

МОЙ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 20(78)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

26.05.2003

КРАСНАЯ АКУЛА



X-MEN 2

WOLVERINE'S REVENGE

Tom Clancy's
GHOST RECON
DESERT SIEGE

УГНАТЬ ЗА 40 СЕКУНД



опасайтесь
пиратских копий

ТОЛСТЫЕ И БЫСТРЫЕ ВЫДЕЛЕНКИ



Специальные условия для
Подолы, Оболони, Куреневки, Академгородка

т. 464-8262
464-7185

Сделай
себе
подарок!
Подпишись на

Только до 10 июня!

КАЖДЫЙ,

кто подпишется на второе полугодие 2003 г.,

ПОЛУЧИТ ПОДАРОК!

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ ДИСК

от компании



www.odyssey.od.ua



Подписной
индекс:
22307

Стоимость
подписки
на полгода
всего

40 грн.18 коп.

Подписка 2003

С 1 января «Мой компьютер игровой» выходит еженедельно!

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

Киев	Житомир	Николаев
Саммит* 254-5050, KSS* 464-0220,	Горизонт (0412) 36-0582,	Ноу-хау (0512) 47-2003
Бизнес-пресса* 220-1608,	Запорожье	Одесса
Блиц-информ* 518-6682	Пресс-сервис (0612) 62-5151	Мим (0482) 37-5264
(* филиалы по всем областным	Кременчуг	Севастополь
центрам Украины)	Приватна доставка	Истар (0692) 71-6219
Периодика* 228-6165	(05366) 2-5833	(филиалы во всех городах Крыма)
Днепропетровск	Луганск	Харьков
Меркурий (056) 744-7287	ЧП Ребрик (0642) 55-8235	ВСП (0572) 40-9614
Донецк	Львов	Херсон
Идея (062) 381-0930,	Деловая пресса (0322) 70-5482,	Кобзарь (0552) 22-5218
Донбасс-информ (062) 245-1594	Львівські оголошення 97-1515,	Червоноград
	Львовский курьер 21-2201	От А до Я (03249) 2-9117

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

СПОНСОР КОНКУРСА "ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МАЯ"
ФИРМА

корисней

главный приз

комплект
принтер+сканер



hp deskjet 3420

Быстрый цветной радиочастотный принтер с разрешением 2400 dpi. Опционально: беспроводная, до 10 страниц в минуту, автоподатчик – до 60 страниц в минуту. Компактный, интеллектуальный дизайн. Быстрый запуск и печать. USB 2.0.



hp scanjet 3500c

Высокая скорость сканирования. Разрешение 1800 dpi RGB. Формат сканирования: оригиналы получают документ с фотографическим качеством. Быстро и комфортно. Простота использования. До 10 страниц в минуту.

www.coryphaea.ua
т./ факс: (044) 451 0242
магазин: пр-т 40-летия Октября,
102, (Московский универмаг)

Список статей

- Ефим БЕРКОВИЧ aka Rand.
AoП: задания и соревнования, стр. 7.
- Михаил БОДНАРУК.
Homeworld 2, стр. 8.
- Игорь КЛИМОВСКИЙ.
X-Men 2, стр. 10-11.
- Алексей КУТЕПОВ.
Угнать за 40 секунд, стр. 12-13.
- Алексей СУРГУЧЕВ.
Красная акула, стр. 14-15.
- Вирджин КЕМПЕР.
Ghost Recon, стр. 16-17.
- Мохнорыл ТАЛЕР.
Друзна, стр. 18-20.
- Героев должно быть двое, стр. 21-23.
- Том/Дос/КЕРТИС.
Записки автоответчика, стр. 24-25.
- Дмитрий СВИРЕПЧУК.
HTML: вдоль и поперек, стр. 26-27.
- Валерий АКСАК.
Видеолето-2003, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе



Дорогие игроки и гости нашего замечательного города! Редакция «Игроградского вестника» спешит сообщить вам приятнейшее известие — следующий выпуск нашей газеты выйдет на сорока восьми полосах. Но это будет на следующей неделе. Ну а пока, предлагаем вам отправиться на очередную экскурсию по нашему городу.

«Букины» демки

Компания «Бука» выложила в Сеть две демо-версии игр, представленных на E3 Первая содержит в себе четыре миссии игры «Антанта» (на Западе выйдет под названием **The Entente: WW I Battlefields**), созданием которой занимается российская команда **Lesta Studios**. Игра представляет собой реалтаймовую стратегию, действие которой



будет происходить во времена первой мировой войны. Выбрав одну из пяти доступных стран-участниц (Франция, Германия, Россия, Австро-Венгрия, Англия), вы получаете в свое распоряжение войско, укомплектован-

ные самыми разнообразными типами юнитов, начиная от пехоты и конницы и заканчивая подводными лодками и химическим оружием. Все модели солдат и техники выполнены с исторической достоверностью и использованием архивных документов и фотографий. Каждая нация обладает своими особенностями, что дает вам возможность эффективно использовать сильные и слабые стороны войск разных стран. Экономическая составляющая игры представлена различными видами ресурсов: дерево, железо, золото, электричество, нефть и пища, разнообразными постройками, которые также выполнены с сохранением исторической достоверности, разветвленной системой апгрейдов.

Для облегчения контроля экономического и военного развития в игре присутствует экономический и военный советники, которые помогают в апгрейдах, добыче ресурсов и производстве юнитов. В игре представлены практически все крупные и значимые сражения первой мировой войны, в которых вы сможете принять участия за каждую из сторон. Таким образом, у вас появится возможность более детально узнать об исторических сражениях и их исходах и

даже изменить ход истории. Более 1000 строений на карте, 80 000 юнитов,



высокодетализированные ландшафты, трехмерный звук и целая энциклопедия вооружений — все это даст вам возможность окунуться в историю и почувствовать себя полководцем, в руках которого судьбы нации. Как видно из данного анонса, эта игра должна прийти по вкусу поклонникам реалтаймовых стратегий. А так ли это на самом деле, вы можете узнать уже сегодня, скачав 365-Мб файл с сайта Fragland (<http://www.fragland.net/index.php?page=downloads&did=688>).

Условия конкурса

«ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057

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

СПОНСОР КОНКУРСА

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»
В МАЕ 2003



1-й приз:

сканер Canon CanoScan N 640P, 42bit



2-е призы:

тюнер Fly Video2000 TV+FM PCI

3-и призы:

диктофон Olympus S 725 Silver

колонки CREATIVE SBS 35

мышька AM-2000 scroll OPTICAL PS/2

пр. Науки, 4
set@set.kiev.ua

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

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О.

Почтовый адрес.

(телефон)



На этом же сайте расположилась и демо-версия второй игры от «Буки». Речь идет о вертолетном симуляторе **«Ударная сила»**



(Fire Strike) от компании **G5 Software**. В этой игре вам во главе вертолетного звена придется вступить в неравный бой с могущественной преступной организацией «Золотой трилистник», захватывающей власть в странах третьего мира, на территории которых выращивается сырьё для производства наркотиков. Следует заметить, что преступники не случайно выбрали такое название. На деле, «Трилистник» объединяет три самые крупные и опасные преступные группировки в мире. «Терро-



ристическое объединение «Тигры освобождения Тамила Илама» устанавливает политический контроль сразу в трех минигосударствах АТР и начинает разработку средств доставки ядерного вооружения. Испанские фундаменталисты, возглавляемые идеологами движения «Аль-Кайда», вторгаются на территорию Турции и наводят там свои порядки. Албанские сепаратисты пытаются уничтожить государственность Сербии и организовать собственную автономию на развалинах республики. Кто-то должен положить этому конец! Думаю, всякому ясно, что этот таинственный кто-то — вы ☺. Разработчики обещают нам 6 пилотируемых вертолетов: АН-64А «Апач», АН-66 «Команч», РАН-2 «Тигр», Ка-50 «Черная акула», Ка-52 «Аллигатор», Ка-58 «Черный призрак», реалистичное воспроизведение системы вооружений и летной модели, более 100 видов боевых единиц врагов и союзников в воздухе, на суше и на море, трехмерный ландшафт и полная разрушаемость всех объектов, включая деревья, здания и технику, а также множество других «вкусностей». Скачать демо-версию «Ударной силы» можно с <http://www.fragland.net/?page=newsitem&id=5292>. Размер — 298 Мб.

Варварское нашествие

Компания **TDK Mediative** продемонстрировала на **E3** свой новый мультиплатформенный экшен **Conan**. Как трудно догадаться из названия, действие игры перенесет нас в Гиперборейскую эру, где нам придется перевоплотиться в могучего варвара Конана, самого популярного героя одного из основоположников жанра фэнтези — Роберта Говарда. Однако за основу разработки взяли не серию рассказов Говарда, а комиксы компании Marvel, повествующие о похождении бес-



страшного воителя. О сюжете игры известно немного, и, скорее всего, обещанной оригинальности ожидать не следует. Вернувшись из очередного путешествия в родную Киммерию, Конан сталкивается с сектой злобных чернокнижников, здорово мешающих жить его родному племени. После чего, надо полагать, последует поголовное уничтожение колдунов посредством разнообразного холодного оружия. В процессе игры наш герой обучится новым ударам и комбо, которые позволят ему более эффективно раздельваться с врагами. Разработчики обещают приложить все усилия, чтобы воссоздать атмосферу эпической саги, а также порадовать нас замечательной графикой и спецэффектами. Игра разработана для платформ PC, X-box, PlayStation 2 и GameCube и должна появиться до конца этого года. Если вы заинтересовались этим проектом, загляните на официальный сайт игры (<http://www.conangame.com>).

Воровской патч

Компания **Take Two Interactive** выложила патч версии 1.1 для недавно появившегося в продаже продолжения приключений знаменитого автогонщика — **Grand Theft Auto III: Vice City**. Зап-



латка исправляет глюки, возникающие при работе игры с некоторыми видеокартами, в частности, решает проблемы с исчезновением полигонов и лечит несколько более мелких графических багов. Скачать двухмегабайтный патч можно с сай-

та компании **Take Two** (http://www.take2games.com/index.php?psupport_patch) или с сайта **Gamer's Hell** (<http://www.gamershell.com/news-BGTAviceCityv1.1Patch.shtml>).

По соседству со Средиземьем

Вот и добрались загребуемые ручники создателей онлайн-версии **RPG** до одной из старейших и популярнейших игровых систем — **Dungeons & Dragons**. Созданием глобальной трехмерной **MMORPG** по правилам **D&D** займется один из ведущих разработчиков игр подобного рода — компания **Turbine Entertainment**, уже зарекомендовавшая себя на рынке онлайн-новых игр ролевушкой **Asheron's Call** и ныне занимающаяся разработкой **Middle-Earth Online**, действие которой будет происходить в **Средиземье** профессора **Толкина**. И вот, недавно **Turbine** объявила о том, что параллельно с **Middle-Earth** начинается работу над **Dungeons & Dragons Online**. Сам игровой процесс практически не будет ничем отличаться от других **MMORPG**. Вам придется генерить своего персонажа, выбирать его расу, пол, класс и т.д. и пытаться жить и развиваться в виртуальном мире, овладевая теми или иными специальностями, сражаясь с монстрами и общаясь с другими игроками. Но не это главное. Фишка в том, что действие будет происходить в оригинальной вселенной по оригинальным правилам **D&D**, столь любимым многими поклонниками ролевых игр.

Арахниды готовятся к атаке

На днях в Сети появилась информация о том, что компания **Empire Interactive** приобрела лицензию на создание игр по мотивам художественного фильма **Starship Troopers**. Думаю, что немного найдется людей, не смотревших эпопею **Полы Верхоуена** о борьбе доблестного космического десанта с армиями ужасных арахнидов. **Empire Interactive** планирует выпустить несколько игр для PC и приставок нового поколения. Так что в ближайшем будущем следует ждать анонсов.

Чистые носовые платки

Компания **Руссобит-М** выложила в Сеть патч версии 01 для стратегического проекта **«Противостояние: Азия в огне»**. Заплата исправляет одиннадцать ошибок, связанных с вылетом игры в Windows. Также исправлена анимация некоторых юнитов и «бессмертие» некоторых видов боевой техники. Кроме этого, патч вносит множество изменений в игровой процесс. Некоторые виды танков обзавелись пулеметами, спаренными с башней. Увеличена сила воздействия минных заграждений. Расширен боезапас машин снабжения. Снижена сила взрывов фугасных зарядов. Изменены характеристики некоторых юнитов и многое другое. Полный перечень изменений и исправлений

вы можете найти на сайте компании «Руссо-бит-М» (<http://www.russobit-m.ru/rus/downloads/index.shtml#cs559>), откуда же можно скачать саму заплатку (http://www.russobit-m.ru/rus/downloads/patch/patch_asia_01.zip). Размер — 2,96 Мб.



Также появился первый патч к игре «Смертельные грезы», разработанной компанией «Бунат». На сайте «Руссо-бит-М» написано (<http://www.russobit-m.ru/rus/downloads/index.shtml#cs559>), что он исправляет ряд ошибок, связанных с алгоритмом поиска пути и «печит» зависание компьютера на ходу противника. Кроме того, он спасет вас еще от шести более мелких неприятностей. Воодушевленные этим радостным событием, мы быстро скачали и проинсталлировали данный патч. С прискорбкой вынуждены заявить, что никаких улучшений замечено не было. Игра как висла, так и продолжает виснуть. Может, вам повезет больше. Скачать патч к «Смертельным грезам» можно с сайта «Руссо-бит-М» (http://www.russobit-m.ru/rus/downloads/patch/ld_patch-1.exe).

Старые и новые хиты Сиды Мейера

Издательская компания **Atari** заключила долгосрочный договор с **Firaxis Games**, возглавляемой одним из известных создателей компьютерных игр Сидом Мейером, на издание двух последних разработок этой компании. Как вы наверняка догадаетесь, речь идет о новом add-on'e к пошового стратегии **Colonization III — Colonization: Conquests** и продолжению легендарных **Pirates!** Кроме того, Atari получила права на такие старые хиты от Сиды Мейера, как *Sid meier's Colonisation, Covert Action, Gunship, Silent Service: the Submarine Simulation, F19 Stealth Fighter, F15 Strike Eagle и Sid Meier's CPU Bach*. Так что, возможно, в самое ближайшее время можно ожидать переиздания этих продуктов.

Без снов и зим

Компания **BioWare** официально объявила о начале разработки второго add-on'a к своей мрачной ролевой игре **Neverwinter Nights**. Он будет носить название **Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark**. Разработчики обещают значительно усовершенствовать искусственный интеллект ваших вирту-

альных компаньонов и дать возможность нанимать двоих спутников вместо одного.



Кроме того, обещается значительно повысить level-up, что, безусловно, не может не радовать. Во всем же остальном **Hordes of the Underdark** будет содержать в себе основные черты любого add-on'a. Добавятся новые монстры, оружие, заклинания, артефакты. Также обещан набор дополнительных нововведений. На днях на сайте **BioWare** появилась официальная страничка **Hordes of the Underdark** (<http://www.bioware.com/underdark>), но, к сожалению, никакой информации, касающейся add-on'a, на ней нет. Скорее всего, она появится в самое ближайшее время. Следите за новостями.

Новобранцы

В ходе E3 выяснились кое-какие интересные подробности, касающиеся популярного на Западе командного шутера **America's Army: Operations Recon**.



Так, в частности, стало известно, что помимо «старых» бойцов «Американской армии» — пехотинца, десантника и снайпера — в игру вступят «новобранцы». Среди них будут военные медики, спецназовцы и бойцы элитного спецподразделения **Stryker Brigade**. Чтобы занять должность медика, вам придется пройти стандартную процедуру обучения. А вот для того чтобы вступить в бой в качестве спецназовца, придется принять участие в длительном отборе, в ходе которого придется выполнять миссии в тылу врага в составе небольших ударных групп и заработать одно из сержантских званий. Всего в активе **America's Army** их имеется пять — **Medical Sergeant, Weapons Sergeant, Engineer Sergeant, Communications Sergeant, Intelligence Sergeant**. Кроме того, будут внесены изменения в интерфейс игры. У нас появится экран для тактического планирования операций и возможность вводить в игру дружественных ботов.

Новое лицо Тони Хоука

Компания **Activision** и **Neversoft** начали работу над очередной серией популярного симулятора скейтборда **Tony Hawk's: Pro Skater**, которая будет носить название **Tony Hawk's Underground**. Основным ее отличием от предыдущих игр сериала станет наличие связанного сюжета и ценного игрового мира. Для прохождения игры вашему герою придется время от времени оставлять доску и передвигаться по уровням на своих двоих, преодолевать различные препятствия, взбираться на стены домов и гулять по канализациям. Также разработчики намереваются заставить игроков время от времени чинить свой скейтборд. Претерпит изменения и система создания персонажа. Теперь вы сможете не только выбрать модель и одежду своего виртуального протеза, но и закладывать в игру собственные фотографии. Также разработчики собираются выпустить редактор, который позволит вам как создавать собственные задания на уже имеющихся картах, так и делать абсолютно новые уровни.

Сибирская клюква

Компания **Atari** анонсировала очередную антитеррористический шутер — **Shadow Ops: Red Mercury**, непосредственной разработкой которого занимается компания **Zombie Studios**. Как это стало популярно в последнее время, тыма опять надвигается с Востока, а именно из заснеженной Сибири. Именно там, в секретных лабораториях, затерянных на просторах тайги, была создана некая субстанция, именуемая «красной ртутью». Злобные российские воики намереваются использовать ее для создания «портативного ядерного оружия» и с его помощью терроризировать западный мир и угрожать американской демократии.

Но, естественно, русские не собираются сами морать руки. Они возмарились раздать «красную ртуть» всем неблагоприятным личностям на планете. Воспрепятствовать этому выпало простому американскому спецназовцу, в образ которого разработчики и предлагают вжиться игрокам. Вам придется выполнить более двадцати смертельно опасных миссий в различных районах земного шара. Наш герой побывает на Ближнем Востоке, в Восточной Европе, на Филиппинах, в Боснии и, конечно же, в России.

Помимо традиционных для шутеров миссий «убей всех», нам обещают освобождение заложников, взрывы военных объектов, похищение секретных документов и т.д. Ну, а если одиночные миссии покажутся вам недостаточно интересными — добро пожаловать в мультиплеер. Разработчики обещают нам такие режимы, как **Deathmatch, Team Deathmatch, Plant the Bomb, Capture the Flag и Escort**. Ирга разрабатывается на движке **Unreal Warfare** с использованием фототекстур и технологии motion capture. Прием, для цифровых движений были привлечены настоящие спецназовцы. Релиз **Shadow Ops: Red Mercury** намечен на весну 2004 года.

AGE OF POWER

Загания и соревнования

Ефим БЕРКОВИЧ aka Rand

Одно из самых интересных дел на АоП-онлайн для игроков — это участие в различных квестах и турнирах. Конечно, тем, кто не играл в онлайн-игры подобного типа, сложно с самого начала понять, о чем идет речь. Приведем здесь ряд предварительных объяснений.

Как известно, квест — это когда игрокам ставится некая задача. Выполнение ее получает приз. Квесты в свою очередь делятся на разовые и постоянные. Давайте вначале рассмотрим последние. (Сразу заметим, в настоящее время таких на АоП нет. Раньше они были, однако по независимым от администрации сервера причинам их пришлось убрать. Сейчас ведется работа над их восстановлением). Итак, постоянный квест дает специальные НПС. Самый простой пример — он просит вас провести его в определенный город или храм. Причем, через магический портал это сделать нельзя. Когда вы соглашаетесь на условия квестодателя, он начинает идти за вами. Приходится ножками топтать в нужную точку. Добравшись к центру города (или к кресту храма), НПС выдает вам определенную сумму денег. Более сложный вариант — это когда НПС хочет, чтобы ему принесли определенную вещь. К примеру, яд скорпионов. Сделав это, вы сможете взамен получить... впрочем, это пока тайна.

Совершенно иначе выглядят квесты, проводимые ГМами. Ну, во-первых, бывают они далеко не каждый день. Во-вторых, обычно на такие квесты подписываются практически все прокачанные бойцы шорда. В-третьих, далеко не всегда из описания квеста понятно, что именно и где надо делать. Вот, примеры, нескольких квестов, бывших на АоП:

Из Брит-тюрмов сбежал особо опасный преступник Barmaley. Его маршрут толком не определен. Однако люди говорят, что он свои похождения записывает в книжки, которые бросает на землю.

Цель: выследить, найти и обезвредить. Награда: люди говорят, что преступник носит с собой в сумке весьма ценные артефактные вещи. Первые 5 человек, которые отгадают его маршрут и прибудут первыми, получат именны призы.

Ограбления: ограбленный нет, ПАП разرهшил...

Вроде бы все понятно. Где-то находится некий НПС с ником Barmaley. К нему ведет цепочка из книг. То есть, найдя первую, вы получите координаты следующей и так далее. Под конец убиваете «героя квеста» и собираете призы. Тут все очень просто.

А вот пример более сложной задачи: Внимание! Тревога!

Было обнаружено, что силы тьмы запланировали прорыв в наш мир в ближайшее время. Пока все, что удалось ус-

нуть, это то, что прорыв произойдет в трех местах Британии. Из иногомерного пространства в наш мир проникнут три существа и воплотятся в телах лунника, мага и воина, приняв имена Мефистофель (воин), Дьябло (маг) и Люцифер (лунник). Их основной задачей является разрушение защитной оболочки нашего мира и вторжение царства тьмы во всех его уголках.

Эти существа обладают огромной силой и способны произвести страшные разрушения. Нашими стараниями им не удастся прорваться сразу, поэтому вначале они будут стремиться к объединению, после чего их мощи ничто не сможет противостоять.



Мир призывает всех своих защитников оказать сопротивление вторжению и уничтожить зло до момента их встречи. Будьте готовы к отражению атаки.

Как видите, тут главное — не дать им соединиться, то есть прийти в определенную точку. Сделать это достаточно сложно, уже хотя бы потому, что обычно в качестве героев квестов выступают не обычные НПС, а специально измененные и усиленные. В редких случаях ГМ не только управляет, но и сам воплощается в такого героя, а при этом бороться с ним куда сложнее, ведь человек умнее любого бота. Зато боты обычно сильнее. А вот если с силой бота ходит ГМ, то только хорошо согласованные действия могут что-то дать в результате.

В общем, главная цель в квесте — это не только получение призов, но и просто участие в нем. Количество одаренно, выработываемого при этом, с низкой компетенцией любые неудачи.

Теперь немного о турнирах. Они, как вы сами понимаете, проходят именно среди игроков. В свою очередь, турниры подразделяются на свободные (участвуют все лунники, маги и воины), турниры для определенного класса (только лунники, к при-

меру, или только воины), также бывают так называемые мясные — в последнем случае все участники просто опускаются в определенное место и начинают убивать друг друга, кто выживет, тот и выиграл. Приведу опять-таки для примера правила нескольких уже прошедших турниров.

Правило:

✓ система проведения турнира: олимпийская;

✓ призовые места: 1;

✓ принимают участие команды из двух человек. В случае, если результаты подиума трех команд, вышедших в финал, образуют круг (первая победила вторую, третья победила первую, а вторая победила третью), то результаты боя сбрасываются, и турнир проходит до тех пор, пока не будут побеждены одной командой две команды, вышедшие в финал;

✓ на турнире ЗАПРЕЩЕНО: суммон, каст стенок, стилинг, животные, вещи, увеличивающие параметры (STR, DEX, INT) героя (кольца, браслеты и т.п.), плащи с дополнительной броней (плавки), доспех, доступный только персонажам женского пола, лут, флуд (многократное повторение фраз);

✓ на турнире РАЗРЕШЕНО: отравленные оружие, письменный, хойд, спелз, каст заклинаний не выше четвертого круга магии (исключая заклинания суммона и стенок).

Требования по статам: Сила (STR) — не выше 100, Ловкость (DEX) — не выше 140, Интеллект (INT) — не выше 90.

Экипировка:

— цепь (Chain) не выше золота (Gold);

— лук (Bow) любой из доступных в меню крафта (артефактные и плоские запрещены);

— стрелы (количество не ограничено);

— сапоги;

— гильдформа (если имеется);

— кольцо магии;

— любое не артефактное и неплюсовое фановое (fencing) оружие;

— ключи (если имеются).

То есть, перед нами турнир для «чистых лунников». Причем, важна уже не столько скилы и статьи пары, а их сыгранность. К примеру, если они начнут вдвоем атаковать одного из своих противников, то убив его, очень легко сможет подловить второго. И так далее. Надо вообще заметить, что турниры и квесты — это способ не только повысить свой авторитет как игрока, но и получить уникальные вещи. В общем, участвуйте и играйте вместе с нами. Заходите на www.uo.net.ua и, прочитав условия подключения, присоединяйтесь.

Михаил БОДНАРУК



HOMEWORLD 2

Разработчик: Relic Entertainment**Издатель:** Sierra**Жанр:** космическая 3D RTS**Похожие игры:** Homeworld, ORB**Дата релиза:** конец лета 2003

Продолжение саги

Сюжет игры снова сведет нас с расой *Hiigaran*, которая в предыдущей части преодолела многие миллиарды световых лет пути к своей исторической родине. Ну, вот она, родина. Что же дальше? Мы встречаем старых знакомых спустя столетие после этих событий и застаем их не в слишком приятной обстановке: в затяжных междоусобных войнах. Но это еще цветочки. Куда хуже обстоят дела с воинственной расой кочевников *Vaugr*, которым просто нетвердеж завоевать расу изгнанников. *Vaugr* пришли с восточных границ галактики, покаяв все на своем пути, захватывая планеты и технологии. Одной из таких технологий является *Гиперпространственное Ядро*, позволяющее кочевникам делать высадки в самом сердце кораблей противника. Но *Hiigaran* не могут так просто сдаться захватчикам, их второй *mothership* уже находится в процессе постройки, а объединенный флот готов к бою. Кстати, сюжет игры полностью линейен, вам

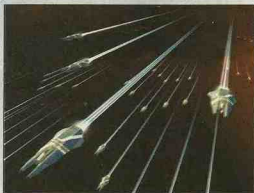
Немного об управлении сражениями — теперь оно целиком и полностью может быть возложено на мышь. И еще одно: чтобы вам проще было управляться со своими подопечными, в игру добавлены так называемые ударные группы, которые могут состоять из



бояться, ему поклоняются. Но самые смелые и отчаянные все же пытаются его покорить. Сколько фантастических романов было посвящено Космосу, сколько фильмов, ну и, конечно же, игр. И первой игрой, в которой удалось воссоздать космос на экране монитора, окунуть игрока в его глубины, кинуть в пучину межпланетных баталий, был *Homeworld*.

Итак, как вы поняли, *Homeworld 2* является прямым потомком первой части, которая, кстати, была названа лучшей игрой 1999 года. Но разработчики не опустили руки и не почтили на лаврах. Они засели в мастерские и долго носу не казали. Зато теперь, после недавнего выхода *Impossible Creatures*, готовы поделиться информацией относительно сиквела *Homeworld 2*.

Для начала скажу, что кардинальных изменений в игре не предвидится. А и впрямь, зачем они, если игра приглянулась по вкусу большинству геймеров? Разработчик/изда-



остается лишь выбрать методы, которыми будете решать поставленные задачи.

Продолжение бит

Каждая раса будет иметь свои преимущества и недостатки. Например, флот *Vaugr* состоит из огромного количества быстрых небольших специализированных кораблей, зато весьма хрупких. Предпочтительны фрегаты *файтерам* и корветам, кочевники имеют серьезное преимущество в войсках этого рода сравнительно с *Hiigaran* ами. Последние же любят более стойкие многофункциональные корабли, которых, конечно же, на порядок меньше, и они медленнее. Корабли немного изменятся, оборудуются новыми пушками и умениями. По ходу игры вам предоставляется возможность познакомиться и с другими галактическими расами, но эти подробности пока не разглашаются.



любых юнитов. Их можно отправлять на выполнение заданий, не заботясь о том, как сделать так, чтобы они привлекли вместе, а не по отдельности. Теперь они будут лететь с одинаковой скоростью, не отрываясь друг от друга.

Космические красоты

Как заявляют разработчики, они полностью переделали движок игры. Хотя скриншоты не выдают особых отличий от первой части, но, как заявляют западные обозреватели, игру надо видеть в динамике. Детализированные корабли, прекрасное освещение, газовые тучи, куча астероидов, которые, кстати, могут серьезно повредить ваши корабли. Музыка почти не изменится: над ней будет работать тот же композитор. Правда, заглавный саундтрек к игре будет, скорее всего, записан без участия группы *Yes*. Да, еще, в отличие от предыдущей части, здесь будет улучшена поддержка модов — теперь появятся утилиты для их создания (первая комплектовалась только редактором карт, но и этого было достаточно для появления немалого числа модов).

Продолжение хита?

Как ни странно, мне кажется, хитом игра не станет. Почему? Она не будет обладать оригинальностью предыдущей части. Теперь, когда разработчики выдадут нам в год десятки реалтаймовых стратегий, среди них трудно определить хит. А чтобы игра стала хитом, она должна представлять собой нечто выдающееся. Нет, *Homeworld 2* не затеряется в куче реалтаймовых стратегий, она будет замечена как фанатами *Homeworld 2*, так и другими геймерами. Но вряд ли она произведет тот же фурор, что и четыре года тому назад. И все же, игра стоит того, чтобы ее ждать!



теперь останись прежними, так что мы будем иметь дело с полноценным продолжением.

WCG2003

WORLD CYBER GAMES

Чемпионат мира по компьютерным играм 2003 Кубок Украины

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

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

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

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

Технический
спонсор:



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



Медиа-спонсоры:

Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf werewolf_31@mail.ru

X-MEN 2

WOLVERINE'S REVENGE

Разработчик: Livesay Technologies**Издатель:** Activision**Жанр:** TPS**Системные требования:**✓ **минимальные:** P3-500, 128 Мб ОЗУ, DirectX 8.1 совместимая видеокарта 32 Мб памяти;✓ **рекомендуемые:** P4-1.4, 256 Мб ОЗУ, DirectX 8.1, 64 Мб видео

Никогда не скрывал я, да и что скрывать с таким ником, — люблю я всякую потусто-

ек и бейсболок с логотипом фильма, в числе сопутствующих товаров прилагалась и игра. Что немалого сбивает с толку, так это цифирька «2» в названии. Помнится, раньше цифр не было вообще, но лорик просто открывается — так как игра приурочена ко второй части фильма, то, недолго думая, ее название решили полностью скопировать с киноленты.

Что ж, можно сказать, клиент в состоянии кондиции, и необходимую драматическую паузу для нагнетания обстановки я выдержал ☹. Сегодняшнему стриптизу игры перед тобой, читатель, активно буду ассистировать я ☹. Так что начинаем разделение с сюжета ☹.

Главгер, *Росомаха*, урожденный *Джеймс Хоулетт*, появился на свет в снежной Канаде в конце XIX века (не потомок ли он украинских эмигрантов? Этот вопрос остается открытым и мучит меня до сих пор ☹). Жил и рос в вполне нормальной семье — мама, папа и сын. И являлся вроде бы обычным ребенком, но в его организме тикали биологические часики, часики мутации, и ждал случай и возможности прорваться наружу. Естественно, юный Джеймс не подозревал об этом... До поры до времени. И вот к несчастью, один неблагодарный молодой человек убил отца *Росомахи* на глазах у Джеймса. Конечно, юноша был повергнут в состояние шока, и биологическая бомба,

ми и пятидесятисантиметровыми когтями, да видать, фиговенько. Почему? Да потому что его девушку (вероятно, за измену) постигла участь вышесказанного убийцы. А так как полномасштабная борьба обычных людей против тех, кто хоть на каплю отличался от них, уже шла полным ходом, да и два «мокрых» дела за спиной не оставляли *Росомахе* ничего иного, как бежать в глушь лесную, к братьям по мутации.

Потусовавшись в лесу всего-навсего сотенку лет, оборотень уразумел, что это бесперспективно, и что пора вылезать из под-



рунную живность: вампиров, оборотней, демонов и иже с ними... И ник свой получил не случайно — друзья-подруги заметили, что засматриваюсь я на полную луну (она ведь очень красивая, правда?), и окрестили *Оборотнем*, ну а от оборотня до *WereWolf* рукой подать. Вот и в RPG, да и не только в них, я обожаю отыгрывать всяческую нечисть (понимаешь, близка она мне по духу) и поэтому стараюсь не обходить стороной проекты, где она наличествует, желательна, в качестве главного героя. И само собой, пройди мимо геймы, одно название которой многообещающе созвучно с моим вторым именем ☹, — шутите что ли? Да и нашим с вами игровым alter ego является не кто иной, как милый и очаровательный оборотень-мутант, знакомый рядовому зрителю/геймеру по фильму «Люди-Х». Если кто не знает, эта картина является экранизацией знаменитой серии американских комиксов с радужными глаз эффектами. Если память меня не подводит, то оригинальный фильм вышел еще в 2000 году. Кто захотел — посмотрел, а кто нет, тому, значит, и не надо ☹.

Но вернемся к нашим баранам — все-таки не обзоры фильмов пишу. Гранула весна 2003 года, на больших экранах появился сиквел «Людей-Х», а к нему в лучших традициях западных капиталистов, помимо ма-



заложенная в его организм причудливая дымкой эволюцией, рванула. И отправил ново-явленный оборотень убийцу отца в тот же мир, куда тот необдуманно улеп упалшу. Что ж, обычная, но не лишенная обаяния комиксовая физика.

Дальше — больше! Хотя Джеймс и научился справляться со звериными инстинкта-



поля. Соответственно способностям он выбрал себе ремесло по плечу — бои без правил, где когти и мгновенная регенерация делают его непобедимым даже по сравнению с другими мутантами. Его быстро заметила группировка «добрых мутантов», имя которой «Люди-Х». Чувачка пообещали и забрали из плути в Нью-Йорк, в штаб-квартиру, и, само собой, *Росомаха*, получив партийную кличку *Логан*, вышел вместе с ними на тропу войны против супостата в виде «плохих мутантов» и прочих врагов народа.

Все шло неплохо, но, как вам известно, всегда, когда кажется, что все наладилось, возникает такое себе зловредно-покастное «НО» и ломает весь кайф. Вот это самое «НО» напало и на *Логана*, точнее, это был некий жуткий и специфический вирус, который должен был разложить его нервную систему ровно через двое суток. И вот, ради спасения своей шкуры *Росомаха* отправляется в одиночное плавание.

Для кого-то, к сожалению, а, по-моему, все-таки, к счастью, играть мы будем лишь за него. К счастью, потому что на редкость живой, харизматичный и очеловеченный получилсь оборотень у *Livesay Technologies*. Давеле-ны срываю аплодисменты, а вы, геймеры, пок-

лопаем правой рукой по мышке, а левой — по «клаве» ☹ (геймерские аппендиксы).



Что, игровой процесс, ты нам готовишь? Охорашаю лапу, аль гутаришь о геймплее, безграмотно затягивающегося? Для тех, кто хоть полчасика провел в компании с Логаном, очевидно, что речь идет о втором. Игровой процесс по атмосфере даст фору многим играм и дотягивает по уровню даже к таким столпам жанра RPG, как Fallout и Vampire, и при этом ролевыми не является! Особенно близок X-Men 2 в это смысле к «Вампирам». Как там чувствовал себя настоящим вампиром и порой ловил себя на шальной мысли, а не выпустить ли клыки и не попить ли кровушки у соседей ☹, так и здесь ты действительно оборотень-мутант, нет, даже не так, — ОБОРОТЕНЬ-МУТАНТ.

Наше основное и практически единственное оружие — это когти количеством шесть штук, соответственно, по три на каждой руке. Кстати, девойки, которые враги неблагодарно направляют на вас незадолго до собственной смерти, Росамаха использовать то ли не хочет, то ли не может. Результат, правда, один и тот же, при всем большом желании мило выглядящий ствол, лежащий возле трупа негодая, подобрать вы не сможете. Но поверьте, нам это нисколько не мешает — Логан обладает таким количеством комбоов и различных ударов, что даже Blade of Darkness заводит и нервно поигрывает в пясек «Косынка» ☹. Причем, для реализации бешеного косынка комбо, в лучших традициях Mortal Kombat, понадобится всего лишь 4 кнопки — все гениальное просто. Особо глаз монька радует вид двух врагов, безвольно обмякших на когтях Логана и через секунду разлетающихся в стороны, оставляя за собой кровавый шлейф. Что касается крови — это вам не «Солдаты Удачи», красной жидкости, что несется по венам и артериям, ровно столько, сколько нужно, чтобы понять, что это, и никакие мисорубочно-шинкарихи переборов.

Продолжая сравнивать игровой процесс X-Men 2 с другими шедеврами, нельзя не упомянуть Max Payne, с его незабвенной кинематографичностью и беспрецедентным bullet time. Росамаха тоже способна выполнять нечто подобное. Происходит все следующим образом: в процессе изничтожения вражины нарастает шкала бешенства, и когда она достигает пикового значения, время замедляется, а Логан носится, аки утюг, и кромсает всех и вся котиками. Выглядит все это

вкусноту еще интересней. Вот перед нами пять-шесть чуваков, два-три удара сердца, разогнанного немереным количеством кофе, — и на полу ровно столько же бездыханных тел.

Но это еще не все — Росамаха чувствует запах врага! И поверьте, для оборотня запах аромата нет. Увидов вашу темную и мрачную, не предающуюся ничему добрую фигуру, одинокий супостат начнет уносить ноги, оставляя за собой зеленый шлейф «духана». Незамедлительно проследовав за ним, руководствуясь этим целеуказателем, вы отправите неудачливого противника в мир его предков.

Есть и прибор ночного видения, но не такой, как, например, в симуляторах спецназа, а биологический. Напоминает чем-то способность, которой обладал Хищник, и она также на биологическом уровне. Видно даже, какие следы оставляют на земле охранники, правда, они быстро исчезают и поэтому плавное — не зевать. Но если противник жив, то увидеть его, а точнее, его светящийся теплом силуэт, вы сможете даже на большом расстоянии.

Набравшись позитивных эмоций от всех этих вкусностей, перейдем к менее яркой стороне игры. К превеликому сожалению, Wolverine's Revenge является портом с PS-2 и, как следствие, обладает некоторыми



детскими недугами, отличающими все консоли. Я умолчу о системе сейва, когда сохраняться можно лишь в строго отведенных для этого местах, например, между урвнями (что, впрочем, является практически нормой для консолей).

В наследство от приставки игрушке досталась и графика, оставляющая после себя весьма двоящие ощущения. С одной стороны, симпатичный и хорошо детализированный Логос, отдельной похвалы заслуживает

анимация его движений, ударов прыжков и так далее. Но с другой стороны, по меньшей мере, скроино выглядят оппоненты: они похожи на бревна и падают тоже, как бревна. Хотя при том диком экшене, на этом моменте как-то особо не акцентируешь внимание. Помещения, так они вообще детализированы по минимуму, интерактивность очень скудная, кое-где можно разрушить стену или перегородку, а за ней обнаружить бонусы —



хелсы, возможность изучить новые комбоы, да еще вещество, повышающее заветный параметр звериной силы. Снег, снова-таки, может сравниться со снегопадом в Max Payne — просто ослепленное зрелище, от которого даже рядом с обогревателем прохладно ☹. И еще меня порадовали тени — они напугают обстановку, околдовывают, заставляют заныть обо всех недостатках графики — игра теней просто безумно красива.

Саундтрек следует выслушать на отдельных CD и слушать в любое время суток и в любом состоянии, главное требование — громко, очень громко. Озвучка же игры не вызывает таких эмоций — интересую как интересую, но игровой процесс дополняет и не мешает, а это уже хорошо.

Кстати, об интеллекте противника едва не забыл. Он есть, но, как сами понимаете, не очень. Твердую четверку с минусом получает. Стандартное мясо как раз в меру туго и не мешает играть ☹. Справедливости ради надо отметить, что с боссом сражаться гораздо интереснее, попробуйте и сами убедитесь в этом.

Итог. Буду краток: X-Men 2 Wolverine's Revenge — как раз та удивительная жемчужина, которую можно случайно найти в пригноринке галки консольных портов, и однозначно относится к разряду продуктов обязательных для употребления. Даже несмотря на некоторые мелкие огрехи, игра получилась прекрасной. Так что, не долго думая, доставайте и тоняйте.

Интеллектуальные настольные игры на основе коллекционных карточек теперь на русском языке!

WARHAMMER 40,000 — легендарные планеты Пандора Прайм — это твое первое знакомство с космическим выбором тебе, причем каждый из нас обладает своими особенностями и божественными талантами! Космический Дуэлит, Динамик Хаоса, Орда и титанические Эльдры!

И не стесняйся выбирать уникалы от первых наборов их ты сможешь обменять на новые карточки!

War City — битва завет тебе! Великий Стол — великий успех! Эльфы и Гномы в отчаянной битве, миссия по спасению Титана — великий Хаос, орда злых Орков и Гоблинов. Прими участие в битвах и получишь награды!

В игре War City только ты один, а не целый штат! Отправь своих солдат!

Получить информацию на сайте: www.kardos.com.ua, www.kardos.ru, www.kardos.net

Иногда мы делаем ошибки и ошибаемся! Внимательно читайте инструкции — клуб настольных интеллектуальных игр «Космос», ул. Бондаренко, 2-А, Киев, 01031-91

Очередная серия знаменитого сериала «Дорожная полиция» снимается на улицах Игрограда. Жители города не довольны пропажами их средств передвижения, а также несмолкающим боем полицейских сирен. В интересах киноискусства, призываем граждан сохранять спокойствие.

Алексей КУТЕПОВ aka Alex Alex-Mycomp@list.ru

УГНАТЬ ЗА 40 СЕКУНД

Разработчик: Incogold/Brightstar

Издатель: 1C/Snowball

Жанр: симулятор автоугонщика

Системные требования:

✓ Windows 95/98/ME;

✓ **минимальные:** P1-166 МГц, 32 МБ ОЗУ, 8 МБ видео;

✓ **оптимальные:** P2-350 МГц, 64 МБ ОЗУ, 8 МБ видео;

✓ **рекомендуемые:** P3-500 МГц, 128 МБ ОЗУ, 16 МБ видео

Думаю, ни для кого не секрет, что почти все гонки сводятся к одному — обогнать всех соперников и первым пересечь фи-

каш-дальнобойщик с явно поехавшей крышей, и он хочет любой ценой остановить вас, даже если это будет стоить ему жизни. Здесь вам не NFS, тут один раз влетел куда-то на скорости, и все — Game over.

Ну что ж, я вижу текут слюнки, хочется поиграть в такую игру. Нет ничего проще, ее название «Угнать за 40 секунд», и сейчас я расскажу о ней подробнее. А начну, пожалуй, с жанра. Перед нами очень редкий (а может, и единственный) образец такого жанра, как автогонщик. Да-да, вы не ослышались, именно автогонщик, то есть нам придется угнать автомобили, но обо всем по порядку.

Итак, запускаем игру — на мониторе возникает игровое меню. Детально на нем останавливаться не буду, потому что ничего особенного оно из себя не представляет. Нас же интересует лишь его первая опция под названием «Угон». Кликаем на нее курсором мыши и перед нашим взором предстают 10 трасс, расположенных на разных концах света, начиная от Майямы и заканчивая Атлантой. Сначала, конечно, доступна лишь одна трасса, на после ее удачного прохождения открывается следующая и так далее. Удачным прохождением можно считать угон хотя бы одной машины с этой трассы.

Так, с этим разобрались, переходим на следующий экран. Тут нам предлагают выбрать машину для угона, выбор очень даже разнообразный, начиная от «стартера» и заканчивая каким-то грузовиком. После того, как вы уже определились с машиной, которая сменит своего хозяина, жмем «Продолжить». Экран тухнет, и через пару секунд на мониторе появляется наша машина, а голос за кадром произносит: «Угнать машину не сложно, ты попробуй добраться до границы». То есть сам процесс взламывания дверей автомобиля и трения проводов друг о друга для запуска мотора нам не покажут (наверное, девелоперы побоялись, что

найдутся некоторые умники, которые захотят использовать полученный опыт и в жизни). Ладно, теперь надо побыстрее сматываться с этого места, ведь менты



нишнюю линию. Но рано или поздно такая скучность и однообразие сюжета настолько надоедают, что исчезает всякое желание играть. И даже супер-пупер-новорожденная 3D-графика, необычные спецэффекты, сногсшибательный реалистичный звук, проводоподобные модели машин и их повреждения не могут компенсировать непривлекательный сюжет и занудность. Ведь одна из главных составляющих успеха игры — увлечь человека до такой степени, чтобы он забыл, что все происходящее — виртуальный мир, и с головой окунулся в гущу событий. Хочется чего-нибудь нового, выброса адреналина, что возможно, когда созда тебя несутся 20 автомобилей ментов, а впереди примерно столько же. И чтобы были выставлены шипы на трассе, и сами менты стали поперек дороги в редут по две машины. И чтобы спрова появились какой-то грузовик, за рулем которого сидит ап-

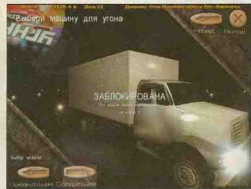
сразу начнут погоню, причем какую! А бежать нам нужно к границе штата, чтобы и полиция не достала, и тачку отдать заказнику, и получить свое заслуженное бабло. Причем сумма вашего гонорара напрямую зависит от того, в каком состоянии вы доставили машину заказчику (да, да, дайте же, если мне за нее дали аж целых 2 доллара). Чтобы узнать, сколько вам осталось до границы и какова стоимость автомобиля, достаточно взглянуть в левую часть монитора.

А теперь о небольшом сюрпризе, который нам приготовили разработчики, — это такая фишка, как день. День — это угон автомобиля, то есть один день — это один угон. Все ваши провалы и рестарты миссии учитываются, в итоге вы получите от компьютера информацию о том, насколько успешно пороботали (в процентах). Вот лично у меня в течение 100 дней прошло лишь 10 успешных дел, и компьютер выдал мне неутешительную статистику — всего 10% угонных закончили удачно. Видимо, это фишка должна подогреть интерес к игре и стимулировать человека к очередным победо. Нас таким образом учат вести борьбу до самого конца, а не как обычно делается — если что-то не то, так сразу рестарт. Как я уже упоминал, если вы жмете рестарт, это засчитывается как неудачная попытка угона. Данная фишка впервые бы-

ла реализована именно в этой игре, причем на достаточно высоком уровне. Надо признать, новшество благотворно отразилось на геймплее.

Графика

Графика оставляет после себя двойственное впечатление. С одной стороны, довольно неплохо прорисованы автомобили, трасса очень качественная, есть да-



же знаки, указывающие лимит скорости на данном участке (просто, их никто не соблюдает). Очень реалистично выполнено движение на трассе, даже иногда заметишь как передвигаются небольшими группами дальнотойщики. Очень красиво смотрится ночь: луна оставляет небольшой отпечаток на трассе. А больше всего мне понравилось то, как прореагировало соседней полосе автомобиля ослепляют вас своим светом — это действительно выглядит очень неплохо и окончательно дополняет атмосферу игры.

Но не все так благополучно, как представляется на первый взгляд. Во-первых, не соблюдены пропорции между грузовиком и легковым автомобилем (я, конечно, понимаю, что грузовик больше, но не настолько же). Графика и детализация машин могли быть и лучше — ведь на дворе уже 2003 год, а нас пичкают изображениями 2000-го.

А теперь о самом большом минусе игры. Я, конечно, понимаю — сильно поврежденная машина должна выглядеть чудовищно, но не в смысле ужасной реалистичности, а в смысле отличной прорисовки поврежденных деталей автомобиля. Представьте себе такую ситуацию: в меня спереди врежется мент, естественно, я решил переключить камеру вперед, буду видеть повреждение, но вместо этого, я обнаружил полностью плоский передок — зрелище настолько убогое, что такого и врагу не пожелаешь. И еще один эпизод: я еду по трассе и вдруг меня обгоняет половина полицейской машины. Представляете, переговариваете дорогу именно пол-автомобиля на двух колесах! Причем это не единственный глюк. Очень часто после какого-то столкновения видишь такое, после чего можно взорваться еще раз. Все, хватит о грустном, идем дальше.

Звуки бывают разные

Что мне действительно понравилось в игре, так это озвучка. Это нечто потряса-

ющее, такого уровня адреналина в крови я уже не испытывал давно. Кроме того, каждый двигатель автомобиля имеет свой неповторимый звук, характерный только для него, в игре присутствуют и такие фишки, как приказы и переговоры копов. Во время погони мент может приказывать вам остановить машину и прижаться к обочине (шс, разметался). Как я уже упоминал, мы можем слышать переговоры стражей правопорядка: «Срочно заблокируйте дорогу», «Я

у него на хвосте, теперь не уйдет», «Он движется к границе штата» (какие они догадливые!).

Классно озвучены столкновения (особенно если слушаешь все это с включенными на всю мощь колонками). Но и тут, к сожалению, не обошлось без существенных недоработок. Одна из них — на протяжении всей игры голос за кадром произносит одно и то же, а как хотелось бы хоть какого-то разнообразия. Также мне (да и не только мне) очень сильно подоевляло на нервы то, что в течение всех 15-ти неудачных попыток угнать авто, голос за кадром неизменно повторял: «Ты прокололся парень». Но все-таки, несмотря на все недочеты, озвучка мне, в принципе, понравилась — это одна из немногих частей игры, к которой разработчики отнеслись серьезно.

Физика-шизика

Физическая модель также оставила после себя двоякое впечатление. С одной стороны, все столкновения и аварии выглядят очень реалистично и правдиво. Если



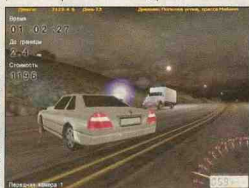
вас ударят в багажник, то помнится именно он, а не дверь (как сейчас случается в некоторых играх). С другой стороны, наша машина с каких-то пор научилась ездить через фонари и другие объекты, при этом без мельчайших царапин. Несмотря на эти недочеты, физика в игре мне все-таки понравилась, хотя бы потому, что поведение машины на трассе реальное, при столкновениях бывают даже внутренние поломки, значительно затрудняющие управление авто.

А больше всего в физике мне понравилось соблюдение баланса и достоверность игры. Допустим, вы едете куда-то на скорости 250 км/ч — для вас это конец, а если вы успеете среагировать, автомобиль просто занесет, и вы без видимых повреж-

дений проследуете дальше. Причем таких примеров в игре множество. Так что баланс соблюден на все 100, а это главное.

Место прогулки

Как я уже сказал, в игре доступны 10 трасс. На первый взгляд кажется, что это не много, но чтобы насладиться гонками сполна, вполне достаточно. В игре нет скучных или, не дай Бог, одинаковых трасс, все они различаются между собой не только



длиной и шириной, но и даже почвой. Так что душе геймеру есть где разгуляться.

AI кентов и ментов

Что-то, а к разработке искусственного интеллекта придраться просто невозможно. Не знаю, как девелоперы смогли добиться такого, но с уверенностью могу сказать, что это один из лучших встречающихся в гонках AI.

Менты берут вас не только количеством, но и качеством езды. Если коп находится напротив, он просто поставит свою машину поперек дороги, а если вы все-таки умудритесь его обехать, то сразу начнет преследование. Кроме того, что за вами гонится полиция, вас еще могут остановить случайные проезжие.

Самое главное — игра не позволяет игроку скучать. Например, если вы благополучно оторвались от хвоста, и до границы 100 метров, это еще не значит, что там вас не ожидает облава.

Вывод? Нет, приговор!

Ну вот и пришло время подводить итоги. Честно говоря, игра меня несколько разочаровала, потому что от угонщика автомобиль я ждал большего: весь процесс игры сводится к тупому битию по клавишам, а хотелось бы перед угоном вести слежку, фотографировать, а после угона затевать торги с потенциальными покупателями. Но как ни крути, на сегодняшний день это единственный симулятор автоугоношника, и, может, следует в него поиграть хотя бы ради того, чтобы почувствовать соответствующую атмосферу.

Всё — заканчивая статью, а то в двести кто-то стучит. Это либо мента, либо соседка-истеричка, которая опять будет кричать, вопрошая: зачем я включил аудиосистему на всю, и что тут за гонки я устроил, а затем начнет читать мне лекцию о том, как компьютерные игры плохо влияют на молодежь, и прозябать, что пожалуется в ЖЭК. Нет, лучше уж менты.

В небе нашего горда проводятся испытания нового российского боевого вертолета «Красная акула». На вооружение армии он пока еще не поступил, но все желающие могут уже сегодня увидеть его в действии. Приглашаем всех на наш аэродром, где можно ознакомиться с опытным образцом этого вертолета.

СУРГУЧЕВ Алексей

КРАСНАЯ АКУЛА



Вы никогда не задумывались над тем, как бы изменилась история человечества, получи оно в свое распоряжение машину времени. Если бы каждый из нас мог вернуться в прошлое, изменить его, предотвратить какую-нибудь катастрофу. А впрочем, вот вам по этому вопросу мнение разработчиков из русской компании **G5 Software**.

И снова будущее

В 2010 году в секретных лабораториях России была закончена разработка действующей модели Машины Времени, которая позволила перемещать предметы и людей во времени. В 2011 году под эгидой спецслужб был создан проект «Красная Акула», цель кото-



рого — так называемая «точечная коррекция» истории. В качестве эксперимента был выбран период второй мировой войны. Историки выявили события, повлиявшие на ход войны, военные специалисты выяснили, как осуществит вмешательство в исторический процесс. Средством влияния должен был стать современный боевой вертолет KA-50, который решено было отправить с определенной задачей в различные временные точки. Вооруженный по последнему слову техники, в 40-х годах XX века он представлял бы значимую боевую единицу. Однако, пусть и чудо техники, но все-таки ему

придется столкнуться с количественно превосходящими силами противника в одиночку. Для успешного выполнения поставленных задач необходим пилот-ас, превосходный специалист, подготовленный ко всему.

Готовы ли Вы стать таким человеком?

Ну что ж. Игра была проинсталлирована и двойным кликом на мышке запущена. А чего, собственно, нам ждать? Могу сказать сразу — не вертолетного симулятора с суперклассными уровнями реализма и прочей дребедени. Игровой процесс больше рассчитан на спайнли, нежели на головной мозг. Сама игра напоминает смесь «Кваки», «Команча», и ежики Соника. Здесь главное — двигаться и не зевать. Впрочем, если в первых двух миссиях вам все-таки удастся долететь до середины вражеской базы, направо и налево раздвоявая ракеты, уже в третьей миссии подобная тактика не прокатит — не успеете оглянуться, как вас превратят в решето.

В игре очень интересная, «древовидная» структура миссий. Есть центр, от него идут две ветки. Так, пройдя одну миссию, мы открываем доступ к двум другим, а одолев следующие две, получаем взамен четыре и т.д. В любой момент вы можете вернуться в любую из пройденных вами ранее миссий и пройти ее заново.

Бегер в Red Shark вам предстоит совершить 15 вылетов, которые никак не связаны ни с сюжетом, ни с хронологией. Чем дальше вы продвигаетесь по древу, тем сложнее кампании. Задания не отличаются большим количеством головоломок. По большей части, ваша цель — уничтожить военные склады, ангары, аэродромы, танковые заводы и другие вражеские объекты. Иногда необходимо сопровождать или уничтожить

Разработчик: G5 Software

Издатель: «Бука»

Издатель на территории Украины:

«Мультитрейд»

Жанр: скорее всего, аркада

Системные требования:

✓ **минимальные:** Microsoft Windows 98/Me/2000, P2-350 МГц, 64 Мб ОЗУ, 16 Мб видео, 320 Мб на жестком диске, Microsoft DirectX 7.0;

✓ **рекомендуемые:** P3-500 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 250 Мб на жестком диске, Microsoft DirectX 7.0 и выше

конвой (если потеряете больше половины машин или танков, настанет Game Over), ликвидировать немецкого генерала, взорвав его машину, обнаружить и зачистить опорные пункты противника.

В принципе, все кампании можно поделить на легкие (как правило, это уничтожение всего живого) и непреходимые (сюда относятся конвой и ликвидация). Да, именно непреходимые. Сколько я ни пытался, а последние миссии с сопровождением конвоя



так и не одолев даже на самом низком уровне сложности (которых, кстати, четыре). А дело то все в вечной проблеме игрового искусства — в торизнуности AI. В Red Shark искусственный интеллект настолько тупой, что порой во время игры даже монстры из «Смаз» мне казались умными. Противник, как правило, всегда стоит на одном и том же месте и беспорядочно палит по вашему вертолету. Те немногие, что умеют двигаться, перемещаются строго в скриптовом состоянии (от затора до обеда), пользуясь при этом одним и тем же маршрутом, который чаще всего представляет из себя прямую линию. Вот вылетал броневик с пулеметом из-за дома и начинал палить в вас. Так это будет продолжаться до тех пор, пока он не заедет за другую сторону дома, потом он снова вырывается и вновь начинает стрелять. И так, пока вы его не собьете, он будет кругами ездить вокруг этого строения.

Конное разговоров отдельный, его девиз звучит примерно так: «Вперед, вперед и только вперед». Первые миссии с сопровождением мне нравились, так как грузовики охраняли танки, и выполнять зачистку было легче. Но потом лафа закончилась, танков выделя-

ли меньше, а врагов становилось больше, причем они лезли нигде. Вроде всех убил, а как только подъезжают грузовики, откуда ни возьмись появляются враги. Конвой же, несмотря на то, что впереди танки, пытается проехать дальше — и так, блин, постоянно.



Теперь что касается врагов. Как я уже упоминал, они очень тулые, поэтому берут всегда лишь количеством и внезапным появлением. Противники делятся на тех, которые могут навредить нам, и тех, кто может навредить конвою. Основным нашим противником является машина **ПВО**, которая больше всего пугает немецкий танк Panzer 1. Конкретного вреда нанести не может, берет исключительно массой.

Далее — **пулеметная вышка**, как и положено, подобные строения встречаются только на базах противника. Опять же, вреда от них мало, зато их на базах бывает больше, чем **ПВО**.

Очень серьезное оружие противника — **зенитка**. Этого юнита, главное, вовремя заметить и уничтожить, иначе он может вам существенно навредить. Встречается чаще всего на базах и в небольшом количестве.

Но самая страшная вещь — это **дома**, в которых спрятались фрицы. На первый взгляд, строение как строение, ничем от других не отличается, но стоит подняться поближе, как из окон вас начнут поливать свинцовым дождем. Главная проблема в том, что определить, откуда стреляют, можно только визуально, что достаточно просто — пули не формируют сплошные трассы, а мелькают сравнительно редко и быстро.

Вторая разновидность врагов по воздуху не стреляет, и столкнётся вы с ними только в охранных миссиях. Это, прежде всего, **танк**. Либо Panzer 5, он же «тигр», либо самоходная установка «алеффон», — разобрать не удалось. Танки нужно уничтожать в первую очередь, так как их основная цель — грузовики, которые они разносят в щепки одним выстрелом.

Мотопехота (немцы на мотоциклах, кто не понял) отличается быстротой, использует пулемет, вреда наносит немного, но трех очередей грузовики вполне хватит.

Как видите, перечисляя вражескую технику, я не упомянул о самолетах. Дело в том, что их просто нет. Никто из генералов не додумался пустить против суперсовременного вертолета порочку истребителей. Подобный факт вызывает у меня ряд вопросов. Ну во-первых, это не совсем логично.

Неужели фрицы не додумались пустить в ход авиацию или какую-нибудь ракету типа «земля-воздух». А во-вторых, игра смотрелась бы живее, если бы в ней имелась хотя бы порочка воздушных сражений.

Для уничтожения всего этого немецкого барахла нам выделили три вида оружия. В нашем распоряжении имеется очень нескороствительный **пулемет**, у которого почему-то никогда не заканчиваются боеприпасы. **Ракеты «Вихрь»** — самоносаживающиеся. Для наведения на цель необходим небольшой промежуток времени, без наводки не стреляют. На миссию дают около тридцати штук. Рекомендую экономить и использовать только против подвижных целей. Любая вражеская боевая единица взрывается от первого прямого попадания. Далее **ракеты «С-8»** — обычные. Благодаря

очень быстрой наводке позволяют очень быстро уничтожать неподвижную технику врага. Их имеется порядка восьмидесяти. Также достаточного одного попадания по юниту. Помимо оружия, у нас существует также радар, карта с разметками и что-то на манер телевизора, с помощью которого удастся укрупить цель. Вот и все, что нам дают в дорогу.

С одной стороны, оружия разработчики могли бы сделать и побольше, но с другой — зачем нам много оружия, если у нас всего несколько видов противника? По крайней мере, на вооружение и хватку боеприпасов я не жалуюсь.

Оформление и управление

Графика в игре неплохая, негативных эмоций не вызывает, впрочем, позитивных тоже. В Red Shark присутствуют плавные рельефы гор и прочие ландшафты. Не может не радовать большое количество деревьев, которые похожи на самих себя, а не на мо-



кеты из тонкой фанеры. Модель вертолета превзошла все мои ожидания, многие сны позаивадали бы такой прорисовкой. Поразили меня и красивые взрывы как техники, так строений, а также вид трассеров, оставляемых ракетой после запуска.

На этом красота заканчивается, и начинаются недоработки. Первое, что бросается в глаза, это плохая прорисовка техники. Все эти танчики и машинки выглядят не очень-то красиво, русская техника еще ничего, а вот немецкая — это просто ужас.

Самое интересное — при езде гусеницы остаются неподвижными (это прекрасно видно, когда дается крупным планом), впрочем, пыль из-под них все-таки летит. Наверное, большинство военных инженеров пополадо бы в обморок, увидев такое. При взгляде на деревни и города, вспоминается склад картонных коробок с нарисованными на них окнами и дверями.

Ракеты по непонятным причинам пролетают сквозь деревья. Свой вертолет вы вправе бить обо что угодно, будь-то земля, дерево, дом, — вреда от этого абсолютно никакого (зато развалил строение, ударившись об него вертолетом, мы можем). После взрыва не остается ни воронки, ни дгорающих останков, ничего. Погорев несколько секунд, остатки танка или дома бесследно исчезают, оставив после себя идеальную



чистоту. В некоторых миссиях небо неестественно красное или желтое. Как я понял, с помощью подобных эффектов, разработчики хотели показать восход или закат.

Системные требования небольшие, поэтому владельцы видеокарт Voodoo также смогут наслаждаться игрой.

Музыка, вроде и хорошая, и по жанру подходит, но все-таки она мне очень быстро надоела. Озвучка тоже ничего, звуки выстрелов, рокот моторов машин, взрывов ракет, свист крутящихся лопастей — есть все.

Управление не сложное, и вам не нужно будет пользоваться большей части клавиатуры, достаточно стрелочек и мышки. Также есть возможность поиграть и с джойстиком.

И снова выводы

Red Shark показал, что не все игры, делающиеся в России, получаются хорошими. Среди главных недостатков надо выделить следующие. Первое — излишняя сложность последних миссий (лучше бы миссий сделали бы больше, но полегче). Второе — однообразие заданий, ну могли бы придумать что-нибудь еще, взрыв мостов, например, уничтожение поездов, оборону базы, в конце концов. А так — вся игра сводится практически к сплошному отстрелу танков в сумасшедших количествах. Ну и третье — это, конечно, отсутствие воздушных сражений. Одним словом, поиграть какое-то время и положить на полку пылиться.

Как всегда, редакция благодарит компанию «Мультитрейд» за любезно предоставленный диск с игрой.

Tom Clancy's GHOST RECON

DESERT SIEGE

Вирджин КЕМПЕР jaguar@torba.com

Разработчик: Red Storm**Издатель:** Ubi Soft**Жанр:** симулятор спецназа**Системные требования:** P2-450, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 1 Тб HDD, Direct X 8.0, 28.8 Кбит/с для игры по Интернету

И снова компания Red Storm порадовала нас чем-то новеньким. Недавно в мои руки попал add-on, нет, даже два add-on'a к одной из величайших игр нашего времени — Ghost Recon. Про первое дополнение, Island Thunder, вам, очевидно, доводилось



слышать, а вот о Desert Siege многие из вас слышат впервые. Ну что ж, это дело поправимое; сегодня речь пойдет как раз о ней. В общем, читайте отчет.

Desert Siege

Куда же нас занесло на этот раз?

2009 год. Африка. Небольшой конфликт, который длится вот уже 60 лет между Эфиопией и ее соседом Эритреей, перерос в открытую войну. Войска Эфиопии вторглись на территорию соседей. Перекрыв все границы и жизненно важные пути, коварный враг не оставил своим оппонентам шанса на победу. Но о проблеме Эритреи стало известно США, и та в свою очередь отправляет на помощь людям отряд «зеленых беретов» — «Призраков». Их задача довольно-таки стандартна: слопать всех щивилых и показать виновных. Как всегда, ничего нового не придумали, но впрочем и так сойдет.

Любители проходить миссии в стиле «стал пасердине и давай пулеметом размахивать» долго не протянут. Ghost Recon — игра, рассчитанная прежде всего на тактику и командную игру. Конечно же, пройти миссию в одиночку возможно, но проблематично, особенно на высоких уровнях сложности. Поэтому перед тем как начинать кампанию, советую сплотить команду хотя бы из трех чело-

век. Набор профессий остался прежним: стрелок, подрывник, снайпер и прикрытие (пулеметчик). У каждого из бойцов, кроме рода заданий, есть еще и навыки, они тоже не претерпели изменений. После выполнения миссии вы получите одно-два очка, которые волны распределить на нужных вам скилл. Как видите, ничего нового.

Но есть и маленькие отличия. Например, вначале теперь дают больше очков для распределения. А после прохождения первого задания вы в свое распоряжение получите спец, у которого все навыки прокачаны не меньше, чем на пять единиц. Набрав в команду парочку таких спецов, вы сможете пройти все восемь миссий за пару суток. Также была пересмотрена система боевых заслуг — теперь медали получать легче, чем в оригинальной игре.

Система вознаграждения осталась прежней. Новое оружие доступно только в одиночных заданиях и в мультиплеере. В кампанию придется пользоваться старым арсеналом, в то время как у противников, порой, в руках новые стволы. Обидно, блин, нас обделили, а их нет — нечестно. С другой стороны, преимущество противника в оружии его не спасает. AI в Ghost Recon по-прежнему слабоват. Противник ведет себя разумно очень редко: заведет вас, он либо заляжет посреди поля, либо попытается застрелить вас в стоячем положении и ни о каких камнях и деревьях поблизости даже не подумает. Конечно, иногда противник просто поражает своим умением атаковать, но это случается не очень часто. Зато, не в пример России, в Африке предпочитают стеклить окна. Честное слово, я сам



удивился, когда, попав в окно, услышал звуки разбивающегося стекла.

Теперь непосредственно об оружии. Его немного, около двух видов на специальность.

Стрелок:

7.62 mm Carbine — очень убойная винтовка. Имеет три режима стрельбы и неплохую скорострельность. В магазине 20 патронов;



AN94 — скорострельный автомат ближнего действия. В комплекте можно брать дополнительный гранатомет. Магазин на 30 патронов;

Гроза — автомат, аналогичен предыдущему, только патронов 20. Также можно укомплектовать подствольным гранатометом.

Поддержка:

Vizon Yтп — маленький автомат с большим подствольником, которым по неизвестным причинам воспользоваться нельзя. В магазине 64 патрона;

A-91 — не слишком убойная, не слишком скорострельная, кучность вообще никакая. Столб пришивший, использовать не рекомендую.

Прикрытие:

ПКМ — хорошая мощность и скорострельность, вот только с кучностью не сложилось;

M60 — вот этот ствол мне понравился. В нем есть все, что нужно пулеметчику, да еще и патронов сотня.

Снайпер:

7.62 mm Sniper — снайперка как снайперка, не лучше, но и не хуже других. Для разнообразия можно попробовать;

M98 — убойность получше, в остальном аналогична предыдущей.

Еще к нововведениям можно отнести два новых вида сетевой игры. Это Господство — режим рассчитан на 2 или 4 команды. Каждая команда начинает игру на своей базе, при этом в центре карты расположено нейтральная база. Чем дальше команда владеет базой, тем больше на ее счет начисляются очки. Счетчик будет ускоряться по мере захвата других баз. Побеждает команда, набравшая больше всего очков. Второй режим

называется *Осада* — рассчитан на то же число команд. Самая малочисленная защищает базу, остальные пытаются захватить ее. Побеждает только одна команда — даже если защитники были убиты; играющие должны продолжать сражение до последнего.



Я намеренно ни слова не сказал о графике, потому как в ней ничего не изменилось. Все нововведения касаются исключительно геймплея. В общей сложности их три, а именно: 8 новых миссий, 7 видов оружия и два мультиплеерных режима. Не считая всевозможных мелочей, о которых я решил не упоминать.

Add-on 2, или Island Thunder

Действия II происходят спустя три года на всем известном острове Куба. Какой-то депутат, неудовлетворенный результатами предвыборной кампании, пытается с помощью военных средств провести тотальную революцию. И вот на остров Свободы отправляют знакомый нам уже отряд Ghost.

Вот это я уже смело могу назвать полноценным add-on'ом. Взять хотя бы самое начало. Что мы привыкли видеть после загрузки? Правильно, игру. В ИТ перед каждой миссией нам показывают эффектную заставку — огромный военный вертолет высаживает нашу команду на местность. Что самое прикольное, вид и количество солдат, высаженных вертолетом, зависит от того, какую команду вы выбрали. Обидно, конечно, что разработчики поспешили на средства доставки — а ассортимент только вертолет и надутая лодка ☹.

Играть теперь стало гораздо тяжелее (особенно на высоких уровнях сложности). Во-



первых, противники стали гораздо умнее, а во-вторых, стрелять они стали тоже неплохо. Стоит вам только перейти из легкого положения в присевшее, как тут же в вашу голову попадет пуля. Кроме того, против-

ники теперь то и дело пытаются обойти вас, или же предпочитают стрелять с далеких дистанций. Правда, иногда у них что-то заскочивает: враг может подойти к вам почти вплотную и ни разу не выстрелит. Второе нововведение также касается наших противников.

Обнаружил я его во второй миссии когда, поднявшись на гору, чуть с нее не упал от удивленного. Под горой шла дорога, а по дороге ехал джип вместе с тремя кубинцами. Я решил прострелить колесо, как в шпиконских фильмах. После попадания машина, как ни странно, остановилась, солдаты, сидевшие внутри повелевали наружу и начали палить по мне. Вот это действительно круто — подобного в Ghost Recon'е я еще не встречал. Общее количество миссий составляет 8 штук. Но несмотря на это, на Island Thunder я потратил больше времени, чем на DS.

Теперь поговорим об оружии. Island Thunder предлагает нам гораздо больше новинок, нежели Desert Siege. Также к некоторым видам оружия были добавлены новые комплекты.

Стрелок:

Sporomad M4 — обыкновенная винтовка M4, оснащенная глушителем. Все показатели прежние;

AK-47 — старый добрый 47-й «калаш».

Наконец — самый надежный автомат всех



времен и народов теперь в руках отряда «зеленых беретов». В комплект к автомату можно также взять пистолет Макарова;

AK-74 — старший брат предыдущего. Комплектуется подствольным гранатометом;

B3-58 — автомат как автомат, по виду чем-то напоминает «калашников».

Подрывник:

3-84 — эдакий небольшой размеров «указ». Дальность стрельбы маленькая, убийство тоже не очень, скорострельность хорошая, но этого мало. Пистолет бесполезное оружие. В комплект входит пистолет НК-4;

MM1 — зато вот эта штука с одного выстрела может отправить на тот свет порядочную кучку противников;

СА-46 — вообще отстойный ствол. Ни точности, ни скорострельности.

Прикрытие:

Пулемет Дегтярева — да-да, вы не ошибались это именно он, пулемет Дегтярева времен второй мировой войны. И как он тут оказался?

РП-46 — достаточно убойный, скорострельный, точный. Патронов в магазине, правда, только 50;

M240 — Очень точный, очень убойный, но не очень скорострельный.

Снайпер:

CP-25 — охля-таки, не лучше других;

CP-25 SD — то же самое, только с пушечником.

О графике сказать почти нечего. Изменения не очень заметны, но есть: деревья стали красивее, враги пожирнее, кровь



покрывнее и т.д. Звук и музыка в Ghost Recon просто прекрасны. Вот вы, небось, никогда не слышали, как на рассвете пахнут кубинские птицы? А как хрустят кубинские ветки под ногами? А как орут кубинские террористы перед смертью? Иногда во время игры возникает ощущение, будто и впрямь судьба занесла на солнечный остров.

Напоследок я бы хотел дать нашим читателям несколько советов. Итак, совет первый — не устанавливайте два add-on'а сразу. Во-первых, могут возникнуть проблемы, например, отключение некоторых графических эффектов, а во-вторых, заставка будет только с того add-on'а, который вы поставили последним, да и стартовая менюшка тоже. Совет второй — не собирайте слишком большую команду, иначе много гранат сможет уложить половину состава. Но и слишком маленькая команда тоже не годится. Лишь бы собрал команду из трех человек. Совет третий — если вы собираетесь брать в команду снайпера, а играть за него не будете, то в комплекте с винтовкой ни в коем случае не давайте ему пистолет, а то он так и прощатается с ним всю миссию (почему — непонятно).

Наконец, последний совет, общий: покупать, причем, оба add-on'а и играть — как можно скорее.

INCO-SOFT-TELECOMMUNICATIONS

КОМПЬЮТЕР

ФИРМЕННАЯ ФУТБОЛКА В ПОДАРОК !!!

ПОИТОЖИ от 560 грн !!!

ПАВЕРН от 56 грн !!!

ОПТЕРН от 265 грн !!!

СИ, СА-НТ, ДНД от 110 грн !!!

ПРОДАЖА В КРЕДИТ

0949222-67.62, 246-43.19, 235-23.39

г.п.с. «Играющего.26»+, 09.12

<http://www.inco-soft.com.ua>

[e-mail: info@inco-soft.com.ua](mailto:info@inco-soft.com.ua)

12

incosoft

Мохнорыл ТАЛЕР



Исправительно-трудовая игра о трех страницах

(начало см. в предыдущей статье «Law & Order»)

Ты сказала, что давно меня хотела,

Но это прозвучало
как-то слишком неумело,
Так низко, так совсем низко...

Кай Метов

Судья: Встать, суд идет! Кай Метов, вы признаетесь виновным по всем пунктам обвинения. Однако с учетом смягчающих обстоятельств (присяжные заседатели молчат, кажется, вы им просто надоели) суд решил дать вам... последний шанс. Вы направляетесь в исправительно-трудовую лабораторию, где девушке, находящейся в коме, срочно необходима помощь.



Говорите, алчный и корыстный? Там эти качества вам вряд ли помогут. Поэтому что единственным гонораром будет ваша жизнь.

Говорите, трусливы? Теперь вам придется преодолеть свой страх, ибо девушка по имени Друуна может умереть, лишись раз сохранения, неправильного прыгнув или збоя на в тот тоннель.

Говорите, рыльце в пушку? Вам дан шанс управлять ТАКОЙ девушкой, о ко-

торой вам будет сложно забыть даже после полной амнезии.

Говорите, вы хороший наблюдатель и плохой агент? На исправительном задании вам придется выступать в двух ипостасях — и агента, и наблюдателя. Каким образом, поймете позже.

Говорите, похобные словечки любите рисовать? Вы окажетесь в мире киберпанка, нарисованном совершенно больной фантазией; там даже шахты Ворукуты покажутся вам милым ностальгическим воспоминанием.

Говорите, любите описывать свои ощущения? После попадания в исходную точку все ваши чувства и эмоции атрофируются, впадут в кому — от переизбытка.

Говорите, компьютер часто глючит? Вы направляетесь в игру, которая из пяти машин ставится на шестой, потому что глючит не постоянно, а патологически и вдохновенно.

Приговор привести в исполнение немедленно, через открытие глючного портала с искривленным континуумом.

Да пребудет с тобой сила всех лошадей, убитых девятью граммами никотина. Включайте портал, тушите свет, сушите весла. Аминь, короче. Суд закончен.

...Идите ногой в портал этого Талера, — он, кажется, опять боится...

А вот тут заканчиваются мои сказочки-прибаутки и начинается чистая правда. О том, какие гениальные идеи могут приходить в голову девелоперам, о том, что плохая реализация может испортить даже самый лучший проект, о том, как я три меся-

ца не мог написать эту статью, и о том, каким фанатом Microids надо быть, чтобы ее Druuна Morbus Gravis пройти до конца.

Начать с хорошего, закончить плохим? Честно, но пессимистично. Начинать с плохого, закончить хорошим? Красиво, но неправильно. Потому что хорошее было вначале, когда только придумывали идею Друуны и когда, наконец, придумали. Когда начали творить свой киберпанковский мирок, создавали первые текстуры. Девелоперам было легко и весело, и весь мир был у их ног.

Было весело начинать игру, просматривая первый ролик. Чувствовать себя в роли параноика, который, чтобы спасти «хрупкую и беззащитную» девушку, должен «войти с ней в контакт», на языке психоаналитиков. Причем вхождение в контакт — это совсем не то, что вы подумали... И совсем не то, что подумал я... Смутила только одна вещь в интро-ролике, но о ней попозже.

Загружаю...

Страница I. Трудовая

День 21.

Некоторое время назад я перестал спрашивать, как попал сюда... Я обследовал пациентку, до сих пор находящуюся без сознания, насколько мне позволял научный опыт, и обнаружил, что нечто ужасное довело ее до этого состояния; невыносимое переживание, разбивающее ее мозг, как стекло...

День 24.

...Время идет, а я работаю изо всех сил... Хорошие новости: «Черепная коробка» теперь в полном порядке, — возможно, я смогу выяснить кое-что еще...



День 33.

...Это ужасно, что-то жуткое скрыто в ее мозгу; оно то и дело приближается к поверхности, подобно тени, как предвестник смерти... Я устал... Эти сеансы выматывают меня...

(Записи последнего доктора, который не смог...)

Я попал не в мир киберпанка, нет. Киберпанк отдыхает, по сравнению с тем, что наворотили итальянцы из Artmedia под заботливым материнским крылышком Microids. Отдыхает вместе с Ларой Кроффт, Сарой Коннор и Тоней Гроттер.

Я просто оказался в месте, из которого нет выхода. Заперенная со всех сторон лаборатория. У стены, опутанная проводами, лежит гигантских размеров почти обнаженная девушка по имени Друуна. В коматозном, зометиче, состоянии. Напротив меня — терминал входа в черепную коробку Друуны.

Я должен помочь ей избавиться от самых главных страхов. Помогю — выживу. Не помогу — ну, значит, огнем меньше, автором меньше... Зато остальным радости больше... Не дождетесь!

Получается зловещее двойное погружение: игра №1, когда я оказываюсь в неизвестной



лаборатории и, соответственно, №2, когда при помощи лаборатории «вхожу» в мозг Друнуны, чтобы распалить ее страхи и изгнать девушку от страданий, а зооно и себя.

Идея на самом деле замечательная: это как бы взгляд изнутри. Не нужно спасать галактики, вселенные и прочие большие организации.

Внутри каждого человека есть собственная вселенная, причем такая, что и не снилось самым разбодатистым разработчикам. И путешествие вглубь собственных страхов гораздо тяжелее и опаснее, чем рубить очередную лохматую щупальцу обреченного монстра, а потом расстреливаться, что в предыдущей части кровости было гораздо больше...

Druuna Morbus Gravis предлагает нам такое путешествие. И кто знает, может быть, ее страхи будут чем-то схожи с вашими. У каждого в голове есть свои зеленые тараканы, пусть разных размеров, но примерно одного вида.

Как попасть в удивительную страну чужих зеленых тараканов? Основное меню и есть тот терминал из пяти блоков, возле которого придется сидеть, пока все не закончится хорошо... или пока просто не закончится.

Крайний слева — специально для кодов. И недаром: если и можно «Друну» пройти до конца, то только с чит-кодами или после двух пол-литровых бутылоч... не пию.

Второй слева — джойстик/клавиатура, звук, тени и прочие настраиваемые прелести. Перестраивать клавиши управления



по своему усмотрению вам здесь никто не даст. Тюрьма, она и в виртуале тюрьма.

Крайний справа — просмотреть ролики, содержащие полезную информацию о Друну.

Второй справа — содержит последнюю информацию, введенную доком (не Кертисом — только его тут еще не хватало...).

Центральный — самое интересное. Содержит столько информации, что хватит на пару статей. Основные рубрики:

статус — показывает, в каком состоянии находится Друнуна. Чем дальше она путешествует по своему персональному аду, тем сильнее становится ее нервное напряжение. Если оно зашкалит, игру можно начинать сначала. Сильное нервное усиление девушка совершает и при сейсах. То есть, сейсы жестко нормированы, и стоит семь раз отмерить, прежде чем... Ну, вы в курсе;

кора головного мозга — тот самый «сим-сим», который открывается и пропускает вас в самые сокровенные воспоминания и чувства девушки, ставшие кошмарами. Смеем уверить, кошмаром спасение Друнуны станет и для вас. Потому что на очереди вторая страница — коматозная.

Это был всего лишь терминал — игра практически не началась. Что-то будет дальше... Будет-будет, же-хе... Сейчас сами увидите!

Все помнят? Центральный терминал > подключение > кора головного мозга...

Загрузка...

Страница II. Коматозная

«Этот проект начал был в 1985 году. Весь он построен вокруг Друнуны, героини знаме-

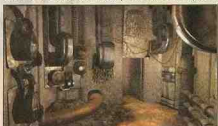


нитой серии комиксов, созданной в 1985 году Паоло Серьеры. Друнуна очень женственно, в противоположность традиционному мужскому персонажу. (Традиционному?) Тот-то я каждый второй квест за девушку играю... Друнуна живет в разрушающемся городе, напоминающем нам об Уильяме Гибсо-не и Филиппе Дике. Страшная чума охватила население, превращая людей в кроваво-жидких мутантов. Полиция, подчиняющаяся приказам мистика-религиозной касты, управляющей городом, пытается бороться с недугом, распространяя сыворотку, замедляющую болезнь...х (Это из вступлений).

Начинается путешествие по кошмарам с фильма. Фильмы теперь будут всюду — и когда Друнуна перемещается из локации в локацию, и когда вы своими нелевыми движениями выводите ее на очередной кошмар, даже преодоление препятствий невозможно без интерактивного ролика. Но об этом новшестве позже. Всего существует двенадцать каналов памяти. Некоторые совсем недоступны, в некоторых максимум что возможно — это быстро умереть... Всякий порядочный и даже непорядочный доктор-психолог знает, что действо-

вать нужно последовательно. То есть, сначала ставится предварительный диагноз и только потом — окончательный. Поэтому исследование лучше начать с самого первого канала, чтобы распутать клубок кошмаров последовательно.

А диагноз неутешительный — что-то не в порядке с мозгами разработчиками. То, во что они превратили замечательную идею, сначала вызывает недоумение, потом раз-



ражение и в конце концов здоровый смех, плавно переходящий в нездоровый.

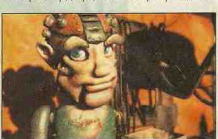
Да, локации сделаны с любовью — грязный, разваливающийся, умирающий город, скопление тоннелей и металлоконструкций на фоне голубого неба. Липкая жижа под ногами, разлагающиеся останки чего-то, красная масса, шевелящаяся в канализациях — по-видимому, бывшие честные граждане в последней стадии мутации, — неожиданные блики солнца, тени... В общем, киберпанк в лучших традициях. Умирать, кстати, главной героине придется часто и все больше насильственной смертью. Каждая такая смерть будет сопровождаться жутким фильмом.

Да, сам геймплэй может быть интересен, если не происходит глупых замесов. Да, хороши интерактивные ролики, в которых, если не вмешаться, героиня обязательно погибает.

Но...

Artematica, дебютирующая в игровом мире, за симпатичными картинками забыла и о сюжете, и много еще о чем.

Начнем по порядку. Друнуна в поисках сыворотки для бывшего любимого мужчины, а теперь уже конченного мутанта, выходит из дома. По ходу дела подбирает железные предметы (национальную валюту данного кибермира), уворачивается от больших, которые ходят туда-сюда, пытаются зарезать главную героиню, преодолевает препятствия, погибает в истерике, если заходит не в тот тоннель (не в ту дверь, не за тот угол) и т.д.



щается со своими немногочисленными друзьями и врагами и, восстанавливая свою память, постепенно выздоравливает. И больше об игровом процессе говорить не особо хочется. Хочется говорить о его сложностях.

У квестов есть твердое правило — управление должно быть легким. Для разрез-

шения сложных головоломок мышью обычно хватает. Я, помнится, жаловался на слож-



ности «Черного Оазиса»... Так вот, в Друуне консольное управление напоминает серьезную стратегию. Или зверский шутер, в котором 15 различных клавиш плюс их комбинации... Совершенно ни к чему, тормозит процесс прохождения и без того замедленного геймплея. Ходить Друуной — все равно, что впервые сесть за летный симулятор. Героиня идет не туда, куда ей указываешь, прыгает только тогда, когда ей этого хочется и постоянно натыкается на препятствия. Движение не проработано, а вернее сказать — переработано.

Сюжет атмосферный, но довольно блеклый — не в пример Mist'y, TJ или Syberia. По сути, если память восстанавливается и Друуна чувствует себя лучше, то и город, будучи плодом ее большой фантазии, также должен меняться вместе с ней. Оживать, что ли? Так нет, не оживает — наоборот, становится еще омерзительнее. Непоспешливо, господа.

Глюки!!! В Morbus Gravis их примерно столько же, сколько вирусов в компе ламера. У одного геймера прыжок, например, производится только комбинацией трех клавиш, хотя в инструкции указаны две, у другого исчезают предметы из сумочки. У меня игра не сейвилась вообще — проходил на уровне «комикодж». Самое забавное, — в интерактивных роликах не было стрелочек, которые в руководстве по игре обещали. С помощью подсказывающих стрелок я могу управлять Друуной внутри фильма. Без них прохождение практически невозможно.

Сама Друуна. «Нежное» хрупкое воплощение женственности... Яредна матрени! Истинно русские размеры существа, которое с конем на скаку делает все что угодно. Очень сексаПильная (или лесопольная), с грудью от четвертого размера до размера штотов Тараса Бульби.

Гы-гы! Видел я одним глазком те комиксы, из которых Друуну взяли «на роль» в квестовой игре — детям до сорока лет смотреть запрещено. Друуна в них часто без одежды и в таких позах, от которой Камасутра от стыда становится Красной Книгой... Зачем героиню полупорнографических кар-

тинок пустили коматозить в умный квест — ведают только итальянцы. Теперь уже понятно, почему девушка в коме... Бесспорный образ жизни до добра не доводит. Обещал напомнить о первом неприятном впечатлении, когда зашел в лабораторию, — лежит девушка с обнаженной грудью, в которой смутно угадываются высокие плато Крыма... Тогда меня впервые покорило.

К самой Друуне привыкнуть можно — в конце концов, я доктор, призванный спасать, а не хореограф-постановщик. Главное, чтобы человек был хороший.

Страница III. Исправительная

О том, как именно приходится «Друуна», я, конечно же, не расскажу. Тем более о том, что ждет вас в финале. Множество подсказок будет в текстовом файле (на челе 18 страниц). Но порочку наводок по старой памяти дам.

Сейвиться надо как можно меньше. Почему — упоминал выше. Но сейвиться надо! Это в обычном квесте есть три тоннели, и только в одном ты найдешь ключик от двери. А в «Друуне» есть те же три тон-



нели, и только в одном ты скорее всего умрешь, а в двух других — умрешь точно.

За одну локацию Друуна может вытерпеть только две таких «виртуальных смерти» от кошмаров. На третьей у ловой героини начинается резкий всплеск нервной активности, могущий привести к смерти, но уже реальной (чувствуете тихий смех Матрицы?). И все, придется проходить сначала. Это раз.

В меню есть статус, показывающий нервное напряжение Друуны во время сеансов; можно снимать до нуля сразу два параметра за счет повышения третьего. Шутка экстремальная, и пользоваться ей надо, опять же, только в крайних случаях. Иначе опять же зашкалит нервная активность. У санитаров клиник, в которые периодически отправляются агенты нашего департамента, это называется гораздо проще — психоз. Это два.

Железки складывать в рюкзаке жаднелю (ибо валюта) — это три.

Первый провал на первой же локации преодолевается двумя прыжками — коротким и длинным. Как в прыжках в длину — подсказку просто музыкально навелю, научились с тем провалом...

Могу добавить, что NPC, встречающиеся Друуне на ее «нежизненным» пути, довольно привлекательны, хотя диалоги примитивны до безобразия. Если работают указатели в интерактивных фильмах, то можно насладиться сладкими грезами о том, что в будущем компьютерные игры будут все бо-

лее походить на пресловутую «Матрицу». Когда оказываешься перед терминалом, действительно чувствуешь себя ученым, доктором или каким-нибудь другим исследователем, которому больше отступать некуда.

А если иметь в заднем кармане штанов чистая хаки шальную мысль, что разработа-



ки в целом и квестов в частности будут не только ровнать нас новыми идеями, но и хорошо воплощать их в жизнь... Тогда будущее отдельно взятой «Друуны» и всей честной братии геймеров будет выглядеть очень радужно.

Если все же появится такой смельчак, который захочет пережить радость от нововведений, побродить по большому мозгу несчастной девушки, преодолеть многочисленные глюки и корявость консольного управления (геймпад тоже имеет место быть, но в связке с консольным — еще то удовольствие, скажу я вам), чтобы в конце концов узнать, чем чревато уничтожение зеленых тараканов... Такому человеку пожелаю много мужества и, обязательно, — купить лицензионную версию, потому как на пиратской про текстовый файл может легко забыть!



Возвращаясь и думаю: отстранят ли меня все-таки от компьютерной и лепельницы с тостерницей? Думаю, что нет. Хе-хе! Люди так устроены, что должны кого-то ругать. И если меня постоянно ругают за проваленные задания, значит, кого-то ругают меньше. А если кого-то из агентов-авторов ругают меньше, то ему и на сердце легче, и пишется лучше, и стреляется в монстра как-то по-другому. Ласково, что ли?...

Поэтому такие корыстные пакостики, как я очень нужны обществу — как ре-



альному, так и виртуальному. И в будущее я смотрю с оптимизмом — любой кошмар когда-нибудь кончается, и каждая Друуна имеет полное право выйти из него в разноцветную жизнь. Пусть даже коряво, криво и с глюками...

Расчувствовался я что-то... Надо будет по возвращении сделать очередную пакость... Например, Bond'D'...

Лед тронулся, господа присяжные заседатели! На горизонте Syberia-III!

КОМПТЕХСЕРВИС
компьютеры и кондиционеры
в кредит на выгодных условиях

Гарантия 3 года!

по самым
НИЗКИМ
ценам

G. Samsung, Mitsubishi
236 88 00
www.ktc.com.ua

ГЕРОЕВ ДОЛЖНО БЫТЬ ДВОЕ

Мы уже печатали несколько материалов — интервью с ведущими писателями-фантастами СНГ. После их публикации в редакцию приходили как хвалебные, так и рукоятные письма. Одним нашим читателям интересно узнать, как именно пишутся лучшие фантастические произведения, что при этом думает их автор, его личное мировоззрение. Другие утверждают, что вместо таких материалов лучше бы они почитали статью о еще



одной компьютерной игре. Но, как на наш взгляд, рассмотреть компьютерные игры в отрыве от всего остального, что волнует наших читателей, было бы не очень правильно. Поэтому мы продолжаем печатать подобные материалы.

Сегодня нас ждет встреча с одним из самых известных творческих дуэтов — харьковчанами, пишущими под псевдонимом **Г.Л. Олди**.

«Мой игровой компьютер» (Мик). Начнем с вопроса достаточно стандартного. Наверно, Вам уже не раз его задавали, как возник ваш творческий дуэт?

Олди Г.Л. Познакомились мы давно. В первый раз в студии Дворца пионеров и школьников, было это, когда мы еще ходили в 8 класс. Ну, познакомились и особо друг друга не заметили. Второй раз встретились в школе каратэ: я (Олди) был там инструктором-стажером, а Дима пришел первый раз в начальную группу. Там тоже не очень сошлись. Потом опять переселись в театральную студию, где я был режиссером, а Дима принес для постановки пьесу. Сама пьеса так и не пошла, но Дима в студии остался и участвовал больше, чем в 15 спектаклях. Вот именно там и возник первый раз интерес к текстам друг друга. Мы много спорили, ругались, пытались редактировать один другого, и я (Олди) предлагаю писать вместе. И вот, 13 ноября 1990 года и появился писательский дуэт Г.Л. Олди. Решили просто вместе работать, ведь редактировать друг друга — это, конечно, хорошо, но писать все-таки интереснее. Первым появился рассказ «Кино до гроба и...».

Мик. И вот уже 13 лет вы работаете совместно? Причем, у вас появлялись и другие соавторы. Вообще, складывается впечатление, что сегодня стало достаточно модно менять соавторов. Тот же Сергей Лукьяненко имел уже 3 соавторов. А что было дальше? Первая Ваша серьезная публикация связана с Харьковом, речь идет о романе «Живущий в последний раз» и повести «Витражи патриархов».

Олди. Еще был роман «Сумерки мира», а первая авторская книга вышла в начале 1996 года. Она появилась в серии «Звездный перекресток», а до этого публиковались только малотиражки за счет автора. Полный, скажем так, самиздат за свои же деньги. Но кое-какой эффект они все-таки имели. Именно за эти самиздатские вещи нам дали премию «Старт» (вернулась в Екатеринбурге одновременно с «Аэлитой» за лучшую первую книгу). Да и вообще, мы их розослали по всеческим редакциям и издательствам, их получили все известные критики — и нас заметили. Именно с этого все и пошло.

Мик. Ну хорошо, с началом вашего творчества мы разобрались. Теперь задам вопрос как журналист именно компьютерного издания. Вот, например, ваш роман «Мессия очищает диск».

Олди. Все-таки к компьютерам он имеет достаточно отдаленное отношение. Вот, к примеру, если бы главный герой был биологом, то в романе появились бы биологические аналогии, а не компьютерные. Разговор там не о компьютерах.

Мик. А о чем, по-вашему, там вообще разговор?

Олди. Там все строится на том, что вселенные законы за пределами морали по определению.

Мик. А вообще, общечеловеческая мораль существует?

Олди. Существует человеческая мораль, у каждого своя, а вот общечеловеческой морали нет. Можно говорить о морали в конкретной стране в конкретное время, можно о морали конкретного человека, но не общечеловеческой.

Мик. Ну хорошо, с моралью вроде разобрались. Давайте вернемся к нашим баранам, то бишь книгам. У вас был еще один знаковый и культовый роман «Герой должен быть один». Потом у него появились продолжения, причем написанные не только вами. Точнее сказать, даже не продолжения, а романы, действие которых развивается в том же мире.

Олди. На самом деле это все-таки мир древней Греции. Он, как Вы понимаете, придуман не совсем нами.

Мик. Но все-таки ваше толкование мифов отличается от общепринятого. Откуда, к примеру, возникла эта мысль — сделать у Геракла двойника?

Олди. Брат Геракла — это как раз древнегреческая мифология, в мифах об этом написано. У него был брат. Они вместе росли.

Мик. Но их никто и никогда не путал.

Олди. Ну глядя на то, что все видят и никто не замечает, можно и написать книгу. Мы это и сделали. Вот как Валентинов в своих критикоисторических книгах берет известный или не очень известный исторический факт, ухищряется найти в нем какие-то скрытые противоречия и объяснить их не очевидными причинами. Так что нашу работу можно назвать критикомифологией. То есть, то же самое, но не в реальной истории, а в мифологии. А вообще, надо понять, что роман «Герой должен быть один» — это роман не о Геракле, а о его отце. И название относится именно к нему. Это роман об Амфитрионе. И именно он является главным героем этого романа.

Мик. Хорошо, а откуда взялась эта идея Номосов, проникающих друг в друга?

Олди. Ну талант же не проешь, придумай.

Мик. Хорошо, но почему вы решили ее развивать не сами, а вместе с другими авторами?

Олди. Ну с одной стороны, эта идея была не только наша. К тем же концепциям, точнее, близким, совершенно независимо пришел и Андрей Валентинов. Своими путями и совершенно автономно. Во-вторых, он давно уже хотел написать о Диомеде, причем опираясь независимо от Одиссея. А нас в древнегреческой мифологии очень интересовали два момента: история Геракла и его отца и история Одиссея. Причем, не благодаря наличию лакуны, которые можно заполнить, а



именно как личности. Изменения их характера, их переживания — нас все это цепляло на эмоциональном уровне. И когда мы один раз эмпатически, выискали, что мы параллельно работаем практически над одним и тем же материалом. И наши космогонические концепции во многом совпадают. И мы решили пересечь эти произведения между собой.

Мик. Ну произведения пересекались и у других авторов. Можно вспомнить тех же Васильева и Лукьяненко: герои Васильева попали в книгу Лукьяненко. Но у вас переклички, скажем так, гораздо более весомые. И если у них это было просто маленький эпизод, то у Вас есть масса пересечений, плюс книги вышли в одной серии и практически одновременно.

Олди. Ну, что вышло, то вышло.

Мик. Хорошо, давайте перейдем к «Пути Меча» и всему этому циклу. И если сам роман можно назвать философским бое-

вого, эта параллель переходит в произведение «Войти в образ». Это не единственная ассоциация и не единственное значение, но и оно актуализируется в том числе.

Мик. Хорошо, давайте перейдем к последней вышедшей вещи «Орден святого бестеллера». Думаю, например, мне было ориентироваться в ней намного проще, чем обычному читателю. Все-таки долгое вращение в кругах любителей фантастики дает о себе знать. Но как быть обычным читателям, не очень знакомым с этой кухней...

Олди. Это фирменная ошибка людей, знакомых или думающих, что они знакомы с этой кухней. Все остальные просто читают роман. Ни в малейшей степени не пытаюсь найти там знакомые лица. Точно так же, как дети и взрослые читают «Золотой ключик» и совершенно не задумываются над тем, кто был прототипом главных героев. Ведь Пьеро — это блок. А все современники Толстого прекрасно знали, о ком идет речь. Или, к примеру, Данте и его

«Божественная комедия». Я воспринимаю его как сатирическое произведение. Всем известно, что многих своих противников и врагов Данте таким образом отправил в ад. Но даже если этого не знать, она читается ничуть не хуже.

Мы не хотим сказать, что лишем не хуже Данте или что-то в этом роде, просто аналогия удачная. Конечно, кто-то эту вещь не воспринял, как и другие наши произведения. Совершенно естественно, что кому-то они нравятся, а кому-то нет. Это само собой разумеется. Но считать камнем преткновения к пониманию этого текста то, что писательская тусовка будет непонятна и чужда обычному читателю, ранее про нее ничего не знавшему, такой проблемы, на наш взгляд, нет.

И судя по письмам читателей, мы замечаем, что этот самый один процент тусовки, убежденный, что они там узнали всех, все выяснили и во всем разобрались, уверены, что на этом идея книги исчерпывается. Основная масса читателей, которая не ездит на конвенты и не заходит часто в Интернет, находя в этом произведении совершенно другое. Их интересует проникновение выдуманной

реальности в обычную, взаимоотношение героя произведения и его создателя, отличии от тусовки конвентов, их интересуют совершенно другие вещи. Их мало волнует, что есть кто, что является прототипом какого героя. Тем более, что ни одного реального прототипа у героев этого романа, достаточно близкого к одному человеку, там нет. Все персонажи или выдуманы, или собраны из трех-пяти реально существующих людей. И нет такого, что в этом герое основа взята от Лукьяненко, к примеру, а в этом — от Головачева. Какие-то нюансы, словечки там или запоминающаяся деталь присутствуют, но эта небольшая часть общего облика того или иного персонажа.

Нам жаль, что кто-то, читая эту книгу, воспринял повествование просто как описание жизни тусовки. Вот больше нечего делать Олдиам, как вывести кучу своих знакомых под какими-то фамилиями. Конечно, тот же М. Булгаков, когда создавал образ критиков Лавинского или Берлиоза, писал их так же с живых людей. И все его окружение знало хорошо, о ком идет речь. Но разве «Мастер и Маргарита» об этом?

Мик. Хорошо, давайте перейдем к вам лично. Вот вы — авторы харьковские. Это хорошо известно всем, кто интересуется вашим творчеством. А сейчас часто многие авторы меняют не только город своего проживания, но и страну. Тот же Вла-



димир Васильев мечется между Николаевым и Москвой, Лукьяненко полностью переехал в Москву, в России теперь живет и Головачев. Можно вспомнить и другие известные фамилии. Скажите, вас идеи о переезде не посещали?

Олди. Нет. Хотя нас звали, но мы не поехали.

Мик. А что вообще получают авторы, перебираясь в Москву? Проблема коммуникации сейчас, когда есть Всемирная Па-



утина, практически решена. Переслать рукопись в издательство — дело 10 минут.

Олди. Это вопрос не к нам, наверное?

Мик. Ну все-таки, как вы думаете? Ведь, кажется, гораздо удобнее получать поно-



виком, то дальнейшие вещи серии — это уже трагедия. Вы показали, как нарушение правил один раз, причем из самых благих побуждений, выворачивает всю идею наизнанку.

Олди. «Путь Меча» — во многом сказка. Роман построен именно по ее законам. По крайней мере, его начало. Потом он становится все реальнее и реальнее. А реальность, оно уже совсем не сказочная. «Дайте им умереть» — это уже совсем не сказка. Ни под каким углом. А в сказке, там все позволено — главный герой может махать мечом направо и налево.

Мик. Ну там вроде не совсем рубились. Танец нельзя назвать даже рубкой. Ведь человек там никогда не погибал. Идея, кстати, достаточно новая.

Олди. На самом деле это — роман о свободе.

Мик. А что такое свобода? Осознанная необходимость, как нас учили в школе? Или что-то другое?

Олди. Именно том мы и пытались ответить на этот вопрос.

Мик. А не слишком ли страшная свобода получилась?

Олди. А никто и не говорит, что свобода — она не страшная. Главным героем романа — это герой на 100 процентов. Он хочет делать именно то, что он делает. Он просит мистично у природы, других людей или социума, высших сил. И путь его не усыплет розами и весма кровью... Все это демонстрирует, что он не такой уж добрый и приятный человек. Мы и не пытались сделать из него нечто подобное.

Мик. Хорошо, а сериал «Бездна голодных паиз». Страшный мир. У вас, вообще, многие вещи весьма жуткие.

Олди. Не такая уж она и страшная.

Мик. Вполне нормальное название для западного триллера.

Олди. Ну у нас это название, в основном, ассоциируется со зрительным залом. Более

Под патронатом мэра г. Киева
Александра Омельченко

ТЕЛЕканал СТБ ПРЕДСТАВЛЯЕТ

**III МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ
ПОДВОДНОГО ИЗОБРАЖЕНИЯ**

СЕРЕБРЯНАЯ АКУЛА

В ПРОГРАММЕ ФЕСТИВАЛЯ:

- Показ конкурсных работ в номинациях:
- видеофильмы
- фотографии
- живопись
- скульптура
- web-сайты
- телепрограммы

Показ фильмов Кристиана Перона

Выставка работ Паскаля Лекока

Презентация программ Андрея Макаревича

Эксклюзивный показ лучших фильмов всемирного и международных фестивалей подводного изображения

30 МАЯ - 1 ИЮНЯ 2003 г.

Выставка-продажа подводного снаряжения, услуг, фото-видеотехники

СООБЩЕНИЕ ФЕСТИВАЛЯ:
Спонсорские медиа партнерство:

Генеральный медиа спонсор:

Средства массовой информации:

Спонсорские медиа спонсоры:

Медиа спонсоры:

Спонсорские фестивали:

Медиа спонсоры:

Место проведения фестиваля:

www.silvershark.org.ua

ЗАПИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

Почти женский день ☺

Том/Doc/KEPTIS kertis@mycomp.com.ua

Как обычно. Вступление

Собственно, камрады, спешу вас поздравить со скорым наступлением лета. Не знаю, есть ли тут повод для радости — мне и сейчас жарко, но с другой стороны, коникулы, отпуска... Лето любят все. Но в этом году его стоит любить особенно — почему? Да потому что именно этим летом, и только на нашей Ярмарке вы сможете живьем увидеть своих любимых авторов и даже угостить их пивом ☺ Хотя, честно скажу, на шаржах мы сможем прикольней, чем в реале. Кроме Ранда, естественно.

Кстати, напоминаю, что седьмого или восьмого июня (следите за рекламой ☺) на Ярмарке произойдет долгожданный **День Нас** (прошлый был в декабре). Там мы подведем итоги наших конкурсов, ответим на ваши вопросы и... Впрочем, что за «и», я не скажу. Так что, не забывайте, приходите. Тем более, что вход бесплатный — в качестве пропуски выступает номер любого издания с рекламой Ярмарки.

Ну и в завершение вступления спасибо всем тем, кто написал нам. И тем, кто хвалил, и тем, кто ругал. И тем, конечно, кто прислал наши «фото» — любите ☺

Открытие сезона.
Типа суперэкслюзив

«Кертис читал письмо, и слезы радости текли по его обветренному мужественному лицу». Это мое вступление от третьего лица, дабы выразить переполнявшие меня чувства.

Чему я радуюсь? Не угораюте. Тут недавно кто-то написал мне, что девушка, играющих в игры, нет [а как же женская команда по Кемпер Страйку, которую я видел пару лет назад?]. А если и есть, то уж «Мик» они не читают точно — они читают «Ноталия». Сообщаю — те, кто так думает, ошибаются. Как минимум одно девушка есть. Прошу любить и жаловать, в студии **ЛИТ**:

Литте вам, как вы уже, наверное, догадались, постоянная... читательница. Недавно, просматривая последний выпуск «Мика», я, как всегда, подробнее всего изучала рубрику «Записки автоответчика».

Прям блязом на сердце. И читательница есть и, заметьте, внимательнее всего просматривает мою рубрику. Я в восторге...

И наткнулась там на реплику камрада Usve'a, которая звучала так: «Стран-

но, но еще ни одна девушка не написала в «Записки автоответчика» ☹. Обидно. Неужели нет геймерш, читающих ваш журнал?». Прочитав такое заявление, я решила исправить ситуацию. И воспользовавшись моментом, сделаю всей редакции «Мика» небольшой выговор. Я понимаю, что редакция загружена работой по уши, но все-таки уважайте чувства своих преданных читателей. Я веду речь все о той же редакции первых статей (тех читателей, кото-

начающих писателей. Например, когда вы анонсируете на сайте материалы, которые будут опубликованы в следующем номере журнала (обычно бывает около 10 статей), то можно выставить на обзор столько же статей начинающих писателей. И по голосованию будет видно, достали ли внимания тот или иной обзор. Вы ведь выпускаете журнал не только для себя, хоть и о себе тоже забывать не следует ☺, но в основном для нас, читателей. Я думаю, вы поняли мою мысль. Ну а воплощать или не воплощать ее в жизнь, это уж решать вам.

Тут какое дело, статьи-то мы выкладываем на сайт после их публикации в «Мике» — иначе смысла нет. Да и, честно говоря, интернет-голосование — дело танковое, подделывать результаты никому не стоит. Лучше уж мы сами почитаем, поредактируем... Да и с сайтом есть некоторые проблемы. Там вообще системы оценок статей пока нет. Как, впрочем, и форум» ☹.

Есть вариант, конечно (если будет голосовалка и авторы согласятся), выкладывать на сайт статьи, не прошедшие отбор, чтобы желающие смогли почитать, сравнить, оценить. Другой вопрос — согласятся ли авторы, чьи обзоры не подошли, — ведь гонорары мы им не заплатим. Об этом нужно подумать всем вместе.

Между читателями постоянно ведутся споры, изменять или не изменять дизайн журнала и сайта. На мой взгляд, журнал изменять не нужно. Там все классно: яркая красивая обложка и неброское внутреннее оформление. А вот сайт... Вообще-то, сайт неплохой, но нельзя сказать, чтобы очень классный. Как мне кажется, он несколько блеклый. Я не говорю, что он должен пестреть всеми цветами радуги, как новогодняя елка. Но немного оживить его красками можно. И еще нужно обязательно сделать форум или чат, чтобы читатели и писатели могли общаться друг с другом.

Насчет цветовой гаммы не знаю — главное, чтобы не напрягало глаза. А насчет форума или чата... Да... Хотелось бы, во всяком случае, форум, но, увы, пока нет. Зато — внимание! Появился новый неформальный форум миковцев. Создан для общения авторов и читателей и обсуждения всего-всего. Причем он получился весьма удобный — повите адрес: <http://hark-onen.proboards19.com>. Да, и не думайте, что это мы сидим в редакции и пло-



рые хотят стать писателями]. Однажды, начитавшись множества материалов из «Мика», я решила также попробовать себя в роли писательницы. Выбрала подходящую игрушку, написала статью и отправила. Меня, конечно, предупредили, что судьба моей статьи решится не скоро. Но я никак не рассчитывала на 4 месяца... Может, по вашему меркам, это и маленький срок, но для меня — просто огромный. Интересно, сколько людей у вас проверяют статьи? Если два-три, то понятно, что вы не справляетесь...

Посылаю голову пелом... Я статьи не видел, знал бы, что девушка нам что-то написала, сам без очереди вычитал. Честно говоря. Впрочем, дело может быть еще и в следующем. Как я уже писал, у нас «пада-ла» боза, и многие письма погибли. Так что рекомендуемую отослать статью еще раз. Прочте, и ответим гарантированно. Зуб дока (все равно вырвать) ☹.

Каждый месяц вы проводите конкурс «Лучшая статья месяца» и «Лучшая статья года». И оцениваете статьи не редакция, а читатели. Почему же не прибегнуть к помощи читателей и при отборе статей



дим форумы, в которых проводим политику всеобщей любви к нам ☺. Это не так. К данному проекту работники редакции не имеют никакого касания, просто часто на нем бывают и общаются с народом. Плюс, что прикольно, там проводятся различные голосования — всем рекомендуем зайти, глянуть. Поскольку форум неформальный, критика «Мика» и нас там не запрещена ☺. Но, главное, помните, начальник отдела Х блит!

Подведем итог: «Мика» — отличный журнал, и вы, ребята, работаете некладая рук. Конечно, еще есть недоработки, но я думаю, вы их учтете. Самое главное — побольше слушайте читателей — они источник ваших фантазий!!!

С нетерпением жду комментариев! Спасибо на добром слове. Особенно приятно услышать похвалу из уст девушки. Вот, а вы говорите, девушек нет...

О плохом...

Это о себе, имеется в виду ☺. Не секрет, что любой автор, публикующий свой мейл, получает кучу писем. В некоторых его о чем-то спрашивают, в некоторых хвалят, в некоторых, естественно, ругают. С избранными критическими замечаниями я согласен и стараюсь принять их к сведению, другие я не принимаю, а иногда... Кое-что меня удивляет. Это не критика, это... Впрочем, судите сами. Слово **Thunder** y:

Знаете, я не знаю, откуда начать... Когда я злюсь, у меня нет слов описать того или иного человека, разозлившего меня. Почему-то мне уже не нравятся ваши статьи... Может, раньше они были лучше, а может, вы — корыстный человек. Но у меня не поднимаются глаза читать ваши статьи... Да и вообще, покупаю журнал 1 в месяц...

Как враг даю совет. Закройте глаза. Расплющите. Досчитайте от 10 до 1. Прекратите злиться. Откройте глаза. Глубокий вдох — теперь пишите. Критика — дело хорошее. На критика, а не...

Да, конечно, я человек корыстный. Кто не такой, пусть первый кинет в Ранда камень ☺. Только какое это имеет отношение к моим статьям? Может быть, раньше они были лучше. Может быть, и небо было синее. А может, вы просто устали от старых авторов, от привычного стиля. Выросли. А может, дело в другом? А что если не я корыстный человек?

Насчет **STALKER** а вы уточнили, что напишете, когда появится информация [в «Автоответчике»]... На моя статья лежит у вас в тилу уже больше 2х месяцев!

Легит. Ага. И ее даже вычитали. Честно. Но не прошло. Читал я. Видимо, на этом основании сделан вывод, что я — человек корыстный ☺. Так я, вроде, не собирался писать о «Сталкере»... Просто, как уже говорилось, нас не интересует превьюшка, скомпилированная из Инета и форума разработчиков, материал, наполовину состоящий из цитат.

Я как-то писал, что вам надо через раз обзудать с самим собой какие-то про-



лемные вопросы... Это было сразу после 1-ого «Автоответчика...». Либо вы не прочитали и выкинули, либо подумали — нафиг мне что-то делать, если полстатьи я могу забить письмами читателей.

Сам с собой? Это уже шизофрения... Прикиньте — я сам себя критикую, сам от себя отбьюсь, потом сам себе буду лицо. Картина достойная Пикассо. Де и рубрику переименовать придется — это уже не автоответчик будет. Это уже цифровая программа «Весь вечер на манеже Кертис с идиотскими шутками...».

Камрады. Большая просьба — не стоит писать нам подобных гневных писем. Кроме раздражения и удивления, они ничего не вызывают. Элементарная, блин, психология. Писать нужно спокойно, без грубостей и неозвон. Тогда письмо, возможно, достигнет цели.

Даже бить ногами можно, соблюдая элементарные приличия ☺.

Школа молодого разработчика

В прошлом «Автоответчике» упоминал я об идее создать такую рубрику и получил много [довольно] ответов. Приводить их все не буду, скажу, что написали: камрады **Dread King Maud**, **refter**, **ChAoSa** aka **Wish Master** и еще некоторые, увы, не указавшие имен. Они — «за» такую рубрику. А вот, камрад **Mikael** считает, что она не нужна. Что ж, подождем дальнейших мнений — работает рубрика или нет, зависит только от вас. Я, конечно, человек корыстный ☺, но денег за нее получу гораздо меньше, чем потрачу нервов на написание туда статей ☺.

Кстати говоря, давайте, кроме простых ответов — нужно/не нужно, желающие увидеть такую рубрику заодно укажут, какие вопросы там нужно осветить. Предупреждаю сразу — научить вас программировать или дизайнить я не смогу. И сам не умею, и объемы не позволяют. А вот ответить на общие вопросы — с чего начать, кто должен быть в команде, как искать издателя,

что такое дизайн-документ, каким инструментарием пользуются программисты и 3D'шники и т.д. — это мне под силу. На что не отвечу я — ответят специалисты. Поэтому пишите, на какие вопросы вы хотите получить ответы, если, конечно, это вам интересно.

Кстати, напомним, что у нас был цикл статей об озах 3D, так что, если вас заинтересует, кроме общих вопросов, чисто технические, то наши железнячки из «МК» с удовольствием помогут.

Главное — спрашивайте.

Закключение

В заключение хочу выразить огромную благодарность камраду **Елчишеву Александру** из города **Ильичевска**, который порадовал нашу редакцию очередным набором «фотоартистов». Очень весело. Особенно приятно, что данное начинание не заглохло. Как по мне, смотреть на наши шаржи гораздо веселее, чем рассматривать наши хмурые и небритые физиономии в реале ☺.

Смотрите — смеяться. Пожалуй, если шаржей будет много, ближе к концу года придется проводить конкурс с вручением призов.

Как обычно, извиняюсь перед теми, чьи письма по той или иной причине не попали в этот номер «Автоответчика», — на этом рубрика не заканчивается.

В будущем списке, пишите. Без ваших писем нам не жить.

И еще. Напоминаю адрес неформального сайта для авторов и читателей «Мика» — <http://harkonen.proboards19.com>. Очень рекомендую. Там и пообщаться можно, и камнями побросаться, и вообще, там весело. Тем более, что у «Игроград» форума пока нет ☺.

На этом буду заканчивать. Надеюсь всех вас (ну, во всяком случае, тех, кто живет в Киеве) увидеть на нашей Ярмарке. Сайты — это хорошо, но живое общение, в любом случае, лучше.

Удачи!



Дмитрий СВИРЕПЧУК dima_sdi@i.com.ua

HTML: вдоль и поперек

Мы открываем цикл о HTML. В нем будут рассмотрены все аспекты создания web-страниц исключительно при помощи HTML.

Я попытаюсь научить вас самостоятельно (под моим мудрым руководством) создавать сайт, разукрашивать его всеми цветами «тру колор», вставлять в него графику, таблицы, прочие объекты. Потом я расскажу о том, как поместить ваше детище на сервер, и как сделать, чтобы поисковики находили его раньше остальных.

Потім повшуй його на стіні,

Іншим на задрість —

На вітку мені.

В первой части будут рассмотрены основные положения, применяемые в этом языке разметки. Позже мы поговорим о форматировании текста, создании таблиц, форм etc.

Что такое web-страница?

Сейчас уже многие знают заученную из всевозможных источников фразу: «web-страница на самом деле является обычным текстовым документом». И это действительно так. Внутри файла написан собственно код на HTML. Убедиться в этом можно, нажав в IE Вид > В виде HTML. Сам HTML не является языком программирования в строгом смысле (как C, Паскаль). HTML — это язык разметки (HyperText Markup Language). Работу с ним можно условно сравнить с созданием документа в MSWord'e — те же выделения цветом, жирным, курсивом, изменение размера и начертания шрифта, вставка таблиц и графики. Только в HTML все это делается путем набора текста вручную. В самом HTML-файле не хранятся рисунки и прочие нетекстовые элементы, отображаемые в браузере. Файл содержит лишь указания браузеру, откуда эти элементы загрузить. Но при этом в HTML-файле могут храниться не только HTML-данные. Это может быть, к примеру, скрипт (скрипты на языке JavaScript или VBScript. К не HTML-данным можно отнести описания CSS.

Для тех, кому последние три слова ничего не говорят, объясню: JavaScript (JS) и VBScript (Visual Basic Script, VBS) — это скриптовые языки программирования. Их вполне можно считать языками программирования. Тут реализованы и переменные, и условные переходы, и циклы и пр. Вот только непонятно, зачем их два. Все дело в конкуренции на рынке браузеров. JavaScript был создан Netscape'ом, а VBScript, как нетрудно догадаться, — Microsoft'ом. Но при этом браузеры обоих производителей поддерживают язык конкурента.

Код на JavaScript и Visual Basic Script, как правило, размещается между такими тэгами HTML: `<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript"></SCRIPT>` или `<SCRIPT LANGUAGE="VBScript"></SCRIPT>`. В зависимости от того, на каком языке написан скрипт.

Что касается CSS (Cascading Style Sheets — Каскадные Таблицы Стилей), то они применяются для более гибкого и удобного форматирования и web-страниц. При их помощи можно задать точные размеры всех элементов страницы, их взаиморасположение, цвет... Да и вообще много чего.

В HTML-файлах описания CSS помещаются между тэгами `<STYLE type="text/css">` и `</STYLE>`.

Очень часто задуют вопрос «Что такое CGI-скриптинг?» Справу ответу и на него. CGI (Common Gateway Interface — общий шлюзовой интерфейс) — это набор неких соглашений, по ко-

торым web-серверы должны запускать на исполнение всевозможные CGI-скрипты. Последние кардинально отличаются от JS/VBS-скриптов. Самое главное различие состоит в том, что JS/VBS-скрипты выполняются на пользовательском компьютере, а CGI-скрипты — на сервере. CGI-скрипты пишутся, как правило, на интерпретируемых языках вроде Perl, PHP, Parser, ASP. Конечно, они могут быть написаны и на C или Паскале, но последние для этой цели непригодны, так как не рассчитаны на решение таких задач.

Куда его?

Часто люди, начинающие изучать HTML, долго не могут понять, куда же вставить текст, чтобы можно было увидеть результат. Для этого подойдет любой редактор, способный сохранять «только текст». Лично я набираю HTML-код в Блокноте и сохраняю текст с расширением .htm или .html. После этого полученный файл можно будет открывать любым браузером. Ниже будут даны несколько примеров HTML-документов.

Общие принципы

Выше несколько раз упоминалось слово «тэг» (tag, tag). Что же это такое? Это минимальная единица кода на HTML. Тэг представляет из себя предопределенный текст, взятый в угловые скобки <> — знаки «меньше» и «больше» (например, `<br>`).

Также у большинства тэгов есть всециские атрибуты (параметры, свойства), которые определяют дополнительные функции тэга. Различные свойства могут принимать значения из фиксированного набора (название шрифта) или числовое/процентное (ширина ячейки). Например, для тэга, обозначающего таблицу (`<table>`), это могут быть параметры `align` и `width`, определяющие горизонтальное выравнивание таблицы относительно окна браузера и ее ширину. Записывается это так `<table align=center width=800>`.

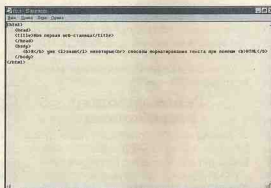
По своей структуре тэги делятся на парные и непарные. Парными тэгами называются те, которые требуют закрывающего тэга. Например, если необходимо выделить участок текста курсивом, то в начале участка ставится тэг, кото-

рый обозначает, что последующий текст будет выделяться курсивом. В конце участка ставится тэг, который свидетельствует о том, что выделение курсивом нужно прекратить. На практике это выглядит так:

обычный `<i>` курсив `</i>` обычный

Уже в таком виде можно сохранить приведенный выше текст в файле с расширением HTML и открыть его в браузере. Как видно на данном примере, закрывающий тэг выглядит так же, как и открывающий, только с начальным слэшем — / . В некоторых случаях закрывающий тэг может быть опущен. К примеру, тэг нового абзаца является парным, но очевидно, что если начинается новый абзац, то это свидетельствует о том, что предыдущий закончился. Аналогично с ячейками в таблицах. Если начинается новая ячейка (или строка таблицы), то это свидетельствует о том, что предыдущая закрыта.

Также парные тэги могут быть вложены друг в друга. Такое происходит очень часто, но при этом всегда следует помнить о необходимости соблюдать очередность закрытия тэгов.



Правильный пример:

i>Жирный, курсивный текст</i>

Неправильный пример:

i>Еще один текст</i>

Тот тэг, который был открыт первым, должен быть закрыт последним. И наоборот, тэг, который был открыт последним, должен быть закрыт первым.

Вторая группа — непарные тэги, предназначены для таких целей как перевод строки, создание горизонтальной разделяющей линии, вставки в web-страницу изображений и других объектов.

Базовая структура документа

В HTML есть набор правил, по которым должна быть построена каждая страница. В принципе, этих правил можно и не придерживаться, так как большинство современных браузеров умеют «догадываться», что хотел сказать создатель страницы. Но для чего лишний строк проверять законы Мерфи и степень интеллекта браузеров? Лучше уж эти правила выполнять!

Итак, правило первое — весь текст документа должен располагаться внутри элемента <HTML></HTML>. Эти, мы как бы показываем браузеру, что в файле хранится действительно HTML-код.

Далее, в эти тэги должны быть вложены парные подэлементы <head></head> и <body></body>. Выходит это так:

<HTML>

<HEAD>

</HEAD>

<BODY>

</BODY>

</HTML>

<HEAD></HEAD> служит для задания некоторых параметров web-страницы (всевозможных заголовков). Во втором, в <body>, помещается собственно само тело документа, предназначенное для вывода. Собственно, туда и записывается весь текст, который виден в браузере, все таблицы, ссылки на рисунки etc.

Основные элементы, которые могут быть вложены в <head>, — это <title>, <meta>, <base>. Разберемся с ними по порядку.

<title>Текст заголовка страницы</title>. После открытия в браузере страницы с таким текстом между <title></title> в заголовочной строке будет выведен текст «Текст заголовка страницы — Microsoft Internet Explorer». Этот текст всегда следует делать кратким и точным, для того, чтобы посетитель страницы легко запомнил, как оно называется. Также этот текст будет отображаться в панели Избранное (если станцию туда добавят) и в журнале посещенных страниц (если ее посетят ☺).

Следующий элемент, который может быть вложен в <head>, — непарный тэг <meta>. Он предназначен для передачи служебной информации о содержании страницы, ключевых словах, ее авторе. Чаще всего этот тэг оказывается затребован поисковыми системами, которые, анализируя его, определяют, соответствует ли данная страница запросу пользователя или не очень. О тэге <meta> мы поговорим позже, когда дело дойдет до регистрации сайта на этих самых поисковиках.

Переходим к следующему тэгу, который вкладывается в заголовочный раздел HTML-документа. Это непарный тэг <base>. Он служит для задания базового URL для всех ссылок в странице. Его полезно использовать при работе с фреймами (о них мы поговорим позже), когда необходимо, чтобы при щелчке по ссылке в окне навигации новый документ открывался в другом фрейме.

Теперь читатель уже может попробовать создать корректный HTML-документ. Можно попробовать на таком примере:

<html>

<head>

<title>Моя первая web-станция</title>

</head>

<body>

Я уже <i>знаю</i> некоторые

способы форматирования текста при помощи

HTML

</body>

</html>

Теперь этот текст сохраним в файле с именем **first.html**. И откроем в браузере. Перед взором должен предстать следующий текст:

Я уже знаю некоторые

Способы форматирования текста при помощи HTML.

В заголовочной строке браузера будет отображен текст «Моя первая web-станция».

Несколько слов об URL

Аббревиатура URL расшифровывается как *Uniform Resource Locator* и переводится как *Универсальный Локатор Ресурса*. Что это значит? Это значит, что при помощи URL мы можем обратиться к любому документу в Интернете, будь он на HTTP- или SMTP-сервере. Но не все знают, каков полный формат URL. А иногда это бывает полезно. Самый полный возможный формат URL — это **http://www.one.two.kiev.ua:80/path/to/file.ext?parameter1=value1¶meter2=value2**.

Что же это значит? Сначала идет имя протокола. Типичные примеры — это **http://**, **ftp://** и практически вышедший сейчас **gopher://**.

Далее идет домен **www.one.two.kiev.ua**. Доменные имена читаются справа налево: **ua** (где-то в Украине) > **kiev** (где-то в Киеве) > **two** (сервер с именем two) > **one** (субдомен one). Приставку **www** можно назвать еще одним субдоменом. При этом **kiev.ua (com.ua, .ru, .org, .net)** называют доменом первого уровня, **two** — это домен второго уровня, а **one** — третьего.

Далее смотрим на нашу адресную строку и видим **:80**. Сия цифра определяет, к какому порту сервера нужно подключиться. За портом 80 как правило

следит программа web-серв [а за 25, например, — smtp-сервер]. Далее мы видим, что на этом сервере в папке **path/to** лежит файл **file.ext**. Это вовсе не означает, что в файловой системе сервера действительно существуют папки **path/to**. Администратору легко сделать для папки **псевдоним [alias]**.

После имени файла идет так называемая строка параметров. Она отделяется вопросительным знаком ?, а параметры разделены между собой символами амперсанта &. Параметры, как правило, передаются в CGI-программы. Чаще всего параметры передаются в форме как значения, введенные пользователем.

Если же в URL нужно отобразить русские символы, то производятся следующие операции: каждый символ заменяется соответствующим ему шестнадцатеричным значением, которое представляется знаком процента %. Точно так же кодируются и всевозможные нестандартные символы, типа пробела (пробельный символ соответствует последовательности %20).

На этом мы закончим нашу сегодняшнюю беседу. До следующей встречи на страницах журнала!

P.S. Ниже привожу небольшой глоссарий терминов, которые были использованы в этой статье и будут использованы в последующих.

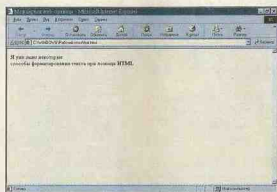
HTML — HyperText Markup Language — Язык разметки гипертекста. Язык, на котором создаются все web-страницы.

CGI — Common Gateway Interface, общий шлюзовый интерфейс. Набор правил и соглашений, по которым выполняются CGI-скрипты.

Скрипт (сценарий) — программа, которая встраивается в web-страницу. Скрипты разделяют на две большие группы: те, которые выполняются на стороне сервера (все CGI-скрипты), и те, которые выполняются на стороне пользователя.

Perl, PHP, ASP, Parser — самые распространенные языки (первые три), на которых пишутся CGI-скрипты. **Parser** — сравнительно молодая разработка известной студии web-дизайна Артемия Лебедева.

URL — адрес файла в Сети.



Валерий АКСАК aksak@mycomp.com.ua

ВИДЕО-ЛЕТО-2003: ДЕШЕВО И СЕРДИТО

«Ну! Черт! ААААА! Ну это вообще (далее вырезано цензурой!!!!). Снова начались тормоза от неземных красот Unreal Tournament или Return to Castle Wolfenstein, и дрогнула рука бойца (читай — «остановилась картинка») в решающий момент? Полчаса сидели в засаде в Delta Force, и на тебе — game over, начинайте сначала? А все из-за того, что, когда на экран выскочила орава злобных Бен Ладенов, компьютер не успел достаточно быстро отрисовать их коварные физиономии, и виртуального героя-спасителя всемирной демократии отправили в мир иной? Хоть я и не Doc тор, но диагнозу вашему компьютеру в этом случае могу поставить без проблем, — пришла пора менять видеокарту.

Матчасть

Но перед тем как разбивать копилку и вытряхивать из родительские последние деньги, было бы неплохо поближе присмотреться к тому, что предлагает покупателю рынок на данный момент. Скажу сразу — выбор как никогда богат. Если у вас есть 400 или 500 условных единиц, то берите что-нибудь на базе чипа NVIDIA GeForce FX 5900 и бегите, пока не догнали и не отняли такие же геймеры, как вы. Рукаюсь, данной видеокарты вам хватит с головой, как минимум, на ближайший год. Правда, ей и процессор нужен под стать — Pentium 4 3.06 ГГц оказался бы вполне сносным решением. Да еще памяти под гигабайт, да DDR 333, да еще и от уважаемого производителя. Ну и, конечно, не забудьте выложить дополнительно сотку убедительных единиц за новую материнскую плату. Также, наверняка, придется обзавестись новым корпусом с хорошим блоком питания, а это еще долларов 50.

Говорите, нет столько денег? Пожалуйста! Выкладывайте 200-300 у.е. за ATI Radeon 9700, еще 150 долларов за новый процессор и материнскую плату для системы на базе AMD Athlon XP — и на полгода или даже год забудете о том, что такое «тормоза» в любимых играх.

Тогда дорого? Говорите, есть только \$100, и то, даже бабушкину пенсию пришлось одолжить под своей первой зарплатой? Тут дело, конечно, не прорвемся — нам ли привывать? Не мы ли сто пятьдесят с лишним миллионов раз спасали Вселенную? Не мы ли выигрывали Лигу чемпионов с самым убогим европейским футбольным клубом? Мы @. Поэтому подходим к решению проблемы с привычной основательностью. Нет, рейтинг лучше отложить до более удобного случая — менеджеры компьютерных салонов не поймут такой инициативы с вашей стороны. Для начала просто определимся, какие же видеокарты можно купить за крошечные 100 у.е.

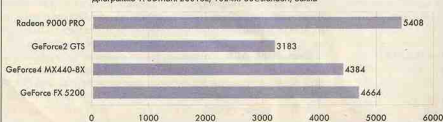
Нижний ценовой сектор рынка видеокарт заполнен довольно густо и выбирать есть из чего. Но тут же кроется первая опасность для начинающего пользователя — важно из всего этого великолепия отобрать действительно хорошую вещь и не поспешить на маркетинговые уловки производителей карточек. Как и во всем спектре устройств подобного типа, в low-end-части рынка царит двоевластие NVIDIA и ATI, на чипах которых создано порядка 95% массово продаваемых у нас в стране видеокарт. В категории «около 100 у.е.» мы видим следующие позиции: GeForce2 GTS/Ti/MX400, GeForce4 MX 420/440/460 и GeForce FX 5200/5200 Ultra от NVIDIA и Radeon 9000/9000 PRO от ATI. Также иногда попадаются снятые с производства и, безусловно, очень достойные карточки на базе GeForce2 Ti200, которые значительно быстрее всех указанных чуть выше линеек GeForce2 и GeForce4 MX. Встречаются также ATI Radeon 8500LE, ни в чем не уступающие, а иногда даже превосходящие линейку Radeon 9000. Но так как они сейчас — довольно большая редкость, то мы будем считать, что таких чипов и видеокарт на их базе уже в природе нет.

Поэтому возвращаемся к означенному ранее списку. Из него сразу отбрасываем GeForce2 и все чипы на его ядре (включая MX400) — покупать сейчас карточку, базирующуюся на нем, просто бессмысленно, как с точки зрения поддержки современных технологий, так и в плане скоростных показателей. Из серии GeForce4 MX вычеркиваем GeForce4 MX420, ибо видеокарты с ним едва ли лучше тех же GeForce2. Видеоускоритель с GeForce4 MX460 можно рассматривать как вероятную покупку только в том случае, если его стоимость не превышает стоимость видеокарты с GeForce4 MX440 или превышает незначительно. Radeon 9000 (не PRO) тоже сложно назвать удачным приобретением, потому что скорость его работы в более-менее современных играх может вызвать у геймера разве что мигрень. GeForce FX 5200 Ultra сейчас стоит непомерно дорого и занести его в ценовую категорию «порядка \$100» никак нельзя, даже если очень сильно тянуть туда чип за уши.

Итак, что мы имеем в итоге? Остались: GeForce4 MX440, Radeon 9000 PRO и GeForce FX 5200. Сразу приведу ориентировочные цены видеокарт, созданных на основе отбрасываемых чипов: GeForce4 MX440 — порядка \$60-70, Radeon 9000 PRO — \$90-100, GeForce FX 5200 — около \$110-120. Кстати говоря, не сильно обольщайтесь по поводу загодично-привлекательной надписи 8X возле названия чипа, потому что вам обязательно встретится в магазине (в прайслистах это обычно выглядит как MX440-8X). Чуть выше это те же самые чипы и карты, только в профиле, хотя именно в MX440-8X дополнительно увеличены тактовые частоты чипа и памяти. «Бонусный» дизайн при их продаже в основном берется за поддержку современной шины AGP 3.0 (она же AGP 8X), предначинанной для обмена битами и байтами между видеокартой и материнской платой. Но заговоздка в том, что практически никакого дополнительного прироста производительности по сравнению с «обычными» (то есть 4X) вариантом карт эта самая шина AGP 8X не дает, поэтому специально переключать именно за эту фишку не целесообразно. Другое дело, когда эти самые восемь иксов представляются в виде бесплатного бонуса — мелочь, а приятно @.

Теперь давайте познакомимся с техническими характеристиками наших кандидатов на покупку. Начнем с GeForce4 MX440. Первое, что следует сказать относительно этого чипа, — с полноценным GeForce4 Titanium он не имеет практически ничего общего, кроме четверки в названии. На самом деле по своей скоростности и оснащенности он значительно хуже, даже чем тот же GeForce2 Ti200, по сути, промежуточным вариантом между GeForce2 Ti и GeForce3 Ti200, причем с явным крахом в сторону более старого чипа. Если серия GeForce2 Ti построена на ядре, в полной мере поддерживающем все спецификации DirectX 8.1, включая пресловутые вершинные и пиксельные шейдеры, то у GeForce4 MX440 имеется только поддержка вершинных шейдеров, причем реализована она куда менее полноценно, чем у настоящего GeForce4 Titanium. Говоря о положительных сторонах GeForce4 MX440, следует отметить поддержку современных режимов антиалиасинга (сглаживание «ступенек» и «зубцов» на границах полигонов) Quincup и 4XS. Плюс наличие двух независимых контроллеров вывода изображения, что делает возможным функционирование карт с двумя чипами в двухдисплейной конфигурации. Доступный уровень аннизотропной фильтрации (обработка текстур для придания им большей четкости и гладкости) такой же, как и у семейства

Диаграмма 1: 3DMark 2001SE, 1024x768@standard, баллы





GeForce2 — 2X. Частота ядра GeForce MX440 с AGP 8X составляет 275 МГц, памяти — 256 [512] МГц, шин локальной памяти — 128-битная DDR (хотя не так уж и редко встречается 64-битная шина, которую следует обходить десятой дорогой), технологический процесс изготовления чипа — 0.15 мкм. Также большим плюсом, по сравнению с серией GeForce2, можно считать новый контроллер видеопамати, который делает скорость работы видеокарты менее зависимой от ее пропускной способности.

Radeon 9000 PRO является классическим противником GeForce4 MX440, при этом превосходит своего конкурента по многим позициям. Во-первых, Radeon 9000 PRO (как, впрочем, и его более слабая версия без приставки PRO) — это полноценный DirectX 8.1-ускоритель с соответствующей поддержкой всех технологий этого стандарта. В том числе вершинных и пиксельных шейдеров, благодаря которым мы можем получать в играх, например, реалистичную воду. Данный чип был разработан как замена Radeon 7500 и Radeon 7200, но при этом он оказался конкурентоспособен даже в противостоянии с Radeon 8500LE. Видеокарты на Radeon 9000/9000 PRO также поддерживают работу с двумя мониторами. Дополнительно следует выделить поддержку режима антиалиасинга 6X и анизотропной фильтрации до 16X, но при этом нужно учесть, что анизотропия у ATI и nVidia — это две разные вещи, причем не в пользу канадской компании ATI. То же самое, но чуть в меньшей степени, касается и аппаратного сплавливания наклонных поверхностей. Частота работы чипа Radeon 9000 PRO — 275 МГц, памяти — 275 [550] МГц, шин памяти — 128 бит DDR, техпроцесс — 0.15 мкм.

GeForce FX 5200 — самый слабый чип, спроектированный на основе ядра NV30 (GeForce FX 5800), при этом он является самым «свежим» из отобранных нами и обладает определенными преимуществами перед своими конкурентами. Чего стоит хотя бы полноценная, даже избыточная поддержка не только DirectX 8.1, но и относительно недавно появившегося DirectX 9! Другой вопрос, что с присущими этому чипу скоростными характеристиками (о них чуть ниже) это поддержку ему, как зойцу стоп-сигнал. А если учесть, что игры, которым она необходима, появляются нескорее, то она не нужна и подавно. Но в свете новостей о том, что грядущая операционная система от Microsoft не сможет продемонстрировать все свои красоты без DirectX 9, можно оценить полезность данной карточки совершенно по-иному. GeForce FX 5200 поддерживает большинство современных режимов антиалиасинга и анизотропной фильтрации. Рекомендуемая разработчиками частота чипа составляет 250 МГц, памяти — 200 [400] МГц, шин памяти — 128 бит DDR, технологический процесс изготовления чипа — 0.15 мкм.

Практичность

Теперь от теории переходим к практике, то есть рассмотрим видеокарты, основанные на отобранных чипах, в действии. В нашем случае это будут Sparkle GeForce FX 5200 AGP 8X, Soltek GeForce4 MX440 AGP 8X и HIS Excilibur Radeon 9000 PRO.

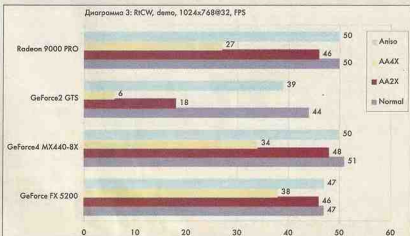
Все видяшки оснащены TV-OUT и DVI-выходами и не обделены всеческими аксессуарами в виде переходников. Первая и третья карты имеют по 128 МБ видеопамати на борту, вторая — 64 МБ. Рабочие частоты чипа и памяти на видяхе от Sparkle полностью соответствуют рекомендуемому, на картах от HIS и Soltek частоты памяти ниже стандартных на 25 МГц и 12 МГц соответственно. В качестве «спонсорной» видеокарты для сравнения использовалась InnoVISION GeForce2 GTS 32 МБ DDR, с частотами чипа/памяти 200/333 МГц.

Тестовая платформа, на которой проводились испытания: Celeron Tualatin 1100 МГц, 256 МБ RAM, 30 Гб HDD WD 5400 об/мин. В случае более мощного процессора и большего объема оперативной памяти все тестируемые видеокарты (кроме GeForce2 GTS) могут показать результаты еще на 15-20% выше.

Для начала посмотрим на итоги комплексного теста **3DMark 2001SE** (см. диаграмму 1). Лидером с солидным отрывом показал себя Radeon 9000 PRO, который обошел на 14% самую быструю и на 41% самую медленную карту из семейств GeForce. GeForce4 MX440 и GeForce FX 5200 идут практически вровень, оказавшись быстрее GeForce2 GTS почти на 30%. Результаты этого теста, в принципе, можно назвать достаточно близкими к истине, чтобы делать выводы о скорости работы и технической оснащенности той или иной видеокарты и руководствоваться ими при решении о покупке конкретного устройства. Очевидно, что за такие деньги Radeon 9000 PRO практически вне конкуренции. Хотя у этой карты есть проблемы иного плана — например, в UT2003 были незначительные глюки с текстурами неба, проявлялись старая «болезнь» ATI — некачественные драйверы. Но если закрыть глаза на эту «мелочь», то в общем и целом Radeon 9000 PRO — замечательный чип и уверенный победитель сегодняшнего теста по соотношению цена/оснащенности. Несмотря на некоторое превосходство в скорости и оснащении GeForce FX 5200 над GeForce MX440, второе место следует отдать все-таки GeForce MX440-8X, потому что по соотношению цена/скорость он со своим конкурентом обходит GeForce FX 5200. Если же цены на последний опустят хотя бы до уровня 70-80 у.е., то оптимальным выбором из этой двойки и даже из всех рассмотренных нами видеокарт будет именно он. На последнем месте вполне ожидаемо оказался GeForce2, который еще раз подтвердил, что он сегодня уже практически не жалеет. Результаты игровых тестов в Unreal Tournament 2003 и Return to Castle Wolfenstein вы можете увидеть на диаграммах 2 и 3. Небольшие пояснения: Normal — стандартные установки в разрешении 1024x768@32 (этот режим используется во всех тестах для всех видеокарт), AA2X/AA4X — режимы антиалиасинга, Aniso — применение максимально возможного режима анизотропной фильтрации.

На этом все. Удачного вам выбора и заоблачных показателей FPS!

Выражаем благодарность компании **K-Trade** за предоставленные для тестирования видеокарты.



[illegible][illegible][illegible]

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР
ИГРОВОЙ» № 20 (78) 26.05.2002

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

Учредитель: ООО «К-Инфо»
03057 г. Киев-57, а/я 61.

Добро пожаловать на ярмарку "Игроград"!

В рамках празднования трехлетия
издания "Мой компьютер Игровой"



Только для Вас:

Лучшее время и место для покупки

компьютера, комплектующих, периферии и CD - **КАКИХ?**

Отличная возможность познакомиться

с фирмами и товарами - **КАКИМИ?**

"Вживую" пообщаться с теми, кто создает,
издает и описывает игры!

ГДЕ все это?!

5 - 8 июня

Республиканский планетарий

Международная Игровая

ярмарка "Игроград"

www.igrograd.com.ua/expo

Выставка-продажа

компьютерной техники
и компакт-дисков



**Фестиваль компьютерных
и ролевых игр**

**Специализированная конференция
"Компьютер дома"**

**Форум разработчиков
и издателей игр**

**Компьютерный
игровой марафон**

от



Интернет-
партнер:



Network:

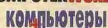


Технический
партнер:

торговая марка



Информационные
спонсоры:



А также
самый острый
игровой журнал



Организатор:

ИД **МОЙ**
КОМПЬЮТЕР

При поддержке:



SAMSUNG

По вопросам размещения рекламы обращаться в РА "АоТи Реклама", тел. 455-5332



pc cdrom



Он напрасно думал, что с лицензуемыми монстрами давно покончено. Сами курономстры так не думали. Сомкнув изрядно поредевшие шеренги, пернатые завоеватели вновь бросились в атаку, осыпая окрестности миллионами тонн потенциального гоголя-могоя... Но вас не заставить врасплох! Вы задолго до вторжения подготовились к обороне. Облечившись в лицензируемый жилет, вы вновь вышли на тропу войны, и ничто не помешает вам покончить с диетическими воздухоплавающими раз и навсегда...

- ◎ 12,000 кадров новой, сверхприкольной анимации, отрисованной захватными курокавист-никами!
- ◎ Мощнейшее вооружение, totalmente обеспичивающее окрестности!
- ◎ Возможность, учетвером утокить, закламлённое небо по локальной сети и интернет!
- ◎ 5 абсолютно новых уровней, плюс 1 призовой!
- ◎ Возможность разместить результаты своих боев в Интернет: докажите всему миру, что вы лучший!



© 2003 "MultiTrade"

© 2003 "Akella"

© 2003 "Toontrax"

© 2003 "Zuxxez Entertainment AG"

Издатель на территории Украины - компания "МультиТрейд".

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (044) 237 5186.

495 1018; www.multitrade.com.ua; E-mail: sale@multitrade.com.ua.