

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 25(83)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

23.06.2003

COLD ZERO

ФИНАЛЬНЫЙ ОТСЧЕТ



Tom Clancy's

RAINBOW SIX 3

RAVEN SHIELD

ТРАССА 2

БОЛЬШИЕ ГОНКИ

CRIMSONLAND



отвечает
пиратских копий

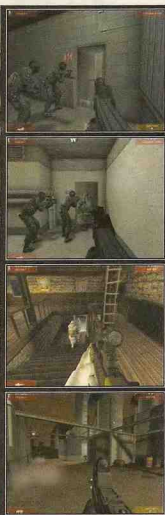
ТОЛСТЫЕ И БЫСТРЫЕ ВЫДЕЛЕНКИ



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 продаж и сотрудничества обращаться по тел.:
(048) 735 18 85, e-mail: odissam@odyssey.od.ua, www.odyssey.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
Нou-xay (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 ИЮНЯ»
ФИРМА

КОРЕСЕД

главный приз

Samsung Syncmaster 755 DFX

Абсолютно
плоский экран
Бескомпромиссное
решение 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.coryphaea.ua
т./факс: (044) 451 0242
магазин: пр-т 40-летия Октября,
102 (Московский универсам)

Список статей

- Александр ГЛЮК.
Ostrich Runner, стр. 8.
- Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf.
X2: The Khaak Threat, стр. 9.
- Том/Дос/КЕРТИС, Александр GLUKK.
Наши в городе! 2, стр. 10-11.
- Том/Дос/КЕРТИС.
Colo Zero: Финальный отсчет, стр. 12-14.
- Алексей ТУР aka LEPRECON
Rainbow Six 3, стр. 15-17.
- Юрий АРБАТСКИЙ aka Partizan.
Трасса 2: Большие гонки, стр. 18-19.
- ZloY.
Crimsonland, стр. 20-21.
- 86 delete.
Space Quest, стр. 22-23.
- Ростислав МАЛЫКО aka Pepel.
Вспыхнувшие игры 2, стр. 24-25.
- Дмитрий СВИРЕПЧУК.
HTML: вдоль и поперек 3, стр. 26-27.
- Андрей ГОЛОТА.
GRAMотная замена памяти 2, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оценки статьи по десятибалльной системе и участия в конкурсе



Ветер играет на ярмарочном поле клочками бумаги. И только пожелтевшие плакаты на стенах домов напоминают жителям Игройграда о проходившей в их городе Ярмарке, на память о которой у них остались изделия лучших мастеров «кузнечного дела» и самые светлые воспоминания.

Вся власть — призракам

В Сети появилась англоязычная демо-версия весьма оригинального проекта **Ghost Master**, разработаемого компанией **Sick Puppies**. Судя по всему, этот проект станет настоящим подарком для тех, кто ищет в иг-



рах что-то новое и приветствует свежие идеи. В **Ghost Master** вам предстоит выступить в роли... привидения. Подобно всякому мистическому персонажу **Ghost Master** просто не мыслит своего существования без различных мелочей (а иногда и довольно крупных) пакостей. «Невинным» развлечением нового знакомого и посвящена эта игра.

Превратившись в зловредного призрака, нам придется всеми доступными способами пугать мирных обывателей. Правда, сами вы мотаться по пустынным улицам и брошенным домам не будете. Наш призрак — довольно крупная шишка в потустороннем мире, и у него на службе находится большое количество «рядовых бойцов», готовых выполнять всю «грязную работу».

Призраки делятся на четыре класса (*Elementals, Reflections, Frighteners, Disturbances*), каждый из которых обладает своими достоинствами и недостатками. Одни специализируются на простых видах устрашения, демонстрируя людям страшные картинки и пугая их жуткими вздохами и криками. Другие могут наводить порчу, играясь (в разумных пределах, конечно) с окружающими предметами и т.д. Правильно используя способности своих помощников, вы сможете справиться с любым заданием.

Кампания состоит из трех эпизодов. В первом вы просто развлекаетесь в свое удовольствие, пугая жителей небольшого провинциального городка. Во втором о ваших «шуточках» прослышит доблестная бригада охотни-

ков за приведениями, и у вас появятся серьезные соперники. В третий же вам придется бороться со всеми силами, которые выставят



против вас люди, и в конце концов полностью подчинить город своему влиянию. В нынешней же демо-версии вам нужно вынудить жителей старого дома покинуть свое жилище. Скачать демоку этой необычной игрушки можно с сайта **Computer and Video Games** (http://www.computerandvideogames.com/r/?page=http://www.computerandvideogames.com/downloads/download.php?download_ID=41195). Кроме того, она имеется

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



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

на сайтах **3D Gamers** (<http://www.3dgamers.com/news/more/1055634176>) и **Gamer's Hall** (http://www.gamershell.com/news_BGHostMasterBDemo.shtml). Размер — 143 Мб.

Заплата на гетры

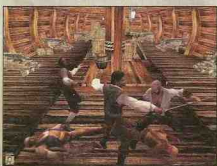
Компания **Electronic Arts** выпустила патч версии **1.2** для своего футбольного менеджера **Total Club Manager 2003**. Заплата



ка добавляет в игру несколько новых стадионов и новые лиги. Так что, если вы хотите испытать свои силы на новых полях сражений, добро пожаловать на сайт **Worthplaying** (<http://www.worthplaying.com/article.php?sid=11109&mode=thread&order=0>), где и хранится вышеуказанный патч. Размер — 1.3 Мб. Однако учтите, заплатка предназначена исключительно для англоязычной версии игры.

Новая «крыша» карибских пиратов

Компании **Bethesda Softworks** и **Disney Interactive** на днях объявили о передаче прав на издание игры **Pirates of the Caribbean**.



Caribbean компании **Ubi Soft**. Именно эта известная контора станет европейским издателем ожидаемой многими игры от московской компании **«Акелла»**. Как многие из вас, конечно, знают, проект **Pirates of Caribbean** «вырос» из сиквела популярной игры **«Корсары» (Sea Dogs)** и должен появиться уже в июне этого года одновременно с выходом на экраны одноименного фильма. Ждем.

Сетевая фантазия

Компания **Square Enix** запустила официальный сайт онлайн-ролевой игры **Final Fantasy XI**. Эта часть суперпопулярной анимешной RPG отличается от своих предшественниц тем, что перенесет великолепный мир **Final Fantasy** на просторы Интернета. Еще достаточно интересен тот факт,

что в этой онлайн-ролевой вселенной смогут встретиться владельцы PC и PlayStation 2, чтобы вместе исследовать мир любимой игрушки.



Несмотря на то, что создатели **Final Fantasy XI** обещают много «мирных» профессий, большинство доступных персонажей все-таки «заточены» под боевку. А в перерывах между сражениями у вас будет возможность поиграть в местный вариант **Magic The Gathering**, который называется **Tetra Master**. Если вы хотите побольше узнать о первой онлайн-ролевой **Final Fantasy**, заходите на сайт (<http://www.playonline.com/ff11us/index.shtml>).

Арабские гонимки

Компания **Imaginations**, сотрудники которой проживают на территории Объединенных Арабских Эмиратов, анонсировало свой первый проект — гонки на внедорожниках под названием **Wadi Bash-er**. Арабские товарищи не обещают порадовать нас супернавороченной графикой, уникальными спецэффектами и прочими прибамбасами, о которых любят говорить разработчики при анонсе новых проектов. Все будет просто и со вкусом, приправленное местным колоритом.

В игре планируется шесть внедорожников различных марок (каких именно, пока что неизвестно) и один четырехколесный мотоцикл. Трассы соревнований будут проходить как по засушливым землям родины разработчиков, так и по различным экзотическим местам, которых вы не найдете ни на одной географической карте. Например, на одной из локаций вам придется пронестись на огромной скорости по горной трассе, искусно маневрируя между потоками лавы. Но большинство маршрутов пройдет через песчаные пустыши. Здесь вас будут подстерегать опасности иного рода. Среди многочисленных жителей пустыни, которые всемогущими будут пытаться помешать вам прийти к финишу, на сегодняшний день заявлены козлы-самоубийцы, со злобным «ме-е-е» бросающиеся под колеса вашей машины, и верблюды, бдительные охраняющие свои племенные пастбища. Арабские дельтоперы торжественно клянутся уже осенью порадовать нас демо-версией своей игрушки. Релиз же намечен на конец этого года.

Штирлиц нового поколения

Французская компания **Widescreen Games** анонсировала игру **Airborne Troops**, относящуюся к жанру *action/adventure*. Действие игры будет происходить

во времена второй мировой войны, причем разработчики утверждают, что в ее основу легли реальные события, и что практически все в игре исторически достоверно. Так что любители истории этого периода могут начинать тихо радоваться. А заявка игры такая. Главным героем станет американский летчик, сбивший над территорией оккупированной Франции при выполнении боевого задания. А задание это состояло в том, чтобы забросить в тыл противника двух секретных агентов. Однако один из пассажиров погиб во время падения самолета, и нашему пилоту волей-неволей приходится занять его место... Как видите, идея довольно необычна. Релиз игры намечен на конец этого года. Она должна выйти одновременно



для платформ PC и PlayStation 2. Издателем выступит голландская компания **Playlogic International NV**.

Возвращение в «Готику»

Компания **Atari** торжественно объявила о начале продаж английской версии долгожданной ролевой игры **Gothic 2** на территории Великобритании и Скандинавии. Наконец-то англоязычные геймеры смогут погрузиться в мрачный и загадочный мир, созданный разработчиками немецкой студии **Piranha Bytes**. Действие второй части «готического сериала» начинается спустя несколько месяцев после окончания событий первой части игры. Главный герой, чуть не погибший во время падения магического барьера, приходит в себя в башне своего дорца, некромата Касареда, и готовится к новым приключениям.

Мир второй «Готики» во много раз больше территории, по которой мы могли гулять в первой серии. Колония заключенных является лишь небольшой частью огромного острова, по которому нам предстоит путешествовать. Мы познакомимся с огромным количеством новых персонажей и встретим старых знакомых — Диего, Ли, Волфа, Кор Ангора, Лестера и других. Среди новых монстров особо выделяются драконы, играющие большую роль в сюжете. Значительно усовершенствовано управление игрой, немного изменена ролевая система, а графика стала более яркой и насыщенной. Короче говоря, если вам понравилась первая «Готика», то не разочарует и вторая.



Песня велосипедистов

Компания **GMX Media** сообщила об уходе «на золото» менеджмент-стратегии **Cycling Manager 3**. В этой игре вам пред-



лагают выступить в роли менеджера команды велосипедистов-стайеров. Как это обычно бывает в играх подобного рода, вам придется взять на себя все заботы о команде: режим тренировок и питания спортсменов, проезд к месту соревнований, выдачу зарплаты, «продажу» и «покупку» спортсменов, решение многочисленных мелких проблем. Стараясь идти в ногу со временем, ребята из **GMX Media** обещают порадовать нас реальными гоночными трассами. Разработчики провели довольно много времени, путешествуя по местам проведения велогонки, — Испании, Германии, Бельгии и Италии. Именно эти трассы стали прототипами тех, что вы увидите в игре. О точной дате поступления игры в продажу пока что ничего не известно. А чтобы скрыть ожидание, можно скачать демо-версию **Cycling Manager 3**, расположенную на сайте **Worthplaying** (<http://www.worthplaying.com/article.php?id=11072&mode=thread&order=0>).

Есть только МИГ...

Буквально на днях стало известно, что компания **Just Flight** в данный момент работает над созданием неофициального ad-don't для популярной игры **Combat Flight Simulator 2**. Особо интере-



сен тот факт, что «центральной фигурой» этого пока еще безымянного дополнения станет один-единственный самолет — российский истребитель-перехватчик **МИГ-21**. К сожалению, больше никаких сведений о готовящемся проекте нет. Будем надеяться, что разработчики не будут хранить все в тайне до победного конца и в самое ближайшее время породят нас новыми подробностями. Следите за новостями.

Латка на полевой карте

Компании **Electronic Arts** и **Digital Illusions** выпустили патч серии **1.4** для своего популярного военно-исторического шутера **Battlefield 1942**. Заплата исправляет огромное количество мелких ошибок и добавляет новые визуальные эффекты. Кроме того, появились два новых вида оружия: знаменитый пулемет **Дегтярева ДП 1928** и японская винтовка «Арисака». Патч выложен в двух экземплярах. Если у вас уже стоит предыдущая заплата, то вам достаточно скачать файл размером 28 Мб. Если же вы еще не патчили свою игрушку, то придется тянуть из сети 66-Мб файл. Оба патча расположены на сайтах **3D Gamers**



(<http://www.3dgamers.com/games/battlefield1942>) и **Gamer's Hell** (http://www.gamershell.com/news_BBattlefield1942_Bv1.4Pat.shtml). Кроме того, имеет смысл заглянуть на FTP-сервер **Electronic Arts** (<http://largedownloads.ea.com/pub/patches>). Ну, а если вам насущно играть на оригинальных картах, у вас появилась возможность обогатить мир любимой игры своими собственными наработками. На официальном сайте **Battlefield 1942** (http://www.eagames.com/official/battlefield1942/editorial/v1_4_samplemapfiles.jsp) появилась бета-версия редактора уровней. Размер — 11 Мб.

Очередная буря в пустыне

События на Ближнем Востоке явно не дают спать разработчикам всех мира. Вслед за многочисленными «симуляторами спецназа» началась разработка аркадного шутера **Desert Fury**, над созданием которого трудится компания **Anarchy Enterprises**, ранее специализировавшаяся на таких «мирных» проектах как **Moon Tycoon** и **Deep Sea Tycoon**. Как вам уже, должно быть, стало понятно, нас снова забросит в ближневосточную пустыню, где опять придется бороться с мировым терроризмом. Разработчики обещают целых восемьдесят миссий, на протяжении которых нам придется безжалостно расправляться с живой силой и техникой противника, находить и уничтожать тренировочные лагеря террористов, сопровождать караваны, спасать заложников и истреблять лидеров различных группировок. Разработчики обещают большое разнообразие различных типов бойцов. Помимо уже привыкших «зеленых беретов» и снайперов, упоминаются пилоты самолетов и вертолетов (а это значит, что воевать придется не только на своих двоих) и парашю-

тисты-самоубийцы. Последний пункт не совсем понятен. Неужели дадут поиграть за камикадзе?

Я и Оно

Бельгийская компания **Larian Studios**, хорошо знакомая поклонникам ролевых игр по замечательной RPG **Divine Divinity**, наконец-то раскрыла перед широкой общественностью первую информацию о проекте, работа над которым идет уже около года. Игра будет называться **Riftrunner**. Она создается на обновленном движке **Divine Divinity**, а действие будет происходить во вселенной этой игрушки. Однако разработчики особо настаивают на том, что **Riftrunner** не является ни ad-don't, ни продолжением **Divine Divinity**. Это полностью самостоятельная игра.

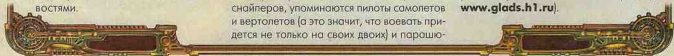
Итак, главным героем игры станет... **Death Knight**. Вернее, человек, душа которого заключена в теле **Death Knight**'а. Причем, душа самого Рыцаря Смерти никуда не делась, а находится в том же теле и постоянно пытается сбить доброго парня с пути истинного. Собственно, все приложение станет для героя дорогой к самому себе. Ему придется преодолеть множество приключений и страшных опасностей, чтобы снять проклятие и вернуться в свое собственное тело. Разработчики обещают порадовать нас большим количеством побочных квестов, огромным игровым миром, большим количеством оружия и заклинаний. Ролевая система игры будет очень похожа на систему **Divinity**. Собственно, это она



и есть, только девелоперы несколько изменили и усовершенствовали ее, опираясь на пожелания игроков и собственные впечатления. Основным же техническим новшеством станет то, что все персонажи **Riftrunner**, в отличие от спрайтовых героев **Divine Divinity**, будут трехмерными. Разработчики планируют выпустить игру до конца этого года. Ждем с нетерпением.

Онлайновые гладиаторы

На просторах Интернета нами обнаружена новая онлайн-игра «**Гладиаторы**». Не в пример многим другим онлайн-вым играм подобного направления, в ней игроки сами не управляют боем. Однако судя по тому, какое количество игроков присоединилось к ней за последнее время, можно констатировать, что она обладает хорошим геймплеем и, похоже, сообщество онлайн-овых гладиаторов будет постоянно расти. Присоединяйтесь и вы (<http://www.glads.h1.ru>).



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:

Александр ГЛЮК

OSTRICH RUNNER

Страус — это вам не мешок с костями. Страус — это звучит гордо! Страусы — самые сильные, быстрые и безжалостные твари во всем пернатом мире! Кто сказал, что они прячут голову в песок при виде опасности? Клеветал! Страусы несутся навстречу невзгодам, подобно урагану, сметающему все на своем пути. Можно только почувствовать тем, кто решится противостоят страусу! Крылья, хвосты — главное, ноги! Длинные, сильные ноги, как у страусов. Вперед! Быстрее! Я бегу! Я прыгаю! Я падаю и поднимаюсь! Я — самый сильный и быстрый страус во Вселенной! Я! Я! Я!

Сначала нас было шестеро. Шестеро непобедимых борцов за счастье страусов всего мира. Мы вступили в эту смертельную гонку, чтобы именно страуса, а не кто поало стали главенствующим видом на этой планете. Наш путь тяжел. Преодолеть его под силу далеко не каждому. Но тем желаннее будет победа. Нам придется преодолеть горы и пустыни, ледяные торосы и глубокие подземелья. Но никакие опасности не остановят бешено несущихся страусов. Ибо наша цель — яйца! И поэтому мы победим!

А начиналось все, как в доброй детской сказке. Давным-давно в далекой-далекой Галактике, на далекой-далекой планете, жили-были страусы. Это было добродушное



миролюбивое племя, прекрасно ладившее с другими жителями своей сказочной планеты: добродушными медведями и симпатичными летучими мышами. Возможно, встречались там еще какие-то народы, с которыми страусы прекрасно ладили, но страусинские хроники не донесли до нас их имена. И вот однажды, как это обычно бывает в добрых детских сказках, на планете появился Злой Гений. Был он настолько зол и ужа-

сен, что ни в сказке сказать, ни в гадетке прочитать. К тому же отличался жуткими милитаристскими наклонностями и, подобно всем сказочным злодеям, бредил о власти над миром. Но для того, чтобы захватить Вселенную, нужна армия. Причем не просто армия, а суперармия. То есть армия, состоящая из суперсолдат.

Проведя долгие столетия в безбрежном космосе и побывав на миллионах различных планет, Злой Гений пришел к потрясающему выводу, что лучшим сырьем для создания суперсолдатов станут именно страусы. Ибо только они обладают всеми необходимыми качествами. И вот, темной ненастной ночью черный звездолет Злого Гения приземлился среди зеленых лугов Страны страусов. Как я уже говорил, внешне Злой Гений был настолько страшен и ужасен, что разгадать его злобную сущность мог даже самый маленький страусенок, если бы встретил его на дороге. Зная об этом, Злой Гений заручился поддержкой Коварного Негодяя, который под покровом ночи проник в страусиную деревню и выкрал из домов все яйца страусов. Коварный Негодяй был хитер и злобен, но несколько неповоротлив. Пробираясь через цветущий яблоневый сад, он ненароком зацепился за колючую проволоку, которой добродушные страусы испокон веков украшали свои заборы, и поворол мешок, где лежали ворованные яйца. Луна в этот момент скрылась за тучами, будучи не в силах наблюдать за подобным святотатством, и Коварный Негодяй не заметил, что яйца начали вываливаться из мешка. Но то, что не заметил похититель, обнаружили утром обворованные страусы. Горя предвиден гневом, страусы бросились в погоню за похитителем. Их было шестеро, самых сильных и быстрых страусов во всем мире. Они неоднократно доказывали свое превосходство над соплеменниками в ежегодных Страусинских бегах, о чем красноречиво свидетельствовали многочисленные дипломы и медали, украшавшие стены их домов. Удостоив ли нашим гением догнать и покарать Коварного Негодяя? Справится ли он со Злым Гением? И кто из них станет тем самым Избранным, который спасет страусинский род от вымирания? Но эти вопросы, как ни странно, придется ответить именно вам.

Разработчик: X-Teem
Издатель: не объявлен
Жанр: аркадные гонки
Дата выхода: засекречена ☹

Проект **Ostrich Runner**, представленный на нашей ярмарке «Игроград» московской компанией **X-Teem**, на протяжении всех дней выставки пользовался огромной популярностью как посетителей, так и участников мероприятия. Казалось бы, в чем прикол? Бегут себе страусы по дорожке, перепрыгивают через бревна, обходят разбросанные на дороге гробы. Иногда спотыкаются, падают, потом поднимаются и бегут дальше. Управление — четыре стрелки и пробел. Все проще пареной репы. Так почему же около стенда X-Teem целыми днями яблоку упасть было нелегко? Чтобы понять это, нужно самому выйти на старт и попытаться пройти единственную представленную в демке трассу. Если вы хоть раз сделаете это, то уже на всю жизнь перестанете поглядывать свысока на страусов, аркадные гонки и мультиязычную графику. Нужно заметить, что бежать по трассе, собирая на дороге разбросанные яйца и уходя от ловушек, расставленных медведями, зомбированными Коварным Негодям, дело далеко не простое. Требуется



нелухая реакция и немалый опыт, чтобы прийти к финишу первым.

Но довольно высокая сложность отнюдь не является главным достоинством игры. Лично меня очень порадовала реализация камеры. Когда управляемый вами страус получает жестокий удар молотком по голове (одно из многочисленных препятствий, которое встретится на вашем пути), камера начинает летать вокруг него, забегает вперед так, что вы видите несчастную птичку, несущуюся с вытаращенными глазами прямо вам в лицо. При этом управление у вас не отбирается, и вы можете попробовать удержать своего питомца на трассе. А чего стоят уже упомянутые здесь гробы! А боксерские перчатки, подбрасывающие несчастного страуса в воздух мощнейшим апгрейтом!

К сожалению, в демке представлен только один уровень, в котором нам придется бегать по окрестностям небольшой деревушки. В полной же версии игры нас ожидают ледяные торосы, пустыни, подземелья и многое, многое другое. Редакция нашего издания желает удачи ребятам из компании X-Teem, и надеемся, что ничего не помешает им закончить работу над Ostrich Runner. Страусы forever!



Разработчик/издатель: Egosoft (<http://www.egosoft.com>)

Жанр: Flight

Приблизительная дата выхода:
10-20 сентября сего года

«Так-с, господа экскурсанты, тем, кто интересуется космосом, — вот сюда, тем, кто любит космофлот-симы, — сюда, ну тех господ, которые ждут сиквела **X: Beyond The Frontier** (под кодовым названием: **X2: The Threat**), — прошу проходить в этот автобус...» К слову сказать, автобус был по-

риканской болезни» ©. Кроме того, ему надобно уничтожить непонятную угрозу, смело можно предположить, что ею является какой-то супостат с претензиями на мировое господство или что-то в том же духе.

По поводу игровой процесс. Щедрные на обещания разработчики обещают нам не только оставить это все вкусное и интересное, что было в первой части, но и улучшить его. Можно будет выбрать любую из нижеуказанных профессий и отдалась ее отыграть сполна, но лично я всегда люблю совмещать приятное с полезным и хорошее с лучшим.

Значит так, можно будет встать на скользкую дорожку пирата, грабить и топить, тыфу, уничтожать

торговые корабли. Естественно, не любовь к вашей скромной персоне обиженных цивилизаций просто обеспечена, но зато на черном рынке все будет «шито-крыто, в землю врыто» ©. При большом желании можно стать торговцем, возить себе спокойно с планеты на планету грузы и не знать бед. Правда, как показывает практика, нет ничего лучше и милее для пирата, чем жирный и слабо вооруженный торговый корабль, правда, если оный оснастить хорошими защитными турелями, то вам станет немного спокойней и безопасней. Также можно просто-напросто проходить кампейн, благо, сюжетные миссии обещают быть интересными, и зарабо-

ту Y грузовик компании конкурента с грузом X. В результате на этой планете будет наблюдаться резкий скачок спроса на товар X, и тут, откуда ни возьмись, появляемся мы и продаем этот самый продукт тридорога. Симпатично, правда?

Поехали дальше. С точки зрения игровой физики, X2: The Threat будет чистейшей аркадой, но аркада в данном случае не ругательство, а констатация факта. Вот, к примеру, «Штурм», аркада аркадой, но какой! Какой мир, какой геймплей, а как затягивает!!! Так что попросу тех, кого аркадность не устраивает, самих изучить и научно изложить законы космической физики, предварительно проверив их на практике на собственном звездолете ©. Управление тоже будет аркадным, а тем, кому хочется сногшибательного реализма, — милости просим, играйте в «ИЛ-2. Штурмовик».



хаж на X-Wing, только очень большой. Когда толпа желающих наполнила свое транспортное средство, оно мягко оторвалось от земли и полетело в сторону района симуляторов, в космический квартал.

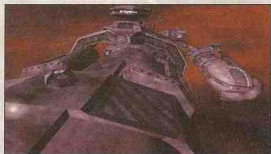
Хочу обратиться, прежде всего к тем, — начал свою речь экскурсовод, — кто не видел, первой части X. В далеком-далеком 2000 году не менее далекая немецкая контора сдала в пользование немецкое сооружение, название которого приведено выше. Что же хорошего и интересного было в нем? В отличие от большинства космосимов и леталок того времени, нам предлагали весьма обширный мир с известной степенью свободы действий и симпатичной на тот день графикой. Проект завоевал себе место под солнцем и получил весьма неплохой рейтинг, а также теплые отзывы пишущей братии.

Полагаю, что, немного пораскинув мозгами, девелоперы решили, что у кузнецов есть хорошая приманка — ковать железо, пока оно горячо, — что и было сделано.

Немного о сюжете сиквела. Немного, потому что его подробности господа из Egosoft хранят за семью печатями. Как известно из той скудной информации, что мне удалось обнаружить, события будут происходить через двадцать лет опосля финального ролика оригинальной части ©. Естественно, решили оставить тот же игровой мир, с теми же расами и их спецификой. Судя по всему, галактик страдает амнезией (типа оригинальный ход ©, хотя с другой стороны, зачем изобретать велосипед). Посему мы с нашей помощью следуем выяснить, кто он такой, а также что он делает в этом секторе Галактики, и, как я подозреваю, найти того самого обидчика, который треснул наше альтер-эго по голове, что и привело последнее к «латиноме-



тивать денежку войной. Как и в первой части, при желании вам предоставляется возможность покупать заводы, организовывать для них поставки сырья и т.д. Управлять этим делом можно будет как лично, так и поручив наемным работникам — AI. Будем надеяться, что такого рода бизнес окажется прибыльным. Если уж речь зашла о звонкой монете, нельзя не сказать о том, что нам обещают прямо-таки беспрецедентную экономическую систему. Она фактически имитирует реальные экономические отношения. Например, возможен следующий расклад. Вы уничтожаете направлявшийся на плане-



Перейдем к транспортным средствам. Их нам обещают великое множество, что-то порядка 70-80 шт., от дырявой кашали до гигантского флагмана флота с десятками бортовых турелей. От кораблей, способных перевозить лишь одного пассажира, до огромных торговцев, с грузовыми отсеками размером с сотни кубических метров. Естественно, все корабли можно и нужно апгрейдить, вешая на них новое оружие, броню, различные системы навигации, — в общем, вы поняли. Но самое приятное то, что у вас есть возможность конструировать собственные уникальные пускательные аппараты и комплекты, — вот это по мне! Доешь разнообразия в космических просторах! Есть, правда, подозрение, что это удовольствие обойдется не дешево, ну и бог с ним, экспансия того стоит.

На закуску стоит рассказать о графике, лично меня даже статичные скриншоты впечатлили, но то ли еще будет! Разработчики оптимизировали и передавали движок до неузнаваемости, так что нас ждут впечатляющие космические машины и небольшие истребители, которыми можно будет любоваться во всех подробностях. А как выглядят звездные системы и туманности — загадочнее! А те, кого пугают высокие системные требования, скажу, что девелоперы обещают систему автоматической настройки игры под вашу систему. Надеемся, что тормозить не будут.

Итак, ждем «золота»!

Том/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com Александр GLUKK

Наши в городе! 2

Продолжаем наше путешествие по Ярмарке. Помните, мы говорили, что в прошлый раз успели рассказать далеко не обо всех проектах? Правильно. И что мы обещали дополнить наше повествование в следующем номере, тоже помните? Отлично. Тогда приступим. Поехали.

Итак, переходим к стенду еще одной молодой киберской команды, которая называется **Abis Light Studio**. Знаете, что нас там привлекало? Возможность полетать. После того, как мы прокатились на танке, захотели новых ощущений, и вот перед нами игра под названием **Space Battle Sim-**

кучу миссий. Одни корабли к вам будут присоединяться, другие — отсоединяться. И естественно, можно будет менять свой собственный корабль. За все время игры вам предоставляется возможность поменять шесть кораблей, которые существенно отличаются друг от друга. Ну и, конечно, имеется основной сюжет. Причем нелинейный.

Кстати говоря, у разработчиков довольно нестандартный подход к построению геймплея в игре — при очередном прохождении вы можете встретить то, чего не обнаружили в прошлый раз. Причем это касается не только квестов, но и оружия: при одном прохождении данная пушка может оказаться более мощной, при другом — более скорострельной, но с меньшей убийной силой, и т.д. То есть игроку придется постоянно выбирать, что ему в данный момент нужно. Причем,

если на легких уровнях это не слишком сложно, то тем, кто захочет играть на харде, нужно будет здорово подумать над тем, чем и как оснащать свой корабль для той или иной миссии. Им придется не только устанавливать вооружение, но и заботиться о покупке двигателей, брони, силовых щитов и т.д. и т.п. Отметим, что корабль придется «затягивать» под каждую миссию. То есть, если игрок хочет играть серьезно, для этого у него будут все условия. А если у него есть намерение просто полетать и оттянуться, то покупка, выставив легкий уровень сложности и играем в веселую аркаду.

Также вот дела. В общем, по заверению разработчиков, мы с вами получим в одном флаконе и аркаду, и симулятор. В принципе нечто подобное мы видели и в «ИЛ-2», но, честно говоря, геймплей «Ила» я бы никак не назвал аркадным, даже на самой легкой сложности.

Напоследок отмечу, что мы многого полетали, постреляли во врагов, и нам весьма понравилось. Действительно, легко и весело. Думаю, если разработчики сдержат обещания, игра найдет своих фанатов.

На сегодняшний день команда находится в поисках издателя, и если все пойдет как запланировано, игра появится примерно через год. Что ж, будем ждать и сообщать вам о новостях. Проект तो стоит.

Boston Animation не зря в шутку (в которой, как известно, всегда имеется доля

правды) называют «кузницей кадров». Почти весь личный состав компании **UDC** также начинал работу в гейм-индустрии как сотрудники Boston'a. Однако все течет, все изменяется, и сейчас ребята из UDC занимают одним из самых интересных, на наш взгляд, украинских проектов — игрой **«Сердце вечности»**. Честно говоря, мы уже давно следим за этой интереснейшей разработкой, но познакомиться с самими разработками удалось только сейчас. Проект относится к довольно популярному нынче жанру action/RPG и переносит нас в некий фантазийный мир, в котором... Впрочем, зачем заранее открывать будущим игрокам все перипетии сюжета? Ведь потом окажется не интересно играть. Скажу только, что благодаря оригинальному ходу сценариста каждому из нас будет во много раз легче вжиться в образ героя игры.

А что же этот герой, спросите вы. Разработчики предлагают нам на выбор трех персонажей: рыцаря, мага и варвара. Эти герои уже утверждены руководством компании, и работа в этом направлении ведется полным ходом. Однако ребята надеются ввести в игру и представительницу прекрасного пола. Так что вполне возможно, что мы поиграем и за темную волшебницу, друиду и амазонку. Каждый из персонажей обладает своими достоинствами и недостатками, и стиль прохождения будет во многом зависеть от того, кого именно вы сделаете своим протектом. Рыцарь может владеть любыми доступными видами оружия и одевать любые доспехи. Мор со временем сможет стать мастером одной из шести магических школ. Самым интересным в этой компании является варвар. Его разработчи-



ulator. Что же это за зверь такой, спросите вы. Расскажем, но сначала пару слов о компании-разработчике.

ABL в мае исполнился год, и, как вы понимаете, перед нами первый проект молодых разработчиков. Хотя называть их неопытными я бы не стал, ведь многие из них раньше уже работали над играми в Boston Animation and Action Forms, так что опыт имеется. Но сами понимаете, одно дело — работать в составе команды, совсем другое — самостоятельно, на свой страх и риск создавать новый проект. Сначала ребята планировали сделать космическую стратегию, но задумка оказалась настолько глобальной и сложной, что пришлось от нее отказаться (надеемся, временно) и заняться разработкой чего-то, пусть более простого, но тоже весьма интересного. Несмотря на название, Space Battle Simulator не является симулятором в строгом смысле этого слова. Главный принцип игры — аркадность и легкость в управлении. Основная цель — доставить игроку максимум удовольствия, эдакий «Серьезный Сэм» в космосе ☺.

По большому счету, перед нами практически чистый экшен, где нужно летать, стрелять и убивать, убивать, убивать. Конечно, планируются и другие миссии — заснять что-то на видеокамеру, разведать проход в минных полях, но их будет не много. Их цель — сделать геймплей более разнообразным, но ни в коем случае не более нудным.

В игре много будет переговариваться со своими партнерами. Имеется в виду, что вы летаете в составе группы и выполняете



ки решили ввести вместо традиционного ладоина, занимающего в играх промежуточное звено между чистым файтером (в данном случае это рыцарь) и магом. Варвар — довольно сильный боец (о кому нужен спа-



бий варвар?), и при этом он владеет уникальной магией своего клана.

Любителей таких игр, как Die by the Sword и Severance: Blade of Darkness, наверняка, порадует тот факт, что в «Сердце вечнос-

На нашу Ярмарку молодая донецкая команда, кроме «Смертельных грез», привезла с собой ролик новой игры под названием «Тормозилки». Естественно, мы не могли пройти мимо их стенда, не узнав побольше об игре с таким веселым названием. И вот что мы выяснили.

Сейчас команда работает сразу над двумя проектами — «Тормозилки» и «Северные миры». Первый — это аркадные гонки в трубах, со стрельбой, взрывами и различными мультиплеерными режимами.

А «Северные миры» — это довольно оригинальная RPG. Начинаясь она стеммы викингов, но сейчас мир сильно трансформировался, — в результате получают те же средние века, но с совершенно новым миром, магией и т.д.

Начнем, пожалуй, с «Тормозилок», как с проекта наиболее близкого к завершению. В этой игре нашло отражение основное правило компании: делать только что-то новое, свежее, не похожее ни на что другое. Хотя, если задуматься, гонки в трубах — не такая уж и оригинальная идея, ведь был уже «Балистик». Завернем, сходство этих игр очень поверхностное. В «Тормозилках» не будет таких сверхзвуковых скоростей. В игре скорость — не главное, главное — аркадность геймплея, стрельба, преследование. Это не просто гонка, даже в самом зевезде можно получить какое-то задание, и не всегда цель — это просто приехать первым. Иногда ваша задача — настрелять больше противников.

же разнообразными: пулеметы, гранатометы, самонаводящиеся ракеты и т.д. Большое внимание уделяется мультиплееру. Сейчас существует пять сетевых режимов, и, возможно, появится еще один.

Кстати, трассы в игре тоже весьма оригинальны. Имеются трассы, выполненные в пост-модерном стиле, а есть биологические — ощущение, что ты едешь внутри какой-то артерии. Причем, нужно учитывать, что трубы, по которым совершаются гонки, не линейны: они разветвляются, и есть возможность найти более короткий проход. Также планируется иг-



ти задумана довольно сложная система комб — суперударов, достигаемых последовательным или одновременным нажатием нескольких клавиш. Причем разработчики в данный момент бьются над тем, чтобы сделать комбы как можно более простыми для игрока и постараться избежать необходимости заучивать сложные комбинации многочисленных клавиш. Как это им удастся сделать, пока что не известно, но будем надеяться, что ребята из UDC смогут воплотить свои проекты в жизнь.

Игра создается на собственном движке, поддерживающем все современные эффекты, такие как смена дня и ночи, различные погодные изменения, тени в реальном времени и т.д., и т.п. Игровой мир будет цельным, причем разработчики обещают, что во время игры мы не заметим никаких подзарядок, даже таких коротких, как Morrowind'e. В этом мире нам предоставят полную свободу действий — куда хочешь, туда иди, с кем хочешь, с тем вой. Правда, NPC будут адекватно реагировать на наши действия, и если вам придет в голову устроить геноцид, то не ждите, что кто-нибудь поспешит к вам на помощь в трудную минуту.

В отличие от большинства современных RPG, в «Сердце вечности» огромное значение уделяется мультиплееру. Игра сможет поддерживать до двадцати игроков одновременно. Причем можно будет проходить миссии в кооперативе или устроить бойню по сети. Несмотря на то, что работы над проектом ведутся чуть больше полугода, сделан уже довольно большой кусок работы. Те, кто был на выставке, сами могли это оценить. Ну а мы обещаем постараться как можно быстрее предоставить вам подробный материал об этой многообещающей игре.

О компании **BooLat** вы, возможно, уже слышали. Их первый проект «Смертельные грез» не так давно был издан компанией «Руссобит-М». Игру отличала весьма интересная идея и... огромное количество багов, так что желающим в нее поиграть советуете дождаться второго патча (надемся, он исправит остальные ошибки, и «грез» перестанут быть настолько смертельными).



Машинки отбираются по вашему вкусу. Всего их восемь. Цветовая гамма — кому какая нравится. Каждая машинка может иметь один из восьми цветов. Но они не просто цепляются на модель. Цвет — это отдельная текстура, машинка по-новому перерисовывается, и вы получаете свой автомобиль. Каждая машинка имеет свои слоты для оружия, и их можно купить. Причем, если стоит какой-то слот, то это не значит, что туда влезет любая пушка. Все имеет свой вид слотов: легкий, средний, тяжелый. Они обладают своими характеристиками, имеют скорость поворота и т.д. В игре запланировано 12 видов оружия, причем они будут то-

ра с гравитацией. Многие думают, что если труба, — то это та же трасса, просто с крышей и стенами. Но это не так. Гравитация будет сильно тянуть к стенкам труб, и не исключено, что на развилках вы поймете: оказывается, едете не по полу, а по стене или потолку. В итоге, вписаться в поворот станет проблематично.

В общем, как видите, идея довольно интересная, хоть мы и не любители гоночек, но, пожалуй, поиграем. Тем более, что по уверениям разработчиков ждать осталось не так уж и долго, мультиплеерный режим уже практически готов. Так что в ожидании.

Что касается «Северных миров», то они пока находятся на ранней стадии разработки, так что мы не видели даже ролика. Поэтому говорить об этом проекте пока, увы, рано, хотя, несомненно, он заслуживает внимания.

Впрочем, об этом мы поговорим в следующем номере, поскольку время наше, увы, снова истекло, а рассказать мы успели не обо всем.

На прощание пожелаем разработчикам удачи. Чтобы все их игры вышли интересными для нас и прибыльными для них.

Ну и еще обещаем, что обо всех наиболее интересных проектах в ближайшее время мы напишем более подробно и развернуто.

До скорой встречи!

КОМПЬЮТЕРНЫЕ УСЛУГИ
компьютеры и кондиционеры
в кредит на выгодных условиях

Гарантия 3 года

по самым
НИЗКИМ
ценам

LG, Samsung, Mitsubishi

234 88 00

www.ktc.com.ua

Том/Дос/КЕРТИС kertis@torba.com

COLO ZERO

ФИНАЛЬНЫЙ ОТСЧЕТ

По ту сторону прицела...

Мир делится на своих и чужих, на белое и черное, на добро и зло. Их легко различить, добро находится по эту сторону оптического прицела, зло по другую. Добро — это мы, те, кто стоит на страже порядка и спокойствия, зло — это они. Маньяки, убийцы, наркоманы, просто сумасшедшие, решившие, что Бог наделил их правом карать и милловать. Они ошибаются — у них нет такого права. Такое право есть у нас. Это право получено нами вовсе не от богов, а от обычных людей. Людей, желающих спокойно спать по ночам, людей, которые не хотят браться темноты, людей, которые хотят жить. Просто жить своей жизнью — любить, работать, отдыхать.

А значит, если есть те, кто нужно защищать, есть и те, кто защитит. Те, кто готов прийти на помощь и рискнуть своей жизнью.

Когда-то и я был защитником. Специальное подразделение, снайпер, элита, блин... Кто сказал, что только саперы могут ошибиться всего один раз? Снайпер тоже не имеет права на ошибку, а если он ее совершил, то...

Эту ночь мне никогда не забыть. Осень в нашем городе, всегда довольно мерзкая, в этот раз решила показать всем, что ма-

Снайпер не может себе позволить ошибаться, он должен быть выше людской суеты, выше и чуть в стороне, только таким образом можно сберечь свои нервы и, выбрав единственно верный момент, произвести выстрел. Поставить точку.

Я занял удобную позицию на крыше дома, как раз напротив окна, в котором виднелись силуэты двух человек. Это без оптики они были силуэтами, с оптикой же стало понятно, что один из них держит пистолет возле головы другого. Держит и что-то кричит. Что? Это без разницы. Не существует голоса, не существует ветра, дождя и того не существует. Есть я, есть винтовка, есть цель. Больше ничего во всем мире. И только из наушника, отдаваясь в свободной от мыслей голове, раздастся хриплое шифрово:

— Не стрелять, пока не стрелять...

Любой снайпер знает эту команду. Начальство всегда боится взять на себя ответственность дать команду и слушать до последнего. Сколько было случаев, когда приказ «Огони!» звучал слишком поздно? Сколько людей погибло из-за человеческой нерешительности, когда их спасение было рядом — на расстоянии уверенного поражения цели? Не знаете? Я знаю. Любой снайпер знает, но...

— Не стрелять...

Глаза начинают слезиться, чертов дождь... Нельзя даже моргать, в любой момент может прозвучать команда, и между ней и устранением цели не должно быть ни малейшей паузы.

— Не стрелять...

И тут абсолютно неожиданно я понял, что цель приняла решение. Такое бывает, когда слишком долго держишь кого-то под прицелом, начинаешь чувствовать то же, что и он. Между снайпером и целью устанавливается мистическая связь, вот и сейчас тот «на мушке», в отличие от меня, еще не понимал, что собирается делать. Еще секунда и заложник умрет. Это уже решено, жребий брошен.

— Не стрелять...

Выстрел!

Не знаю, наверное, он тоже почувствовал мое присутствие. Почувствовал за долю секунды до того, как палец нажал на спусковой крючок, и этой долей секунды ему хватило, чтобы поставить заложника между собой и мной. А я уже не мог остановиться, не успевал.

Пуля вошла в шею заложника и вышла из головы цели. Я не промазал. Я никогда

Разработчик: Drago Entertainment
Издатель на территории СНГ: «Руссо-сборт-М»

Издатель на территории Украины: «Мультитрей»

Жанр: тактический экшен в реальном времени с элементами RPG

Системные требования:

✓ **минимальные:** P2-600, 128 Мб ОЗУ, 3D acc;

✓ **рекомендуемые:** P-4 1 ГГц, 128 Мб ОЗУ, GF3

не промахиваюсь, но я сделал то, на что не имел права, — я ошибся.

Что потом? Потом был суд, статьи в газетах «Снайпер убивает заложника и тому подобное. Мне, наверное, повезло, меня опрадовали, но двери полиции закрылись передо мной. Я стал безработным. Безработным, который умеет только одно, — стрелять.

Что мне было делать? Я открыл частное сыское бюро, на клиентов не было, — конечно, но будет обращаться к снайперу-убийце? Я переехал в другой город и поправился еще раз, потом еще. Не знаю, чем бы это все закончилось, если бы в один



прекрасный день у меня не появился клиент. Клиент, который просил освободить некоего человека, захваченного бандитами. Это, конечно, было не совсем законно, но мне очень нужны были деньги. Очень.

И я вспомнил, что хорошие — это те, кто находится по эту сторону прицела.

Чистильщик

Да, вы правильно догадались, только что я вам пересказал сюжет игры, в которую некогда играл. Итак, теперь вы — **Джон МакЭффри**, бывший спецназовец, а ныне частный детектив. Хотя нет, детектив не совсем точное название, ведь вам не придется расследовать головоломки и собирать улики, вам нужно будет устранять препятствия на пути к некоей цели.

Первое задание довольно просто — освободить заложника. Естественно, захватившие его бандиты при вашем появлении не горят желанием сложить оружие и отдать вам все, что вы требуете. Но разве это проблема? Нет. Заложник освобожден, миссия выполнена и...

И оказывается, что сам того не подозревая, Джон начал играть в очень опасную игру, награда за победу в которой вполне может стать смерть. Посудите сами, Дон, босс местной мафии, очень недоволен тем,



жет стать еще более противной. Постоянный дождь, холодный, промозглый ветер, сырость, от которой нигде не спрятаться и от которой скрипят суставы и ноют зубы.

Нас подняли по тревоге среди ночи — штатная ситуация, неизвестный захватил заложника и грозит его убить. Кто этот неизвестный? Может, сумасшедший, может, наркоман, у которого началась ломка, может, муж, поймавший любовника своей жены на горячем? Кто его знает, да и это не важно. Он по другую сторону прицела, а значит, он не человек. Он — цель. Не больше и не меньше. Нельзя думать о цели как о человеке, нельзя, иначе можно сплести

что вы перешли ему дорогу. А с мафией ссориться опасно. И к тому же, как показывает опыт, вредно для здоровья. И вот, недовольный нашим поведением Дон навещает нас в нашем общарпанном офисе и делает предложение, отказаться от которого



просто нельзя. Ибо в случае отказа нашего героя ждет смерть, а если он согласится сыграть в новую, очень опасную игру, то можно рассчитывать на награду. Мафия бывает очень щедрой, если ей это выгодно.

Дело в том, что человек, которого Джон спас, каким-то образом замешан в торговле наркотиками и других неблагоприятных вещах. А Дон (ну очень благородный мафиози, прямо-таки «Крестный отец Коппола») чуть возмущен такими безобразиями, строящимися на его территории, и к тому же абсолютно не поощряет наркоторговцев. Так что нам предлагают не много ни мало, стать королевой рикой мафии. Чистильщиком.

Что, рискуем? Вдвое больше или ничего. Или деньги и хорошее отношение к нам местной мафии, или смерть. Кажется, ставки, стоящие. Я предлагаю играть.

По эту сторону прицела

Для начала отвечу на вопрос, который вы наверняка мучает, — на что это похоже? Игра и игровой процесс, естественно, а не главный герой [он, ясное дело, похож на меня ☺]. Не люблю притягивать за уши сравнения, но те, кто видели, как я играю, со мной, наверное, согласятся. Мы играли в Jagged Alliance 2: Простите, а в Fallout Tactics? Тогда можете себе представить: 3D-изометрия, но без паузы, — все происходит в режиме реального времени, да и играть вам предстоит только одним персонажем. Кстати, выскажу свое мнение, если JA 2 все же будет интересней, то «Тактика» до Cold Zero, как до неба в позе богомола.

Итак, игра делится на два этапа. События первой части разворачиваются в городе. Вы приходите в свою контору, секретарша Джейн проводит с вами очередной брифинг, сообщает последние новости и предлагает вам прогуляться по городу. Зачем? Простите, стрелять вы из пальца станете? Ах, нет...

Итак, что есть в нашем городке? Рядом с офисом находится лавка ростовщика. У него вы сможете сбыть всякие безделушки, приватизированные вашим героем по ходу выполнения заданий, плюс прикупить кое-что из одежды и временами аптечки или брони.

Следующая достопримечательность — магазин оружия. О! То, что Doc'тор пропал. Здесь вы будете покупать различные стволы, патроны к ним (учтите сразу, патронов много не бывает!), оптику, броники и всякие полезные штуки для алрейда оружия: типа, снайперского прицела, удлиненного магазина и т.д. Плюс не забывайте о коммуняках-костюмах! Обычно перед началом миссии вам дают короткую справку о том, куда вы направляетесь. Одевайтесь попроще, ней, это поможет избежать многих неприятностей — ходить по джунглям в белой футболке, пожалуй, не самая удачная мысль — коммуняка более практичен и полезен ☺

Далее — бор. В принципе, делать в нем неточку, точнее так, чтобы вам придется туда зойти по слоужу. Один раз для встречи с Домом, второй — чтобы узнать информацию о новом торговце оружия. После этого на вашей карте (конечно, у вас есть карта, что, впрочем, бродить, что ли?) появится еще одна точка — **подпольный торговец**. Находится он на складе и сбывает оружие, близкое нашей душе, — «капашками», СВДшниками и т.п. Полезный мужик. Очень

И последнее — учтите, что на карте место, о котором пойдет речь дальше, не обозначено, я нашел его чисто случайно. Находится оно недалеко от офиса — это тир (посмотрите на карту — два синих треугольника внутри здания видите? Это тир и есть). Зачем он нужен? Во-первых, в нем можно испытывать практически все снайбенное: разными прищочками оружие, игры, на глав-



ное — в нем тоже продают патроны! А патроны вам, ох как, понадобятся...

Теперь немного поговорим о нашем альтере, о Джоне. Как я уже сообщал, в Cold Zero присутствуют элементы RPG. Вырождается это в том, что за выполнение задания нам дают опыт (об этом я расскажу подробнее позже), а получив новый уровень, мы можем повысить характеристики нашего героя. Итак, у Джона имеется четыре основных и пять вторичных характеристик. давайте рассмотрим их по отдельности.

✓ **Сила** — скажу сразу, это один из основных навыков, качать его следует в первую очередь. Влияет он на то, сколько шмоток на себе сможет таскать главный герой (читите, у вас есть возможность не только

покупать оружие, но и продавать его, тем самым зарабатывая деньги). Еще сила воздействия на выносливость (от этого параметра зависит, как долго Джон сможет бежать или, допустим, красться) и здоровье. Сами видите, характеристика крайне важная, если вы, конечно, не умный маг ☺. Качать максимально — до десяти.

✓ **Стрельба** — как вы догадались, тоже очень важный навык. От него зависит, насколько хорошо Джон стреляет из любого вида оружия. Качать максимально.

✓ **Скрытность** — вот оно! Знаете, в чем заключается тактический элемент игры? В том, что вовсе не обязательно устраивать



врагам геноцид и придерживаться тактики «выжженной земли». За оставленных живыми и оглушенных противников вы получите гораздо больше опыта! Но тут решать вам. Предпочитаете играть терминатором — доведите скрытность до двух и расслабьтесь (скажу по секрету, в любом режиме прохождения этот параметр полезен). Хотите играть ниндзей? Качайте, но качать больше, чем до пяти-шести, как мне кажется, смысла нет, хотя...

✓ **Техника** — полезный навык. Что он нам дает? Позволяет взламывать замки (о этом придется делать), чинить оружие и модернизировать его. Чем эта характеристика выше, тем больше шансов, что вы справитесь с работой, и тем быстрее вы ее выполните. Но замечу, больше чем до пяти качать его особого смысла не имеет. Да, перед тем, как продать оружие или просто выкинуть его, — не забудьте починить! Зачем? Так за это тоже дают опыт.

Вторичные характеристики.

✓ **Рукопашный бой** — к концу игры у меня этот навык так и остался равен нулю, что не мешало отправлять врагов в нокаут. Можете смело забить.

✓ **Пистолеты** — отвечает за стрельбу из конкретного вида оружия, а именно из

[illegible]

обычных пистолетов. Пару раз за игру вам придется ими пользоваться, но развивать смысла нет.

✓ **Пистолеты-пулеметы** — это уже лучше. Ими пользоваться мы будем. Во всяком случае, пачкал и патронов к ним хватает. Качать стоит (но не слишком).

✓ **Дробовики** — зобейте, сразу говорю. Нет, дробовики, временами полезны, но только временами.



✓ **Винтовки** — вы в курсе, что АК-47 — это винтовка? И пулемет М 249 (Minimi) — это тоже винтовка. И... в общем, наш выбор — качать обязательно.

Фух, с этим, вроде, разобрались. Теперь разберем игру...

По ту сторону монитора

Для начала настоятельно рекомендую пройти тренировку и прочесть мануал (он имеется на диске) — это вам очень поможет. Игра не слишком сложная: получаем задание, покупаем оружие и направляемся в очередную точку мира наводить порядок. Что меня очень порадовало, так это два возможных режима прохождения — убивая всех или тося и прячась. Второй способ гораздо сложнее, но интереснее, к тому же, как я уже говорил, опыта получите значительно больше. В игре имеется около ста видов оружия, так что стало по душе пойдет себе каждый. Не забывайте их модернизировать и не пренебрегайте снайперской винтовкой, временами она решает кучу проблем. Еще хочу предупредить — изучите «горячие» клавиши, настройте с максимальным удобством для себя, играть одной мышкой довольно-таки тяжело. Перезарядка, смена режима передвижения — используйте для этого клавиатуру.

Что расстраивает, так это то, что, к сожалению, противники особым интеллектом не отличаются, так что как именно проходить уровни, вы поймете быстро. Стандартная тактика «пострелять, а потом ждать в засаде, пока все по очереди будут прибегать к вам», вполне работает. На одном из уровней я, имея всего семь процентов жизни, ухитрился таким образом перестрелять около сорока противников. Было очень смешно. Жаль, виртуальный слух и виртуальное зрение здесь бы очень пригодились.

Еще одно неудобство в игре — это камера. У нее очень маленький угол обзора, и иногда ведет она себя очень странно,

глядя не туда, куда мне нужно, а в неизвестном направлении. Представьте — меня атакуют зомби, а камера смотрит вбок, я ее разворачиваю, убиваю двух врагов и понимаю, что на меня вновь напали! И опять зомби (мышки!), в общем, развернуть ее еще раз я не успел ☹. Итого, к ней нужно привыкаться. Да, не забудьте, что она вращается! Нажимаем Enter или колесико мыши и вращаем как угодно. Кстати, и зум у камеры есть, но какой-то не убедительный.

Особо хороша в игре озвучка — и саундтреки, и звуки стрельбы. Чем вооружен ваш противник, можно отличить на слух. Bravo, мои аплодисменты! Довно не слышал такого хорошего звука, тем более что оружием, как я уже писал, нас просто завалили. Звучковиком нужно памятник поставить. При жизни — пусть другие поучатся, как нужно работать.

Сожет, увы, не радует неожиданными поворотами и перипетиями. Он абсолютно линейен и вполне стандартен, но это не делает игру менее интересной. Атмосфера (та неуловимая атмосфера, на которую все ссылаются, но никто не может толком объяснить, что это такое) делает Cold Zero... ну если и не шедевром, то тем, во что стоит играть. Играть долго, со вкусом, с расстановкой, получить массу удовольствия и начинать играть заново.

Джон! Мы с тобой!

Кстати, а вы знаете, что Cold Zero — это дебют? Да, дебют польской команды. Честно говоря, когда я играл, я этого не знал, так что скидок на «первую попытку» не делал. Я написал как есть, а то, что CZ — первая игра **Drago Entertainment**, только радует и заставляет надеяться на продолжение, в котором разработчики учтут и исправят свои (немногочисленные, но имеющие место быть) ошибки.

О чем я забыл вам рассказать? О графичке? Посмотрите на скрин. Ничего необычного. Довольно красиво, но не больше. Не прорыв, но смотрится весьма приятно для глаз. Плюс игра абсолютно не тормозит, что, надеюсь, порадует владельцев не очень сильных машин. В общем, баланс меж-



ду качеством картинки и производительностью игры соблюден на все сто. Знаю я геймы, в которых графика была раз в пять хуже, а тормозов раз в десять больше ☹.

По ту сторону экрана. Вместе

А теперь я пораду любителей сетевых баталий — в игре они имеют место быть! Хотите посмотреть, как будет выглядеть «Кемперстрейк» в изометрии ☹? Ну так смотрите. Играть можно по сети или Инету. Режимов всего три — **антитеррор** (ага, террористы против антитеррористов), **спасение VIP** и **поиски счехотоданщика**. Довольно прикольно, хотя все-таки по сети я предпочитаю шутеры. Но попробуй. Весело.

К сожалению, поиграл по сети я совсем чуть-чуть, так что расслапаться не стану. Все-таки CZ — это, в первую очередь, сингловая игра. Мультиплеер — так, приятное добавление.

Чистильщик-2

Вы, наверное, думаете, что я не очень хороший человек? Я работаю на мафию, убиваю людей. Пусть они преступники, но кто мне дал право судить и карать? Это право мне да-



ли вы. Вы ведь не хотите сами взять в руки оружие и очистить этот мир от бляев? Нет? Вы хотите просто наслаждаться жизнью? Тогда оставьте меня в покое и не мешайте делать свою работу. Защищать вас и ваших детей.

Cold Zero — это наркотик. Наркотик, способный после одного приема сделать человека законченным наркоманом, а потом свести его с ума.

Вы хотите, чтобы ваши дети закончили свою жизнь в клинике для душевнобольных? Нет? И я не хочу. Есть мы и они — те, что находятся по ту сторону прицела. Цели. Помните это, и молитесь Богу никогда не почувствовать на себе взгляд человека через оптический прицел.

Мой взгляд. Без оптики

Нарверное, я что-то забыл сказать. Вероятно. Так часто бывает. Когда хочется рассказать многое, что-то обязательно упускаешь. Но самое важное я говорю сейчас. Впрочем, вы и так это знаете. Чем обычно я заканчиваю свои статьи? Правильно — идти, покупать и играть. И дело не в том, что я не люблю ругать игры — просто я не люблю плохих игр и стараюсь не писать о том, что мне не нравится. И не играть. За CZ я засел надолго и доиграл только сегодня — в четыре утра. Если уж я начал играть по ночам, то, поверьте, дело того стоит.

На этом я заканчиваю. Попробуйте поиграть с минимумом убийств...

Благодарю компанию «Мультитрейд» за любезно предоставленный диск.



Историческое начало

1945 год. Фашистская военная машина Германии потерпела фиаско. Объединенные европейские войска нанесли немцам поражение на всех фронтах и готовились к штурму Берлина. Однако ночью не сидели сложа руки. Понимая, что приходит их последний час и что эта война проиграна, они готовились к новым сражениям. В будущем. Огромное количество награбленного золота и драгоценностей офицеры СС собрали в специальные контейнеры и спрятали в разных частях мира, чтобы через десятки лет последователи нацистского режима смогли начать новую, еще более безжалостную борьбу за власть над миром. И они почти добились своего.

В 2005 году одна из немецких террористических группировок смогла добыть документы, указывающие местонахождение большей части сокровищ, и овладеть ими. Мир очутился на грани катастрофы. Но на пути новых фашистов возникла преграда, способная сорвать их ужасные планы.

«Радуга 6» — мощная антитеррористическая организация, объединившая лучших специалистов военного дела со всего мира. Ее люди были во всех горячих точках, участвовали в десятках боевых операций. Только «Радуга 6» могла восстановить равновесие в мире, обезвредив террористов.

И вновь о терроризме

Игры о подлых террористах и отважных спецназовцах всегда имели успех. А серия игр Rainbow Six пользовалась просто ураганной популярностью. Поэтому компания Ubi Soft (естественно, совместно с самым главным антитеррористом Томом Клэнси) с

нием Rainbow Six 3. Raven Shield. Издателем многообещающего проекта выступила компания Red Storm. Давайте посмотрим, что из этого получилось.

Кто круче спецназовца? Только два спецназовца!

Три безмолвные фигуры в черных маскировочных костюмах замерли по обе стороны от входной двери деревянного одноэтажного дома. Четвертый спецназовец устанавливал на замке разрывной заряд. Делал он это почти бесшумно. Время тянулось ужасающе медленно, секунды, казалось, превратились в часы.

Но вот подрывник отпрыгнул от двери и сделал предостерегающий жест рукой. Его напарники, дегиаясь, как тени, приготовились к штурму. Подрывник нажал на кнопку пульта, и мощный взрывом дверь снесло с петель. В образовавшийся проем мгновенно полетели гранаты со слегазоточивым газом, а затем бросились и сами спецназовцы. Внутри дома послышались крики. Раздалось несколько беспорядочных пулевых выстрелов. В ответ застрекотали короткоствольные автоматы штурмовиков. Через несколько минут все было кончено. Четверо террористов лежали на полу лицом вниз, закованные в наручники, еще двое скорчились за столом, сжимая в помертвевших пальцах ставшее уже бесполезным оружие, — они попытались сопротивляться.

Спецназ — удел смелых

Привет всем поклонникам защитных маскировочных костюмов, снайперских винтовок и штурмовых автоматов! Сегодня я имею честь представить вам продолжение одного из самых популярных симуляторов спецназа, а именно «Радуга 6. Часть третья. Щит Ворона». Я уверен, этот проект не оставит вас равнодушным.

Я не стану углубляться в историю и рассказывать вам о делах давно минувших дней, о тех временах, когда появилась первая «Радуга», и о том, какой фурур она тогда произвела. Я буду говорить о нынешней игре, и только о ней, потому что этот тактический симулятор спецназа, по моему мнению, превзошел все остальные (про SWAT немного позже). Судите сами: 15 миссий в различных частях мира, аг-

Разработчик: Ubi Soft

Издатель: Red Storm

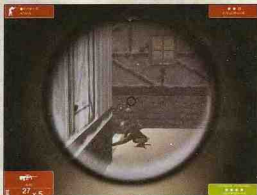
Системные требования: Pentium 3 800 МГц (Pentium 3 1000 МГц или рекомендуется выше); 256 Мб ОЗУ или больше; видео: TNT2 32 Мб (64 Мб-128 Мб рекомендуется)

Жанр: симулятор спецназа

Дата выхода: апрель 2003 года

ромное количество оружия, гранат и специальных приспособлений. Плюс отличная графика, звук. И конечно же, интеллект противника. Но обо всем по порядку.

Начну, пожалуй, с первого, что бросается в глаза, а именно — с графики. Графика великолепна! Уровни прорисованы замечательно. Оружие выглядит, как настоящее, противники и напарники — это живые люди, без всяких там угловатостей и перекошено. Ученно множество мелочей. Трупы убитых врагов не пропадают, как в том же SWAT'e; деревянные стены пробиваются из автоматов; бочки с бензином взрываются от попадания в них и т.д. А атмосфера! Это



неон! Размеры предметов настолько сбалансированы, звук настолько хорош, что во время игры теряется ощущение реальности. Лично я проходил миссию в снежной Швейцарии, испытывал некий дискомфорт от того, что на мне нет шапки и теплой куртки. Но дальше — больше. Взрывы, выстрелы, разрушения — все это завораживает. Честно говоря, настолько качественного графического исполнения я не ожидал.

Следующий важный пункт во всех играх — это интеллект противника. В «Щите Ворона» он очень неплох. Нам предлагают три уровня сложности, которые существенно влияют на поведение оппонентов. Здесь даже на легком уровне сложности враги доставляют большие неприятности, что уж говорить о левелах потяжелее. Подлые террористы действительно подлые — они прыгнут за углы, ждут вас за дверями, скрываются в проемах узких окошек, и вообще, стараются заставить вас врасплох, причем стреляют они отлично. Особенно трудно проходить миссии по освобождению заложников. Обычно они заперты в какой-то глухой комнате и их охраняют три-четыре террориста. Во время вашего штурма, чувствуя, что их песенка спета, террористы зачастую успевают убить заложника. Тогда миссия считается проигранной. А так как сбить в этой игре только после выполнения задания, а уровни достаточно боль-



в апреле 2003 года решила на радость многим тысячам геймеров выпустить продолжение этого симулятора спецназа под назва-

шие, то переигрывать довольно утомительно ☹ (поэтому советуем пользоваться дымовыми гранатами ☺).

Однако не только хорошая графика и интеллект противника привлекали внимание геймеров мира к игре (хотя и это тоже ☺). Изюминкой всех «Радуг», и особенно последней части, является тактическое планирование миссий. И о об этом я хочу рассказать подробнее.

Как команду формируешь, так миссию и проведешь

Как уже говорилось выше, для наилучшего выполнения поставленной задачи пе-



ред каждой миссией вам предлагают сформировать команду спецоперативцев. И это ключевой момент игры. Ибо несбалансированная и не приспособленная к условиям уровня команда долго не проживет. Итак, давайте рассмотрим, что предлагают нам разработчики.

«Радуга 6» — это огромная антитеррористическая организация, следовательно, недостатка в бойцах у вас не будет. Скорее наоборот. 29 железных профессионалов из различных стран мира готовы под вашим руководством противостоять мировому злу. Из них вы можете формировать команды, максимум по четыре человека в каждой. Вообще, под вашим руководством может оказаться от одного до восьми антитеррористов, в зависимости от тактических замыслов. Причем каждый из этих бойцов снабжен набором характеристик и специализацией, а также возможностью набирать опыт после удачного выполнения миссии (если, конечно, жив останется ☺). Обо всем этом сейчас подробнее.

У каждого оперативника «Радуги» в наличии следующий набор характеристик: атака, взрывчатка, снайпер, самоконтраль, лидерство, электроника, скрытность, наблюдение. Каждая характеристика может принимать значения от 1 до 100 и напрямую зависит от специализации персонажа.

А специализация в игре 5.

✓ **Штурмовик** — владеет всеми видами оружия, кроме снайперской винтовки.

✓ **Разведчик** — специализируется на быстром и незаметном для противника передвижении.

- ✓ **Снайпер** — он и в Африке снайпер ☹.
- ✓ **Подрывник** — установка и обезвреживание взрывчатки.
- ✓ **Электронщик** — установка и манипулирование электронными устройствами.

Так, положим, с составом команды вы определились, но ведь с голыми руками на немецких террористов не пойдешь ☹. Пришла пора взглянуть на оружейный склад. А там, я вам доложу, есть из чего выбирать.

Наши пушки круче, а броня крепче!

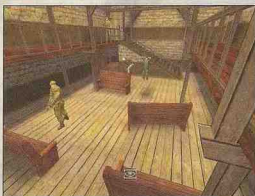
Если тактическое планирование — это важная деталь игры, то экипировка оперативников — самая важная деталь игры. И проходит она в несколько этапов.

Первый этап — выбор защитного обмундирования. Последнее бывает трех видов: легкая, средняя и тяжелая броня, различных расцветок и оттенков.

Второй этап — выбор основного вооружения. В игре пять групп этих убийственных штук ☹.

- ✓ **Автоматы.**
CZ-61 (7.65 mm), M12 (9 mm), MP5/10A2 (10 mm), MP5A4 (9 mm), MP5K PDW (9 mm), MP5SD5 (9 mm), MTAR-21 (9 mm), P90 (5.7 mm), SR2 (9 mm), TMP (9 mm), UMP .45, Мак 11/9 (9 mm), Микро-Узи (9 mm), Узи (9 mm).

- ✓ **Штурмовые винтовки.**
AK-47 (7.62 mm), AK-74 (5.45 mm), AUG (5.56 mm), FAL (7.62 mm), FAMAS G2 (5.56 mm), FNC (5.56 mm), G36K (5.56 mm), G3A3 (7.62 mm), Galil ARM (5.56 mm), L85A1 (5.56 mm), M14 (7.62 mm), M16A2 (5.56 mm), M4 (5.56 mm), M82 (5.56 mm), TAR-21 (5.56 mm), Тип 97 (5.56 mm).

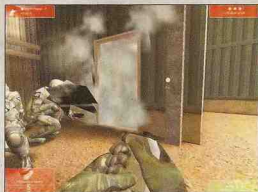


- ✓ **Дробовики.**
M1 (12 g), USAS-12 (12 g), СПАС-12 (12 g).
- ✓ **Снайперские винтовки.**
AW Covert (7.62 mm), M82A1 .50, PSG-1 (7.62 mm), SSG-3000 (7.62 mm), VSS винторез (9 mm), WA-2000 .3.0, Дрогунов (7.62 mm).

- ✓ **Легкие пулеметы.**
21E (7.62 mm), 23E (5.56 mm), M249 (5.56 mm), M60E4 (7.62 mm), RPD (7.62 mm).

Третий этап — выбор дополнительного вооружения, то бишь пистолетов. Их всего два вида.

- ✓ **Пистолеты.**
92FS (9 mm), МК-23 .45, P-228 (9 mm), SPP (9 mm), USP .40, ББ армии (5.7 mm), «Орел пустыни» .357, «Орел пустыни» .50.



- ✓ **Пистолеты-автоматы**
CZ-61 (7.65 mm), SR-2 (9 mm), Мак 11/9 (9 mm), Микро-Узи (9 mm).

Все оружие скопировано с реальных прототипов с максимальной достоверностью. Оно обладает рядом параметров, таких как точность, урон, стабильность, разброс.

И четвертый, заключительный этап — это выбор специальных приспособлений соответственно специализации оперативника. Они делятся на 5 видов.

- ✓ **Гранаты**
Ослепляющие, дымовые, осколочные, со слезоточивым газом. Думаю, комментарии не требуются.

- ✓ **Датчики бинения сердца (ДБС)**
Очень полезная штука. Позволяет обнаруживать противников через стены по бинению сердца. Правда, не отличает друзей от врагов и показывает бинение сердца и тех и других. Имеется несколько разновидностей и модификаций.

- ✓ **Взрывчатка**
Снаряжение подрывника:
— **пластиковая взрывчатка с ограниченной зоной поражения.** Взрывается только вверх, разброс конусом. Устанавливается на земле и подрывается дистанционно;

- **дистанционный заряд.** Устанавливается где угодно, подрывается с помощью радиопередатчика. Имеет свойства осколочной гранаты;

- **разрывной заряд.** Служит только для уничтожения дверей. Крепится на замке, подрывается с дистанционного пульта;

- ✓ **Дополнительные комплекты:**
— **демо-набор.** Служит для ускорения разминирования и обезвреживания взрывчаток;

- **набор отмычек.** Используется для ускорения взлома замков;

- **набор электроники.** Служит для установки жучков, монтажа видеокамер.

- ✓ **Дополнительная экипировка:**
— **дополнительный магазин для пистолета;**

- **дополнительный магазин для основного оружия;**

- **противогаз.**

Кроме того, почти для каждого типа вооружения предусмотрен глушитель и увеличенный магазин.

Так, вроде со снаряжением разобрались, теперь давайте перейдем к практике.



чекскому использованию выбранных предметов.

Как оно работает

Перед началом каждой миссии нам вычитывают брифинг, в котором кратко передают последние события, показывают карту местности и сообщают задание. Затем вам предлагают ознакомиться непосредственно с уровнем и наметить собственный план действий либо согласиться с планом, предложенным компьютером. После утверждения тактической расстановки команды вам предоставляется возможность лично изучить уровень в режиме спектраатора. И только потом дают добро на начало операции, предварительно заставив выбрать команду, которую вы возглавите. И вот тут-то «Радуга» и представит во всей своей красе.

Не думайте, что выбрав определенного спецназовца, вы останетесь в его шкуре до конца игры, как это происходило, например, в том же SWAT'e. Нет, здесь под вашим контролем вся команда, каждый спецназовец, в тело коих вы можете вселиться посредством нажатия некоторых магических клавиш. То есть, чтобы взорвать дверь, вам надо будет перейти в подрывника, чтобы снять снайпера, засевшего на крыше, нужно самому взлянуть в окуляр и т.д. Бесспорно, можно отдавать приказы своим напарникам. Отметим, что в игре имеются следующие команды: *держат позицию, следуют, штурмуют и даже снайпер-контроль*. Но из всего вышеперечисленного брата-спецназовцы хорошо выполняют только одно — штурм и, может, неплохо снайпер-контроль, но следование и удержание — это их слабость, хотя об этом чуть позже. Сейчас мы узнаем, как вы правильно балансировать и экипировать свою команду.

Самая первая и главная ошибка — подбор маскировочного костюма. Да, согласен — черный или темно-синий бронжилет смотрится красиво даже на снегу и в джунглях, только вот террористы внимания на красоту не обращают. Поэтому советуем очень серьезно подойти к выбору цвета защитных костюмов. Может, в миссиях «ликвидируй всех» это не особо важно, но в заданиях по спасению заложников или обез-

вреживанию бомбы этот момент играет довольно значимую роль.

Второе — применение гранат, а именно слезоточивых и ослепляющих. Представьте себе такое: в домике закрылись террористы и держат под прищепом входную дверь. Что вы делаете? Правильно, закинете им в окошко гранату со слезоточивым газом и, услышав истошный кашель врагов, с победным криком ворветесь внутрь и... начнете кашлять вместе с ними. Что такое — вместо противогаса взяли с собой осколочную гранату? Ай-я-яй, как нехорошо получилось.

Ну а о том, что в зависимости от условий уровня грамотно комплектовать команду бойцами с одинаковой специализацией, я вообще молчу. Попробуйте зайти в джунгли одного из трех штурмовиков и одного разведчика или в отряд по освобождению нефтяного склада включите двух снайперов, подрывника и штурмовика. Думаю, подобная команда проживет не больше пяти минут. Вам недаром так дотошно все рассказывают и показывают перед началом миссии. Надо же слушать, а не прощелкивать брифинги.

Так, поборили нас немного, теперь дам пару советов. Настоятельно рекомендую на каждую миссию брать с собой датчик



сердцебиения — это очень полезная штука, спасает во множестве ситуаций. Кроме того, используйте все возможности спецназовца: приседание, перебежки, наклоны и т.д. А также помните, что спешка полезна только в некоторых случаях.

Стоп, что-то я хвалю игру да хвалю? Что, уже подумали, и минусов в ней нет? Зря. Их немало.

Недостатки

Первый и, как по мне, самый вопиющий недостаток — это выполнение основных команд напарниками. Интересно, с каких это времен приказ «держат позицию» означает уткнуться стволом в стену дома и не реагировать на приближающихся противников? Или команда «следовать». В «Радуге» я бы окрестил ее «перегоняй, и все испортишь», потому что именно так и получается.

Пример движется наша команда по двухэтажному дому — я впереди в подрывнике.

Осталась последняя запорная дверь. Сейчас я ее взорву, оглушенные и ошеломленные террористы станут легкой добычей наших пуль. И тут меня что-то дернуло нажать на «следовать». Зачем, до сих пор не понимаю. В мгновение ока три моих напарника перегоняют ведомого мной подрывника и, открыв дверь, врываются внутрь. А там их уже поджидают готовые к такому пово-



роту событий враги. Бедные мои спецназовцы, бедные...

Второй недостаток — игра как-то неправдоподобно реалистична. Если бы в нашем мире штурмовик в тяжелой броне погибал после трех выстрелов из пулемета в грудь (самое укрепленное место бронжилета), то жить стало бы намного труднее и опаснее. О легкой броне и выстрелах в голову я вообще молчу.

Третий недостаток — с каждым уровнем сложности террористы прибавляют в точности. Если на легком и среднем уровнях с этим можно было справиться, то на тяжелом стоит только пятачку высунуть, как получишь пулю в голову.

Кроме этих крупных, существует еще ряд мелких неприятностей. Например, неразрушаемость некоторых одноразовых объектов. Вот, бочка с бензином взрывается на уро, в то время как баллон с газом неуничтожим; деревянная стена пробивается, а деревянная лестница и пол сродни бетонным и т.д.

Ну а о том, что явление «автоматическая перезагрузка» у оперативников «Радуги» отсутствует напрочь, и говорить не стоит. Интересно, долго бы протянул спецназовец в доме наркомбарона с пустым магазином.

Вывод

Пришло время подводить итоги. И побросав на веса белые и черные камушки, я заметил, что белых намного больше, чем черных. Да, согласен, в игре есть огрехи, и огрехи большие. Но давайте вспомним SWAT 3 — разве противники там были умнее или графика лучше? Может, геймплей динамичнее? Совершенно. А в «Радуге» Шит Ворона» положительных моментов гораздо больше, чем отрицательных. Взять хотя бы то же тактическое планирование. Оно оно доставляет несказанное удовольствие и заставляет работать мозги на полную катушку. Поэтому мой вывод таков: играть (можно даже и на легком уровне).

От автогонщиков всех мастей в Игрограде просто не продвинуть. Они не просто сносят столбы и афишные тумбы, не просто гонятся за пешеходами. Они еще и устраивают перестрелки.

КРАССА 2 БОЛЬШИЕ ГОНКИ

Юрий АРБАТСКИЙ aka Partizan 121yura@rambler.ru

Первое впечатление

Как правило, неверное. Но это — особенность человеческой психологии. Мы



всегда встречаем по одежке и уже потом перевозим по уму. Как это не прискормить, но это так. По этой причине провалились первые Disciples, народ не понял Battlezone... Примеров можно приводить много. Только к чему это все? Зачем возвращать прошлое?

Заговорился. Пора познакомиться с нашей геймой. Она запечатана в прозрачное плат... брр, пленку, у нее красивая обложка. Все, беру, отрываю с руками. Я давно хотел что-то приобрести на свой исторический (нет, лучше так: несовершенный) ПК. Взял, принес домой. Вставляю сидок в сидюшкин. Жуй, смотри, не подовись. Инсталлю и попутно размышляю по поводу игры.

Ну да, ну да. Наконец-то вышли. Сбылась мечта идиота. Как это, почему столько радости? Так ведь поедим и постреляем! Как, видели? А, вы про Hover Ace, ага, читал я его требования. На моей тарабайке только главное меню запустится, и то только после оптимизации

вита. Знаю, надо делать апгрейд. Мы работаем в этом направлении, работаем. Но пока результаты, увы, оставляют желать лучшего.

Запускаем, смотрим. Позвольте, а какой сейчас год? Судя по графике, эдак 96—97-й. Может, все-таки проверить, узнать точно? Моло ли что могло произойти? Вдруг прорвало временной континуум, как канализацию, или ведьма какую-то заляку не так сказала, и я каким-то макаром оказался в нашем недалеком и пока прекрасном прошлом. Выключаю игру, смотрю в трей на часы. Они уж точно не врут, доверяю как себе. Но так как себе я доверяю не очень, то смотрю на стенку. Точно, 2003 год, все нормально. Ладно, запускаем еще раз, может, это были глюки.

Запускаю во второй раз, смотрю. Нет, все по-старому. Ну ель-паль, это что за рубленый китайский пластик? Вы посмот-



рите на курсор, что это? Просто нет слов. У кого-то руки не оттуда растут. Хотели сделать детскую гонялку-стрелялку, а получилась гонялка-вырубала для зеков. Ну

Разработчик: Revistronic

Издатель: Snowball

Жанр: аркадные гонки с применением оружия

Системные требования:

✓ **минимальные:** P-250, 64 Мб ОЗУ, 16 Мб видео;

✓ **рекомендуемые:** P-300, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

честное слово. Шоб меня боты в Q3 на изи в сушку порвали.

Вторые впечатления

Ладно, игровой интерфейс делал психически ненормальный человек. Всякое бывает. Но надо превозмочь свои не хочу и попытаться разобраться в игре, чисто конкретно. Ну, типа, какой у нее геймплей, цепляет — не цепляет, звук, про графику молчу. Глянуть на игру трезвым взглядом, понять, что же она из себя представляет.

Итак, в основном меню находится: тренировка, одиночный режим, чемпионат, сдана на права и мультиплеер. Сначала я на последние два пункта вообще не обратил внимания. Ну, кнопки справа, что с того. Начнем сначала, с тренировок. Выбираем себе водителя — что за вздорная компания! На выбор: сумоист, Дед Мороз, ин-



теллигент, тореадор, механик, типа рокерша и еще пару чуваков и чувиц, их специализацию я так и не определил. Далее, где и на чем собственно кататься будем. В наличии только два агрегата, напоминающие то ли кортинги, то ли четырехколесные мотоциклы, и две корты. Абдыно, но ладно — простим, им ведь только ночинсем.

Три, два, один — поехали. Еду и смотрю. Где-то я уже это видел, но в лучшем виде. Буду вспоминать. В конце напишу. Итак, еду, смотрю на этот агрегат с моим водителем. И на глаза то смех, то слезы. Такой угловатости и тусклости я уже давно не встречал. Нет, я, конечно, не любитель считать полигоны, но тут меня пробило. Сколько все-таки полигонов на этом чуваке? Ну явно около десяти, ну честное благодарное слово, я и то лучше в Пяйнте общаю. Господа разработчики, детям нравится конфета, которая завернута в красивую и блестящую обертку. А вы что предлагаете? Все тускло и

мрачно, как в гробу. Да дети скорей заплачут, чем сядут играть в ваше творение. Ну почему нельзя было добавить больше красок и солнца? Эх, господо-разработчики, совесть ведь нужно не иметь, а носить при себе, и все у вас будет хорошо.



Но может, я слишком придираюсь к игре, и другим она покажется светлее (после темных коридоров Doom 3, например).

«Но все меняется, когда приходят они...»

Так и хочется вспомнить этот девиз шолохонского батонщика «Пикник». Я о том, как мы будем уменьшать популяцию тостерова на трассе. Мы играли в трениров-



ку, причем без оружия. А что же будет, когда нам дадут стволы? А будет все по-другому. Думаю, может, девелоперы все свои силы на них и бросили, а на долю всего остального досталось то, что осталось. Это, конечно, не есть хорошо, но данный принцип тоже имеет право на существование.

Глянем, что за стволы нам припасли разработчики. Вау, ничего, поклатит. По крайней мере это лучше, чем есть в этой игре. Да и по количеству полигонов они тоже выигрывают. Видно, именно сюда разработчики вложили душу. Все взрывы, полеты ракет, дождевые тучки — все прорисовано если не с любовью, то хоть со старанием.

После одиночного у нас следует чемпионат. Ладно, поехали. Как, мы никуда не едем? Почему? А, нас просят сдать на права! Думают, что мы не умеем ездить! Держите меня семеро, а то я за себя не отвечаю. Кто тут не умеет ездить? Да я лучший гонщик всех времен и народов! Я бессмертный чемпион, непобедимый, бесстрашный, непотопляемый, да вы вообще не знаете, кто я такой. Мне предлагать такой режим! Да как у вас язык повернул-

ся! Ладно, черт с вами. Давайте сюда свою «сдачу на права». Но я вас предупредил: будете пыль глотать — это я вам обещаю.

Я еду один. Видать, забоялись — ну, хоть что-то радует. Режим простой: езжай и сбивай конусы на трассе, да еще надо во время уложиться. Ерунда. Проехал. Не понял, опять ехать эту трассу? Ага, подтвердите. Да вы чего, за лових нас, что ли, держите? Проехал во второй раз — подтвердил, получил категорию А. После чего мне разрешили ехать чемпионат.

AI

Я об искусственном интеллекте. Он есть, и он довольно неплох. Враг хорошо догоняет, подрезает, обгоняет и уходит от погони. Если перед ним будет стоять выбор между вами и кем-то еще, то не факт, что он выберет именно вас. Он выберет потенциального противника. Комп всеми силами будет мешать вам ехать, если вы окажетесь в лидерах. Хотя за последнее место в хвосте тоже может всплывать нехилая борьба ☺.

Все чемпионаты проезжаются довольно быстро — конечно, при наличии хотя бы небольшого опыта в гонках. Если такового нет, придется немного попотеть, чтобы этих уминок «делать» на поворотах. Это, пожалуй, второй плюс игры.

Дальше по списку у нас следует мультиплеер. Главное его достоинство — это возможность погонять на одном компе одновременно четверым игроком. Это тоже можно отнести к плюсам.

И третье достоинство игры — это то, что все это счастье идет на довольно слабом компе. Я на своем «Целероне» 333 (не 333А) играю на максимальном качестве.

Эта игра противопоказана тактикам и стратегам, людям, которые любят планировать. Нет, в этой игре нельзя планировать, так как вы можете в любой момент оказаться в хвосте пелатона и так же неожиданно в любой момент примерить желтую майку лидера.

Звук и озвучка

Звук хороший, ничего лишнего. Это все-таки не симулятор, а так, просто гонялка. Рев мотора, визг колес на заносах — все это есть. Реплики ведущего, соперников — все вызывает если не смех, то уж точно улыбку.

Вывод

Кажется, все сказал, пора подводить итоги. Игра мне не очень понравилась, хотя назвать ее полным отстоем тоже нельзя. Все-таки она обладает каким-то притяжением. Что-то в ней

такое есть. Особенно радует ее непредсказуемость — вы можете в любой момент стать первым или последним, все может решиться на последних метрах трассы. Вдобавок, игра действительно детская, и если ваш ребенок возмнил себя Шухером (в смысле, Шухомером), дайте ему поиграть в «БГ 2». Я уверен, что поначалу, после красот второго «Рыла» или UT 2003, он будет плеваться чуть не серной кислотой, но потом его не отдерете от монитора.

Ну и, подводя последний итог, хочется сказать одно. Игра, увы, не получилась. Я



понимаю, хотели забавлять наш РСшный ответ Черберлену — PS'ному «Краши» (вот где я это уже видел). Но не получилось. На PS тот же «Краш» выглядит куда презентабельнее: он яркий, блестящий, он живой. Именно за это его полюбила публика. А тут не достаёт совсем немного: капельки солнца и немного красок. И все. Добавили бы, игра бы пошла «на ура» и было бы все пучком, а так — увы. Игру попробуют, погоняют часок и пойдут менять на что-нибудь другое. Остается надеяться, что хотя бы третья часть нас не разочарует. Если она, конечно, будет.

GOGOL Bordello



Впервые в Украине и СНГ!
Концерт культовой группы
Gogol Bordello (New York USA)

с. Киев 28 июня 2003 года клуб «УТОГИ»

Игру продвигает: «Музыкальные Казармы»
DJ Hutz (New York USA) DJ Derbassler (Kiev Ukraine)

с 21:00 до утра

организатор: thermos records
info: e-mail: thermos@thermos.com.ua

бесплатная доставка билетов по Киеву
www.bilet24.com

щим буквально выжигать себе проход в толпе монстров. Каждое оружие имеет индивидуальные параметры: емкость обоймы,



время перезарядки, сила убоя. Баллистика просчитывается также весьма честно — вы можете наблюдать полет каждой дробины в отдельности. Кстати говоря, люди, копавшиеся в недрах запускающего файла игры, поведали миру о том, что в игре гораздо больше оружия, чем заявлено официально. Проблема только в том, что никто не знает, как его открыть. Так что вам предоставляется также редкая возможность проявить свои таланты программиста.

Как уже упоминалось, игра имеет систему набора опыта. За каждого убитого монстра вам начисляются очки. После набора определенного количества вы получаете уровень. На каждый полученный уровень вы можете выбрать себе одну дополнительную способность. Здесь также царит разнообразие — от совершенно бесполезных *doctor* (позволяющего видеть здоровые монстра — для твари, которая живет от пяти до сорока секунд, как вы понимаете, это не важно) и *highlander* (делает десантника бессмертным, но с десятипроцентным шансом умереть от любого укуса) до куда более нужного *uranium filled bullets* (делает ваши патроны столь убийными, что вам будет даже строповато жать на спусковой крючок). От правильной комбинации умений и оружия зависит очень многое. Даже радиоактивный мутант, воспоминаниями взглядом и обезвреживающий всех вокруг себя, не продержится долго, схватив по ошибке какую-нибудь *assault rifle*. Не стоит также пренебрегать бонусами, выпадающими из монстров, среди них попадаются довольно интересные экземпляры. Например, *reflex boosted* — на поверку оказывающийся хитрым триггером, включающим *slo-mo*. Это нужно видеть! Вся кишащая и толкающаяся масса вдруг замедляется, звуки растягиваются, и среди всего этого издается ваш протагонист, пытающийся проскочить в свежеробитую брешь. Особенно красиво в замедлении смотрится другой бонус — нуке, являющийся собой локальный ядерный взрыв. Вокруг места взрыва располагается полупрозрачная медва, затем вспышка, огонь и ударная волна, сметающая все на своем пути... Визуально, кстати, очень напоминает взрыв на шоссе из *The Matrix: Reloaded*, что еще раз подтверждает источник идеологии 10tons.

Также стоит рассказать отдельно о режиме *hardcore*. В последней версии их три, не считая секретных. Первый из них, *quests*, выполненный в виде цепочки миссий, общая цель которых — научить вас искусству выживания в этом странном мире. В принципе, ничего сложного нет, хотя после прохождения сорока уровней вам придется пройти их же на сложности *hardcore*. И вот здесь вас ждет настоящее испытание. В сети уже гуляют легенды про уровень 3.7, в котором через 10 секунд после начала уже просто невозможно сдвинуться с места — монстры просто захлестывают все и вся. Но как уже упоминалось, квесты — это только тренировка перед настоящим двойным безумием. Далее, *rush* и *survival*. Первый требует от вас дикой изворотливости и реакции — у вас в руках лишь недовостроенный с бесконечными патронами, а вокруг очень быстро собирается толпа интересующихся содержанием вашего черепа. Ну а второй режим и есть то самое безумие, которому здесь уже спето столько дифирамбов. Именно здесь вы получаете возможность пострелять из всего добытого в *quests* оружия и воспользоваться всеми способностями. Кстати, довольно занятно играть, тренироваться, собирать уровни и зарабатывать очки и, набрав 300 000, очень гордиться этим. А потом зайти на офи-

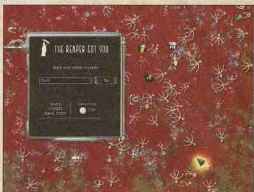


циальные *highscores* и выяснить, что минимальный рекорд из ста находится в районе миллиона. Как? В принципе, я мог бы выложить здесь тактику экстремального выживания, но какой смысл? Лучше дойти до этого самому, чтобы потом еще долго гордиться и хвастаться перед друзьями.

На момент написания статьи игра прошла долгий путь: этапы рождения, выпуск *freeware*-версий, признание общественностью, поиск издателя (сейчас 10tons пригласило под своим крылышком компания Reflexive, которая, похоже, задумала собрать у себя все гениальные аркады — вспомнить хотя бы блистательный *Ricochet*) и, наконец, выпуск полноценной версии с нормальным интерфейсом, подборкой уровней и *highscores* в Интернете. И судя по всему, дела у этой фирмы пойдут теперь хорошо, и они породят нас еще не одним гениальным творением.

Ну а сейчас у нас уже есть «Кримсонленд», являющийся такой яркой и необыч-

ной смесью, что вообще странно, что он появился. Да него мы видели в играх данной направленности и толпы монстров, и разнообразие оружия, и черпмерную кровавость, и ненавязчивые РПГ-элементы, и *slo-mo*, но только здесь все это соотечается столь грамотно и органично, что не остается сомнений в правильности подбора про-



порций. В эту игру вы будете играть непосредственно ради игрового процесса. Не ради победы — она невозможна. Не ради красивого ролика в конце — такого здесь не держат. И не ради вылавливания крупиц сюжета, который, как уже упоминалось, отсутствует. Цель здесь — даже не выжить, а пожить. И вы будете пытаться. Всей душой будете желать протянуть еще немного. Но. В итоге все равно наступит смерть. И вот из-за этого «Кримсон» и является вечной игрой. Вы никогда не останитесь довольны достигнутым и потому будете стремиться к самосовершенствованию, которое может длиться вечно. И кто знает, может быть, именно вам удастся то, чего не сделал еще никто во всем мире — пройти *survival*. Выжить в этой адской мясорубке. Убить ВСЕХ монстров. Выплеснуть ВСЮ свою агрессию. Ради одного момента, который называется «триумф». Триумф сплнного мога.

Рейнкарнация 2343

Я открываю глазу... Вижу перед собой поле... Снова. Какой раз уж я здесь? Как мне отсюда выбраться? Сколько раз я умер? Я не хочу больше. Ну ничего, на этот раз я ТОЧНО выживу!!

P.S. Отдельное спасибо Терри Пратчетту за идею.



P.P.S. Игру можно забрать отсюда: <http://crimsonland.reflexive.com/crimsonland/?menu=downloads>.

86 delete goremne@mail.ru

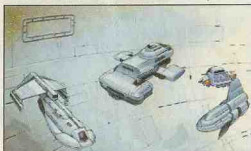
Space Quest

Разработчик: Sarien Encounter**Издатель:** Sierra**Жанр:** квест**Системные требования:** ОС DOS, Windows, sound blaster, минимум оперативной памяти, 6 Mb на винчестере, мышь/клавиатура

Фирма Sierra однажды издала целую орду квестов, которые хороши для приятного заполнения перерыва на работе или просто чтобы убить время. В их число входят *Gob-lins*, *Kings Quest*, *Space Quest*, *Larry Suite* и т.д. *Space Quest*, как мы все знаем, переносит в эпоху развития межзвездных сооб-

процуют (до *Space Quest 5*). В данной игре Роджеру придется иметь дело исключительно с начальством и правительством. Этот конфликт произрастает из глубин Sarien Encounter, создающей первый SQ. В этот момент никто еще не знал, какое оно, будущее. Будущее было за *Space Quest*’ом. Но тогда еще всем было невдомек, что этот неудачник, напоминающий героя известного комедийного боевика «Голый пистолет», станет героем, не знающим поражений. Роджер Вилко отличается от серьезных людей тем, что он тоже считает себя серьез-

ватчик сариенской гвардии — гигантского кузнечика-истребителя (не знаю, почему, — может, маскируется).



шеним, когда любой нормальный человек (или не-человек) не представляет мира без субъ-вещных скоростей и буквизмов (бобкинг, денгитингов, тратилек).

Возможно, здесь впервые встречается чувство, можно сказать, твоей абсолютной ничтожности в этом мире. А в то время 89% всех геймеров и игровых компаний заразились своеобразной звездной болезнью: все как один стали героями космическими экстродинамисами, призвание которых — спасти вселенную, или, если что-то не дай Бог не получится, подорвать весь мир. Они с нетерпением ждали любой компьютерной игры, чтобы спасти (или уничтожить) еще один мир. ЕСТЬ таковы поговорки: «Плох тот Еггор, который не мечтает стать General’ом». Примерно то же случилось с героем SQ. Роджер Вилко — ошибка природы, даун с талантом уборщика, любимец судьбы, народный герой, мужественный, хитроумный, который пройдет через все испытания (поэтому их нужно ему подки-

нуть, но находит применение каждому предмету и решает каждую проблему по-своему. Иначе быть не может, потому что такие герои не должны проигрывать. Одна неудача Роджера — его карьера, жизнь и игра окончены. Его самонадеянность и реальное видение вещей составляют резкий контраст, который гармонируется юмором.

Первая часть серии всех немного поразила, ведь они еще не видели ничего подобного, не с чем было сравнивать. Не было еще ни «Вангеров», ни подобных им игр. Молодая компания Sarien Encounter еще не полностью освоилась в новой профессии, но идеи у них были новые и, главное, оригинальные. Они были не согласны с современным им геймерским представлением компьютерной игры как очередного способа спасти



мир. 1986 год — время выхода **Space Quest 1: The Sarien Encounter**. На первый взгляд, обычная игра жанра квест, с привычной для того времени мультипликационной графикой и звуком через динамики. Почти стандартная интродукция: звездолет, которому доверился родная планета, мирно возвращается домой, а на него нападают злобные пришельцы с коварными целями... Все вроде бы хорошо, но герой почему-то не носит высокое звание главного помощника уборщика крейсера «Аркада», отправленного планетой Ксенон на историческую миссию — сооружение Звезд-

ного Генератора.

Нодо сказать, «Аркада» напоминает летающий окорок, а гигантский корабль-зах-

Далее события развиваются более чем стремительно — едва лишь бедный Роджер выбрался из «курятни», запрограммированной на самоуничтожение, его тут же подстергают все те же сариены. Стоило ему избавиться от них (причем, самым нелогичным и смешным образом), как уже его ожидает следующее приключение. Можно подумать, у него на каждый день запланирован подвиг. Единственное, от чего страдает герой — от необходимости своих поступков, точнее, от их последствий. Например, в SQ 3 Вилко допустил одну незначительную ошибку, которая чуть не стоила ему жизни в пятом *Space Quest*’е. Но об этом потом.

Благополучно доиграв в первую часть серии, новоявленные фанаты ждали следующей игры, и они дожались. **Space Quest 2: By two guys in Andromeda** была игрой именно этой серии. Это и еще кое-что также выделяло квест среди остальных квестов. Что полностью изменилось в SQ 2, так это управление. Интерфейс остался тем же: строка с названием игры и количеством набранных очков. Исчезло только «вылетающее меню в верхней части экрана, в котором содержались курсоры действия на выбор: идти, смотреть, нажать, пробовать на вкус, использовать, говорить, просмотр инвентаря (там, как полагаются, обитают бобкинг). Вместо этого заработали стрелочные клавиши и появилась возможность ввода текстовых команд, при абсолютном отсутствии мыши. Причем, словарь команд достаточно широкий. Важно или хорошо знать английский, или четко выразить требования. Большинство простых существительных герой знает. Например, понимает слово *city*, но не понимает *civilization*. Так же игра известно несколько команд действия, например, *take*, *go*, *use*. Логическая система умеет определять, согласовано ли предложение, а если какое-либо слово ей непонятно, сообщает о том, какое именно.

После второй игры была третья, лучшая из серии. Она сохранила интерфейс и круль второго, но кое-что изменилось. Что-то не совсем материальное, может, разработчики вложили в проект больше души. События четко продуманы, объяснены, но все так же смеш-



нать, чтобы не скучал. Но есть одно «но» — у него вечные разногласия с начальством и правительством, которые ему в конце концов

ны. Возьмем хотя бы начало игры: Роджер возвращается, совершив очередной подвиг, и заброшенная космическая свалка-станция принимает его звездолет за космический мусор, подлежащий уничтожению. Станция за-

жер сажает звездолет прямо возле офиса компании Sierra.

В четвертой части Роджер оказывается в будущем, туманном и неизвестном. Очнувшись среди развалин, он первым делом открывает глаза и увидел надпись на мнемоническом экране: Space Quest 12. Его основная задача — вернуться, чтобы не пропустить ничего интересного, в свое время. В будущем нашего героя ожидает разочарование: Ксенон в развалинах, по улицам ходят маньяки и зай-

для разработчиков), а значит, что-то еще есть в этой игре. Что именно, сейчас попробую выяснить. Цель игры постоянно меняется, а задания Роджера чаще всего сводятся к элементарной задаче: выжить или сохранить рабочее место. Их решения тоже просты, но не всегда логичны, хотя каждое из них веселит по-своему. Нестандартные поступки даже увеличивают шансы на победу. Но победы нет. Есть только перерыв между страданиями и погонями, мучительным кружением по локациям и многократным повторением од-



тягивает Вилко силовым лучом и направляет в мусорный отсека для дальнейшей переработки. Естественно, ему там не понравилось, к тому же станция через какое-то время открывает шлюз мусорного отсека, чтобы избавиться от переработанного мусора. Со станции жизненно необходимо улететь, и улететь подальше, а звездолет Роджера поврежден. В том самом мусорном отсеке наш герой находит подходящую для мероприятия лодочку, которую он совершенствует новыми деталями. В приборную панель точно посредине вложена красная кнопка. Над этой кнопкой большими буквами написано: «Don't touch!» Я, как любой нормальный (не)человек, едва-едва ее, даже не сохранившись. И вдруг локация меняется: средневековый замок, вокруг него канавы с водой, а в воде плавают крокодилы. Какой-то человек падает в эту канаву и... Ничего. Крокодилы продолжают плавать, значамена замка разведано: а заглавными буквами написано: «Мы же вас предупреждали».

После этого (если не нажимаешь на красную кнопку) Роджер пробивает дыру в стене свалки и улетает. Долго лететь на этом антиквариате он не мог, поэтому сел на планету Флиббат. Как только он вышел из местного бара, на него набросился терминатор, посланный свалкой, чтобы отомстить за дыру в стене. Роджер повезло — он убил робота (не понимаю, зачем в шлите мусорперерабатывающей станции состоит робот-убийца)? Вилко решил отпраздновать победу в кафе. Но это еще не конец. Роджер обнаружил в своем гамбургере послание: пи-

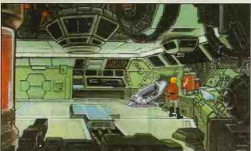


вокурник Старковской академии по подготовке капитанов космических кораблей, впервые рационально воспользовался своим «котелком» (остальное время он юзал извилины геймеров), поступил в Старкон. Его мечта — единственная до SQ 4 — стать капитаном. И зря, ведь все беды начнутся именно с исполнения этой мечты. Его усердие приводит к написанию семестровой контрольной работы на 13 баллов. Да, он становится капитаном, он встречает Беатрис, женщину, которую увидел на голограмме во время своего путешествия в будущее в SQ 4. Но тут возникает одна проблема: женщина-онда — андроид-убийца — монстр по имени Магор поручает отомстить Роджеру Вилко за совершенную им ошибку при контакте с дроидами в SQ 3. За эту задачу скрыта еще более серьезная угроза — Магор планирует превратить всех людей в мутантов. И кто должен спасти мир?

После этой игры серия потеряла свой рейтинг. И если **Space Quest 6: The Spinal Frontier** вышел в 95-м, то уже в 97-м проект полностью был заморожен. Но все-таки Space Quest был достаточно удачным проектом (как для геймеров, так и

ного действия, мирными прогулками по орбитальным станциям и сражениями в космосе. Но мир от твоих действий не меняется — он остается бездонным корманом приключений. Скажите, что лучше: бегать по локациям неизвестной планеты в надежде, что преследователь, дрон-убийца, оставит тебя в покое, или засунуть в его выхлопную трубу местный фрукт?

Необычный мир Space Quest'a притягивает. Он только ждет, когда неосторожный попадет в его сети. Он вызывает у жертвы психоинтерактивный приступ, длящийся от нескольких часов до нескольких недель. Жертва играет, пока не отыщет выхода из всех ситуаций, которые представлены серией. Нет, это даже не киберпанк. Это свобода, старая, как мир, извилистая, как черная дыра, требующая почтения и прославления героев. Что, ж, мир требует героев. Но герои настаивают на справедливости. Как вы объясните это: Планета Давикон-5 — великолепное и незобовидное место каникул. Стоимость путевки — 350 триллионов греблей плос-



раты с Пестуллона кого-то похитили, и заложники призывают их спасти. И он спасает. А потом доставляет двух авторов серии SQ на Землю. На это стоит посмотреть: черная дыра переносит звездолет, собранный на свалке, в другую Галактику, на краю которой приоткрылась сине-белая планета — Земля. Род-



23 ксенонских бабкинга. Оплата по факсу или по перечислению. Предплато — 2007%. Но оказывается, это еще не конец. Не дожидаясь! У Space Quest'a в XXI веке еще остались fans. Компания **Vivendi Universal Games** решила воскресить эту серию. Девелоперы сообщают, что SQ 7 будет сиквелом к оригинальным играм серии SQ. Они также присягают на верность основному трибуналу серии. Больше ничего не известно. Какой же ты будешь, Space Quest VII?

Ростислав МАЛЬКО aka Pepel rm_pepel@rambler.ru

ВСПЫХНУВШИЕ ИГРЫ 2

У вас слабый комп? Вы не ходите в клубы? Нет денег на диски? Любите играть на PC? (Глупый вопрос, правда?)
 ☹ Тогда флашки — то, что вам нужно!

Я уже писал про флашки (см. ММ №23 [56]), и вы, наверное, в курсе, что это такое и как его варить. Для тех, кто не читал мою статью или попросту забыл, повторюсь. Это такие игры, которые упакованы по технологии флэш и работают с помощью *Macromedia Flash Player*, который вы можете скачать с майкрософтовского сайта. Преимущество флашек в том, что «вселять» они около мегабайта и пойдут даже на самом примитивном компе. Качать флашки можно с сайта www.7wolf.net (здесь собраны самые лучшие творения, но к сожалению, они редко пополняются... ☹) или с сайтов разработчиков, но об этом позже.

У нас игр много!

В прошлый раз я представил вам десять лучших игр. Ну а теперь — нашего полку прибили! Начнем, пожалуй, с самой интересной и динамичной игры. Встречайте...

Delirium!

Разработчик: Wayforward Technologies**Жанр:** шутер с видом сверху**Вес:** 492 Кб

Вы любите шутеры? Да? Тогда качайте! Это как раз то, что вам нужно! Не любите? Все равно качайте! И вы сразу полюбите этот жанр, ведь это замечательная игрушка! При сравнительно небольшом весе эта гейма сочетает в себе хорошую графику, потресканный звук и бешеный экшен. А музон ваше потрясает! Нет, правда! Музыка задает ритм, дает понять, что сейчас будет... — легкое подкрепление по медлительным тарелкам или яростный отпорел несущихся с огромной скоростью землероек!

Итак... Мы играем за маленькую одиночку пушку, стоящую среди поля... И на эту бедную пушку несутся оравы врагов с одной целью: добежать до нее и уничтожить разя-



дами токо. С каждым уровнем количество и скорость противников увеличиваются, к ним присоединяются новые виды. Всего у нас четыре вида оружия: снаряды (безоконечны и дуются сразу), лазеры (прошибают даже вспыхнувшие паучков), ракеты (самонаводящиеся; очень полезны после 6-го уровня) и бомбы (при попадании в кого-то они разрываю- ются, и во все стороны летят еще шесть бомб). Все вооружение вы можете подобрать, выстрелив в ящики, выпадающие из некоторых

подбитых врагов. Есть еще два вида бонусов: неограниченный боезапас (действует 30 сек.) и ускорение стрельбы.

Space Raiders

Разработчик: Atlicmedia**Жанр:** шутер от первого лица**Вес:** 250 Кб

Еще один добротный шутер. Идея такова: пришельцы решили захватить планету, и нашему кораблю надо их героически остано-



вить ☹. Уровни делятся на два типа, которые чередуются — планета и космос. На планете нашими врагами станут корабли, вылетающие из шахт, грузовики с ракетницей и ракетные скутеры. Последний двух следует особенно бояться, ведь ракеты наносят ощутимый урон вашему корыту. А в космосе, кроме шахтерских кораблей и корабля-ракето- носителя, вас встретит скутер-уничтожитель и база, разорбив которую, вы сложите поймать бонус-ремонт. Смысл игры — уничтожить как можно больше того, что шевелится ☹ (если вы не наберете 75% — вы проиграли... ☹).

Jetski Racers

Разработчик: Disney**Жанр:** гонки на катерах**Вес:** 189 Кб

Весьма забавная гейма. Это, как у же писал выше, гонки на катерах по воде. К сожалению, тут водоемчик, в котором плавают наши кораблики, совершенно прямой. Но это вполне компенсирует количество живности в нем... Кроме того, что у нас есть девять противников, которых надо обогнать, кроме того, что вечно кончающееся горючее не дает никак доплыть до финиша, в водоемчике есть лодочки и акулы, о которые наш катер постоянно ударяется и переворачивается. А еще желательно собрать бонусы... Слава Богу, достигнув определенной скорости, катер может прыгать, стоит лишь нажать на левую кнопку «компьютерного хомячка» ☹.

Sea Strike

Разработчик: Lucky Chicken Games**Жанр:** подводная стрелялка**Вес:** 489 Кб

U-57! смотрите! Хотите туда? Нет? То-то же! Кто хочет? Вы? Пожалуйста сюда! Тоже

весьма прикольный проект! Вы — маленькая синенькая подводная лодочка, которая без устали воюет: против других лодок, стреляющих торпедами, против кораблей, сбрасывающих глубины, против катеров, оставляющих после себя мины, и, наконец, против самолетов, пытающихся зацепить вас бомбой... Всех их, включая снаряды, можно сбить, выстрелив вверх и вправо нажатием пробела.

Vredstein Race

Разработчик: Vredstein**Жанр:** гонки**Вес:** 415 Кб

Что тут можно сказать? Вау! ☹ Очень и очень качественные гонки! Жаль, что нет мультиплеера. Думаю, не стоит объяснять суть игры — и так понятно. Хотелось бы отметить несколько интересных фиш: легкость управления, возможность выбора шин и пол-



ное отсутствие тормозов. Музыка прикольная, но слегка надоедает. Вердикт — качайте!

Basketball

Разработчик: Shockwave**Жанр:** симулятор баскетбола**Вес:** 464 Кб

Эх! Вступительные фразы кончились! Короче, гейма просто супер! Помню, раньше были на приставках такие игры. Все в них играли — угорали.

Потом пришли компы с НБА, и приставочные баскетболы забросили... Вызвал чувство ностальгии? Да? Вот и эта игра — делает то же самое! Основные преимущества — это, конечно, неплохая графика (по сравнению с приставочной игрой ☹), прекрасный геймплей и полное отсутствие тормозов. В игре нам предстоит столкнуться нос к носу с вросежизм ☹ баскетболистом и за две минуты закинуть как можно больше мячей. Можно также «вводиться», а если вы хотите больше очков, постарайтесь забить гол прямо из-под корзины!

Burget Blast

Разработчик: Juicy Bitz**Жанр:** стрелялка**Вес:** 816 Кб

Помните, я писал о флашке Star Fight — очень хорошим, красивым и интерес-

Приятного времяпрепровождения за флэ-шами!

Дмитрий СВИРЕПЧУК dima_sdi@i.com

HTML: вдоль и поперек 4

Как и было обещано, мы вновь встретились на страницах журнала для изучения языка HTML. Сегодня я продолжу свой рассказ о том, как использовать изображения в качестве ссылок и *imagemaps* ов. Также я выдам несколько наставлений насчет того, в каких форматах лучше всего хранить эти изображения.

Продолжение, начало см.:
Мик № 20, 22, 24 (78, 80, 82)

Гиперссылка-рисунок

Для того, чтобы сделать гиперссылку-рисунок, достаточно поместить тэг `<img>` внутри контейнера `<a></a>`. Например, вот так:

```
<a href="www.mycorp.com.ua"></a>
```

Как видно, здесь ничего сложного нет. Единственное «яко»: большинство браузеров стараются выделить картинку-ссылку (чтобы пользователя было удобнее). Делают они это при помощи уже упоминавшейся мною синей рамки. Я думаю, что более страшного элемента дизайна придумать просто невозможно. Для того, чтобы избежать ее появления, для тэга `<img>` укажите атрибут `border=0`. Разницу вы можете увидеть на рисунке. Вот, собственно, и все чудеса. Естественно, если рисунок будет гиперссылкой, он все равно может быть выровнен, отцентрирован, сжат или растянут, как и любой другой рисунок.

Теперь перейдем к следующей теме.

Создание *imagemaps*

За последние две наши встречи я упоминал слово *imagemaps* (от английского «рисунок-карта») столько раз, что читатель, наверное, не терпится наконец узнать, что это такое.

Imagemap ов называются рисунки, на котором выделены специальные области, работающие как независимые ссылки. Вспомним тот же город с сайта «Игроград», который был поделен на районы. Провода, там это, помнится, было сделано на Flash, но суть понятна. Для тех, кто не видел, представляю еще один пример. Допустим, есть рисунок, на котором изображена схема некоего механизма. При клике на каждую его деталь пользователь переходит к странице с подробным описанием этой детали. Как такого добиться? Во-первых, не нужно бояться. С самим файлом рисунка делать ничего не придется. Определение всех активных областей и назначение им ссылок производится исключительно средствами HTML.

Для начала нам нужно указать, что вставляем мы на рисунок будет *imagemap* ов. Делается это вот так:

```

```

Как видно, появился новый атрибут `usemap=Map1` — это просто идентификатор, выбираемый создателем страницы.

Стоит обратить внимание, что перед ним должен стоять уже знакомый нам указатель на якорь — `#`.

Теперь приступим к описанию вставленного тэга. Делается это при помощи парного тэга `<map></map>` с вложенными в него парными элементами `<area>`. Собственно `<map>` определяет лишь то, какому рисунку будет принадлежать последующее описание, а тэги `<area>` будут формировать каждую отдельную область и ссылку, на которую она указывает.

```
Например:
<map name="map1">
  <area shape=rect
    coords="100,150, 300,400"
    href="mailto:dima_sdi@i.com.ua"> ]
  <area shape=circle
    coords="300,450,200"
    href="www.mycorp.com.ua"> ]
  <area shape=polygon
    coords="300,100, 450,260,
    470,300, 450,310"
    href="www.igrograd.com.ua">
</map>
```

Как видно из примера, тэг `<map>` содержит лишь один атрибут — `name`, который ука-

зывает область прямоугольная (см. первый тэг `<area>` в примере выше), тогда в `coords` должны быть записаны четыре координаты. Первые две из них — это X и Y одной из вершин прямоугольника. Следующие две числа — это X и Y противоположной вершины. Или, если говорить проще, это координаты отрезка, который является диагональю прямоугольника.

Если область представляет собой круг, то в `coords` должны быть перечислены три цифры. Первые две — это координаты X и Y центра круга, а третья — его радиус.

В случае с `polygon` ов в `coords` должны быть поочередно указаны координаты X и Y всех вершин области. Следует также обращать внимание на то, что область автоматически «закрывается». То есть, последняя точка автоматически соединяется с первой.

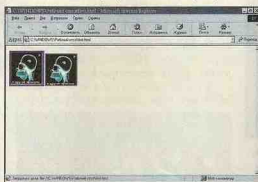
Последние два атрибута — `href` и `title`. Их применение в `<area>` абсолютно идентично их применению в `<a>`.

Для того, чтобы понять, как все это работает, посоветую одно нехитрое упражнение. Снимите скриншот с рабочего стола Windows (после нажатия клавиши PrintScreen в буфер обмена будет помещено то, что в данный момент отображалось на мониторе — это и есть скриншот [screenshot]).

После этого сохраните получившееся изображение, вставьте его в HTML-документ как *imagemap* ов. А теперь для каждой иконки создайте область: одной квадратную, другой круглую, а третью треугольную.

Иногда бывает трудно «на глаз» определить координату какого-то элемента. Для этого есть специальные программы. Вы открываете в ней нужный файл изображения, рисуете выделенные области, а программа сама генерирует описание `<map>` ов. Лично я такими программами не пользуюсь. А делаю все «вручную». Открываю нужное изображение в обычном Paint'e. Делаю четырех- или восьмикратное увеличение. Подвожу мышку к нужному мне месту и смотрю в строке статуса координаты этой точки. Кстати, я нигде раньше не сказал, что отсчет координат производится от верхнего левого угла изображения. Так что будьте осторожны — не перепутайте. Координаты верхнего левого угла — (0,0), а не (1;1), как некоторые почему-то считают.

Теперь перейдем к еще одной немаловажной теме.



зывает на рисунок с таким же значением атрибута `usemap`. А теперь разберемся с тэгами `<area>`. Как видно, у этого тэга может быть задано три или четыре атрибута. Первый — `shape`. Он определяет, какую форму будет иметь область. Допустимые значения: `rect` (прямоугольная область), `circle` (круглая область) и `polygon` (полигональная область — произвольный многоугольник).

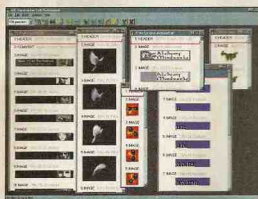
Следующий атрибут — `coords`. Он принимает значение строки (нужно брать в кавычки), в которой через запятую перечислены координаты. В зависимости от того, какое значение имеет `shape`, параметры `coords` имеют разный смысл.

В каком формате лучше применять графику?

На эту тему можно спорить долго, но я дам лишь несколько советов, которых сам стараюсь придерживаться.

Для того, чтобы ответить на вопрос, поставив простой эксперимент. Создайте в лю-

бном графическом редакторе пустой файл размером 400х400 пикселей. А теперь при помощи инструмента «Карандаш» (или как оно там у вас называется) нарисуйте какую-нибудь «каляку-малыка». Думаю, в свое время подобными упражнениями все занимались ☺. Теперь сохраните получившееся изображение в формате **.bmp**, а затем в **.gif** и в **.jpeg**.



Выход очевиден — web-графику в формате BMP применять нельзя. Дело в том, что изображение не скинётся. Останется два самых популярных на данный момент формата — GIF и JPEG. Какой же из них лучше использовать и в каком случае?

Начну с описания JPEG'а. Он предназначен для хранения таких изображений, в которых нет больших залывов (в смысле, областей одинакового цвета). Под это определение вполне попадают все фотографии. Есть фотки с последнего дня рождения? Сохраняйте в **.jpeg**. Стоит сказать, что изображения без однообразных областей лучше всего компрессируются. Чем же это обусловлено? Все дело в том, что при сохранении в JPEG теряется часть данных, и полностью восстановить картинку уже не удастся. Кто работал с графикой, должно быть, замечал загодичные подтеки в тех местах, где изображение должно было бы быть однотонным. Но в том-то и прелесть, что на изображении неба (морской волны, травы) такие изменения будут незаметны невооруженным взглядом. Если встал вопрос о том, как же именно часть данных теряется, то тут все под контролем. Во всех нормальных графических редакторах (возьмем, например, Photoshop) есть возможность задания качества изображения. Соответственно, чем выше качество, тем меньше потеря данных и тем больше размер файла. И наоборот.

Теперь разберемся с GIF. С ним дела обстоят совсем иначе. В GIF лучше всего сохранять такие изображения, где много однотонных областей. В принципе, это можно сказать о большинстве изображений, созданных на компьютере. Правда, есть

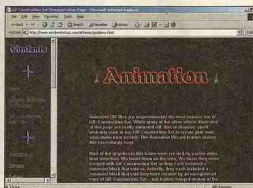
один недостаток: GIF может работать только с 256-ю цветами в одном изображении, но каждое изображение может содержать свою палитру. Еще одна из прелесть GIF'a состоит в том, что для каждого файла можно определить так называемый прозрачный цвет (transparent color). Суть его в том, что те пиксели изображения, которые присвоен этот цвет, не будут выводиться. На практике это применяется для создания непромоуговых границ изображения. На самом деле, прямоугольные границы будут определены, но их не будет видно.

Вторая фишка GIF в том, что изображения могут быть отображаемы как с последовательной, так и с чересстрочной разверткой. В первом случае строки изображения появляются по очереди. В случае с чересстрочной разверткой вначале появляется каждая четвертая строка (1, 5, 9, 13), затем следующие (2, 6, 10, 14) и так далее, до полного появления рисунка. Зачем это нужно? А затем, чтобы посетитель мог понять (приблизительно), что изображено на этом рисунке, до того, как рисунок полностью загрузится.

Естественно, говоря о GIF, нельзя не сказать о том, что в одном файле может храниться несколько разделенных между собой изображений. Это позволяет создавать GIF-анимацию. Видели баннеры? Это она самая.

Стоит сказать несколько слов о преимуществах компьютерной анимации перед анимацией телевизионной (мультипликационной).

1. В телевидении и кино приняты стандарты частоты кадров — 24 кадр в секунду для кино и 25 для телевидения. В GIF-



анимации можно управлять временем, на протяжении которого будет отображен каждый следующий кадр. То есть, чтобы продержат на мониторе один кадр в течение секунды, не обязательно иметь двадцать четыре его копии.

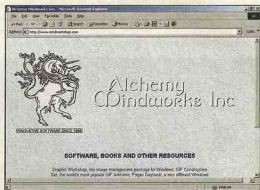
2. В телевидении перед появлением каждого следующего кадра предыдущий полностью удаляется. В GIF'e можно сделать так, чтобы удалялся лишь цвет, или выводить все новые кадры на постоянную подложку. Предположим, нужно сделать изображение идущих стрелочных часов. Рисуем циферблат и назначаем его подложкой, а стрелки будут

крутиться поверху. Заметная экономия. Также есть еще одна особенность, которая состоит в том, что каждый следующий кадр не обязательно должен быть совсем другим. Он может нести лишь отлчия от предыдущего.

3. И последний штрих — возможность сделать анимацию циклической. То есть, в примере с часами не придется рисовать бесконечное число кадров. Достаточно изобразить один оборот стрелок и начать повтор заново.

Благодаря всему этому анимированные GIF-файлы становятся по-настоящему компактными. А этот фактор все еще актуален для Web.

У меня нет места для описания всех тонкостей создания анимации. Но, для тех, кто заинтересовался, я посоветую программу **GIF Construction Set** от компании **Alchemy**



Mindworks. Программа условно бесплатная. Скачать ее можно по <http://www.mindworkshop.com>. В ней нет самого редактора изображений, зато есть целая возможность по работе с заголовками и прочими параметрами GIF-файла.

Еще хотелось бы упомянуть о таком формате, как PNG. С каждым годом он все уверенно набирает обороты. Возможно, что скоро догонит по распространенности GIF и JPEG.

Дам один совет по разработке изображений: никогда не сохраняйте изображение сразу в компрессируемом формате. До полной доводки держите изображение в **.bmp**. Но то есть несколько причин. До конца не всегда бывает точно определена палитра изображения (это важно при сохранении в **.gif**). При сохранении в **.jpg** тоже будет теряться часть данных. Так что...

Не стоит забывать, что право на рисунок изначально принадлежит его автору (если он не в продал). Это означает, что вы не вправе использовать рисунок, нарисованный другим человеком (если он вам не разрешил). Я, конечно, очень сомневаюсь, что кто-то будет подавать в суд за то, что с его сайта сплэмил картинку, но автор это создаст дурную славу. Если рисунок негде взять законно, а самому нарисовать облом, то уж лучше его вовсе нигде не брать. На сегодня мы закончили. Об HTML поговорить практически не удалось, зато я рассказал о двух самых популярных графических форматах. Надеемся, вам понравились. До следующих встреч на страницах журнала!

Вы знаете, какая бывает память? Эпидеическая. Склеротическая. Долгая. Добрая. SDRAM, RDRAM, DDR... Где хранится память? В сердце. В альбомах со старыми фотографиями. В модулях SIMM и DIMM.

ГРАМОТНАЯ замена памяти 2

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

(Продолжение, начало см.:
«Мик», № 23 [81])

Конструкция модулей

Конструктивно модули памяти разных типов выпускаются в разном исполнении. Если забыть, что в давние времена каждая микросхема памяти вставлялась в свой

марное количество SIMM 30-pin должно быть четным).

Установка 30-pin SIMM в компьютеры на основе более старых моделей процессоров не предусмотрена — там просто отсутствуют слоты под эту морально устаревшую память. Подобные модули давно не производятся, и найти такую память сейчас можно лишь на барахолках.

Так как необходимо было преодолеть ограничение, вызывавшее необходимость ставить в компьютеры на основе 486-х процессоров четное число модулей памяти, были разработаны **72-pin SIMM** (рис. 3). Изначально в них устанавливались (рис. 4) микросхемы памяти типа

основе Intel Pentium, Pentium MMX, AMD K5, K6, K6-2, K6-III, Cyrix 6x86, 6x86MX, M-2 проблем с двухсторонними модулями, как правило, не возникает.

Следующий широко распространенный конструктив модулей — **DIMM** (рис. 5). Такие модули имеют 168 контактов (по 84 с каждой стороны). Первоначально на DIMM (**Dual In-Line Memory Module**) устанавливали микросхемы памяти типа EDO, затем перешли на SDRAM. Отличить модули можно по маркировке на микросхемах памяти. Впрочем, если на модуле, помимо микросхем памяти, присутствует и маленькая микросхема SPD (рис. 6), то это точно модуль с SDRAM.

Для памяти DDR SDRAM был разработан новый тип модуля DIMM. От старого образца с SDR SDRAM он отличается количеством контактов — теперь их 184 (по 92 с каждой стороны), а также числом ключей (специальных вырезов, не дающих вставить модуль в «ужой» разъем) — теперь их один (рис. 7). У «обычного» модуля DIMM два ключа. Нарращивать память DIM-

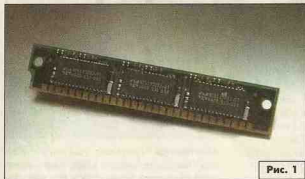


Рис. 1

разьем на материнской плате, то первым типом модулей памяти надо считать **30-pin (30-контактный) SIMM (Single In-Line Memory Module)**. Изначально последний представлял собой небольшую печатную плату с микросхемами памяти, на нижнем крае которой с каждой стороны находилось по 30 контактных площадок (рис. 1). (Из 30 контактов реально используются ~25, так что иногда встречались модули с «отсутствующими» контактами, как правило, от неизвестных производителей. Кроме того, 30 контактов «с обратной стороны» модуля фактически являются «запасными». — Прим. ред.) Этими контактными площадками SIMM вставлялся в специальный разъем на материнской плате (рис. 2). Данный тип модуля памяти применялся в компьютерах на основе 286-х и 386-х процессоров, в ранних моделях на основе 486-х процессоров. В

ФМ, затем стали использоваться чипы EDO. Кстати, отличить их внешне невозможно, если только вы хорошо не разбираетесь в маркировке микросхем. Имейте в виду, в компьютеры на основе процессоров Intel Pentium, Pentium MMX, AMD K5, K6, K6-2, K6-III, Cyrix 6x86, 6x86MX и M-2, опять же, требуется устанавливать четное число модулей 72-pin SIMM (как минимум, два). (Так как такие модули имеют ширину шины в 32 бита, а в упомянутых процессорах чипсетами используется 64-битная шина памяти, количество модулей приходится «удваивать». — Прим. ред.)

Помимо стандартных односторонних, существуют двухсторонние модули SIMM. Отличить их друг от друга просто — микросхемы памяти расположены с двух сторон (рис. 2). Двухсторонние SIMM работают не на всех материнских платах. В частности, большинство старых материнских плат для 486-х процессоров не поддерживают такие модули (впрочем, как и модули с EDO-памятью. — Прим. ред.). В компьютерах на



Рис. 2

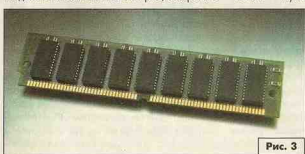


Рис. 3

старых ПК обычно требовалось как минимум два, а то и четыре модуля памяти (сум-

марное количество модулей (впрочем, как и модули с EDO-памятью. — Прим. ред.). В компьютерах на

Мами можно произвольно, вставляя по одному модулю.

И наконец, память **Rambus (RDRAM)** имеет свой конструктив — **RIMM** (рис. 8).

Контроль четности, или ECC

Также следует упомянуть еще об одном параметре модуля памяти — возможности контроля четности. Это способ проверки сохраняемых в памяти данных на наличие ошибок. Обычный контроль четности может всего лишь сообщить системе, что данные содержат ошибку. Метод же **ECC (Error Checking and Correction)** позволяет не

только выдать информацию об ошибке, но и помочь восстановить утерянные данные.

Подключающее большинство модулей памяти (как SIMM, так и DIMM) не имеют контроля четности или ECC. С ними может ра-

ботать практически любая материнская плата (за исключением редчайшей экзотики типа серверов ©). Если же вам попался модуль с контролем четности, то здесь существует несколько нюансов. В 30-pin SIMM, а также первых 72-pin SIMM использовался обычный контроль четности (на таких модулях, как правило, находится нечетное количество микросхем памяти). Затем в 72-pin SIMM стал применяться метод ECC. Все модули DIMM с контролем ошибок использо-

вать же установлена на вашем компьютере. Во-первых, обратите внимание на сообщения, появляющиеся при его загрузке (после включения питания). После определения типа процессора происходит тестирование оперативной памяти. На экран выводится надпись Memory Test, а далее следуют быстро сменяющиеся друг друга числа. Максимальное высветившееся здесь значение и есть объем установленной в ПК оперативной памяти. Например, если надпись по окончании тестирования имеет вид Memory Test: 98304 K, значит, в вашем компьютере 96 Мб оперативной памяти (98304 Кб делим на 1024).

Теперь попробуем выяснить тип установленной памяти. После окончания тестирования на экран выводится итоговая таблица с аппаратной конфигурацией компьютера (задержать

ее на экране можно, нажав клавишу **Pause**). В правом нижнем углу таблицы есть строчки, указывающие тип памяти. Они могут выглядеть так:
EDO DRAM at Row(s):
0 2 3
SDRAM at Row(s): None
Это говорит о том, что установлена память типа EDO, при-

чем используются банки 0, 2 и 3. Память типа SDRAM отсутствует. Учтя, что компьютер собран на процессоре Pentium, можно с большой долей уверенности предположить, что используются 72-pin SIMM, модулями заняты все четыре разъема (плата) для модулей памяти, а два модуля из четырех — двухсто-

ронние. Как это удалось определить? Большинство материнских плат имеют четыре

разъема для модулей памяти SIMM, причем используются 72-pin SIMM (процессор — Pentium). Модули памяти объединяются в банки. Поскольку процессор Pentium, то каждый банк памяти состоит из двух модулей (помните, для этого процессора на материнской плате необходимо как минимум два модуля SIMM?). Банки нумеруются от 0-го по 3-й (реже от 1-го по 4-й). Первые два разъема — 0-й и 1-й банки (1-й банк используется при работе с двухсторонними модулями SIMM), вторые два разъема — 2-й и 3-й банки (3-й — для двухсторонних модулей). Из банков 0 и 1 применяется только нулевой банк, значит, в первые два разъема вставлены односторонние модули SIMM. Банки 2 и 3 используются оба, как следствие — в разъемах 3 и 4 (последние два) вставлены двухсторонние модули SIMM.

Здесь надо сделать одно замечание. Большинство односторонних модулей — одноканковые, большинство двухсторонних — двухканковые. На нет правил без исключений: вам вполне может встретиться

с двухбанковым односторонним модулем или, наоборот, одноканковым двухсторонним модулем.

Теперь о платах, содержащих разъемы под модули DIMM. Если эти разъемы существуют с разъемами для модулей SIMM, то на материнскую плату могут быть установлены один или два модуля DIMM. Учтите, что одновременное использование модулей SIMM и DIMM не рекомендуется (либо невозможно) — последние в этом случае могут выйти из строя. Если же материнская плата содержит только разъемы под модули DIMM, то их не менее 2-х (плата формата MicroATX), а обычно 3 или 4. В этом случае строчки таблицы с аппаратной конфигурации, указывающие тип памяти, могут выглядеть так:

SDRAM at Row(s) : 0 1 2 3 — если речь идет о банках памяти, или

SDRAM at DIMM : 0 1 — если речь идет о разъемах.

Поскольку большинство модулей DIMM двухканковые, можно сделать вывод, что заняты разъемы 0 (ему соответствуют банки 0 и 1) и 1 (банки 2 и 3).



Рис. 5

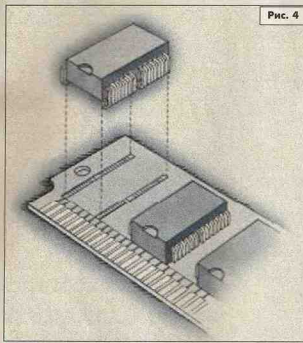


Рис. 4



Рис. 6



Рис. 7

ют метод ECC. Для того, чтобы модуль с коррекцией ошибок нормально работал, необходима поддержка этой возможности со стороны BIOS материнской платы. Кстати говоря, в свое время существовали SIMM, с помощью логики эмулирующие обычный контроль четности. Они как раз были предназначены для модернизации той самой «экзотики», не поддерживавшей память без контроля четности.

Что установлено на вашем компьютере?

Что ж, с теорией мы разобрались, пора переходить к практике. Для начала необходимо определить,



Рис. 8

Продолжение следует



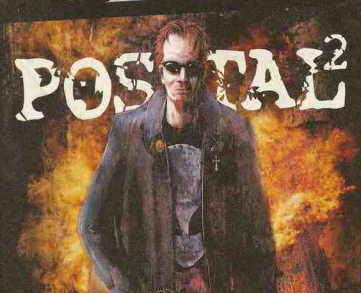
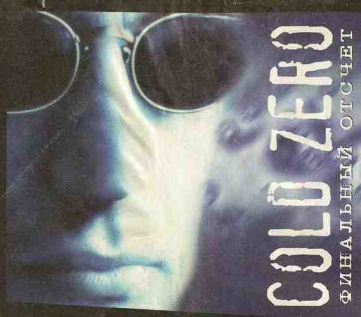
Компьютер **Asteros Plaza**
на базе процессора
Intel® Pentium® 4
с технологией HT

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.



Издатель на территории Украины – компания "МУЛЬТИТРЕЙД".

Отличное качество мультимедийной продукции, выпускаемой нами, давно уже стало визитной карточкой компании.

Наш каталог, из более 1000 наименований – самый большой лицензионный каталог в Украине.

По вопросам оптовых закупок обращайтесь по тел.: (044) 237-5186, 495-1018; sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.

