собрав остатки сил, я принялся изучать содержимое папки. Там лежал только марширующий лист и конверт с паролем.

Немного истории

Вторая мировая война... Союзные войска в небе терпят поражение за поражением. Наибольшие потери среди самолетов. Очевидной становится необходимость разработки новых бомбардировщиков. Перед инженерами поставлены задачи: увеличить радиус полета и максимальное количество боезапасов, нарастить мощность, уменьшить стоимость аппаратов и — самое главное — улучшить оборону самолета.

Вот так и появился **B-17**. Хотя назвать его самолетом было тяжеловато. Дело в том, что в те времена ни одна из «летающих машин» не могла похвастаться такими размерами. Это был один из самых больших самолетов пла-



вать всевозможные причины появления шефа в моем кабинете. Последний рапорт сдан в срок... Отчет за прошлый месяц еще вчера был у него на столе... А вдруг он идет не ко мне? Нет! В конце коридора находился только мой кабинет. Приложив максимум усилий, я смог взять себя в руки. Окинув взглядом рабочее помещение, пришел к выводу — полный порядок. Закрыв все приложения на своем «агрегате» (Pentium 4), начал ожидать появления Rond'a. Но вдруг шаги утихли. Через мгновение дверь открылась настежь. Я поймал себя на мысли — как аккуратно он это сделал! На пороге стоял не кто иной, как мой шеф. Я не успел сказать ни слова, как на столе оказалась тонкая папка. Потом последовал краткий комментарий: «Все нужное найдешь здесь. Отчет должен быть у меня на столе не позже, чем через две недели».

Я по очереди рассматривал то папку, то шефа. Взглянув на меня и увидев на моем лице отстраненное выражение, началство резко развернулось и стремительно удалилось в свои апартаменты.

Шеф редко заходил ко мне. Обычно задания я получал на совещаниях по пятницам, что всегда портило мне выходные. Сегодня же был четверг. На папке из желтого картона



неты. Конкурировать с ним пытался только немцев «Блицец», да и то проигрывал.

Через некоторое время B-17 получил прозвище «летающая крепость», причем на это было несколько причин. И размеры — далеко не главная из них, основной «экзотикой» являлась надежнейшая оборона. Большое количество стрелковых мест позволило

Разработчик: Wayward Design

Издатель: Micropulse

Жанр: Flight sim

Похожие игры: B-17

Системные требования:

✓ минимальные: P2-300, 128 Мб, 3D,

✓ рекомендуемые: P3-600, 256 Мб, 3D

вести круговую оборону. Стрелковые позиции разместились так, что вражеские самолеты можно было отстреливать независимо от вектора атаки противника. Проще говоря, откуда бы враг не летел — вести огонь по нему можно было без проблем.

Наши времена

Достаем заветный компакт, вставляем в соответствующий привод. Уже по привычке, выработанный годами, смотрим на системные требования. Хотя, по-моему, на них у каждого геймера должен быть крепкий иммунитет. Ведь давно известно, что требования к ПК, мягко говоря, «немного не соответствуют».

Присутствуем непосредственно к самой игре, а точнее, сначала устанавливаем ее на компьютер. Инсталляция проходит очень кор-



ректно, и проблем не вызовет даже у начинающих пользователей. Правда, на «винчестере» надо иметь не менее 700 Мб. Операционные системы подходят 95/98/NT/XP. Поэтому «линуксодеры» в очередной раз будут разочарованы. Лучше всего иметь восьмой DirectX, хотя игра пойдет как с более ранними, так и более поздними версиями.

Закончив инсталляцию и перезагрузив машину, запускаем заветный эмулятор. Однако прежде чем перейти к самой игре, придется выставить кое-какие настройки. Для чего направляемся в специальное небольшое меню, которое, правда, почему-то появляется при КАЖДОМ запуске. В нем содержится четыре вкладки. В первой надо выбрать язык интерфейса из приведенного списка. Вторая вкладка предназначена для настройки видеоконтроля и связанных с ней параметров. В третьей необходимо отрегулировать звук путем включения/выключения опции А3D. Что это такое, я так и не понял. Четвертая вкладка нужна для настройки по использованию дополнительного места на винте, чтобы повысить бистродействие игры.

Вывистив все необходимые галочки и флажки, с нетерпением нажимаем кнопку **Игра**. Ну, а теперь дело за игрой. Каково же первое впечатление? С самого начала ясно, что игра удовлетворяет требованиям геймеров с самыми разнообразными пристрастиями, понравится как злым стратегам, так и любителям простой

аркады. Нет! Дальше раскрывать не стану. Пусть gamers'ы сами определяют.

Рожденный ползать...

Итак, игра запущена, и мы с криком: «Пошла, родимая!» окунаемся в игровой процесс. Оригинальный дизайн меню сра-



зу же погружает нас во времена второй мировой войны. Общая идея проста и понятна. Нам предстоит работать с *рацией* (естественно, тех времен). Осуществлять это будет с помощью простых тумблеров системы «вверх-вниз» и красненьких лампочек. Ко всему этому добавлено *вращающаяся ручка*, которая поворачивается в сторону загоравшейся лампочки.

Нам предлагается несколько вариантов игры. Среди них: **тренировка, кампания и одиночные миссии**. Игры на сети не предусмотрено, зато есть новшества в кампании (о них чуть позже). Однако прежде чем выбрать один из вариантов, следует заглянуть в настройки управления. Желательно предельно подробно подготовить ручку и бумажку. На первых порах многочисленные функции управления самолетом придется просто выписывать. А связано это с БОЛЬШИМ количеством всевозможных действий. Поверьте мне на слово, «Ил-2» просто отдыхает.

Вызубив кое-как азы, можно садиться за штурвал. В тренировочных миссиях предстоит совершенствовать свои навыки управления самолетом. При этом мы утратим не один десяток машин. В одиночных миссиях можно отработать командные полеты. Это как полеты с несколькими самолетами, так и в составе большой эскадрильи. Если гово-



рит о кампании, то тут можно найти все лучшее из лучших игр.

Очень хорошо продуман сценарий кампании (не путать с сюжетом). Каждому ка-

питану боевой машины предстоит выполнить целый ритуал. Причем как в прямом, так и в переносном смысле. Загрузив кампанию, мы оказываемся в каком-то одноэтажном здании, скорее всего, это *Штаб полетов*. Тут, в зависимости от миссии, будут доступны некоторые комнаты. Первая (и основная) является комнатой для брифинга. Здесь вам предстоит узнать исчерпывающую информацию о предстоящем задании. На стенке висит карта полетов, где указаны маршрут следования, цели (по приоритету), радиус действия вражеских ПВО. Рядом с картой находится проектор — на нем можно просмотреть видеосъемки, сделанные разведкой. На столе лежит то ли папка, то ли тетрадка, в которой в письменном виде приводится вся информация о предстоящем вылете. Папку/тетрадь надо пролистать до конца. На последней странице необходимо поставить свою подпись. И только после всего этого будет разрешен вылет.

Однако прежде чем отправиться на выполнение задания, следует заглянуть в соседнюю комнату. Насколько я понял, это каби-



нет какого-то начальника. Что самое интересное, босса здесь нет! Поэтому делать можно все, что угодно. Хочется заглянуть в журнал личного состава — без проблем. Надо ознакомиться с медицинскими данными экипажа — пожалуйста. Просмотреть старую или новую почту — сколько душе угодно.

С высоты птичьего полета

Уладив все формальности на земле, начинаем подготовку к взлету. Для начала следует осмотреть весь самолет. Экипаж состоит из 10 (!) человек. Поэтому полезно хотя бы приблизительно запомнить, кто и где сидит. Машина прописана очень добросовестно, как внутри, так и снаружи. Увидеть это можно посредством четырех основных камер. Первая является внешней, ее предназначение вполне очевидно. Вторая — вид от первого лица, воспользовавшись ею, вы почувствуете себя частичкой боевого экипажа. Третья камера поможет осмотреть вокруг себя, например, посмотреть, есть ли еще патроны. Последняя камера — это так называемый вид от третьего лица. С

ее помощью хорошо исследовать какую-либо часть самолета изнутри. Например, рассмотреть, жив ли боевой товарищ. Ведь если что, то можно сесть за его «рабочее место» и продолжить его святое дело. Но тут есть небольшая... халтура, что ли. Модели людей сделаны двухмерными! Только представьте, как [censored] это смотрится.

Естественно, самолет надо поднять в воздух. Тут автопилот не поможет! И! Значит,



выход только один — садись за штурвал!... Минуточку, а что тут надо делать? Ведь это вам не автомобиль, где поверни ключ — и дело в шляпе. Заглянув на приборную доску, можно обалдеть. И не только из-за большого количества всяких там тумблеров, лампочек и переключателей. Обалдеть можно, если сравнить, насколько правдоподобно тут все прорисовано.

Далее начинаем размышлять, что и в какой последовательности необходимо выполнить. Тут и придется заветный листочек (а то и не один) бумажки с заранее сделанными записями. Правда, займет весь процесс оного сколько времени. Лично я пользовался таким методом: все покрутить и все понажимать. Иногда его называют «методом научного втыка». Таким образом, подергивая за необходимые рычажки, мы взлетели. Вот теперь можно включить автопилот.

Спустя некоторое время вдаль показался вражеский самолет. Причем, как всегда, не один. Это тоже хорошо. Ведь удастся сбить больше эскадрильи. А сбивать их можно с любого полета. Прием с каждой стороны самолета — по пулемету. Есть пулемет в хвосте и пулемет снизу. Однако самым «ярким» местом является пулеметное гнездо сверху. Тут полный обзор на все 360°.

Так что вперед. За Родину, за Сталина и потом за новым номером Мика...©

Эпилог

Ну, вот и все. Вроде бы ничего не упустил. Папка с документами значительно потонела. Там было все, что требовал шеф. Думаю, что он останется доволен. Тем более, что задание выполнено даже с опережением графика. У меня есть еще два дня, которые можно потратить на отдых. Положив свои труды в стол, я медленно поднимаю с кресла. За окном был поздний вечер. Сейчас мне больше всего хотелось спать. Значит, скорее домой! Вспять на улицу, воспоминания: мой дом — моя крепость ©. М-да, доработался... Значит выход один — интенсивный отдых. Только отдых. И ничего кроме отдыха.

Rincefire

AGE OF WONDERS SHADOW MAGIC

Что ждет геймер от оддона? Какие мысли и предположения роятся в его голове? Хочет ли он выложить некоторую сумму за очередную пачку карт с лафосным названием, которую можно самому нарисовать в общедоступном редакторе? Согласитесь, покупая официальный оддон к понравившейся игре, каждый надеется, что разработчики не просто, собравшись за пивом, решили нагреть, пока горячо, руки на рас-



рученному лейбле, а действительно ушли мнение игроков и поправили баланс, убрали баги, добавили что-то, чего так не хватало этой игре. Вспомним, насколько лучше оригиналов были дополнения к Heroes 2 и 3, сколько работы было проделано над Shadows of Undrentide — оддоном к Neverwinter Nights. Да, Guardians of Light для Disciples II были не лучше и не хуже оригинала — это действительно просто пара новых карт. Я не зря упомянул именно о Героях и Дискайллах, ведь речь пойдет о третьем продолжении на трон «короля пошаговых стратегий» — Age of Wonders 2, а точнее, об оддоне к нему — Shadow Magic.

В игровом комьюнити до сих пор не сложилось единого мнения о лидере в данном жанре, и именно поэтому разработчики из Triumph studios решили, предварительно посоветовавшись на форуме с нашими братьями геймером, значительно улучшить свое детище. Получилось ли это у них? С этим мы и попробуем разобраться.

Что нового?

Что добавили разработчики в игру? Во-первых, три новых расы. Итак, встречайте — Syrons. На лицо ужасные, добрые внутри —

это как раз про них. Выглядят как высохший труп мастера Йода ☹ — ушастые, мелкие и мертвенно-бледные. Прекрасно владеют молнией, даже юнит для этого специальный есть — *Lightning Catcher*. До выхода оддона ☹ жили себе не тужили в *Shadow Realm* — третьем мире (первые два, если кто забыл, — *Surface* и *Underworld*). Они смогли направить магию космоса в русло созидания — и построили свое утопическое королевство. Но... как всегда, они были не единственными, кто отказался заявить о своих правах в мире теней. Их поработили некто *Shadow Demons* — представители злых сил. Демоны, по сути, представляют собой коллективный разум — что-то вроде муравьев или пчел, если говорить об общественном устройстве. Юниты соответствующие — от *Larva* (личинки), которые по достижении элитного уровня превращаются в нечто более мощное, до *Harvester* (переводится как «комбайн» — выглядит, кстати, очень похоже ☹). Потребляя живую силу противника, этот самый харвестер может производить новых личинок, которые в свою очередь, созрев, станут элитой, и так до бесконечности. Куда уж там Undeaf'am с их оживлением трупов тягаться с этим ходячим инкубатором! В общем, раса россичана на любителя зергов и особенно алиен.

Добы не нарушать равновесия сил, разработчики придумали еще одну расу: за нейтралов выступают *Nomads* — кочевники. Вот это мой размерчик! Сильно смахивающие внешнею на арабов и монголов, берут они тем же — легкой кавалерией. Наконец-то в игре появились конные лучники, причем, не проигрывающие в меткости даже эльфам! А как вам *Chieftain* — конным юнитом его назвать язык не поворачивается, так как ездит он на верблюде (!). Такое я видел только в Age of empires, но там «верблюды» был хрупким стрелком, а здесь сталь экозотический наездник ни в скорости, ни в силе не уступает тяжелой орчей коннице! Еще хочется отметить *Rocs* (это такие гигантские птицы) — панояноц от драконов и всяких там гидр. Есть прекрасная тактика для армии, в которую мобили-

Разработчик: Triumph studios

Жанр: Turn-based strategy

Системные требования:

✓ минимальные: P-600, 128 Мб ОЗУ, 4 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P-1200, 256 Мб ОЗУ, 14 Мб видео, слот для шлема ☹

зованы 2-3 рока: пользуясь спецатакой «grasp», птичка хватает жертву когтями и отбрасывает к чертовой бабушке. Принаровившись бросать драконов/гидр/василисков в нужном направлении, можно перебросывать их от одного рока к другому. Представьте картину — не то орел, не то тукан ☹ хватает многотонную гидру и отбрасывает метров на сто. При этом гидра больно шмакается об землю и, еще не оправившись от падения, стараниями второго пернатого отправляется к третьему, который пуснет опять первую. Если еще учесть то, что летающих юнитов могут атаковать только стрелки и подобные им летуны, то все вообще в шоколаде.

Так, чего-то я отвлекся ☹. Кроме всех перечисленных «хвастушек», кочевники обладают еще такой интересной способностью: за мизерную плату в течение хода любой их город сворачивается в караван, который затем можно развернуть в такой же город. Так что проблема транспортировки подкреплений решается сама собой — неплохо, осажда столицу противника, иметь рядом свой город, который не надо строить и улучшать.

Кроме новых рас из нововведений хочется отметить новые заклинания и здания. Если с первыми все понятно — добавили именно те spells, которых не хватало, то со зданиями все немного сложнее: теперь на карте появились таверны, мастерские и прочие постройки, позволяющие покупать (именно покупать, а не строить) юнитов прямо на месте, причем по ценам производителя ☹. Кроме того, у каждой расы теперь есть свое уникальное здание, которое обычно награждает производимых солдат какой-нибудь способностью вроде вапиризма или регенерации.

Хорошо забытое старое

Первое, над чем поработали разработчики, — это, конечно, баланс. Именно его корректировка мне кажется главным изменением в игровом процессе.



Первое. Наконец-то лучники сбросали свои водяные пистолеты и газовые баллончики ☹. Теперь любой стрелок выдержива-

ет где-то в два с половиной раза больше повреждений, а если его еще и заколдовать *Seeker Enchantment*ом, то получится прекрасная осадная машина, без помех стреляющая через стены.



Второе. Всей лехоте с древковым оружием дали специальные бонусы против летающих и конных противников. Генерально То, от чего страдает баланс большинства игр — несокрушимые конницы.

Третье. Значительно расширен арсенал осадных орудий и других механических девайсов: теперь кроме баллисты, катапульты и пушки еще есть *трехствольная баллиста*, *напалмовая и замораживающая пушки*, а также... *воздушный шар!* Теперь никакие горы не помеха — он работает как транспорт, перевоза до семи юнитов. Четвертое. Вас не бесит, когда кониты отличаются от своих коллег другой расы одним лишь внешним видом? Действительно, какая разница между конейщиком-человеком, алебардистом-орком и орком-императором? Стандартный выход из данной ситуации выглядел бы так: разработчики придумывают 15 разных плоек (по количеству рас) и подлицовывают каждый из них всех конитов определенной расой, скопом. В результате эльф-кавалерист отличается от конного орка тем же, что и эльф-копейщик — от императора. Например, какой-нибудь дурачок «скрытностью в лесу». Парни же из Triumph пошли другим путем — они подумали: «А копы ведь и впрямь оружие интернациональное. Вот пусть лехота и не различается, а мы лучше сделаем каждой расе пару уникальных конитов». Сказано — сделано. В аддоне действительно множество конитов, просто не имеющих аналогов, — и не только в войсках других рас, но зачастую и среди персонажей других игровых миров. Например, юнит *Syrax* из *Changeling* не очень сильно поначалу, зато всякий раз принимает форму последнего убитого врага. То есть, если он выбит последний зуб дракону, то он станет, соответственно, драконом. Или как вот такая комбинация: надолго по голове полумертвому копейщику, им легко вынес конника, став конником, раскидал как катя мечников, а потом, превратившись в мечника, прихвистывая щитом, пошел лупить лунчиков. Ни дать ни взять, человек-оркестр!

Помимо баланса, претерпела изменения и система магии. Исчезла сфера космос, в которой было понемножку всего — теперь можно выбирать, в каких сферах магии героя разбираться, а в каких нет. Я, например,

мер, не беру магию смерти, имхо, эффект от нее можно получить только играя за мертвых, зато прилично изучаю магию воздуха. Кроме того, такая система мультиклассов решает проблему исследований: в оригинальных Вандерсах специалисты стихийных магий к середине игры уже все изучили, а приверженцы космоса так и не дождались самых мощных заклинаний. Одну школу изучать слишком быстро, все шесть просто не успеваешь, а вот три-четыре — в самый раз.

Кое-что изменилось и в подготовке героев: теперь они более четко разделены на классы. Так, куда более ощутима разница между священником и шаманом, а также между воином и рейнджером. *Вор* здесь, в отличие от своего предшественника, не «отстойный воин и никошущий маг», а диверсант, подвыпник и шпион — как, собственно, и должен быть. Введен новый класс — *паладин*, причем есть даже *pure evil* (чистый злой) *undead паладин* — звучит, надо сказать, туфовато.

Слово о сюжете

В аддоне продолжается сюжетная линия оригинальной игры. После того как Мерлин с нашей помощью сел на Трон Волшебников, объявив некто *Фобийус (Phobius)*, активно поддерживаемый гегемоном и провозгласивший себя императором. На протяжении двух кампаний (турнира в расцвет не берем) мы будем бороться с ним, его воеводой *Ворсаром (Vorsar)* и еще кучей его союзников, среди которых и упомянутые мной *Shadow demons*. В первой



кампании мир спасать будем руками сына вожда чочевников по имени *Ken-an*. Кроме намонов, придется поиграть и сиронками. Во второй кампании мы будем играть за *Джулию (Julia)*, королевну эльфов. Кстати, пара советов: кампания как раз предоставляет случай овладеть всеми шестью школами магии — изученные заклинания переходят в следующий сценарий. Разумеется, от сценария к сценарию переходят и ваши герои, со всем опытом и вещами. Так что если видите, что победа уже близко, лучше приедте своих подопечных, постройте *Item Forge*.

Техническая сторона силы

Внешний вид игры не претерпел изменений вообще. В принципе, это правильно, потому как, если бы разработчики перери-

совали графику, то спокойно могли бы ставить цифру три в названии. Правда, почему-то игра стала больше тормозить, но это незаметно на небольших картах. Про звук и музыку могу сказать лишь то, что никакие темы из игр не заменят любимого плей-листа, а звуковые эффекты (ну, там, звуки ударов, хрюп лошадей etc) какие были, такие и остались.

С технической стороны игра изменилась вот как: разработчики ввели такую любимую геймерами фишку, как собственные портреты аватара и героя. Имея более-менее прямые руки и Photoshop под одной из них, можно собразить что-нибудь действительно оригинальное. Например, у меня в ком-



пании эльфийской королевны, оркского шамана и лича-некроманта очень прикольно смотрелся Боб Марли ☺.

Второе техническое нововведение — генератор случайных карт, вроде того, что появился в *Heroes 3: Armageddon's blade*. Карту можно генерить, задавая различные параметры вроде соотношения воды и суши или густоты золотых приисков, а можно воспользоваться одним из встроенных наборов. Всего их четыре: *Battle scenario*, *Archmage scenario*, *Epic* и *Empire Building*. Первые два — маленькие, отлично подходят для игры по локалке или хотси-та, а так же для прогуливания вузовских пар ☺. Эпический сценарий сыграть «за один присест» не получится, так что надо иметь желание и возможность его доиграть когда-нибудь потом. «Построение империи» рассчитано на маньяков, которые помнят, что у них такого строится в каждом из пятидесяти городов ☺.

Итого

Аддон просто отличный. Создает впечатление, что не стоило выпускать оригинал. В оригинале много чего не устраивал AI — так вот, я заявляю, что интеллект очень классный, и таким он был и раньше, просто он еще тогда ковался в расчете на юнитов будущего аддона, переработанных и сбалансированных. Итак, вы играли в *AcW2*? Попробовали? Вообще не вопрос! Не понравился? Обязательно поиграйте — может быть, в аддоне исправили именно то, что вас больше всего бесило, а меня нет, и потому данная фишка могла использоваться от моего исследовательского взгляда ☺. Не играли? Ни в коем случае не начинайте с оригинала — только испортите впечатление.

кроватями и шкафчиками-картотеками (иногда попадаются арабы), спортзал на втором этаже (араб прилагается) и общий туалет.



ванная (арабы бывают часто). Просто донельзя. Слова Богу, хоть унитазы и раковины можно уничтожить — после одного выстрела из пулемета их осколки разлетаются, как конфетти в разные стороны, а из отверстий брызжет вода. Еще благодаря этим «замечательным» играм, можно узнать, что Багдад — маленькое глухое незаселенное сибирское село, перенесенное в пустыню. Посреди села стоит роскошный односторонний дворец-сюррой Хусейна с личной ядерной ракетой в подвале.

Техника напоминает мне любимый сердцу приставочный еще Сергеевич Desert Strike, только там джипики покрасивей были. В «Квесте» они, как и все остальные средства передвижения, полностью нулевые, не подающие признаков жизни прямоугольнички, о взрыве которых не может быть и речи.

Еще приколюны тени... Да, они есть. Не всегда, не везде, но все же попадают. Так вот, я запомнил три момента. Во-первых, когда вентилятор (кучка пикселей, но никак не 3D-объект) крутился, а тени под ним не было. Во-вторых, в «ну очень темной комнате», где и вентилятор-то почти не было видно, на полу было его освещенная тень. Да-а-а-а...

Но самое убийственное в графике — это верблюды!!! Это жуткое существо, очень узкое в фос и не очень вписывающееся в местность в профиль... Да, если б у нас были такие животные, не то что бы Гринпис, я бы собственноручно Хусейна замочил...



Автоматная очередь, кровизца, Махмуд падает. В объективе появляется другой не менее усаый мужик и не менее в чолме. Смотрит на труп и изрекает: «А пока у нас много дорогова товарища ибн Хана намного болит голова [выстрел из калаша, смачный хедшот], это подмзынт мой дорогой сад-сад Хачик».

Выходит смуглый мужик, идет короткая церемония обнимания и приветствия, во время которой Ранд успел послать одного из кодаетов за пиццей, получить ее и сполать на глазах у голодного кодаета. Хачик берет слово.

«Про что еще сказать? Про сюжет? Ну-у-у... Как вы знаете, уважаемый Ранд, в шутерах сюжет занимает самое последние место, и зачастую оно просто объясняет, кто мы, откуда, и почему мы мочим, собсна, во-о-он тех врос красовцев. Но шутки из Petilla Entertainment даже не удосужились придумать «текстовый файл, написанный за час до ухода игры в печать». Непонятно, почему мы ваимм арабов, а не американцев. Правда, то, что в обеих играх мы появляемся с «эжкой» в руках, позволяет уамазаклчить о нашей принадлежности к армии америкосов».

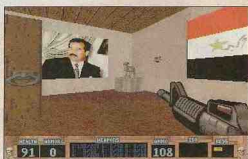
Кстати, насчет оружия... Уж лучше б его не было... Всего нам обещали 9 пулянок (в обеих играх одинаковые), но на практике я нашел всего 7. Очень понравилась концовка Quest for Al Quaida. Перед тем, как замочить последнего чужака, самого обычного



тупого бота, мне дали суперпушку — двухствольный гранатомет... Умно, даже очень. А что вы скажете на то, что после смачного размазывания этого бедного араба по всей пещере посредством того самого гранатомета, появлялись надписи, дескать, это и есть Бена Ладен, и вы навешали ему по уши ☺. Пять баллов. Бравол! Зрители встают и ухают, только один ломер яростно оплодуряет! Ну, а в «Хусейне» уже концовочка более-менее — можно осознанно угрожать бывшему правителю Ирака. Точнее, его довольно-таки живучий и сильный клон, над которым поиздевались разрозничники-сидисты. Почему сидисты? Да потому, что Саддам стал размером с годовалого ребенка, вот только голова у него осталась нормальной...

А! Ботов? Кирилич поумнее будет! Они до жути тупые, двигаются только по заданной траектории... А если бот сидит в окопе, то это вообще! Можно смело подходить и, нагнувшись, попить его ножиом! Он даже не поднимет «Капаш» и не ползнет! Правда, когда эти тупицы находятся на ровной поверхности, стреляют они, как уж говорил мой мертвый коллега, уж больно метко и больно ☹. Леглаас, в общем, отдыкает. Ну, иногда не замечают неприятный типс стенок или тумбочек...

Есть пять уровней сложности — от детского до «нйтмер», но смена уровня никак образом не влияет на идиотизм компьютерных солдат, просто количество их увеличивается (как и броня), да и урон от них растет. А при «нйтмере» боты респавнятся... В общем, узнаю свой родной первый и второй «Дуум». Кстати, доказательством того, что в



игре юзали движок «Злого Рока», является появляющаяся при прохождении миссии в статистике графа «Секреты», которых нет вообще...

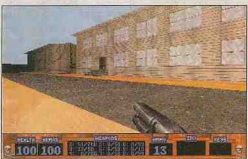
Но самое смешное это то, что несмотря на весь упомянутый мною и моим дядькой коллегий ужас, игру уже выкачали более миллиона человек!!!

Хотя давайте, есть в игре один, маленький такой, кушнички, но все же плюсики — это приколы. Их есть, и что самое странное, некоторые даже смешные!

Но уж если вы зашли на «доистеймсервер», скачайте себе лучше демку того же самого «Дуума Первого»...

Записк кончается, и Шеф, доев пиццу и допив колу, пошел проверять чойник.

Ранд сидел у себя в кабинете и не работал. Минус еще взорвался, и к нему уже изредка навешивались те агенты, которые сумели добраться до кабинета через пропасть, оставившие от взорвавшихся ТНТшек. Но Ранд не волновался, ибо пламенный дезинтегратор был в полном порядке ☺. Наконец-то, Шефу надоело просто так играть в «Ультиму», и он решил поработать. Поэтому он продолжил игру, поудобнее уевшись в кресле. Он знал, что японские офицеры всегда ухитряются перехитрить ☹ врага и вернуться в родной ДЗВР. Он не беспокоился о Койдзин Сэне, он беспокоился, что тот может случайно принести до страшных вирусов (QH&QIAG), которые, в свою очередь, могут навредить мирным людям.



P.S. «Квест фор Хусейна» и «Квест фор Аль Койда» — ПОЛНЕЙШИЙ АЛТОЙ!!!

P.P.S. Если уж очень хочется замочить Бена Ладена, зайдите на сайт www.7wolf.net и выкачайте флэш «Специальные Операции».

Виктор КОВАЛЬ aka Dorian



День в Игрограде медленно подходил к своему логическому концу, то есть к вечеру. По улицам носились толпы народу, спешащие поскорее вырваться из виртуальной реальности и, наконец, отдохнуть от спасы-



ний Вселенной/принцесс/миров (нужное подчеркнуть). К возвращающимся порталам сейчас было не пробиться, и я решил пройти к смотровой площадке, чтобы полюбоваться вечерним видом города. Среди всей этой послеробочей суматохи выделялась разношерстная компания возле вокзала, в которой, судя по высокой концентрации фотоаппаратов, угадывалась группа туристов, решивших на свой страх и риск испытать на себе все прелести виртуальной жизни. Ровно по расписанию, в 19:30, к вокзалу подкатил автобус, куда с неимоверными усилиями втиснулось вся эта толпа (сказывается опыт посадки в метро утром в рабочие дни ☹). Автобус, чихнув, не спеша стал продвигаться по направлению к Игроградскому музею, где туристов уже ожидал хранитель, решивший сегодня лично провести экскурсию.

Что ж, времени до освобождения возвращающихся порталов еще много, поэтому можно еще разок совершить вояж по запыленным и пропитанном запахом старины залам. Возрождения есть? Нет? И я потихоньку направились к утопающему в последних лучах солнца Музею, где хранитель уже что-то оживленно рассказывал собравшимся экскурсантам.

* * *

А-а-а, новенькие! Сразу видно, что раньше у нас не были, иначе без бронзежитов сюда бы не приехали. Шутка, хотя и плоская. Добро пожаловать в Игроградский музей, хранящие многих зобитых артефактов. Даже сам Шеф толком не знает, какие тайны спрятаны в подвалах этого здания. Проходите, смелее. Наша сегодняшняя

цель — зал номер 13. (Перелистывая свои бумажки). Ой, ошибся, можете сонать испуганное выражение с ваших лиц и спрятать его в карман ☹. Зал 13 — это затравляющая экскурсия для кадетов ☹. А сегодня мы посетим 23 зал, который называется **Another world**. Ведь не зря я самолетом решил провести эту экскурсию, потому как именно я имею прямое отношение к этому проекту. Какое? А вы послушайте.

Началось это в 1991 году, когда разработчики из французской компании **Delphin software** построили лабораторию, конечно же, сверхсекретную ☹. Я работал в этой

лаборатории ведущим профессором, и вот однажды поздней ночью, накануне грозы... Кто это там сказал, что стандартное начало? А по-вашему, было бы интересней, если б я начал в стиле криминального утрона, когда ярко светило солнце, и птички мирно цвирячили на ветках, случился катаклизм? Да ты первый не стал бы



слушать такую историю. К тому же запомните раз и навсегда — все ужасные вещи случаются именно ночью и именно перед грозой, или затмением, или ураганом. А сверхужасные сопровождаются еще и землетрясениями и наводнениями ☹. Итак, на чем я там остановился? Ага, вспомнил. Одной поздней ночью, накануне грозы, я решил проехать в лабораторию, чтобы завершить один очень опасный и важный эксперимент под названием «Проект 23». Припарковал свою Феррари (среди толпы слышались вздохи восхищения), я бодро вскочил в лифт и поехал на самый нижний этаж. Ведь даже начинающий геймер знает, что все самые секретные вещи делаются на самых нижних этажах ☹. Компьютер проанализировал данные, выдал надпись «20 секунд на

Разработчик: Delphin software

Жанр: action/adventure (но я могу и ошибаться ☹)

Дата выхода: 1991 год.

эксперимент», и мне оставалось только нажать кнопку «Пуск» и мирно попивать пиво.

Ну конечно же, когда до конца эксперимента оставалась 1 секунда (катастрофические вещи происходят именно за 1 секунду до окончания экспериментов ☹), в лаборатории звезданула молния, и я оказался вместе со своим столом под водой и неизвестно где. Плаваю я плохо, но потратив несколько жизней, я все-таки вылез из этого бассейна и оказался... Оказался в другом мире или на другой планете. Разумеется, другая планета подразумевает наличие инопланетян, ну, и я, решивший добровольно вальсировать на себе обязанности посла к веземным цивилизациям, твердым шагом отправился в путь. Путь мой был недолгим, ибо уже через несколько минут я встретил первую форму жиз-



ни. Можете ее понаблюдать вон в той пробирке, которая стоит около стены (а толпе кто-то падает в обморок). Да, страшненькая вещь. Как показали многие game over'ы на экране монитора, эта форма жизни оказалась явно недружелюбной.

Ну да ладно, для такого профессора со стажем, как я, это было не проблемой, и не прошло и пары локаций, как мне удалось встретить настоящую разумную форму жизни. Правда, у нее оказался автомат, и она явно не поняла, что я послан, поэтому меня быстро оглушили и посадили в клетку. Зато, когда я увидел инопланетянина, моему удивлению не было границ. Вот по вашему мнению, как выглядит инопланетянин? Говорите, зелененький такой, маленький, с большими глазами и блостером. Не-е, ошибаетесь. Большие глаза — это если твой друг решил поиграть с тобой в игру этенский мячик в шанге для воздуха, когда ты выходишь в сфокусирован в открытый космос ☹. А на самом деле инопланетяне выглядят как большие бабуны, облаченные в плащи. И носят они не большие блостеры, а маленькие пистолетики. Давайте пройдем к стенду с пистолетиком. Говорю сразу — руками не трогай. Ногами тоже ☹. Игры в Half-Life? Что такое режим альтернативной стрельбы помнишь? Так этот пистолетик имеет 2 режима альтернативной и 1 режим основной стрельбы. Так, кроме обычного выстрела, он может создавать защитное поле и генерировать огромный пучок энергии, способный пробивать две-

ри. Очень мне этот пистолетик помог, правда, жаль, что патроны кончаются. Но какая это игра, если в ней нет дозарядки патронов? Поэтому, приняв во внимание этот



нюанс, я углубился в поиски этой самой дозарядки и нашел ее. Все оказалось проще, чем я думал. Чтобы зарядить пистолет, надо найти специальное энергетическое поле и просто зайти в него, аж волосы дыбом от разрядов становятся ☺.

* * *

Тут я не выдержал такого рассказа профессора и решил немного в одиночестве походить по залу. Первым делом мое внимание привлекла к себе фотография космического объекта, на котором учился профессор. Как и положено, большая пустыня, на первый взгляд, безжизненная планета, возле изображения которой так и хочется написать: «Оставить надежду всяк сюда входящий», или что-то типа того ☺. Рядом висел стенд, на котором красовалась надпись «23 полноценных уровня» и приводились коды к каждому из них.

Под стендом находился экран эмуляции игры, посмотрев на который, я отметил одну важную вещь — здесь отсутствует функция сохранения. Просто после прохождения уровня выдается код к следующему уровню, и все. Не очень хорошо, потому что есть пара-тройка уровней достаточно сложных, и каждый раз начинать игру с начала уровня удовольствия не доставляет. Но посмотрим, что же еще хранит в себе эта игрушка.

А хранит она в себе одну очень интересную вещь — «нелинейность» называется. Уровни могут проходиться не по поряд-

кует двери, а вы с помощью пистолетика (позаимствованном у охранника, он ему все равно уже не нужен) мочите охрану. Допустим, его убивают, а двери вы открыть не можете. Что делать? А выбивать их с помощью альтернативного выстрела из пистолета. Сложнее будет, да

и сюжет поменяется со смертью вашего товарища по несчастью, но и такой вариант возможен.

Об элементах квеста тоже никто не забывал, правда, загадки в основном на внимательность. Создатели игрушки специально понадеялись кучу еле заметных peculiarities ☺. Хотелось бы упомянуть и разнообразную игровую направленность уровней, а именно: на одних уровнях надо нестись и стрелять во все, что движется, на других — найти нужную вещь, на третьих — просто прелесть, уворачиваясь от горячего пара.

Не стоит забывать о важной особенности пистолета создавать защитное поле на аркадных уровнях, особенно если учесть то, что жизнь у вас одна ☺. Как для игры



12-летней давности, интересно и довольно-таки неожиданно. Как видим, попытки скрестить несколько жанров присутствовали и ранее, только о них все забыли.

Насмотревшись на общеобразовательные плакаты с инопланетянами (а они, правда, похожи на бабунов, прав был профессор ☺) и на картинки из игры, подошел к картине, в графе «название» которой значилось «Графика и звук». Ну что тут сказать? Давайте представим, что дома у вас стоят не сумасшедшие GeForce'y и отнюдь не новаторческие мониторы, и еще никто из вас не видел «Мороз» и «Анрилас» ☺. Вот теперь можно рассматривать графику. О ней сказать собственно нечего. Довольно непривычно смотреть на пиксельные изображения и квадратные фигуры персонажей, к тому же основными цветами в игре являются желтый, синий и серый. Другие цвета разработчики почему-то не уважают. Попадая, что от такой цветовой «гаммы» скоро устаете. Но повторюсь, не будем забывать о том, когда игрушка была выпущена, и о том, что старые проекты оцениваются не по графике. О музыке мне вообще сказать нечего, так как она ничем особенным среди мелодий других DOS-овских игрушек не выделяется. Особенно если

выключить поддержку Sound Blaster'a и слышать ее по PC-спикеру ☺.

И, конечно, пару слов о такой важной штуке, как геймплей. Не буду скрывать — весьма ощутимый удар по нему наносит именно графика и система «сохранения». Правда, если особо не обращаться на это



внимания (а точнее, просто привыкнуть к этому), то играть можно. Все дело в том, что очередность уровней, по крайней мере, в самом начале, подобрана очень грамотно. А именно: открытою аркадные части игры чередуются с локациями, где на первое место выходят ловкость и точность. Конечно, говоря обыкновенным языком: только надоест стрелять, как нам предлагают что-то другое.

И в заключение хотелось бы отметить, что, несмотря на эти все «ежерикиты» старинцы, мне эта игра понравилась в первую очередь разнообразием заданий на уровнях и некой нелинейностью. Квестовая составляющая тоже не подвела: был даже один момент, когда пришлось заглядывать в коды к уровням, чтобы перескочить дальше.

Очнувшись от своих раздумий над графикой, я заметил, что основная группа экскурсантов уже приближается к выходу. Окинув прошальным взглядом этот по-своему удивительный зал, я направился следом, но не удержался и еще на минутку задержался около стенда «Награды». Здесь стоял кубок со странной надписью: «Самая быстрая смерть». Действительно, в этой игре можно умереть с самого начала, причем ровно через 3 секунды после начала игры ☺. Рядом с кубком висели два знака отличия «За оригинальность» и «За нелинейность». И словно подтверждая одну упомянутую посповидку о бочке меда и ложке дегтя, на специальной полке красовалась премия «Люд последнего уровня». Она была получена игрой за то, что последний уровень запускается с невероятным трудом, и чтобы поиграть в него, необходима некая доля удачи.

* * *

Двери Музея со скрипом закрылись за мной, и я полной грудью вдохнул слегка прохладный ночной воздух. Время пролетело незаметно. Все уже вернулось в настоящую реальность, и очереднойazole порталов не было, поэтому, мелкомозгом взглянув на часы, я быстро направился к одному из них.

А на небе светили звезды. И где-то среди них жил и развивался по своим законам Мир. Другой Мир...



ку, а в зависимости от того, что же вы натворили на предыдущих локациях. Вот приведу пример. Когда вы совершаете побег из клетки (очень интересный момент с летальным исходом для охранника), с вами бежит еще один несправедливо заключенный, который на пути вашего следования открывает

ЗАПИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

Давай за жисть...

Многие люди мечтают о спокойной и размеренной жизни. Я уже не мечтаю. Я уже достиг ее. Я не испытываю серьезных потрясений, и, как результат, серьезной радости. Я уверен в завтрашнем дне, настолько, насколько вообще можно быть уверенным в нем, живя в нашей стране.

Мне не нужно бороться за место под солнцем — у меня есть лампа. Она светит, греет и отбрасывает тень.

Это та жизнь — это тень жизни. Она двумерна и абсолютно пуста. Мы думаем, что свободны, но на самом деле крепко сидим на цепи привычек. Подъем, работа, выпивка с друзьями, больничина из которых считаются друзьями только потому, что пьют со мной.

Сон. Во сне мы живем. Сны наполнены тем, чего так не хватает — событиями, болью и радостью. Я помню, как просыпался со слезами на глазах и ощущал горе. Но такое бывает только во сне. В спокойной и размеренной жизни нет места горю, нет места слезам.

Придя к такому заключению, я понял, что стою на пороге депрессии. Я знаю метод борьбы с ней — откупорить бутылку и оглушить второе яга смертельной дозой водки. Литр, который стоит у меня дома, вполне хватило бы. К сожалению, у этого метода есть побочное свойство — он чреват уходом в штыпор.

Сегодня я сдержался. Достал гитару и начал терзать ее. А потом написал песню. Я очень редко пишу песни. Они рождаются сами, в тихих случаях, когда мне очень хорошо или очень плохо. Но в моей жизни нет места сильным и продолжительным эмоциям; песни — вот та цена, которую я заплатил за покой. Только иногда — очень редко — на меня находит. Это не эмоции, это отголоски полубезыбой жизни, это остатки не стершихся из памяти снов.

Не буду ждать я ничего,
Я ухожу, мне все равно.

Я ухожу.

Устал я быть таким, как все,
Устал топтать себя в вине,
Устал смеяться и шутить,
Устал, представьте, даже жить...
Я не вернусь.

И вот пришла моя пора,
Открыть окно — и в небеса,
Ведь раньше я умел летать,
Я помню, нужно лишь ночью...
Мне страшно, Боже, я боюсь,
Наверно, я опять напьюсь,
Как в крепость, я уйду в запой,

Я одинок, побудь со мной.

Так много я сказать хотел,
Но я не смог, я не посмел.
И в небо взрезано дождем:
«Летать возможно лишь вдвоем».

А смысл, камрады???

Ну, после такого веселого вступления вполне логично перейти к веселым письмам, не находите? Так перейдем же.

Точнее, это не совсем письма, это начало одного из топилов на нашем форуме (<http://www.mikportal.org/forum/viewtopic.php?t=492&start=0>), а начало его камрадка **Natalichek**:

Уууууууууу... — не могу уснуть — беспокоит нечто... только не думаю, что это бред полуночника — вопрос ведь серьезный... А вся серьезность этого вничто сводится, собственно, вот к чему:

Отвечте мне — всегда ли вы знали, чего хотите от сей жизни? Знали/знаете о том, кем хотите быть, кем работать? Кем представляете себя там — в будущем? Есть ли у единственной мечта, что достойна называться спутницей вашей, что никогда не покидает, что греет в тяжкую минуту, что дает надежду, когда ее так не хватает? Да, знаю, вопросов много, но по сути-то они все обо одном — найдено ли вами ваше место на Земле? Ведь это так важно, это так много значит, и это так тяжело — найти, чему сердце радо, чем сознание живо, к чему душа лежит... это сложно, но, разыскав «себя», понимаешь, как человек может быть счастливым в работе, или как там говорил Сковорода...

Большинство на этом форуме одного возраста — кажется, именно сейчас этот вопрос актуален... Все вы, геймеры, нашли друг друга тут, игра вас объединила — прекрасно. А что потом? Не думаю, что верно вам придется тусоваться тут. Перемыны грядут — как весна сменяет зиму, как осень лето... Всем вам грозит «семейная жизнь» — аж забавно представлять, как оно будет ☹. Так, ладно, хватит пугать, что-то далеко зобрела, а спросить-то ведь пришла одно — кто чем живет? Ребят, девушки, кто собираемся делать дальше? Повторяться не буду — вопросы звучали выше. Поделиться сокровенным — образом себя, любимого, в свете будущего нашей страны, занимающего нишу социально необходимого труда и значимости для народа (короче — спать мне уже давно пора).

Хороший вопрос, и как ни странно, ответа на него у меня нет. Нет, есть кое-ко-

кие мысли, а ответ... Ведь действительно, что дальше? Зачем все это? В чем смысл?

Точно, не в играх.

Вы задумывались над такими вопросами?

Да?

Пришли к каким-то выводам?

Поделитесь ими с нами.

Не задумывались?

Завидую.

Но все равно раньше или позже придется задуматься.

Или ну его нафиг, эти мысли, лучше жить как живем и не возбешать себе голову глупостями. Жить сегодняшним днем, а что будет завтра... Увидим, когда это завтра токи наступит. Если наступит.

Что мы ценим в этой жизни? Что во в ней цените, кроме самого факта ее наличия?

В общем, поделитесь своими мыслями — будет интересно послушать.

К барьеру...

Несколько раз получал письма примерно такого содержания:

Как в Дуэли участвовать? Объясните пожалуйста!

Тут, видимо, необходимо некоторое пояснение для тех наших читателей, которые так и не побывали на Портале. Дело в том, что время от времени у нас проводятся конкурсы — Дуэли. Что это такое и с чем его едят?

Поясню.

Администрация объявляет тему очередной Дуэли — это может быть обзор игры, фильма или вообще философское исследование на тему Жизни после Шлага (нет, тут разговор не о смысле Жизни, а о пошаговых стратегиях, как ни странно). Объявляются правила — минимальное количество знаков в статье, минимальное количество участников, время на написание статьи и т.д. После этого все желающие — как опытные авторы, так и те, кто просто хочет попробовать свои силы, — пишут свои статьи и отправляют к нам на Портал. Сделать это очень легко — просто заходите по адресу <http://www.mikportal.org>, регистрируетесь и в Личном Меню выбираете Отправить статью. Все. В определенный день все статьи выкладываются на Портал, а на форуме создается голосовалка. Ее цель — обсудить статьи и выбрать две лучшие. Именно две. Почему? Да потому что дальше за дело берется Уважаемая Комиссия, которая из двух статей выберет одну, лучшую.

Естественно, победитель получает приз, а кроме того три балла в личный зачет. Все

участники Дуэлей, кстати, получают определенное количество баллов — второе место два балла, остальные по одному. Зачем это нужно? А в конце года мы подведем итоги, и победитель (по баллам) получит ГЛАВНУЮ ПРИЗ! Какой? Пока это тайна.

Кстати говоря, участие в турнирах — не единственный способ заработать баллы. Пишите нам на Портал новости (только не сдирайте с русскоязычных сайтов), обзоры игр и фильмов — за все это начисляются баллы. Кроме того, можно будет обсуждать ваши статьи, указывать на ошибки и недостатки, или, наоборот, захвалить до смерти ☺.

В общем, что еще не присоединился — велком к нам. У нас интересно и весело.

Да, чуть не забыл главное. На данный момент Уважаемая Администрация считает, что народ проявляет к Дуэлям недостаточный интерес, результатом чего стала голосовалка на предмет того, быть или не быть такому на Портале.

Проголосовать «за» или «против» можно тут: <http://www.mikportal.org/forum/viewtopic.php?t=459&start=0>.

Ну, а посмотреть на результаты первых двух Дуэлей можно на нашем форуме, в соответствующей рубрике.

ДЗВРовские мысли...

Сколько раз мы уже обсуждали вопрос, хорошо ДЗВР или плохо, я, честно, даже не упомянул. Помню у меня плохая. Что вы хотите, вся наша сущность — результат заводского брака. В смысле, брака, произошедшего на заводе ☹.

Уже и в письмах обсуждали, и в автотетвичке, и на форуме... Везде.

Сколько копий сломано, сколько щитов разбито — если сдать на металлолом, можно новое издание сделать. И вот, получая такое письмо от камрада **Alexey'a**:

«Ты мне ласково расскажи такую весточку: такое ДЗВР? Точнее, как это переводится? Уже и так и такие варианты себе придумывал, но кроме первой буквы, означающей «департамент», мой усталый от напряженной творческой работы мозг разгадать не мог... Мне это даже напомнило такую древнюю игру по дебилизации — «попа-де-ку» называется? ☹. Ну просвети, плиз! ☺»

Опаски... Камрады, о чем мы спорим??? Некоторые читатели даже не знают, что такое ДЗВР, — ясно, почему многие наши шутки они не понимают. Я бы тоже не понял. Так вот, в отличие от ДВРЗ, который расшифровывается как Доринский ВагонРемонтный Завод и находится, как следует из названия, в Доринске, ДЗВР переводится как Департамент Защиты Виртуальной Реальности. И находится он, как следует из названия, в этой самой Виртуальной Реальности. То есть везде и... нигде.

Ну, а мы все, ясное дело, являемся его работниками. И занимаемся рутинной — спасением мира. Или исследуем их, или... Или просто делаем, что в голову забредет.

А вот, что пишет камрад **Aleksander**:
Привет, Кертис.

Вот прочитал очередной номер автоответчика и решил тебе написать. Вопросов накопилось много, но пока я собрался написать, почти все забыл ☹. Постараюсь вспомнить хоть пару. Первое, что я хотел, это выразить неудовлетворение письмом одного камрада, который критиковал идею ДЗВР. Мне она очень нравится, и хорошо, что у вас есть какая-то своя фишка. У каких игровых журналов есть та-



кая фишка, а? Не слышу. Во-во, нету. Так что так держат. Это первое.

Далее мне интересно, есть ли в вашем департаменте авторы из Одессы? И еще: в какие онлайн-игры играешь ты лично и другие авторы ДЗВР. Я сам большой фанат онлайн-игры под названием Бойцовский Клуб. Играешь ли ты в нее, если да, то скажи свое ник — будет интересно на тебя посмотреть ☹. Ну, в общем-то все, вспомню еще что-то — напиши. А пока удачи.

Вот, не у одного меня склероз, радует ☺. Насчет фишки мы согласны. У других нет. У нас есть — и терять ее мы не намерены. Хотя, тут главное — не переборщить.

Авторы из Одессы у нас, кстати, есть. У нас вообще есть авторы из разных городов. Если хочешь с ними познакомиться — заходи на форум. Они там обречены.

В онлайн-игры я не играю. Временный нет.

А вот Ранд, Бонд и Талер играют. Теперь письмо от камрада **НЕКРОМАН-Та**. В принципе, его письмо должно было бы меня разстроить, но наоборот, породило:

Здравствуй, многоуважаемый и всеми почитаемый (и читаемый) журнал МИК!

Хочу рассказать вам об одном интересном случае, случившемся со мною два дня назад. Итак, это был понедельник, как раз вышел новый МИК и Реальность Фантастики, и у меня был выбор: я мог купить либо МИК, либо Реальность Фантастики. И знаешь, что я купил? Я купил Реальность Фантастики (не кидать камнями!!!), попытаюсь объяснить почему. Я купил именно Реальность потому, что я прочитал бы МИК за час и потом маялся бы целый день, не зная, что делать, а так я купил РФ и мог спокойно расслабиться. Намек понятен? Надо все-таки немного увеличить формат журнала, а то час чтения — это малолетний ☹.

И еще я не имею абсолютно ничего против остей не про игры — это деловое ваш журнал более разносторонним и интересным. До следующего письма!

Что тут можно сказать — мы рады за РФ. Но почему бы не покупать оба журнала? Тогда надолго хватит ☺.

В этом году объем мы точно увеличивать не станем, а в следующем... Поглядим. Все может быть.

Ну, и напоследок слово камрада **Злому**:

А-а-а-а-а-а!!! Кевертиинс!!! ☹ Я хочу попасть в автоответчик!

Нет, в своем письме я не буду банально ругать или хвалить журнал. Вместо этого я хочу поблагодарить всех вас. Спасибо.

За то, что благодарю вас я смог поделиться с людьми своими мыслями.

За то, что помогли реализовать мой творческий потенциал.

И самое главное — за то, что дали возможность описать свою любимую Игру.

Спасибо. Вряд ли это было бы реально в любом другом издании.

Желаю вам развиваться дальше. Желаю держаться на плаву.

Желаю побольше хороших авторов. И пока я смугу, я тоже буду делать все от меня зависящее, чтобы журнал был лучше. Удачи вам!

Zloy, ZloY, ZLOY, Злой — в общем, Я. Спасибо.

Ну вот, твое желание исполнилось, и ты попал ☹.

Что могу сказать, это письмо, думаю, даже комментировать не нужно.

Именно подобное отношение меня радует в людях — критиковать всегда легко. Хвалить тоже не очень сложно, а вот сделать что-то для улучшения... Да вообще что-то сделать — это трудно. Это нужно уметь...

Но только люди, которые пытаются что-то сделать, реально смогут улучшить наше издание.

Дело не в ДЗВР, не в постерах и не в объеме — дело в людях.

И пока есть желающие работать, мы будем жить.

До встречи!
Ваш холд



Сергей КРУШНЕВИЧ SergeyK@bk.ru

ОЖИВЛЯЕМ ВИНТИК

В прошлый раз (см. статью «Разбиваем винтики», Мик, №41 [99]), мы рассмотрели один из способов разбивки жесткого диска. Сегодня же сделаем его системным и попробуем с него загрузиться.

В прошлой статье я советовал сделать загрузочный диск системным, используя команду `format c: /s`, но если вы забыли это сделать, либо при выполнении операции программа заявила о нехватке оперативной памяти для копирования файлов, то можно использовать специально для этого предназначенную программу **sys.com**.

Перед тем как делать диск системным (под оным будем подразумевать `с:`), я хочу сделать небольшое научное отступление.

Научное отступление

Загрузка с диска происходит, когда BIOS (Basic Input/Output System — базовая система ввода/вывода) заканчивает первоначальную проверку (POST) и настройку оборудования. При соответствующих настройках BIOS доходит до нашего диска и считывает специальный загрузочный сектор (который находится в самом начале диска). В нем (в секторе, то есть) находится микрозагрузчик, который указывает на тип и расположение системных файлов, а также выводит извещение в случае невозможности выполнения загрузки.

Как правило (при использовании в качестве базовой операционной системы MS-DOS), системные файлы состоят из трех основных файлов: **io.sys**, **msdos.sys** и **command.com**. Для установки драйверов и предварительной настройки оборудования служат два дополнительных файла — **config.sys** и **autoexec.bat**. Первый содержит инструкции, которые выполняются в процессе загрузки, второй — по окончании загрузки системы. Хочу заметить, что операционные системы Windows, начиная с Millennium Edition, эти конфигурационные файлы при загрузке системы игнорируют.

Довольно теории, переходим к практике.

Делаем системник системным

Как я уже говорил, для копирования системных файлов и записи в загрузочный сектор диска используется программа **sys.com**, формат ее запуска следующий: `sys.com [откуда: путь к системным файлам] [куда: системный диск]`.

Параметр «откуда» можно опустить, тогда системные файлы берутся из текущего каталога. Небольшой примерчик: `sys a:\sys_files c:`

Системные файлы будут взяты из каталога **sys_files** диска **a:** и записаны на диск **c:**.

Теперь попробуйте загрузиться с нашего диска. Вы должны увидеть приглашение:

DOS: C:\>

Если не получилось, ищите ошибки.

Создаем config.sys

Этот файл представляет собой набор инструкций. Его можно создать с помощью любого текстового редактора (например, под «чистым» DOS доступен *edit.com*), но может случиться, что система «голая», и ни один текстовый редактор недоступен. Тогда на помощь приходят встроенные команды DOS: `copy con config.sys` (копирование файла из устройства `con` (клавиатура — ввод, дисплей — вывод) в файл **config.sys**) — файл создается постфактум (*Enter* — перевод строки), поэтому вернуться к предыдущей строке будет невозможно; чтобы закончить файл, нужно нажать `Ctrl+Z` и `Enter`. Для просмотра полученного файла можно использовать команду `type config.sys`, а для его удаления — `del config.sys`. Естественно, как **config.sys**, так и **autoexec.bat** должны находиться в корневом каталоге загрузочного диска вместе с основными системными файлами.

Итак, рассмотрим пример написания этого файла с использованием меню:

```
DEVICE=c:\prg\himem.sys
rem Все загружаемые драйверы из config.sys должны начинаться с признака DEVICE или
DEVICEHIGH (загрузка драйвера в верхнюю память, см. ниже), либо INSTALL — для загрузки обычных .com или .exe-файлов.
DEVICE=c:\prg\emm386.exe RAM
rem Загрузка менеджеров расширенной памяти (первые 640 Кб — базовая, выше 1 МБ — расширенная) и подготовка ее к работе. Если расширенной памяти нет, либо вы используете операционную систему WinME или выше, то эти две строки следует убирать.
dos=high,umb
rem Перемещение ядра DOS в верхнюю память (между 640 Кб и 1024 Кб) — это
```

приводит к освобождению базовой памяти для работы программ DOS.

[MENU]

rem Начало загрузочного меню.

MenuItem=CD_ON, CD-ROM

support is ON

MenuItem=CD_OFF, CD-ROM support is OFF

rem Создание пунктов меню.

MenuItem=[идентификатор (метка)], [текст, который будет

виден при загрузке].

MenuDefault=CD_ON,15

rem По умолчанию выбирается пункт меню CD_ON через

15 секунд, если не была нажата ни одна клавиша.

MenuColor=10,1

rem Цвет меню: текст, фон.

Значения могут быть от 0 (черный) до 15 (белый).

[CD_ON]

rem идентификатор меню (уникальный).

DEVICEHIGH=c:\prg\SSCDROM.SYS

/D:MYCD /v /e

rem Загрузка драйвера CD-ROM'a. /D:MYCD — ссылка на его драйвер. Ключи /v и /e

указывают на необходимость использования буферизации

данных с диска в расширенной памяти.

Include=CD_OFF

rem Команда перехода к загрузке пункта меню CD_OFF.

[CD_OFF]

Country=380,866,c:\prg\country.sys

device=c:\prg\display.sys

con=(ega,,1)

rem Эти две строки указывают, что будет использована

кодировка страницы 866 — кириллица, набор национальных

стандартов находится в файле **country.sys**, а поддержка дисплея — **display.sys**.

[COMMON]

rem Здесь можно разместить инструкции, которые будут

выполняться после выбранного пункта меню. Если вы не собираетесь использовать загрузочное меню, то с самого

начала файла просто пишете

Антон ТОКАРЕВСКИЙ antonio_2003@ukr.net

NVIDIA™ вчера, сегодня, завтра

В этой статье в продолжение темы исторического развития продуктов корпорации NVIDIA, хочу рассказать о профессиональных решениях Quadro DCC, Quadro 2 MXR\EX и Quadro 4, а также о последнем детище компании — Quadro FX.

Продолжение, начало см.: Мик,
№35 (93), 37 (95), 40 (98)

Не игровой, но профессиональный

Итак, господа присяжные заседатели, приступим-с. Увы, о Quadro DCC (рис. 1)

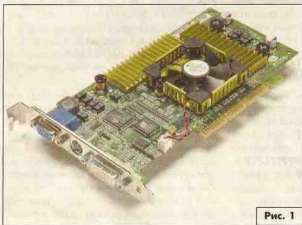


Рис. 1

мне известно немного. Карточки Quadro DCC основаны на том же ядре, что и видяшки GeForce 3, встроенное видео приставок Xbox. Но, естественно, это не говорит о том, что, приобретая Quadro DCC, вы приобретете продукт, равный GeForce 3. (Нужно сказать, что серия Quadro вообще и DCC в частности — это разработки, предназначенные для пользователей, активно занимающихся созданием графики и 3D-контента. Работа таких карт на уровне прошивки микропрограммного кода управления (BIOS) оптимизирована под ускоренное выполнение некоторых специфических задач профессиональных 3D-приложений. Что ускоряет работу последних. Например, Quadro DCC обеспечивал поддержку всех новых возможностей и имел соответствующий сертификат профессионального ПО 3ds max 4. В то же время в обычных массовых 3D-задачах (игрушках ©) производительность таких карт, как правило, оказывается более низкой, чем «стандартных» видяшек, хотя фактически в обоих случаях используется одно и то же графическое ядро (видеоинтел). — Прим. ред.)

По сравнению с «базовыми» GeForce2 MX, серия NVIDIA Quadro2 MXR\EX

(рис. 2) обладала расширенными возможностями и была ориентирована на применение в профессиональных рабочих станциях. Действительно, большинство графических пакетов требовали чего-то более серьезного, чем простой игровой акселератор, а потому на уровне драйверов к видяшкам Quadro была обеспечена оптимизация к профессиональным 3D-пакетам, таким как Maya, 3D Studio Max и т.п.

Если вы — обыкновенный юзер, который мечтает о том, чтобы научиться 3D-моделированию, то вам стоит учесть маленькое «но»: видяшки, например класса GeForce2, не обеспечивают должную скорость поддержки процессов моделирования 3D, причем это очень заметно. Работать, конечно, можно и на таком GeForce, но... возможны неприятные моменты. К счастью, этого можно избежать, воспользовавшись

маленькой хитростью, именуемой Riva Tuner. На сайте, посвященном NVIDIA, — www.nvworld.ru, вы сможете подробнее узнать о том, каким образом из видеокарты GeForce получить видяшку класса Quadro (у меня GeForce2 соответственно превратилась в Quadro 2). Что касается вышеупомянутой Quadro, то в ней используются технологии того же GeForce2.

Более производительным вариантом была Quadro2 Pro (рис. 3), которая благодаря повышенным частотам составляла все вышеперечисленные видяшки Quadro 2 по производительности.

Что еще примечательно: во втором Quadro2 MXR\EX, в отличие от просто Quadro 2, реализован Digital Vibration Control — новый механизм для гибкого контроля над цветопередачей и цветоделием. Ну и, конечно же, присутствует

система контроля за двумя мониторами NVIDIA Twin View2.

[Еще можно добавить, что был Quadro2 Go — первый графический процессор для мобильных ПК, имеющий сертификацию работы со многими профессиональными приложениями: 3ds max, Maya, SOFTIMAGE, Lightwave, AutoCAD, Pro/Engineer, CATIA, SolidWorks, SolidEdge, Unigraphics, а также другими. — Прим. ред.]

Квадратная четверочка

Далее по сюжету речь должна пойти о Quadro 3, но такового в природе не существует ©. А мы продолжим наш рассказ с Quadro 4 и его модификациями, как урезанных, так и «полновесных». В принципе, все семейства Quadro всегда было направлено на профессиональные 2D/3D-приложения, обеспечивая высокую точность цветопередачи и максимальную производительность.

Итак, Quadro 4 XGL и Quadro 4 NVS. Первый продукт, благодаря его отличному аппаратному и программным возможностям, можно отнести к профессиональным решениям для работы с графиче-

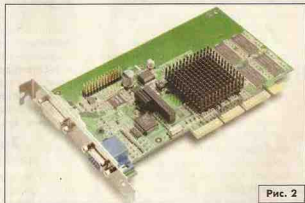


Рис. 2

ской, моделирования, автоматического проектирования в целом. Линейка Quadro 4 XGL (рис. 4) насчитывает 6 моделей: 380/550/580/750/900/980.

Теперь рассмотрим, какие именно технологии заложены в чипе Quadro 4. Как и в четвертом GeForce, в Quadro 4 реализована подсистема nfiniteFX II Engine, которая, как известно, включает в себя программируемые вершинные шей-

дери, более быстрые пиксельные шейдеры и трехмерные текстуры второго поколения.

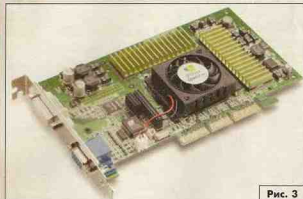


Рис. 3

Также присутствует архитектура памяти **Lightspeed Memory Architecture II (LMA II)**, повышающая максимальную пропускную способность памяти. В LMA II используются радикально новые технологии, включая удаление скрытых поверхностей, быструю очистку Z-буфера и предварительную активацию страниц памяти, что повышает обработку современных 2D- и 3D-приложений. Выполнение соответствующих вычислений полностью на графическом процессоре позволяет видеокарте избежать передачи невероятного количества данных о треугольниках по шине AGP. Таким образом обеспечивается высокое быстродействие между хостом и графическим процессором, а также достигается колоссальный скачок эффективности пропускной способности памяти. Сочетание эффективного контроллера памяти с усовершенствованной технологией снижения потребляемой пропускной способности памяти позволяет видеокарте с двойной выгодой использовать пропускную способность RAM по сравнению с прежними архитектурами.

Не могло не порадовать потребителя применение **AGP 8x** [на самом деле AGP 8x поддерживают только XGL 380, 580 и 980 — прим. ред.] и такой техноло-

гических приложений, что выгодно отличало ее от остальных продуктов в данной отрасли.

Модификации **Quadro 4 NVS (рис. 5)** больше подходит профессионалам в области 2D-графики, но никто не говорил, что данный продукт не работает с 3D-приложениями. Просто он приходится младшим братом Quadro 4 XGL (Линейка NVS включает **Quadro 200 NVS** (для AGP и PCI), **NVIDIA Quadro 280 NVS (AGP)** и **NVIDIA Quadro 400 NVS (PCI)**. Кроме того, из

поля зрения автора как-то выпал **Quadro 4 Go GL**, который поддерживает усовершенствованную технологию **PowerMizer**®, отвечающую за методы экономии электроэнергии, что актуально для мобильных устройств, работающих от аккумуляторов. — (Прим. ред.)

Профессиональный FX

Nvidia не забыла о профессиональном рынке и с выходом такого монстра, как GeForce FX, и представила супертяжеловеса Quadro FX — традиционно профессиональный продукт с самыми новыми техническими наработками.

Семейство **Quadro FX** состоит из моделей **500/1000/2000/3000 и 3000G**. Между собой они разнятся не только количеством нулей, но и возможностями. Самая «простая» видяшка, **Quadro FX 500** имеет максимальный объем памяти 128 Мб, 128-бит интерфейс памяти при максимальной пропускной способности в 7.8 Гб/с. [NVIDIA позициони-

рует «этот» как «начальный уровень». Однако словосочетание «начальный уровень для профессионалов графики» звучит как-то не совсем естественно. — (Прим. ред.)

Вариант **Quadro FX 1000** от предыдущей модели отличается возросшей пропускной способностью памяти в 9.6 Гб/с, что выводит его на более высокий уровень производительности в профессиональных пакетах.

Далее следует модель **Quadro FX 2000**, которая тоже имеет максимальный объем памяти 128 Мб и интерфейс памяти 128 бит, но благодаря аппаратному усердию пропускная способность памяти возросла уже до 12.8 Гб/с.

Завершают линейку модели **Quadro FX 3000/3000G**, у которых намечались существенные различия по сравнению с их младшими братьями. Судите сами: максимальный объем памяти у карточки составляет 256 Мб, интерфейс памяти 256-битный, а ее максимальная пропускная способность повысилась до 27.2 Гб/с. Высокой производительности этих видеокарт способствовал радикально новая линейная подсистема, а также впервые примененные аппаратный вершинный кэш и восемь полностью программируемых пиксельных конвейеров. И все это довершается высокоскоростной шиной графической памяти, работающей на частоте 1000 МГц.

Графический конвейер в полной мере оправдывает себя, позволяя проводить сложные математические вычисления для обеспечения высокой точности и максимального качества изображения. Полноценная 128-битная точность операций с плавающей точкой на компоненте цвета дает возможность работать с миллионами цветов широкого динамического диапазона. Безусловно, профессионалам в



Рис. 4



Рис. 5

пак, как **nView** (отвечает за вывод изображения на несколько экранов — от двух до четырех — прим. ред.).

Линейка Quadro 4 была сертифицирована для большого количества професси-

ональных 3D-график и проектирования. Пригодятся аппаратные возможности Quadro FX, чего не сможет обеспечить обычная видеокарта GeForce FX по причине заточки под 3D-игры, а не под профессиональные приложения.

За словесным потоком общих фраз автор как-то не заметил, что лидеры группы Quadro FX, обеспечивая отрисовку до 80 млн. освещенных и текстурированных треугольников в секунду при высокой скорости заполнения, почти в пять раз превосходят по производительности лидеров семейства Quadro 4. Благодаря этому Quadro FX более чем удваивает уровень производительности в приложениях профессиональной графики по сравнению с карточками предыдущего поколения. А кроме того, он не заметил, что существует вариант **Quadro FX Go**, предначиненный для мобильных решений. — (Прим. ред.)

Продолжение следует

Серед річних передплатників буде розіграно



передплатуй, читай та призи вигравай

МОЙ ІГРОВИЙ
КОМП'ЮТЕР

НАВЧАЙСЯ ГРАЮЧИ!

www.igrograd.com.ua
games@mycomputer.ua

Передплатний індекс: 22307



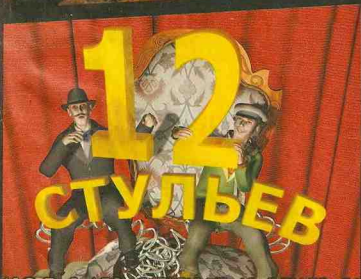
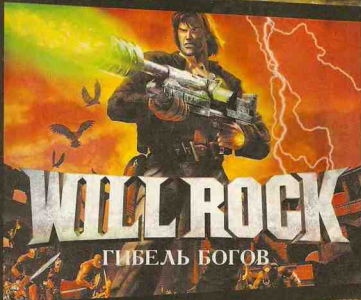
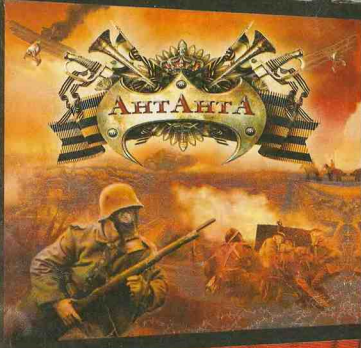
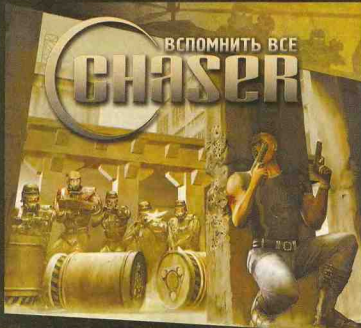
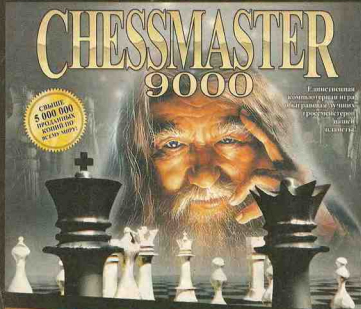
бережіть
працюючі копії

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185



НОВА КОЛЕКЦІЯ НАЙКРАЩИХ ІГР ВІД МУЛЬТИТРЕЙД

Видавець на території України - компанія "МУЛЬТИТРЕЙД"

Відмінна якість мультимедійної продукції, що випускається нами, вже давно стала візитною карткою компанії.

Наш каталог, що вміщує більш ніж 1000 найменувань - найбільший ліцензійний каталог в Україні.

3 питань гуртових закупок звертайтеся по тел.: (044) 237-5186, 495-1018; sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.

