

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 23(81)

Еженедельник

«Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

9.06.2003

**grand
theft
auto**

Vice city

CM4
CHAMPIONSHIP MANAGER

W.A.R.
NO NAME WAR

W.A.R. SOLDIERS

The True Story



отвечает
пиратских копий

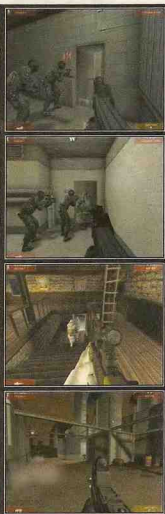
ТОЛСТЫЕ И БЫСТРЫЕ ВЫДЕЛЕНКИ



Специальные условия для
Подолы, Оболони, Курневки, Академгородка

т. 464-8262
464-7185

КОМПАНИЯ "ОДИССЕЙ" ПРЕДСТАВЛЯЕТ



Tom Clancy's
RAINBOW SIX 3
RAVEN SHIELD

По вопросам отправки заказов и сотрудничества обращаться по тел.:
(048) 735 18 85, e-mail: odissei@odissei.od.ua, www.odissei.od.ua



Подписка 2003

С 1 января «Мой компьютер игровой» выходит еженедельно!

- Подписаться на «Мой компьютер игровой» можно во всех отделениях «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания, в зависимости от периода, составляет: 1 месяц – 6,88 грн, 3 месяца – 20,39 грн, 6 месяцев – 40,18 грн.
- Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.poshta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpresa.kiev.ua.
- Подписку с курьерской доставкой можно осуществить через следующие фирмы:

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

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

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

- Оформить подписку теперь можно в любом отделении или банкомате 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 ЯНВЯ»
ФИРМА

корисно

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ

Samsung Syncmaster 755 DFX

Абсолютно
плоский экран
бескомпромиссное
разрешение для самых
требовательных
пользователей



Диагональ экрана 17" (видимая – 16")
Абсолютно плоский экран и плоское изображение
Величина зерна 0.20мм (горизонт.)
DynaFlat – Infinitely Flat Tube

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

Список статей

- Ефим БЕРКОВИЧ.
Элита Online, стр. 7.
- Ростислав МАЛЬКО aka Pepel.
No Name War, стр. 8-9.
- Игорь КЛИМОВСКИЙ.
Grand Theft Auto: Vice City, стр. 10-13.
- Алексей LEPRECON.
W.A.R. Soldiers, стр. 14-15.
- Ефим БЕРКОВИЧ aka RAND.
Casino Tycoon, стр. 16-17.
- ЯСКР.
Крылатая мясорубка, стр. 18.
- Дмитрий ДАХНО aka Saint Daemon.
Championship Manager 4, стр. 20-21.
- Ваня ЗИНЧЕНКО, Кирилл АЗАРХИН.
Illegal Street Drag, стр. 22-23.
- Том/Док/КЕРТИС.
Записки автоответчика, стр. 24-25.
- Дмитрий СВИРЕПЧУК.
HTML: вдоль и поперек 2, стр. 26-27.
- Андрей ГОЛОТА.
ГРАМотная замена памяти, стр. 28-29.

Оценки статьи по десятибалльной системе и участия в конкурсе

1	☐
2	☐
3	☐
4	☐
5	☐
6	☐
7	☐
8	☐
9	☐
10	☐



Перед началом нашей экскурсии все могут прочитать свежий выпуск игроградского вестника. Те же, кому он не достался, быстрее бегите к киоскам и к раскладкам со свежей прессой. Ведь только из «Игроградского вестника» вы сможете узнать последние события, произошедшие в нашем городе.

О рейнджерах замолвили слово

Разработчики из **Elemental Games** продолжают работы по улучшению геймплея «**Космических Рейнджеров**». Недавно появился патч, улучшающий игру до версии **1.6**.



Вот основные нововведения:

- ✓ в информационном центре при поиске планеты показываются соответствующие сведения о товарах;
- ✓ в целях детализации поиска число искомым объектов в информационном центре увеличено до 30;

- ✓ разброс в ценах в торговом центре увеличен на 20%;
- ✓ выполнение правительственных заданий в начале игры оценивается вдвое выше;
- ✓ клисане стали менее агрессивны и позже нападают на родную систему игрока;



- ✓ вес артефактов на легком уровне уменьшен на 15%, на сложных уровнях увеличен на 15%;
- ✓ на легком и нормальном уровнях черные дыры открываются чаще на 20%;

- ✓ на легком и нормальном уровнях стартовая сумма наличных увеличена на 30%;
- ✓ на легком и нормальном уровнях начальное соотношение сил коалиции и клисан изменено в пользу коалиции на 10%.

Патч для версии 1.5 весом 2.5 Мб можно скачать с <http://elementalgames.com/download/rangers/p150v160.zip>. А для более ранних версий игры понадобится другая его версия размером побольше (4.0 Мб); найти ее можно здесь: <http://elementalgames.com/download/rangers/p100v160.zip>.

Когда вернется Лара

Компания **Eidos** официально заявила, что релиз очередной части популярного сериала **Tomb Raider — Tomb Raider: The Angel of Darkness** — состоится 20-го июня. Так что поклонникам первой леди виртуального мира осталось ждать совсем недолго. Как многие из вас наверняка знают, **Tomb Raider: The Angel of Darkness** будет существенно отличаться от своих предшественников. На этот раз разработчики уделяют больше вни-

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057

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

СПОНСОР КОНКУРСА "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ" В ИЮНЕ 2003

GIGANT

1-Й ПРИЗ

ВИДЕОКАРТА InnoVision GeForce FX 5200 128Mb DDR TV/ DVI RTL



2-Е ПРИЗЫ

CDRW Drive NEC NR-9300 48x/24x/48x 2048kb cache ATAPI IDE OEM

3-И ПРИЗЫ

Устройство памяти USB Flash Drive 32Mb

УКРКОМПЛЕКТ

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

мания эшкелу. Пальба из всех стволов будет перемежаться диалогами с много-



численными NPC. Привышая за последнее время экзотики пирамид уступила место улицам Праги и Парижа. Скальные пещеры с туннелями перевоплотятся в ком-



муникационные катакомбы, воссоздающие реальный подземный мир этих городов. Короче говоря, новые приключения Лары Крофт обещают быть интересными. Ждем.

Тени «Невервинтера»

Как сообщает **Bioware**, add-on к *Newerwinter Night* под названием **Shadows**



of Undrentide «ушел на золото». В продажу он поступит примерно через неделю. Разработкой этого проекта занималась студия **FloodGate Entertainment**. Несмотря на то, что это новое имя на игровом рынке, качество их работы должно быть отличным — костяк команды составляли дизайнеры, работавшие до этого в *Looking Glass*. В результате нам обещают новый захватывающий комбайн для персонажей средних и низких уровней, причем партию из оригинального *Newerwinter Night* использовать не удастся, а придется создавать новую. И без того маленький bestiary в *Shadows of Undrentide* пополнился еще шестнадцатью монстрами, встреча с которыми станет для вашего героя не самым при-

ятным сюрпризом. Также добавятся еще пять новых классов. В общем, разработ-



чики обещают как минимум двадцатичасовое погружение в сказочный мир *Forgotten Realms*. Остается только дожидаться появления игры на прилавках магазинов.

К взлету готов

Продолжаются работы над первым add-on к авиасимулятору «Ил-2: Забытые сражения». Разработчики уже выложили на официальном сайте (<http://games.1c.ru/il2.htm>) скриншоты cockpits некоторых самолетов, которые дополнят нынешнюю коллекцию. Это *Hawker Tempest* (первый появится в небе «Ил-2»), *Go-229* и *Fiat G.50*. В ближайшее время фанаты Ил-2 смогут испытать этих «железных птиц» в действии. Как вы знаете, «Ил-2» — один из самых реалистичных авиасимуляторов, дающих возможность полетать на авиатехнике времен второй мировой войны.

Ведьмак на наших мониторах

Поклонников **Анджея Сапковского** должна обрадовать новость о том, что польская компания **CD Project** приступила к созданию игры по мотивам цикла рассказов о ведьмаке *Геральте*. На главным героем будет не этот всем известный пер-



сонаж, а свежеспеченный ведьмак (или ведьма). Возможности ведьмака во много раз превосходят возможности обычного человека, так что под вашим управлением окажется настоящий средневековый супергерой, который может, используя только меч и магию, в одиночку справиться с любой тварью, будь то дракон или вампир. Наверно, поэтому у вас не будет возможности взять себе напарника, да и зачем он нужен — только лишняя обуза.

Главной целью игры является очистка Нордлинга от нечисти и наведение там

порядка. Несмотря на то, что разработчики ориентировались на *Baldurs Gate*, сюжет довольно линейен и делает игру похожей на *Dungeon Siege* и *Neverwinter*



Nights. Планируется, что игра будет разделена на три акта с прологом и эпилогом. На их прохождение потребуется как минимум тридцать часов игры. Все это вре-



мя вы будете наблюдать красоты трехмерного движка, по характеристикам близкого к используемому при создании *Newerwinter Night*. К сожалению, срок окончания разработок неизвестен. Но получить релиз игры в качестве приятного сюрприза все же лучше, чем ожидать игру и потом узнать, что ее выход перенесен на полгода.

Кибернетический воин

К радости любителей *MMORPG*, компания **Cyber Warrior** выпустила римейк своей старой классической *Rubies of Eventide*. Здесь игрок может выбрать одну из семи рас и более девяносто классов персонажей; таким образом перед ним открывается огромное количество вариантов. Магическая система состоит из восьми школ, каждая из которых содер-



жит по пятьдесят заклинаний. При этом у каждой школы магии есть идеологически противоположная ей, с кото-

рой она конфликтует. Например, *Shamanic* — школа жизни, воюет с *Necromancy* —



школой смерти. *Conjuring* — союзник *Terrestrial*, в то время как *Illusion* больше соотносится с *Ethereal*. *Bardic*-магия — часть *Ethereal* и часть *Life*, противостоит *Summoning* с частью *Terrestrial* и частью *Death*. *Druidic*-магия учитывает *Terrestrial* и *Life*, а *Sorcery* содержит *Ethereal*- и *Death*-магию. Большое значение уделяется торговле между игроками; по сути, они сами строят экономику игры. Но самым главным отличием *Rubies of Eventide* от других MMORPG является стратегическая похолодовая боевая система. Графически игра реализована на движке *Touchdown* (бывший *Littech*), который дает возможность игроку переключаться между видом от первого и от третьего лиц. Разработчики дают возможность бесплатно в течение десяти дней опробовать игру (клиент можно скачать с официального сайта <http://www.rubiesofeventide.com/contain>).

html), а чтобы продолжить свое знакомство с этим миром, придется раскошелиться на 15 у.е. ежемесячно.

SirTech не сдается

По неподтвержденным данным, остатками команды разработчиков из компании **SirTech** продолжают разработки **Jagged Alliance 3** и **Wizardry 9**. По Сети бродят слухи, что продолжения старых хитов будут выпускаться при поддержке *Electronic Arts*, но это все вилами по воде писано. Так что подождем официальных подтверждений. Следите за новостями.

Обидно, досадно

Как всегда, разработчики не могут обойтись без того, чтобы не расстроить игроков. Один из самых ожидаемых 3D-экше-



нов **Duality**, разрабатываемый **Phantagran Interactive**, не был представлен ею на E3. Еще большее огорчение игроков вызвало сообщение о том, что про-

ект заморожен до 2004 года. По таким раскладам невозможно даже приблизительно судить, когда закончится работа над этим проектом, да и закончится ли она когда-нибудь вообще.

Очевидное невероятное

С августа 2003 года Издательский дом «Мой компьютер» начинает выпуск нового ежемесячного журнала «**Реальность Фантастики**». Планируется издание книжного формата (A5) в мягкой цветной обложке объемом около 200 страниц. В журнале будут публиковаться фантастические произведения любых направлений, как уже хорошо известных авторов, так и начинающих. Предусмотрены рубрики и для критики, публицистики, новостей о форумах, конференциях и съездах любителей фантастики, библиографическая страничка.

В первых же номерах будут опубликованы до сих пор еще не изданные произведения Владимира Васильева, Сергея Лукьяненко, Василия Головачева, Геннадия Праскевича, Андрея Куркова, Юлия Буркина, Олега Авраменко, Алана дин Фостера, Руди Рюкера, Фреда Сабержагена и других хорошо известных широкому кругу читателей авторов.

Уже в сентябре 2003 года читатели смогут оформить подписку на журнал на 2004 год (подписной индекс будет опубликован). Журнал можно будет приобрести в киосках «Союзпечати», на книжных раскладах и в книжных магазинах.

Он может стать твоим!

ATHLON 2000 XP
USB 2.0, LAN, DDR 256 Mb
EDD 40.0 Gb WD400EB

Mouse 2-but PS/2 A4 Tech WOP-35 оптический
Color SVGA 17" LG F700B (T00-99) Flatron

Успей подписаться до 10 июня!

Копии квитанций принимаются
только в бумажном виде и

только до 1 июля!

Подпишись
на полгода
МОЙ
КОМПЬЮТЕР
выиграй
компьютер.

GIGANT

ОТ КОМПАНИИ
УКРКОМПЛЕКТ
www.gigant.com.ua
т. 206-47-44
459-38-04

Адрес: 03057 Киев-57, а/я 61.

Подписной индекс: 35327.

Стоимость подписки: 59 грн. 62 коп.

ЕФИМ БЕРКОВИЧ

ЭЛИТА Online

Одна из вечных тем практически всех РПГ — это борьба добра со злом. Не остались в стороне от этого важного вопроса и онлайн-проекты. Так, один из самых лучших в Украине проектов «Элита-онлайн» (www.elite.uct.ua), о котором мы уже несколько раз писали, ввел в ряды доступных на нем профессий паладинов и некромантов.

Как святой, воин паладин использует божественную мощь, чтобы излечивать раны, яд, болезни, снимать проклятие, улучшать способности во время битвы и помогать товарищам, которые ищут приключений в борьбе против темных сил зла. И в момент решающего удара определенные умения играют большую роль в вопросе жизни и смерти.

Чтобы использовать силу эффективно, паладин должен развиваться в искусстве Галантности (*Chivalry*). Чтобы применять умения паладина, также необходимо иметь достаточное количество *Tithing* и *Mana*. *Tithing* можно получить в Святине за пожертвование золота, обмен осуществляется один к одному.

Посмотрим же, что это за заклинания.

✓ Consecrate Weapon

Tithing: 10
Mana: 10
Скил: 15

Effect: позволяет паладину на короткое время освятить оружие. Такое оружие приобретает мощь, которая позволяет определить слабые места в защите противника. Продолжительность — 3-11 секунд.

✓ Dispel Evil

Tithing: 10
Mana: 15
Скил: 35

Effect: с помощью этой способности можно изгнать все призванные существа злой природы. Также оно заставляет бегать злых существ с поля боя. Разрушительная природа этого святого заклинания иссушает запасы маны и стамины трансформированного некроманера.

Enemy of One

Tithing: 10
Mana: 20
Скил: 45

Effect: позволяет паладину объявлять существо, которое он ударит, на некоторое время смертельным врагом. Что в свою очередь, увеличивает наносимый урон всем существам того же типа, но уменьшает защиту. Продолжительность — примерно 1-5-3,5 минуты.

Noble Sacrifice

Tithing: 30
Mana: 20
Скил: 65

Effect: паладин теряет все очки, кроме одного очка здоровья, маны и стамины в обмен на способность воскрешать. Также увеличивает 9-24 очка здоровья и избавляет от всякой отравы.

Remove Curse

Tithing: 10
Mana: 20
Скил: 5

Effect: эта способность позволяет снять все проклятия, налагаемые некромансером, а также магом (*Curse*, *Clumsy*, *Weaken*, *Feeblemind*, *Paralyze*).

Sacred Journey

Tithing: 20
Mana: 20
Скил: 15

Effect: позволяет паладину мгновенно добраться к отмеченному местоположению. Заклинание действует, как *Recall*. Однако, чтобы использовать эту способность, Па-

даний, которые нападают на все живое и неживое. А также способны сами превращаться в эти создания, приобретая их способности и недостатки. Новая Spellbook содержит 16 заклинаний зла, которые можно использовать и с обычными заклинаниями. Для успешного кастования вам потребуются изучить скил *Necromancy* (аналог скила *Magey*), а также *Spirit Speak*.

✓ Curse Weapon

При касте оружие приобретает адсорбирующий эффект (половина урона, которое смогло нанести оружие, передается хит-поинтам Некроманта).

✓ Pain Spike

Заклинание причиняет физическую боль противнику (продолжительность — 10 секунд). Если при этом противник остался жив, то некоторое количество хит-поинтов восстанавливается.

✓ Evil Omen

Некромант проклинает противника, и последующие удары для него оказываются более опасными. Урон увеличивается на 25%, степень отравления ядом возрастает на 1 уровень, *Resist Magic Skill* противника становится равным 50.

✓ Blood Oath

Заклинание действует, подобно зеркалу. Противник получает увеличенный урон такого же характера, который он нанес вам.

✓ Wraith Form

Заклинание трансформирует костюющего в *Wraith*, понижая его сопротивления стихиям и повышая физическую сопротивляемость. В этом состоянии костюющий ВСЕГДА успешно использует заклинание *Recall*, а также пользуется эффектом *Mana Drain* при ударе по противнику. Костюющий остается в этом состоянии до тех пор, пока снова не прибегнет к заклинанию *Wraith Form*. Урон от серебряного оружия уменьшается на 25%, физическая защита понижается на 10%, но защита от огня понижается на 25%, защита от любого вида энергии яда и холода уменьшается на 5%.

✓ Animate Dead

Заклинание воскрешает мертвое создание по его останкам. Воскрешенный монстр будет атаковать любую цель, кроме людей. Его сила в несколько раз больше, чем у его живого аналога.

В общем, яд, проклятие и поднятие нежити — вот оружия сил зла.

А вы кем будете на «Элите»? Еще не знаете? Так заходите на www.elite.uct.ua и выберите себе профессию по душе.



Наш автобус выезжает в квартал стратегий. Справа от нас может доловаться на почти достроенное здание в классическом стиле. Роботы над ним уже практически завершены, и, выйдя из автобуса, вы сможете распространить прорывов о новостройке.

Ростислав МАЛЬКО aka Pepel rm_pepel@rambler.ru



NO NAME WAR

Война, долгая и жестокая, истощила Землю, которая постепенно превратилась в пустыню, почти без ресурсов, без жизни... Наши предки покинули родную планету и улетели в поисках нового дома. Бы-



ло это более тысячи лет назад. Теперь мы, их потомки, вернулись. Но не все спокойно в Датском королевстве Мы обнаружили неизвестную нам расу инноплетня, прилетевших сюда после отлета корабля хтонов (на нем-то наши предки и ретировались). Они, видно, тоже когда-то покинули родную планету, и поселились здесь. Они не отдадут Землю обратно, а значит, быть войне! Снова война! Но и тут сюрпризы не закончились. В войну вмешались люди, вернее, остатки людей, предки которых отказались покинуть Землю... Они забыли о технологиях и живут, как в средневековье. Но у них есть сильнейшее оружие — магия. И что самое ужасное, они одиноко не ненавидят и нас, и инноплетня, считают и нас, и их захватчиками...

Мы — хтоны (Khtons), самая «технологичная» раса людей. Основная наша мощь — это машины. Хотя квалдары (Qaldars) тоже люди, но они во всем отличаются от нас. Они не строят больших, хорошо защищенных баз, как мы или хлуны (Khlons), а живут в мобильных боксах или працутах. Они очень быстры, основную их силой является, конечно же, магия.

Хлуны... Очень жестокая раса захватчиков, способная к регенерации. Главное их оружие — энергия (в общем, протоны — прим. психиатра) и всевозможные пушки. А в особенности, все мы отлича-

емся по части тактического планирования боя. Мы, например, любим нападать неожиданно, массированно, с мощной огневой поддержкой. Ну а квалдары, эти трусливые мыши, предпочитают диверсии. Земля совсем не похожа на нашу родную планету. Хотя тоже обильно усеяна ресурсами. Основные — это, конечно же, минералы, дающие нам энергию и пищу, различные технологические ресурсы, получаемые нами тогда, когда войны совершенствуются в умениях, ну и, наконец, информация. Благодаря ей можно многое узнать о противнике, что частично помогает выиграть сражение. Мы время от времени напомним племена квалдаров для сбора ресурсов, они это делают по-своему, не так как хлуны и не так как мы.

Настало время потолковать о наших войсках и постройках. По части последних у нас мнения сходятся: все важные здания должны иметь защитные пушки (попробуйте отаковать квалдарский дредноут, защищенный 15 стволами! — видно, все-таки не совсем позабыли технологии ☺). В общем, базы могут за себя постоять. Юнитов тоже у всех хватает. Можно выращивать таких солдат, каких душе угодно, изменять их вид и характеристики (те же касается нанятых на службу героев). Пехота не является пушечным мясом — у нее, как и многих других юнитов, есть уникальные способности, которые она с успехом применяет. ВМС тоже впечатляют. Чего стоит пара-

Разработчик: AMC Creation (<http://www.amc.ro>)

Издатель: «Новый Диск»/«Медиа-сервис 2000» (<http://www.media2000.ru>)

Жанр: RTS с элементами TBS и RPG

Системные требования:

✓ **минимальные:** 800 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео (GeForce2 или ATI 7000);

✓ **рекомендуемые:** 2 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео (GeForce4200 или ATI 8500)

Дата выхода: лето 2003 г.

тройка наших авианосцев, спокойно пускающая на дно десяток вражеских крейсеров! Морской техники много, жаль только, уж больно она дорогая.

Ну вот, вроде и все. Заканчивая свой доклад, пусть будет помят потомкам. Возможно, продолжит придется уже не мне... Завтра у нас новый бой... Завтра атака на Улей зерт... Пардон, на Улей клунов! Прощайте!

Примечание психиатра

Док... Вот такой пациент поступил в палату № 12 вчера вечером. Парень начался инфы о новой RTS **No Name War**, создательской фирмой **AMC**, и воображал себя предводителем ктонской армии. Причем так ярко описывает события, технологии, историю, свидетелем которых, как он утверждает, являлся. Я сам геймер. Люблю, знаете ли, погонять монстров по подземельям, покачать персов в РПГ, повновнест пар-тройку комков в стратегиях. Я заинтересовался этим проектом. Игра чем-то напоминает незабвенный «Старый Крафт». В первую очередь хлунами — задкий гибрид зергов и протосов... Ну да ладно. В общем, у нас три абсолютно непохожие расы. Система менеджмента, сбор ресурсов, командование, дерево технологий, типы оружия, количество зданий и общение с NPC у всех рас будут полностью отличаться.



Пришло время вспомнить о том, на чем частично прокальваются деевеперы, то бишь о графике. Но к счастью, ребята из AMC не забыли, что помимо сюжета, юнитов и кампаний в стратегии есть и такая



партия. Вначале-то разработчики корпели над 2D движком, который позже был заброшен в пользу трехмерного, рассчитанного на очень серьезный уровень детализации с обработкой свыше 100000 полигонов на одном экране, плюс тени и освеще-

ческих юнитов можно будет использовать для постройки нового или для апгрейда какого-нибудь старого юнита (глубокий поклон «Генералам»). А вот тут еще один сюрприз — животные своим поведением могут подсказать вам, был ли тут еще кто-то, что может помочь обнаружить западно.

Всем этим великолепием мы сможем любоваться с помощью четырех камер: свободной, классической, динамической и fix-камеры.

Еще одна важная деталь для стратегий — звук. Он пока еще в разработке, но уже известно, что он будет с CD-качеством и поддержкой EAX.

Ну а теперь поговорим о том, что разработчики обещают заглянуть в меню игры. Нас ожидают три кампании за каждую расу (количество миссий не сообщается ☹), порядок их прохождения строго фиксирован. Зато мы сможем загружать уже пройденные миссии и резаться по новой. Да-

да, немного улучшенных для удобства маймейкеров.

Последняя деталь — это юниты, и даже не юниты, а их апгрейд, контакт с NPC и



щение в реальном времени, с 30-40 источниками видимого света! Правда, уж очень он прожорлив, но ведь не зря! Просматривая скриншоты, я даже прослезился ☹ — красота-то какая! Что стоят погодные эффекты — то, чего так не хватает многим RTS. В NNW они будут зависеть от типа местности, климата, времени года. Штормы в морях, песчаные бури в пустынях, дождь, снег, туман. Причем, погодные условия могут благоприятствовать одной расе, а другой, наоборот, мешать. К примеру, юркие квадранды смогут прятаться в тумане, хлуны — добывать энергию из молний, которые, в свою очередь, способны вывести из строя всю электронику котов. Игровой мир обещает быть очень реалистичным и интерактивным. Судите сами: леса и поля, горы и каньоны, болота и озера, которые умелые тактики смогут использовать для победы, и при этом — возможность ПОЛНОЙ деформации и destruction этих самых ландшафтов. Вы хотели сносить деревья, копать ямы, делать кратеры, оставлять следы на поверхности? Пожалуйста — только «гринписис» ни слова ☹.

Идем дальше. Что было во всех стратегиях после смерти юнито? В лучшем случае он превращался в скелетик и через пару секунд исчезал. В NNW с органическими

более «сетка», то бишь сетевая игра. Обещают несколько сетевых режимов, включая *skirmish*, *multiplayer* и *cooperative*. Последние два особенно интересны — вообразите, несколько игроков контролируют одну базу, один занимается атаками и защитой, второй — постройками, а третий собирает ресурсы (наверное, самое интересное занятие ☹). В игре будет *DirectPlay*, что свидетельствует о поддержке протоколов TCP/IP, IPX и модема. Максимальное количество поддерживаемых игроков — 16, но о точном числе нас оповестят только после бета-тестирования.

Вместе с игрой поставляется редактор карт (коих на сингл и на сетку приходится в общей сложности 43: 18 для первой и 25 для второй), предоставляющий множество функций для легкого и быстрого создания карт, включая возможность создания своих собственных юнитов и зданий. Чуть позже выйдет полный набор инструментов, использованных при создании игры, прав-

интерфейс. Апгрейды бывают разные — стандартные, для всех юнитов, и специальные, для ветеранов и героев. Можно также воровать технологии у противника (земной поклон «Красной Угрозе») и создавать новые либо апгрейды старых воинов. Ребята из AMC очень хвастаются развитой системой общения с NPC. Мы сможем: покупать/продавать технологии, оружие, технику, информацию, нанимать их как советников или героев и многое-многое другое. Управление юнитами будет осуществляться так же, как и в обычных стратегиях (левой кнопкой выбираем войку, правой отдаем приказ). Кнопки интерфейса, и без того разумно упорядоченные, можно менять местами в соответствии с пожеланиями геймера (вдобавок, каждой расе обещают уникальный интерфейс).

Ой! Чуть не забыл! AMC не собираются вводить ограничение на количество юнитов, но максимальное количество одновременно выбираемых юнитов — не более 20. Окончательный вердикт вынесут бета-тестеры.

Заключение

Маловато, конечно, у нас футуристических тактических стратегий. Это причина номер ван, по которой стоит повнимательнее приглядеться к этой гейме. А причины номер ту, три, фиф и так далее... Так вот сюжет: потрясая графика, прикольный сюжет, куча юнитов, реальный мир и много чего другого. Нам остается только ждать и надеяться, что хотя на этот раз девелоперы нас не обманут. А жаль-то уже не так долго — всего месяц. И еще пару советов. Всем любителям стратегий, имеющим мощный комп, — отложите деньги в специальную копилку на диск, а тем, у кого мощной машины нет, но кто любит RTS, — отложите деньги на диск в копилку и... марш за четвертым этажом, пока время еще есть ☹!

P.S. Только ради Бога, будьте поосторожней с игрой! Ведь сколько людей попадает в наши цепкие руки (причем, попадают на мелочах ☹) с расстройством психики. А то тоже будешь предводителем котов, как этот несчастный... Или квадранов. А ведь на самом деле мы — самая сильная и могущественная раса! Мы, хлуны! Земля будет наша! (Злобный хохот за кадром, переходящий в кашель.)



юниты этот процесс будет проходить намного дольше и реальнее. После большой битвы у всех местных зверушек будет шведский стол ☹. Детали поломанных механиз-



Кстати а где наш автобус? Как, его опять угнали? Ну что же делать, волна автоугонов опять захлестнула Игроград. Придется нам провести небольшое расследование.

Grand Theft Auto Vice City

A whole new world

Игрок КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf werewolf_31@mail.ru

Даже мне точно не известно, сколько времени я провел, играя в GTA3. Не часы и не дни... Недели! Не меньше!!! Такое со мною случалось, только когда мне в руки

все нюансы, разобраться окончательно во всех сюжетных перипетиях и взаимоотношениях персонажей. И если такое желание возникает, значит, дело делалось не зря, значит, геймера/зрителя/читателя удалось убедить в реальности происходящего. Желание реципиента (геймера/зрителя/читателя) вновь окунуться в вымышленный мир, как мне кажется, и есть одна из наивысших похвал создателям подобного произведения (слово «продукт» пальцы не поворачиваются простучать ☺). И хотя лично меня вполне устраивает моя жизнь и наш земной мир, порой так хочется убежать, забыться, и именно в такие моменты очень кстати те произведения искусства, о которые я упоминал, причем список можно продолжать и продолжать до бесконечности.

Рядовому обывателю не очень интересно нечто необычное и/или андерграундное, для него, наверное, и «клоуны» и «эпизоды Бритни Спирс» ☹, но ведь мы с вами не такие, правда? Мы с вами — тонкие ценители искусства, и вообще, люди переборчивые, нам, геймерам, какой-то второсортно клонированный ширпотреб не нужен.

Я не случайно начал так издали, просто навскидку попробуйте поиграть сегод-

Разработчик: Rockstar North

Издатель: Take 2 Interactive

Жанр: уникальный симулятор современного криминального мира

Системные требования:

✓ **минимальные:** P3-800, 128 Мб ОЗУ,

DirectX 9.0 совместимая видеокарта 32 Мб;

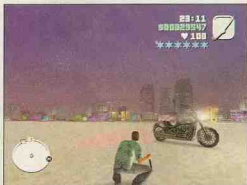
✓ **рекомендуемые:** P4-1400, 256 Мб ОЗУ, DirectX 9.0, 64 Мб видео

ня в первую игру из серии Grand Theft Auto, вышедшую еще в далеком 1997 (то есть, целых шесть лет назад). Графика просто жуть, но атмосфера, геймплей! И даже несмотря на то, что эта часть серии мне нравится меньше всего, я все равно снимаю шляпу перед девелоперами. Вторая часть продолжала традиции предшественницы, но ее графика значительно улучшилась, а геймплей стал более увлекательным. Но когда чуть больше года назад GTA3 таки добралось до наших персональных компьютеров, стало ясно, что это прорыв, настоящая революция. Умельцы из Rockstar Games фактически создали новый жанр. Именно третья часть сериала была официально портирована на PC спустя больше чем полгода после выхода на PlayStation2. А если кто-то будет не согласен с моей характеристикой GTA3, пусть покажет мне игру, в который большой, трехмерный игровой мир, с огромной свободой действий и выбора, сочетается с ураганим геймплеем, и при этом все перемежается большими кусками чистого экшена. Я, конечно же, говорю о ситуации на май-сентябрь 2002 г, до момента выхода основного и, по сути, пока что единственного соперника GTA — великолепного симулятора гангстера Mafia.

На речь сегодня пойдет отнюдь не о «Мэфи», а о продолжении GTA, которое в народе уже получило прозвище GTA4,



попадал очередной шедевр жанра RPG. Да и с точки зрения высокого уровня повторной играбельности сравнивать следует лишь с ними. Честно говоря, это уже не просто и не только игры — это абсолютно реально существующие параллельные миры, только одни ближе к нашей реальности, другие дальше. Но независимо от этого, там хочется побывать снова и снова, точно так же, как хочется перелистать обалденную книгу два-три, а то и десять раз, как хочется посмотреть классный фильм, вникнуть во



хотя на самом деле, это невозможно не так. И кстати, разобраться, что именно представляет собой **Grand Theft Auto: Vice City**, весьма сложно. С одной стороны, никак не add-on, слишком уж велик он для add-on'a, но с другой — и не мод, слишком много нововведений. Фактически GTA: VC — это четвертая часть сериала, но видно, что-то не позволило разработчикам поставить в названии циферку «4». Лад-

но, этот вопрос не столь важен, сойдемся на том, что это GTA3.5 ☹.

Эту игру ждали, к счастью, не так уж и долго. Многие геймеры, в том числе и я,



вплоть до «ухода на золото» GTA: VC, играли в третью часть, выкачивая из Сети всеческие моды, новые машины и прочие плагины, позволяющие продлить игре жизнь.

И вот почти одновременно с релизом на PS2, спустя пару дней после официального релиза на PC, я держу в руках заветную коробочку с двумя дисками. Набор стандартных операций: установка, настройка, запуск — и вот я вижу вступительное интро. Выполнено в том же духе, что и GTA3, разве что немного отличаются имена разработчиков, и параллельно с ними на фоне прозрачных силуэтов идет нарезка видеороликов непосредственно из игры. После этой канители загружается главное меню, практически вылитая копия предшественника, правда, цветовая гамма все же изменилась, как-никак, а в GTA: VC на дворе восьмидесятые, и, соответственно, стилистика другая. Не мудрствуя лукаво, шустренно настроиваем игру, бонус, системные требования остались примерно на том же уровне, да и интерфейс особых изменений не перетерпел. Прodelав все эти стандартные манипуляции, я нахожусь в главном меню пункт под названием «Новая игра» и смело жму...

Перед моими глазами появляются несколько мордатых мафиози. Они сидят за круглым столом и решают, каким образом надо распространять и расширять влияние их конторы. Недолго думая, паханы выбрали райский угодок — город Vice City, по моему мнению, вчистую срисованный с

и задвигать ее местным барыгом. Поручили же они это сколько-то делу не кому иному, как Томми Версетти, весьма незначительной личности, годиков этак тридцати.

Томми, как вы уже догадлились, и есть наше игровое alter ego. Прибыв в Vice City в условленное время и место, дыбы совершив торговую операцию «товар — деньги», Томми попадает в засаду.

Тут и начинаются похождения нашего героя, все в лучших традициях жанра — из грязи в князи, но об этом позже. Изначально Томми пытается вернуть деньги с наркотой, и на протяжении всей игры представитель семейства Форелли регулярно названивает Томми на трубу (между прочим, доставшаяся ему «на шару» ☹) и, по-черному заведывая его успехам и все более солидному финансовому положению, настоятельно требует вернуть должок. Рассказывать о сюжете не буду, зачем вам ломать кайф. Скажу следующее: в начале игры Версетти (и мы с ним) действительно пытались вернуть наркотики с деньгами. Но о его смелых и решительных действиях прослышали различные группировки, а точнее, их боссы, и миссии (одно денежной и привлека-



тельной другой) посылались на нашего героя, как из рога изобилия. И сами понимаете, с такими солидными уважением и рейтингом Томми нет дела до какого-то босса, он — сам себе босс, причем чем дальше, тем он становится все более уважаемым и богатым мафиози в городе.

Продолжим наше исследование. Итак, игровой процесс практически не изменился, точнее будет сказать, его не меньше, но и не больше. Как и во всех частях серии, мы направляемся в определенную точку, получаем там задания — и выполняем. Причем стандартных прогонов, типа «иди туда, убей их всех», практически не встречается, ну а если и попадают, то только как составляющая какой-то особо масштабной миссии. Как вам, например, понравится задание носится по городу, аки угорелому, за наркоторглей в поисках наркоты для заезжей рок-группы Love Fist, песенки которой постоянно крутят по радио V-Rock.

Или же ваша задача — спасти жизнь этих самых музыкантов от маньяка. Чувак просит наркоторглю засунул бомбу в их лимузин, а

Томми как раз был за рулем. И если скорострельность упадет ниже определенного уровня, бомба сдетонирует и разнесет машину на кусочки. Кстати, после своего чудесного избавления музыканты расщедраются и посвящают вам песенку, которую можно будет услышать по радио. Мелочь, а приятно.



Еще весьма оригинальны задания, напавленные на завоевание уважения живых воплощений американских стереотипов «очень плохого парня». Мотоциклисты сначала потребуют от вас участия в гонках, с обязательным условием — победой, а потом их шеф обнадеживает еще больше и захочет устроить на улицах кровавый беспредел. И все задания в таком же духе, нестандартные, оригинальные, короче говоря, интересные.

А действующие лица! Один Томми Версетти чего стоит! Харизматичный, уравновешенный, ладоникровый персонаж, без малейших признаков сожаления по поводу отравленных в лучший мир врагов. Наконец-то, повзрослев, научился говорить и представляется, как Джеймс Бонд — Версетти, Томми Версетти ☹. Его друг-соратник — темнокосый парень по имени Ланс. Он и Томми не раз выручали друг друга, но однажды спасли один другому жизнь. Ну и конечно же, боссы мафии. Каждый из них — не просто марionетка, сделанная с помощью технологии Motion Picture. Это действительно живые колоритные и интересные персонажи, с ярко выраженными национальными характеристиками. Их отличают не только одежда и внешний вид, привычки и специфика бизнеса. Задания, которые они дают, уже характеризуют их. Их место обитания очень специфическое: например, тексасский нефтяной магнат постоянно встречается в своем крутом лимузине, а испанский полковник, естественно, в отставке и, конечно, коррумпированный — на своей личной яхте; упомянутые Love Fist — на радиостанции, которая по совместительству есть и студия звукозаписи; байкеры — в своем личном баре и т.д., и т.п.

Что мне всегда очень нравилось, так это то, что помимо сюжетных, нам предлагают просто гигантское разнообразие всевозможных других заданий. Причем, в GTA: VC остались режимы «ветераны» серии GTA: Rampage, также появились и новые. Для тех, кто не знает, расскажу, что такое миссия Rampage. Допустим, передвигаемся вы по улице, внезапно из-за очередного пово-



Майями середины восьмидесятых. Значит, поговорив, паханы решили — быть посему. То есть, надо везти партию наркоты в VC

рата появляется такой себе синий кружочек с очень милым и симпатичным черепочком внутри — смело бегите на него. Наступив на этот символ, вы начинаете миссию. Rap-



pages отличаются друг от друга лишь временем, которое дается на уничтожение врага, и каким-то оружием, безопасностью которого бесконечен лишь на протяжении этой миссии. Например, за две с половиной минуты при помощи револьвера нам надо уничтожить 25 человек из гитанской мафии. Сделав это, вы получите зную сумму денег и нелюбов данной группировки к себе, родимому. Также помимо сюжетных миссий и Raprage, существуют задания, которые отдаются по телефону для пущей анонимности заказчика. Ну, например, какой нормальный мужик станет заказывать убийство своей неверной женушки вживую? Правда, и по телефону это делать не шибко безопасно ☹, но Томми, а значит, и нас это не особо волнует. Количество денег на счету увеличится? Уважение растет? А деньги и репутация — это две основные составляющие для выживания в жестких условиях Vice City.

Естественно, на вышеперечисленных вкунностях дело не заканчивается. Перед нами еще солидный выбор различных профессий. Начнем с классических. Итак, водитель такси. Между прочим, именно так я бы советовал вам начинать трудовые ударно-советоватские будни ☹ в GTA: VC, именно с этой честной и приличной профессии. Работа денежная, по-моему, по сравнению со всеми остальными, наиболее оплачиваемая. Да и помимо возможности весьма быстро разбогатеть, вы сможете



очень хорошо и быстро изучить город, и не обязательно судорожно сверяться с картой отпадет само собой. Как вы помните, в GTA3, после того как вы развели сто пас-

сажиров, на пейджер приходила мессага о том, что теперь можно стать обладателем супертакси. Но в GTA: VC дело обстоит немножко по-другому: после успешного завершения вашей работы все такси ангажируются и у них добавляется такая интересная, иногда даже полезная функция, как прыжок! Нечто подобное мы видели еще в Carmageddon'e, но там это был временный бонус, а здесь же это закономерность.

А раз уж вы захотели обзавестись местным аналогом супертакси, то вам придется купить таксопарк, пройти несколько миссий за таксиста, и лишь потом вам дадут в пользование «тигриные такси» (как я назвал его за характерную кошачью расцветку ☹).

Далее в перечне честных профессий числится **пожарник**, должность, я скажу вам, то еще. Почему? Да потому что пожарная машина уступает по весу, если я не ошибаюсь, только танку, а скорость развивает существенно выше. Так что без разницы — включил ты сирену или нет, все равно вред ли какой-нибудь легкой автомобиль сможет остановить этого «зверя огня». Ну а коль решили встать на эту дорожку, предупреждаю сразу — пожаров в жарком, почти тропическом Vice City, хоть пруд пруди (простите за невольный каламбур ☹). Наша задача —



успеть вовремя потушить очередной источник огня, а сделав это и получив очередную денежную премию, под аккомпанемент мигалки нестись навстречу новым пожарам. Точно такое же музыкальное сопровождение (т.е. мигалки) у миссии **водителя скорой помощи**, причем именно тут вам понравится филигранная техника вождения. Иначе пострадавшие могут по дороге в больницу и умереть, а это есть плохо, так как не отражается позитивно на толщине нашего кошелька ☹.

Еще один весьма интересный вид честной способа заработать денег — стать **полицейским**. Да и выбор транспортных средств здесь как нигде велик. Их целых пять: обычная полицейская машина, полицейский фургон, на котором спешцз приезжает, далее фебезровские джипы; и спортивная машина с приоткрытыми мигалочками. Жаль, нет мотоцикла, а на полицейском вертолете вообще запрещено выполнять миссии. Ну да ладно, это не так важно. Важно то, что лич-

но мне роль стражей порядка, как это ни парадоксально в такой антиобщественной игре, наиболее симпатично и интересно. Безумные пагоны за нарушителями общественного порядка и буквы закона становятся особо интересными, когда у вас самка на хвосте настоящая полиция.

Профессия **развозчика пиццы** на мотоцикле, по-моему, слегка мелковата для



такого крупного криминального элемента, как Томми. Да к тому же, и денег особо не заработаешь, что в сумме предопределило мою отрицательную оценку этого режима, хотя мигим это может понравиться.

И напоследок расскажу просто о шикарнейшей работе. Когда вы приобретете фабрику мороженого, вам станет доступен фургончик, который развозит не только и не совсем мороженое, а какую-то дурь. Вследствие чего вызывает активный интерес стражей порядка. На очередную зловозда — платят мало, не стоит овчинка выделки.

Но что особо меня вперло, так это работа **водителя рейсового автобуса**. Тактика обычная: угоняете рейсовый автобус ☹, и аккуратно останавливаясь в специальных местах, подбираете и высаживаете пассажиров. Ну как вам перечень? Меня тоже. Иногда возникает впечатление, что в GTA: VC разве что грочевать нет возможности ☹.

Но самое главное, естественно, это не количество, а качество, а уж его GTA: VC не занимает. Одна свобода действий чего только стоит: у людей (я видел такси ☹), впервые попавших в мир GTA, просто разбегаются глаза, ведь здесь можно практически все и еще немножко. Можно любоваться закатом солнца, сидя на морском берегу, — и ничто не нарушит ваш безмятежный покой, ну разве что загорелые красавицы в бикини ☹. Можно кататься по городу на мотоцикле, любуясь ночным и вечерним, дневным и утренним Vice City ☹. Много чего можно, главное — заставить свою извращенную фантазию работать ☹.

В игре произошла финансовая реформа: теперь стали меньше платить за пройденные миссии, но цены на товары и услуги тоже упали пропорционально — все удешевилось примерно раз в десять. Появилась возможность покупать здания, самые разные, а где-то в середине игры вы сможете обзавестись особнячком с вертолетом на крыше и несомненным орсеналом. Да к тому же, домино еще и звонкую монету, и хрустящую бумажку приносит. Есть воз-

можность приобрести и таксопарк, и киностудию, и типографию для печати денег. Все весьма быстро окупается. А для удовольствия почему бы не купить еще и порочку ночных клубов. Что самое приятное — предлагается приобретать и обычные здания,



где можно сесть, и высотные небоскребы, с уимой горой. В общем, хоть автопарк открывай.

Что ж, теперь, пожалуй, стоит рассказать о транспортных средствах. Их много, ну просто очень много. Помимо разнообразных спортивных и семейных, грузовиков и джипов, пикапов и классики, в игре еще присутствуют мотоциклы (их еще пять штук). Спортивный скоростной монстр, в народе называемый пылесосом, — это мой личный фаворит, я прошел процентов 80 игры именно на нем. Потом идет просто классический харлей и его байкерский аналог, с другой расцветкой и более мощным двигателем. Аппараты неплохие, но им хронически недостает маневренности. Еще один достойный аппарат — это кроссовый мотоцикл, легкий, маневренный, но недостаточно скоростной. И замкнут хвостовой мотороллер (я старался его избежать) — низкоскоростной, маломощный, разве что пищу на нем и разовозить. Очень приятная особенность отличает все двухколесные средства передвижения, не в последнюю очередь именно благодаря ей я их и предпочитаю. И так, это возможность стрелять не только по сторонам, но и вперед — сразу же открывается такой простор для извращений.

Обосняком стоят вертолеты, есть даже военный, но, к сожалению, его мне потеснить не удалось. Во-первых, обратите внимание на полноценный Dodo, с нормальными крыльями. В целом вертолеты незаменимы лишь в том случае, если вы хотите оперативно сделать осмотр своих владений и собрать небезопасную денежку.

Очень поразовала физика всех без исключения транспортных средств, они намного интереснее, чем в GTA3. Особой похвалы заслуживают новички — вертолеты и мотоциклы, и хотя GTA: VC — не симулятор, части задка к пятой шейной, я подозреваю, он им наверняка станет.

Продолжая тему транспорта, следует отметить, что теперь физика их повреждений стала еще более интересной и реалистичной, например, можно прострелить колеса, всем тем, у кого они есть. Однажды уди-

рая от погоня, я несся по прямой на бешеной скорости, и когда шальная пуля угодила в переднее колесо моего мотоцикла... Короче, очнулся я в больнице. Водителя можно убить метким выстрелом прямо через стекло автомобиля. Но лично мне очень нравится следующий расклад: вы метким выстрелом убиваете пилота вертолета, последний, потеряв управление, начинает хаотично крутиться, а потом срывается в живописный штопор. Еще одна приятная фишка связана с очень живописными выпрыгиваниями Tomi из машины/мотоцикла/вертолета на полном ходу.

Единственно, что огорчает, так это полное отсутствие приборной панели, даже банального спидометра и вида с водительского места нет. Неужто так сложно реализовать возможность переключения камеры с третьего на первое лицо? Да, чуть не забыл, общее количество всех транспортных средств, включая катера, около 100 штук.

Теперь то, что любят все, — пушки. Их много, они вкусные и разные. Хоподное оружие представлено различными дедвайсами — от отвертки и полицейской дубинки-демократизатора вплоть до совершенно



обалденной катаны и бензопилы! Включая мачете и прочие ножики-малютки. Огнестрельного оружия тоже достаточно. Есть полуавтоматический пистолет и шестизарядный револьвер, сжимающийся на кольт. С Ingramm и Mr-5 можно стрелять из транспорта, помимо них два автомата, две снайперские винтовки, два дробовика, различные гранаты и коктейли мотовата, осбояком стоит огнемет. Рокета в свободной продаже я так и не нашел, обнаруживших просьба «мыслить с точным указанием местонахождения». Реализация оружия немного лучше, чем в третьей части, а значит, очень и очень хороша.

Теперь надо поругаться. Вы спросите, что можно ругать в такой гейме? Ответу — тот самый ответственный, который интеллект. У противника уровень тупости как раз в меру нормальный, правда, иногда создается впечатление, что они практически все учились у дедушки Ворошилова, и, как хорошие ученики, естественно, превзошли своего учителя. Но тупость напарников, благо, миссии с ними не так уж часто и встречаются,

просто выходит за все рамки допустимого. Кажется, будто девелоперы намертво абили в их башки, что кратчайший путь из точки «А» в точку «В» лежит именно по прямой, а заборчик высотой по колено служит просто-таки непреодолимым препятствием. Но все это фишка, так как в игре понятия френдли файер нет, а у неписи вполне хватит мозгов разрядить обомудрованную прямо в ваш незащищенный тыл. Последствия ясны без комментариев, поз-



тому, одна надежда, что какой-нибудь патч исправит эту досадную оплошность.

Снова начну расхваливать, но теперь уже графику и движок, — они просто великолепны. Видели бы вы, как красиво и понастоящему солнце сплит в глаза, так и хочется одеть солнцезащитные очки. А как великолепно смотрятся машины, каждый блик на хромированной поверхности видно отчетливо, каждую царапину от неосторожного вождения при желании можно рассмотреть. А как великолепен сам город! Просто загляденье! И текстуры, и детализация на высшем уровне. Зональные повреждения стали еще более эффектными, хотя и слегка преувеличенными, но все равно фонтанчики крови, бьющие из культишек, очень даже впечатляют.

Озвучка просто великолепно: девять радиостанций, общее время звучания — порядка девяти часов. Музыка самых разных форматов от рока до попса и Майло Джессона. Но самое приятное — это то, что репертуар радиостанций обновляется по ходу игры. Звуки автомобильных движков



стали лучше и приятнее, хотя в основном переключались из GTA3.

Короче, тот, кто это читает, или не играет, или не любит, или же очень любит GTA. Остальные доигрывают по дороге на Петровку.

W.A.R. SOLDIERS

The True Story

Алексей LEPRECON

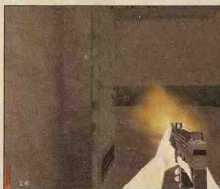
Разработчик: Asylum/Enjoy

Издатель: «Руссобит-М»

Жанр: экшен

Системные требования: P3-600, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

18 августа 1965 года военно-морские силы США начали во Вьетнаме крупномасштабную операцию под кодовым названием «Старлайт». Во время битвы с большими отрядами вьетконговцев от морских пехотинцев, десантировавшихся в место боевых действий днем раньше, отбился военный корреспондент Питер Коубелл. Теперь ему нужно пройти сквозь смертоносные джунгли и вьетнамские деревни, чтобы добраться до американских сил и вернуться домой.



Как уже ясно из предисловия, действие этой игры будет происходить во Вьетнаме, во время вторжения в него американских военно-морских сил. И управлять нам придется на яростном морском или профессиональном снайпером, а простым военным журналистом Питером Коубеллом — единственным, кто выжил после крушения вертолета спецназа США в негостеприимных вьетнамских джунглях. Оригинально, не правда ли? ☺

Радует только, что главная задача журналиста — просто дойти до американского эвакуационного вертолета, не раскрывая при этом никаких междоусобиц заговоров ☺. Но как известно, простых путей не бывает, и чтобы вновь оделить Статую Свободы, Питеру нужно одолеть суровые джунгли, лагерь вьетконговцев, систему подземных тоннелей и прочие неприятные места ☺. Ну что ж, снял пистолет с предохранителя, уверенно раздвинул рукой заросли — и в путь.

Такова предистория. А теперь немного истории. В 2002 году немецкая компания Asylum, объединив усилия с Enjoy, решила коснуться популярной в последнее время темы войны США во Вьетнаме и выпустила игру **War Soldier**, в которой предложило нам побывать в шкуре не опытного солда-

та, а обычного военного корреспондента, который и автомат-то держать не умеет ☺. На это предложение откликнулась российская компания «Руссобит-М», которая и сделала эту игрушку доступной геймерам СНГ, назвав ее «**Мы были солдатами**». Посмотрим, что из этого вышло.

Первый бой — он трудный самый

Раздвинув заросли тропических кустарников и покерче сжав пистолет, Питер под моим командованием двинулся вглубь джунглей. Все чувства напряжены до предела, враги рядом, и я должен заметить их первым. Но не тут-то было. Пройдя возле очередного ничем не примечательного деревца, мой подопечный вдруг резко дернулся, крича от боли, раздался звук выстрелов. Я резко развернулся, ища противника, обнаружил его у себя за спиной, нажал на курок, но было поздно. С простреленной головой Питер Коубелл рухнул на негостеприимную вьетнамскую землю. Ну что ж, начнем все сначала.

Теперь я был осторожнее и заглядывал за каждое деревце, под каждый кустик. Именно поэтому я увидел вьетконговца, засерого в тени дерева, первым. Четыре пули — и мой противник упал на землю, а у меня появился автомат. Чуть поодаль я увидел на земле черный круг, который при тщательном обследовании оказался противотанковой миной. Вот подымай! Еще и мин понаставили, не пройдешь! Ну ладно, не на того напали. Обойдя смертоносную находку, я двинулся дальше, вскинув автомат наизготовку.

Суровая реальность

Чего угодно я ждал от немецких разработчиков: русских в ушаках, непобедимых американцев или сверхпатристичных вьетнамцев, но только не того, что увидел.

Про звук говорить не буду. Хотя он и безмерно плох, но не раздражает. Скажу о другом.

Говорить будем о графике и об AI противника. Но все по порядку.

Графика — это нечто. Похоже, что немецкие разработчики сильно увлекаются первым Delta Force'ом, так как графическое оформление «Мы были солдатами» до боли его напоминает. Те же ящики и стены, которые «просвечиваются», если подойти к ним вплотную, те же «прекрасно» выполненные противники. Честно сказать, когда я вблизи увидел лицо моего вьетнамского оппонента, мне стало немного не по себе. В наше время «революционных движений» такая графика,

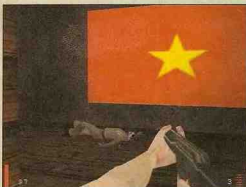
мягко говоря, устарела. Про застревания в текстурах я вообще молчу. Приведу только один пример. Поднимаюсь я, значит, по лестнице на второй этаж вьетконговской штаб-квартиры, медленно так, несмешно иду, и тут мне взбрело в голову подпрыгнуть. Скажу сразу, зря ☺. Ибо неизвестная сила подхватила вдруг Питера Коубелла, оторвала его от земли и, протолкнув сквозь потолок, понесла вверх, с каждой секундой затягивая все ближе и ближе к текстурам...

AI противника — это разговор отдельный. Он не тупой, нет, он УЖАСНЫЙ!!!

Судите сами: солдат не обращает на вас внимания, пока вы не подойдете к нему на расстояние трех метров и не всадите пулю в голову! Тут-то и начинается веселье. Получив такой привет, вьетконговец не оборачивается, чтобы напичкать вас свинцом, а начинает убегать, и не просто бежит, а бежит по дыре! Останавливается же он только тогда, когда встречает лбом стенку или дерево ☺.

Другое дело, если противник замечает вас первым. Если вы близко, то вьетнамцы стреляют не думая, а если каким-то чудом они увидели вас издали (чего почти не бывает ☺), то они бегут к вам, едва не роняя автомат от радости, и открывают огонь лишь с расстояния 2—3 метров!

Это при условии, что вы стоите на месте. Потому что если вы бежите, то они бегут за вами, пока не достигнут своего огне-



вого рубежа в 3 метра (или на дерево не наткнутся ☺), и только тогда стреляют. Да, бесспорно, в игре есть три уровня сложности, но они влияют только на точность стрельбы вьетконговцев, но ни в коем случае не на их интеллект.

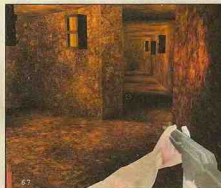
Но и это еще не все! По всей видимости, все вьетнамские солдаты тренировались по методике ниндзя, потому что двигаются они СОВЕРШЕННО бесшумно! Поэтому, чтобы не быть убитым из-за угла вьетнамцем, приходится крутиться вокруг своей оси, как радосная установка ☺.

Вот так-то, господа геймеры, здесь вам не тут. А ведь нам предстоит пройти целых пять

уровней в этих удивительных условиях, и это при том, что система сейфов отсутствует как таковая — сейфами мы автоматически лишь после прохождения очередного уровня. Так что если вьетконговец заметил вас первым, придется проходить уровень сначала ☹.

Как играем и чем стреляем

Как было сказано выше, доблестному Питеру Коубеллу предстоит одолеть пять разных уровней: джунгли, лагерь вьетконговцев,

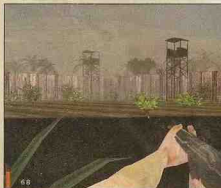


вьетнамскую деревню, систему подземных тоннелей и военную базу. Естественно, одним только пистолетом тут не обойдешься ☹.

Вот и разработчики из Германии думали так же, а потому предоставили нашему герою целых пять видов оружия, а также аптечки для пополнения здоровья, потерянного на службе у Дяди Сэма ☹. Кроме верного пистолета, который у Питера есть еще на старте, в игре целых три вида автомата и снайперская винтовка. Вот только марки этих автоматов меня поразили: первым, который я подобрал, был M16, вторым — АК-47, а третьим... УЗИ! И это все на вооружении вьетконговской армии, одновременно! Комментарии излишни.

Ну ладно, забыли об этих мелочах, в бой. Автоматы, как по мне, ничем друг от друга, кроме звука выстрелов, не отличаются, снайперская винтовка бьет сильно, но долго перезаряжается, понадобится только на последнем уровне.

А теперь о местах, где мы будем это оружие применять. Первый уровень — джунгли, ключевое задание — добраться до вьетна-

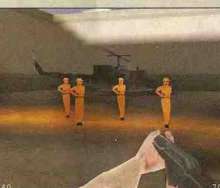


мского лагеря и проникнуть в него. При входе в лагерь первый уровень плавно перетекает во второй, в котором нам надо всех в этом самом лагере убить ☹. Хотя, все по порядку.

Прочесав джунгли и отстрелив всех непокорных вьетнамцев, я обнаружил в тени гор деревянный лагерь и, недолго думая, пошел в ту сторону с твердым намерением пробраться внутрь. И знаете, что я обнаружил? Что у этого строения НЕТ ВХОДА!!! Но я, как истинный военный корреспондент, не отчаялся и решил обойти деревянные стены по кругу, с надеждой поспотривая на пустые дозорные башни. И на втором круге, о чудо, я (упершись лбом в деревянную стену) сквозь прозрачные текстуры увидел щель между досками. Стоило подойти к ней и попытаться протиснуться внутрь, как Питера со скоростью пули перекинуло внутрь вьетконговского лагеря. Наверно, тут испытывали телепорты ☹.

Однако, попав внутрь, я испытал горькое разочарование. Мои подозрения оправдались — лагерь оказался лакинутым ☹. Но ничего, мы вьетнамцев везде найдем! Именно с такой мыслью ведомый мной Питер подошел к подозрительного вида замку, висевшему на стене напротив. Как оказалось, это была дверь на следующий уровень ☹.

Я на секунду обрадовался, но в следующее мгновение уже судорожно нажимал на спусковой крючок автомата: только что



мертвый форт вдруг ожил, и прямо в меня стрелял с прежде пустой смотровой вышки непонятно как очутившийся там вьетконговец! Вот так и начался второй уровень. Но дальше — больше.

Очистив лагерь от непокорных, Питер проникает в штаб-квартиру вьетконговцев, где приходится немного пострелять и очень много побегать, чтобы вход на четвертый уровень найти. Сложности никакой, только по лестницам шататься нудновато ☹.

Затем нашему герою придется спуститься в систему подземных тоннелей, которые ведут на военную базу вьетконговцев. Скажу я вам, бродить по этим тоннелям придется довольно долго, так как никаких подсказок там нет, и все время приходится запоминать дорогу (кроме того, вьетнамцы-ниндзя сильно доминируют, стреляя из-за углов и норывая подкросты сзади) ☹. И есть в этом уровне еще одна «изюминка»: Как и во всяком запутанном подземелье, во вьетнамских катакомбах

присутствуют фальшивые тоннели, которые заканчиваются глухой черной стеной. Так вот, забредая в такое место, не спешитеворачивать обратно. Подойдите к стене вплотную и осмотритесь по сторонам — не исключено, что справа или слева в стенах коридора, по которому пришли, вы увидите небольшой просвет, не замеченный ранее. Если это так, то вам несказанно повезло — это либо вход на склад с оружием, либо... выход на пятый уровень ☹.



И вот, после долгих похождений Питер Коубелл наконец-то достигает финальной стадии своих злоключений, а именно: вьетконговской военной базы, и там... ЕГО ЖДЕТ АМЕРИКАНСКИЙ ЭВАКУАЦИОННЫЙ ВЕРТОЛЕТ!

И это при учете того, что вьетнамских солдат тут больше, чем на всех предыдущих уровнях вместе взятых! Американцы, наверно, хитро прищипурили и стали похожи на вьетнамцев — недаром их вертолет никто не трогает ☹.

Отстреливаясь от наседающих вьетнамских солдат, вы спускаетесь на первый этаж, где после недолгих поисков обнаруживаете дверь ангара, в котором вас ждет целых шесть вьетнамцев, окруживших американский вертолет живой стеной (пишу и сам себе не верю ☹). Вот тут-то и пригодится снайперская винтовка, так как даже бравоу журналисту с M16 не под силу уничтожить столько одновременно стреляющих по нему вьетконговцев ☹.

На, вот, перебив всех вьетнамцев, мы подходим к вертолету, и тут...

Хэппи энд (а куда ж без него)

Одним из последних Питер Коубелл сел на эвакуационный вертолет. Через пару часов он будет на авианосце, а через пару дней — на родине.

Вывод

Ну что можно сказать? Похоже, в Германии есть люди, которым не безразлично судьба военных корреспондентов во Вьетнаме ☹. А если серьезно, то несмотря на устаревшую графику, ужасный интеллект противников и плохой звук, в эту игру стоит сыграть разок, просто для того чтобы посмеяться. Игра короткая, проходит за несколько часов, так что особо надежды не успеет. Но если вы фанат суперграфики и урганного геймплея, то на коробку с этим диском можете даже не смотреть.



Ефим БЕРКОВИЧ aka RAND

Уж не помню, кто сказал: «Чтобы выиграть в казино, надо купить казино». Конечно, вряд ли кто-то из Вас, наши читатели, могут прямо сейчас пойти и купить игровой дом. Хотя кто знает? Но все-таки, думаю, вряд ли. Поэтому для тех, кто хочет прямо сейчас выигрывать в казино, рекомендую поставить себе на машинку симулятор игрового дома и проверить, а сможет ли он получать деньги, зарабатывая на азарте посетителя.



Итак, для начала у нас есть (если не брать некоторые готовые задания) пустое помещение. Причем, надо заметить, даже не самое большое. На этом все. А игра, как известно, ведется не на живые деньги, а на фишки. Следовательно — нужно поставить специальную кассу для размена денег. Ставим кассу, и что же мы видим! Сразу появляется клиент. Причем, меняет деньги. А зачем он это делает? Если в помещении ничего еще нет? Ну я лично этого не знаю. Так что быстренько ставим хотя бы парочку игровых автоматов: пусть бросает жетоны хоть куда. Конечно, играть только с автоматами посетителям быстро надоела, поэтому приходится устанавливать различные рулетки и колеса фортуны.

А посетители все идут и идут. Собственно говоря, я бы в такое казино с парой игровых автоматов и столов особо не рвался. Но по всей видимости, народ, живущий в городе, вообще никогда не видел подобных развлечений (ну дикий, он дикий). Поэтому, для начала вполне можно обойтись вышеописанными развлечениями.

Но время идет — и ваши клиенты начинают искать туалеты. Приходит их им построить. Причем, как им странно ☹ мужской и женский отдельно. Потом им вдруг понадобится бар. Они что, в мое казино пить приходят? Если пить, то пусть идут в ресторан

напротив ☹. Но... Ой, если они уйдут, то где я буду брать деньги? Хорошо, будет вам бар. Кстати, напитки там поставим подороже. А то знаю я этих посетителей: напьются, бунить будут, а у нас заведение приличное ☹.

Значит так, самое время построить службу охраны и помещение для уборщиц. Бუნдов успокоим, мусор уберем. Ой, что это? Как посетителю плохо? И что это за рогатый с вилами к нему бежит? Надо срочно устанавливать медицинский пункт. А то еще умрет кто-нибудь, потом от исков разоримся. Волнуются клиенты — хоть выигрывают, хоть проигрывают. Сердце у них пошаливает. Ну да ладно, медики сделают укол и все пройдет. Впрочем, если сам медик кого колоть не видит, придется ему указывать. Главное, чтобы подбежать успел к больному. Значит, медицинский пункт ставим поближе к игровой зоне.

Так-с, что тут у нас еще? Новые видеогровые приставки. Да хочу, конечно. Как через ворота не проходят? Значит, надо купить новые ворота. Сколько-сколько? Да за такие деньги я новое казино куплю. А дешевле? Почему торговля неуместна? М-да, придется покупать новые ворота по несусветной цене. Так-с, новые автоматы прибыли. Надо цену за се-



анс игра на них поставить побольше. Вещь популярная, так что богатенькие буратины могут заплатить и побольше. Главную тут — не сама игра, а участие в ней.

Теперь начет игр покуче. Конечно, игровые автоматы — вещь полезная, но у меня не просто салон игровой, у меня Казино (с большой буквы). Мне нужна рулетка, блэк-джек, покер. Думаете, посетители не разберутся что к чему? У всех в казино разбираются, а ко мне что, одни дауны ходят?

Разработчик: Cat Daddy Games**Издатель:** Monte Cristo Games**Жанр:** экономический симулятор**Системные требования:**✓ **минимальные:** P2-266, 64 Мб, 3D-Acc.,✓ **рекомендуемые:** P3-500, 256 Мб, 3D-Acc.

Без чего комиссия по защите прав потребителя запретила открывать такие столы? Без обучения игроков? М-да, ну ладно, найму старого крупье — пусть учит посетителя тонкостям игры.

Кстати, почему тот стол для покера не работает? Поломался? Ну как может поломаться стол для покера? А-а, очередной посетитель после проигрыша его разбил? Значит, с посетителя вычест деньги на ремонт, а стол пусть крупье ремонтирует. Почему не хочет?



Говорит, что не умеет? А кто умеет? Ремонтники? Ну так наймите ремонтника. Ему еще и отдельное помещение надо? И скажите мне, зачем? Он в нем спать будет или девок туда водить? Хранить инструменты? Так у него из всего инструмента гаечный ключ на 45. Он им ухитрится и игровой автомат отремонтирует, и кассу, и ресторан. Кстати, как у него это получается? А-а-а, так он русский... Тогда понятно. Я вот помню, видел по телевизору, как русский кувалдой компьютер чинил на космическом корабле. А этот при помощи гаечного ключа и какой-то матери все мне чинит тут. А в помещении он, наверное, водку хранит. Я точно знаю, русские без водки работать не могут.

Кстати, что там за крики? Как ограбили посетителя? А где моя служба охраны? Куда смотрит? Как нету? Ее тоже надо отдельно строить? Хорошо, построим, я все равно хотел это сделать раньше, но теперь убедился, что без секюрити вообще никак в этом бизнесе. Мне для блага посетителей ничего не жалко. Так, служба охраны есть. Почему опять кого-то ограбили? Куда этот самый секюрити смотрит? Я ему и наручники выдал, и камерку установил, а моих клиентов грабят? Нафиг мне такой секюрити? И что он умеет? Он умеет только наручники одевать? А на кого должен я сам указывать? М-да... Интересная система. Я, значит, набойдаль за всем казино, сам высмаркиваю преступника, а он только его выводит за ворота. Ну да ладно, преступника, посидев день за комером, я засек. Одного мы вывели, неделю все было спокойно.

Так, посетители снова недовольны. Спрашивают, где гостиница, в которой они смогут переночевать, если домой не успевают. У них что, машин нет? Ну да ладно, в принципе, пусть ночуют, утром проснутся — еще играть будут. Кстати, плату за ночлег поставим повыше. У нас все-таки заведение



приличное, не ночлежка для бездомных глухонемых девочек.

Итак, вроде все? Нет, клиенты опять недовольны? Ну чего им еще надо? Магазин сувениров? Ну зачем в казино магазин сувениров? А типа канадский лесоруб или том финский рыбак и оторвут у меня по полной программе, и по возмещении домой смогут всем похвастаться, как культурно они отдыхали. ОК, будет вам и магазин подарков. Итак, сувенирные кости с эмблемой нашего казино. Причем на всех гранях у них 6 очков. Карты, полная колода из одних джокеров, ну и естественно, русская народная игра «наперстки». Кстати, надо спросить у ремонтной службы, как при помощи наперстка можно играть? А то моя жена его только при шитье использует.

После магазина мне пришлось строить ресторан, потом помещение для букмекеров, потом зал для игры в лото. Думаете, все так просто? Во-первых, пришлось покупать еще место для расширения здания. Во-вторых, посетители казино, по крайней мере, некоторые их представители, по моему, страдают топографическим кренинизмом. То есть, если они зайдут в угол, то выйти из него смогут, только если рядом с ними начать какую-то перестройку. А ин-

лось. Причем выбор этих самых артистов просто порождает. Один шут, один фокусник и двойник Элвиса Пресли. Еще можно пригласить пару мега-пупер-суперзвезд. Они, правда, до сцены не доходят. Просто покрываются по залу и все. Зато на следующий день во всех газетах появляются репортажи о появлении звезды в казино. Это увеличивает и рейтинг заведения, и количество посетителей.

Еще на количество посетителей влияет то, сколько денег вы выдаете обратно на выигрыши. По умолчанию это сумма составляет 90%. Как по мне, это уж слишком. Я лично вначале ставил 80%, а потом опускал вообще до 50%. Ничего, что людей вначале немного, зато доход от каждого побольше. А затем, используя PR-акции и прочие подобные приемы, мы убедили всех, что отдохнуть надо именно у нас. Главное — соблюсти баланс между желанием заработать денег и просто отдохнуть. Тот, кто приходит в казино за деньгами, в первую очередь, обращает внимание на количество призовых денег и стоимость обмена денег в кассе или через банкомат. А вот те, кто



просто намерен развлечься, посидеть с друзьями и вообще культурно отдохнуть, прежде всего, смотрят на общий уровень обслуживания, чистоту помещения и тому подобные мелочи. К примеру, желательно все часто посещаемые заведения типа туалетов и баров строить, как минимум, по 2 штуки, причем с разрывом по времени. Связано это с тем, что если их соорудить одновременно, то есть очень много шансов, что поломаются они тоже одновременно. А на отсутствие работающих туалетов посетители реагируют весьма бурно. И их жалобы очень резко могут опустить рейтинг всего заведения.

Итак, подведем некоторые итоги. Трудно назвать «Казино Туссоо» самой лучшей игрой среди проектов сюжета жанра. Несмотря на трехмерность графики, которая выгодно выделяет игру среди себе подобных, нам предлагается достаточно простая экономическая система. Развитие всего заведения происходит по строгой, раз и навсегда заданной системе. То есть, никакого отхода научных исследований или еще чего-то похожего у нас не будет. Просто с самого начала все

предметы и постройки нам недоступны. Но наведя на них курсор в меню выбора, мы сразу увидим, почему именно нам не поз-



волено строить то или иное. Единственная проблема — это деньги. Сперва их не хватает. Но достаточно соорудить начальные игровые автоматы и пару столов для рулетки, как эта проблема навсегда решается.

Немного смущает отсутствие режима управляемой паузы. Все приходится делать в реальном времени. Впрочем, учитывая то, что в основном мы просто смотрим на экран в ожидании новых проблем, это не так и сложно. Еще одна сложность — это сердечные приступы у посетителей. Иногда врач просто не успевает подбежать к пациенту. Поэтому все игровые автоматы и столы надо ставить подальше от входа. Дело в том, что черт-убийца идет к посетителю с приступом именно через центральный вход. И если вдруг он находится рядом с игроками, а вход далеко, то он просто не успеет прибрать свою очередную жертву. Впрочем, гибель одного-двух посетителей, особенно вначале, на ваш рейтинг и содержимое кошелька повлияют не очень.

Графика... Она неплохая. По крайней мере, для игры подобного класса. Всегда есть возможность посмотреть на родное казино не только в привычном ракурсе сверху-сбоку, но и глазами посетителя или работницы. Ну а если этого вам покажется мало, то займитесь просмотром мониторов от установленных в зале видеомонitors. Это весьма может помочь, если, к примеру, вы хотите поймать шулера или преступника, решившего, что именно ваше заведение — легкая добыча.

Звучка неплохая, по крайней мере, слышась мелодии, сопровождающие все действие, можно. Конечно, представить себе человека, который будет играть в «Казино Туссоо» всю жизнь, я не могу, но в качестве игры, позволяющей иногда отвлечься от работы или от вечных шутеров и RPG, вполне годится.

И главное — помните, что выиграть в казино можно, только если купите казино.



че будут в том углу стоять и вытаскивать из здания джекпота. В-третьих, что мне особо не понравилось, так это работницы сцены. Нет, я понимаю, развлекать посетителей, конечно, надо. Но почему нанятый артист работает не больше 3-х дней, мне понять не уда-

КОМПТЕКСЕРВИС
компьютеры и кондиционеры
в кредит на выгодных условиях

Гарантия 3 года!

по самым **НИЗКИМ** ценам

LG, Samsung, Mitsubishi

236 88 00

www.kfc.com.ua



В три часа ночи вас разбудил телефонный звонок. Всемирная организация террористов NITO держит в страхе гражданское население мирной страны и грозит использовать старое ядерное оружие. Только удар одинокого вертолета может спасти людей...

Добро пожаловать в летную школу, товарищи манчкины!

Иначе и не скажешь. Даже я, ролевик, бород и менестрель, вытаски из шкафа пропавшую нафталином форму заслуженного манчкина. Тут ведь такое событие — аркады воскресли! И даже более того, вышли на новый виток развития.



Вспомним, как это все начиналось, еще на игровых автоматах: уходящая вдаль узкая полоска неба, маленький самолетик-звездолетчик с огромной пушкой — и несметные полчища врагов за горизонтом. И летяшь самоозвоненно, отстреливая все, с чем тебе не по пути...

Времена меняются, меняются и игры. Унося в рюкзаке от Рэнда диск, я настроивался на описание кроваво-диного симулятора «вертушки», сродни расплывшимся в наши дни «Апачам».

А на экране переливалось яркими красками аркада.

Сюжет

Изложу сверху курсивом.

На чем и с чем летим

В игре представлены десять боевых машин. Чем они отличаются, понять сложно. Разве что боевой раскраской. Оружие одинаковое. Прочность, может, и разная. Во всяком случае, доступны изначально только две, остальные предоставляются по мере присвоения очередного воинского звания.

Оружие. Первичное — пулемет или лучевая пушка, вторичное — ракеты, специальное — 4 вида. Просто, со вкусом, в духе лучших традиций жанра. Виды пушек я вам даже перечислю: пулемет, импульсный, плазменный, бластер, большая плазменная, гаух, лазер, вл, метеоитриная, огнемет, но разницы между ними тоже нет. Кроме поражающей способности. Я же гово-

рю, все в духе жанра. Особое внимание прошу обратить на систему GOROX — «настоющее безумие, стреляет сверхсветовыми пулями», как сказано в сопроводительной документации. Ракеты, коими снаряжена наша «Мясорубка», делаются на конвенционные и самонаводящиеся, большие и маленькие в каждом виде; кроме того, самые мощные — ракеты системы MAD.

Как оно, в бою?

Под ритмично пульсирующую музыку погружаемся в вертолет. Он появляется над изысканым трехмерным ландшафтом с горами, реками, деревьями и зданиями, и удерживает высоту до конца игры. Таким образом, степеней свободы у нас две: продольная и поперечная. Вертолет упорно перемещается вперед — или это ландшафт ползет под него? — и его вы-ражи ограничены квадратом экрана.

Местность переполнена представителями NITO, даже над рекой пролететь спокойно нельзя — ракетные катера не дремлют. И все эти самолеты, вертолеты, танки, катера и турели нацелили свое оружие на маленький вертолет...

...Вооруженный пулеметом. Но это ведь аркада! И в ней никого не удивляют летающие в небе странные светящиеся сгустки, изображающие многогранник, гаечный ключ, ракеты, вертолет, цифру 5000 и так далее... Собирая эти сгустки, то есть бонусы, медленно, но верно улучшаем свое оружие. Тут зदेश и начинается хитрость. Если ракеты только накапливаются и растрачиваются, причем каждый вид отдельно, то лучевое оружие меняет свойства с каждым собранным многоугольником. Например, пулемет сменяется импульсной пушкой. Той, в свою очередь, становится двойной, трайной, затем начинает стрелять широким веером импульсов, а потом у нее появляются еще и боковые импульсы под большим углом. Это имеет определенный смысл: оружие с параллельными лучами не достает зоны врага, спрятавшегося в «мертвой зоне» по краю экрана. Кстати, в ней же можно прыгаться и вам — но только не от турелей, танков и мобильных ракетных установок.

Но как бы не маневрировали, все равно несколько зарядов и ракет достигнут цели. И когда вам покажется, что броня прохудилась, ищите гаечный ключ с плюсином в центре. Главное, дожить до такого ключа.

Разработчики: «Акелла» и Divo Games
Издатель: «Мультитрейд»
Системные требования: PI1-333 или выше, 64 МБ ОЗУ, OpenGL-совместимая видеокарта

А где его найти? Расстреливайте все в поле зрения — откуда-нибудь да вывалится.

И ведь тактика полного уничтожения себя оправдывает! Убивая некоторых противников, с удовольствием наблюдаешь всплывающую в небо золотую звезду — сбор таких звезд сулит следующее звание. Сжигая дотла невинные с виду склады и нефтяные вышки, высвобождаешь бонус на 5000 очков. А ведь очки, товарищ манчкин, — это главное в «Крылатой Мясорубке».

Последний в списке, но не последний по значению бонус — специальное оружие. Их четыре вида, у каждого вида свой значок. От обычного отличается большей разрушительностью и чуть-чуть другим принципом действия: Несколько напоминают арсенал «Червяков»... Но попроще будят.

Советы стреляного воробья

Самый главный — не срывать расстояние между собой и бонусом напрямик: вертолет находится в одной плоскости с вражескими снарядами.

А теперь касательно маневров: помните, что заряды инертны — вертолет уходит вбок, а импульсы продолжают дальние полеты.

Бойтесь самолетов врага, особенно реактивных — их самоубийственная целеустремленность фатальна для вашего вертолета.

Будьте щедры, когда богаты ракетами. Тех, кто экономит ракеты, обычно сбивают. Вместе с ракетами. А начинать — с пушкой пониженного уровня. Без ракет.



Не забывайте о свободе передвижения по экрану и не ждите, пока бонус достигнет вас сам, — метнитесь к нему и примените незамедлительно по назначению.

Эпилог

И вот шум битвы стихает. Заряды улетают в пустую безвестность, впереди — только маленький черный кружок с желтой буквой «X». Вам судя. Миссия окончена. Следующая жд.

Благодарности

Компани «Мультитрейд» за предоставленный диск!

Компани «Акелла» за славу работу! И Ранду за то, что он добрый...

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:

Дмитрий ДАХНО aka Saint Daemon saint_daemon@mail.ru



CHAMPIONSHIP MANAGER

Умные размышления
не по теме

Добрый день, господа!

Сегодня мне в голову пришел такой вопрос: «А что такое Совершенство? Как его определить? Некоторые говорят, что это нечто недостижимое, далекое, но такое, к чему должно стремиться каждому из живущих. Сие предствление противно мне, ибо подразумевает отсутствие совершенства в нашем мире...

А оно есть! Вот возьмем, к примеру, «Джокунду» Леонардо да Винчи. Ничего ни убавить от нее, ни прибавить. Все находится в гармонии, все... Совершенно. Конечно,

патча (если не вышли новые), которые «везут» 5,7 Мб, 5,2 Мб, 14 Мб и, наконец, 45 Мб соответственно!!! И это спустя всего неделю после релиза! О чем это говорит — о высоком уровне поддержки разработчиками своего продукта или о качестве игры, упавшем ниже плинтуса? Шас разберемся.

Среднее
обозрение...
Но уж как вышло

А что вы хотели? Нет, господа, такие игры надо смаковать годами, и то, не во все тонкости проникнешь. Вот попробуй себе представить, чем занимается тренер футбольной команды перед очередным матчем. Он изучает характерные приемы соперника, его слабые и сильные стороны и в то же время пытается найти замену травмированным и дисквалифицированным игрокам (это если еще в сборные никого не вызвали), выбрать тактику из бесчисленного множества вариантов. А до этого нужно определить курс тренировок, изучить резервы (может, кто-то из новичков «подкачался» до приличного уровня), подыскать хороший трансфер, назначить товарищескую встречу.

Вы же не устали читать этот бред? Ну я же предупреждал, обозрение будет посредственным.

Но не в этом суть, главное — вы можете контролировать ВСЕ, что только поддается контролю настоящего тренера. Единственное, чего я так и не смог отыскать, так это возможности раздавать премии, не предусмотренные непосредственно контрактом. Но это меня не сильно огорчило. Правда, в TCM 2003 была еще такая feature, как общение с прессой. В CM4 тоже можно похвалить или поругать игрока в масс-медиа, но только если журналисты сами вас об этом спросят. А случается такое нечасто.

Пойдем дальше. Раз уж игра называется «менеджер», то следует указать, чем функции менеджера отличаются от тренерских. Менеджер отвечает не только тактикой и стратегией команды на поле и в раздевалках, но и финансовыми делами. И здесь CM4 здорово проигрывает творению EA Sports. В TCM можно бы-

Разработчик: SiGames (<http://www.sigames.co.uk>)Издатель: Eidos Interactive (<http://www.eidos.com>)

Суть продукта: футбольный менеджер

Системные требования:

✓ **минимальные:** Windows 98SE/2000/XP, Pentium 3 600, 64 Мб ОЗУ (128 for XP), DirectX 8.1 совместимая звуковая карта, 4x CD-ROM, видео 1024x768x16 бит, 300 Мб свободного места на диске;

✓ **рекомендуемые:** то же + Pentium 3 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 8x CD-ROM (а лучше — виртуальный @), 600 Мб свободного места на диске

Дата выхода: май этого года

Лучший сайт по игре: <http://www.CM4.ru>

по самостоятельно назначать цены на билеты (приним по секторам), планировать апретд стадиона, заниматься рекламными контрактами и прочей экономической ерундой. А вот в CM4 вам всего лишь предоставляется право сделать запрос, чтобы уже потом начальство команды решило что к чему. И далеко не факт, что вам ответят согласием. К примеру, когда я вывел «Монцу» (серия «С» итальянского чемпионата) в серию «А», то так и не смог убедить боссов в необходимости расширения стадиона с 11 000 хотя бы до 20 000 мест! Это при том, что бюджет команды превысил 50 млн. Ну конечно, причины могут оказаться разными... Возможно, с другой командой было бы иначе.

Как бы там ни было, CM4 является не «менеджером», а именно «симулятором тренера». Такой вывод я могу сделать, сравнивая его с конкурентами. Но в том, что касается тренерских полномочий, повторяю еще раз, CM4 вне конкуренции. Богатство выбора различных вариантов тактики поначалу просто свертает в ступор. Я, например, угробил два часа только на то, чтобы определить оптимальный состав, назначить тренировки и начать переговоры по двум трансферам.

Глуповатые вопросы.
А почему?..

Вопрос номер раз. Почему игра так уж то тормозит? Нет, я согласен подождать,



можно сказать, будто Моне Лизе не хватает мелирования, «Моис Фактор» на губах, сексуального пеньюара и пирсинга в носу. Но станет ли она от этого совершеннее?

Почти умное вступление.
Уже ближе к делу

Championship Manager 3 был совершенством. Пусковой молчат фанаты TCM 2003, 4-4-2 и прочей ерунды! Это все равно, что сравнивать FIFA 2003 или Colin McRae Rally с их прямыми конкурентами! Все хотят сделать нечто подобное, но до сих пор ничего толкового противопоставить так и не смогли. Тем более, что с выходом каждого нового сиквела, эти серии становятся все ближе к совершенству.

А теперь главный вопрос статьи: стал ли CM4 совершеннее своего предшественника? Сразу стоит напомнить: релиз игры переносился три (!) раза. И каждый перенос сопровождался обещаниями сделать все как надо, отшлифовать код до идеального состояния... Ну-ну... Если вы ходите по указанным выше ссылкам, то найдете четыре (!)



когда просчитываются результаты матчей, мне вполне ясны задержки во время поиска игроков с применением фильтра. Я даже могу понять, что для загрузки 2D-матча тоже нужно некоторое количество процес-

сорного времени. Но почему тормозят обычные выпадающие менюшки?! И разве так трудно заглянуть в свой парочку предыдущих «страниц» со статистикой, чтобы не подгрузить их каждый раз с винчестера? Ответ, по всей видимости, здесь один — игра «сырая». Как ни откладывай ее релиз, все рав-

тики, сообщения стали разнообразнее, добавилось «бегущая строка» внизу экрана... Но на все это обращаешь внимание только спустя пару дней после того, как начинаешь играть. Сразу вспомнилась ситуация с Civilization III, которую понемногу обновляли во вторичности и отсутствии полноценных нововведений, но потом, когда разобрались что к чему!

Что ж, вот мы и вернулись к рассуждениям о совершенстве. М-да, Мона Лиза, она и с ирокезом на голове, — Мона Лиза... Но без ирокеза все-таки лучше ☺

Тупые выкладки. Про графику. И всё такое

Ага, скажите мне, кто в здравом уме додумается критиковать графику в игре подобного жанра? Наверное, никто. Кроме меня ☺

Начнем с того, что доступно всего лишь одно разрешение экрана — 1024x768, и в обязательном порядке требуется поддержка 16-битного цвета. Но это, так сказать, и подразумевалось. А что же действительно важно для менеджера?

Во-первых, это удобочитаемость. Она присутствует в полной мере. Шрифты в игре достаточно крупные, достаточно жирные и в нужных местах подсвечиваются разным цветом (например, статистика игроков при сравнении). Кругом понапечатали ссылки на HTML. Так, если кликнуть по имени игрока, попадешь на его профиль, клик по названию команды перебросит к списку ее игроков, а через название турнира можно попасть на его таблицу. Причем все это справедливо не только по отношению к упоминаниям в новостях, но даже для самого окна матча! Удобно, ничего не скажешь. Но опять-таки, последнее CM3.

А вот с чисто эстетической точки зрения все не так радужно. По дизайну CM4 здорово смахивает на гибрид CM3 и FIFA 2001.

Такая смесь «окурлотостей» и популяризаций расцветок лично мне не очень понравилась. Правда, есть возможность выбрать скин (всего 3 штуки), но стандартный, по-моему, наиболее приемлемый.

От чего вообще бросает в дрожь, так это от комментариев по ходу матча. Вот, например, клубные цвета Борселаны. Синий и красный. Очень красиво смотрится на футболках, но красные буквы по синему фону (а в CM4 комментарии отображаются в цветах команды, владеющей мячом) — это уже перебор! (© кот Матроскин)!!!

И бы тоже не забыть, сразу упомянуть о 2D-матче. Посмотрите на скриншоты — там все прекрасно видно. Никаких особых прибамбасов, но зато очень наглядно представляется вся тактика, чего так не хватало конкурентом CM4. Рискну заявить, что двухмерный джамок CM4 намного лучше трехмерного CM3 2003. В плане наглядности, конечно.

А как вам врачи-протоны (кружочки с плюсами) ☺?

И еще одно. В игре используются «валлоберы» (картинки-задники), но несмотр-

я на их превосходное качество, смущает тот факт, что на них не было замечено ни одной известной футбольной личности. Кругом одни скандинавы в зеленых футболках с рекламой SiGames. А хотелось бы Недеда... или Дидика, на худой конец.

Про звук ничего не скажу, потому что еще четыре года назад в экономических стратегиях и футбольных менеджерах я начал заменять его своим плей-листом в «Виниле», современного и вам желаю ☺. Но кому интересно, может включить его в опциях. Не зря ж SiGames требуют DirectX 8.11!

Абсолютно идиотский вывод

Или просто парадоксальный. Как хотите, так и называйте, но я скажу следующее. Джокана не стала хуже, когда переделась в обтягивающий комбинезон и сделала себе татуировку. Она просто стала чуть более современной, чуть более меркантильной и с утра не успела нормально причешется.

К чему это сказано? CM4 — это безусловный шедевр, коим ему и полагаюсь стать. Я вот только допишу эту статью — и сразу провалюсь в бессонные ночи, посвященные борьбе за Кубок чемпионов. И меня не смутят ни глюки, ни баги, ни популяризационная графика. Даже тормоза я как-нибудь перенесу (перенесит ведь в «Апреле» ☺). И только одно будет вызывать во мне огромный шепот смущения...

ПАТЧИ ПО 45 МБ!!!

Дожились, блин...

Послесловие. Или попытка снова показаться умным

Описанная игра достойна большего, чем двухстраничный обзор. Поэтому, как только почувствую, что созрел, опишу основные

«подводные камни» игры, а также отдельные интересные моменты. А самым нетерпеливым (и имеющим выход в Интернет) могу предложить зайти на <http://www.cm4.ru>. Там этого добра уже валомов лежит.

P.S. В одной из бесчисленных аллодок игрового меню (сами найдите где) можно посмотреть ставки букмекерских контор на следующую встречу. Ох, если б моя команда так играла, как на нее ставят! ☺...

...За сим остаюсь навеки Ваш,
Святой Демон.



но, над оптимизацией кода нормально не поработали. Есть, правда, подозрение, что эту (и не только эту) проблему исправит патч (см. выше), но у меня не хватит нервов на заказку ТАКИХ патчей!

Могут только позавидовать Кертисы и товарищам с соответствующими колами. У них, конечно, тормозит ничего не будет. А мой «железный друг» как раз вписывается в середину между минимальными и оптимальными требованиями игры.

Вопрос номер два. Почему стало невозможным сравнить, допустим, защитника и форварда? Это бывает необходимо, когда собираешься купить кого-нибудь, но не можешь определить, какой контракт выгоднее. В ТСМ с его пятью стаками на игрока это можно было бы простить, но в CM4 ведено 35 характеристик!

Правда, на форумах говорят, что это просто глюк и его исправили в одном из патчей. Хм... Проверить, кто ли?

Вопрос номер три. Где же все-таки украинская Вища Лига?!! Чем лучше та же Россия или Китай? Хотя с Китаем все понятно... От такого рынка просто так не откозыгаются ☺

Ну и совсем уж глупый вопрос, на который я тут же сам и отвечаю. Просто он неплохо характеризует работу сценаристов. Итак, почему в опциях среди доступных для выбора валют (фина сия на геймплей никак не влияет, конечно) в комбинированном доллар, миан, фунт стерлингов и прочих «убитым ентом» затесались уже давно устаревшие доллитоки, франки и т.п.? А евро, кстати, тоже присутствует.

Ответ простой — разработчики игры нацелились на полный переход Европы на евро, а потом «лишние» валюты просто забыли убрать. Так мне кажется.

Ладно, хватит надругательств над несчастной игрой, над ней уже и без меня поизмыслились сами разработчики. Но факт остается фактом: все указанные (и не указанные) недочеты не в состоянии испортить гениального CM3, которым, по сути, и остался CM4. Конечно, старый принцип «все-го и побольше» никто не отменял: в CM4 стало больше лиг, больше вариантов так-



Ваня ЗИНЧЕНКО aka VANO Кирилл АЗАРХИН aka Vilsent



Разработчик: ValuSoft
Издатель: Canopy Games
Системные требования: P2-400, 128 МБ ОЗУ, 2 МБ видео, 400–600 МБ диска
Жанр: аркада/симулятор дрэг

...ты же улыбаешься
 твои два баллона чуть не разнесли
 всех нас
 переключаясь как бабushку
 всю подвеску посади да и машины
 у тебя своей никогда и не было
 спроси у любого гонщика любого
 настоящего гонщика
 неважно насколько ты их всех обогнал
 на дюйм или на милю
 победа есть победа...
 Х/Ф «Форсаж»

Под покровом ночи

Интересно, знает ли вскормленный
 «Формулой-1» и «WRC» обыватель, что та-
 кое дрэг? Множество интернет-сайтов, пос-

ном месте, ночью, дабы не привлечь внимания
 вездесущих легавых.

Бессюжетная резня

Видимо, воодушевившись подвигами
 лыского героя (Вина Дизеля ☺), компа-
 ния **ValuSoft**, известная по игре **Hard
 Truck**: 18 стальных колес, решила соз-
 дать симулятор ночных гонок. И созда-
 ла. Итак, **ISD**. Да здравствуют уличные
 гонки! Заводи моторы, вернее, запущен-
 ную игру. Игровая заставка отсутст-
 вует, а интро разработчиков поражают
 своим качеством — неприятно поража-
 ют. В голову лезут дурные мысли. В ме-
 ню, в котором нет ничего особенного,
 нас радуют тремя игровыми режимами
 (**Start game**, **Quick race**, **Multi-
 player**), а также пунктами **Options**
 и **Quit**. Заходим в «старт гейм»... Ого,
 тут-то менее яркое, прямо «Бриби-Де-
 тектив» ☹. Можно создать игрока (по-
 пулять выброс кузов для авто), удалить
 профиль, сохраниться и загрузиться.
 Между прочим, перед тем как загрузи-
 тесь после провальной гонки, вдвойне-
 тесь в дурацкий вопрос, появляющийся
 перед загрузкой: «Хотите ли вы сохра-
 нить гонку?» Нет, только представьте
 себе, как вы, не читая, щелкаете «ОК»,
 будучи уверенными, что программа хо-
 чет удостовериться в вашем решении
 покинуть текущую игру, как старый файл сменя-
 ется позорным новым... Я раз пять начинал
 все заново, пока не понял, в чем дело ☹.

Но давайте перейдем к корыеру. В от-
 личие от других игр, в **ISD** есть такой пока-

и тем более престижные гонки вам доступ-
 ны. Уважение можно завоевать победами и
 всяческими автомобильными приключениями,
 о которых позже. Отдела самого пер-
 вого гонщика класса D, видимо, такого же,
 как и вы, салабоны, вы получите первый
 респект. На портрете несчастного появля-
 ется галочка. Это значит, что хоть вы и смо-
 жете еще выигрывать у него деньги (пока
 его корманы не опустеют), но уважения за
 победу над ним вы уже не получите. Сле-
 дующая слепая победа удостоит галочкой
 еще кого-то, и так далее, пока вам не про-
 играв последний рейсер класса. Вообще-

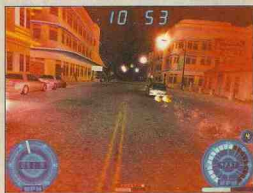


то необходимый для перехода в следующий
 класс респект у вас может появиться и раньше
 (вам скажут, где проводить гонку), но иг-
 ру вы не пройдете, пока не победите всех.

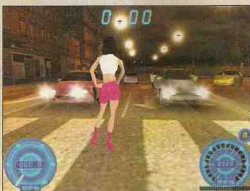
Каким образом делаются деньги, думаю,
 ясно всем. Но как их тратить — другой воп-
 рос.

Мой конь

Конь — это машина, если кто не понял.
 Поскольку дрэг — это, по большому счету,
 гонки конструкторов, его модернизация не
 обходима как воздух. Все те кузова, о ко-
 торых я говорил раньше, не имеют качес-
 твенных отличий, хотя я сомневаюсь, что **Toyota
 Supra** будет ехать со скоростью **Ford Focus**.
 Возможно, вы перестанете читать статью,
 когда узнаете, что машина у вас будет од-
 на. Ее потеря эквивалентна в **ISD** проигры-
 шу. Но не все потеряно, потому что для
 победы над противниками вам нужно бу-
 дет постоянно улучшать авто, платить за
 покраску, тонинг, всевозможные полез-
 ные, а также бесполезные детали, и денег
 на покупку нового коня у вас все равно
 не хватило. Итак, детали. Они делятся
 на три группы. Одни повышают ходовые
 качества автомобиля, другие — уважение
 к хозяину тачки, а некоторые, например,
 новые покраски — и то, и другое. Запас-
 тей полно. Тут вал и антикрылья, и облеп-
 ченные детали, и интеркулеры, и шокеры
 (я так и не понял, что это ☹), и турбонаг-
 нетатели, и неоновая подсветка, и антиу-
 манные формы, и умулюющие кузова и еще
 многое другое. У всех деталей есть три уров-
 ня качества (и цены соответственно). Но и



явленных этому виду, тм, спорта, который
 уже давно процветает в России, да и у нас
 уже не редкость. Для тех, кто не смотрел
 фильм «Форсаж», объясню: дрэг — это
 гонки по прямой на расстоянии 0,8, 0,4 и
 на 0,2 мили. В официальных соревнованиях
 принимают участие пилоты джистров —
 длинноногих автомомостров с огром-
 ными задними и маленькими передними
 колесами, которые проходят такие рас-
 стояния за считанные секунды. Денег на
 эти болиды и вообще на организацию
 соревнований уходит уйма — до трех штук
 баксов за заезд. Но намного большей
 популярностью пользуются покрытые оре-
 лом романтики нелегальные гонки се-
 рийных автомобилей. Тачки украшают,
 модернизируют. Люди встречаются, ве-
 селятся, соревнуются, получают деньги,
 которые тратят на улучшение своего до-
 стоинства (машины ☹). Отличный способ
 самосувердиться и завоевать уважение в
 определенных кругах, ведь гонки проводят
 каждый раз в новом, заранее условлен-



затель игрока — **respect** [уважение]. Если
 помните, именно уважение ставил на кон
 герой Пола Уокера в «Форсаже». Чем боль-
 ше уважение, тем больше ставки в гонках

здесь нас подстерегает опасность. Начальная машина явно куплена у владельца автомобильного салона, потому как она не покрашена. За деньги авто можно несколько раз покрасить, но... а, ужас! Для каждого кузова четко определены все цвета и узоры! Все мечты о личной уникальной машине мо-



те засунуть разработчиком в желтые мусорные баки, что на обочине трассы. Тонкой настройки нет, но она и не нужна, ведь гонки — всегда по прямой дороге. Вот такие дела с точками и апгрейдами. Кстати, проверить улучшенную машину можно на специальной трассе бесплатно.

Eat my dust

Ночь, все добропорядочные граждане спят. Внезапно десятки машин появляются на дороге и перегородывают пересекающие улицы. Копы далеко, можем начинать. На стартовую прямую выезжают две «вооруженные до зубов» машины. Блистит хром, ревет моторы. Дон старт, и тачки исчезают во тьме. Лишь рев их моторов еще долго слышно на старте. Всего десять секунд сумасшедшего полета решат, кто круче. Газ Черная «Хонда» резко вырывается вперед, оставляя «Тойоту» позади. Лидирующая водила злобно ухмыляется, но его ухмылку быстро сменяет гримаса удивления. «Тойотка», слобая на вид машинка, быстро наворачивает упущенное расстояние и оказывается на полпузусах впереди «Хонды».

Из ее выхлупной трубы вырывается голубое пламя сгорающего NO. Гонщик ликует, но рано. Его машину начинает «водить», взрывается баллон с закисью азота, и бонда слетает с трассы в песчаный холм. «Хонда» под визг своих же тормозов и ликующих поклонников пересекает финиш... Победа. Специальная бригада подруливает к обочине и освобождает проигравшего из перевернутой тачки. Он жив, но шокирован. Несмотря на то, все закончилось — он еще возьмет реванш!

Передем непосредственно к описанию процесса езды. Вы выбираете соперника и, услышав его нахальную реплику, отправляетесь на старт. Старты эти бывают всего лишь в пяти, но очень неловко выполненных локациях. Тут вои и городской квартал, и индустриальная зона, и порт, спальный район, да еще и какой-то бун (плж, я имею в виду). Когда вы играете в Quick Race, то вои случайно генерирует трассу и тачку, эквивалентную машине оппонента.

Итак, вы на линик. Миллиардная дивизия (через которую, на причине крутости дви-

ка, можно проехать насквозь) дает старт, и машины вырываются вперед. Камера одна. Сзади и сверху, но охватывает по возможности обоих соревнующихся. Машинки гонят по прямой... Ничего странного не замечаете? Эдак можно и подумать, что ValuSoft пытались создать победителя конкурса «Millennium Tulpushty». Но не все так просто. Поскольку ISD — это симулятор нового поколения, мы сможем переключать передачи @!!! Вернее, нам не разрешат использовать «кочетов». С этими простыми движениями связаны победа и поражение. Во время гонки с серьезным противником вы и на дороге глядеть не будете, скорее на тахометр. Коль ваша «кобила» еще слаба, тогда стоит переключаться, немного повременя, но если вы пролетаете четверть мили секунд эдак за семь, то дергайте ручку зараннее, а не то тачку занесет и перевернет.

А вот тут надо отдать должное разработчикам — серию тумаков! Нет никакой системы повреждений. Авто можно взорвать (вместе с оппонентом @), толкнуть им вражескую тачку, налететь на тротуар. Только в первом случае действие отразится на тачке визуально @. Когда вы царапаете чужую машину,



ваш противник потребует лавз за починку, зато вы свою можете хотеть из бозуки растрепывать, ремонт же не понадобится. Круто?

Угадайте, про кого я еще не рассказывал? Такие синие-синие, назойливые-назойливые. Правильно, копы. Более бредовой ДПС я никогда не видел. Левые могут появиться после того, как вы финишируете, а могут и вовсе не появиться. Вот и все. Спасости от них ValuSoft не разрешает. Полиция штрафует на разные суммы: от \$40 до \$300. Вообще-то перед стартом на экране видна какой-то прибор, возможно, детектор копов, но мне он не помог ни разу.

NFS3?

Напоследок, чтобы вы уже окончательно потеряли сознание, можно и о графике. Она, по сегодняшним меркам, просто отстойная (зато пойдя на чем угодно). Не поддерживают Glide, максимальное разрешение — 1024 на что-то @. График, кажется, создан с третьего NFS, разве что колеса машин прозрачнее. В городе поражают буйство красок, неловко выглядят пламя от нитроускорителя. То, что автомо-

били после финиша входят друг в дружку, как мотрешки, заворачивают, а те машины, которые огороживают трассу, к сожа-



лению, выполнены хуже активнее, так сказать, моделей. Я думаю, с графикой ясно.

Звук. Ничего особенного. Объясните мне только, почему, если я устанавливаю в тачке аудиосистему, я слышу музыку исключительно на старте и финише? Потому что камера сноруж? Хорошо, хоть CD-music имеется, правда, заезды короткие, и песни постоянно обрываются.

Плей, плей, мультиплей

Ужасно! Да того, чем можно бы стать ISD благодаря мультиплееру, в ValuSoft не дали. А именно, единственной гоночной игре без Split Screen, но с возможностью Hot Seat. Только бы дали поиграть вдвоем на одном мониторе. И было бы классно. Но не судьба. Зато есть возможность играть в это по Интернету. Я удивлюсь, если кто-то ей воспользуется.

Геймплей. Попробую дать ему определение. Можно нагрузить это мудреное словечко эпитетами «задачный», «неопытный» и т.п. Я думаю, тут нет ничего загадочного. Геймплей (в смысле) — это степень желания геймера играть в какую-либо игру. Так вот. Y ISD, несмотря на все погрешности, геймплей есть, и он высок. Как минимум тремя своими друзьями я рассказывал по телефону про «Дэз», а в ответ слышал: «Тупой», «Фингал», «Бред!» Но когда я давал им посмотреть на игру, то почему-то все с горящими глазами садилось «врать на цепки» компьютерных оппонентов. Во как! Оно и неудивительно. По всему выдать, что маленькая, малоизвестная фирма сделала игру такой, какой бы она хотела ее сделать. С любовью и старательно. Никогда не ставьте на кон машину... А вообще, сами разберетесь, если решитесь бросить работу заводу и сыграть в ISD.

P.S. На сайте drag.kiev.ua вы можете узнать о соревнованиях в Киеве и местах их проведения, а можете, если у вас есть авто (и вам его не жалко @), принять участие в гонке.

Р **Прогноз**
Получите/Продайте/Установите/Настройте
БЫВШИХ В УПОТРЕБЛЕНИИ
Компьютеры, комплектующие
и периферия
МОДЕРНИЗАЦИЯ
ул. Выборгская 41
467-5720, 488-5728
441-6930, 441-6990
мн.-тн. 10-19 сб.11-15

ЗАПИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

Летняя паутина

Том/Doc/KEPTISC kertis@torba.com

Лето

Наконец-то наступило лето. Я этого очень боялся, но оно меня порадовало. На смену дикому майскому пеклу пришла нормальная погода. Не жарко. Если в прошлом месяце мне все хотелось что-то с себя снять, то теперь я не прочь что-то надеть. Не знаю почему, но надеть на себя я могу гораздо больше, чем снять, во всяком случае, в общественных местах. Поэтому к холоду отнoshусь значительно спокойнее.

Заодно, воспользовавшись случаем, поздравляю вас с окончанием нашей Ярмарки и отдельно поздравляю тех активных и везучих, которые получили призы. (Хе-хе, потираю ручки. Ну чем я не Пифия? Уже о Ярмарке рассказал, которая для вас прошла, а для меня еще не начиналось.)

Да, чуть не забыл, спасибо всем, кто пишет нам и поддерживает существование нашей рубрики. Спасибо тем, кто рисует шоржи на нашу редакцию, они не дают нам скучать и терять чувство юмора. Сразу хочу предупредить, поскольку рисунков приходит много, опубликовать их все и сразу мы не можем. Поэтому в редакции проходит внутреннее мини-голосование, и на наши страницы, в первую очередь, попадают наиболее повеселившие нас работы. Но... Это не значит, что все остальные не будут опубликованы. Будут, просто чуть позже.

Фух... Отказался, теперь и работать можно.

Дела городские...

Если вы еще не забыли, одно из тем, по поводу которой я хотел с вами пообщаться, — наш сайт. Нравится — не нравится, и это конкретно. Вот об этом и поговорим. Не против?

Как там я говорю? Перед тем как ругать, лучше похвалить. Поэтому слово камраду **Наше Христианство**.

✓ У вас сайт — просто СУПЕР, очень удобный и красивый. Единственный его недостаток — долгая загрузка (а может, это у меня коннект так)?

Ну спасибо. Мы рады. Насчет долгой загрузки, тут действительно многое от коннекта зависит, у нас в редакции на выделение загружается быстро.

А теперь слово камраду **Топик**.

✓ Залез на «Игроград», там растерялся маленько, а потом уж и заблудился совсем — хорошо все попортило.

Ну это я так. Ведь СВОБОДА слова, вот и решил свое БЗ выложить. Итак: — сильно долго грузится из-за вылезшего монстра да еще и трЗ в придачу (памеры столько ждать не будут, им надо все быстро);

— попортило все как в банке — три литра; + мне цвет понравился, не попортив такой, можно оставить.

Вердикт: 2-1=1 — замочить и переделать.

Эх. Ну так уж сразу и замочить. Некоторым нравится. А насчет того, что все попортило, таки да. Сам на прошлой неделе пытался найти свою старую статью. Точно знаю, что писал, точно знаю когда, но пока не нашел, забыл, зачем она мне понадобилась. Чувствуется, что сайт сверхсекретной организации. Есть таков. Тогда вопрос, а что вы предлагаете? Что нужно сделать, чтобы работать с сайтом стало удобнее?

А вот что думает на эту тему камрад **Saint Daemon**.

✓ Сайт в плане дизайна — образцовый. Оригинально, стильно, себе хочу так же. Но информативности маловато... Этому стоит поучиться [кота нужно ли?] у **7wolf.net&ag.ru&igromania.ru**. Собственно, туда половина превхов в «Мике» корнями и уходит.

Информативность... Тут ведь какое дело, на «Вопке» и «АГ» люди получают деньги за то, что пишут статьи специально для сайта. У нас получают деньги авторы, чьи статьи публикуются в журнале. Потом они появляются и в нашем электронном городе. Информация — такая ценная штука, что бесплатно ее давать никто не захочет, а платить людям за то, чтобы они писали еще и для сайта, мы не можем. Все, как всегда, упирается в деньги. Основная задача «Игродорода» в том, чтобы вы в любой момент смогли найти любую опубликованную на наших страницах статью.

Насчет половины превхов ты не прав. Многие пишут по живым деньгам, а когда их нет, мы предпочитаем пользоваться западными источниками информации — они надежны и достоверны.

✓ А голосования — НЕОБХОДИМЫ! Действительно, язык цифр — он не только математиком близок. Можно долго расписывать в статьях о плюсах-минусах игр, на скажи: «Сплинтер — номер 1 среди шутеров», и всем все понятно. А если кто не согласен — дык это VOX POPULI, не редакция же выбирала, а посетители сайта! А роз есть посетители, есть зачем посещать. Это, по сути, и называется претик... Ну мысль, вроде понятна.

Это, кстати, действительно интересное предложение. Всекие голосовали и оценили читателями игр и статей на сайте. Как думаете, стоит подобное сделать?

Кстати, продолжает тему камрад **Алексей Прусаков**.

✓ Сайт немножко темный (цвет, как у болота), надо бы сделать покрасивее. Посмотрите, например, тот же «Бойшавский клуб» по оформлению гораздо лучше. Еще бы хорошо устраивать голосование на сайте, типа, — лучшая игра месяца, а победителю посвящать спецвыпуск.

То, что есть сайт покрасивее, мы не сомневаемся. Совершенству нет предела, и достичь его не возможно. Насчет голосования мы поняли, обсудим это дело, а вот относительно спецвыпуска лучшей игре месяца... Сомневался. Если вы голосуете, значит, игру мы уже описали, если мы ее описали, то какой смысл писать статью, тем более с таким небольшим перерывом?

Теперь слово камраду **Кириллу Чалому**, у него целых несколько предложений. Посмотрим.

✓ 1) Почему бы вам не сделать раздел «Ссылки»? В них вы будете помещать линки на выбранные вами ресурсы. Ну, к примеру, на сайт Бельтиона и на «Рупор».

А действительно, почему? Тут я согласен, такой раздел нам совсем не помешает. Ссылки на дружеские ресурсы — вещь полезная, я буду на вас рассчитывать, а вы будете мне пиво покупать.

2) Сделайте раздел «Наши авторы». В него можно внести список всех авторов «Мики» и снабдить его информацией предоставленной самими авторами. К примеру, таким образом можно рассортировать авторов по городам проживания, с целью создания творческих тандемов.

Интересная идея, я как-то не задумывался о таком разделе, но может, кому-то действительно интересно получить от своего любимого автора чуток больше инфы, чем мы обычно указываем (имя, ник, иногда мейл). Нужно подумать на эту тему.

3) Введите на сайте постоянный рейтинг статей. Кто-то читает статью, а внизу циферки расположены — от 1 до 10. Прочитал — и клац на циферку, а ему из монитора большой смех. И человеку приятно, и автору видно, как статья нарисовалась.

Да, похоже идея различных голосовалок и рейтингов близка многим. Может, действительно стоит?

4) Введите поиск. А то запарится можно, пока нужную статью или автора найдешь.

Да, об этом я уже писал. Искать действительно бывает не просто, как будто информацию о потенциальном противнике добывать. Зато, когда находишь нужную статью, чувствуешь себя настоящим Штирлицем.

Ну вроде, что касается сайта, все. Итого, как говорится, подведем. Большинству comrades наш интернет-город нравится, но он явно не без недостатков. Впрочем, ничто не идеально, но стремиться к идеалу можно и нужно. Как я понимаю, основные нарекания связаны с затрудненным поиском и отсутствием вселенских голосовалок и рейтингов. Что ж, мы на эту тему серьезно подумаем. Будет придет наш дизайнер и сразу думать сидим ☺

Плюс, я не упомянул, но в очень многих письмах звучит вопрос — где форум? Вопрос, согласен, хороший. Форум — штука весьма полезная и нужная. Тогда встречный вопрос — а каким бы вы хотели видеть форум, чтобы не вышло, сделав, а вы опять критиковать приметесь.

Хотя, в любом случае начнете ☺

Из теории мифов...

Когда-то, давным-давно, когда я был маленьким (ага, а вы думали, что Кертис сразу взрослым родился? Ошиблись ☺), я очень увлекался греческими мифами. Времена изменились, мифы отошли на задний план, вперёд вырвались игры, но кое-что в памяти осталось. И вот письмо, которое я не могу не опубликовать, как раз немного затрагивает мое старое увлечение.

Итак, внимание, слово опять (уже второй раз) представляется не comrades, а comrades [а, что говорил, что девушки в игры не играют и нас не читают?]. **Валерий.**

✓ Дорогой, мистер Кертис ☺!

Вах, вот я и стал мисте-ром! Осталось разбогатеть ☺

Я не великая охотница писать письма в любимые журналы либо издательства, однако все же решилось.

Считайте, что я выступаю в качестве группы поддержки. Все прекрасно в вашем журнале, ибо журнал должны делать профессионалы, и тем самым воспитывать своего читателя — создавать его. Разрешите я напомню вам одну притчу (а вы наверняка ее знаете, просто врожденная скромность не позволяет вам привести ее вашим читателям).

Да, скромность это моя отличительная черта ☺

В древней Греции жил-был известный скульптор, и как-то жители богатого города (пусть Афин, но вообще-то, это был, сколько мне помнится, остров) заказали ему скульптуру Афродиты. За большие деньги, но с условием: он учтет их требования. И список требований предоставили: ручки, ножки, объем груди ☺ и все прочее... Наступил день гостеприимства. А скульптор выставил не одну, а две скульптуры. Когда он предьявил народу первую, то начался жуткий визг и писк, плавно перетекающий в смертоубийство виноватого (читай — автора). Дескать,

Афродитка-то вышла и косая, и кривая, и вообще, никакая. А он еще и денег взял! И тогда скульптор попросил себе последнее слово и молвил:

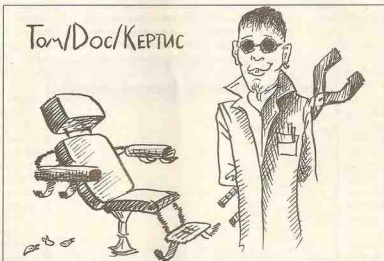
— Эту статуя я изваял, следуя вашим указаниям и советам. А вот и мое произведение.

Как и следовало ожидать, то, что он выполнил самостоятельно, так понравилось не только людям, но и богине, что она спустилась с Олимпа и благословила остров. За что скульптору было заплачено вдвое...

Это я к тому, что ваши читатели — они же авторы — это здорово. Но пусть лучше статьи пишут профи. Иначе — печально. Мне представляется, что человек, который делает обзор игры, должен мало-мальски знать, о чем именно он пишет. Иначе его обзор чреват ляпами и глупостями.

Суть критики мне ясна. Скульптуру делать не стану ☺

Но вот в чем вопрос, откуда берутся профессионалы? Ими не рождаются, ими становятся. Не поверите, но было время,



когда я и слова такого — «компьютер» не знал ☺. А теперь вот, пишу. И кстати, от ляпов никто не застрахован, я иногда тоже выдать могу, что самому потом стыдно ☺

Кстати, кажется мне, имеется прямая аналогия между мифом и нашим с вами диалогом, когда мы спрашиваем у вас, какими вы хотите видеть «Мик» ☺. Так что письмо пришло очень вовремя, а то я все думал, что же ответить тем comrades, которые возмущаются, почему мы срочно не вводим в издание все придуманные ими изменения. Можем, конечно, ввести, но тогда, как со скульптурой, — придется выпускать два «Мика».

✓ Уважаемый — дорогой — Док! Вы все делаете хорошо. А будет еще лучше, ибо с каждым номером нарабатывается опыт, мастерство, а ведь мастерство не пропасть.

Делая очередной плоток кофе и заглядывая в чашку, — точно, не пропешь...

Поэтому спасибо вам за все. Ваш журнал — светлое пятнышко в черном пространстве. Чаще случается, что я уже играю

в какую-нибудь игру, ориентируясь на советы и рекомендации друзей на КардЛачах. А потом читаю вашу либо Глюха статью и понимаю — взгляды и вкусы совпадают. Что позволяет недрогнувшей рукой выложить 2-4 мин. зарплаты наших служащих на оптовую закупку рекомендованных вами в очередных выпусках игр ☺

Просто помогал на душу, а очень ред. Серьезно. Помогать людям я люблю, а девушкой люблю помогать вдвойне ☺

Отдельное спасибо Рачу (мистру Берковичу) за его библиотеку. Приятно было встретить знакомые лица и уважаемых личностей на страницах вашего издания.

Отдельное пожалуйста. Не хочу разглашать тайну, хотя к моменту выхода этого номера она уже не будет тайной, но... Проверим, насколько внимательно вы читаете новости ☺

Напоследок

Фух, записался. Как обычно, в конце «Автоответчика» дам comrades полезных (и не очень) ссылки на сайты наших comrades:

✓ Помните, я писал о первом неформальном форуме миковцев? О проекте comrades **Ghost** а под названием «**Рупор**»? Первая попытка вышла, него уж тоить, не очень удачной, и вот вариант сайта номер два (значительно лучший) находится по адресу <http://rupor.freehost.kiev.ua>. Заходите — посмотрите.

Особо порадовала рубрика «Реплики друзей» — там выдают приз за худшую статью месяца. Худшей статейкой моя признана наш «Постал 2». Мы горды, что нас заметили. Обещаем, что, как только появится подходящая игрушка, мы напишем статью, которая будет содержать еще больше идиотизма на каждый квадратный сантиметр текста ☺

✓ Далее — вот пришло от comrades **Defender**:

Итак, прошу всех на сайт **Ордена Паладинов** www.paladinsorder.narod.ru. Смотреть только с вложенными картинками! Наполнение пока еще не очень, но ресурс регулярно обновляется. Просто и понятно. Паладины, вперед.

✓ Следующая ссылка от comrades **Daver**:

Сайт для картостроителей к популярной пошаговой стратегии «**Герои 4**».

Вся теория картостроения — от базового создания ландшафтов до скриптов. Если вы заинтересовались, вперед на <http://heroes.kiev.ua>.

Добавить нечего. Любите Героев? Тогда бегом по ссылке.

Ну вот. На этом, пожалуй, буду заканчивать. Что хотел, вроде, сказал, а если что-то забыл, то это ведь не последний «Автоответчик».

Пишите и рисуйте. Ждем.



Дмитрий СВИРЕПЧУК dima_sdi@i.com

HTML: ВДОЛЬ И ПОПЕРЕК 2

В прошлый раз мы познакомились с основными положениями, принятыми в HTML, изучили структуру web-страницы, усвоили такие понятия, как JavaScript, VBScript, CSS, CGI. Сегодня я продолжаю уроки HTML.

Продолжение, начало см.
«МиК» № 20 (78)

Форматирование текста

Товар, предназначенный для форматирования текста, в HTML, по-видимому, больше всего. В прошлой статье я уже говорил о парных тэгах `<b>` и `<i>`. Как должен помнить внимательный читатель, они предназначены для оформления текста полужирным и курсивом. Стоит сказать, что эти тэги используются чаще всего, особенно `<b>` и `<i>`, так как выделение полужирным (или полужирным курсивом) — самый лучший способ логического выделения текста.

Несколько реже используются парный тэг `<u>`/`</u>` (от английского «underline»). Как несложно догадаться, он предназначен для выделения текста подчеркиванием. Также текст можно написать перечеркнутым. Для этого предназначено аж два тэга — `<del>` и `<strike>`/`</strike>`, дающие абсолютно одинаковый эффект. Единственное ограничение состоит в том, что нельзя использовать их вперемешку, то есть открыть `<del>`, а закрыть `</strike>`, или наоборот.

Теперь рассмотрим процесс создания заголовков. Каждый, кто хотя бы раз работал в Ворде, должен был обратить внимание на словечки вроде «Заголовок1», «Заголовок2», «Заголовок3» в окошке стилей. В HTML также есть средство для создания уровней заголовков. Для этого предназначены тэги `<h1>`/`</h1>` (отображается самым большим шрифтом), `<h2>`/`</h2>` и так далее до `<h9>`/`</h9>` (отображается самым маленьким шрифтом). Однако в использовании тэгов заголовков есть одна интересная особенность. Уже при заголовке пятого уровня текст становится намного меньше, чем текст вообще без оформления. Так что на практике не имеет смысла применять заголовки ниже третьего уровня. Также следует помнить, что текст, оформленный в заголовок, в браузере автоматически будет выделен в отдельный абзац. То есть, если в исходном HTML-коде будет записано так: **Текст <h1>Заголовок</h1> еще текст**

(обратите внимание — все записано в одну строку), в браузере такая строка будет отображена так:

Текст
Заголовок
Еще текст

Практически всегда текст состоит больше чем из одного абзаца. Оказывается, в HTML для начала новой строки недостаточно перевода курсора в редакторе HTML-кода. Для того, чтобы начать новый абзац, применяется тэг `<p>`. Как уже упоминалось в первой части, этот тэг является парным. Но поскольку начало нового абзаца само собой подразумевает конец предыдущего, закрывающий тэг `</p>` можно опускать. Также для тэга `<p>` может быть задан параметр **align**, который определяет горизонтальное выравнивание абзаца. Допустимы также значения **left** (выравнивание по левому краю), **center** (по центру) и **right** (по правому краю).

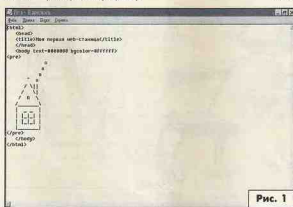


Рис. 1

Для принудительного перевода строки используется непарный тэг `<br>`: **Текст первой строки
это уже текст второй строки**

Визуально, в браузере, новый абзац отличается от новой строки тем, что в первом случае от предыдущего абзаца делается отступ в одну строку. При простом же переводе строки пространство не пропускается. У тэга `<br>` может быть задан параметр **clear** (допустимы значения **NONE**, **LEFT**, **RIGHT** и **ALL**). Этот параметр определяет, какое из полей новой строки должно быть свободно. Чаще всего этот параметр используется для обтекания графики текстом — к этому вопросу мы еще вернемся чуть позже.

Как наверняка заметил наблюдательный читатель, современные браузеры выполняют автоматический перенос текста по словам. При этом происходит соответствующая корректировка в случае изменения размеров окна браузера. В большинстве случаев такое положение дел устраивает. Одна-

ко, иногда нужно запретить браузеру разбивать строки на определенном участке. Для этого предусмотрен тэг `<no-br>`/`</no-br>`. Если какой-то фрагмент обработан этой парой тэгов, то можно не бояться — все слова в нем обязательно будут находиться в одной строке. Однако, если в этом фрагменте текста все-таки есть точка, в которой можно произвести перенос, она должна быть помечена непарным тэгом `<wbr>`.

Очень часто начинающие дизайнеры удивляются (и разочаровываются) тому, что в новом абзаце первая строка не имеет горизонтального отступа. К сожалению, корректными способами в HTML этого добиться нельзя. Зато при помощи CSS это делается в два счета. Но это уже совсем другая история.

Теперь опишу пару полезных, хотя и редко используемых тэгов `<sup>`/`</sup>` и `<sub>`/`</sub>`. Они применяются для отображения текста в верхнем и в нижнем индексе соответственно. Это особенно полезно для задания степени, индекса, номера сноски.

Также есть тэги для выделения текста путем изменения размера. Это парные тэги `<big>`/`</big>` и `<small>`/`</small>`. Первый увеличивает текст настолько же, насколько его уменьшает второй. То есть, текст, оформ-

ленный как **<big><small>текст</small></big>** не претерпит ни каких изменений.

Еще один полезный тэг форматирования — `<pre>`/`</pre>`. Он предназначен для печати текста «как есть», то есть так, как введено в html-коде. Наглядным примером может служить ASCII-графика. На **рисунках 1 и 2** изображены домик (нарисованный в «блоках») и результат, отображаемый в браузере. А вот какой получается результат, если не использовать тэги `<pre>`/`</pre>`:

Тэг `<font>`/`</font>` и определение цвета

Теперь перейдем к самому универсальному тэгу форматирования — тэгу `<font>`/`</font>`. Он всегда должен содержать хотя бы один из трех атрибутов: **size**, **face** и **color**, которые определяют, соответственно, размер, цвет и шрифт. Разберемся с каждым из них. В HTML, в отличие от Ворда, текст обычно задается не

в пикселях, а в так называемых условных единицах (не путать с е.е. — кубитными еномами). Это целые числа от одного до семи. По умолчанию текст выводится размером в три условные единицы. Значение **size** может принимать либо явно заданный размер в условных единицах, либо относительный. То есть, если запись выглядит так:

```
<font size=5>
```

то текст будет закрывающего тэга **** будет отображен размером в пять условных единиц. Для задания относительного размера шрифта применяются знаки **<>** (для увеличения) и **<->** (для уменьшения). То есть, определение вида

```
<font size=+3>
```

означает, что текст до закрывающего тэга ****, будет отображен шрифтом на три условных единицы больше, чем предшествующий текст.

Между прочим, запись **** эквивалентна **<big>**, а **** — **<small>**.

Следующий атрибут — **face**. Он содержит список шрифтов (в порядке предпочтения), которыми может быть отображено это страница. Что это значит? Дело в том, что web-мастер не в силах знать, какие шрифты установлены у посетителей его сайта. Поэтому в **face** помещается список шрифтов, которыми мастер хотел бы отобразить свою страницу. Например:

```
<font face="artscript, verdana, tahoma, arial">
```

Когда браузер пользователя открывает страницу и находит такой тэг, он выполняет следующие действия:

- ✓ пытается найти на компьютере шрифт *ArtScript* (очень красивый, стилизованный под рукописный шрифт);
- ✓ если таковой находится, то страница отображается этим шрифтом. Если же нет, то тогда производится попытка найти второй шрифт;
- ✓ и так далее до конца списка;
- ✓ если же каким-то образом случилось такое, что у посетителя в системе нет ни одного шрифта (даже Arial ☹), тогда страница отображается тем шрифтом, который установлен в браузере пользователя по умолчанию.

Третий параметр — **color**. Самый интересный. Сейчас нам предстоит постичь концепцию записи цвета в HTML.

Дело в том, что все разнообразие оттенков света (монитор, как понимаете, светится ☺) представляет собой смесь (в определенной пропорции) трех основных цветов — красного (Red), зеленого (Green) и синего (Blue). От первых букв английских названий и пошло название цветовой модели — RGB. Эта модель применяется практически везде, где только можно говорить о цвете элементов на экране. В печати, там где речь идет о цвете красок, приняты другие цветные модели. Там вообще все по-другому, даже основные цвета другие.

Вернемся к модели RGB. Есть такая пометка, как RGB-пространство. Что это такое? Представим себе трехмерную систему координат. По одной оси будем откладывать степень насыщенности красного, по второй —

зеленого, а по третьей — синего. Несложно понять, что каждая точка будет иметь свои уникальные координаты, а следовательно, и цвет. А вся система координат и будет называться RGB-пространством. Чтобы увидеть его в двухмерном представлении, можно открыть в windows Paint палитру и нажать на кнопку «Определить цвет».

В HTML RGB-код цвета записывается в шестнадцатеричной (HEX) форме. Я не буду требовать от вас запомнить, как переводятся значения из одной системы в другую. Важно просто понять, как в шестнадцатеричной системе число инкрементировать (увеличить) на единицу и декрементировать (уменьшить) на единицу. Это будет необходимо, чтобы научиться плавно изменять цвет. Советую поставить несколько экспериментов в стандартном windows «Калькулятор», благо он переводит числа между всеми основными системами исчисления.

Записи производятся в таком формате: **#00FFCC**. Первая пара символов — это интенсивность красного цвета, вторая — зеленого, а третья — синего. Также не стоит забывать о начальном символе **#**.

Для удобства в HTML многим цветам были назначены собственные имена. Например, чистому красному — **red** (шестнадцатеричный эквивалент — **#ff0000**), зеленому —

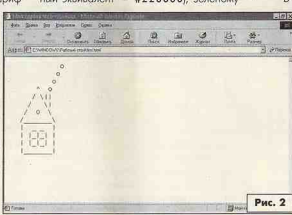


Рис. 2

green (**#00FF00**), белому — **white** (**#000000**), черному — **black** (**#ffffff**). Обратите внимание, последние два цвета — крайние точки для всего спектра.

Вернемся к нашему тэгу ****. Теперь, чтобы задать цвет текста, мы можем написать так:

```
<font color=#0e68c>Текст,
выделенный цветом ха-
ки</font>
```

А можно так:

```
<font color=khaki> Текст,
выделенный цветом ха-
ки</font>
```

Теперь мы выучили все основные тэги, которыми формируется текст внутри тела документа. Однако тэг **<body>** имеет еще кое-какие параметры, позволяющие управлять цветовым оформлением всего документа: **text** (цвет текста страницы); **link** (цвет гиперссылки); **alink** (цвет активизированной гиперссылки); **vlink** (цвет посещенной гиперссылки); **bgcolor** (цвет фона страницы). Работает это все примерно так:

```
<title>Bla-Bla-Bla</title>
</head>
<body text=red
bgcolor=orange>
Красный текст по оранжевому
фону
</body>
</html>
```

Выше я говорил о свойствах, которые определяют цвет гиперссылки в разных состояниях. Мы еще пока не обсуждали способы их создания, пусть это останется на следующий раз.

Если на «клаве» нет нужной кнопки...

Очень часто в тексте web-страницы нужно вставить символ, которого на клавиатуре нет. Да и символы «<» и «>» могут быть включены в текст, а не быть использованы как идентификаторы начала и конца тэга. Как быть? Для этого в HTML предусмотрена такая вещь, как **символьные объекты**. При помощи символьных объектов могут быть представлены практически любые символы. Символьные объекты делятся на две группы: **иероглифические** и **числовые**. В первом случае запись выглядит так:

```
&gt; &lt;
```

В браузере будут отображены два символа: **>** и **<**. Общий вид записи такого символа:

&иероглиф.символа;

Если же требуется записать символичный объект в числовом виде, то это делается так:

```
&#60;
```

Это опять-таки эквивалент знака «меньше» — **<**. Цифра **60** — код символа в системе Unicode.

Как уже говорилось, таким образом можно отобразить в браузере практически любой символ, которого нет на клавиатуре.

Очень часто бывает, что неизвестна мнемоника или числовой код нужного символа. Тут уж ничем не помочь... Приходится лезть в книгу или в Интернет. У меня есть сводная таблица в справочнике «HTML/XML/CS» Гюнтера Штайнера. Кстати, советую и вам приобрести эту книжечку. Она совсем невелика по размерам и совсем недорога (что-то около семи гривен).

На этом все. В следующий раз обсудим способы создания гиперссылок. Поэтому как web-страница без гиперссылок — что «Дьябла» без креста.

Продолжение следует

INCOSOFTELECOMMUNICATIONS

ИНТЕРНЕТ
НАЛИЧНОСТЬ

РАЙДЕР УНИВЕРСАЛ 40 СУТОК (САД) = 40 ГРН (ИНТЕРНЕТ 1x1)
РАЙДЕР 30 ВЕРСИОНЕР-НОЧЬ (САД) = 30 ГРН
(РАЙДЕР = 40-30-00-00 = РАЙДЕРСКИЙ УНИВЕРСАЛ)
РАЙДЕРСКИЙ УНИВЕРСАЛ (ТРАНСИТ) = 10 У.Е. + 45 У.Е. 100
СЕРВЕРЫ = 50 У.Е.

НАШ ХОСТИНГ (PUBL.CO,35000 ПАКЕТ ТРАНСИТ) = 5 У.Е.

ПО ЛУЧШИМ ЦЕНАМ !!!

(041224) 52.55. 223.72.23
E-MAIL: info@incosoft.com.ua
http://www.incosoft.com.ua http://www.informatics.com.ua

incosoft

Андрей ГОЛОТА, инженер сервис-центра «Офисная техника БВКТ» andrew69@gmail.com.ua

ГРАМОТНАЯ ЗАМЕНА ПАМЯТИ

Рано или поздно каждый пользователь персонального компьютера понимает, что для решения текущих задач быстродействия его компьютера явно недостаточно. И это естественно. Каждая новая версия операционной системы требует все больше ресурсов для своей работы. То же самое можно сказать и о прикладных программах. В принципе, есть смысл остановиться на некотором оптимальном наборе ПО и по мере их выхода не устанавливать новые версии софта. Но у этого подхода имеется существенный минус — если вы обменивае-

можно, и видеокарты, а также оперативной памяти и т.д. Однако по большей части достаточно установить в компьютер дополнительные модули памяти, как его быстродействие заметно возрастет, причем такой подход не потребует серьезных финансовых затрат. Почему так происходит?

Считается, что элементом, определяющим общее быстродействие ПК, является центральный процессор. На практике же это не совсем так. Процессор существенно влияет на быстродействие компьютера, но только при достаточном количестве оперативной памяти. Если же последней не хватает, то основным элементом, отвечающим за реальное быстродействие, будет жесткий диск. Современным программам для работы необходимо очень много свободной оперативной памяти (ОЗУ). Чтобы компенсировать отсутствие места в ОЗУ, операционная система «сбрасывает» редко используемые данные на жесткий диск, освобождая таким образом оперативную память компьютера. Если эти данные действительно редко задействуются, то никаких проблем нет. Но когда оперативной памяти явно недостаточно, ОС вынуждена «сбрасывать» на жесткий диск все, что можно, в том числе и информацию, которая требуется постоянно. Как следствие, масса времени при работе системы тратится на «перекачку» данных из оперативной памяти на жесткий диск и обратно.

Следует заметить, что недостаточное количество оперативки — беда практически всех ПК. Дело в том, что фирмы-производители компьютерной техники часто вынуждены экономить практически на всем, дабы указать в прайс-листе цену на свой товар ниже, чем у конкур-

ентов. И оперативная память (рис. 1) — на одном из первых мест в процессе этой сомнительной бережливости. Например, никак нельзя назвать сбалансированной конфигурацию компьютера с процессором Celeron частотой 300-400 МГц и всего с 32 Мб оперативной памяти. А ведь когда-то подобная конфигурация была практически стандартной для ПК начального уровня. Часто пользователь такого устройства, не подозревая об источнике реальных проблем быстродействия ПК, считает, что пора покупать новый, более быстрый и

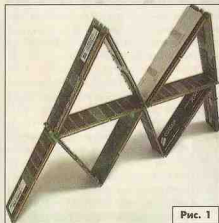


Рис. 1

тесь документами со своими коллегами или друзьями, вам могут передать файл, созданный, скажем, в более новой версии графического редактора. И вам просто не удастся его открыть. Как следствие, все равно придется что-то модернизировать.

Нужно ли наращивать память?

Первое, что приходит на ум в случае недостаточного быстродействия ПК, это желание установить более быстрый процессор. Но часто этот вариант влетает за собой еще и замену материнской платы, воз-



Рис. 2

современный комп, хотя на самом деле, ему вполне достаточно установить еще хотя бы 64 Мб оперативки.

Как найти недостатки у оперативки

Выяснить, хватает ли вам объема оперативной памяти или нет, достаточно просто. Запустите пору-тройку чаще всего используемых программ (скажем, текстовый редактор Word и табличный редактор Excel) и откройте в них средних размеров документы. Поработайте в одной, а затем переключитесь в другую. Если процесс переключения сопровождается заметными паузами (более десяти секунд) и происходит интенсивный обмен с жестким диском (в этом случае индикатор HDD на системном блоке должен постоянно мигать или гореть), значит, объем оперативки явно мал, и после его увеличения общее быстродействие компьютера должно заметно возрасти. Если же переключение происходит достаточно быстро, вызовите одну из ресурсоемких функций программы (для Word это может быть проверка правописания, для Excel — мастер диаграмм или мастер сводных таблиц). Если заметных задержек на фоне общей производительности не возникло и в этом случае, то объем ОЗУ в вашем ПК достаточно, и вам действительно пора серьезно модернизировать компьютер ☺. В случае

Операционная система	Минимальный объем* ОЗУ, Мб	Рекомендуемый объем* ОЗУ, Мб
Windows 95	32	64—96
Windows 98	64	96—128
Windows Millenium	64	96—128
Windows NT 4.0 Workstation	64	96—128
Windows NT 4.0 Server	96	128 и более
Windows 2000 Workstation	128	192—256
Windows 2000 Server/Windows XP	192	256 и более

*Под минимальным понимается объем ОЗУ, достаточный для решения большинства основных задач при работе с одной — двумя программами одновременно, под рекомендуемым — при работе с тремя-четырьмя программами одновременно и необходимый для современных игр.

Табл. 1

же заметных тормозов при работе вышеописанных приложений необходимо просто увеличить объем оперативной памяти.

А много ли ты помнишь?

На всякий случай, есть смысл привести ориентировочный объем оперативной памя-

серверов и мощных рабочих станций, но сегодня он также устарел. Впрочем, и сейчас компьютер с этим процессором можно использовать в качестве сервера с небольшой нагрузкой, например, как принт-сервер.

Системы с центральным процессором *Pentium MMX*, *Cyrix M-2*, *AMD K6* — наиболее подходящие кандидаты на установку дополнительной памяти, да и круг задач, которые на них можно будет решать, несколько шире, чем простой набор текста. Если же вы столкнулись с «подтормаживанием» компьютера на основе процессоров *Celeron*, *Pentium 2*, *AMD K6-2*, *K6-III*, не говоря уже о *Intel Pentium 3*, *AMD Athlon* или *Duron*, то установка дополнительной

оперативки, наверняка, прямой путь к повышению производительности такого ПК. Только имейте в виду — каждый компьютер предназначен для своего круга задач, и сколько бы оперативной памяти вы ни поставили, о приемлемом быстродействии трехмерного моделирования можно забыть, если используется процессор, аналогичный по классу *Celeron*.

Типы памяти

Прежде чем говорить о покупке того или иного количества памяти, следует разобраться с ее типами. Речь мы будем вести только о типах памяти, используемых в качестве оперативной в обычных ПК. Специальные виды памяти здесь упоминать нет смысла.

Все еще сохранились компьютеры, использующие оперативную память типа **FPM (Fast Page Memory, рис. 2)**. Она является устаревшей, такие

модули уже не производятся, и найти в продаже можно практически только б/у FPM-плашки. Из характеристик FPM можно отметить время доступа: оно колеблется от 120 нс (совсем «древние» варианты) до 60 нс — чем этот показатель меньше, тем лучше.

Все еще распространенным типом памяти является **EDO (Extended Data Out, рис. 3)**. Пять лет назад это была самая популярная память. Однако не сегодня — все производители микросхем довольно давно сняли ее с производства. Характеризуется EDO временем доступа 70, 60 или 50 нс.

Пожалуй, самый распространенный на сегодня вариант памяти — **SDRAM (Syn-**

chronous Dynamic Random Access Memory, рис. 4). Из ее положительных характеристик стоит отметить частоту, на которой она работает: от 66 МГц (обычная SDRAM) до 100 МГц (память стандарта **PC100**) и 133 МГц (память стандарта **PC133**). (Память типа FPM и EDO от силы вытеснила 75 или 83 МГц.) Из тонкостей следует упомянуть наличие в сертифицированных модулях SDRAM микросхемы **SPD (Serial Presence Detect)** с прошитой информацией о типе этой памяти.

Большие надежды в свое время возлагались на память типа **Rambus** или **RDRAW (Rambus Dynamic Random Access Memory, рис. 5)**. Но из-за большой стоимости и недостаточной производительности широкого распространения она так и не получила. Из характеристик стоит отметить высокую результирующую частоту работы шины памяти Rambus — 400 или 533 МГц.

И наконец, самая «свежая» и наиболее популярная на сегодня память — **DDR SDRAM (Double Data Rate Synchronous Dynamic Random Access Memory, рис. 6)**. Она обладает высокой производительностью (передача данных идет как по фронту, так и по спаду сигнального импульса), но по цене ненамного дороже обычной SDRAM. DDR характеризуется высокой пиковой пропускной способностью: 1600 Мб/с (для DDR стандарта **PC1600**, работающей на частоте шины памяти 100 (200 DDR) МГц), 2100 Мб/с (стандарт **PC2100**, работающей на частоте шины памяти 133 (DDR 266) МГц), 2700 Мб/с (стан-

дарт **PC2700**, работающей на частоте шины памяти 166 (333 DDR) МГц) и 3200 Мб/с (стандарт памяти **PC3200**, она же DDR 400).

Продолжение следует

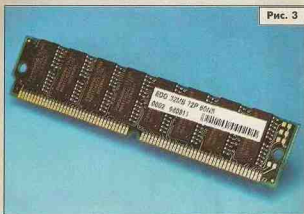


Рис. 3

ти, требующийся для работы под управлением современных операционных систем (см. таблицу). Речь идет, естественно, о самых распространенных задачах: наборе и редактировании текста, работе с таблицами, создании несложных иллюстраций, играх.

Если же вы используете компьютер для работы с двумерной и трехмерной графикой, для обработки звука и видеозображений и тому подобных задач, то необходимый минимум памяти практически во всех

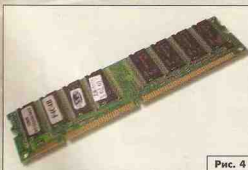


Рис. 4

случаях — 256 Мб. А на практике — чем больше, тем лучше.

Когда нужна дополнительная память

Конечно, решение о покупке дополнительной оперативки следует принимать исходя из реальной ситуации. Нет смысла модернизировать безнадежно устаревшие компьютеры. К таковым можно отнести все модели на процессоре *Intel 486* и ниже (включая аналоги), *Cyrix 6x86*. В системах на основе *Pentium*, *AMD K5* и *Cyrix 6x86MX* рекомендуется устанавливать дополнительную память лишь в случае, если они в дальнейшем будут использоваться в качестве офисных компьютеров — печатных машинок. Ни на что большее они уже не пригодны. Только предосторожно оцените, является ли оперативная память «узким местом» такого компьютера (см. таблицу). Это же касается и систем на основе процессоров *Pentium Pro*. В свое время он позиционировался для



Рис. 5

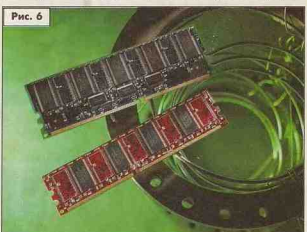


Рис. 6



Компьютер **Asteros Plaza**
на базе процессора
Intel® Pentium® 4
с технологией HT

ДЕЛАЙТЕ БОЛЬШЕ
ЗА МЕНЬШЕЕ
ВРЕМЯ!

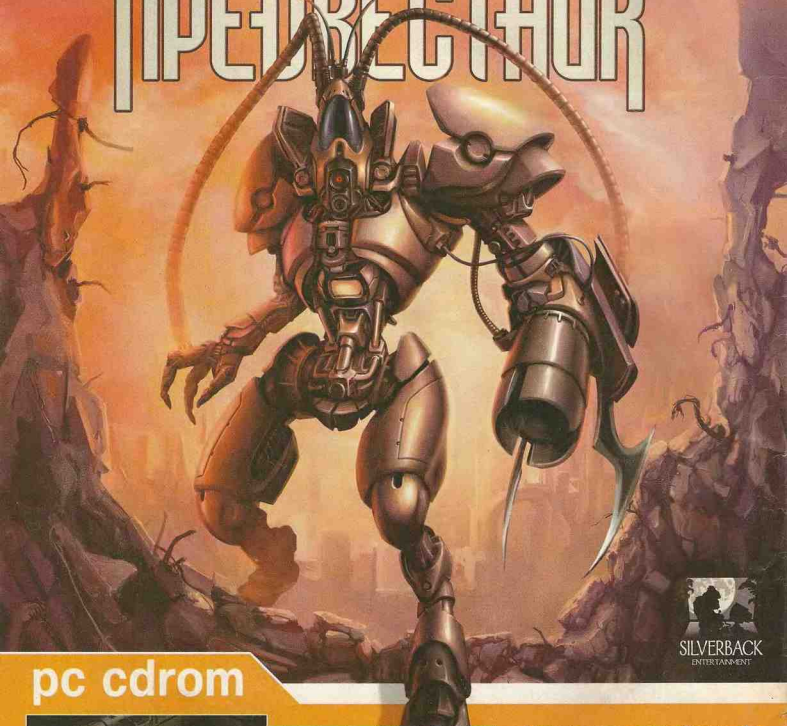
ЗАО "АСТАТ"
Киев, ул. Урицкого 45, оф. 805
Тел. 244-0000, 244-0927,
244-0928, 244-0929
www.astat.kiev.ua



Intel®, Intel Inside® и Pentium® являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, право на владение которыми на территории США и других стран принадлежит корпорации Intel или ее дочерним предприятиям.

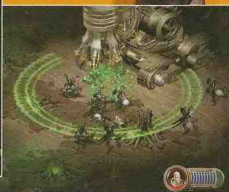
HARBINGER

ПРЕДВЕСТИНИК




SILVERBACK
ENTERTAINMENT

pc cdrom



Жестокая инопланетная раса безмолвно блуждала в просторах космоса, жадно поглощая ресурсы планет и уничтожая аборигенов. Огромные размеры звездолета "Предвестник" позволили поместить в него несколько миллионов жителей, большая часть которых считалась заключенными. Однако, не желая мириться с вечным рабством, некоторые из них смогли сбежать и затяться в заброшенных отсеках космической тюрьмы. Только трем самым отважным представителям уничтоженной цивилизации суждено одержать победу над захватчиками. Война за освобождение началась!

- Изометрическая ролевая игра с элементами экшена
- Свыше 65 уникальных врагов, включая 6 смертоносных боссов
- Три героя: человек, киборг-гладиатор и прекрасная представительница очень развитой инопланетной расы
- Уникальная атмосфера игры, оригинальное оформление, и прекрасная музыка



© 2003 "MultiTrade"
© 2003 "Akella"
© 2003 "Silverback"

Издатель на Украине - компания "МультиТрейд"
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.
(044) 237 5186, 495 1018; sale@multitrade.com.ua