

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 37(95)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

15.09.2003

Heart of Eternity

Reed Mistmare

ОПЕРАЦИЯ S² Silent Storm



Одесса

КОРВОКЗАЯ

17-20 сентября

в рамках выставки

КОМПЬЮТЕР БАНК ОФИС

МОИ
КОМПЬЮТЕР



РЕАЛЬНОСТЬ ФАНТАСТИКИ

www.mycomp.com.ua
www.igrograd.com.ua
info@mycomp.com.ua

- ✦ Презентация первого в Украине фантастического журнала "Реальность фантастики"
- ✦ Общение с представителями редакции
- ✦ Викторины и конкурсы с ценными призами
- ✦ Подписная кампания
- ✦ День "МК"

По вопросам размещения рекламы обращаться в РА "АйТи Реклама": (044) 455. 53. 32

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
Нору-хуа (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 СЕНТЯБРЯ"



ГЛАВНЫЙ ПРИЗ
EPSON Stylus Photo 915
5760 dpi,
6-цветная печать
прямая печать
с цифровой камеры
печать фотографий
без полей



www.cis.kiev.ua
Украина, 01013, Киев, ул. Стройиндустрии, 5.
ua@cis-kiev.com
Тел. 2955580, 2959410
ООО "КомпьютерИнтерСервис"

Список статей

- Евгений СТАРЧЕНКО aka JACK.
Prince of Persia, стр. 7.
- Александр GLUKK.
Heart of Eternity, стр. 8-9.
- Александр GLUKK, Том/Дос/КЕРТИС.
Операция S2, стр. 10-13.
- Том/Дос/КЕРТИС.
Kreed, стр. 14-15.
- П. КЛЫМЫК (daN.9er).
Thorgal, стр. 16-17.
- Кирилл ТАЛЕР.
Mistmare, стр. 18-20.
- ЯСКР.
WarCraft III: Frozen Throne, стр. 21.
- VILSENT.
MIB: Men in Black, стр. 22-23.
- Кирилл (link) ЧАЛЫЙ.
Рыцари нашего города, стр. 24-25.
- Дмитрий СВИРЕПЧУК.
HTML: вдоль и поперек 8, стр. 26-27.
- Антон ТОКАРЕВСКИЙ
NVIDIA вчера, сегодня, завтра 2, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Когда идет дождь, когда не всякая собака выгонит своего хозяина на улицу, только он покидает теплую комнату и отправляется по своим делам. Кто же этот герой? Конечно, он - игровый почтальон. Вот и сегодня, несмотря на превратности судьбы и погоды, он принес вам свежую пачку новостей нашего города.

Даешь Нью-Йорк!

Компания **Electronic Arts** объявила об уходе «на золото» игры **Freedom Fighters**, разработанной датской компанией **io Interactive**. Эта команда хорошо знакома геймерам всего мира по двум частям замечательной игры **Hitman**. Однако на этот раз датские разработчики решили отвлечься от своих криминальных наклонностей и выступить в роли борцов за демократию. Действие **Freedom Fighters** происходит в альтернативной реальности, вскоре после окончания второй мировой войны. Советский Союз самым наглым образом нарушил все возможные договоры и обязательства и ввел войска на территорию Соединенных Штатов. То, что не получилось у Гитлера, удалось советским солдатам. В течение считанных недель победоносная Красная Армия смяла вялое сопротивление американских войск и оккупировала страну. Именно в этот тяжелый для Соединенных Штатов момент в виртуальный мир приходит игрок в лице настоящего патриота Америки Кристофера Стоуна. В отличие от большинства своих коллег, мистер Стоун не бывший спецза-

вещ, он не проходил специальную подготовку и не владеет суперспособностями. Но зато мистер Стоун — настоящий патриот своей страны. Именно ему предстоит организовать движение сопротивления в Нью-Йорке, которое со временем перерастет в настоящую освободительную войну.



Игра представляет собой командный 3D-шутер с видом «от третьего лица». Непосредственно вы сможете управлять только действиями Стоуна, по ходу отдавая команды бойцам своего отряда. Однако для того, чтобы эти самые бойцы появились, вам

придется найти их и привлечь на свою сторону. Именно с набором команды и связаны первые миссии игры. Вам придется освобождать заключенных, помогать тем, кого преследует «новая власть», либо просто защищать несчастных согнанных до беспредела, творимого советскими войсками. Все эти добрые дела прибавят вам авторитета, и все больше и больше людей решит стать под ваше знамя. Следующим шагом будет захват жизненно важных точек города — почты, телеграфа, некоторых заводов и фабрик. Ну а дальше... Как обычно, разработчики обещают нам новаторскую графику, современные спецэффекты и суперумный AI. Впрочем, не стоит забывать, что речь идет о создателях **Hitman**а, так что, несмотря на всю бредовость общей идеи, игра может оказаться довольно интересной. Ну а нашим геймерам, возможно, будет интересно посмотреть на Нью-Йорк, украшенный красными флагами и транспарантами с надписями «Пятилетку за два года!». Релиз **Freedom Fighters** должен состояться 25 сентября. Ждем-с.

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 СЕНТЯБРЕ 2003

GIGANT

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



2-Е ПРИЗЫ
3D Очки виртуальной реальности **Gainward**

3-И ПРИЗЫ
Устройство памяти **Flash Drive USB 32Mb**

УКРКОМПЛЕКТ

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

На задворках космоса

Наши постоянные читатели наверняка помнят о том, что российская компания **Revolv Software** не так давно анонсировала мультиплеерный аддон к своему космическому симулятору **Homeplanet**. Это дополнение должно предоставить нам возможность проходить игровые миссии в кооперативном режиме, посредством локальной сети и Интернета. Мультиплеер обещает поддерживать до шестнадцати игроков одновременно, что позволит фанатам **Homeplanet** проводить сражения между небольшими космическими эскадрами. Но, как недавно стало известно, это еще не все, что приготовили для нас разработчики. Помимо возможности игры по сети, в аддоне (кстати, он будет носить название **«Homeplanet: Игра с огнем»**) войдет новая оди-



начная кампания, плотно связанная с сюжетной линией оригинальной игры.

Для тех, кто забыл, напомним, что действие **Homeplanet** разворачивается в далеком будущем на окраине обитаемого космоса. Клан Тройден, объединяющий несколько сотен отважных пилотов космических кораблей, ведет ожесточенную войну за выживание с представителями других кланов и крупных космических корпораций. В «Игре с огнем» события будут разворачиваться в звездной системе Аскелла, куда бойцы Тройдена перебрались после последней заварушки. Именно оттуда глава клана намеривается нанести новый удар по своим противникам. Подобно всякому уважающему себя аддону, «Игра с огнем» предоставит в наше распоряжение несколько новых типов кораблей и видов вооружения. Кроме того, появятся новые локации и несколько новых кланов, которых примут участие во всеобщей миссии. Релиз «Homeplanet: Игра с огнем» состоится в конце этого или в начале следующего года. Более точная дата пока что не объявлена. Следите за новостями.

Спасите президента

На официальном сайте stealth-шутера **XIII** (<http://www.ubi.com/US/Games/xiii>) появилось сообщение о том, что релиз игры перенесен на четвертый квартал этого года. Такое решение принял издатель проекта — компания **Ubi Soft**. К сожалению, о причинах переноса ничего не сообщается. Так что всем, кто ждет выхода этой игры, придется запастись терпением. Разработчики обещают по-

разить нас сногсшибательной интригой, в основе которой лежит планирующееся покушение на президента США, которое и



предстоит предотвратить нашему герою. Игра создается на новой версии движка **Unreal** и будет отличаться от остальных игр подобного жанра стилизованной под комиксы графикой и множеством интерактивных вставок, помогающих лучше разобраться в сюжете. Озвучку главного героя осуществит звезда популярного сериала **X-Files** Дэвид Духовны.

Хлопот невпроворот

Компании **Electronic Arts** и **Maxis** объявили об отправке в печать очередного аддона к четвертой части известной «градостроительной» серии **SimCity**. Он будет называться **SimCity 4: Rush Hour**. В этом дополнении вам снова придется выступить в роли мэра города и приложить все усилия к тому, чтобы тот (город, а не мэр ☺) развивался и процветал. Однако в отличие от других игр серии, в **Rush Hour** основной упор будет сделан не на строительство, а на борьбу с различного рода чрезвычай-



ными ситуациями. Буквально через несколько часов игры на вашу вотчину обрушатся различные напасти в виде пожаров, наводнений и т.д., и т.п. Помимо обуздания стихий, вам придется бороться с террористами, грабителями, угонщиками автомобилей и прочим криминальным элементом. Релиз **SimCity 4: Rush Hour** намечен на 22 сентября этого года. Ждем-с.

Вампиры на большом экране

В последнее время мы уже начали привыкать к тому, что игро- и киноиндустрии все теснее и теснее переплетаются между собой. Фильмы по мотивам игр и игры по мотивам фильмов становятся обычным делом. И судя по всему, не только обычным, но и прибыльным, так как всевозможные

компании продолжают приобретать права на создание блокбастера по той или иной игре. В первых рядах этого парада идут, разумеется, сексопильные героини виртуальных миров. Как стало недавно известно, вслед за Ларой Крофт на большом экране появится кровавокадная героиня игры **BloodRayne**. Все поклонники компьютерных игр наверняка хоть краем уха слышали об этой игрушке, которая осенью 2002 года произвела фурор на рынке игровых приставок, а потом добралась и до PC.

Rayne, получившая полувampire, сражается с толпами монстров и ордами нацистов как при помощи разнообразного оружия, так и посредством собственных кльков. Виртуозное владение своим телом и внешнее обаяние этой кровавокадной красотики, видимо, покорило не только миллионы гей-



меров во всем мире, но и серьезных дядей из немецкой кинокомпании **Vierte Boll Kino Beteiligungs-GmbH & Co.**, которые недавно думая приобрели права на создание полнометражного фильма по мотивам игры **BloodRayne**. Здесь следует заметить, что эта компания уже является владельцем прав на экранизацию таких известных проектов, как *Alone in the Dark* и *House of the Dead*, правда, почему-то не спешит запускать их в дело. Что же касается **BloodRayne**, то съемки фильма должны начаться уже в следующем году. Так что будем ждать и надеяться, что немецкие кинематографисты извлекут уроки из провала фильма о приключениях Лары Крофт и пародуют нас действительно качественным экшеном.

Еще одна «Медаль»

Компания **Electronic Arts** объявила об уходе в печать аддона к военно-патри-



тическому шутеру **Medal of Honor Allied Assault**, который называется **Medal of Honor Allied Assault: Break-**



Хух, пронесло. Еще бы чуть-чуть, и не миновать мне бездонной пропасти, которая скрывалась под старинным персидским ковром. Огромный прыжок, затяжной полет, и я очутился на парашюте, который вел в комнату кого бы вы думали, нет, не Рандо ☹. Внизу торчали огромные колья, на которых уже давно отдыхал скелет в доспехах. Не повезло, видать, смельчаку! Один неосторожный шаг — и я был бы похож на кусок мяса, насаженный на шампур. Но удача оказалась



на моей стороне. Ну вот и долгожданный вход. Окно было распянуто (странно), а из него пахнуло ароматными специями, существующими только на Востоке. Я, не долго думая, миновал парочку ловушек, которыми просто кишмя кишела эта комната, и достиг цели. Нет, опять не угадали, я очутился не в департаменте ДЗВР, а в огромном султанском дворце, скрывающем в себе множество неразгаданных тайн и загадок. Целью моей был сундук с огромным замком. Одного взмаха ятагана хватило, дабы крышка открылась. В сундуке оказался старинный свиток, поведавший мне о секретах дворца...

Эта история началась очень давно, еще тогда, когда Лара Крофт лешком под стол ходила и даже не думала о великих подвигах. Если вспомнить далекое прошлое, то можно с уверенностью сказать, что раньше на рынке гейм-индустрии преобладали приставки, ведь персональный комп считался в те времена роскошью. И именно приставки занимали все воображение разработчиков. Итак, в те времена, когда правила Dendy, Sega и Nintendo, появилась незамысловатая игра под названием **Prince of Persia**. Понятно, что ни о какой 3D-графике и речи идти не могло, но именно здесь впервые были реализованы акробатические трюки (цепляние за выступы, лозьные по канату, прыжки через пропасть, сальто). Кроме ловушек, при-

дающих прохождения игры остроты, имелись здесь и секретные комнаты, и конечно, нам надо было спасать принцессу. В общем, все было сделано так, чтобы заинтересовать рядового геймера тех лет. В итоге, игра завоевала популярность, и за основным проектом должны были последовать продолжения.

После долгого затишья компания **Ubi Soft Montreal** объявила о начале работ над очередной частью знаменитого «Принца». На этот раз игра будет носить название **Prince of Persia 4: The Sands of Time**. То есть «Принц Персии: Пески Времени». По-моему, гейма обладает большим потенциалом, а потому разработается сразу под платформы PC, PS2, Xbox, GameCube и GBA. Слава багу ☹, мы не забыты. Так как игра в жанре приключенческого 3D-экшена от третьего лица, то нам придется делать то же, что и в предыдущих частях, а именно прыгать, лазить, пытаться избежать ловушек, разгадывать головоломки, нажимать на рычаги, спасать принцесс и многое другое. Короче, такой себе принц а-ля Лориса Крофт.

И кстати, намеков и параллелей с предыдущими частями в плане графики и музыки не наблюдается (впрочем, в ранних частях



последняя отсутствовала). А потому можно сказать, что нас ожидает почти самостоятельная игра. Говорят, относительно графики, несмотря на ее мультяшность, волноваться не надо, так как игра создается с использованием новой версии физического движка **JADE**. Но мы-то знаем этих щедрых на обещания разработчиков. Итак, нам обещают, что гейма будет обладать значительно улучшенной графикой, новыми визуальными эффектами, более реалистичной физикой и ани-

Разработчик/издатель: Ubi Soft Montreal

Жанр: 3D-action от третьего лица

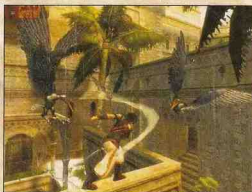
Системные требования: приемлемые ☹

Дата выхода: конец этого года

мацией персонажей. Я думаю, что родители славного Сема Фишера из Splinter Cell не подведут нас.

По заверениям разработчиков, игра, сюжет которой останется неизменным, окажется более интерактивной. Наверняка, наш главный персонаж обучится огромному количеству трюков, освоится приличным арсеналом и, может, даже научиться пользоваться магией. Короче, возможностей ожидается масса.

Без чего не может обойтись ни одна аркада от третьего лица? Правильно, — без от-



работанного «комбо» и хорошей следящей камеры. Разработчики из Ubi Soft Montreal заверяют, что благодаря новой системе «летающей камеры», основная проблема всех игр от третьего лица камера, следующая за персонажем, не доставит игроку никаких хлопот. Будет и всеми любимое комбо, помогающее в боях против всяких султанских слуг, дикой живности и нечисти.

Также стоит обратить внимание на противников. Модели персонажей хорошо прорисованы, так что вам будет интересно всматривать свой кинжал в ятаганом в тело врага.

Дизайн уровней тоже не подкачает, надеюсь. Знаете, все-таки иногда случается, что продолжение чего-то знаменитого оказывается хуже. Но насчет этой геймы я уверен — она будет намного лучше, занимательней и, в конце концов, переплюнет своего родителя.

Ведь не зря Prince of Persia: The Sands of Time был замечен геймерской общественностью среди множества других аркад на выставке E3 2003 он победил в номинации «Лучшая игра в жанре action/adventure». Очередное продолжение знаменитой приключенческой игры поступит в продажу в конце этого года.

Итак. Кажется, нас ожидает вполне незаурядная игра. Если вас интересуют подробности, ходите сюда: <http://www.dubix.farlap.net>. Я советую заглянуть большим терпением и ждать, ждать и еще раз ждать. Тем более что Новый год не за горами ☹. И чуть не забыл. Слово багу ☹, что требования игрушки довольно таки средние, и обладатели не очень сильных компов смогут порадоваться жизни наравне с остальными геймерами мира.

HEART OF ETERNITY

Александр GLUKK

Разработчик: UDC-game

Издатель: не известен

Жанр: action/RPG

Системные требования: процессор 1,6 ГГц, GeForce3, 256 МБ ОЗУ

Предполагаемая дата выхода: весна 2004 года

данном случае наш герой — выходец из другой реальности, и нет ничего удивительного в том, что он абсолютно ничего не знает о мире, в котором ему придется жить и сражаться. В то же время он прекрасно владеет нужными навыками, так как перевоплощен во вполне конкретного персонажа. Это позволяет избежать уже набившей оскомину алмезии главного героя и прочих банальных и надуманных ходов.

Но мы отвлеклись. Итак, первое, что нам придется сделать, — это выбрать своего аватара.



Представлять игрока в этом фантастическом мире может один из трех персонажей: рыцарь, маг и амазонка. С первыми двумя все более-менее понятно. **Рыцарь** — огромная бронированная машина смерти. Он не владеет магией, да она ему особо и не нужна. Острый меч, тяжелый молот и добротная броня — вот наш ответ на все вопросы. **Маг** тоже довольно типичен. Недостаток силы и ловкости он с лихвой компенсирует огромным количеством смертоносных заклинаний. Наиболее необычна в этой компании **амазонка**. Впрочем, название это весьма условное, так как разработчики еще не утвердили имя данного персонажа. Она будет занимать как бы промежуточную позицию между двумя крайностями — рыцарем и магом. В большинстве случаев — на ее месте оказывается палиadin-воин, владеющий специфической магией. Но разработчики из UDC решили отойти от этого стандарта. Если рыцарь берет силой, маг — интеллектом, то для амазонки важнейшей характеристикой станет ловкость. Она — мастер засады и маскировки. Ее конек — бесшумное передвижение, удары в спину и мгновенное исчезновение с места событий. Короче говоря, перед нами что-то вроде фантазийного варианта ниндзя, если так можно выразиться. Но в и открытом бою амазонка — довольно опасный противник. Маленькое количество при-поянтов не позволит ей принимать на грудь удары вражеских мечей, но огромная скорость, ловкость и навыки акробатики помогут ей избежать. Помимо всего этого, амазонка владеет собственной оригинальной школой магии, заклинания которой

Новерное, не найдется ни одного геймера, который бы хоть раз в жизни не пытался представить себе игру своей мечты. Что-то такое, что заставило бы забыть обо всем: перестать следить за новинками игрового рынка, ртыться в новостях и анонсах в поисках чего-то особенного, а просто с головой погрузиться в мир, который бы полностью отвечал его представлениям об идеальной игре. Излишне говорить, что подобное никогда не случится. Технологии движутся вперед семимильными шагами, и то, что казалось верхом совершенства еще год назад, сегодня представляется обыденным и даже устаревшим. Да и наши вкусы постоянно меняются. Сегодня нам нравится одно, а кто скажет, что будет завтра? И все-таки дайк идеала или чего-то на него похожего продолжается. И когда на глаза попадается информация о новом проекте, в котором начинают проступать те черты, которые мы хотели бы видеть в «игрушке своей мечты», здравый смысл тут же отходит на задний план, и в мозгу всплывает шальная мысль: «А вдруг?» А вдруг это именно ОНА.

Так произошло и со мной, когда я впервые узнал об игре **Heart of Eternity** («Сердце вечности»), разработываемой киевской компанией **UDC-game (Ukrainian Developer Company)**. Постоянные читатели нашего журнала уже имеют представление об этой компании. А тем, кто еще не знаком с ними, расскажу. UDC-game была организована в мае 2002 го-



да. Подобно многим молодым компаниям, ребята решили не «тренироваться на кошках», а сразу поразить мир ярким и интересным проектом. Причем настолько ярким и интересным, что он сразу же привлек внимание как печатной, так и онлайн-игровой прессы Украины и России. Работа над игрой длится больше года, и сегодня

UDC уже есть что показать. Кстати, результаты настолько впечатляющие, что пропадает всякое сомнение в том, что у ребят все получится как надо. Ну да ладно, хватит общих фраз. Давайте перейдем непосредственно к игре, тем более, что приключение, в которое собираются нас отправить разработчики, вряд ли оставит равнодушными всех поклонников хороших и оригинальных игр.

Наше приключение начинается поздней ночью в самом сердце мрачных вересковых пустошей. Именно там, у большого придорожного камня, мы встретим того, кто в корне изменит нашу жизнь. Дряхлый умирающий старик поведает нам фантастическую историю о Древнем Мастере, который в незапамятные времена создал Часы, отмеряющие срок жизни мира. Нет, нет, не нашего, а далекого фантастического мира, населенного невиданными существами и живущего по законам магии. Долгие тысячелетия Часы отсчитывали время, и вот наступил момент, который должен был прийти рано или поздно. Срок, отпущенный миру, истекает. Если не завести Часы снова, горы и долины, города и деревни — весь мир попросту исчезнет в вихре хаоса. Но еще не поздно. Еще есть шанс избежать катастрофы. Вот только завести Часы под силу не великому герою или Избранному (их, как известно, в фантастических мирах хватают), а самому обычному человеку. Тебе.

Лично я не знаю никого, кто бы отказался от такого заманчивого предложения. Тебе, обычному путнику, дается шанс стать спасителем целого мира, побывать в неведомых ранее землях, познакомиться с новыми людьми (да и не только людьми) и принять участие в захватывающем приключении, полностью покрыв себя славою. Тем более, что странный старик вовсе не собирается бросать нас в гущу событий, не подготовив должным образом. Он предлагает нам, ни много ни мало, перевоплотиться в жителя того,

иниго мира, который будет более приспособлен к той реальности, чем мы с вами. Вот так ненавязчиво разработчики предлагают нам выбрать персонажа, которым мы будем проходить игру. Ход довольно простой, но он решает множество проблем, которые остаются открытыми в большинстве современных RPG. В



будут абсолютно не похожи на те, которые содержатся в арсенале колдуна.

А вот здесь мы вплотную подходим к одной из главных фиц игры — к боевой системе. Все сражения в «Сердце вечности» будут вестись с использованием сложной и разветвленной системы «комбо». По неизвестной мне причине игры подобного рода

часть игры удовлетворит запросы самых избалованных и взыскательных игроков.

Но это не значит, что эффективные удары являются главным козырем игры. Перед нами откроется удивительный, живой мир, в котором мы ourselves предоставлены сами себе. В «Сердце вечности» не будет уровней, миссий и т.д. Вы волны идти туда, куда вам захочется, и делать то, что посчитаете нужным: Не забывая, естественно, о том, зачем вы сюда явились. Впрочем, сюжетная линия построена таким образом, что забыть о цели игры вам вряд ли удастся. По мере продвижения по сюжету вы станете свидетелем того, как мир медленно движется к своему закату. Рельеф местности будет постепенно сглаживаться, строения — разрушаться, растительность — чахнуть. Да и жители со временем начнут вести себя не вполне адекватно.

Кстати, о жителях. Мир «Сердца вечности» населен хорошо знакомыми нам фантастическими существами — эльфами, гномами, орками, гоблинами, драконами и т.д., и т.п. Но не все они отвечают стандартным представлениям об этих расах. К примеру, орки в игре подразделяются на две большие группы — северных и южных. И если северные будут полностью соответствовать представлениям о грубых, волосатых варварах, то южные более цивилизованы. В их культуре проступают черты древних индийских цивилизаций, а в войске наряду с воинами встречаются маги. Гномы абсолютно не считаются с тем, что они обитают в мире, которым правит магия. В гигантском подземном городе вас встретят огромные машины непонятного предназначения, вертящиеся шестеренки размером со Спасскую башню и даже самый настоящий паровоз, на котором можно будет прокатиться. Все это сильный контрастирует с воздушными постройками эльфов, которые в прямом смысле слова сливаются с окружающей природой. Каждое поселение живет своей собственной жизнью, а NPC будут подчиняться своему расписанию дня: днем — заниматься своими делами, вечером — отдыхать в барах и тавернах, ночью — спать.

Поклонникам реализма в играх, наверняка, понравится тот факт, что нашему герою в обязательном порядке придется есть и спать. Так же он не сможет таскать на себе большое количество вещей. Инвентарь будет ограничен как по весу, так и по объему. Так что если вы любите собирать все, что плохо лежит, придется позаботиться о покупке лошади. Впрочем, я думаю, мало кто из игроков проингирует такую возможность. Ведь на лошади мы будем передвигаться намного быстрее, а если вы учтете еще и возможность сражаться верхом, то поймете, что

лошадь просто необходима. Помимо лошадей, в игре появятся и несколько фантастических животных, которых можно будет оседлать. Причем некоторые из них так велики, что сидя на них верхом, можно будет просто давить противника. А таких возможностей представится не мало. Разработчики намереваются реализовать массовые битвы, когда в кадре одновременно не ведет сражение до сотни персонажей.

К сожалению, ничего не могу сказать о ролевой системе игры. Она в данный момент находится на стадии разработки. Известно только, что нас ожидает

огромное количество умений, начиная от владения различными видами оружия (а арсенал игры действительно впечатляет — оружий убийства планируется очень много) и заканчивая воровскими навыками. Причем все, что имеется у персонажа, будет отображаться на модели, и вы с первого взгляда сможете определить, стоит ли пытаться обворовать того или иного NPC или лучше поискать жертву побогаче. Ну и за своим кошельком следить не лишне. Вы — далеко не единственный вор в этом мире.

Помимо основной сюжетной линии, нас ожидает огромное количество разнообразных второстепенных квестов. В этом мире всегда найдется работа для брадного воина. Практически в каждом населенном пункте имеется кто-то, кому требуется ваша помощь. Поиски людей и сокровищ, убийство чудовищ, спасение попавших в беду, сопровождение караванов — все это повстречается на пути к основной цели вашего путешествия.



Конечно, в небольшой статье я смог рассказать далеко не все. В игре нас ждет еще очень много приятных сюрпризов. Но не расстраивайтесь, мы еще не раз вернемся к «Сердцу вечности» на страницах нашего журнала. А пока все желающие могут посетить официальный сайт UDC (<http://www.udc-game.com/main.html>) и пообщаться с разработчиками на форуме (<http://frums.ag.ru/?board=fps&action=display&s=0&num=1060366129&view=all>).



не пользуются популярностью у разработчиков, хотя игроки их очень любят. Стоит только вспомнить *Severance Blade of Darkness*, всколыхнувшую игровой мир больше года назад. А более опытные геймеры, наверняка, припомнят и *Die by the Sword*, которых, несмотря на солидный возраст, до сих пор считается чуть ли не эталоном жанра. Создатели «Сердца вечности» решили пойти по тому же пути, так что нас ждет эффективные комбинации ударов, летящие во все стороны руки, ноги и головы, потоки крови и, возможно, даже выпущенные кишки.

Для каждого из персонажей разработывается своя система «комбо». Рыцарь будет проявлять чудеса фехтования тяжелым оружием, омонзонка — изощро уходить от ударов, одновременно стараясь парализовать противника в наиболее уязвимое место. А ма? Это, к сожалению, пока что не известно. Магическая система находится на стадии разработки, и сотрудники UDC не особо спешат делиться своими тайнами. Но уже сегодня понятно, что во время боя скучать не придется. Разработчики внимательно изучают проекты, в которых имели место «комбо» (причем не только продукты, появляющиеся на PC, но и их «привставочные» аналоги), стараясь сделать



боевую систему своей игры действительно красивой и интересной. Вообще, после общения с ребятами из UDC у меня сложилось впечатление, что именно боевая система является для них самой интересной частью их будущего проекта. А это значит, что аспон-

ОПЕРАЦИЯ S² Silent Storm

Александр GLUKK, ТОМ/ДОС/КЕРТИС

Разработчик: Nival Interactive**Издатель:** 1C**Жанр:** squad-based TBS**Системные требования:**✓ **минимальные:** P3-600, 254 Мб ОЗУ, GeForce2;✓ **рекомендуемые:** P4-2200, 512 ОЗУ, GeForce3**Вступление Glukk'a**

Московская компания **Nival Interactive** по праву считается одним из самых многообещающих и перспективных российских разработчиков компьютерных игр. Практически каждая игра от Nival'a — это что-



то новое, интересное, необычное и, как правило, не имеющее аналогов не только среди российских, но и среди зарубежных продуктов. Можно по-разному относиться к «Аллодам», «Проклятым землям», «Демургам» и прочим разработкам Nival'a. Одним они нравятся, другим нет, но, думаю, никто никогда не скажет, что эти игры скучны и банальны, что их миры мертвы, а герои — бездушны и неубедительны. Поэтому, ожидая очередную игру Nival'a, настроившись на что-то оригинальное, что-то, что выдернет тебя из нашей реальности и надолго унесет в новый, неповторимый мир, в котором ты превратишься... Ну, в кого-то превратишься, короче. Здесь уж все от игры зависит. А игры Nival'a настолько разнообразны, что никогда нельзя сказать наперед, куда именно забросит нас фантазия разработчиков.

Впервые «Операция Silent Storm» мы с братишкой увидели на Московской Конференции разработчиков компьютерных игр (КРИ). Белого просмотрев материалы, я сразу решил, что эта игра не для меня. К теме второй мировой войны я абсолютно равнодушен. Да и тактика — не мой любимый жанр. Однако через несколько минут общения с разработчиками мне в го-

лову пришла мысль, что я несколько потопорился с выводами. Оказывается, нас окидала не просто «военная тактика», а захватывающее приключение в антураже второй мировой войны. Группа диверсантов, действующая в тылу врага и натыкающаяся на информацию, полностью меняющую их отношение к происходящему. Загадочная третья сторона, действующая в своих собственных интересах и не поддерживающая ни нацистов, ни союзников. Тайные панцеркляны — тайное оружие, способное производить небывалые по своей мощи разрушения. Проработанная рольевая система, позволяющая развивать своих подопечных практически в любом направлении. Да и сами герои игры, над созданием которых трудились не кто-нибудь, а сценарист легендарного *Jagged Alliance*. Возможность взглянуть на события с точки зрения противоборствующих сторон — союзников и войск ОСИ. И, наконец, движок игры, позволяющий производить какие угодно разрушения (лишь бы мощности оружия хватило). Кто может устоять перед таким набором! И мы приняли ждать игру. Собрать по Интернету информацию, все больше и больше убеждаясь, что «Операция Silent Storm» обещает стать действительно чем-то из ряда вон выходящим.

И вот, игра проинсталлирована и запущена. Где-то далеко в прошлом осталась родная редакция, недоплатое пиво и невозвращенные долги. На дворе 1943 год. Советская диверсионная группа под руководством капитана Василия Дурыха по прозвищу Глюк вылетает в дружественную Англию, чтобы помочь секретной службе SE 2 разобратся с какой-то загадочной проблемой.

Вступление Кертиса

Скажу честно, играть в Silent Storm я не собирался. Нет, общение с ниваловцами убедило меня в том, что проект интересный, но... Это ведь не шутер и не RPG — это тактика. А тактик я немного опасался: управление группой никогда не было моей сильной стороной, я предпочитаю героев-одиночек. Да и тема ВОВ порядком уже приелась, если честно...

Но время не стоит на месте. За последнее время через мои руки прошли самые разные игры, в том числе и тактики — вот

мне и стало интересно, что же там валяют наши? Будет лучше или хуже того, во что я уже успел поиграть? Действительно ли в игре можно будет все рушить и ломать?

В общем, после недолгих, но упорных размышлений, нами с братцем было принято решение — как только игра появится, сразу хватать и удирать. Чтобы не отобрали.

В конце концов, если игра не понравится, всегда можно отдать ее другому обозревателю. Правильно?

И вот диски куплены, дисковод родостно урчит, пиво греется, все, кому мы должны деньги, плочут и реут на себе волосы, ибо достать нас оттуда, куда мы попали, — задача не из легких...

На дворе 1943 год, не самый легкий год для немецкой армии, основные победы уже позади, а впереди... Впереди горечь надвигающегося поражения. Нет, дух войск еще не сломлен, еще есть надежда переломить течение войны, есть. Вот только создается впечатление, что в игру, рассчитанную на двоих, пробрался кто-то третий, и этот третий воюет пытается помешать игрокам довести до логического конца их партию. Кто этот третий? Какими силами он располагает и какие цели ставит перед собой? Кто он — потенциальный союзник или опасный враг?

Именно это должно выяснить специальная группа второго отдела Абеера под руководством Тринити.

Экипаж танчиков боевой

Нет-нет, не волнуется, на танчиках нам ездить не придется. Это просто так, к слову пришлось. А вот об экипже, вернее о



группе, нужно рассказать обо всем. В начале игры нам предлагают создать своего аватара — собственно командира группы, главного героя игры и полноправного представителя игрока в виртуальном мире. Здесь разработчики, похоже, угодили всем, то

любит часами генерить свое виртуальное «я». Правда, в отличие от большинства RPG, где основное время уходит на настройку характеристик вашего героя, в *Silent Storm* вам предлагают потрудиться над внешностью персонажа. Практической пользы от этого

секрет, что к собственноручно созданным персонажам обычно относятся более нежно и трепетно, чем к набранным. Но разработчики решили поступить именно таким образом. Что ж, это их право. Тем более, что выбор более чем богат. В моей группе был грендер-украинец (очень смешно слушать его реплики, прозвучавшие «по-украински» каким-то коренным москвичом), девушка-снайпер (спартсменка, камсомолка, активыстка), после каждого удачного выстрела кричащая: «За Родину! За Сталина!», и француз-медик, говорящий с сильным стоическим акцентом. Видать, потомок эмигрантов. Ну а главный герой стал разведчиком. А кем же еще должен быть командир диверсионной группы?

Хочется предупредить, что вы-бор класса вовсе не ограничивает

того. Так вот, к концу игры мой медик и разведчик мало уступали снайперам по качеству стрельбы из винтовки, потому что постоянно ей пользовались, а вот швырять гранаты так и не научились — зачем, ведь гранатами у меня занимался грендер. О разминировании я вообще молчу — даже мой инженер этого не умел — мины я просто расстреливал. Все это очень сильно напоминало бы уже упомянутый мной Морвинд, если бы не дерево умений — тут уж скорее нужно вспомнить вторую «Диалекту». Умения, в отличие от навыков, не прокачиваются — просто, получив новый уровень, вы выбираете себе одно из доступных. И умения эти у разных классов разные. Да, вы сможете научить снайпера лечить своих солдат, но он никогда не сможет делать это так же быстро и эффективно, как медик; даже того, он не сможет пользоваться многими препаратами Да,



нет никакой, но все равно ведь как приятно сделать героя похожим на себя в жизни. Или на своего шефа. Или вообще ни на кого непохожим, но чтобы его внешность полностью отображала придуманный характер. Или еще каким-нибудь. А главное, вы можете быть уверены, что такого перса, как у вас, нет ни у кого. Мелочь, а приятно. Помимо внешности придется выбрать класс персонажа и, при желании, пошаманить с первичными характеристиками. Всего их три: *сила, ловкость и интеллект*. Каждый из них отвечает за набор навыков, которые будут повышаться по мере их использования во время игры. Как видите, ролевая система довольно проста, но, как было сказано выше, нам ведь и не обещали полноценную RPG.

По мере выполнения миссий нас с братцем то и дело мучил вопрос: а реально ли пройти игру в одиночку? Возможно, со временем мы попытаемся это выяснить. Ну а пока идемте знакомиться с нашими боевыми товарищами. Первое, на что стоит обращать внимание при подборе кандидатов в члены группы, — это их класс. Всего в игре имеется шесть классов: *разведчик, снайпер, грендер, солдат, медик и инженер*. Понятное дело, каждый является специалистом в своей области: разведчик — специалист по ближнему бою, засадкам и «стелс-миссиям», снайпер — он снайпер и есть, грендер предпочитает гранаты и тяжелое вооружение типа пулеметов, гранатометов и т.д. Инженер специализируется по зомкам, установке и разминированию мин. Ну а медик, при должном навыке, запросто поставит на ноги раненого товарища. Солдат же, эдакий середнячок, умеет всего понемногу. При желании вы можете взять в группу представителей всех классов, а можете составить бригаду из одних снайперов или грендеров. Или комбинировать их по своему усмотрению. Главное — помните: максимум вы можете набрать в группу шесть человек (вместе с аватаром), не больше. Здесь снова встает закономерный вопрос: почему бы не предоставить игроку возможность самому полностью сформировать свой отряд. Ведь ни для кого не

ранивает ваших персонажей ни в чем. Тут вы не встретите стандартной идиотской условности многих RPG — если маг, значит, ни колыбуть толковую ему не напалить, ни мечом помахать. Никто и ничто не помешает вам дать медiku в руки пулемет — пусть себе стреляет по врагам в перерывах между выполнением основных обязанностей. Так зачем тогда нужны все эти классы, спросите вы. Поясню: кроме трех основных характеристик, каждый персонаж имеет и вторичные характеристики, а также навыки и умения. Сейчас мы вам объясним, что это и зачем нужно.

Итак, навыки — это особые способности персонажа; они существуют изначально и, если нужно, могут быть развиты по ходу игры. Всего навыков девять, и овладеть ими может любой. Например, для разминирования ловушек вам не обязательно иметь в группе инженера — научите этому искусству своего разведчика, или снайпера, или... Но, как вы сами понимаете, с самого начала у других классов данный на-



вык не развит, так что не удивляйтесь, если, разминировав первую мину, ваш герой взлетит на воздух, прихватив с ангелом половину отряда. То есть теоретически каждый может все, а вот практически лучше использовать специалистов. Нужно отметить еще одну вещь — навыки растут по мере их использования. Помните «Морз»? Типа



ваш инженер может отлично научиться стрелять из снайперской винтовки, но он никогда не сможет повысить процент критических попаданий и не избежит от штрафа при стрельбе ночью. Мысль, думаю, ясна? В общем, с одной стороны, мы имеем полную свободу — бери кого хочешь и учи их чему хочешь, с другой, мы видим, что специалисты все-таки «рулят».

Лично я создал полную группу — шесть человек. В нее входило два снайпера, разведчик, грендер, инженер и медик. Пройдя игру, могу с грустью констатировать — толку от инженера, при моей-то технике прохождения, практически нет. Мины я взрывою, ловушки не устанавливаю, сейфы тоже вскрываю при помощи гранаты или гранатомета, двери предпочитаю вышибать... В общем, инженер мне не пригодился — надо было взять второго грендера. Но прошу заметить, речь идет о моей «штурмовой» технике прохождения — в ней, кстати, и разведчик не настолько нужен. А вот если играть по-другому, ненужными могут оказаться совсем другие классы. Единственный, без кого не обойтись, — это врач: ну, тут, думаю, вопросов нет. Любители RPG помнят — можно играть без матов или без файтеров, но без клирика лучше в игру не соваться. Можно, конечно, но зачем нам это само-мозо игра?

Теперь маленький такой вывод по RPG-составляющей: отлично! С одной стороны, все просто и понятно, не нужно долго ломать голову, что и кому прокачивать, с дру-

гой — огромный простор для тактических изысков и экспериментов. Видели мы полноценные RPG, ролевая система которых и в подметки не годилась данной. Наши познания

на короточках или по-пластунски. Каждый из режимов передвижения требует разное количество экшен-поинтов. Кроме того, можно включить режим скрытного передвижения.

В каком случае персонаж будет двигаться чуть-чуть медленнее, но зато сможет поближе подкрасться к врагу. Как уже говорили выше, стиль ведения боя каждый выбирает для себя сам. В отличие от брата-разрушителя я специализировался на «стелсе»: снайпер «снял» вражеские посты издалека, разведчик подбирался к врагу почти вплотную и расстреливал из пистолета наиболее опасных противников, а после этого не слишком подвижный, но хорошо вооруженный



гранатер производил полную зачистку территории. Правда, полноценного «стелса» в Silent Storm вы не найдете. Не знаю почему, но разработчики довольно серьезно ослабили холодное оружие, и толку от ножей в игре практически нет. Выглядит это приблизительно так: подкрадывшись скрытно к вражескому солдату, вы бьете его ножом в спину и... снимаете меньше трети жизни. Потом вы продолжаете колоть его кинжалом в надежде все-таки добить — ведь следующим ходом он разрядит в вас обойму своего автомата. А если врагов двое или троих? Есть, конечно, надежда на критический удар. Только часто ли вы видели, чтобы герой первого-второго уровня сыпал критикалы налево и направо? Но упрямство не зря считается отличительной чертой нашей семьи. Сделав своего разведчика специалистом по

Трудовые будни диверсантов

По правде говоря, нашей основной задачей будет не подынная деятельность в тылу врага. Игра связана единым жестким сюжетом, по которому нам и придется продвигаться от миссии к миссии. Если отбросить внешний антураж, то наши действия скорее будут напоминать детективное расследование, со сбором улик и арестом подозреваемых, чем ведение военных действий. Начинается все довольно обыденно: британская разведка озабочена неожиданно активизировавшейся деятельностью немецких диверсантов на территории Англии. Нацисты явно что-то замышляют, иначе чем можно объяснить их нездоровый интерес к британским учениям? Вот и недавно бесследно исчез известный физик. Разобраться в ситуации поручено нашей группе. Само же «расследование» выглядит довольно просто. Мы отправляемся в определенную местность, где нам предстоит найти «улики» — информацию, которая прольет свет на происходящие события. Я думаю, что вы не удивитесь, узнав, что эти самые «улики» никто просто так не отдаст, и что по прибытию нас ожидает отнюдь не радужный прием.

А теперь давайте разберем, как происходит бой в Silent Storm, ведь сражения будут занимать основную часть нашего времени в этой игре. Итак, бой «пошаговый», что лично нас с братцем очень сильно порекомендовало. С тех пор как на Западе вошла в моду «управляемая пауза», игры с пошаговым режимом боя стали большой редкостью. А ведь любитель подумать над ходом каждого из персонажей ой как не любит. В Silent Storm мы видим отличную реализацию «пошагового» боя. Ваши персонажи могут передвигаться бегом, шагом,

на короточках или по-пластунски. Каждый из режимов передвижения требует разное количество экшен-поинтов. Кроме того, можно включить режим скрытного передвижения. В каком случае персонаж будет двигаться чуть-чуть медленнее, но зато сможет поближе подкрасться к врагу. Как уже говорили выше, стиль ведения боя каждый выбирает для себя сам. В отличие от брата-разрушителя я специализировался на «стелсе»: снайпер «снял» вражеские посты издалека, разведчик подбирался к врагу почти вплотную и расстреливал из пистолета наиболее опасных противников, а после этого не слишком подвижный, но хорошо вооруженный



ножом и боевым искусством и сноровив мате, наносящим декедж на уране хорошей винтовки, я таки получил возможность резать врагов народа без особых последствий для своего здоровья. Однако, как вы сами понимаете, этот путь пригоден лишь для фанатов подобного стиля прохождения. Намного проще и безопаснее оборудовать «снайперские гнезда» или разослать все на своем пути посредством гранат и гранатометов.

Крушим все...

Разносить... Разрушать... Это, пожалуй, самое главное, самое яркое впечатление

об игре. Напомните мне, как называется игра, в которой нам обещали дать возможность разрушить все, а в результате рушили мы только то, что позволено? Там мы еще по Марсу шарились, помните? Так вот, когда я впервые услышал о возможности разрушений в Silent Storm'e, мягко говоря, я не очень этому поверил. Зная мы цену обещаниям разработчиков! Во-первых, разрушения в реальном времени, да еще и с просчетом физики — вещь весьма ресурсоемкая; второе (и главное) — если все можно рушить, как быть с сюжетом? Одно де-



по шутер, где сюжет особой роли не играет, а вот тактика — дело несколько иное: придумали, предположим дизайнеры уровень, отделили, дверей понастроили, врагов расставили на ключевых точках, красоту навели, а тут врывается варвар с баззкой и все разносит на клочки, вместо того чтобы идти через двери, ломится сквозь стены, как обкурившийся дури динозавр. А! врагов, ясное дело, в шок, дизайнера заливаются горячими слезами — их труд уже никто не оценит, игроки забывают на прохождение, обещаниями гранатами и играют в «Последний день Помпеи», а когда это придется, забросывают игру, ибо что и зачем нужно делать, уже не помнят. Представьте себе, насколько трудоемкая работа — создать уровень и предусмотреть все варианты действий игрока. Простейший пример из личного опыта: я ухитрился гранатами пробить пол, причем так неудачно, что попасть в нужную комнату возможности не было. Спрыгнуть на этаж ниже мог, а в комнату забраться не получилось — сейф мешал. И что, проходить заново? Нифига, обходим комнату с другой стороны и ружим стену. Все, путь расчищен. Т.е. любого результата можно добиться несколькими способами. Поверьте, за этим стоит очень кропотливая работа специалистов. Хотя один баг мной был обнаружен. В одной из миссий мы на лифте спускаемся под землю, там склад, на котором хранятся запасы от панцерклянов. Так вот, сначала мы зачищаем первый этаж, а потом по одной из двух лестниц поднимаемся на второй. И уже со второго этажа выходим на поверхность. Вроде все просто — вот только одна беда: отстреливая спускавшихся со второго этажа врагов, я случайно расстреливал обе лестницы. И... все, лифт не работает, подниматься наверх я не могу. Спасает только load. Но

прошу заметить, это единственный случай за всю игру!

Да, предупреждаю сразу, все полностью разрушить вам не удастся. Не потому, что это невозможно теоретически — мощности оружия не хватит: разнести по камушкам здоровый дом при помощи гранат не так-



то уж и просто, поверьте. Так что некоторые ограничения все-таки есть.

Теперь хочется немного порассказать, как это смотрится... Феноменально, другого слова не найду. Представьте себе, стреляю я по вражескому солдату, стоящему возле вышки — промахиваюсь, пуля разносит в щепки одну из ножек этой самой вышки — она кренится, падает, и не как угодно, а именно так, как и должна упасть, с соблюдением всех законов физики. Я в шоке. Это нельзя описать — это нужно видеть, причем только в Silent Storm'e. Скажу честно, даже если бы в игре ничего кроме возможности устраивать разрушения и не было, все равно в нее нужно было бы играть. Только из-за этого. Просто потому, что это, ни много ни мало, прорыв в жанре, та самая главная фишка, благодаря которой игра заведомо не может быть приписана к огромному полку унылых клонов. Это нечто новое.

Дела сюжетные

Как многие из вас уже догадались, сражаться нам придется не столько с противоборствующей группировкой, сколько с некоей таинственной «третьей силой», прочно запустившей свои щупальцы как в армию нацистов, так и в войска союзников. Террористической организации «Молот Тора», по большому счету, наплевать на идеалы демократии, коммунизма и национал-социализма. У нее своя цель, свои задачи. Таким образом, в независимости от того, какую из компаний — немецкую или союзническую — вы выберете, враг у вас будет один. Он будет скрываться под личиной немецких офицеров, английских клерков и советских ученых. Вы будете узнавать о нем из шифровок, технической документации и рассказов пленных. В игре абсолютно нет брифингов, что производит двойственное впечатление. С одной стороны, ничего не стоит потерять нить сюжета и начать туло выносить форсы, особо не заботясь, почему вас послали именно сюда, а не в другое место. С другой, просмотрев найденные документы и вчитываясь в ску-

пые строки выдаваемой после окончания миссии информации, действительно начинаешь ощущать, что тебе (именно тебе самому, а не умному даде из аналитического отдела) удалось прикоснуться к чему-то глобальному и таинственному. Как я уже говорил, информация добывается по крупицам

и постепенно складывается в мозаику, открывающую перед нами все нюансы той сложной игры, которую ведет «Молот Тора». Правда, сказав «все», я сильно погорячился. Разработчики утверждают, что в игре имеется несколько линий, которые тасуются случайным образом, и только пройдя их все (что в принципе невозможно сделать при одном прохождении), вы откроете для себя все нюансы сюжета. Рандом действительно

присутствует. В первой миссии меня постоянно преследовали неудачи, пришлось перезагружаться по несколько раз подряд. Целью задания было вывести из-под огня раскрытого английского агента, которого немецкие диверсанты (странные люди!) почему-то хотели расстрелять. Так вот, после очередного load'a задание изменилось. А агента я нашел в бессознательном состоянии в совершенно другом месте: пару миссий спустя. Вот, правда, по Интернету начали ползти упорные слухи, что количество этих самых рандомных заданий очень ограничено, и при повторном прохождении вам в лучшем случае попадется всего пара-тройка новых миссий, не больше. Так это или нет, можно выяснить только одним способом — пройти игру несколько раз. Благо, это несложно. Ведь помимо сюжета можно менять стиль прохождения, собирать новые классы бойцов, в конце концов, попытаться пройти игру в одиночку. А если в процессе все-

ментов, некоторые из них открывают доступ к новым локациям и новым миссиям. Так вот, несколько раз бывало так: узнав, что братец нашел локацию, пропущенную мной, я возвращаюсь к более ранним сэйвам, чтобы лучше обыскать какую-то из пропущенных локаций и получить доступ к новой. В других играх я стремился как можно быстрее дойти до конца, в Silent Storm'e хочется другого — пройти побольше, желательнее всего — ничего не упустив.



Нельзя сказать, что в игре абсолютно нет минусов — это неправда, минусы есть везде и всегда, но нам неинтересно копаться в них и тыкать разработчиков носом в ошибки. Честно говоря, оценивая проделанную командой из «Нивала» работу, мы едим от самой мысли подтвердить что-либо критике. Да, есть недоработки, да, в игре присутствуют баги (которые, надеюсь, в ближайшее время выпечат патчем), да, игра весьма требовательна к железу, да, сюжет с «третьей силой» и «супероружием» не эксплуатировал только ленивый, да, панчеркляны, то самое сверхоружие, появляющиеся слишком поздно, но... Это просто мелкие огрехи, не более. Геймплей, графика, атмосфера — вот три кита, которые не просто держат игру на плаву, но и поднимают ее на своих спинах в заблужденно даль. Кайнуеры плачут и реут на тебе волосы — теперь все игры в жанре тактические стратегий просто обречены сравниваться с ниваловским творением, и мне их жальнее жалеть.

Вывод

Кто там говорил, что русские так и не научились делать игры мирового уровня? Унесите пациента. Вот вам игра, открывающая новые горизонты, развивающая жанр, а не туло повторяющаяся находки других.

Великолепнейшая игра — наш выбор.

го этого вы откроете новые сюжетные подробности... Что же еще нужно для счастья рядовому геймеру?

Есть такой термин — *реплейability* — это когда одну и ту же игру интересно проходить несколько раз. Так вот, Silent Storm относится именно к этому типу игр. Более того, реплейability присутствует внутри самой игры. Как мы уже говорили, одна из ваших задач — это поиск различных доку-

Ждем ад-донов и продолжений — вы ведь не сомневайтесь, что рано или поздно «Нивал» объявит о разработке Silent Storm'a 2! Мы, к примеру, не сомневаемся и потираем ручки в предвкушении. Ну а пока нам дали возможность заняться созданием собственных модов — вот с ними и поразвлекаемся.

Мы все сказали — играть, играть и еще раз играть. Обязательно и всепренеменно, всем — без деления на возраст пол и жанровые пристрастия.

Разработчик: Burut
Издатели: «Руссобит-М»
Жанр: FPS

Системные требования:

✓ **минимальные:** P-800 МГц, 128 МБ ОЗУ, 3D-ускоритель с 32 МБ памяти (даже не пытайтесь играть);

✓ **рекомендуемые:** P-1 ГГц, 512 МБ ОЗУ, GeForce3; тормозит: P-M2200, 512 ОЗУ, GF 4200 @

Ну что, детишки, отложите в сторону свои бензопилы, хватит, хватит пить этого дедушку, он уже и так помер! Сядьте поудобнее, сейчас я расскажу вам сказочку. Эй, сколько я раз я говорил, не суй палец в рот, мало ли что этим пальцем делали! Пойди, выкинь в мусорник и возвращайся.

Итак, в некотором страшном царстве, в ужасном государстве, в трущобах Воронезж-сити жили-были не тузили современные кибер-панки, ну, может, не панки, а хиппи, но точно не яппи. И вот однажды темной ночью, когда ветер был в развалинах, подражая ночным хищникам, когда нормальные люди сидели в своих домах-крепостях, эти самые панки со странным названием **Burut** задумали страшное — убить великого «Дума»!

Ток, дети, бросьте бензопилы! Во-первых, да Воронезжа отсюда пешком долго добираться, а во-вторых, это же сказка. Страшная. Но, обещая, с хорошим концом.

Готовы слушать дальше? Не страшно еще? Ничего, скоро вы у меня все от укуса побелеете и обрыдаетесь!

Чудовище вида ужасного

«Kreed выглядит настолько шокирующе, что некто Кармак, доведись ему увидеть творение воронезжцев в действии, просто обзавелся (как истинный джентльмен и техасский самурай) если не совершить эскапу, то хотя бы распустился id Software к такой-то бабushке, заморозить Doom 3, попытаться скупить Burut на



корню (пообещав каждому члену команды по одной... нет, по паре красных «феррарии»), облакать себе на этом деле все зубы и немедленно падать в отставку, заявив во всеуслышание, что быть вечно вторым для него жутко унижительно. Иначе — перестанем уважать».

Михаил Судakov. (Game.Exe)

Перечитывая эти гениальные слова, достойные быть выбитыми зопатом у меня в ванной комнате, я плачу горючими слезами. Слезы стекают по щекам, разрезая ленту по счету клавиатуру, рядом валяется мышка с перегрызенным проводом. Да, бедный Кармак, бедный Doom 3, куда изнеженным американцам с их слабой нервной системой выдержать лобовое столкновение с шедевром воронезжских разработчиков — я, за-



Tom/Doc/KEPTIS
kertis@torba.com

каленный в боях ветеран, и то еле выдержал. Пять упаковок валидола, три блока сигарет, ящик пива и горы поломанной мебели — вот она, цена близкого знакомства с «Кридом». Что там сказано в начальном ролике? Вы отправляетесь в зону Крида, откуда никто не возвращался? Верю. Охотно.

Но ладно, отбросим в сторону опостылевшую лирику, к черту сантименты и недоговорки — где мой закаленный в драконьей крови скальпель? Готовые пациента к вскрытию, будем высисать причину смерти. Ну и что, что живой и дергается? После операции перестанет.

Итак, начнем, как водится, с хорошего — прежде чем добить, нужно похвалить.

Хорошее — это, без сомнения, движок **X-Tend**, разработанный бурутовцами, а, если быть предельно точными, их главным программистом Дмитрием Андреевым, чьи ли не в одиночку. Тени в реальном времени, обязательное полупиксельное освещение, bump mapping, высокополигональные модели, скелетная анимация — все это в игре есть.

Во всяком случае, на первый взгляд. Посмотрите, как падает тень от вентилятора! Красотища! Вы такое видели? Как оно ползет по нашему герою, ах, мечта... Но, стоп, почему у героя отсутствуют тени? Есть подозрение, что с тенями все не так гладко, как нас пытаются убедить — проверим, быстро пробежим по коридору с разными уровнями освещенности и посмотрим на поведение тени. Проверьте и убедитесь — поведение тени очень похоже на то, что мы уже видели в Splitter Cell, но там ни о каком «реальном времени» речи не было. Хорошо построен-

ные и заранее просчитанные тени, падающие как нужно в нужные моменты. Не более. Ай-ай, не хорошо обманывать людей...

В любом случае, реальные там тени или нет, неважно — смотрится движок неплохо. Если его рассмотреть в отрыве от игры, естественно, — но мы ведь не обзор движка пишем, ага? К тому же, и движок-то этот требует еще долгой и тщательной полировки из-за жутких тормозов и всякого отсутствия физической модели — впрочем, об этом я еще поведу.

Теперь, детишки, я вам буду рассказывать, как можно испортить хорошую идею. Берем отличный движок, швыряем его в кастролю, туда же добавляем очень средние модели, снабженные кривой анимацией, зальем все это тусклыми, сделанными на скорую руку текстурами, для остроты добавим убогих дизайнеров, недавно освоивших операцию copy/paste, все место, на которые не хватило фантазии, погрузим в непроглядную темень, хорошенько все это проварим с ужасными роликами и... Получим то, что получили. Игру, которая по своей графике еси и убьет Doom, то только в том случае, если он сконпелится от разрыва сердца.

Поподробнее? Сейчас, давайтеотрежем пациенту что-нибудь и рассмотрим подробно. Начнем с уровней. Так, детишки, что мы не любим в играх? Очень темных помещений, в которых ориентироваться можно только на ощупь, поисков ключей к закрытым дверям и блуждания по одинаковым комнатам. Нате вам — весь депрессивнейший набор плохих дизайнеров перед вами во всей красе. Начнется все неплохо, сразу оговорюсь, даже красиво. Первые минут пятнадцать игры меня даже вдохновили, но потом... Как сделать большого уровня, имея ограниченное количество отстроенных моделей? Правильно, клониро-



вание — наш путь. Строим три комнаты, копируем — получаем тридцать три. Абсолютно похожие, ясное дело. Понять, был ли ты в этом помещении уже или нет, зачастую не представляется возможным — разве что по тому, есть ли в нем монстры (не был) или валяются трупы (был). Первое время я просто блуждал по кораблю, пытаясь понять, куда идти и, наконец, вспомнил о правиле правой руки — сворачиваем всегда направо. Ура! Пройдя практически полный круг и насладившись унылым видом внутренней структуры корабля, я таки нашел выход. Нужно ли вам говорить, что нахо-

дипсы этот выход в самом темном углу самого темного помещения? Ну, блин, каким образом можно разглядеть этот вход в вентиляцию, если не ходить вплотную к стенам???



Дальше — больше. Чтобы пройти в следующую дверь, нам понадобится карта доступа. Угадайте, где ее искать? Естественно, подальше от того места, где мы находимся. Правильно, правой рукой — и вперед... В общем, называть геймплей особо динозаврическим я бы не рискнул. Невольно приходишь на ум сравнение с «Чейзером», которого я недавно описывал, вот только захватывающим сюжетом в «Криде» и не пахнет. Начинается все весьма банально — загадочная зона, из которой никто не возвращается, поиск предателя, поврежденный корабль, с которого надо спастись, но... Как ужасно все это подается! Нет, может, кто и прет ходить по коридорам и читать секретную информацию, загруженную в каждый рабочий компьютер, но меня не очень. Это не RPG! Я эскизно хану! Да и скажите, какого оно — увлекаться чтением сообщений, находясь в корабле, напичканном монстрами? Сообщаю: для погружения игрока в атмосферу игры уже давно изобретены скриптовые ролики. Ах, они тут есть? Вот эти чудные видения двух манекенов, которые стоят друг напротив друга и общаются, без жестикации и мимики, вы называете роликами?? Простите...

Да, предупреждение: от голосов, которыми произносятся диалоги, человека слабого может и тошнить. Катастрофа, а не озвучка! Продолжим? Точно? Вам еще не страшно?

Оружейка

«Над созданием оружия и его балансом в игре вплотную занимался один человек на протяжении как минимум 9 месяцев».

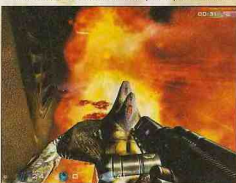
www.fcenter.ru

Давайте поговорим о том, без чего шутер — не шутер, — об оружии и монстрах.

Начнем с монстров — их скопо штидесати видов. Неплохо? Наверное, беда в том, что один вид от другого зачастую отличается только раскраской, так что реально их гораздо меньше. Выглядят они... Неплохо. Одни лучше, другие хуже, но в целом вполне достойно. Двигаются... Я уже говорил ведь об анимации? Я понимаю, что не всем по карману восприниматься motion capture — дорогое это удовольствие, но тут опять на ум приходит Splinter Cell — анимация там была чисто ручной выделки — и какая! Ладно, не будем, видели мы игры, в которых анимация была гораздо страш-

нее, и ничего. В общем, к монстрам особых претензий у меня нет, кроме одной. Где кровь? Почему я должен гадать, попал я или нет??? Запомним: вот и до нас добралась политкорректность Никоской расчлененки не ждите. Игра сделана для старшей группы детского сада — картонное насилие, блин!

Теперь об оружии. Точно не скажу, но его, кажется двенадцать видов. Описывать все не стану — сами увидите, если рискнете купить игру. Остановлюсь на одном стволе — любимом многими шотане. Камрад — за такое исполнение этого ствола разработчиков нужно приговорить к медленному четвертованию через повешенье! Это ужас, от которого волосы становятся дыбом и выпадают, как от хорошего радиоактивного дождя. Первое — понять логику его стрельбы я так и не смог. Временами он валит противника, стоящего сбоку от линии огня с одного выстрела, но при этом вполне может пощадить такого же врага при выстреле в упор. Как из него стрелять??? Ладно, это еще полбеды. А теперь ловите главный прикол в обойме дробовика восемь патронов — так вот, пока все восемь не жардятся, стрелять вы не сможете!! Прикиньте, идет бой, монстры прут со всех сторон, и тут... щелчок — и пошло. Это что, оружие, разработанное и подкинутое нам вражескими агентами? Ну объясните мне, тупому, — как, как оружие будущего может быть хуже современного? Это, кстати, кажется не только шотане. Возьмем ошмет, к примеру, — смотрится эффектно, ничего не скажешь. Не хуже чем в «Вольфеге», а вот его эффективность... Блин, почему тварь, которую я угостил хорошей порцией высокооктанового напалма, довольно быстро перестает го-



реть и опать как ни в чем не бывало мчит на меня? Нет, я понимаю, когда так ведут себя боссы, но обычные монстры... Что тут можно сказать — смотрите зигзаг к лаве, там все сказано. Оружие рисовали, а вот баланс даже и не пахнет.

Антифизика

«Жалуются Александр Бородецкий: «Ну почему во всех играх упавший на лестницу труп запаросто может улететь в левый угол за ступеньку и повиснуть в воздухе? Мы такого — не потерпим!» Game.exe

Продолжая наши страшилки, поговорим о физике. Современный шутер должен обладать хорошим физическим движком — физика столкновений с поверхностями, расчет траекторий, расчет взаимодействий на объект

разных сил, все это нужно игре. Забудьте. Физического движка в «Криде» не существует. Такие понятия, как отдача при стрельбе, разброс осколков, воздействие взрывной волны и правильные падения зобыли за ненадобностью. Вы можете стрелять под ноги монстру, стоящему на узком мосту, из чего угодно — вниз он не упадет. Трупы валяются, как картонные коробки. Гранаты при отскоке от пола ведут себя абсолютно непредсказуемо. Монстры проваливаются внутрь стен, ходят по воде, а



их трупы преспокойно могут зависнуть в воздухе. Вопросы, комментарии, предложения?

Только полное переписывание части кода спасет пациента. Даже в Quake 1 физика была лучше реализована!

Бедный Ньютон мрачно догрызает свое яблоко и идет стреляться. Хотя, если он попробует это сделать из оружия «Криды», то, возможно, и выживет ☹.

Надмозги

AI. Вот его в минус записывать не станем. Противники ведут себя довольно прилично — удирают, когда ранены, прыгают, прыгают и приседают. И еще сквозь стены видят, кстати. Правда, односторонность их действий не позволяет говорить о развитом интеллекте, просто хорошо прописали стандартные ситуации, а вот если ситуация нестандартная, враги «тупят» как всегда. Кстати, мне очень понравилось, что они прыгают за ящиками — может смело обходить их сзади и стрелять ☹.

Но в общем и целом, весьма неплохо. Никаких прорывов, но и не катастрофа. Спасаю, комрады разработчики, большое.

Вскрытие показало

Знаете, кто в Burf'e достался воисшеиный? Краме программиста, ясное дело? Их PR-менеджеры. Поднять такую волну, устроить такой ажиотаж, провести такую обработку потенциальных клиентов — им бы в конгрессе работать. В отделе дезинформации. Взялись позиционировать свою игру как прорыв в жанре? Начали копать монету любимому DOOM'у? Получите вполне заслуженную пилюлю.

А теперь, внимание, скажу то, что вас добьет окончательно: если во время загрузки нажать Alt+Tab, можно увидеть текущий номер игры — 0.95. Вам это не о чем не говорит? Похоже, нас всех сделали бесплатными бетатестерами, комрады.

В общем, если хотите посмотреть на «русское чудо», падите патчи. Много-много. До их выхода играть не совету.

А пока — давайте, заводите свои бензопилы, пошли развлекаться.

Клымык П. (daN.9er) dan9er@torba.com

THORGAAL

Разработчик: Cryo Interactive**Издатель:** Cryo Interactive/Akella**Жанр:** Adventure**Системные требования:**✓ **минимум:** P2-400 МГц, 64 Мб ОЗУ,

16 Мб видео, DirectX 8.1, 8X CD-ROM;

✓ **норма:** P3-800, 128 Мб, 32 Мб видео**Дата выхода:** июнь 2003

...С каждым днем он все более
похож на свой будущий труп.

Ж.-П. Сартр

Так быть или не быть — вот в чем вопрос. Быть или нет игрушкам, созданным, допустим, по сюжетам фильмов? А игровым

первое впечатление всегда верно, каким бы ярким или плохим оно ни было. Оказывается, не всегда. Постараюсь на примере «Торгала» это доказать.

Пройдя игру вдоль и поперек, насколько было возможно, буквально оказываешься на распутье. Игрушка оставляет двойственное впечатление. Безлепный след, шрам от костяной оплеухи, приобретенный в ситуации, наиболее приближенной к боевой, — это минус. Чуть поодаль оркестрик играет туш в честь дизайнеров игровых локаций. Это плюс.

Нельзя с первых же минут не обратить внимание на изысканность подборки иллюстраций. Они буквально втаскивают игрока в атмосферу игры. С чего бы это? А-а-а, вы уже забыли, что «Торгал»-квест и «Торгал»-комикс непосредственно связаны между собой. Все еще не желаете брать в руки комикс? Тогда нелишне упомянуть, что сюжет был создан с участием некоего Жана Ван Хамме. Кто такой? А если вспомнить XIII, Largo Winch: Empire Under Threat... Вот так-то!

Перед нами — классика на современный лад. Это и тысячекратно потрескавшиеся стены крепостей, разваливающиеся от малейшего дуновения ветра. И уровень «Между Мирами». Странное место. Находится вне времени и пространства. В придачу, вокруг камня явно не земного происхождения. Отличается чем-то необычным. Вот и ломают девелоперы головы дни и месяцы на поисках идеального решения, идеальной сюжетной

линии. И вот на чем порешили. Все в один котел, все вместе — и варить до указанной даты. Да, и не забыть приправить героя эдакими боевыми искусствами. Чтобы и мастерство лучника мог доказать в нуж-

ный момент, и выступить в роли шеф-повара, когда надо. А если потребуется, даже застрелить своего сына (печально, но факт). Комикс в оригинале я не читал. По-



этому не могу судить, насколько сюжетные линии игры и комикса схожи.

Весь беспредел начинается с того, что главный герой игры, викинг Торгал, вызвав гнев богов, попадает в ужасную бурю. Благо, в маленькой прибрежной деревушке он находит приют, но сердце томится воспоминаниями о доме. Но путь назад ой как нелегко. Ходят слухи о морозах, не знающих жалости, о монстре, обитающем в этих водах.

«Торгал» — это прежде всего квест (адвенчура). Соответственно, основным нашим занятием является кропотливое исследование игрового мира, решение головоломок и ребусов. Уровень сложности представленных головоломок довольно высок. В худшем случае можем упустить в глухой тайпчик. Впрочем, я поостережусь заявить, что ребусы и вовсе неразрешимы, особенно свершившись с часами и определив время, потраченное на игру (6 часов). Жаль, что помимо размышлений о том, кому, когда и где чего впритык, тяготит банальная необходимость постоянно возвращаться, чтобы найти какую-нибудь затерявшуюся вещичку. Впрочем, пора бы давно уже прикинуть к такому ходу событий, запуская квест или адвенчуру.

«Маємо те, що маємо»

Прежде, чем гноить, то бишь нехорошо отзываться об игре, сразу отмечу: в целом и то, что нам предстоит увидеть, и то, что нам предстоит услышать, состряпано неплохо, за редким исключением. Пару слов об этих редкостях. Всем приходилось не раз сталкиваться в стратегиях и RTS'ках с навязчивой дробностью объек-



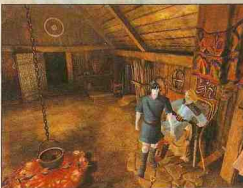
клонам, так нахально смахивающим на рассказы из комиксов? Почему бы и нет, в самом деле. Никто ведь не помышляет казнить такие игры, как Indiana Jones, Spider-man и последнюю его аватару Spider-man: The Movie, «Затерянный мир», Enter The Matrix, наконец. Существует игра X-men, которая органически дополняет и комикс, и мультисериал, и оба фильма. Не берусь судить. Но почему-то по хитовым фильмам обязательно выходят не совсем, даже совсем не хитовые продукты. Очень странно. Ведь под рукой есть все! Не надо ломать голову над созданием образа героев и подготовкой сюжета. Режиссеры и сценаристы все давно уже придумали и воплотили в жизнь.

Я уверен, что человек, хотя бы раз увидевший «Матрицу» (фильм), не пройдет мимо зеленого диска с одноименным названием. Отлично, если и игрушка окажется культом. А если нет? Как-то нехорошо получается.

«Ларго Винч» отдыхает?

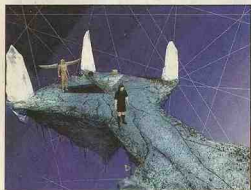
Вот и сегодня у меня в руках adventure, скопленная из... комикса.

Thorgaal: Odin's cure, как может вначале показаться, — заурядный квест. Говорят, что



линии. И вот на чем порешили. Все в один котел, все вместе — и варить до указанной даты. Да, и не забыть приправить героя эдакими боевыми искусствами. Чтобы и мастерство лучника мог доказать в нуж-

тов и/или юнгов. Напрягая зрение, пытаться отличить контуры левой ноги от правой руки бывает крайне нелегко. Впрочем, сие уже в прошлом. Геймы со временем приобрели такую реалистичность в прорисовке всех, даже самых мельчайших де-



талей, что, казалось бы, дальше некуда. Сегодняшней одневушке место не в музее и не в архиве. «Thoragale» совсем «свежий» и «горячий». И что же? Квест от такого разработчика, как Сью должен числиться в первых строках во всех хит-парадах и голосовалках. Но «Thoragale» это не грозит. Может, так задумывалось, а может, недоработка, что маловероятно. Короче говоря, двухметровый бугай и все встречаемые им на пути живые существа в буквальном смысле безлики. Маловато полигонов будет на их невозмутимых физиономиях, конечностях и остальных частях тела. Графика заставляет задуматься над увеличением разрешения игры. Чего в «Thoragale», к сожалению, не предусмотрено. Было бы консоль (хе, откуда ей тут взяться), воспользовались бы чем-то наподобие d3 himodel.

Хорошо, когда все выглядит одинаково. Но когда отнимается язык от похвал в адрес честных тружеников, сотворивших великолепие баггундов, и чувствуешь руки перед халтурщиками, издательски подсынувшими нам убогие модели персонажей... А зачем больше? Палка, палка, огурчик — вот и вышел человечек.

Отвечаем от модели. В целом, вид сотворенных ландшафтов и платформ радует



глаз. Скриншоты тому подтверждение. Не последнюю роль в эстетизации игры сыграла фиксированная камера — попадаю на новую локацию, мы не можем изменять угол, поворачивать, приближать и переключать вид, пока герой не перейдет в новую картинку.

Прошло немного времени...

...Очень хотелось подыскать к игре солюшен. Решение было моментально откинуто, т.к. игра только началась. Ура! Совсем немного побродив, нашлось заветное место на картинке (оказывается, оно было даже подсвечено!), встав куда, викинг извлекает из чехла лук. Натягивая тетиву и уклоняясь от металлических топоров, пронзает веревки, удерживающие балку. Бац! — и она с ужасным грохотом валится на врага. И поделом. Будет знать, с кем связываться.

...И еще немного

И опять стопор. Опять в панике метнешься с одного конца карты в самое начало. Лихорадочно ищешь предмет. Очень нужный, но, очевидно, пропущенный. То ли из-за невнимательности, то ли благодаря уникальному мастерству людей прятать туда, где не ожидаешь ничего увидеть. Ну, нам ли отчаиваться! Наученные опытом *The secret of the Nautilus*, где нет



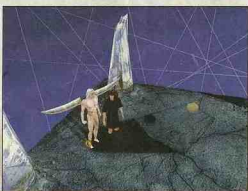
особой разницы от того, как играешь — вслепую или уставившись в монитор, — осилим и это. Тупо бродим по знакомым пейзажам, не забывая при этом пощелкивать мышкой на самых темных участках. Вы не слышали про «Наутилус»? Многого потеряли. Единственная игра, от которой может пострадать монитор. Просматриваясь к окружающим нас обстановке и предметам, ненадолго можно и экранчик носом внутри продавить ☹. Вот такая эта игра.

Что у нас плохого?

Вы умеете читать мысли? Я нет. А вот персонажи «Thoragale» этому обучены. По-другому я не могу объяснить их общения с закрытым ртом и неподвижными губами. Вот явный негатив анимированных вставок. Впрочем, сами по себе смотреться они довольно неплохо, если бы не это умение NPC передавать сигналы телепатически ☹. Плюс ко всему, включение анимации в игровой процесс довольно трудно предугадать. Всегда ролик прокручивается перед или во время «разборок» с влияющими на ход игры существами. Во всех остальных случаях закономерность замечена не была.

М-да, благодаря таким играм понимаешь, что и медицина, и я, и вы, и заколен-

ные квестопроходцы, и даже разработчики здесь бессильны. В мире приключений вояку «рулит» чудо, оно же определяет популярность и ценность игры. Давайте я



попробую вас в этом убедить. Квест — не тот жанр игр, от которого стоило бы требовать идеала. Аventura/квест на том и держится, что любители мозговых штурмов, запущенный компакт, уже представляющий себе, чего следует ожидать от игры. В пример годятся даже текстовые и псевдографические творения, где ни о какой изумительной графике речи вообще не может быть. Далее. Несмотря ни на что, подогнанная музыка и звуки не вызывают нареканий. Оказались около океана — получите прибрежные волны, стремительное распадающиеся на тысячи бурунов у основания скал. И соответствующее сопровождение в «Между Мирами», заставляющее настроиться и приготовиться к чему-то необычному. И неважно, какая у вас звуковая карта. Пусть даже работает один наушник. Смысл понятен. Ну, и наконец, то, что «Thoragale: Проклятие Одина», не в пример большинству подобных игр, может быть пройдено за каких-то пять-шесть часов, тоже вполне чудно. Лично мне нравится такое скоростное прохождение.

Я так не играю!

В «Thoragale», в отличие от большинства других квестов, игрок в состоянии отобрести коньки. Роудет, что происходит переход в мир иной не сразу, а с уменьшением уровня жизни (красный—желтый—зеленый). Израсходовав до нуля ее можно в сражениях со всякими нехорошими персонажами, возникающими на нашем пути.

На протяжении всей игры Thoragale работает мальчишка на побегушках: стаять и отвести, принеси се. То один его пошлет, то другой. Вот так и живем. А что делать, вернуться-то хочется.

Последний штрих

Даже не надейтесь увидеть выводов и наставлений. Ибо играть стоит в любую игру. Хотя бы затем, чтобы было с чем сравнивать.

Ах да, чуть не забыл. Вы все еще помните, что «Thoragale»-квест и «Thoragale»-комикс связаны между собой? Во-от... Тут вы получите уникальную возможность посмотреть почитать странички реального комикса «Thoragale», рассказывающего о приключениях викинга Торгала.

Mistmare

Кирилл ТАЛЕР

Вступление

Туман, туман... Седая пелена,
Далеко-далеко за туманами война...

В лесу что-то сохло. Меня попутал бес. Мне попало подохло и проколбасило не по-детски. Простыряло практически повзрослому...

Собственно, я до сих пор не знаю, что тогда со мной произошло — какие черты сунули шло в мягкое место, и в мозг пошел соответствующий сигнал... Но это случилось



Случилось то, что я подошел к Кертису, который с лицом самой Невинности разглядывал новые, только что приобретенные диски. Добрейшей, искрающей души человек Кертис мягко и подробно объяснил жанр каждой новой игры — и кровавая пелена злости и зависти застала мои глаза... Мои маленькие, сольные, жаждущие выгоды и легкой халвы глazenки. Да что это за нефигафиги? Да сколько можно лезть по вентиляционным шахтам и тырить у Шефа эротические аркады? И сколько можно уныло колотая в очередном детективном квесте, корчить из себя крутого следователя — и тайком умалчивать, сколько раз ты провалил задание, и как ухмылялись раздраженные NPC раз на пятьдесятый. Надоело! Я хочу высший пилотаж! Я хочу настоящую, красивую, сложную, умную сюжетную RPG! Хочу-хочу-хочу...!!!

...И тогда я вцепился волосатыми лапками в новенький Кертисов диск с новенькой ЭрПэГэ под названием **Mistmare**, вытарщил перепуганные красные зенки и истосновозащелкнул пилотажным ротиком на все ДЗВР или редкоцики, тогда мне было пофиг: «Мо-е-е-е-е-е-е-е-е-е-е!!!»

Нельзя сказать, что Кертис офигел от такой наглости — но он сильно удивился. Я орал так, как будто от этого зависела вся дальнейшая жизнь Кирилла Талера, а также его смерть, жизнь после смерти и новое воплощение. И пока я прижимал к груди Mistmare так, как мама прижимает любимого ребенка, Кертис думал. Думалось ему

легко, потому что было пиво. Думалось ему быстро, потому что пиво было много.

«Живым не дамсь!!!» — подумал я и приготовился продать свою жизнь и последний в этой жизни гонорар как можно дороже. Закмурился то ли от страха, то ли для медитации, из которой меня вывел за ручку голос Шефа:

— Ты...! Ну, рискни, попробуй!

— А ничего у него не получится, — заявил Кертис, отхлебывая холодное пиво. — Он еще ни одно RPG до конца не прошел, а это — и подавно...

Шеф и Кертис обменялись довольными взглядами — и каждый вернулся к своим делам. У Дока теперь было на одно спецзадание меньше, у Ранд'а больше на один анекдот, а у меня появился серьезный гемо... ммм... Я бы сказал — на плечи легла большая ответственность. В том, что задание я провалю, не сомневался никто, а я — тем более. И тогда я решил провалить его так, чтобы это запомнилось всем. И надолго. Желательно — навсегда.

Я вступил... в RPG!

Где-то бой идет без нас,
Но за нами нет вины,
Мы к земле прикованы туманом...

Первый блин бывает невкусным. Первый блин бывает пресным и распывчатом. Первым блином можно подавиться, отравиться или отравить ближнего своего. Первый блин бывает комок, в конце концов... А еще первый блин бывает раком. Не речным или



морским, а просто раком. Или не просто раком, а РАКОМ!

Отлично помню свое первое задание-квест — я тогда вообще не знал, что такое квесты... Повезло, наткнулся на Cyberia. И полюбил квесты. Надоело. Первым блином: RPG cran Mistmare... И тут я впервые пожалел, что вытаращил эту игру у Том/DOC/Кертис'а. А между первой и второй переверчуки, как известно, небольшие... И так, полный ди-

Разработчик: Eutechnyx
Издатель: Empire Interactive
Жанр: racing

Системные требования:

✓ **минимальные:** Pentium 3-500 МГц, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видеокарта DirectX 8.1 совместимая, 1 ТГб на жестком диске, DirectX 8.1;

✓ **максимальные:** Pentium 3-1000 МГц, память: чем больше, тем лучше, видео 32 Мб (GeForce2/RaDeOn 7500), 1.2 ТГб на жестком диске

летант по части RPG представляет Вашему вниманию обзор об игре, сделанной маститыми профессионалами! Лучшие бы они были дилетантами, чессслово!

Туман, туман, на прошлом, на былом.
Далеко-далеко за туманами наш дом...

Рецепт приготовления хорошей статьи от дилетанта: берем комп Gluck'a, скачиваем ему недавно вышедшую RPG, в перерывах добавляем порции Интернет, так, для отдыха... (чтобы не сойти с ума от офи-



гитальных нововведений девелоперов) и составляем в открытом состоянии на недельку. Всяческим знакомым позволяет тщательно помешивать, мимоходом стреляя сигареты, включая на полную громкость «Панджабы МС» или прося освободить комп, и снимать плену (когда ты уже закипеешь настолько, что готов запустить козвенной мышью в редакционную кошку). После приготовления гейм-обзора по Mistmare автора следует хорошо накормить, напоить и спать уложить (желательно с симпатичной девушкой, которая будет успокаивать автора, если тому начнут видаться во сне кошмары прохождения...).

— А начало была так многообещающим... — всплинул автор и спрячется под одеяло поближе к симпатичной девушке, чтобы надолго-преднадолго забыть о прохождении и о самой статье.

О, да! Начало, предыстория — это очень многообещающее! Глючный портал сказал: «Амба-Швамба-Карамба!» — и выбросил меня в альтернативный мир. Земля. 1996 год. Прогресса никакого нет, наука и техника торчат в глубокой... шате, никаких там первых успехов, да и вторых, в городах не слышно шума машин (хорошо, если повозка проедет), да и городов уже практически не осталось. Всему виной туман, который настан ни кем-нибудь, а самим Дьяволом! Ну по крайней мере, так считают монахи-инквизиторы...

Лодно, рассказываю все без шуточек и приколов. В средние века по христианскому летоисчислению по Земле начал распространяться туман. Единственным спасением стало «магия литургии», мно-



жество церквей по всей Европе были связаны между собой посредством «завона» и посредством его же сдерживали и даже развевали туман, но однажды в лихой час...

Устал таким пафосным языком бакланить, извините! В общем, то ли восстание случилось, то ли пуч, но церква в Лондоне завалилась по самой фундамент, связь эта самая магическая разрушилась. Вся Европа быстренько, как по команде, полетела как фонарь над Парижем, в тортарторы. Парижа тоже не стало, кстати, как и Лондона... В тумане люди сходили с ума, погибали от кошмаров и подвергались всяким разным плохим мистическим вещам. Только несколько церквей смогли возобновить связь и отаевают у тумана огрызок Европы. Сами понимаете, тут не до Исаака Ньютон и Ломоносова с Менделеевым — наука осталась в состоянии эмбриона. Зато во всю процветала «магия литургии», базирующаяся на трех составляющих: «солнце», «луна» и «земля»... Посреди такого вот альтернативного бардака в 1996 году в Италии главного героя [а с ним и множество геймеров вкупе с автором обзора] застает начало игры.

Застает взрослой Опанкилл!

RPG для «чужих»...

А в землянке фронтальной нам про детство снятся сны — Видно, все мы рано повзрослели...



Ну лично меня взрослая застает уже то, что я рассказываю об RPG... В обзоре про «ролевые» обязательно нужно вспомнить две три похожие игры. Для этого необходимо переиграть во множество ЭРПГшек, чтобы было с чем сравнить! А я играл в... играл в... где-е-е... тоже идет статья... В Morrowind играл? А в эти еще... как их там... «Визард»? А в «Арканум»? Так вот — совсем непохоже! Похоже на «Неверинтер»... тремя режимами камеры. Но с одной оговоркой — все три режима крайне неудобны. Бежать хорошо «от первого лица», осматриваться — с помощью режима «свободной камеры». Для чего нужен второй «промежуточный» я так и не понял. Наверное, чтобы первым двум было не так скучно. Дратся неудобно

ни в каком режиме, так как сражения проходят в реальном времени, а процесс управления представляет собой мучительное овладение мышью и клавиатурой по очереди. После каждого такого «овладения» чувствуешь, что овладела тобой. Единственный способ переключать режимы камеры — постоянно переключать режимы камеры. Чем еще похоже на «Неверинтер»? Функцией оживления, причем денег за это, в отличие от «Неверса», не берут — девелоперы не жадные попались, шире... Убили тебя — ожил в предыдущей локации и шпарь вперед. Хочешь — оживешь в предыдущем эпизоде, хочешь, потрати «бонусный» день, переиграешь этот эпизод заново. Впрочем, «бонусных» дней может и не хватить, как и терпения...

Да, о геймплее можно рассказывать долго и нудно, хотя сам сюжет интересный, но нудно — увы! — лейтмотив «Мистизма». Итак, геймплей застает нас взрослым в некоем монастыре, где монахи Инквизиции проходят боевую подготовку, обучаясь приемам магии и боя. Наш герой по имени Исадор, естественно, считается одним из самых талантливых и непоколебимых в вере своих, потому на него возлагают большие надежды. Выпустив краткий курс овладения клавиатурой и мышью, он отправляется в Рим, чтобы защищать интересы Инквизиции и выжить врьс. Сюжет закручен, как крапы в бойлерной депутатского дома, поэтому праведному Исадору предстоит пережить множество потрясений и сделать множество открытий насчет праведности самой Церкви, сдерживающей туман. Более рас-

неопрровержимый. Он упорно не хочет бежать туда, куда тыкаешь стрелкой... Чтобы преодолеть пересеченную местность, приходится хорошо всплотить. Единственный плюс — карта, на которой показаны важные места. Тычок в такое место, переключение камеры



в режим «первого лица» — и бежишь, вртишь камерой-головкой по сторонам, обозревая окрестности... Лепота!

Дальше — больше. Дальше — совсем много. Этой же кнопкой — предельное внимание! — можно выпить бутылочки «жизни» или «выносливости», что располагаются в нижней части экрана. Бутылочки, я вам скажу, размера нефигово. Стрелка-курсор тоже недетская. Короче, такая стрелкой в нужной направлении, можно случайно выпить парочку бутылочек... Такого разгильдяйства в управлении я не видел еще нигде. Внимание №3! При «оживлении» выпитые бутылочки не восстанавливаются — «выпил, умер, в тюрьму!». И какого тумана, спрашивается, мне расплачиваться драгоценными бутылочками за девелоперские ошибки?

Внимание №5. Вы хотите, чтобы стошнило прямо на клавиатуру? Правда, хотите? Отлично, воспользуйтесь функцией прокрутки камеры в «свободном» режиме — аккуратно поведите мышк к краю экрана... И мир пошел колесом! Особенно это радует в драке, когда случайно задеваете за край экрана, — на ближайшей секунде десять ориентация теряется напрочь. Попытки найти оптимальный размер заканчиваются тем, что подлая вражина во вас радостно добивает... Рецепт: ставьте наименьшую чувствительность мыши или играйте на тормозном компьютере. Внимание еще не ослабло? Переходим к шестому пункту... За приближение-удаление камеры отвечает колесико мышки. Ах, у Вашей мышки нет колесика? Page Up — Page Down Вам поможет, сражайтесь двумя руками, как настоящий мужчина, как инквизитор, блин!

Правая кнопка отвечает за действие: разговор, взять предмет, открыть сундук, ударить мечом в случае конфликтной ситуации. Переключение в режим сражения происходит автоматически — кроме тех случаев, когда враг Вас не видит.

Это было только мышка — о всех прелестях клавиатуры... Нет, решь не вперди — не хватит и журнала. Прочитаете все в хэпел Похоже, друпа, в которой я возмущаюсь сложностью управления, отдыхает и нервно курит, сбрасывая пепел на джынсы... С подоб-

рывать секреты не буду — вы уже и так догадались, что в туман Исадору прямая дорога — сражаться со злыми тварями, давая человечеству надежду на паровую котел, шариковую ручку, ядерную бомбу и другие удобства цивилизации.

Кроме Исадора, геймплей застает взрослым еще и геймера, который, потирая ручки, собираясь играть в Mistmare. Прежде всего — управление. Это кошмар, какой не привидится и в этом тумане. В основном режиме камеры персонаж управляет мышью. Внимание! Двигается юный инквизитор с помощью правой кнопки «грызуна». Это первый момент, когда блин становится раком. Какому гению современности пришла гениальная мысль сделать правую кнопку основной? То, что Исадор в предках имел ослон, — факт

ным управлением может справиться разве что «чужой» из одноименного ужастика — у тех с координацией, реакцией и количеством ко-



нечностей проблем не было. Мне снится детство гейм-обозревателя, когда я делал замечания другим играм, — то у них курсор не того цвета, видите ли, то управление завязано аж на пяти (!!!) клавишах! Я плачу во сне...

Полнобл RPG, как я!

*Туман, туман окутал землю вновь,
Далеко-далеко за туманами любовь...*

Любовь действительно далеко. Она появляется после двух-трех недель упорного овладения игрой, когда начинаешь осваиваться в жутком и чудном мире альтернативной реальности. Когда и управление начинает казаться сносным, и невозможность нескольких сейвов в определенный момент игры малозначимым явлением. В конце концов, можно скопировать сейв и вынести куда-нибудь в «Мои рисунки», а потом заменить, если что-то уж очень сильно напорочились. Выхода из текущей игры в «Основное меню» нет. Есть только «Сохраниться и выйти», два в одном — по отдельности никак. Совмещенный санузел, блин... Удобства средневековья!

Влюбиться можно в количество способностей и навыков Исадора. Их немало: есть активные, которые непосредственно влияют на силу удара и длительность заклинания, есть пассивные, которые позволяют быстрее прокачивать активные. Процесс превращения Исадора из инкиви... инквизитора немысленного в монстра карающей церкви увлекателен до чертиков! Проклял силу до владения тяжелым топором —



хана вам, демоны! Убили... Ой! Ожил — начал думать, чего же еще не прокачал. Пошел. Пошел, прокачал, добил монстра! К

слову, если вы укоротили монстра на половину жизни, а он Вас попросту укашшил, то после оживания Исадор очутившись с полным комплектом жизни и выносливости, а вот у монстра остается та же половина жизни. Немного читерское нововведение, но спасибо и за это. Некоторых монстров с первого раза заволить практически невозможно (см. «особенности управления»!).

Магией пропитана вся игра, — начиная от простейших заклинаний «усилить себя — ослабить врага», по ходу действия Инквизитору будут доступны все более сложные заклинания. Самые опытные маги могут создать собственные уникальные заклинания — но до этого нужно еще дожить.

Маны в игре нет, зато есть выносливость. После каждого удара тяжелым огрессивным предметом выносливость уменьшается и восстанавливается через несколько секунд, поэтому в драке часто приходится отступать после серии ударов. В результате использования магии выносливость уменьшается и лечится очень постепенно и через определенное время. Отсюда вывод —



файерболами не кидаться, стоять-бояться, магию использовать только при большой нужде (при маленькой — нежелательной!).

Грофики-музыка, музыка-профики. Про графику — неоднозначно. Обладенные «экзотикой» средневековых построек (бежишь, смотришь по сторонам!) и вид комнат в домах нейтрализуются ужасной прорисовкой NPC'ей. Музыка... Ой, слово просится в строку! Есть такие игры, которым музыка мешает, есть такие, которым помогает. В Mistsmare музыка издевается над игрой. Даже не буду объяснять... Проходил под гранджевый Sonic Youth — и радовался!

Не хочу нумеровать любовь, как нумеровал «внимания!»... Очередная грань любви — возможности прокошки, правда, ограниченные дедлайном. Во время драки с монстром (разбойником, канализационной крысой, тренером по мечапношному бою и т.д.) сила постепенно повышается. Даже умерев-воскреснув, можно воочию увидеть, как на единичку поднимались основные телесные характеристики Исадора (сила, ловкость, выносливость). Уже на четвертом уровне все три стага могут зашкалить за 100. А теперь, калькулятор в руки — и посчитайте,

сколько силушки может наш Инквизитор иметь на 10-м уровне! Правда, и вражины... Махонький такой мутантик 7-го уровня из тумана одним ударом снимает всю сотню жизни. Ну и гигантомания у этих... лоперов!

Полубить Mistsmare, конечно, можно... Вам хотелось бы встретиться с девушкой два



года, тихо закипая, терпеть ее насмешки, копризы и издевательство — и все для того, чтобы через два года она наконец сказала: «Понимешь, дорогой... Я тебя все это время любила... Просто решил чуть-чуть проверить, насколько крепка твоя любовь... Ты ведь не сердишься на меня, правда?»...

*Долго нас невестом ждешь с чуждальной стороны —
Мы не все берем, из-за полета!*

Завали RPG, как я!

Я очень старался пойти против своей природы — и пройти «Мистмэра» до конца... Ура! Природа взяла свое — я не прошел «Мистмэра! Вернее, прошел, но не до конца. Проходил, пока хватало терпения Glukk'a. Впервые изменив своему хваленному рабочему месту в кабинете Kertis'a, я входил в тучный портал через Glukk'ово логово (извините за каламбур!...)...

Вот и сейчас он уже стоит за моей спиной, тихо и осторожно сопит в спину, пытается напомнить, что козанный портал надо освободить постепенно... Ему ведь тоже сейчас на заданье.

Я не буду дожидаться, пока он легоняко потреплет меня за плечо. Одного молодого агента он уже потрепал за плечо — теперь три агента зонимет первые темы в «Кваке» по пороголиплимскому киберспорту... Секундуку!

Почти каждый автор страдает синдромом «стерлитися-спобитися»... Начиняя проходить практически безнадужную игру, он постепенно привыкает, скивается с ней — и в конце обзора пишет: «Да, есть недостатки, но игра неплохая, кайф от нее получить можно, влюбиться ватще нефиг делать... Покупайте!».

Не покупайте! Ибо Mistsmare очень оригинальный, очень талантливый, остроосужетный, нестандартный... АЦТОЙ! И если вы хотите почувствовать количество восклиательных знаков в моей статье — купите. Незабываемые ощущения гарантированы! Чиста средневеково-качествол Newnervinter пролетает как Леонардо да Винчи над Римом!

...Воздушные рабочие войны... Туман!

ЯСКР



Какое бы жестокие уроки не преподавала история, они не будут усвоены: у одних и тех же ошибок и преступлений разные лица. Война вечна — меняются только цели, полководцы и народы, которым суждено стать солдатами.

Когда осела пыль...

...И пепел Мирового Древа опал на землю, люди, орки и ночные эльфы могли бы ожидать установления мира в своих краях. Но мир — лишь призрачный меч в Мире Военного Ремесла. Изгнанный демонизированный Иллидиан Гнев Шторма решает управиться с судьбой вселенной по своему усмотрению. Подчинив себе народ нага (naga), он повел их в атаку на берега Пепельной Долины. В это же время рыцарь смерти Артоз разбскивает в снегах Нортендра пик Ледяная Корона, где томится в заточении Нер'Зул, великий шаман, обладающий невероятной силой...

Что изменилось в игре

Белгий взгляд на игру утверждает в мысли, что общее изменение стиля, свойственное в последнее время продуктам компании Blizzard, отразилось и на этом проекте. Особенности нового стиля можно охарактеризовать так: «С помощью вот этих новых фишек вы сможете наносить больше повреждений. На этот взгляд довольно-таки поверхностен, ибо, кроме фишек для демежж, в игре добавилось порядочное число тактических элементов для любителей во время ведения войны задействовать фантазию. У каждой расы появилось по одному новому герою, не говоря уже о увеличении количества нейтральных персонажей. Новые здания, творы и ландшафты. На обо всем по порядку.

Люди

Альянс вновь марширует, как никогда. Технологии гномов процветают вперед, плечом к плечу с мечниками людей и рука об руку с магией эльфов Крови.

✓ Герой.

Кровный маг (**Blood Mage**). После падения Квель'Таласа многие эльфы, подожавшие ненависти, решили сохранить свои магические силы ценой познания искусств Огненного Легиона.

Способности: Огненный Удар (**Flame Strike**) призывает колону огня; Изгнание (**Banish**) — помещает юнит в острал, делая его более уязвимым для магии; Тянуть Ману (**Siphon Mana**) — передает ману цели заклинателю; Феникс (**Phoenix**) — вызывает Феникса.

✓ Юниты.

Уничтожитель Заклятий (**Spell Breaker**) — эльф, обладающий иммунитетом к магии, способный похищать плоды заклинаний, его атака сжигает ману у врага. Хороший тем, что не боится Вьюги (**Blizzard**)... ©

Всадник Драконострелы (**Dragonhawk Rider**) — юнит воздушной поддержки, покрывающий башни туманом, способный связать летящего противника.

Феникс — порождается заклинанием. Медленно умирает, роняя перья; их огонь повреждает все, с чем соприкасается. После гибели Феникс оживает Яйцо. Если последнее не уничтожить, он возрождается.

Орки

Еще один своеобразный альянс с троплями, тауренами и летучими мышами.

✓ Герой.

Охотник за Тенями (**Shadow Hunter**) — тролль из джунглей, представитель тропельской знати, практикует Вуду.

Способности: Волна Лечения (**Healing Wave**) — посылает волну лечения, отражающуюся от цели еще на несколько целей; Превращение (**Hex**) — превращает цель, даже Героя, на некоторое время в безобидное существо; Змеиный Страж (**Serpent Ward**) — призывает стража в виде змеи для атаки на противников Охотника за Тенями; Большое Злое Вуду (**Big Bad Voodoo**) — на 30 секунд дурит неуязвимость всем дружественным войнам в радиусе действия.

✓ Юниты.

Берсеркер (**Troll Berserker**) — следующая ступень развития Охотника за Головами. Троль, способный повышать способность атаковать за счет своей злости.

Наездник на Летучей Мыши (**Troll Batrider**) — мелкий разведывательный юнит, умеющий взрываться в гуще вражеских летунов, поджигает дома при атаке.

Идущий с Духами (**Spirit Walker**) — тауренский колдун. Воскрешает мертвых тауренов, приняв форму эфиро. Способен атаковать неуязвимым и беззащитным.

Немертвые

Бич, отвернувшись от Демонов, призывает все больше спутников Смерти к себе на службу.

✓ Герой.

Лорд Скелпа (**Crypt Lord**) — омерзительный огромный паук, обладающий умением изоциренно убивать.

Способности: Пронзить (**Impale**) — удар, живо напоминающий о Лордехрах из «Старкрафта»; Шипастый Панцирь (**Spiked Carapace**) — хитиновая оболочка, покрытая шипами, чтобы ранить врагов; Жук-Навозник (**Carrian Beetle**) вызывает жуков из трупов противников; Рой Саранчи (**Swarm of Locusts**) превращает нашего паука, ко всему прочему, в подобие Протосского Носителя, окруженного роем злых насекомых.

✓ Юниты.

Жук-Навозник (**Carrian Beetle**) — жуки, способные закапываться в землю.

Скелет-Маг (**Skeletal Mage**) — улучшенная версия скелета, атакующая на расстоянии.

Обсидиановая Статуя (**Obsidian Statue**) — юнит поддержки, восстанавливает ману и здоровье окружающих дружественных юнитов.

Разрушитель (**Destroyer**) — получается из Обсидиановой Статуи путем превращения. Поглощает магию.

Ночные Эльфы

Охотясь на Иллидиана, дома из Леса Пепельной Долины призывают на помощь мир тайных сил.

✓ Герой.

Смотритель (**Warden**) — специальные войска Калиднора, охотники на преступников. Способности: Веер Ножей (**Fan of Knives**) — выстреливает множество ножей в окружающих врагов; Миг (**Blink**) — возможность телепортироваться на небольшое расстояние, чтобы уйти из боя; Отравленный Кинжал (**Poisoned Dagger**) — бросок отравленного лезвия, способный поразить даже летуна; Возмездие (**Vengeance**) — призывает Аватару Возмездия, поднимающую души умерших на бой.

✓ Юниты.

Горный Гигант (**Mountain Giant**) — создание из камня и растений, способное воспринимать и наносить огромный ущерб. Может раздражать врагов, заставляя их себя атаковать, а также активно пользуется деревьями для разрушения зданий.

Волшебный Дракон (**Faerie Dragon**) — магическое существо, сжигает противников их собственной магией.

Аватар Возмездия (**Avatar of Vengeance**) — воплощение мести, поднимающее из тел павших собратьев; духи, готовые мстить за свою гибель.

Дух Отмщения (**Spirit of Vengeance**) — неуязвимый дух, со временем исчезающий.

Закключение

Этот белгий обзор новых юнитов и их особенностей вовсе не исчерпывает возможности игры. Магазины артефактов, нейтральные герои и существо, улучшения к уже существующим юнитам — поле для деятельности безгранично.

Пора создавать новую историю Мира Военного Ремесла...

VILSENT

MIB

MEN IN BLACK



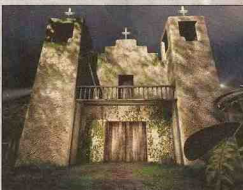
«Исследуя архивы ДЗВР, можно наткнуться не только на обычные папки, выставленные на пыльных полках. Если очень постараться, то наверняка найдется и нечто засекреченное», — с надеждой думал я, блуждая по темному подвалу. Сколько ж здесь этих папок! Внезапно луч фонарика нащупал на полу какую-то карточку. «Департамент мостов и тоннелей» — гласило надпись. С другой стороны карточки были просечены все буквы английского ал-

фавита. Я положил кусок пластика себе в карман, вздохнул и побрел к выходу. Вдруг с лестницы послышалось два зычных голоса. Кто-то приближался! Наверное, агенты идут отобрать папку-другую для музея. Желая остаться незамеченным, я спрятался в темноте, как вдруг увидел рядом с собой металлический шлюз. Что-то раньше я его не замечал. Я подполз поближе и увидел щелочку для карточки. «Может, моя подойдет?» — подумал я и вставил ее в отверстие. Дверь начала открываться. Ну почему так громко? Сзади послышались радиопереговоры, топот ботинок, лязг лопаты и жалобное мяуканье кошки. «Нарушитель, стой!» — услышал я все тот же громкий голос. Агенты ДЗВР! Ничего не оставалось, как побежать в открывшийся проход. Только я зашел, как наткнулся на телепорт. Было бы...

Эх... Люблю я фантастику. Люблю я секретные агентства. Люблю, кроме того, юмор. Ах, да! Еще фильмы Барри Зоннен-фильда люблю. Ну и, конечно же, картина «Люди в черном» мимо меня не прошла. Она могла похвастаться всеми перечислен-

ными выше составляющие, чего, к сожалению, не скажешь о ее сиквеле, появившемся в прошлом году. Кто не знает, что такие «люди в черном», объясняя. «ЛВЧ» — это некая организация, занимающаяся внезапными цивилизациями и контактами с космосом. То же самое, что и Majestic 12. Ходят легенды о том, что эти парни нашли какую-то «старелку» и в бункере под названием Area51 исследовали машину, а также находящийся там экипаж. Когда-то даже якобы показывали документальную запись вскрытия инопланетянина. Видимо, не одному мне понравилась первая часть фильма, но и ребятам из SouthPeak Interactive тоже. Вот и склепали они по мотивам «ЛВЧ» игру. Знакомьтесь: **Men in Black: The Game**. Вот это «the game» настроило меня сразу. Фраза, папахивающая консолями. Но напевая на все сомнения, я запустил игру. Сейчас радуюсь, что ее делали еще до «ЛВЧ 2».

Все мы знаем, что сделать по фильму игру сложно, и было уже множество неудачных экспериментов игровых строителей. Все помнят позорный The 5th Element, никакую The Mummy, неудачные Nakatomi Plaza, Enter the Matrix и т.д. Вот только лет шесть назад большинство из этих игр еще не появи-



лось, потому можно было смело браться за установку MIB. Скажем так, с фильмом игра связано слабо. Лично мне это даже нравится, потому что разработчик не ограничивает себя узкими сюжетными рамками

Разработчик: SouthPeak Interactive**Жанр:** квест, экшен, аркада**Системные требования:** P90, 16 МБ ОЗУ, 2 МБ видео

фильма. Игра получилась интереснее. Итак, нам дается тот же, что и в фильме, герой (Джеймс Эдвардс — Уилл Смит). Ему выдается задание — ночью погнать за инопланетянином. Нас забрасывает в тот же штаб «людей в черном», попадаете парочка похожих противников и нопарников. Все! Остальное придумали сами разработчики. Ну и флаг им в руки, лишь бы хорошо сделали. После инициации вы волны выбрать любого другого агента (в активе еще **К** — Томми Ли Джонс и **Л** — Линда Флорентина), который будет проходить миссии, выданные вашим шефом R, простите, Z. Миссий мало — всего три. Помимо того, то все они взаимосвязаны, каждая обладает особой атмосферой и особенностями, но об



этом позже. Для начала лишь отмечу, что в игре неплохой сюжетец.

Итак, определимся с жанром. MIB — это смесь квеста, экшена, плюс немного аркады. Для начала отстреляемся с квестовой частью. Она, на мой взгляд, не идеальна, но в ней есть множество интересных фишек. Сначала я расскажу о том, что меня лично раздражало, потом о том, что радовало. Неприятно то, что большая часть головоломок решается с криками и ударами. Я долго стоял перед трехметровым забором и пытался «подействовать» на него всем, чем только было можно, пока не попорбавал (уже будучи рассердившимся) ударить по нему ногой. Вуаля! Препятствие пошло. С тех пор первым делом при решении головоломок в ход идет нога — потом уже инвентарь.

К интересным находкам можно отнести вот что. В контролз есть возможность — **Положить предмет**. Она отнюдь не лишняя. Любой предмет можно использовать, а потом положить. Дело в том, что если в MIB оставить какую-то вещь в определенном месте, то это может возыметь некий эффект. Например, на арктической станции есть собака, и когда вы положите ей на тарелочку кусок мяса, то она встанет, подойдет к тарелке, начнет грызть еду и откроет недоступный тайник. Но чтобы достать этот кусок мяса, нужен киркой отбить его от большой, подвешенной на крюке тушки (клавия **Использовать**).

Интересно, что при разминировании бомбы, работе с компьютером, камерами слежения, радиопередатчиком, инкогнотной консолю и т.д. открывается, так сказать, крупный план на данный объект, и нужно

стояния сверкнуть на них этим девойсом, и это приведет их в состояние полного ступора. Они станут атаковать только в ответ на ваши действия.

А врагов, кстати, много. Есть и люди, и нелюди. Какие-то вооружены, какие-то сражаются врукопашную. У одного противника куча жизней, другой слаб, но очень быстр. Некоторые не успокоятся, не получив пулю в лоб, против других действительно избивание руками-ногами. А чего стоит жук, а монстр-невидимка! Короче, разнообразие полное. Зобыль скажут: Когда вы с врагом тет-а-тет, то особенного сопротивления не почувствуете, но когда их много, а бывает до пяти одновременно, то можно и поломать голову над тем,



как прорваться. Вражина все время пытается стать таким образом, чтобы стреляя, находился не на одной линии с бегущим на вас противником и пытается его прикрывать. Чуть не забыл — игра немного аркадна. Это проявляется всего лишь в трех (вроде как) ситуациях, где придется попрыгать. Хо-

ма. Кое-где звучит музыка из фильма, с помощью которой можно понять, когда готовиться к бою.

Что касается экшена, тут тоже есть что сказать. Оружие, как и врагов, предостаточно. Что-то (например, обрез или пистолет) можно найти в процессе прохождения миссии, а вот остальное — ну там разные гиперкосмические бластеры и нейронизаторы — подобрать в штабе МИБ. Там же (в штабе) можно потренироваться в тире, пристрелять новую пушку. Между прочим, все оружие нельзя будет опробовать, так как его больше, чем миссий, а в МИБ, как и в шутерах, можно носить только одну большую машину убийства, зато позволено взять два пистолета. Интересное оружие — **сверчок**. Демедж огромный, причем и вас, и противника после выстрела отбрасывает метра на три назад. Прямо как в фильме. Полезен при разборке с

ма. Кое-где звучит музыка из фильма, с помощью которой можно понять, когда готовиться к бою.



тять, например, не любитель этих прыжков, в МИБ они не сильно раздражают.

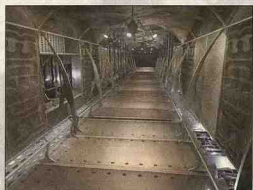
К игровому управлению стоит немного привыкнуть. Все важные действия, то есть прыжки, бег, удары, осуществляются с помощью одновременного нажатия клавиши **CTRL/ALT/SHIFT** и соответствующей **стрелочки**. Мышь используется только при работе с разными объектами.

И напоследок, конечно, звук и графика. Начнем со звука. Он неплох и помогает погрузиться в атмосферу. У разных персов разные реплики. Скрип открывающейся двери, рев генератора, выстрелы, крики — все это есть. Озвучены все письма, записки. Я чуть не заплакал (шучу), когда мне прочитали не отправленное письмо пропавшего полярника Джеффа, адресованное его любимой.

Несколько замечаний по поводу диалогов. Они тоже неплохи. Больше всего их в миссии, разворачивающейся в Латинской Америке, где с их помощью вас предупреждают об опасностях, которые могут подстеречь вас в джунглях. Как вам, например, фраза бомба-де-

дули [это после того, как вы откажете ему в финансовой помощи]: Welcome to hell, senior. You'll see, you'll see... (что значит «добро пожаловать в ад»).

Атмосферу дополняет хорошая музыка — причем для каждой миссии своя те-



ма. Кое-где звучит музыка из фильма, с помощью которой можно понять, когда готовиться к бою.

Графика. О ней говорить трудно. Конечно, она стара, ведь МИБ уже точно исполнилось пять годочков, но учитывая особенности движка, ругать ее, имхо, не стоит. По базисному (но приятному) фону двигаются трехмерные, не очень красивые, но хорошо анимированные модели. Действия каждого персонажа анимированы по-своему. Особенно забавно смотреть, как размахивает ножками в бою агент @.

Локации... Их можно долго описывать. Каждая миссия выполнена на отлично. Ночные кварталы Нью-Йорка и погоня за инкогнотником, безлюдная арктическая станция (это прямо ужасик какой-то), зловещие джунгли Амазонии со своими тайнами (здесь, наконец-то, появляется NPC) и развязка игры на секретной базе в океане. И конечно, вас порадуют радные стены штаба клодей в черном.

Еще есть видео. Очень мрачные, стильные ролики, в которых демонстрируется ваша смерть или показана, как Z проводит брифинг. Есть также **Интерро** и **Аутро**.

В итоге, игра получилась очень интересной. Естественно, не все ее оценили, но мне она очень понравилась. В ней клоды в черном предстали не в виде персонажей комиксов, а очень правдоподобно. Игра гораздо серьезнее фильма, а иногда может и напугать. Этому способствует статичная камера и, конечно, озвучка.

Я вернулся в реальность. Вот плохо только, что очутился я в самом что ни на есть реальном кабинете Ранда. Я почувствовал, что мне в лицо утюкнулся маршала кошечки. Милое животное было насажено сюда на винтовку, которую без дрожи в руках держал агент Глюк. Упс, как говорится! Пришлось все выплывать, ведь в ДЗБР не терпят лазутчиков. Ох! Как меня пытал! Да они все время держали меня под прицелом. Вы думаете, я боялся за целостность своего черепца? Нет. Вы просто не представляете себе, как я люблю животных...



врагом и **нейтрализатор (neutralizer)** — палочка-забывалочка из фильма ЛВ4. Если бастардов очень много, то можно с рас-



Кирилл (lirik) ЧАЛЫЙ lirik@digest.zzn.com

РЫЦАРИ НАШЕГО ГОРОДА

Мерно гудит кулер в блоке, весело горит огонь скринейвера. Спешно одеваю свой киберкостюм, виртуальный шлем. Так, коврики, мышка. Поехали. Как всегда, короткая вспышка, серая каша перед глазами, и вот...

«Опоздаваю. Терпеть не могу опаздывать. Но что делать? Да и не так уж сильно опаздываю — на 5 минут, зато регулярно. На этот раз мне с рук не сойдет — препода запомнил еще с прошлого раза или с позапрошлого. Такие вот невеселые мысли крутились в моей голове, когда я шел по коридорам Университета ДЗВР. И вдруг заметил ректора, который шел прямо мне навстречу. «О Господи! Надо куда-то свернуть! Заметил — исключит за пять секунд. И как назло ни одного угла! Вел! Поздно. Заметил. Идет, улыбается. Говорят, ему недавно шесть новых зубов вставили...»

Подойдя ко мне, он будничным голосом сообщил:

— Ты что мне и нужен.

Растерявшись от такого поворота дела, я только и ответил:

— Да?

— Да. Нет ленты, кадет? Это хорошо. Пошли.

Мы пошли в направлении, обратном тому, в котором я двигался. Между тем, ректор стал разъяснять причину моей «нужности».

— Ты ведь знаешь, что мы ввели новый предмет? «Ролевое движение» называется, — посмотрев на меня и считая мое молчание достаточно убедительным, он продолжил: — Все бы хорошо, но так получилось, что предмет есть, а преподавать некому, ну точнее, было кому, но...

Почувствовав, что дело принимает опасный оборот, я попробовал перехватить инициативу.

— Но я же в этом абсолютно ничего не смыслию!

— Ага, ну да, я в настоялах тоже ничего не понимаю. О, а вот и твоя аудитория.

Не успев я опомниться, как дверь захлопнулась за моей спиной, и щелкнул таймер магичной загрузкой. В глаза ударили свет прожекторов, и постепенно стали проявляться очертания аудитории.

«Так, раньше перемыны мне не выбираться, придется выкручиваться».

Вначале было слово...

Прежде всего, я хотел бы обратиться Ваше внимание на явление, которое и собрало нас сегодня в этой аудитории. Речь идет о литературе фэнтези. Существует множество мнений, гипотез и предположений относительно того, где, как и когда появилась этот жанр. Но сегодня мы не будем заостряться в этом материале, а рассмотрим только мою любимую версию ©.

Итак, где-то в 1905 году в одном из бульварных журнальчиков, публикующих всякого рода сенсации, некий Виндзор Маккей начал печатать серию комиксов, в которых рассказывалось о приключениях героя по имени Немо. Комиксы отличались от своих аналогов тем, что местом действия служили не Дикий Запад и не глубокий космос, а страна Стамбуленд, населенная ужасными принцессами, трусовыми

ми рыцарями и прекрасными чудовищами. Или я что-то путаю? © Следовательно, комикс нельзя было назвать ни «приключением», ни «эпикой» к жанру НФ. Самым главным отличительным признаком этого повествования являлось авторская фантазия, по-английски — *fantasy*.

Чуть позже, в 1930 году, Роберт Говард придумывает образ Конана из Киммерии, о котором американская общественность узнает все из того же (точнее, аналогичного) бульварного журнала. В 1936 году Говард скончался, покотив жизнь самоубийством, успев закончить лишь одно крупное произведение о Конане — «Век Дракона», которое вскоре публикует под названием «Конан-Захватитель». После этого появляется серия произведений о Конане, не имеющая никакого отношения к автору. Поток этого творчества продолжается и по сей день и поддерживается теми, кому не дает покоя коммерческий успех оригинала. Короче говоря, из читателя просто выкачивают деньги.

В 1937 году, сорокалетний профессор Оксфордского университета мистер Толкиен публикует в Англии детскую сказку «Хоббит, или Туда и Обратно». Затем в течение 12 лет он пишет трилогию «Властелин Колец», которую в 1954 году публикует из-



дательство «Allen & Unwin». В 1965-66 годах в США ее переиздают. В это же время переиздают серию о Конане, продолженную Л. Спрэг де Кампом.

Вот тогда мир начинает лихорадить. На волне популярности начинают писать что-то похожее и обнародуют массу незамеченных ранее произведений, кроме того, появляются авторы, пишущие в стиле только что появившейся фэнтезийной литературы. Взрыв популярности фэнтези обусловлен еще и историческими обстоятельствами, в которой жили авторы: 60-70-е годы, Вьетнам, всеобщая техника мира. Фэнтези становится своеобразной возможностью бегства от действительности, противопоставом тому потоку активно рекламирующихся «достижений» современной цивилизации. Литературу фэнтези ставят в один ряд с «Битлз» и хиппи. Стены переходов и метро изобилуют надписями «Фродо жил» или «Эндэлф в президенты». Очень привлекательным представляется пойти вместе с геро-

ями и победить зло в мире вымышленном, в то время как оно процветает в мире настоящем. Однако все это наводит на мысль о том, что ничто не вечно, и когда-нибудь, когда миру станет ну совсем уж туго, вернется Великий Эндэлф и наведет везде порядок.

А потом чего только не было!..

Сначала, читая Толкиена, американцы просто тихо топились, но время шло, и вот в какой-то особенно продажный американский мозг пришла идея собраться с друзьями и попробовать обжить приключения того же Фродо. Такой себе театр, сценарии спектаклей в котором придумывают лучшие фантасты мира. Собирались. Попробовали. Понравилось. Идея стала популярной. Вскоре по всей Америке стали появляться ролевые клубы, открытые для всех желающих. Их представители занимались тем, что представляли в ролях различные эпизоды из книг Толкиена, Говарда и других авторов. А тех людей, которые входили в эти клубы, стали называть толкиенистами или ролевиками. Движение приобретало все новых и новых последователей, и вскоре вышло за пределы Америки. Так что сегодня эпифы распространились повсюду — от Китая до Языни ©.

В Россию эта волна докатилась в конце 80-х — начале 90-х годов. Движение перенесло значительные изменения: так, у нас оно играло, в первую роль, образовательную и идеологическую роль. Показывалась жизнь средневековья, со всей сопутствующей марксистской идеологией борьбы классов. Так обычно имелись замки феодалов, город буржуазии и традиционно уютные-мелкие деревни. Игры того времени отличались большой реалистичностью. К примеру, никто не привозил с собой свою провизию, всех кормили с игровых паней, которые «игровые» крестьяне «засеивали» семенами макаром и гречки, а когда приходило время собирать урожай, нужно было очень тщательно обирать один продукт от другого (потому как готовить это вместе было невозможно, ибо пока гречка сворится, макароны превратятся в клейстер). То есть крестьянам работа находилась. Ну и все в таком духе.

Потом, в постперестроечное время, стали появляться первые клубы ролевиков. Чтобы яснее представить, что же из себя представляло ролевое движение сегодня, давайте поговорим с одним из его представителей. А именно с инструктором по историческому моделированию клуба «Легенно» Белоненко Русланом, широко известным в узких кругах как Alama. Сразу оговорюсь, что пока я брал интервью у Руслана, об этом узнала половина клуба и поторопился внести в наш разговор свою лепту. Где чьи слова, я уже не помню, так что не бейте меня слишком сильно, по умолчанию считается, что все говорил Руслан. Без обид?

«Мой игровой компьютер» («Мик»). Ну что ж начнем. Вопрос номер ван. Что такое ролевое движение? Как оно появилось? И когда переключалось на отечественные просторы?

Руслан Беленко (Р.Б.). Ну началось все с того, что Толкин написал «Властелин Колец». А на просторах бывшего СССР появились в конце 80-х. В виде исторического моделирования, то есть люди изображали сцены быта реально существующих стран и народов: Руси, викингов и т.д. Многие занимаются этим до сих пор. А в современном виде ролевое движение сформировалось где-то в 91-ом году.

«Мик». Ну а ты как докатился до жизни такой?

Р.Б. Вообще, я долго занимался боевыми искусствами (больше 10 лет). Много слышал о движении, хотел сюда попасть. Познакомился с людьми, так и втянулся...

«Мик». Ну хорошо, с тобой понятно, а для чего вообще обычно собираются люди? Как сюда попадают? В общем, что необходимо для того, чтобы из нормального человека стать ролевиком?

Р.Б. Нужно желание. А вообще, есть три категории ролевиков, представителей которых интересует определенная сторона этого явления.

✓ **«Маньяки»** — те, кто любит подражаться, как правило, это люди, которые раньше занимались боевыми искусствами.

✓ **«Дивны», или «Игроки»** — их интересует сам игровой процесс, а свихоти — только одна из составляющих.

✓ **«Тусовщики»** — те, кто ездит пообщаться, попеть у костра, выпить пива. Сидят себе, никому не мешают, ну и их никто не трогает.

Хотя это довольно условное деление — не думаю, что можно найти человека, который бы на 100% подходил под одну из этих категорий. Во мне, например, на 85% маньячистка, 10% дивности, 5% от тусовщиц.

«Мик». Ну а чем отличается жизнь среднестатистического «маньяка» от жизни среднестатистического «дивана»?

Р.Б. Распорядком, наверное. «Маньяки» дерутся, готовятся к битвам, делают оружие, «дивны» делают прикиды, готовят отыгрыш, а «тусовщики» пьют, поют гуляют.

«Мик». Да, хорошо им ☺, по голове никто не бьет, знай себе, сиди на травке, да песни пой. Кстати, насчет песен, есть какие-то тематические песни или поется все, что в голову придет?

Р.Б. Есть даже группы: «Мельница», «День святого Патрика», «Вашин Rowan». Они работают именно в этом направлении. Еще, наверняка, вы слышали об известных бордах: Сергей Капунин, Олеге Медведеве. Ну и остальные по мере возможностей двигают искусство вперед. Или назад? Это уж как получится ☺.

«Мик». Насколько мне известно, ролевое движение сегодня — это не стихийное явление, есть определенные организации, которые занимаются набором желающих, тренировками, ролевыми. Можешь о них что-то рассказать?

Р.Б. В нашем городе мне известно несколько организаций. Первая и, естественно, самая скромная ☺ — это наш клуб «Леген». Еще есть «Волки Одина». На данный момент мы союзники. Кроме этого, существуют команды «Дикие лезвия», «Алабора».

«Мик». Они чем-то отличаются?

Р.Б. Они отличаются по внутреннему устройству, организации, основному интересу членов клуба. К примеру, в «Диких лезвиях» предводитель Вантола приравнивается к «богу». Его слово — закон. А в направленности они на 99% дивны.

У нас конституционная монархия ☺. И 99% маньячистки. Каждый у нас выполняет определенные обязанности. Я вот отвечаю за физическую и боевую подготовку.

«Алабор» же ориентирован на историческое моделирование.

«Мик». А что нужно, чтобы попасть в команду?

Р.Б. По-разному. У нас нужно пройти экзамен, «мисорубуки» — выступать в бою одновременно против трех членов клуба.

«Мик». Хорошо, давай теперь поговорим об отношениях игроков во время игры. Что на них влияет?



Р.Б. Ну, во-первых, принадлежность к какой-либо ролевой расе, то есть к той расе, которую человек собирается отыграть. Как правило, она выбирается по внешнему виду, наклонностям, талантам. Однако выбор ничем и никем не ограничен, ты можешь отдать предпочтение любой из следующих рас:

✓ **Гном** — маленький рост, дается топором;

✓ **орки** — те, кто выбрал темную сторону силы; практикуют тактику ударов в спину и т.п.;

✓ **урук хай** — продвинутый орк, предпочитает сражения лицом к лицу;

✓ **энт** — живое дерево, другими словами, «буррито». Странно, но обычно на эту роль мало желающих ☺;

✓ **троль** — здоровый, ленивый, неторопливый, особенно по части «соображать» ☺;

✓ **алахай** — продвинутый троль. Преданный слуга Суорна; соображают побольше обычных троллей, к тому же общаются между собой на «своем» языке; очень редкий вид;

✓ **эльфы** — худощавые, многие проявляют тягу к искусству. Хорошо поют или, по крайней мере, так считают ☺;

✓ **люди** — если не хочешь ничем выделяться — выбери человека; отдавшие им предпочтение, обычно используют свои реальные имена;

✓ **хоббиты** — это не раса, это состояние рассудка ☺.

Кроме ролевой, есть еще игровая раса, называемая на конкретную игру, если, например, по сюжету отсутствуют представители ролевой расы игрока.

«Мик». Ну хорошо, вот ты уже выбрал расу, потренировался, наделал оружия, доспехов. Что дальше?

Р.Б. Дальше Игра. Люди съезжаются на полигон, строят крепости, получают от мастеров вводную историю своей роли и отыгрывают ее (или не отыгрывают ☺). Кстати, игры проводятся не только по произведениям Толкина. Используются также Вселенные «Фоллаута», «Дюны», «Дозоров» Лукьяненко и еще много чего.

«Мик». Спасибо, что уделил мне немного своего времени. Желаю твоему клубу побольше интересных игр и удачных их завершений!

Р.Б. Давай за что! Я, в свою очередь, хочу пожелать нашему изданию побольше хороших статей и благодарных читателей.

Закключение

Целью данной статьи отнюдь не является реклама. Напротив, я хочу сказать, что ролевые игры — развлечение из разряда экстремальных. В нем достаточно высокий уровень травматизма. Случаются серьезные повреждения: сломанные руки, ребра, выбитые глаза. Я слышал даже о смертельных случаях. Все это резко, но происходит. Не говоря уже о постоянных ссорах и ссидках на тренировках. Да прикинь со стороны выглядят два здоровых мужика, закованных в броню и мутящих друг друга по чьей-то воле. Прикинь... но больно. Им, большинству травма случается из-за недостатка защитного снаряжения или из-за нежелания его носить. А такие доспехи стоят денег, кроме того, деньги необходимы на покупку оружия, аренду тренировочного зала, везеда на игру и еще много для чего. Поэтому я не призываю вас немедленно выстрелить себе в шею и с тоской нестись на игру. Думайте, а потом решайте.

Щелкнул таймер на двери. Потух свет прожекторов, и я обноружил, что аудитория была пуста. Почти. В ней остался всего один человек. Ректор. Он подошел ко мне.

— Молодец, ты справился.
— С чем? — тупо спросил я.
— С экзаменом, конечно же! — рассмеялся он.

Тут я взорвался:
— С каким еще экзаменом?! Перед кем и зачем я здесь расписался?

— О, насчет этого не волнуйся, — он махнул рукой, и открылись панели со скрытыми камерами. — Такое выступление уже транслируется на всю страну.

— И что мне теперь делать?
— Ничего, с этого дня у тебя оплаченный отпуск от Департамента. Можешь быть свободен.

Он повернулся к двери, и на мгновение мне показалось, будто я увидел выглядывающий из-под пола пиджако-хвост. Мгновение — и перед глазами появилась верная родуца...

Все фотоматериалы взяты с сайта <http://erebor.narod.ru>.

Дмитрий СВИРЕПЧУК dima_sdf@i.com.ua

HTML: вдоль и поперек 8

Продолжение, начало см.: «Мик», №20 (78), 22 (80), 24 (82), 25 (83), 28 (86), 31 (89), 33-34 (91-92)

В седьмой части мне не удалось закончить описание всех элементов формы. Пришлось перенести изучение этого материала на сегодня. Напомним, что в прошлый раз мы научились создавать текстовые поля, поля ввода пароля, радиокнопки, флажки, а также кнопки для отправки и сброса формы.

Кнопки. Мы уже познакомились с двумя видами кнопок — `submit` и `reset`. Сейчас я опишу еще три вида. Первый — `IMAGE`-кнопка. Это аналог кнопки `submit`, лишь с тем отличием, что вы можете поместить на нее заранее подготовленное изображение.

Пример: `<input type="image" src="1.gif" alt="Кнопка Отправки">`

Нетрудно догадаться, что `src` — путь к изображению, а `alt` — альтернативный текст.

Объект следующего вида сам по себе не делает ничего. На форме будет отображена кнопка, нажатие на которую не даст никакого результата. Такие кнопки применяются в том случае, если нужно как-то обрабатывать их нажатие при помощи `JS(VB)-скриптов`. Чтобы поместить на форму кнопку такого типа, используйте следующий код: `<input type="button">`

Третий тип также предполагает «пустую» кнопку. С одним отличием — на нее можно будет поместить любой текстовый (просто текст или таблицу) или графический элемент. Создается такая кнопка при помощи парного тэга `<button>`. Например, вот так можно создать кнопку с таблицей в качестве надписи:

```
<button>
  <table
border=1><tr><td>Таб</td><td>лица
  </tr><tr><td>На</td><td>кнопке
  </tr></table>
</button>
```

А можем поместить на нее рисунок и надпись:

```
<button>
  <p>Текст
</button>
```

Как видите, все просто. Правда, на такие кнопки нельзя помещать интерактивные элементы: гиперссылки или другие элементы формы.

Теперь мы знаем, как поместить на форму тот или иной элемент управления. Продолжаемся дальше.

Связь между элементами формы и их описанием.

Как видно, элементы формы никак не связаны с их описанием. Также эти элементы не связаны между собой. Я имею в виду некую логическую связь, которая была бы полезна в дальнейшем, при изменении формы человеком или ее обработке программой. Зачем это нужно? Ну, для того чтобы, бросив взгляд на `html`-код, можно было разобрать, какое описание соответствует данному элементу формы. Дело в том, что элемент и его описание могут находиться далеко друг от друга (в `html`-коде). Например, если они размещены в разных ячейках таблицы.

Итак, тэг, который связывает элемент формы с его подписью — это парный тэг `<label>`. Внутри него должны содержаться какой-нибудь элемент формы и соответствующая ему текстовая подпись. Если же нет возможности разместить в нем и описание элемента, и подпись (например, они находятся в разных ячейках таблицы), тогда для тэга `<label>` должен указываться атрибут `for`. Его значение выставляется в значение атрибута `name` = описываемого атрибута. Пример:

```
<input type="text"
name="nick">
<label for="nick">Введите свой
  ник-нейм</label>
```

Обращаю ваше внимание на то, что использование тэгов `<label>` и `<input>` абсолютно не влияет на внешнее представление формы в браузере.

Для объединения элементов формы в логическую группу используется парный тэг `<fieldset>`. Для каждой группы может быть указан ее заголовок. Делается это при помощи парного тэга `<legend>`. Расположение заголовка группы элементов определяется при помощи атрибута `align`. Допустимые значения — `left` (слева), `right` (справа),

`top` (сверху), `bottom` (снизу). Некоторые браузеры выделяют группы элементов при помощи рамки.

Всё с формами мы покончили раз и навсегда. Теперь перейдем к следующей, очень важной теме.

Для тех, кто ищет

Мета-тэги — специальный набор тэгов. Как правило, они не влияют на внешнее представление страницы. В первую очередь они предназначены для обработки поисковыми системами. С одной стороны, может показаться нелогичным, что я завожу разговор о «находимости» сайта поисковыми системами. Ведь сайт еще не на сервере. Дело в том, что создание мета-тэгов относится все же к этапу `html`-кодирования. Так что я сэкономлю ваше время. А то придется потом редактировать свои страницы и заново засылать их на сервер. Итак... Мета-тэги...

Мета-тэги располагаются в «голове» страницы, между тэгами `<head>` и `</head>`. Сам тэг `<meta>` — одиночный. Вся информация передается путем задания его атрибутов. Все мета-тэги разделены на две большие группы: для сообщения дополнительной информации о содержимом страницы и для сообщения служебной информации HTTP-серверу. Нас, естественно, больше интересует первый тип, но мы, конечно же, рассмотрим и второй.

В документе может (а точнее сказать, должно) присутствовать несколько тэгов `META`. Для начала определимся с применением первой группы. В этой группе у тэга есть два параметра: `NAME` и `CONTENT`. Сразу перейдем к примеру. Для начала разберемся с простейшими мета-тэгом, который содержит информацию об авторе страницы.

```
<META NAME="AUTHOR"
CONTENT="Сви́репчук Дми́трий">
```

Как видите, слово `author` — зарезервированное (посвящено для этого тэга).

Далее идет тэг, в котором вы будете держать ключевые слова со своей страницы. `<META NAME="KEYWORDS">`
`CONTENT="Компьютеры, статьи, программы, книги">`

Обратите внимание, что все слова идут через запятую. Я лично рекомендую указывать в списке не менее двадцати-тридцати слов. Желательно все слова писать в нижнем регистре. Для повышения эффективности повторите все эти слова в транслите или на английском языке. Для привлечения неграмотных посетителей можно написать пару слов с грамматическими ошибками. Пользователь неба-



рет вместо «вингетрет» «венигетрет», а ваша страница все равно попадет в результаты поиска.

Следующий мета-тэг описывает содержание страницы. Это что-то вроде второго блока *file*, но он невидим в окне браузера.

```
<META NAME="description"
CONTENT="домашняя
страница на-
мама пацана">
```

Далее идет тэг, который описывает создателя страницы (не путать с автором). Многие HTML-редакторы прописывают в этот тэг свое название. Что поделять, реклама — двигатель торговли. Вот как выглядит этот тэг:

```
<META NAME="GENERATOR"
CONTENT="Чапаев Василий Ива-
нович">
```

И наконец, разберемся со второй группой мета-тэгов, с теми, что передают информацию серверу. Самый распространенный мета-тэг этой группы — это **<META HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT="text/html; charset=windows-1251">**. Как видите, этот тэг несет информацию о кодировке страницы и о типе содержания.

И напоследок самый интересный мета-тэг. Он позволяет через определенный промежуток времени перенаправить браузер на другой документ. Правда, для этого сервер должен поддерживать META-обновление:

```
<META HTTP-EQUIV="REFRESH"
CONTENT="10;index2.html">
```

Через 10 секунд после загрузки страницы в окно браузера будет загружена новая страница — **index2.html**.

Вот, собственно, и все основные мета-тэги. Теперь перейдем к другим средствам повышения «находимости» своего сайта.

Для начала я объясню, по какому принципу размещаются ссылки в результатах поиска. Во время поиска каждой странице присваиваются баллы. Как правило, эти баллы начисляются за ключевые слова в META-тэгах и в заголовке документа, за альтернативный текст в картинках и, естественно, за количество повторов ключевых слов поиска. За этот показатель начисляется балов всего баллов. Для того чтобы вывести страницу на первые места, web-мастера идут на подлый трюк — выписывают огромное количество слов, которые могут быть ключевыми, но чтобы человек их не замечал, цвет слов делается идентичным фоновому цвету страницы. Однако поскольку поисковая система выдает фрагмент страницы с наибольшим количеством слов запроса, пользователь увидит лишь повторяющиеся в огромном количестве слова. И ничего другого. Как вы думаете, захочется ли после этого заходить на такую страницу? Нет.

Но не все так хорошо. Начисляются также и штрафные баллы. Одна из самых распространенных ошибок web-мастеров — загромождать вереницами часто используемых слов тэг комментария.

Вот только что заметил, что во всех предыдущих встречах упоминал такую важную вещь, как тэг комментария:

```
<!-- Этот текст
не будет отобра-
жен в брау-
зере. Это так
называемый ком-
ментарий. Ис-
пользуйте ком-
ментарии для
внесения пояснений в ваши
страницы -->
```

Ладно, немного отвлеклись, а теперь продолжим.

Так вот, web-мастера часто помещают в комментарий множество слов, которые не имеют отношения к содержанию страницы. Как правило это слова, пользующиеся большой популярностью как слова поиска. Например:

```
Купите у нас эту уникальную
лайдерезку! Вы не пожалеете!
Ваши яйца будут порезаны в
считанные минуты!
```

```
<!-- хакерам хакерам хакерам
хакерам хакерам хакерам ха-
керам хакерам -->
```

Теоретически, поисковая система находит это место в документе и за большое количество повторов должна повысить баллы странице. Но согласитесь, так не честно. Поэтому современные поисковые системы умеют обходить этот прием, при этом еще и начислив странице штрафные баллы. Сам процесс начисления штрафных баллов представляет собой вычитание их из положительных.

Теперь все нужные страницы найдены, и им начислено определенное количество баллов. При формировании ответа та страница, у которой больше всего баллов, будет находиться в самом начале списка, а та, у которой их меньше всего — в самом конце.

Теперь разберемся, как добиться того, чтобы вашему сайту присвоили максимальное количество баллов. Начнем с самого простого: с заголовка страницы.

Заголовок, как вам должно быть известно, находится между тэгами **<title>** и **</title>**. В этом блоке необходимо поместить информацию о том, о чем идет речь на вашей странице. К тому же смысл текста должен быть понятен и читателю вашей страницы, ведь он тоже видит заголовок. Например:

```
<title>Домашняя страница
Свирида Петровича Голохвас-
това </title>
```

Теперь об альтернативном тексте картинок. Когда записывается тэг, отвечающий за вставку картинки (****), его свойство **alt** присваивают определенный текст. Этот текст отображается во всплывающей подсказке при наведении мышиного курсора на картинку. Также этот текст можно увидеть, если по какому-либо причинному файлу рисунка недоступен — например, пользователь отключил в браузере загрузку рисунков, или файл с картинкой отсутствует. Если в альтернативном тексте страницы присутствует ключевое слово поиска, странице начисляются баллы. Вот пример:

```
<img src=my_photo.gif
alt="Вот он я какой он
есть">
```

Такой текст никогда не совпадет с ключевыми словами (скорее всего, он вообще пропадет после записи индексатором), так как не найдется пользователя, вводящего слова «вот» или «я». Зато **** работает намного лучше.

Еще ответу на один вопрос, заданный мне читателем.

«У меня есть страничка с несколькими фотографиями. Когда я отправляю их на сервер (самостоятельно, понимаю — *Прим. автор*), то картинку не отображаются. Я уверен в том, что путь к ним указан правильно. В чем же дело?»

Дело в том, что многие web-серверы работают под UNIX-системами (UNIX — операционная система такая). А в них, в отличие от MS Windows, имеет значение, в каком регистре указано имя файла. То есть в одном каталоге могут легко находиться файлы **myphoto.jpg**, **myPHOTO.jpg** и **MYPHOTO.JPG**. Для операционной системы эти файлы представляются как совершенно разные. Вот и получается, что в web-странице имя файла картинки записано как **photo.gif**, а на самом деле оно — **photo.GIF** (например, Adobe Photoshop по умолчанию дает расширение именно в верхнем регистре). То есть, чтобы решить возникшую проблему, нужно либо исправить html-код, либо переименовать файл (в «Проводнике» Windows не получится — нужно воспользоваться *Far* or *Volcov* или *Norton Commander* om).

Теперь в очередной раз превращаем и дождаемся выхода следующей статьи. В ней я дам общие советы относительно разработки сайта. И наконец, расскажу о том, как залить (закачать) свою страничку на всеобщее обозрение. Так что для вас домашнее задание — окончательно довести свой сайт до ума и приготовить к тому, что его увидит весь мир... Ну, если не весь мир, то хотя бы ваши родители и друзья (может, еще и соседи). Потом нам предстоит зарегистрировать ваш сайт на поисковых сайтах. Благо, после сегодняшней статьи мы можем быть уверены в том, что он практически полностью подготовлен к этому. До следующей встречи на страницах журнала!

Продолжение следует

Антон ТОКАРЕВСКИЙ antonio_2003@ukr.net

nVIDIA™ вчера, сегодня, 2 завтра

Продолжение, начало см.: «Мик»,
№ 35 (93)

Vivat, GeForce, Vivat!

Свершилось! В августе 1999 года геймерский мир получил первого настоящего 3D-монстра — **GeForce 256 (рис. 1)**. Справедливости ради хочу заметить, что GeForce 256 все же несколько опередил свое время. То, что красиво смотрелось на бумаге, не нашло реального примене-

дения. Скорее даже наоборот. Продукт из-за спешки с выпуском оказался довольно-таки сырым и недожаренным ☹.

Но NVIDIA не собиралась останавливаться на достигнутом, она продолжила триумфальное шествие по потребительскому рынку, за короткий срок улучшив аппаратную часть чипа и дав жизнь достойному продолжателю рода джифорсовых — **GeForce2**.

Продолжатели рода

Весной 2000-го года вышли в свет видеокарты **GeForce2 GTS** (они же **NV15, рис. 2**), обеспечивающее более высокую производительность, по сравнению с GeForce 256, и лишенные «детских болезней» последнего. После выпуска GeForce2 и его форсированных модификаций **Ultra, Pro и Titanium**, на рынке появились **GeForce2 MX** — «урезанные» модели, у которых была ниже и пропускная способность памяти, и производительность графического чипа в целом. Позже появились две модификации семейства GeForce2

MX — MX200 и MX400, которые отличались опять-таки разным уровнем «урезания» частот процессора и памяти и, естественно, в конечном результате производительности. По правде говоря, был еще и **MX100**, но спецификация, предложенная NVIDIA, получилась настолько неудачной, что его вообще с трудом можно было наз-

вать GeForce2. Скорее даже наоборот. Продукт из-за спешки с выпуском оказался довольно-таки сырым и недожаренным ☹.

Но NVIDIA не собиралась останавливаться на достигнутом, она продолжила триумфальное шествие по потребительскому рынку, за короткий срок улучшив аппаратную часть чипа и дав жизнь достойному продолжателю рода джифорсовых — **GeForce2**.

✓ **GeForce2 MX 200 (рис. 4)**: интерфейс памяти 64 бит SDR, количество тексе-



Рис. 1

ния в жизни. Дело в том, что в чип была заложена масса наворотов, хотя еще не существовало приложений, которые бы использовали аппаратные возможности GeForce 256 на все сто.

Список всех возможностей этого чипа довольно велик, но мы не будем заниматься сухим перечислением характеристик, а подробнее рассмотрим, какими технологическими новинками может похвастаться сам чип. Такая фишка, как высокоскоростная 256-битная подсистема рендеринга, обеспечивала отличную рендеринг с помощью четырех независимых пиксельных конвейеров. Кроме того, 256-битная 2D-подсистема позволяла использовать карточку в требовательных 2D-приложениях, с высоким разрешением экрана при 32-битной цветопередаче. Конечно же, нельзя не упомянуть об аппаратном блоке T&L. Сама обработка T&L (трансформации и освещения) требует интенсивных вычислительных процессов. В сочетании друг с другом все вышеупомянутые функции позволяют создавать динамические фотореалистичные миры. Именно благодаря аппаратному блоку T&L, мы имеем возможность сегодня любоваться графикой, которая все больше напоминает реальность. И все меньше — мультфильм.

Однако вышесказанное вовсе не говорит о том, что GeForce 256 оказался ше-



Рис. 3

вать графическим ускорителем, а потому никто так и не взялся за выпуск видеокарт на его основе.

Давайте поподробнее рассмотрим, чем отличаются между собой различные модели GeForce2 MX.

✓ **GeForce2 MX (рис. 3)**: интерфейс памяти 64/128 бит SDR или 64 бит DDR, рекомендованные частоты чипа/памяти

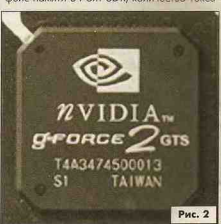


Рис. 2

лей в секунду 700 млн., рекомендованные частоты чипа/памяти 175/166 МГц. Это на уровне 2 MX, но из-за урезанной шины максимальная пропускная способность памяти у этого решения понизилась до 1.3 Гб/с, что не лучшим образом повлияло на производительность.

Теперь конкретизируем, в чем, собственно, состоят отличия между «полновесными» GeForce2:

✓ **GeForce2 GTS**: частоты чипа/памяти 200/333 (DDR) МГц, интерфейс памяти 128 бит DDR, текселей в секунду до 800 млн./1600 млн. при мультитекстурировании, пропускная способность памяти 5.3 Гб/с, производительность блока T&L — 25 млн. полигонов в секунду.

✓ **GeForce2 Pro**: пропускная способность памяти увеличена до 6.4 Гб/с.

✓ **GeForce2 Ti**: до 1 млрд. текселей в секунду при монотекстурировании, пропускная способность памяти 6.4 Гб/с, блок трансформации и освещения обрабатывает до 31 млн. полигонов в секунду. Чип/память 250/400 МГц.

✓ **GeForce2 GTS Ultra**: чип/память 250/450 (DDR) МГц, 1 млрд. или 2 млрд. тек-

селей/с при моно- или мультитекстурировании, производительность блока T&L — 31 млн. полигонов/с.

Все-таки в целом хорошие игровые показатели сделали GeForce2 и GeForce2 MX во-

тотах компонент и, конечно, в производительности.

GeForce3 (рис. 5): 256-бит графическое ядро. Частоты чипа/памяти 200/460 (DDR) МГц. Интерфейс памяти — 128 бит DDR, пропускная способность — 7.16/с.

GeForce3 Ti 200: частоты чипа/памяти «урезаны» до 175/400 (DDR) МГц.

GeForce3 Ti 500 (рис. 6): частоты чипа/памяти подняты до 240/500 (DDR) МГц.

Постепенно новые карточки от NVIDIA стали популярными, особенно когда цены на эти продукты нормализовались.

Особенно порадовали GeForce3 несколькими инновациями: новой подсистемой NVIDIA nfiniteFX и архитектурой памяти Lightspeed Memory Architecture.

Немного конкретики о вышеупомянутых инновациях. Технология **nfiniteFX** позволила реализовать в играх разные графические насыщенные сцены без падения производительности. Вершинные и пиксельные шейдеры являются ключевыми усовершенствованиями архитектуры 3D-видеоускорителей, позволяющими применять множество программируемых эффектов. Благодаря такой «фишке», как *Keyframe Animation* (т.е. анимация по ключевым кад-

редавать движение персонажей, их мимику и не только. Несомненно, слог о новой архитектуре памяти **Lightspeed**, которая значительно повышает быстродействие GeForce3. Сама архитектура ничуть не влияет на пропускную способность шины памяти, но увеличивает эффективность ее работы. В графическом процессоре (GPU) GeForce3 также реализована новая технология, являющаяся удачным реше-



Рис. 4

истину суперпопулярной платформой в области 3D-графики. Во всех вариантах второго воплощения GeForce была реализована такая «фишка», как **NVIDIA Shading Rasterizer (NSR)**, которая в сочетании с большой частотой кадров графических процессоров NVIDIA обеспечивала превосходное качество картинки при высоком разрешении. Эта система наконец позволила наполнить сложные 3D-сцены множеством деталей. Например, в сочетании с полигальским рельефным текстурированием NSR позволяет добиться впечатляющих визуальных эффектов и реалистичного освещения отображаемых поверхностей. Второе поколение аппаратного блока T&L обеспечило улучшенную технологию обработки графики. Благодаря графическому процессору анимированные персонажи стали выглядеть намного реальнее, начали плавно двигаться. Разработчики и дизайнеры получили возможность создавать целые виртуальные миры, наполненные жизнью и изобилующие повсеместно встречающимися архитектурными сооружениями.

Естественно, что и третье поколение «крутой» семейки GeForce не заставило себя долго ждать. Публика требовала продолжения банкета и получила его, согласно законам гостеприимства капиталистического мира ☺.

Третий — не последний, третий — запасной

Нельзя сказать, что ожидание видеокарт на базе GeForce3 было утомительным, долгим и мучительным — GeForce3 появился в обещанные сроки. Видеокарты, оснащенные чипом от NVIDIA, наделали много шума, так как новый GPU запросил «удельного» АП с ее RadeOn'ом и STMicroelectronics с возрожденным и модернизированным KYRO II.

NVIDIA осталась верна своей традиции представлять нашему вниманию каждые полгода какую-то новинку. И вот пришло время появиться новым «геймерским» видахам, основой которых стал очередной видеоускоритель GeForce3. Пополнением семейства GeForce3 стали **GeForce3 Ti 200** и **GeForce3 Ti 500**. Различия между всеми этими моделями заключается в тактовых час-



Рис. 6

там с использованием скелетной анимации), стало возможным плавно и реалистично пе-



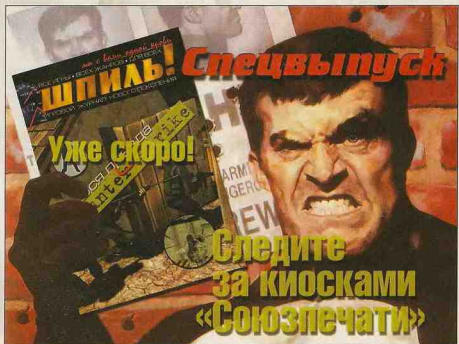
Рис. 5

нием для полноэкранного сплавания при высоком разрешении. По сравнению с предложенными ранее другими методами сплавания, только в GeForce3, наряду с высококачественным сплаванием, достигнуто оптимальное сочетание высоких разрешений с приемлемыми частотами кадров.

Интересно было реализован и контроллер памяти новинки. Интегрированный 256-разрядный контроллер памяти GeForce3 состоит из четырех независимых друг от друга 64-разрядных каналов.

Как вы уже догадались, прошло еще полгода или немногим более, и... Правильно! Геймеры всего мира смогли насладиться GeForce номер 4.

Продолжение следует



[illegible]

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ» №37 (95). 08.09.2003.

Тираж: 11 000. Цена договорная.

Рег. свидетельство: серия KB № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307

Учредитель: ООО «К-Информ»
03057 г. Киев-57, а/я 61.
info@mycomp.com.ua

Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.

© «Мой компьютер», 1998-2003.

Издатель: ООО «ИД «Мой Компьютер»

[illegible]

Телефон редакции: 455-6888, 455-6794

Издатель: Михаил Литвинюк

Главный редактор: Татьяна Кохановская

Зам. главного редактора: Ефим Беркович

Начальник информ отдела: Василий Попов

Начальник отдела X: Дмитрий Лысенко

Художественный редактор: Федор Сергеев

Литературные редакторы: Оксана Паши

Данил Перцов.

Корректор: Полина Хатимлянская,
Варвара Дмитриевна Варварина

Верстка: Дмитрий Василенко,
Упомянуты: Андрей Шумов

Секретарь ПЗВР: Пеняс Болдаришко

Секретарь ДЗВГ: ДЕНИС БОНДИРЕНКО.
Реклама: Олег Фалорса

Реклама. Олег Федоров,
Владимир Москвитин-Краснощев

[illegible]

Наименование	грн.	шт.	квд.
OC Micro 3117 pr. A3	1359	247	4
Струйные принтеры			
LEMARK 325 1200x1000 9/8x1mm	238	44	2
EPSON C620 A4 USB (parallel)	270	50	2
Epson Stylus C620 USB	297	54	4
Epson Stylus C620 USB	297	54	4
HP DeskJet 3755	308	56	4
Epson Stylus C620 USB Silver	308	56	4
HP DeskJet 3420	326	59	4
CANON MC 250	367	68	2
HP DeskJet 3420	374	67	4
HP DeskJet 5550	427	114	4
Лазерные принтеры			
Canon LPR 1120	1012	184	4
HP LaserJet 1000v	1045	190	4
OKI 4000 Hyper, 600*1200dpi, 600k RAM	1215	225	2
HP LaserJet 1000	1403	255	2
HP LaserJet 116R	1472	264	4
HP LaserJet M1300 A4 (Postscript)	1733	321	4
HP LaserJet 1200	1834	328	4
HP LaserJet 1000	1853	332	4
HP LaserJet 1220	2342	426	4
Сканеры			
VISIONER 4800 USB A4/A5 60x1200	211	39	2
ScanMaster 1200 C/P (PhotoShop 5.0)	308	57	2
WinImage 1000 A4/A5 60x1200, A4/A5 USB	354	64	2
HP ScanJet 2300C	402	73	4
HP ScanJet 2500C	455	83	4
HP ScanJet 2530C	578	100	4
HP ScanJet 3570C	677	123	4
HP ScanJet 6300 (USB, SCSI) 1600	1348	243	4
Исходники безархивного формата (UPS)			
ARFOLD 19388 800VA безARPD	214	40	2
APC Back CS 2525	297	54	4
APC Back CS 2150	324	60	4
APC Back CS 475	328	65	4
APC Back CS 1500	402	73	4
APC Back CS 500	424	77	4
APC Back CS 1500	457	83	4
APC Back CS 500	460	109	4
APC Back UPS 6100	715	130	4
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ			
В струйных принтерах, шт/л	27	5	2
В лазерных принтерах, шт/л	27	55	2
УСЛУГИ			
Модернизация и настройка ПК, часов	27	5	2
Доставка (визитная по адресу клиента)			
Помещение (22:00-00:00, 6-6ч)	1	0,25	1
Бизнес-крафт (по 18-20-20)	2	0,40	1
Водостойкая лента по 15	189	35	2
Г/Б/Б	544	116	1
14/26	644	104	1
Доставка и монтаж по факсимильной обстановке, в шт.			
Настройка Windows (OS 9x/04/08)	14	3	1
Нормы (по 22:00-00:00, 6-6ч)	24	4,5	2
Аварийная (24:00-00:00) (14-49ч)	49	9	2
Доставка (Украина) (20:00-00:00)	60	11	1
Нормы (Украина)	120	22	1
ВНИМАНИЕ!			
Недостоящие номера "МикК" -			
вы всегда можете приобрести в магазине			
"Сучасники" пр. Победы, 29			
(метро "КПИ") тел. 274-32-29			
Код Название Фирмы			
1	Поток (044-64-68262, 4647185)		31
2	Иксифок (044-244-3189, 2345335)		6
3	КОНИЗДАТ		29
4	Компьютерсервис (044-2955800, 2959410)		3
5	Мулсервис (044-204-0759, 2375186)		32
6	Удальчик (044-204-6744, 4593804)		

BHIMANWELL

Недостающие номера «Мик» вы всегда можете приобрести в магазине «Сучасник» пр. Победы, 29 (матр. «КПИ») тел. 274-32-29

Код	Название фирмы	Стр
1	IT Park (044-4648262,4647185)	31
2	ИнфоСофт (044-2464389,2345335)	6
3	КОМІЗДАТ	29
4	Компьютерсервис (044-2955580,2959410)	3
5	Мультистрейт (044-2470598,2375186)	32
6	Узелнет (044-2064744,4593804)	4

Офис-менеджер: Тамара Задворнова.

Отдел маркетинга: Надежда Николаева.

Отдел маркетинга: Надежда Николаева,
Роман Бурлаковский, Юрий Потапов

Начальник отдела полиграфии:

Начальник отдела полиграфий:
Павел Мещеряков

Дмитрий Мокшев

Сбыт: Лариса Остаповская, Елена Назорова.

Экспедирование: Анатолий Ключко.

Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.

Техническая поддержка: ISP «IT-Park»

Резюме: ООО «Мироз», тел.: (044) 247-4438

Печать: друкарня ТМ "Мандорин"

В "Видавнична група "Експрес", тел. (0322) 97-47-68.

No. 653

June 1985 559



опасайтесь
парасюкских козочек

ТОЛСТЫЕ И БЫСТРЫЕ ВЫДЕЛЕНКИ



Специальные условия для
Подолы, Оболони, Курневки, Академгородка

т. 464-8262
464-7185

МОИ
КОМПЬЮТЕР
представляет:



**реальность
фантастики**

ЕЖЕМЕСЯЧНЫЙ
ЛИТЕРАТУРНЫЙ
ЖУРНАЛ

Уже в продаже:
Книжный магазин «Буква»
Сеть магазинов «Орфей»
Киоски «Союзпечать»

www.rf.com.ua
info@rf.com.ua
Почтовый
индекс: 08219

Воображение — единственное оружие
в битве с реальностью.

Жизнь и Талант





- современная трехмерная графика с обилием спецэффектов;
- оригинальное вооружение и предметы экипировки;
- полное погружение в самую гущу событий;
- объемные звуковые эффекты и звуки окружающей среды;
- реалистичный алгоритм искусственного интеллекта противников;
- реалистичные физические процессы, столкновения и взрывы;
- динамичный игровой процесс;
- скелетная анимация.



© 2003 BURUT. © 2003 РУССОБИТ ПАБЛИШИНГ. © 2003 МУЛЬТИТРЕЙД.
 Издатель на территории Украины — компания "МультиТрейд".
 По вопросам оптовой закупки обращаться по тел.: (044) 237 5186, 495 1018.
 E-mail: sale@multitrade.com.ua; <http://www.multitrade.com.ua>

