

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 21(31)

Полумесячник «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

1911.2001

SID MEIER'S

CIVILIZATION III

EA
SPORTS

FIFA 2002

Wzardryx

PARIS-DAKAR RALLY

Спонсор акции
"ЗЕЛЕНАЯ ПОДПИСКА 2001"
web-клуб GREENHOME

www.greenhome.com.ua



off-line information

Продажа растений по оптовым ценам - (044) 433.15.91
Подключение к сети Интернет - (044) 516.57.00
Подарки любимым женщинам - (044) 416.20.59

+ Живые растения
живой Интернет



Внимание!

Условия акции

«Зеленая подписка 2001»

- В акции участвуют все подписавшиеся на «Мой компьютер игровой» на текущий месяц.
- Если подписка оформлена не на один, а на большее количество месяцев, то вы автоматически становитесь участником розыгрышей также в те месяцы, на которые подписались. Чем больше подписка, тем выше ваши шансы!
- До 10 числа месяца, в котором проводится розыгрыш, необходимо прислать в редакцию контактную информацию и копию платежного документа, подтверждающего оплату подписки.
- Каждый выигравший получает от web-магазина Green Home специальный приз — декоративное растение. Станьте ближе к природе!

Для подтверждения участия в акции вы можете позвонить в редакцию по тел.: **(044) 455-6888, 455-6794**. Желаем удачи всем участникам!!!

Получи свой зеленый приз!

Список статей

- Сергей ИПРОМАНОВ.
Ситуация Help, ситуация SOS! Стр. 7.
- Том/Док/КЕРТИС.
Wizardry, стр. 8-9.
- Андрей СМЕРНОВ.
Age of Mythology, стр. 10.
- Ефим БЕРКОВИЧ aka RAND
Civilization III, стр. 11-13.
- Дмитрий АМПИЛОГОВ.
FIFA 2002, стр. 14-15.
- Андрей СТОЛЯРОВ aka DeuSigner.
Paris-Dakar Rally, стр. 16-17.
- Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ.
Championship Manager, стр. 18-19.
- Андрей СТОЛЯРОВ aka DeuSigner.
Creators, стр. 20-21.
- Максим НИКОЛЕНКО.
Монитор — дело тонкое! Стр. 22-24.
- Дмитрий АМПИЛОГОВ.
World Cyber Games, стр. 25.
- Андрей СТОЛЯРОВ aka DeuSigner.
Ribal Realms, стр. 26-27.
- Наталья ГРАДОВАЯ.
Scooby-Dool Стр. 28-29.

СПОНСОР КОНКУРСА «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ» ПОД
КОМПЬЮТЕРНЫМ КЛУБ «ЭЛЕМЕНТ»

элемент
компьютерный
клуб

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ: МОБИЛЬНЫЙ ТЕЛЕФОН
ЗЕЛЕНКО
С 3.5



Тел./факс 517-8218, 517-7477, 517-5800
г.Киев, ул. Раисы Оксипной, 1, северное крыло
e-mail: stem@svitonline.com
www.Eleмент.kiev.ua

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

12 ☐

Оцени статью по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Перед началом нашей экскурсии советуем всем не полениться и сходить в газетный киоск за свежим выпуском «Игрового вестника».

Штурм небесных высот

Ожидаемы многими игра **Ил2: Штурмовик** от компании **1C: Maddox Games** ушла в печать, а значит, скоро наступит праздник для всех любителей поддержки



ся за штурвал. Точная дата релиза этой игры в России еще не известна, но на западе она должна появиться уже 20 ноября. Причем, по заверениям разработчиков, российский релиз состоится не позже западного — стало быть пора бегать в магазины и запасаться дискетками! Напоминаю, что многие абонементы возлагают на эту игру огромные надежды и называют лучшей леталкой года, а воз-

можно, и лучшим самолетным симом в истории игровостроения.

Героическое будущее никак не наступит

Неутешительная новость для любителей сериала **Heroes of Might & Magic IV**. Самая ожидаемая пошаговая стратегия снова перенесена. Неизвестно, долго ли компания **3DO** собирается испытывать терпение геймеров, но, по последним сообщениям, релиз **HOMM 4** ожидается только в марте. Так что будем пока играть в «Демигургов» — они-то уже вышли... И, как обычно, ждать и надеяться, что проект не превратится в очередную долгострой.

Салют Демигургам!

Уважаемые посетители нашего города, сообщаем вам, что здание «Демигури» уже готово принять посетителей. Как, вы ничего не слышали об этом? Обратимся к официальным источникам.

Москва, 9 ноября 2001 г. Компания **Nival Interactive** и фирма «1C» объявляют о выходе русской версии игры «Демигури». С сегодняшнего дня игра появилась на полках в подарочном и экономичном вариан-

тах. Все права на распространение игры в России, СНГ и странах Балтии принадлежат фирме «1C».

«Демигури» — это все, чего можно ожидать от пошаговой стратегии плюс более 300 заклинаний для персонажей в стиле настольных игр с магическими картами, огромное число индивидуальных боевых тактик, захват территорий и ресурсов для приобретения новых заклинаний.

Демо-версия «Демигургов», а также более подробная информация об игре, графика, музыка и видеоролики доступны на сайте <http://www.etherlords.com>.

В свое время сотрудники ДЗР в составе приемочной комиссии бета-тестеров исследовали здание перед сдачей в эксплуатацию, после чего на страницах «Мика» был опубликован исчерпывающий отчет.

Теперь грандиозная постройка завершена и готова принять посетителей. В следующем номере ждите подробный обзор игры!

МакГин рассказывает новую сказку

Наверно, многие из наших читателей играли или хотя бы слышали о знаменитой игре скромного американского парня **Мак-**

Условия конкурса

«ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, представивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с представленными 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 увеличатся 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 892/1, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».**

СПОНСОР КОНКУРСА "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ" в ноябре 2001

set
Счастье Электронной Технологии

1-й приз:
сканер **Mustek Scan Magic 4830C**

(A4, 300х600 dpi, 30 bit-color)

2-е призы:
колонки **TEAC 300PP**

3-и призы:
мышь со скроллом



пр. Науки, 4
set@info.kiev.ua

(044) 250-97-61

Гги под названием American McGee's Alice?

Относится к этой игре можно по-разному — мнение же хвалит, многие ругали. А остальные задавались вопросом: чем еще собирается порадовать нас оригинальный американец? Может, игрой о Красной Шапочке? Или нас ждут новые приключения Вени Пуха? Так вот, недавно в Сети появились слухи, что МакГи работает над игрой по мотивам... Волшебника страны Оз (в адаптированном русском варианте — Волшебник Изумрудного Города). Откуда взялись эти слухи и на чем они основываются, неизвестно — никаких подтверждений или опровержений от господина МакГи нам обнаружить не удалось, но на сайте RGW.RU написано, что внести насилие в этот вопрос МакГи собираются лично... через пару недель. Интересно — ему что, нужно время, чтобы разобраться, над чем он сейчас работает?

P.S. Слухи о МакГи так подтвердились: игра, над которой он сейчас трудится, будет называться **Return to Oz** и появится где-то в районе 2003 года.

Магия в онлайн

На страницах нашего журнала мы довольно много писали о знаменитой коллекционной карточной игре **Magic: The Gathering**. Компания **Wizards of the Coast** решила соринич со своей любимой овечки еще один сочинный клас шерсти. Каким образом? Очень просто: она анонсировала онлайн-овый вариант этой игрушки, который должен появиться уже весной следующего года. Что интересно, виртуальные карточки магии... будут стоить реальные деньги. Вот ведь люди, все ищут, как бы разорить бедных геймеров! Кстати, в онлайн-овой версии **Маджика** можно будет не только покупать-продавать и обменивать карты, но и участвовать в турнирах, выигрывая крупные призы. Надеемся, что компьютерные версии карт все-таки будут стоить дешевле реальных — платить 10-15 долларов за одну карточку, которую даже и в руках не поддержишь, вряд ли кому-нибудь понравится.

Разработкой игры занимается базирующаяся в Мэриленде компания **Leaping Lizard Software**.

Герои по-нашему

Нам очень приятно сообщить, что компания **GSC**, хорошо известная постоянным посетителям нашего города такими своими продуктами, как «**Косаки**» и «**Venator**», сейчас не сидит сложа руки, пожина плоды своих трудов, а во всю трудится над новым проектом. Называется данный проект **Arlandia — Золотники Зельм**. Чем можно ожидать от компании, которая сначала радуется великопленной стратегией, а потом шутером? Правильно — чего угодно. Так вот, **Золотники Зельм** — стратегия, причем пошаговая.

Пошаговые стратегии — жанр весьма популярный среди игроков и не очень популярный среди разработчиков, поэтому появление очередного проекта не может вызвать ничего кроме радости. К сожалению, кроме названия и жанра об игре больше ни-

чего не известно, нет даже официального анонса на сайте разработчиков (<http://www.gsc-game.com>), на зато некоторые подробности имеются на сайте **DTF** (www.dtf.ru) — заходите и смотрите. От себя добавлю, что, судя по всему, проект весьма любопытный — как только состоится официальный анонс, мы немедленно сообщим о нем.

Вызов карме

Компания **Havok** создала одноименную технологию по воссозданию реальной физики. Ну и что? Да ничего, если бы не тот факт, что Havok подписал договор с **Eidos Interactive** и ее подразделением **Ion Storm Austin** на использование этой технологии в таких проектах, как **Deus Ex 2** и **Thief 3**. Основные особенности этой технологии: — деформация объектов и расчет реальной



физической модели для каждого типа материала. Что ж, идея весьма интересна. Но известно, что посредственное исполнение может погубить любую идею — вспомните **Red Faction** и провинувший **GeoMod**.

Кстати реальная физика нынче очень популярная штука — по последним сообщениям, договор о сотрудничестве подписали компании **MathEngine** и **Epic Games** — они создают совместную технологию, основанную на движке нового **Unreal** и системе расчета физики **Karma**. Прием сотрудничать они собираются вплоть до 2005 года.

Как видите, компании-разработчики делают все возможное для того, чтобы приблизить игры к реальности — скоро мы перестанем понимать, где заканчивается жизнь и начинается игра. ©

Когда б имел златые годы...

Стоило не так давно увидеть свет проекта под названием **Златогорье**, как вскоре после этого его создатель, компания «**Бурут**», совместно с «**Руссобит-М**», объявляет о подписании договора на издание на территории России, стран СНГ и Балтии ролевой игры «**Златогорье-2**». Разработчики утверждают, что вторая часть будет значительно сильнее предыдущей, все ошибки исправлены, а пожелания учтены. Что ж, может быть и так, судить об этом пока сложно. Можем лишь процитировать пресс-релиз.

«Обширный игровой мир: более 200 уникальных локаций, от заснеженных просторов Альберти до знойных пустынь Морвини. Три огромных страны, каждая со своей историей и традициями.

Более 400 уникальных колоритных персонажей, по-разному настроенных по отношению к главному герою.

Значительно увеличено количество пред-

метов экзипровки, оружия и доспехов.

Добавлены многие новые типы вооружения, такие как копья, метательные ножи,



самострелы и огнестрельное оружие.

Интерактивный игровой мир, предоставляющий возможности взаимодействия с игровыми объектами.

Визуализация всех предметов экзипровки героя в игровых сценах.

Время прохождения игры увеличилось в 10 раз.

Новый игровой движок под названием **AGE Engine**.

Изменение вооружения и обмундирования членов партии, возможность управления партией.

Усовершенствованный алгоритм поведения противников.

Тактические элементы сражений, наличие прицельных ударов, возможность быстрой смены оружия, различные способы построения участников боя.

Многие виды оружия обладают магическими свойствами, расширяющими спектр их действия. Также появляются уникальные виды оружия, специализированные для определенных типов противников.

Выглядит весьма впечатляюще, согласитесь, — впрочем, и о первой части разработчики писали много хороша.

Релиз игры намечен на осень следующего года, а в феврале намечен выпуск демки. Вот тогда и сделаем вывод, стоит ли ждать эту игрушку.

Делаем рок

Сколько ни мечтай о славной карьере рок-музыканта, но, увы, не каждому это дано. Ну нет у человека слуха — что тогда делать? Может, а менеджеры подыскать?

А вот это скоро станет возможным для любого желающего — благодаря новой игре **Rock Manager**. Что это за игра такая? Почитайте пресс-релиз — поймете:

«Оригинальная английская версия единственного в своем роде симулятора менеджера рок-группы **Rock Manager** выйдет в ноябре в рамках серии **ORIGINALS** от **snowball.ru(tm)/IC**. Проект разработан хорошо знакомой российским игрокам шведской командой **PAN Interactive** (Ель-



- Компьютеры от 280
- Комплектующие
- Мультимедиа
- Расходные материалы

Гарантия до 24 мес.!

Доставка компьютеров по всей Украине. Промышленные компьютеры.

www.1-incom.com.ua
Тел.: 241-9676; 241-9601



«Доминиона», «Отверженные», «Морские титаны», «Огнем и мечом».

Поклонники и знатоки анимационной музыки получат возможность лично познакомиться с легкоузнаваемыми персонажами, испытать на себе все положительные и отрицательные стороны изменчивых характеров мировых звезд, выбрать мелодику и подобрать музыкантов, а затем побегать по теле- и радиостудиям в попытках пристроить свой новый хит. Подобрать подарки нужным и ненужным людям, улучшить атмосферу в недружном коллективе и устраивать концерты в клубах тоже входит в ваши обязанности.



Добавим, что сейчас идет работа над глобальной адаптацией игры, и не исключено, что в русской версии, выход которой намечен на февраль следующего года, в ваши руки попадут более близкие и знакомые российским игрокам и их напугавшие зыблы.

Вот так. Займемся раскруткой Земфиры? Есть на что глаз положить

Некоторое время назад в сети появились слухи, что работы над продолжением популярного шутера от первого лица **No One Lives Forever** приостановлены, потом появились опровержения этих слухов от компаниеразработчика **Monolith** — и вот в Сети начали появляться первые скриншоты этой игрушки. Что ж, похоже, пессимисты опять пасомролены — <http://gamespot.com/gamespot/>

filters/products/screenindex/0,11104,532478,00.html). На сегодняшний день известно, что игра создается с использованием нового движка **LiH Tech Jupiter System**.

Флешпоинт с другой стороны

Вы уже играли в **Operation Flashpoint**, прошли все миссии, в том числе и любительские, и не знаете, чем заняться? Посмотрите снова на знакомое здание ОФ — видите пристройку? Что это? Да это же **Operation Flashpoint Gold Upgrade** — «золотая» версия Операции. **Codemasters** обещает, что она появится в магазинах уже в конце ноября. А что же нас ждет в этом алдейте? Знакомьтесь: **Operation Flashpoint: Red Hammer** — теперь мы воюем за русских!

Думаю, на это стоит посмотреть. Ждем...

Welcome to Hell

Думаете, в Аду жарко? Нет, там холодно и мокро. Во всяком случае, такого мнения придерживается компания **Furious Entertainment**, анонсировавшая в нашем городе новое здание под многообещающим названием **Cratered: Hell is Cold and Wet**.



Данный проект является многопользовательским 3D-экшеном, в котором нам придется принять участие в боях на всевозможных футуристических летательных аппаратах. Упор в этой игре делается на многопользовательский режим, на разработчики обещают нам и сингл. Релиз данной игры намечен на конец следующего года, но уже в середине декабря в Сети должна появиться демока игры.

Ну, а пока первые скриншоты и наброски можно посмотреть на официальном сайте проекта <http://www.furiousentertainment.com/cratered/>, там же можно и ознакомиться с подробностями.

Взлетаем!

Итак, четвертый **Команч** от **Novalogic** ушел «на золото». Думаю, нет нужды особо распространяться об этом симуляторе боевого вертолета. Релиз игры состоится 15 ноября. Правда, закладывается подозрение, что, когда в небо взлетит **Ил2**, **Команч** рухнет. Впрочем, посмотрим...

Серьезный Сэм задумался

Только что на сайте **GameSpot** (<http://gamespot.com>) появилось печальное известие от компании **Croteam**: несмотря на все уверения разработчиков и издателей, вторая часть популярного шутера от первого лица **Serious Sam: The Second Encounter** перенесена-таки на следующий год. Вот и верь после этого людям! А еще ведь недавно заявляли — все почти готово, ждите.

Ладно, ждем, нам не привыкать. Тем более, что разработчики заняты важным делом — оттапливают баги и тестируют мультиплеерные карты. Ну а пока можно зайти на **GameSpot** и утешиться новыми скриншотами.

Расклады и разборки

Вы слышали о **Гарри Поттере**? Как же, очень популярный на западе персонаж — и книги о нем пишут, и фильмы снимают, и компьютерные игры делают. Компания **Wizards of the Coast**, известная своей популярной игрой **Magic The Gathering**, тоже решила внести свою лепту в эту эпопею — получите настольную картонную игру **Harry Potter**. Вот выдержки из пресс-релиза:

«**Harry Potter** — это интеллектуальная настольная игра с использованием коллекционных карточек для детей от 8 до 14 лет. В основе игры лежит популярная одноименная книга Дж. К. Роулинг. А над созданием иллюстраций для карточек работали самые известные художники мира.

В игре **Harry Potter** вы — студент Хогвартса. Вместе с остальными волшебниками вы вступаете в студенческий клуб дуэлянтов. Игра представляет собой поединки двух волшебников, каждый из которых умеет колдовать и использовать магические существа в игре.

В интеллектуальную настольную игру **Harry Potter** играют два игрока, каждый самостоятельно формирует свой игровой набор. Существует около 200 различных картонных изображений сцен из романа, любимых персонажей, заклинаний, эликсиров и снадобий, которые обеспечивают неповторимость каждой партии и позволяют использовать разные стратегии и тактику.

Интересно? Тогда милости просим в компанию **«Sargona»** за подробностями.



АКЦИЯ!!!

КУПИ

три бустера или готовую колоду настольной игры «ПОКЕМОН» и ПОЛУЧИ в ПОДАРОК CD «ПОКЕМОН»

АКЦИЯ действует по адресам:

г. Киев, Торговый центр «Квадрат/Світ книги» на ст.м. Арсенальная.

г. Киев, Торговый центр «Все для дому», на ст.м. Дружбы Народов

г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б, клуб «Легенда», тел. 461-3161



Сергей ИГРОМАНОВ

СИТУАЦИЯ HELP. СИТУАЦИЯ SOS!

Чего греха таить, подавляющее большинство компьютерного парка в Украине работает на пиратском ПО. Независимо от типа используемой программы, мы привыкли платить за нее в лучшем случае что-то около 10 грн, точнее, даже не за нее, а за бланку, на которой она записана, да за труд продавца — не более. А ведь еще есть такое понятие, как авторское право, которое, по идее, надо соблюдать. О том, как у нас отстаивают эти самые права, мы и поговорим.

Сразу хотелось бы предупредить читателей Мика, которые привыкли к материалам, зачастую оторванным от реальности: увы, этот получился весьма жизненным. И к сожалению, достаточно безрадостным, впрочем еще печальнее ситуация, послужившая поводом для его написания. Но обо всем по порядку.

Intro

До сих пор никаким problem с доступностью для отечественных пользователей современного ПО не наблюдалось. Все, начиная от простых обывателей и заканчивая многими крупными компаниями и государственными учреждениями, преспокойно пользовались пиратским софтом и оставались довольны. Когда речь шла о покупке компьютерной техники, калькулировались расходы только на ее аппаратную часть, программную никто в расчет не брал. Да и зачем, когда продукт полностью аналогичными характеристиками, только лишенный авторской лицензии на право его использования и технической поддержки, можно запросто купить на одном из многочисленных рынков, раскладок или даже в специализированном магазине. Причем никакого риска, все вполне легально, в рамках наших законов, конечно. То, что тем самым в открытую нарушались авторские права, никого не волновало — Штаты где-то там, далеко, до нас не достанут. Не правда ли, знакомая ситуация?

Так бы и продолжаться этой сказочной жизни, но в последнее время она кому-то стала мешать. Кому, догадаться не сложно, если прикинуть, что именно пиратский софт пользуется наибольшей популярностью, а значит, в перспективе продажа легальных копий которого может принести немалые прибыли компании-производителю. Конечно же, это все мы любимый **Microsoft** и в первую очередь его ОС **Windows**. Ведь, несмотря на частые заявления, что бесплатный **Linux** — *Rulez forever*, озеры не болно спешат отказываться от Винды, которая, по мнению многих, *must die*.

Таким образом, мирно спавшая до сих пор **Microsoft** начала действовать, всецело поддерживаемая законопослушным правительством США. Заметьте, действующим на правительственном уровне. По сути, изначально чисто экономическая проблема переросла в политическую. Как на все это отреагировали наши органы власти? С формальной точки зрения так, как и должны были отреагировать, — в первую очередь, активизировались правоо-

хранительные органы. Моховик начал рас-
каиваться...

...или кушать хотят все

Первая волна исков была направлена против фирм, занимающихся продажами компьютеров. Однако эти субъекты рынка сумели достаточно быстро приспособиться к сложившейся ситуации. Нужна была новая мишень, и ею стали дорогие сердцу геймера компьютерные клубы. Поначалу появившуюся проблему владельцам клубов удавалось решать относительно малой кровью, «договариваясь» с людьми, осуществляющими контроль на местах. Однако Генеральная прокуратура, а вслед за ней и городская, в первую очередь, столичная, начали действовать решительнее.

Теперь владельцам клубов стали ходить в гости «тройкой»: представители Прокуратуры, УБЭП (Управления по борьбе с экономическими преступлениями), УБОП (Управления по борьбе с организованной преступностью) при поддержке налоговой инспекции. Впечатлеть? Но еще больше впечатляют результаты таких встреч — вся компьютерная техника в случае обнаружения нелегального ПО подлежит конфискации! Для многих это означает в лучшем случае конец прибыльному бизнесу, в худшем — прямую дорогу в долговую яму.

Неудивительно, что нормальный режим функционирования большинства компьютерных клубов сейчас нарушился. Перед их владельцами в один миг вырос целый ряд вопросов, которые надо было немедленно решать. Прежде всего, надо ли подстраиваться под сложившуюся ситуацию и тратить деньги на лицензионный софт или лучше на христов, которые смогут доказать неправотуность предпринятых властями мер? Хотя последнее очень маловероятно — с авторскими правами на продукт не очень-то поспоришь. Похоже, переход на лицензионное ПО для организаций становится все более неизбежным, вопрос только когда.

Если так, придется раскошелиться. Тут снова возникает дилемма, какую платформу выбрать — привычную, но дорогую **Windows** или незнакомую, но бесплатный **Linux**. Однако именно первая, вопреки всем нареканиям, очень предпочтительна для игр, без которых просто немислим современный компьютерный клуб. Правда, весь парадокс в том, что у нас невозможно немедленно приобрести боксовую лицензию на эту ОС, даже

при 100 % предоплате поставку придется ждать несколько месяцев. Но фокус в том, что ведь прийти в гости могут в любое время!

Не спасает ситуацию и переход на бесплатный **Linux**, ведь игр, портированных под эту ОС, чрезвычайно мало, в режиме эмуляции среды **Windows** под **Linux** также захотят работать далеко не все современные популярные игрушки. Немалые деньги уйдут и на приобретение боксовых лицензий на сами игры, ведь лицензию придется приобрести для КАЖДОЙ игры на КАЖДУЮ машину. Прикиньте, во что это выльется, если в клубе около 20 машин, и на каждой по 20 игр. Итого 400 лицензий! А непрерывное обновление парка ПО... Как результат — ощутимый рост цен на услуги, сокращение число как самих клубов, так и охватываемой спектра предоставляемых услуг. Где же выход?

В единстве наша сила

Действительно, описанная проблема очень неохотно свалилась на головы все без исключения владельцы компьютерных клубов. Именно это обстоятельство и вынудило их наиболее активных представителей организовать в Киеве всеобщее собрание и подумать над тем, как жить дальше. Всего собралось около 200 делегатов со всех регионов Украины. Естественно, суждения высказывались самые полярные, но практически все выступили за немедленное создание **БАВК (Всеукраинской ассоциации компьютерных клубов)**. Именно в этот день, **9 ноября**, эта организация и начала свою деятельность.

Поможет ли она хоть как-то решить непростую проблему немедленной и полной легализации используемого ПО, покажет только время. На первые шаги уже сделаны — выработана общая концепция дальнейших действий и оформлены управленческие структуры ассоциации. Ее председателем избран **Александр Станиславович Бернатович**, директор компании «ИТ-консалтинг», человек, который не понаслышке знаком с данной проблематикой, поскольку сам неоднократно выступал в качестве технического эксперта на подобных разбирательствах. На собрании приняли свыше ста новых заявок на членство в организации. В общем, лед тронулся, будем надеяться, в нужном направлении.

P.S. Надеемся, любители клубного времяпрепровождения отнесутся к ситуации с пониманием.

И снова поля сражений ждут ваших бойцов. На этот раз боевые действия развернутся в уже почти достроенном здании «Wizardry 8».

Том/DOC/КЕРТИС
kertis@torba.com

Wizardry

Системные требования: Pentium 266, 64 Мб Ram
Рекомендуемые: P600, 128 Мб Ram, 3D-акселератор

В некотором царстве, некотором государстве... Нет, это не оттуда. Ага, вот, однажды, давным-давно, жили-были. Нет, все-таки не так. Вот как — на заре времен, когда пиво было бесплатным, сигареты росли на деревьях, а компьютеры были мало кому известны, появилась игра под названием *Wizardry*, и так она понравилась людям и создателям, что вслед за первой частью пошла продол-



жения, одно другого краше и интересней. Вот только все хорошее однажды заканчивается, вышла седьмая часть игры, и — тишина. Ушел из компании создатель пятной-седьмой Визардрии, знаменитый Дэвид Брэдли, занялся собственными проектами, а геймеры старой закалки доставали время от времени с полочки диск с игрой, стирали с него пыль и засовывали в сидиром. И с грустью вспоминали о былом...

Прошло больше девяти лет. Кто сейчас помнит о мире Визардрии? Кто играл в предыдущие части? Кто вообще знает что-то об этой игре? Максимум, что могут сказать, что это старый RPG-сериял, типа *Might and Magic*.

Ну ладно, не будем о старом. Как бы то ни было, но *Sirtech* не оставила мысли о продолжении знаменитого сериала, и оно зрело в глубинах компании долгие годы. Вот только время шло, а игры все не было. Потом оказалось, что игра уже готова, а издавать ее никто не хочет. Потом нашли издателя, но к этому моменту компания *Sirtech* прекратила свое существование. Тут бы и сказке конец, но, к счастью, российская компания Бука подписала договор об издании игры на территории России и стран СНГ. Так что поманем многострадальный *Sirtech* и будем ждать декабрь и релиза игры.

А тем временем в сети появилась демка игры. Демок постоянно появля-

ется довольно много, и далеко не все из них мы скачиваем, но пройти мимо столь долгожданной игры мы просто не могли. И вот, поиграв в нее несколько дней, я уселся за эту статью. Уселся, чтобы подвести итоги и ответить на мучивший лично меня вопрос — стоит ли ждать восьмую Визардрию? Или крабам уже мертв и нечего глумиться над трудом?

Довоите смотреть вместе.

Лично моим первым впечатлением была обидка — мне не дали генерить своего персонажа, а предложили загрузить сохранение игры и играть готовой группой. Каждый ждет от игры чего-то своего, у каждого человека есть свои приоритеты. Лично я знаю парня, который не любит генерить персонажей. Играть любит, а генерить нет. Бывает. Но я ненавижу играть чужой группой: RPG — это вам не экшен.

Ладно, поехали дальше. Что тут у нас с графикой?

Что можно ждать от игры, которую делали несколько лет, а потом год не могли издать? Правильно, ничего хорошего ждать не придется. Но... Визардрии явно решила продолжать удивлять — ее графика вполне на уровне. Сравнивая с другими RPG от первого лица, мы понимаем, что восьмой *Might and Magic*, как минимум, не краше. Да и вышедшие в прошлом году *Wizards & Warriors* оставляют желать лучшего. Так что резюмируя — нарисовано все весьма неплохо, а ма-



гия и вовсе хорошо, касты выглядят красиво и красочно.

И вообще, честно говоря, лично для меня в RPG графика далеко не самое важное — лишь бы не раздражала. Гораздо интересней сюжет и боевая система. Ну и геймплей, конечно.

Итак, изначально наша группа состоит из шести персонажей, к которым потом можно присоединить двух NPC. Стоим мы, значит, на берегу, оглядываемся по сторонам и любим пейзажем. Ничего такой пейзаж, неплохой, правда, опять этот вездесущий ту-

ман — но вдалеке, не мешает. Так, прогуляемся? Ага, что это такое к нам ползет? Крабы? Ненавижу! Группа, к бою.

Группа к бою готова. Ты кто, мужик? Ага, фэйрбол. Прекрасно. Довольно, дружок, пальнем им по крабам. О, а что это за кружочки появились — зеленые, синие, красные? Это, типа, регуляция силы заклинаний. На максим-



мум и стреляем. Не понял. А это что за посох? Ага, его можно двигать. Так, поближе к крабам, чтобы они все засветились зеленым. Порядок, сейчас влупим по всем. Батарей, огонь!

Упс... Парня, а чего вы все померкли? Ах, слишком сильный фэйрбол... Где тут у нас Лодка?

Как вы поняли, с боями в *Wizardry* все не так уж просто. Есть два режима боя — пофазовый и альтернативный. Альтернативный, он, типа, идет в реальном времени с паузой на выбор заклинаний. Пофазовый мне понравился больше — в начале мы раздем всем членам партии задания, потом начинаются бой. Считается ИНИЦИАТИВА всех персонажей и монстров и, в зависимости от нее, раздается очередность ходов. Имена ваших героев пишутся разными цветами, в результате, когда вы назначаете фэйтеру атаку, над монстром, которого он собирается атаковать, появляется треугольничек нужного цвета. Таким образом, раздав всем героям задания, вы можете, перед тем как приступить к битве, проверить, не упустили ли вы кого из монстров. Очень удобно.

Вообще, боевая система и интерфейс в *Wizardry* сделаны с любовью к игрокам — просто и красиво.

Следующее, что меня приятно порадовало, — это **роствор характеристики**. Каждый персонаж характеризуется семью основными параметрами — это *Strength*, *Intelligence*, *Piety*, *Vitality*, *Dexterity*, *Speed* и *Senses*. Каждый из этих параметров отвечает за целый ряд умений и характеристик персонажей. Ус-



ловно их можно разделить на следующие группы.

Вторичные характеристики — это здоровье, stamina, мана, шанс на удачную атаку и прочее.

Боевые умения — тут все ясно, это способность владения различными видами оружия.



Физические умения — уклонение от ударов, взлом замков при помощи тупой физической силы и прочее.

Магические умения — это, понятное дело, владение магией.

Академические умения — очень большой пласт умений, в которые входит и распознавание предметов, и взаимодействие с NPC, и критическое удари, и прочее, прочее, прочее.

Последний разряд умений — это умения **специальные** (экспертные) — вот, парни, к чему нужно стремиться. В отличие от остальных, вы их получаете не сразу, а только когда достигнете предела — сотни в каком-то из основных параметров. К сожалению, в демке эту самую сотню прокачать я не смог, так что рассказать вам об экспертных умениях не могу.

Система игры очень проста. Для каждой из характеристик максимум — это 100, так что не нужно ломать себе голову над вопросом: сила 20 — это хорошо или нет. Понятно, что это мало, особенно для воина.

Как видите, все просто и логично.

Что еще порадовало — это наличие **монстров**. Они генерируются компьютером, причем он, подлещ, обращает внимание на состав и раскачанность вашей группы. В любой момент, когда вы решите полечиться, можете лечь спать, только рекомендуя приготовить к тому, что, когда вы проснетесь, вас уже будут поджидать неприятности. И иногда очень серьезные — например, закончив зачистку доступного в демке уровня, я решил проверить, не забыл ли чего, все ли нашел. Ну, а перед этим вздремнул. Проснулся, гляжу — ба! Летучие мыши! Привет, экспло! Этих самых летучих мышей я пережил уже пару десятков, а тут всего три. Сейчас — сейчас. Где наш модный файербол?

Ноте... Не понял, вы еще живы? То есть как это у вас по 150 хитов? Эй! Куда вы облетаете файеры! Не нужно убивать мага! Унс... Опс... Жирные твоя — откуда такие мутанты только берутся?

Берутся. Так что не думайте, что вы очень круты. Это вам не Арканум, где после двадцатого уровня враги уже не страшны.

Еще, что меня прикололо, это **развитие способностей** — естественно, как обычно, при получении нового уровня вы можете потратить полученные очки на прокачку того или иного умения, той или иной способности. Но,

кроме этого, ваши умения растут по ходу их использования! Очень правильно. Я всегда не понимал, как это вор может научиться лучше вскрывать замки, помажав пару часов мечом.

Теперь еще одна приятная вещь — **обещание героев между собой**. В некоторых играх создается впечатление, что ты управляешь группой глупых персонажей. Мне, как человеку любящему временами поводить AD&D, это откровенно неприкольно. В настоящей ролевой игре очень важен отыгрыш. Персонажи должны быть наделены характером, привычками, наклонностями. Естественно, достичь всего этого в компьютерной игре весьма непросто. Но создатели Визардрии приложили все усилия для того, чтобы оживить наших героев. «Ой — кричит файтер. — Я вижу моего миса! Идем надерем всем задницы!» «А их не слишком много?» — сомневаются борд.

Очень весело.

Эх, а генерация персонажа... Да, не дали попробовать... Просто учитывайте, что выбирать нам придется из 11 рас и 15 классов. Лихо? Даже очень. И не забудьте выбрать каждому из своих персонажей приятный голос — вам их всю игру слушать придется! Я не могу сказать, насколько разнится между собой классы и имеет ли значение выбранный пол, — увы, не могу. Читая обзоры в сети, я сталкивался с разными мнениями на эту тему, но пересказывать их не стану — подождем релиза.

Я не знаю, что еще сказать. По демке судить сложно. Точнее, нет, не так. Судить можно, вот выводы делать рано. Но, все-таки попробую. И, надеюсь, не ошибусь.

До сегодняшнего дня я был уверен, что лучший RPG года — это Arcanum. Я поиграл в Визардрию и подумал, что, возможно, я поспешил с выводами. У Арканума появился до-



стойный конкурент. Игра с очень интересным сюжетом, хорошей боевой системой. Игра, в которой нас ждет встреча с очень большим количеством NPC, в которой нам предстоит исследовать огромный мир. Игра, в которой никто не собирается ограничивать развитие наших героев «верхним уровнем» — нет, тут все честно. Прокачивайте, пока не надоест.

Это все, естественно, предварительные оценки, демка (а она представляет собой просто первый уровень игры) не слишком велика. Но. Когда она закончится, хочется стукнуть кулаком по столу и закричать: «Еще!». А это о чем-то говорит — не так ли?

О чем я еще не рассказывал?

О сюжете?

Помните, на чем закончилась седьмая часть сериала?

Ой, извините, не нужно. Я все понял. Итак, слушайте и удивляйтесь...

Гаето в бесконечности вселенной существует Доминус — планета Космических Лордов. Эта планета не слишком развита с точки зрения технологий, но ее обитатели великолепно разбираются в магии. Так уж получилось, что Доминус не отрезан от всего мира и его жители вполне способны путешествовать по окрестным мирам, в которых жизнь развивалась разными путями. Некоторые специализировались на магии, зато некоторые предпочитали технику. Впрочем, дело вовсе не в этом, а в том, что на Доминусе находится великий артефакт *Astral Dominoe* (артефакт Великой Силы Жизни). И, естественно, существует злодей — известный некоторым из нас по седьмой части игры *Dark Savant*. Ну



и, понятное дело, существуем мы — благородные герои, пытающиеся остановить злодея.

Вот, собственно, и вся завязка. Не густо? Поиграйте в предыдущие части, многое станет понятней. Впрочем, подчеркну, что совсем не обязательно. Думаю, для многих важная часть Визардрии станет первой, с которой начнется и, увы, последняя, которой закончится знакомство с великолепным миром Доминуса.

А вот, если вы играли в седьмую часть и сохранили сейвы, в надежде импортировать их в продолжение, — что ж, значит, вам повезло. У вас это получится. Не забыты ветераны!

Ну вот, вроде бы все рассказал. Во всяком случае, все, что хотел, — я специально не стал вдаваться в описание классов и характеристик, это я уже успел сделать в обзоре.

Цель данной превьюшки проста — я хотел показать, что нам еще есть чего ждать в этом году, но что надеяться.

Есть игры, которые нужно ждать.

Есть игры, которые оправдывают ожидания.

Я очень надеюсь, что Визардрия относится к этому типу игр, что мы получим не просто игру, которую можно пройти за день и забыть, оставив попытку на дальнейшее жюлье, а игру, в которой можно будет жить. Мир, из которого не захочется возвращаться в реальность.

А пока юзаем демку и ждем локализации от Буки. Точные сроки выхода игры в России мне не известны, но, вроде, сейчас заканчивается последняя стадия бета-тестирования, и Бука обещает, что игра появится в продаже в конце ноября — начале декабря.

Очень хочется верить. И очень хочется надеяться на качественный перевод!

На радость любителям RTS компания Ensemble Studios завершает новую постройку в привычном уже стиле.

AGE of MYTHOLOGY

Андрей СМЕРНОВ

Поклонникам реалтаймовых стратегий в последнее время все чаще улыбается удача (если таковой можно назвать появление все новых и новых игр). Особенно это утверждение касается тех, кто неоднократно водил свои почти неуправляемые отряды-толпы на штурмы городов и замков в Эпохе Империй (защитники все время находились в погоне за кажим-нибудь плавающим противником умчаться на край карты или впасть без прикрытия под плотный огонь башен и замков). С достаточно большой плотностью на единицу времени появляются уже сейчас — *Земли Империй* (от Гудмена, разработчика Эпохи Империй, со-

альный, только с точки зрения человеческой мифологии, мир, где в одном звезде сражаются плечом к плечу мифические герои и простые солдаты, при этом получа «постоянную поддержку с воздуха» от богов (не было вертолетов, не было). Такое вот фундаментальное отличие. Но — приглядимся к деталям...

Если вы еще не успели догадаться, скажу, что движок у игры новый, творческий. Описывать великолепие ландшафтов и новых зверей, которые будут бродить по Эпохе Мифологии, не буду — смысла нет, да и с началом боевых действий нападение на какого-то крестьянина дикого волка проходит незамеченным или просто раздражает. Так что — о других деталях! На все про все геймерам отдадутся на растерзание три расы: египтяне, греки и норвежцы (очевидно, викинги) — различные по своим характеристикам. К уже известным четырем ресурсам добавится некий пятый (некий, потому как он и не ресурс вовсе, а нечто нематериальное, но очень полезное) — *покровительство*. Зачем он нужен? Не забывайте, что в игре дело придется иметь с богами, которые вот за этот-то «ресурс» (который, кстати, тоже расходуется, и не может быть выше 100) будут оказывать вам посильную помощь (кроме пользования божьей помощью, этот ресурс можно тратить еще на вызов мифологических существ, как-то: минотавров, циклопов, медуз, ледяных гигантов, мумий — и получение мифологических усовершенствований). Так вот, у каждой расы имеется по три



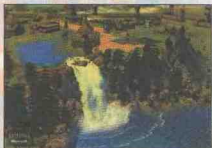
завладевшую собственную компанию), судя по всему, очень крутой проект, расширяющий временные и исторические рамки Эпох как в более древние времена, так и на 200 лет в будущее (это не самое главное, конечно, просто фактик); и от оригинальных разработчиков АОЕ — *Age of Mythology*, которая должна появиться в марте 2002 года. О второй-то мы сейчас и поговорим...

Для начала — сенсация! Согласно социологическим опросам, к богам чаще всего обращаются: на 1 месте по количеству — верующие в храмах; на 2 месте — геймеры в клубах, дома или на работе (в отсутствие начальника или домашнего животного). Прием, если первые поддерживают постоянный контакт с «внеднействующими» богами, то вторые (отшельники!) общаются исключительно с каменными «ископаемыми» божественными субстанциями, которые, согласно требованиям современного времени, сделали технологический прогресс и теперь обречены в виртуальном пространстве. Разработчики из Ensemble Studios еще больше упрочили позиции позавыбыв богов в виртуальном, готовя к выходу Age of Mythology.

Уйдя от ожидаемой исторической последовательности (да и от реальной истории вообще), Age of Mythology заносит нас в некий ре-

алокладом получается, что реальное количество различных по сути рас увеличивается до девяти), причем покровительствует, исходя из своих возможностей. К примеру, Один — всевидящий и роса, для которой он является покровителем, среди прочего, получает возможность видеть большее количество мировой карты. А Зевс дает своим «подчиненным» возможность вызвать шторм молний.

У каждой из трех основных рас существуют свои Герои — личности с усиленным ударом и количеством жизни. Получают героев путем повышения опыта рядовых бойцов (чем больше крови прольет персонаж, тем ближе он к



пантеону героя). Кроме практического применения героя в бою имеется и такая интересная (и правильная) деталь: помощь с небес (от бога-покровителя) придет не в виде точечного бомбометания метеоров или прицельного поражения территорий молниями. Все это счастье сваливается с небес только на голову героя (и прилегающую местность). К счастью, не поражаю собственных юнитов. Так что для того, чтобы обрушить «громы и молнии» в нужное место, необходимо протолкнуть своего ненаглядного героя в гущу врагов!

Управление отрядками упростили. Теперь не обязательно нажимать «Ctrl+№», чтобы организовать отряд: можно будет пользоваться иконками сверху экрана, которые, кроме прочего, покажут доминирующий тип войск в отряде. Отдельные иконки будут сигнализировать и о бездельничанье-крестинах.

Эпохи, через которые пройдут расы, сокращены с четырех до трех. По завершению разработчики, они сделали все возможное, чтобы дикая гонка по эпохам ради атрейда стала менее оправданной (богам-то всегда остаются богам!). Алгоритм отдельных юнитов будет более визуализирован: от голого воина до увешанного броней бойца (причем броня будет меняться в зависимости от технологий — бронза или сталь).

Естественно, в игре будут присутствовать и кампании, которые играют от лица героя. Миссий много, и самых разнообразных, система брифингов в них тоже будет более приятной. Изменения коснутся и мультиплеера...

О, позавыбыв божье Место, отведенное под статью, уже полностью использовано! А значит — ждем выхода в марте будущего года Age of Mythology. Тогда про нее более конкретно и поговорим...



основных бога (египтяне: Ра, Осирис и Сет; греки: Зевс, Посейдон и Аид; викинги: Один, Тор и Локи). У египтян покровительство растет за счет постройки памятников богам, у греков жители вымывают его в храмах, викинги же добиваются благосклонности высших сил, убивая врагов. В начале игры выбирается одно первичное божество, которое покровительствует всем действиям расы (при таких

Один из самых известных архитекторов нашего города, господин Сид Мейер, наконец, ввел в эксплуатацию третий корпус «Цивилизации».

Ефим БЕРКОВИЧ aka RAND

SID MEIER'S

CIVILIZATION III

Эта история началась давным-давно. В то время Игроград был еще совсем юным городом, а Департамент Защиты Виртуальной Реальности вообще еще не было. А стало быть, наши доблестные сотрудники еще не промышляли своим героическим ремеслом. Хотя...

Была темная ночь. Два молодых человека подозрительной наружности стоят под окнами какого-то здания.

— Значит так, Кертис, ты отвлекаешь охрану. Я в это время залезу внутрь. Потом я уже изнутри отвлеку их, а ты залозишь.

— Ну да, конечно, в прошлый раз так делали — и что? Ты-то пролез куда надо, а меня в милиции до утра продержали. Не, давай ты отвлекаешь, а я залезу первым.

— А может, опять попробовать притвориться, что мы тут работаем?



— Угу, только опять не поверят.

Их разговор перебил тихий хлопок — свободный конец веревки упал сверху на асфальт. Молодые люди подняли глаза. Их общий приятель Йоши Стивен, работавший в этом столь желанном для них месте, все-таки выполнил свое обещание и сумел облегчить им попадание внутрь здания. Оставив компьютер им на растерзание, он, как всегда, ушел спать. После продолжительного спора, кому сегодня играть, а кому сидеть рядом, компьютер был включен, а на мониторе появилась надпись «Civilization».

С тех пор прошло много лет...

Кабинет начальника ДВЗР. За столом сидит Ранд. В нем с большим трудом можно узнать тогдашнего молодого человека. Ранд читает «Игроградский Вестник». Внезапно

его взгляд, поначалу лениво расслабленный, меняется. Его глаза начинают гипнотически сверлить заголовок: «Сдано в эксплуатацию здание «Civilization III». Потом начинают мелко дрожать руки...

— М-де... пора тряхнуть старинной — разомнусь на просторах ВР. В конце концов, если бы не цивилика... не работал бы я здесь.

Из отчета Ранда (бывшего спецгента, теперь начальника ДВЗР)

При входе мне предложили выбрать, кем я буду управлять. Казалось бы, ничего удивительного: те же порядки были и раньше, но... от того, кого ты выберешь, в принципе, мало что зависело. А теперь? К примеру, возьмем русских, которыми провит императорша Екатерина, — от моего имени, естественно. Они хорошие изобретатели и открыватели новых земель. А вот самые обычные всадников у них казаки. Вроде бы мелочь. Но то, что именно они могут составить наши удорные войска лет так на триста вперед, серьезно меняет ситуацию. Да и вообще, в зависимости от того, за кого именно вы начнете играть, будет определяться и то, как игра пойдет дальше. Даже чудеса света будут строиться разные. К примеру, одним расам для достижения «Золотого Века» нужен «Вояж Магелана», другим «Оракул», а третьим «Программа поиска НЛО». В общем, надо крепко подумать перед тем, как начать игру.

Ну, я подумал и решил... Американцы, наверно, превыше всех сами себе любят — потому и начал за них, чтоб проще и интереснее было. Дали мне вначале одного строителя и одного рабочего. Нашел я себе удобное место — и вперед, построил первый город. Чтобы не напрягать мозги, решил рабочему задать автоматический режим работы. Оказалось, что ведет он себя при этом, скажем так, не вполне интеллект-

туально. Вот, к примеру, я считаю, что в этом месте должна быть ирригация, ее, соответственно, и строю. Он же сносит ее на фиг и строит там шахту. Вывод: варианты всего два: либо все делать самостоятельно, либо довериться компьютеру и покорно терпеть его капризы.

Построив первый город, я, естествен-



но, решил его развивать. Сначала мне разрешили только построить амбар — чтобы новые жители появлялись в два раза быстрее. Ну, дурное дело нехитрое, может и подождать — важнее поскорей заложить новые города. Соответственно, решил я сперва выпустить еще одного строителя... Строили они его долго, я даже чуть было не заснул, — на дело того стоило. И вот на карте кроме Вашингтона появились еще и Нью-Йорк. А имея два города, уже есть что развивать. Благо, за это время моим ученым удалось учредить пару нужных наук. Так что, выпустив одного воина и поставив по копейщику в оборону, я занялся вплотную развитием городов: Амбар,

КОМПЬЮТЕРЫ

Мониторы
Принтеры
Сканеры
Комплекующие
Мультимедиа
и многое другое...

с. Киев, ул. Патрушевская 16, оф. 28. г. Донецк, ул. Платоновская 1.
тел. 044-229-79-87 тел. 0622-655-213

www.http://www.apars.dn.ua
E-mail: info@apars.dn.ua

потом бараки, потом храм, потом... в общем, всего не упоминишь. Глядишь: то одно строение готово, тут же рядом заканчивается другое — ни доты ни взять Иггрод. Враги, правда, все время пытаются атаковать — по счастью, делают они это довольно туго, обычно атакуются самый ближний к ним город. Именно там и при-



ходится держать основную армию. Хорошо, хоть инфраструктуру вокруг города уничтожить хоть иногда удается, а то бы было совсем скучно.

Мы наш, мы новый мир построим (не игравшим раньше посвящается)

Итак, представьте себе: перед нами карта мира. На ней квадратик городов, по ней перемещаются фигурки разнообразных юнитов — от работяг-строителей до танков и авианосцев. Правой кнопкой мыши мы можем зайти в город и решить, что именно в нем строить. Каждое строение имеет свои плюсы и, естественно, минусы. Плюсы — это и повышение различных внутренних характеристик города, и улучшение настроения жителей или характеристик производимых юнитов. Минусы обычно выражаются в расходах на поддержание каждого строения. Ну, и еще такие памятники архитектуры индустриальной эпохи, как фабрика или тепловые и атомные электростанции, загрязняют природу городских предместий.

Мы строили, строили...

А теперь представьте себе, что у вас уже есть достаточное (на ваш взгляд, по крайней мере) количество городов. Вы хотите, естественно, иметь больше, но вот незадача — кругом рыщут враги. Дипломатическими методами решить эту проблему не удается. Ну не хотят они по доброй воле отдавать свою территорию. Что остается? Остается воевать. Итак, формируем небольшие боевые отряды — и вперед. Но и тут не все так просто. У врага в узловых точках, особенно в городах, практически всегда начеку гарнизоны защитников. Причем опыт показывает, что защищаться гораздо

легче, чем нападать. К примеру, один отряд копейщиков при удачном раскладе способен запросто отбивает 2-3 отряда мушкетеров. Ну да Бог с ними, с мушкетерами. Но каким образом самые примитивные варяги, вооруженные каменными топорами, ухитряются уничтожить танковую бригаду, это уж вообще не поддается объяснению. В общем, что-то тут недороботано. А может, так все и задумывалось. Все-таки предупреждали ведь создатели игры, что во главе игровой концепции будут именно отношения различных цивилизаций между собой, торговля и прочее — военные действия останутся только на крайний случай. Хотя на самом деле воевать приходится довольно часто. Даже если вы сами последовательный пацифист и не хотите ни на кого нападать, все равно вам придется как минимум защищаться от набегов соседей. А как известно, лучшая оборона — это нападение. Но не будем забывать вперед.

Как еще можно заполнить территорию? Можно повысить уровень культуры городов, строить там всякие библиотеки, исследовательские лаборатории и прочие культурные очаги. Если рядом находятся два города — ваш и вражеский, — и в одном (желательно, именно вашем ☺) есть все необходимые здания, а в другом их нет, то есть основательный шанс, что жители вражеского города захотят перейти



под ваш патронат. То же может произойти и при захвате вражеского города. Если поставить в нем слишком маленький гарнизон, то мирные доселе жители могут взбунтоваться и... организовать военный отряд, выгнать захватчиков за городскую черту. Впрочем, можно вызвать вражеский город и измором. Уничтожаем всю инфраструктуру вокруг города, и, следовательно, жители могут оказаться впечатлены «прощенными» методами ☺ вашего правления. Точно сказать не могу, но по моему, подобные эффекты как раз и зависят от того, какая именно форма правления сейчас принята в вашем государстве. Но об этом чуть ниже.

Итак, своей цивилизацией, конечно, управляет именно вы. А вот как именно, зависит от общественного строя. Конечно, никто не собирается ни с того ни с сего разрешить вашим жителям решать вопросы государственного управления, каким бы демократическим оно ни было (а где вы видели настоящую демократию?). Жители выражают свое неудовольствие бунтами, забастовками, разрушением зданий. Правда, это можно уладить, но... снижение на-

логов и уменьшение занятости людей в одном из городов — это, конечно, выход, но только на время. Уж слишком сокращается поступление денег в казну в первом случае, и падает производство во втором. В общем, желательно сразу выяснить, чем именно недовольны жители, и решить эту проблему. Второй способ — ввести монархию или коммунизм. Но и эти методы не оптимальны. При демократии производство городов в полтора раза больше, да и



другие бонусы есть... в общем, если демократия уже избрала ваши умники, то лучше жить именно в демократическом обществе. Да и вообще, все изобретения лучше вводить сразу в дело.

Витязи на распутье

А теперь настало время представить себе, что у вас уже есть несколько городов. Вокруг уже хватает врагов, но пока еще есть и свободная земля. Военная ситуация тоже сложная. С одними соседями война, на вылетукающая, с другими мир, с третьими вообще торговля и всяческая дружба. Также во всех городах есть еще не отстроенные гражданские (мирные) здания. А еще буквально в 5 клетках от вас находятся залежи полезных ископаемых, но, к сожалению, ваши руки до них не достают. Что делать? Ведь хочется и того, и другого, и третьего.

Весь фокус в том, что в этой игре крайне не рекомендуется закидываться на чем-то одним. То есть оптимальный вариант в подобном случае следующий: в одном городе возводим строения, в другом создаем военные юниты, а в третьем — сетлеров. Потом они меняются местами. Причем желательно, чтобы развитие городов не очень



различалось по уровню. Иначе, как уже предупреждалось, жители «недоразвитого» города могут и обидеться. То есть очень желательно, чтобы при равном количестве населения плотность застройки городов различалась не более чем на 2-3 строения.

2000 КОМПЬЮТЕРЫ
комплектующие, оргтехника
ноутбуки — от 2300 грн.
ЗВОНИТЕ — ДОГОВОРЯМСЯ
«Б» Вакантинна
Комитетна, 30, оф. 100
www.2000-comp.kiev.ua
office@2000-comp.kiev.ua
23-939-23
23-939-24

Мы рождены, чтоб сказку сделать былью

Особенно стоит обратить внимания на так называемые чудеса света. Есть чудеса



глобальные. Вот, к примеру, строите вы Пирамиду. Думаете, в ней только фараонов хоронить можно? А вот и нет! Если у вас есть пирамида, то больше вам не понадобится строить египетские пирамиды. Выгодно? Вроде бы да... если не учитывать, сколько сил и средств уйдет на ее постройку. То есть, конечно, если карта большая, это имеет смысл, но если у вас всего 3 города и больше в ближайшие 200 ходов вряд ли появится, то эта постройка смысла не имеет. То же самое со многими аналогичными сооружениями. Но вот, к примеру, такие, как Висание сады или Оракул, строить полезно. Хотя это мое субъективное мнение, быть может, кому-то понравится другой путь...

Всегда надо учитывать и то, что многие из чудес света работают только до определенного исторического момента. И если этот момент близок, строить смысла уже нет. Впрочем, есть чудеса света поменьше, они строятся быстрее, а пользы от них порой не намного меньше, чем от великих... ☺ В общем, экспериментируйте, благо оба всеим этом можно прочесть в Цивилипоэзии.

Орешек знаний тверд

Это-то «Цивилипоэзия», сопровождающая все части игры, придает ей особый шарм. Это большой справочник по всему, что может касаться игры. Именно здесь более всего ощутим прогресс, который Цивилика претерпела за прошедшие 10 лет. Раньше, к примеру, поиск в ней был по типу по алфавиту и по разделам, а теперь этот интереснейший раздел игры оборудован перекрестными гиперссылками, что несомненно облегчает поиск данных. Читать же ее всегда было интересно — ведь кроме чисто игровых сведений, в ней есть и множество информации, касающейся реальной жизни, реальной истории. В общем, этот талмуд будет полезен практически всем, от начинающих игроков до ветеранов. В частности, именно здесь я вычитал про существование так называемых «стратегических ресурсов».

Белое золото, черное золото

Итак, в игре появились так называемые «стратегические ресурсы». Что это такое, попробую объяснить на примере. Открывайте вы, к примеру, какую-нибудь кавалеристскую науку — чтобы всадники в государст-

ве завелись. Раньше вы сразу после этого могли уже начинать их производить в любом своем городе. Сейчас тоже, но только в том случае, если рядом с вашим городом пасутся табуны лошадей. Подумавше, — скажете вы, — можно ведь строить города только там, где есть какие-нибудь полезные ресурсы. Ничего у вас не выйдет. Если вы не знаете, как ресурс использовать, то и на карте его не видно. Что, впрочем, логично. Ну откуда жители вашей империи могли знать, что эти быстрые рослые зверюшки, то бишь лошади, могут быть такими полезными? Ну, с лошадьми-то ладно, они достаточно быстро становятся достоянием вашей культуры. А что делать с углем, нефтью или тем паче с ураном? Они открываются довольно поздно, может статься, что к этому моменту вся карта уже поделена, а нужный ресурс находится на территории противника. А добавите к этому еще и противную способность ресурсов заканчиваться в самый неподходящий момент, и вы поймете всю сложность этой версии игры. И хоть разработчики и обещают, что время от времени геологи будут находить новые месторождения, но со мной такого ни разу не случилось. Впрочем, нужные ресурсы можно попробовать купить у своих союзников, но обходится это слишком дорого. Так что, как и в реальной жизни, нас ожидают страдания за уголь, нефть, уран и алюминий ☹.

И снова про бочки и ложки

Есть общая проблема у практически всех грандов игростроения. После выхода одного, двух или нескольких шедевров, они пожизненно обречены на критику, сопровождающую появление их новых продуктов, — их сразу же начинают сравнивать со старыми. А так как от новых ждут тех же революционных прорывов, что и от старых, то и рады надуть губки и запричитывать: мол, исписался мастер, перестал делать шедевры. Таким критикам полезно помнить, что шедевры

не пекутся, как пирожки. Да, конечно, Третья Цивилизация не станет таким прорывом в игростроении, каким была первая, но ведь объективно она намного лучше и первой части, и второй. В ней более продуманная экономика, в ней улучшена графика и музыкальное сопровождение. Да, нет того феервер-



ка новых идей, обеспечивающего произведению славу шедевра, но играть ведь интересно! Вот и нечего бунтовать. В общем, если кратко, мы получили очень убедительную современную версию игры десятилетней давности. В плюсах у которой экономика, интерфейс, графика и звук. В минусах — система стражений и, на мой взгляд, плохо продуманная дипломатия и шпионаж. В общем, если вам некогда нравилась первая часть, бегите скорее за диском. А если не нравилась — все равно попробуйте, может быть, вы найдете как раз то, чего вам так не хватало в первоначальной версии.

И все же стоит упомянуть еще один недостаток, о котором промолчать никак невозможно. Это первая за последнее время игра в жанре пошаговых стратегий, не имеющая мультиплеера. На мой взгляд, это как минимум странно. Ведь даже ко второй части был add-on, позволяющий проверить свои силы в борьбе с живыми соперниками. Впрочем, может, в этот раз создатели игры поступят так же? Мол, вначале повоюем с синглом, а потом, если понравится, покупай add-on? Ладно, чего там гадать. Поживем — увидим.

DEVICOM

ВСЕ СПЕКТР КОМПЬЮТЕРНОЙ ТЕХНИКИ

АБСОЛЮТНАЯ СВОБОДА ВЫБОРА

КОМПЬЮТЕРЫ ДЛЯ ДОМА, ДЛЯ ОФИСА, ДЛЯ ДУШИ

Украина, г. Киев, Тверской тупик, 5А тел. /044/ 531-9-531
www.devicom.kiev.ua

Специите, спешите, только у нас в городе уже начался футбольный сезон 2002 года. Лучшие команды мира уже выходят на зеленый газон.



Дмитрий АМПИЛОВ

Жанр: спортсиму

Системные требования:

■ **минимальные:** P 600 МГц, 64 МБ ОЗУ, видеокарта 16 Мб;

■ **рекомендуемые:** P 800 МГц, 128 МБ ОЗУ, видеокарта 32 Мб.

Сядь за статью про Фифу, я очень долго ламал себе голову над тем, а что же, собственно, написать во вступлении? Ноябрь каждого года все футбольные ожидания с особым трепетом в сердце... Скажу честно и, может, немного грубо — на до-е-ло! Так что просто и быстро покритуем что-нибудь.

На самом деле, спортсмены на фоне остальных жанров выглядят просто-напросто ущербными. По сути, начиная с девятности седьмого, коренным образом не изменилось ничего. Пас, удар, навес, финт и хорошая для своего времени графика — все! Именно это мы из года в год и наблюдаем. По интерактивности компьютерный спорт проигрывает шутерам, по реалистичности — другим симам. Но есть еще одна сторона компьютерных игр. Это киберспорт. На World Cyber Games **Fifa 2001** была представлена одной из дисциплин, по которым проходит соревнования. Натолкнуло ли именно это событие EA Sports на мысль о том, что необходимо искоренить аркадность и повысить

изменений, геймплей-нововведений и стал на два порядка более серьезной и, что главное, сложной игрой, в которую не стыдно будет рубиться и на следующих турнирах WCG. Ответить «за базар»? Легко! Ближе к телу @!

Графическое исполнение игры со времен «2001» изменилось не слишком явно, но в то же время довольно-таки ощутимо (уж слишком много их на своем веку перевидал, они уже начинают сливаться). Менее мультяшным все стало, что ли. Круглоиндикатор подконтрольного игрока превратился в маленький треугольник и переместился в позицию над головой футболиста. Благодаря этому нововведению нако-



нец-то хорошо видно, что делает с мячом футболист.

Человеческих зрителей мы так и не дождались. Как и прежде, нашим успехам будут радоваться несколько десятков тысяч усеянных спайтов, изображающих, по идее, болельщиков. И если уж мы заговорили о паялах, то обилие их просто-таки сливается в зобу дыхания. Как вам фотографии с телекамеры, в слежении за мячом проворачивающиеся за полсекунды на сто семьдесят градусов. А запасные игроки? Тренеры? Отморозженные люди, мне их искренне жал! Всем бы такое хлоднокровие, возможно, и меньше было бы сердечных приступов у тренеров?

Конечно, можно утверждать, что это все мелочи, не достойные порицания и никак не

отражающиеся на процессе игры. Но простите, неужели за столько лет нельзя было придать всем этим «мелочам» божеский вид. Я соспел, «хардкорным» бойцом Сети и модела это, по большому счету, ни к чему, тут подавай сбалансированность, но обычным игрокам хочется вжиться в атмосферу, представить, что все вокруг происходит по-настоящему, что это именно он сейчас бежит с мячом по зеленому газону. И кому я это говорю? Наверное, просто плачусь, уж извините меня.

Ладно, проехали, давайте теперь о хорошем! Хорошим в две тысячи вторым, как и в остальных, впрочем, годах, является все, находящееся в пределах поля. К smaragdovым газонам как уже приучили. Тени от стадионов, рекламные щиты традиционно на уровне. Кстати, футбольные арены не слишком сильно отличаются от тех, что были в



Fifa 2001. И если не обращать внимания на «зрителей» и «запасных», стадионы выглядят очень и очень неплохо — стюарды и боковые судьи остались такими же, как и раньше. Игроки все такие же «супер», как и в прошлом году. Лица почти настоящие, все телодвижения явно разрабатывались при помощи motion capture. Что тут еще сказать — СУПЕР!

Комментаторы — Энди Грей и Джон Могсон, как что-то говорить @? Звук... вообще нуу коммент — стандартные фразы, об этом в третий раз заводить разговор уж увольте.

Геймплей. Когда я в первый раз усеялся за дежку **Fifa 2002**, то первой мыслью у меня было, EA Sports погнала всю контуры, в смысле, уволила всех своих сотрудников и на их место наняла абсолютно новую группу разработчиков, иначе с какой это стати геймплею меняться столь коренным образом. Он просто-напросто был переписан заново.

Аркадники рыдают — реализм и баланс в **Fifa 2002** стремительно реализовались вверх. Начнем с того, что увеличилась реалистичность и, соответственно, стремительно возросла сложность передач, навесов и ударов по воротам, потому что теперь необходимо регулировать силу абсолютно всех косаний к мячу. Мне обрел хоть какое-то подобие физических свойств. Он может как НЕдокалаться до адресата, так и ПЕРЕКАлаться «сквозь» него (ага, прямо между ног!). Приколы возникают и с вратарем. Пушечный удар намертво не возьмет ни один вра-



планку мастерства, не знаю, но имеем мы свершившийся факт. **Fifa football 2002** претерпел множество кардинальных геймплей-

таре, необходимо внимательнее играть в подбор и на опережение. А появление еще одного абсолютно нового элемента может заставить рыдать даже ветеранов — мяч теперь можно подкручивать. В сочетании с



регулируемым по силе навесом, пасом и ударом забивать можно АБСОЛЮТНО любые мячи. Например, зашвырнуть в дальнюю девятку, пинжонски перекинуть через вратаря, «забить» мяч головой прямо по центру, точнечонько катнуть под правую от вратаря штангу, приложиться через себя или что вы там еще надумаете. ВСЕ что угодно, лишь бы руки или ноги правильно стояли. То же самое справедливо и относительно других элементов. Можно эффектно подрезать мяч так, чтобы тот, обогнув параллельно бегущего защитника, прикатился прямо к ногам нападающего, можно навесить на игрока до. Правда, не стоит родостно потирать руки, превращая скорый роизгом компьютера. Вместе с новой моделью «мяча» было внесено и новая физическая модель игры в пас. Точнее говоря, она не одна, а целых три.

Это assisted-модель, при которой мяч катится или летит прямо в ноги партнеру. Auto-detect-модель, являющаяся переходным звеном между assisted и normal-моделями, а также нововведение — normal-модель, когда мяч катится туда, куда вы были направлены. То бишь при забегании по плану необходимо нажать не «навес» + «вперед-направо», а «вперед», затем «вправо» + «навес-подкрутка», иначе мяч полетит в молоко. Крулый вообще имеет скверный характер и обыкновенно лететь куда угодно — по вероюм, мимо, в перекадину, в штангу — только не



в ворота. Зато если уж попадет, то приговось — вратари не боги и мертвые девятки тянуть не будут.

Перейдем к обороне. И тут мало что осталось от прошлых частей. Отпалываются будем от финтов, вернее, от финта. Одного, которого нам оставили. Компьютер умеет делать их несколько и нагло этим пользуется, в

то время как обычному геймеру полагаются на обычные движения не стоит — обвести себя машина не даст, злбно пресекает все попытки обойти себя. Для этих целей преднозначены подкат и оттеснение игрока плечом. В принципе, все подобное было и раньше, но теперь эти элементы футбольного мастерства, как любят говорить наши комментаторы, заработали по-человечески, а не как обычно. Подкат — это подкат, то есть очень опасный элемент как для игрока с мячом, так и для защитника. Выдешь в футболиста ногами — 90 % нарушение правил. С другой стороны, подкатами чрезвычайно удобно блокировать удары по воротам, так как «капитс» игрок не строго в ноги, а туда, куда был направлен.

И вторым защитным элементом является, как я уже говорил, оттеснение соперника плечом. Именно так, как я написал, ибо раньше этот финт отличался от подката лишь тем, что по ногам пулиги, не подоя на землю, — я удивлялся, как там игроки не выжили. Теперь противника галантно оттирают корпусом. Отборт мяч таким образом сложнее, но и нарушить правила невозможно. В общем, отнять кожаный намного проще, чем



продвинуться с ним на территорию противника, так что с целью достижения баланса в игру были дополнительно введены еще два футбольных элемента — игра в стенку и забегания. Объяснять принцип первого, думаю, не стоит — не динамовское это дело. При выполнении забегания игрок совершает рывок, а траектория его движения подсвечивается линией, чтобы было видно, куда отдавать пас (при включенном «ассистенте» игроки будут забегать сами).

Теперь о правилах и стандартных положениях. В Fifa 2002 мы получили самое четкое существование за всю историю этой серии. Четко фиксируются оффсайды и удары по ногам. Особенно поразило точное соблюдение правила фолла последней надежды: сбил выходящего один на один нападающего, иazole получить красную карточку и отправиться отдыхать, с этим особо не церемонятся. Вообще, такие моменты смотрятся чрезвычайно эффектно: спорный эпизод прокручивается еще раз, и в момент удара по ногам или паса в положении вне игры камера zoomирует так, чтобы все было четко видно. Просто СУПЕР!

Наконец-то вратари, согласно всем футбольным канонам, не имеют права перемещаться по линии ворот во время исполнения одиннадцатиметровых. Но и удары эти стали не подарок. Силу удара придется контролировать самостоятельно, а это чревато вра-

тарскими сейвами или попаданием в зритель, так что пенальти превращаются не в лотерею, а игру нервов — у кого они окажутся тверже, тот и победит, заслуженно победит. А компьютер — редиска, обожают пинжонски стукнуть пальцо по центру ворот. Исполнение штрафных ударов отличается тем, что стрелка подкрутки изгибается не так, как заочнется игроку, а на строго определенный угол. Пойманный мяч вратарю стоит



пасовать защитникам руками, иначе кожаный после мощного удара ногой на фланг банально вылетит в суг.

А! Силет! Играть в основном в короткий перепас с дальним забросом мяча на фланг. Обожают быстро переводить круглоо с одного фланга на другой, устраивать обводку защитников в чужой штрафной и шмалеть по девяткам из-за пределов штрафной. Особенно на world class'e с этим ужо нужно держать пистолетом. У противника мяч отбирает очень жестоко, в критических для себя ситуациях не пушасте подкатов, пусть с фатальным для себя исходом. Благодаря normal-модели павов, при которой отдавать корректный пас становится чрезвычайно трудным занятием, сложность игры возросла на два порядка, и уничтожения компьютера в скором времени не предвидится. Но если научиться хорошо играть на world class против своего железного друга, то побеждать живого соперника станет намного проще — не та у людских реакция, чтобы отдавать пас и сразу, в оцепенении толпы защитников, зажимать удар с подкруткой, дабы без обработки пробить по воротам. Почему не проще играть с assisted-моделью? Потому что играть, во-первых, интересно самому, а во-вторых, немаловажная вещь — международные правила проведения соревнований.

Теперь очень краткою о том, чем мы не увидим. Нет больше с нами обычной для игр от EA мшшшш — игры до золотого гола, shootout'ов, тренировок (хотя вот как раз сейчас они бы и не помешали). нас лишили IGM'ов, прессинга, нереальных финтов и искусственного оффсайда. Что осталось. Остались всевозможные и невозможные клубные и национальные турниры и вэсческие настройки команд. Ни «Динамо», ни «Шахтер», ни «Спартак», по «доброй» традиции, не наблюдаются.

В общем, наблюдается четкая сбалансированность и увеличение сложности, что, несомненно, просто rulez forever.

Вы еще здесь? А ну быстрой за диском и на www.fifa.kiev.ua смотреть, когда следующий чемпионат! Вырастим новое поколение украинских фифокеров!

Видите клубы пыли там, вдаль? Это мимо нашего города проносятся автомобили, участвующие в ралли Париж-Дакар.

PARIS-DAKAR Rally

Андрей СТОЛЯРОВ aka DeuSigner DEUSigner@yandex.ru

Жанр: симулятор автогонки
Разработчик: Broadword Interactive
Публишер: Acclaim Entertainment Inc.
Минимальные требования: Windows 98/ME или 2000; PII 450, 128 МБ ОЗУ, видео 16 МБ, 800 МБ на жестком диске, 8х CD-ROM, DirectX 8a
Рекомендуемые требования: PIII 600, 256 МБ ОЗУ, видео 32 МБ (GeForce 2 или выше), звуковая карта, 8х CD-ROM, 950 МБ на жестком диске

Был конец рабочего дня. Сотрудники Департамента защиты виртуальной реальности молча сидели за широкими столами и



печатали отчеты о проделанной работе. Ничто, кроме звука нажимаемых клавиш, не тревожило предвечернюю тишину. Внезапно в конторе громко зазвонил телефон. Уставший человек с опухшими глазами медленно отвел взгляд от мерцающего монитора. Напряженная рука потянулась и крепко схватила телефонную трубку.

— Я слушаю, — раздался в комнате.
 — Здравствуйте, — послышался голос с того конца линии, — если не ошибаюсь, то имею честь говорить с агентом Рандом?
 — Он к вашим услугам, — вздохнув, ответил сотрудник ДЗБР, — кто вы?
 — Это DeuSigner. Можете, помните?
 — Да, что-то припоминаю. Тот самый, который любит ввязываться в темные дела и имеет связи в загробном мире? Читал о ваших похождениях, о борьбе с Дракулой, рассказ о строении полутворного мира. С чем же пожаловали на этот раз? Опять что-то темное замышляете?
 — Да нет, вообще-то. Просто, прогули-

ваясь по городу, заметил интересную новостройку в квартале гоночных симуляторов. Paris Dakar Rally называется. На мой взгляд, достаточно хорошая тема для исследования, ведь, по моим наблюдениям, в последнее время очень мало пишется на эту тему. Так что? Вы ответите мне это задание?

— Считайте, что оно ваше, — после короткой паузы ответил Ранд, — только слишком много не пишите. А то тема, знаете ли...

— Будет сделано, ждите мила.
 Ранд попросился к собеседнику и повесил трубку. Этот звонок его порадовал — теперь придется меньше писать самому, да и тема неизбитая. Короче говоря, собирается пара часовок для игры в Ультиму ©. Он лукаво улыбнулся и с новыми силами принялся сточить недописанный отчет...

Шум мотора резко ударил по ушам. Голос в динамике начал обратный отсчет. Три, два, один, пошел! Резко газанул, и... красивый блестящий мотоцикл подо мной рванул вперед... А я остался на месте и долго валялся и корячился, пока до меня не дошло, что тело мое (слава Богу, успев вовремя отключиться от виртуальных сенсоров) вот уже несколько минут лежит бездыханным ©. Правда, после нескольких удачных стартов я таки умудрился пройти пару-тройку поворотов, но в конце концов падал и зачастую ломал шею, хребет и прочие части тела, хотя на первом месте по коэффициенту ломания оказалась все-таки моя дремучая, не привыкшая к большим скоростям и резким поворотам голова. Долго я задавался вопросом, почему же так часто приходится выливать из трясины и нажимать клавишу revive? Причем мое привычное увлечение — ралевые и квестовые игры — не считается, ведь даже с таким реалистичным творением, как Colin McRae Rally, общий язык нашелся довольно быстро! В конечном итоге, я таки обнаружил эту причину и заодно наловчился управлять новыми видами транспорта в экстремальных, я бы даже сказал, не способствующих нормальному прохождению игра, условиях. Кстати, речь не идет о младшем брате или надоедливой сестренке — на самом деле, причина гораздо глубже и лежит на совести разработчиков. Но об

этом чуть ниже, а пока я предлагаю вашему вниманию реальные сведения и не менее реальные впечатления об этой, не побоюсь этого слова, хорошей игре.

Начнем по традиции с ралика. Хотя, честно говоря, начинать, в общем-то, не с чего. Исходная мультишка представляет собой подборку моментов, снятых во время проведения ралли Париж — Дакар в реальной жизни. Расписать стартовый ралик особо нечего, хотя и ругать тоже не за что. На мой взгляд, такого типа мультик подходит для всех компьютерных игр спортивного жанра. Это ж вам не авантюра и не ралевуха с глубокой предысторией. Сделано просто и со вкусом, как и полагается.

Дальше по плану идет интерфейс. Дружелюбный он или враждебный — решать вам. Я могу лишь сказать, что на меня он не произвел особого впечатления, и даже не показался достаточно удобным. Судите сами, в главном меню присутствуют всего пять пунктов: гонка на время, аркада, собственно режим кампании — ралли, настройки, а также режим смены игрока. Достаточно примитивно, хотя, с другой стороны, я не мог себе



представить, что туда еще можно было бы втиснуть. Кстати, все переходы осуществляются с помощью клавиатуры. Не правда ли, чем-то напоминает Colin McRae Rally? Но, поверьте, дело одно — это стильно оформленные, глубоко прудуманные, широкие в плане настроек менюшки Colin'a, и совсем другое — достаточно судные (особенно то число, которая касается опций и разнообразных настроек) меню описываемого «Париж — Дакар Ралли». Но, как известно, меню в игре не самое главное, и особенно это верно для спортивных симуляторов. Так что на этом этапе я частично закончу описание стилистики и, по правде сказать, не сильно привлекательной части игры и перейду к рассказу о возможностях и разнообразностях гонки, собственно, самого интересного — динамически-экзотического ралика.

Но обо всем по порядку. Итак, вначале следует генерация перс... транспортного средства. Разработчики предлагают нам почувствовать себя в шкуре гоночника на четырех колесах гоночных (не самогонных!) устройств. Первыми идут внедорожники 4x4 (к сожалению, нашего родимого «Хоббита» в среди них так и не нашел, может, плохо смотрел), которые не отличаются особой скоростью и маневренностью, однако меньше подвержены заносам, чем, к примеру, следующая груп-

Ну а куда футболисты только готовятся к матчам, давайте послушаем их тренеров. Ведь только от сложных действий команды зависит результат матча.

Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ

Championship MANAGER

SEASON 01/02

Название: Championship Manager 2001/2002

Разработчики: Sports Interactive

Издатель: Eidos Interactive

Жанр: Soccer manager

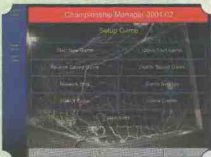
Системные требования: PIII 300, 64 МБ ОЗУ

Рекомендуются: побольше оперативной памяти.

Возжелав порассуждать о футбольных менеджерах, не стоит возвращаться к недавней игре от EA Sports под названием *FA Premier League Manager*. Не стоит заново рассказывать о том, как наплевались эти ребята относятся к каждому новому своему творению. Не стоит растекаться мыслью по древу, мол, исправили они те ошибки, что были еще в позапрошлом году, стали бы сейчас лучшими!.. И все это только по одной-единственной причине — в продажу поступил очередной **Championship manager**. Прошла всего неделя со дня релиза, а игра уже успела стать со-

им, собственно, следующие строки и посвящаются. Слушайте, как говорится, и запинайтесь.

Итак, главным достоинством любой игры, претендующей на принадлежность к нашему жанру, является грамотная пере-



дача впечатлений и эмоций, испытываемых тренером футбольной команды. В принципе, задача далеко не простая по многим причинам. Для начала хотя бы потому, что само понятие «футбол» уже далеко вышло за рамки зеленого газона и 22 игроков. Современный профессиональный футбол — это не только спорт, но и прибыльный бизнес, обеспечивающий работой множество людей, зачастую с самой игрой и не связанных. Благополучие многих крупных фирм, занимающихся самыми разнообразными делами (начиная от производства аспирина и заканчивая штамповкой мыльных опер), напрямую зависит от того, насколько успешно представляют их имя «подшефные» команды в пределах внутреннего первенства, в частности, и в Европе вообще. И тренер в этой цепочке «команда — бизнес» далеко не последнее звено. Так что от того, как он сумеет сплотить коллектив и преподнести футболистам свои взгляды на современную игру, зависит очень и очень много. Не смог справиться — спасибо, до свидания. Деловые люди ценят свое время и деньги. За примерами далеко ходить не надо — в том же киевском «Динамо» Лобановскому уже давно предложили выбрать между клубом и национальной сборной, да и в Донецке тренерский вопрос стоит очень остро. А ведь это — лучшие команды нашего чемпионата!

Вот и попробуй передать в самой обыкновенной компьютерной игре все интриги,

тонкости и хитросплетения чемпионата каждой отдельно взятой страны. К счастью, каждым представленным в игре первенством занимаются специальные *research-teams*, полностью состоящие из жителей представляемого государства. Однозначно — свои люди, прекрасно разбирающиеся в особенностях чемпионатов! В результате команда разработчиков CM'a имеет в своем распоряжении подробнейшие статистические выкладки по каждому из 26 (!) чемпионатов. В данном случае все конкуренты отдыхают и молча кусают локти от зависти. Более того, у каждого более-менее известного футболиста предполагается особый характер, склонности и свои взгляды на собственную роль в команде. Кто-то любит пропускать тренировки, кто-то косо смотрит на афроамериканцев, а кто-то мнит себя суперзвездой. Попробуй тут поставить себя в коллективе, назначь каждому индивидуальную модель поведения на поле, разберись со множеством деталей...

Именно такого рода «мелочи» нашли воплощение в CM'e, заслуженно обеспечив игре ласковое имя *hardcore*. Да, дорогой читатель, тут с кондачка не разберешься... Бывает, что за одним только определением основного состава на предстоящий матч проводишь час-другой. Что уж говорить о стратегии на каждый отдельно взятый турнир и ролях, которыми нас ограничивает начальник? Серьезно для серьезных людей — вот девиз этой игры.

Впрочем, мало располагая обилием информации и игровых возможностей. Не менее важно уметь преподнести игроку призматическую массу мостей и не дать ему утонуть в дебрях интерфейса, запутаться в многочисленных окошках и менюшках. С этим у ребят из **Sports Interactive** также все в порядке. Дело в том, что история создания этой игры начинается еще в прошлом веке, в начале девяностых. Так что для шиффовки функционального и удобного интерфейса времени было более чем



предостаточно. В итоге сегодня в наше распоряжение представлена прекрасная навигационная система, позволяющая быстро и без труда ориентироваться в ворохе сообщений и детальнейшей статистики.

Думаю, читатель уже впечатлится богатыми возможностями нашей игры и с нетерпением ожидает главы о реализации матча. Увы, но тут многих подстерегает ра-



мым, быстро продаваемым PC-продуктом, когда-либо выходящим из-под «пера» британских мастеров. В общей сумме за первые семь суток было распродано более сотни тысяч копий очередного маленького чуда. И это, не считая многочисленных пиратских болванок, с которыми практически безуспешно пытаются бороться некоторые судурства.

Для тех, кто еще...

Может быть, есть еще среди наших читателей игроки с почетным званием *soccer manager* не знакомые, только-только пытающиеся проявить свои недожженные таланты в тяжком тренерском ремесле. Вот

зачарование. Дело в том, что разработчики с самого начала серии отказались от привычной трансляции поединка. Они просто-напросто решили, что просмотр «как на экране телевизора» не дает полного представления о действиях того или иного футболиста, а иногда даже и вводит игро-



ка в заблуждение... Ну, вопрос, конечно, спорный. Ведь как-то настоящие тренеры ориентируются в ситуации, делают правильные выводы. С другой стороны, воссоздать на экранах монитора футбол, идентичный реальному, также еще никому не удалось. Даже лучшие футбольные симуляторы обладают глупыми багами и недочетами. Я со своей стороны склонен думать, что в данной ситуации, учитывая сегодняшнее развитие возможностей компьютера, идеальным вариантом является именно текстовое отображение матча. Вроде как все сообщения, что выдает на экран программа, действительно соответствуют статистике игры. Если написали, что «Ян Коллер пронесся по защитным порядкам Шхтера, как танк через ромашки», значит, так оно и было — в статистике укажут точное количество обигрывшей. И в то же время всегда остается простор для ма-



леньких нюансов, мелочей замечательной игры. Так, однажды, один из моих особо агрессивных и нервных игроков настолько рассердился на судью, что самым обыкновенным образом пнул его ногой. Да-да, я сам пару секунд с удивлением пялился на монитор, где большими мигающими буквами мне сообщали сия «приятную» новость... Футболиста, конечно, дисквалифицировали на полтора года, но... Сам факт, что подобные случаи возможны, вызывает искреннее уважение!

...и для тех, кто уме

А сейчас будем рассказывать, что нового появилось в очередной серии. Отличия, как всегда, мало, но они существенные. Первым делом, отмечу реализацию но-

вой трансферной системы, так долго обсуждаемой в прошлом году. В реальный футбол ее еще только собираются вводить, вот и в игре она появляется не с первых дней. Впрочем, тут рассказывать особо нечего — начнете играть и сами убедитесь в том, насколько эти новинки эффективны. Главное, что баланс не нарушен!

Далше стоит рассказать об очень полезной вещи. Наконец-то, появилась функция сравнения двух футболистов! Используется она довольно просто и эффективно. Выбрав двух приглянувшихся игроков, мы запросто можем определить, насколько хорошо они играют по сравнению друг с другом на той или иной позиции. Причем учитываются не только точные цифры из характеристики игрока, а еще его мораль и форма. То есть иногда менее талантливый, но рвущийся в бой запасной, окажется полезнее умелого, но утомленного физического и душевно основного. К тому же стало куда проще подыскивать себе потенциальных «приобретения», благо, всегда можно сравнить новичка с футболистами своей команды. Хотя нет, не всегда.



Это новшество великолепно уравнивает вес следующей фишкой. Дело в том, что стало возможным включить своеобразный «fog of war». Иначе говоря, скрыть от нашего взгляда характеристики незнакомых нам игроков. Это существенно упростит самостоятельный поиск необходимых футболистов, тем самым увеличивая роль скаутов, делая их действительно полезными членами команды. К тому же теперь разведчика можно назначить следить за любым соперником, после чего перед матчем вы получите общие сведения о его сильных и слабых сторонах. Что, согласитесь, гораздо реалистичнее и правдоподобнее, чем было раньше.

Что еще поразовало, так это появление в игре множества мелких доработок, напоминающих возможность положить спортсмена на операцию или поставить руководству клуба ультиматум. Плюс можно совершенно официально оспорить произошедшие во время матча удаления и показать судью, если тот окажется не прав. Впрочем, арбитр чаще всего не ошибается, но то, что всегда есть шанс покочать права, несомненно радует.

Остальные нововведения носят сугубо косметический характер. К каждому игроку можно «прикрепить» какую-то заметку (не забыть обновить контракт, выставить на трансфер и т. п.), которая будет напоминать о себе через заданные промежутки времени. И, конечно же, в который раз подтвердился доработке комментарию матча. Теперь нас всегда ставят в известность о том, сколько же времени

добавил арбитр к положенным 45 минутам. Вроде бы мелочь, а перья в игру добавляет! Ведь обычно в последние 10-15 минут тайма



происходит самая жесткая борьба за преимущество. И каждый новый комментарий о том, что твою команду с мячом воспринимается с воодушевлением. А надпись о дополнительных минутах появляется именно в этот момент, обрывая, быть может, последнюю атаку...

Украина? Не знаем таких...

Увы, но наш с вами чемпионат в этой серии СМ'а проработан даже хуже, чем в предыдущей. Некий Геннадий Зубов, хотя и числится гражданином Украины, но почему-то является свободным агентом, а не игроком «Шахтера». Стоимость Юрия Вирта составляет десятую часть стоимости Александра Шовковского, а Кохабер (раньше, кстати, писали Kalkha) Колпазе, оказывается, никогда не играл в столичном «Динамо». Странно все это, честное слово! Более того, большинство украинских клубов, раньше в игре присутствующих, теперь просто исчезли. Так, сгинули «Лаврия» и «Днепр». Печально, друзья, но пока кто-то из вас не возьмется собирать информацию о родном чемпионате, не видать нам Украины в Championship manager. А жаль, потому как, кому из вас не хочется поднять родной клуб на европейские высоты и обыграть грозную «Баварию» в финале Лиги Чемпионов? Эх! Видимо, не судьба. Мне же остается только вещать об этих горестных событиях со страниц «Игра».

Ну что же, достойное продолжение никоим образом не разочарует старых преданных фанов и обязательно приобретет новых почитателей. Спектр игровых возможностей пополнился интересными новинками, и создавать свою dream-team станет намного увлекательнее и интереснее! В общем, боевым за успешное выступление Украины в Дортмунде и играем в СМ!

ООО «Лаборатория ПОЛИРИС» РЕМОНТ И ТЕХОБСЛУЖИВАНИЕ НЕ РАБОТАЕТ — ЭТО НЕ ПЕЧАЛЬ!



СИСТЕМНЫЕ БЛОКИ
МОНИТОРЫ
БЛОКИ ПИТАНИЯ
ПЕРИФЕРИЯ
КОПИРОВАТЕЛЬНЫЕ
АППАРАТЫ

Консультации по телефону 044-444-4444. Наш адрес: г. Киев, Валерий, 40. e-mail: polaris@ukr.com.ua. тел. 044-444-4444. тел. 044-444-4444. тел. 044-444-4444.

А вот это здание построено бригадой шабашников с Украины. На первый взгляд, оно выглядит не очень... Впрочем, давайте зайдем внутрь.



Андрей СТОЛЯРОВ aka DeuSigner
DeuSigner@yandex.ru

Жанр: adventure

Разработчик: SOPO

Издатель: мультитрейд

Системные требования:

— **минимальные:** P2 300/64 M6/32x

CD-ROM/Win 98, 2000;

— **рекомендуемые:** P3 700/128 M6.

Пролог

Был дождливый осенний день, когда я не полностью промокнувший и замерзший до мозга костей, с радостным вздохом вво-



лился в редакцию «Моего компьютера игрового». Вода текла по одежде ручьями, оставляя мокрые следы на полу, пока я брел лабиринтом коридоров канторы, сопровождаемый удивленным взглядом охранника. Ха, я думаю! Было чему удивляться: ну скажите мне, какой нормальный человек поплется в холодный осенний дождь куда бы то ни было, вместо того, чтобы провести часок-другой дома за любимой игрушкой? А вот я поперся! Не по своей воле, конечно, обстоятельства застопили. Тут ведь, понимаете, посылаешь статью третий раз по Е-милу, а оно все не доходит, все теряется. Вот и решил я не испытывать надежность серверов еще раз и собственноручно ☺ доставить ценный груз (прикиньте — целую дисquette пришлось тащить!) в редакцию. Вобщем, статью все-таки отдал в нужные руки, ну а по ходу дела перекинулся парой слов с Керисом. Особенно меня интересовала новая игра, по-

явившаяся на просторах Украины в середине октября, — «Создатели» называется. Кстати, сделана у нас, то бишь вітчизняний продукт. Честно признаюсь, меня всегда привлекали продукты, создаваемые на территории СНГ. Ну, во-первых, потому что я верю в то, что наши ребята умеют делать игры лучше и ближе нам по духу, чем заграничные разработчики, а во-вторых, мне всегда было интересно, смогут ли воплотить свои идеи гейм-моторщи и сколь качественным получится сделанное в таких; прямо скажем, неудовлетворительных экономических условиях.

А тут еще — box! — украинский продукт. Сразу вспоминается триумф неизвестной ранее киевской компании **GSC**, которая потрясла игровой мир, выпустив сначала на шумевших «Козаков», а потом и долгожданный тактический шутер **Venom. Codename: Outbreak**. Я однозначно собирался купить новинку, но мне, безуспешно, было интересно мнение Доктора, ведь он наверняка должен был испробовать сие творение игровой индустрии на своей закаленной опытно... не шкуре — психике. Так сказать, проверить на вшивость и поставить диагноз. Однако, как выяснилось впоследствии, он «Создателей» еще не препарировал и, судя по всему, не собирался ими заниматься. Более того, ни один человек в редакции не взялся за это задание. Основная причина — недоверие. Ну и тем более, существовать ведь гораздо более интересные игры, о которых и писать занятие. Ну что ж, подумал я, если совсем лень браться за такую работу, попытаю-ка я счастья. В конце концов, нельзя допустить, чтобы почтенный читатель не узнал о новом отечественном проекте, будь он плохой или хороший. Ведь если такие игры делаются, значит, прогресс в нашей стране в этой области индустрии налично, а это уже хорошо.

С такими вот мыслями на следующий день я и отправился за очередной подпольной. Искал долго, даже очень. Как-то нехорошо получается: прилавки валяются от загромождения товара, а наших игр днем с огнем не сыщешь! Но это уже тема иной статьи, а я все же намерен рассказать уважаемому читателю о конкретной украинской игре под интригующим названием «Создатели». Сколько всего я наслушался о ней в процессе поиска. Некоторые называли ее «де...мом с цветной полиграфией», другие вообще о такой не слышали, третьи пытались переубедить ме-

ня, что имя тому, что я ищу, отнюдь не Creators («Создатели»), а Creatures («Существа»). Чуть-чуть не завели! Но наконец-то я установил игру на своей машине и теперь расскажу читателю о том, как на самом деле обстоят дела.

Основная часть: сюжет

Начнем по традиции с сюжета. Стартовый мультик довольно запутанный и совсем не поясняет, с чем же мы столкнемся в процессе игры. Смысл приблизительно таков: в каком-то институте проводятся исследования неизвестного характера, для чего в обязательном порядке из каждой группы учащихся набирают по одному человеку. Далее нам показывают футуристического вида экспериментальные кресла, в которые усажены студенты со странными шлемами на голове. Потом и вовсе не-



явно: перед нами мелькают причудливые геометрические конструкции, и, наконец, камера фокусируется на большой двери, после открытия которой собственно и начинается игра. Вот такой мультик.

Как, наверняка, и задумывали разработчики, сначала мало что понятно. Но по мере прохождения игры ситуация, как водится, проясняется, а в конце мы и вовсе разгадываем тайну. Завязка такова: вы — один из жителей неизвестного городка. Время, насколько я понял, будущее. Внезапно с вами посредством нутубка связывается женщина (которая приходится матерью вашему лучшему другу Пуду) и просит найти своего сына, пропавшего три дня назад. Вы, конечно, не можете отказать убитому горем человеку и принимаетесь за поиски. Однако уже в ближайшее время оказывается, что вы не просто ввязались в криминальную историю, а вплотную приблизились к разгадке тайны создания этого мира. Как по мне, неплохая задумка, а с прохождением игры становится с очень интересными идеями, над которыми, кажется, и сам не раз думал.

Критическая кулиминация

Начнем с характеристик «Создателей». На короче читем: «Идеальное сочетание ролевой и приключенческой игры, динамичный нелинейный сюжет, свыше 30 высокодетализированных (слово-то какое!) ландшафтов и интерьеров, более 100 сюжетных персонажей, с которыми интересно говорить, сотрудничать и воевать». Ну

www.fram95.com.ua

**ЛУЧШИЕ КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
ДЛЯ ИГРОВЫХ КОМПЬЮТЕРОВ**

MSiCREATIVE ASUS Transcend

Фрам95 (044) 478-3821
e-mail: fram95creative@i.ua

что ж, пациент уже на хирургическом столе (читай: на жестком диске). Приступаем к операции.

Эксперимент № 1: определение жанра игры. Здесь моему разочарованию не было границ. Несмотря на заявленную RPG/Adventure, даже намека на ролевик я не заметил. Соплатите, и слабенький ролевик должен обло-



даты такими деталями, как система характеристик, влияющая на способ прохождения игры, интересные бои, ну и, конечно, возможность этих самых боев избежать, то есть иметь хоть какую-то нелинейность. В «Создателях» ничего из вышеперечисленного списка нет. Нам предлагают обычную адвенчуру, без малейшего следа RPG. Обидно, знаете ли, и здесь обманули!

Следующий пункт исследований — графика. Ну что тут скажешь? Да, она красива. Да, видно, что спойлты для каждой локации — это большая кропотливая работа и неповторимость дизайна. Но на этом комплименты заканчиваются. Хватит обычные двумерные картинки в изометрической проекции, пусть даже очень изысканные, в то время как на Западе мало какая приключенческая игра обходится без яркой 3D-одежды, как-то язык не поворачивается. К этому добавьте маленькую масштабность происходящих событий. Ведь 30 локаций, когда некоторые из них имеют размер не больше четверти экрана, это очень мало для проекта с таким глобальным идейным замыслом. В общем, походить-посмотреть на всю эту красоту и через день забыть. Кстати, обрадовало то, что «Создатели» идут в разрешении 800x600 и 1024x768.

Теперь о сюжетных персонажах, то есть NPC. Тут полный облом. Во-первых, большинство NPC тут могут называться лишь те особи, с которыми обязательно придется общаться для продолжения по сюжетной линии. Во-вторых, в игре нет никаких разветвлений в диалогах, способных повлиять на прохождение. Ну, а в-третьих, разговоры с несюжетными персонажами никогда не позволяют получить, скажем, важную информацию или найти долгожданную помощь. Я бы, честно говоря, даже не стал применять столь звучное слово — NPC. Вы, конечно, можете меня упрекнуть, мол, разработчики не и употребляли его, они говорили о «сюжетных персонажах», а не о NPC. Вполне можно быть. Но скажите мне тогда, как они могли заявлять о том, что их больше 100, если я больше 15-ти (имеются в виду те, с которыми необходимо иметь дело для прохождения игры) насчитал так и не смог. Провода, до конца игру я так и не прошел, но исходя из увиденного, не могу поверить в то, что в остав-

шей части скрываются еще 85 «сюжетных персонажей». Единственным утешением при общении с NPC служили шуточки, кое-где с оттенком национального юмора. Но вообще-то, смех ситуации отнюдь не исправляет и при излишнем применении на фоне общей скуки даже усугубляет.

А сейчас я расскажу о собственных наблюдениях и впечатлениях. Пожалуй, самым приятным моментом в игре лично для меня оказалось музыкальное сопровождение. Помимо обычных трекков, которые, на мой взгляд, довольно гармонично вписываются в процесс, мне очень понравились эффекты окружающей среды: крики чаек и шум морской волны на пляже, выкрики людей на рынке, звук клацающих клавиш и тихие разговоры в полицейском участке и т. д. И это при всем том, что озвучкой игры занимался всего лишь один человек.

Но, к сожалению, ни красивая графика, ни приятная музыка и звуковые эффекты не смогут заменить такого неуловимого, но очень важного, понятия, как геймплей. Его-то в «Создателях» почти нет. Например, я проходил игру только для того (не считая чисто журналистской цели), чтобы вынести все-таки, какую развязку приготовили нам разработчики. Честно признаюсь — действие протекало очень быстро и о-очень скучно. Помимо скудных диалогов и отсутствия нелинейности, «Создатели» оказались совсем несбалансированными. Судите сами: по ходу игры удастся избежать все-



го пару-тройку боев, причем даже это запланировано по сюжету, так как если вы не исчерпаете ноги от злых недоброжелателей, исход окажется предсказуемо летальным.

Если говорить о боях в общем, то у меня о них сложилось ужасное мнение. Слева следует сказать о том, что победить можно лишь двумя способами: чищом или имея боевое мощное оружие. Вот и приходится по возможности выманивать противников и разбираться с ними один на один. Но, как выяснилось, даже этого нас очень часто лишают, поэтому приходится перезагружаться с ранних сейвов и экономить патроны любым способом. Кстати, слотов под сейвы предусмотрено около десятка (опять ограничения!).

Сам игровой процесс выглядит приблизительно так. Вы бегаете по локациям, общаетесь с «сюжетными персонажами» (с остальными можно вообще не заводить разговор — все равно ничего полезного не узнаете), деретесь со злодеями и постепенно приближаетесь к разгадке тайны. Никаких сторонних квестов не предоставляется, а продвигаться по сюжету можно, лишь пользуясь наводками

«сюжетных персонажей», которые исполняют роль «дорогоказателей» и иногда могут чем-то помочь (взломать код компьютера, рассказать о чем-то необходимом для продолжения поисков), но не более. Время от времени по ходу игры ваш персонаж заносит свои мысли в блокнотик, в котором также находится список заданий (не побочных, а лишь для продвижения по главной линии) и информация об их выполнении. По ходу боя вы ощутите себя полноценным интерактивным... зрителем! Ведь ни-



кого, кроме разве что клика на очередного врага и использования аттечки из инвентаря, вам делать не придется (почему-то мне герой «Создателей» даже представляется в роли обремененного пядистора, на которого стаи нахлынуты до безобразия одиноковые бандиты в плащах и черных очках).

Чуть не забыл! У нашего героя даже инвентарь есть. Туда он может складывать все нужное и не очень необходимое барахло, например, пули, ноутбук, сосиски, хлеб и т. д., и т. п. И ничего смешного в сосисках и хлебе не вижу! Просто они иногда полезны для восстановления здоровья. К слову, некоторые вещи не проблемно купить в «Тассаже» (интересно, разработчики из Киева?) — таком себе торговом комплексе. Правда, денег в игре так и не заметил, на это ничего. Главное, что в диалогах с продавцами присутствует пункт «заплатить деньги» ☹.

Суммируя все вышесказанное, напрашивается печальный вывод: перед нами игра в стиле adventure с неплохими графикой и звуковым сопровождением, основанная на хорошей идее, но имеющая геймплей, близкий к нулю, что ставит ее в разряд «ниже среднего». Печально, но факт! Что ж, будем ждать от отечественных геймтворцев новых, более удачных проектов!

P.S. Напоследок хочу сказать следующее: я вовсе не призываю вас покупать «Создателей» лишь для того, чтобы в очередной раз обругать разработчиков. Но полезно было бы составить свое мнение об игре, ведь я допускаю, что кому-то она может вполне обоснованно понравиться. Так что каждый решает сам для себя, иметь эту игру или не иметь.

Ну а я еще раз повторю популярный ныне лозунг: «Купую українське, підтримаємо вітчизняного виробника».

КОМПТЕХСЕРВИС
Тел: 218-5567, 274-5528
www.rtc.com.ua

**КОМПЬЮТЕРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СЕРВИС**

Как правильно настроить вашу машину для езды по нашему замечательному городу? Давайте спросим об этом у работников нашей кузницы.

МОНИТОР — ДЕЛО ТОЧНОЕ!

Максим НИКОЛЕНКО

Последующие рекомендации относительно настройки монитора я буду давать на примере настройки довольно простенького монитора начального уровня — **Samtron 75e**. Согласно устоявшемуся мнению, эта модель лучше всего отвечает представлению о «народном», то есть недорогом и качественном мониторе, притом настройки его присущи большинству ЭЛТ-мониторов, оснащенных экранным (OSD) меню. Такие меню состоят, в основном, только из главных, базовых настроек. Если же на вашем рабочем столе стоит что-либо более профессиональное, то «продвинутой» настройки вашего дисплея также можно регулировать, используя те же основные тестовые программы, что и в нашем случае. В роли главной тестовой программы у нас сегодня выступит **Nokia Monitor Test** — классика жанра. Впрочем, для самых перборчивых изверов в конце статьи будут приведены ссылки и на другие программы. Некоторые из них даже более мощные, чем в нашем сегодняшнем настройочном заботе.

Главное — правильно начать

Давайте подготовим монитор к настройке, предварительно правильно разместив его на рабочем столе.

Нужно поместить монитор так, чтобы его экран находился примерно на рассто-



Рис. 1

яния вытянутой руки взрослого человека (~50 см) от уровня глаз, а наклоном дисплея сделайте так, чтобы взгляд на изображение падал немного сверху вниз, при этом плоскость экрана была перпендикулярна направлению взгляда. Выполнение этих требований обеспечит максимально комфортную работу за компьютером. При этом дальнейшие настройки нужно проводить при том освещении, при котором вы обычно работаете. Также необходимо отметить, что некоторые дефекты изображения проявляются не сразу, а, к примеру, после 30-минутного прогрева устройства — это необходимо учитывать при установке параметров изображения.

Монитор — одна из самых дорогих составляющих компьютера. В отличие от миллионов устаревших процессоров и видеокарт, дисплей живет на рабочем столе долгие годы, а влияние его на здоровье, прежде всего на зрение, очень велико. Именно поэтому важно не только тщательно выбрать монитор, но и грамотно его установить, настроить и обслуживать. Именно этим мы и займемся.

Затем — правильно продолжит

Ну вот, начинаем настройку. Прежде всего, установите наиболее привычное вам разрешение. Для 15-дюймовых мониторов это 800х600, а для 17" — 1024х768 точек. Именно последний режим и использовался на нашем мониторе во время настройки, при 24-битной глубине цвета и частоте развертки 85 Гц. (Не рекомендуем устанавливать приведенную глубину цвета, так как некоторые программы, привязанные к палитре рабочего стола, будут ругаться или глючить — не все ведь понимают 24-битный цвет. Лучше остановиться на «хорошо понимаемом» 16-битном, а при возможности — на 32-битном цвете — прим. ред.)

При повышении экранного разрешения уменьшается частота кадров, что приводит ко все более заметному мерцанию изображения на экране. Из-за этого обычно максимально возможное разрешение монитора не используется, а останавливаются на так называемом эргономичном режиме, при котором, согласно требованиям современных стандартов, частота смены кадров должна быть не менее 85 Гц.

Выполнение большинства настройочных манипуляций с монитором не вызывает сложностей: вы выводите на экран тестовое изображение и проверяете его на наличие тех или иных отклонений от нормы; в случае же обнаружения каких-либо недостатков, пытаетесь их исправить.

Сразу уточним: смена экранного разрешения и цветовой схемы производится из операционной системы, в случае с Windows нужные параметры скрыты за иконкой «Экран» в Панели управления. Все остальные настройки, о которых пойдет речь, доступны через систему управления монитором, в нашем случае — это экранное меню.

Заходите к нам на OSD

Такое же для Samtron 75e позволяет установить русский язык самого меню, но большинство мониторов других производителей такой возможности лишены. Поэтому для облегчения настройки других мониторов в скобках будут приведены английские названия конкретного параметра.

Обнаружив в меню нужный параметр, начинайте плавно менять его значение, пока не увидите изменений в изображении.

Если искажения увеличались, значит, нужно менять значение параметра в противоположную сторону ©. И не меняйте настройки сразу в широком диапазоне — при резких изменениях труднее установить подходящее значение опции.

Яркость и контраст (Brightness/contrast)

Эти настройки есть даже в старых телевизорах. В большинстве случаев настроить их можно и без всяких подручных программных средств. Но все же лучше применить тестовое изображение — в этом случае

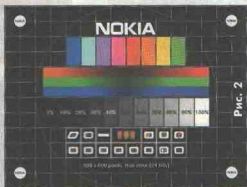


Рис. 2

программа настройки более наглядно покажет полученный результат.

Нажатию на иконку в нижней части главного окна Nokia Monitor Test (рис. 1), запускающей тест вертикальных полос (здесь же запускаются тесты геометрии, сведения, фокусировки, разрешения, муара, цветовопередачи и др.), мы приступаем к настройке сразу обих вышеуказанных параметров (рис. 2). Согласитесь, выставить значения обих параметров по тестовому рисунку гораздо легче, чем определять их на глазок.

Регулировка размеров и положения изображения (Horizontal position, horizontal size, vertical position, vertical size)

Для оптимального восприятия информации с монитора картинка на нем должна быть отцентрирована, и занимать наибольшую площадь экрана, но без ущерба для качества. Настройку следует проводить, используя тестовое тестовое изображение (рис. 1). Окружности в углах стартовой картинки должны примыкать к краям видимой области на кинескопе ЭЛТ-трубки, а их края должны быть отчетливо различимы. Этого можно добиться, регулируя горизонтальные

и вертикальные размеры картинки, при условии наличия правильной центровки изображения. Установки размеров и положения картинок взаимосвязаны, и для точной настройки вам нужно будет немножко поэкспериментировать. В этом вам поможет равномерная сетка на стартовой картинке.

Настройка правильной геометрии (Geometry)

Построение изображения на экране — сложный процесс, связанный с точной фокусировкой луча на относительно плоской поверхности. Тут вы можете столкнуться с несколькими отклонениями, которые хорошо видны на тестовой картинке «Геометрия» (Geometry) — рис. 3.

Устранение подушкообразности или бочкообразности (Pincushion)

Если вертикальные края изображения не равные, а выгнуты наружу или вогнуты внутрь, то с помощью этой настройки можно исправить ситуацию. Осторожно меняйте значение нужного параметра в меню монитора, пока края не выровняются. Когда будете настраивать этот параметр, воспользуйтесь ровным, желательно в клеточку, листком бумаги как «измерительным прибором». При смене монитора с стандартного «выпуклого» на плоский картинка может казаться вогнутой. Не спешите править установку, сначала пригните к измерительному листку. Если все в порядке, то комфортная работа за плоским монитором для вас — дело привычки.

Устранение наклона или вращения (Tilt, rotation)

Если и вертикальные и горизонтальные края настроечной сетки на самом деле наклонены, значит, вся картинка в целом повернута. Начинать аккуратно регулировать поворот, проверяя горизонтальность верхней и нижней линий по все тому же листку бумаги, чтобы выпуклость стекла на трубке монитора не сбивала вас с толку.

Устранение эффекта параллелограмма (Parallelogram)

Если у выводимого на экран изображения наклонены только вертикальные линии, то нужно регулировать именно этот параметр, пока они не образуют с горизонтальными линиями угол в 90 градусов. Бумага или линейка и в этом случае опять же не будут лишними.

Устранение трапецеидности (Trapezoid)

При исправлении этого недостатка изображения мы делаем картинку прямоугольной вместо трапецевидной, т. е. делаем длину горизонтальных линий сетки одинаковой.

Устранение дугообразного отклонения (Pinbalance)

При наличии такого рода искажения все тестовая картинка (это особенно видно на все той же сетке из пересекающихся линий) равномерно и дугообразно смещена в определенную сторону относительно центра экрана. Регулировка параметра позволяет сделать обратное: дугообразно сдвинуть изображение вправо или влево, то есть в сторону, противоположную искажению, вплоть до нормализации картинок.

Устранение вертикальной неоднородности (V-Linearity)

Если ваш монитор страдает от искажений данного типа, то картинка визуально кажется сжатой в верхней части экрана и растянутой в нижней, или наоборот. Во время регулировки этого параметра обязательно контролируйте, в нужном ли направлении вы осуществляете правку.

Несколько слов относительно сведения (Convergence)

Каждая точка на экране на самом деле состоит из трех: красной, зеленой и синей. Благодаря чему можно отобразить любой цвет,

Поехали!



THRUSTMASTER® рули налево, рули направо



**360 Modena®
Racing Wheel**

Точная копия руля легендарного автомобиля Ferrari 360 Modena®. Полностью модная, как и у оригинала — на руле. Второй многопозиционный переключатель, регулирует полный газ (ручки или ножные управление). Используются по выбору, а также программные газовый и тормоз. Сверхбыстрая смена панели, обзор руля сбалансирован. Круглые кнопки: Gate-usb/USB интерфейс.



**360 Modena®
Pro**

«Продвинутой» версии модели 360 Modena®. Еще большая реалистичности управление на руле: выводит рычаг «механический» переключения передач. Изменяет ось чувствительности, усиления, ступенчатого и плавного (или рычага) вместо прямого). Круглая кнопка: обзор управления. USB-интерфейс.



**Force Feedback
Racing Wheel**

27 специфических обратных сил, создаваемых и имитирует поведение реального автомобиля на трассе любого профиля. Переключатель передач — как в оригинале. 1. Точная и надежная ось чувствительности. 2. Полноценная панель на усилителем, автоматическая переключается между ножным и ручным управлением. Круглая кнопка: обзор руля. USB-интерфейс.

http://www.entry.kiev.ua **entry** e-mail: info@entry.kiev.ua
Розничная продажа: ОСТ (Планетарий, в Тестовый/академический стандарт), т. 220 9541, 220 4029

комбинируя свечение этих точек. Чтобы вы видели на экране нужные цвета, электрон, направленный на красную точку, должен попасть именно на нее, а не на соседнюю. Вызовите на экран тест сведения и присмотритесь к стыкам цветных линий (рис. 4). Там, где меняется положение линии и вы видите «ступеньку», сказывается плохое сведение. На профессиональных мониторах иногда встречается регулировка сведения, на дешевых же, в том числе на нашем «образце», таковая отсутствует. Поэтому могу ограничиться лишь «домашними рецептами»: можно немного уменьшить размер картинки, попробовать сменить ее положение, немного понизить разрешение или частоту регенерации.

Фокусировка и муар (Focus and moire)

Одним из наиболее важных факторов комфортной работы является четкость картинки. Она обеспечивается точностью попадания электронов на нужные участки люминофора. Но иногда недостатки фокусировки вызывают муар. Тогда на равномерно окрашенных или полосатых картинках видны яркие разводы, напоминающие радугу. Если муар сильно раздражает, избавиться от него. На рабочем столе он устраняется сменой обоев, можно попробовать перенастроить цветовую схему, убрать неяркие тона. Более действенны подстройки контрастности и разрешения. Хотя начинать, конечно же, нужно со специальных регулировок в OSD-меню. К сожалению, иногда вместе с муаром исчезает и прежняя четкость изобра-

жения на мониторе, так что иногда приходится искать разумный компромисс.

Но вернемся к фокусировке. Для проверки фокусировки тестовая программа выводит на экран изображение, состоящее из 5 квадратов с узором лабиринта. Поскольку наш монитор фокусировку непосредственно настраивать не может, то этот тест я рекомендую провести при покупке нового монитора. Если монитор и так уже ваш, то недостатки фокусиров-



Рис. 3

ки (если ее регулировка отсутствует) можно попытаться подрегулировать уменьшением контрастности или размеров изображения.

Цветопередача (Colour, colour temperature)

Скажу сразу, что этот параметр действительно нужен тем, кто серьезно занимается графикой, тем паче полиграфией. Домашним же пользователям он не настолько важен. Они могут оставить за этим

параметром значение по умолчанию (часть 9300 К — градусов Кельвина). Настройка цветопередачи обеспечивает максимально точное совпадение цвета, который виден на экране, цветом на бумаге. Это очень непростой процесс, поскольку цвета на мониторе и на бумаге образуются совсем по-разному. Чтобы обеспечить максимальное соответствие, нужно задать как минимум температуру белого цвета. Если цветовая температура высокая, белый цвет будет иметь синеватый оттенок, а если слишком низка — красноватый. При этом на восприятие цвета очень сильно влияет окружающая обстановка, прежде всего освещение. С помощью соответствующего теста вы можете заполнить весь экран белым цветом и убедиться, что он чисто-белый, без оттенков. Если же он красноватый или синеватый, вы уже знаете, что делать.

Регулировка напряжения (Screen regulation, high voltage control)

Когда темная область на экране резко переходит в яркую, нагрузка на пышку кинескопа скачкообразно увеличивается. Из-за этого можно наблюдать увеличение (расширение) изображения преимущественно в ярких строчках. На нашем мониторе регулировку этого параметра не предусмотрено, но с помощью теста *high voltage* вы можете проверить свой монитор, чтобы принять косвенные меры. Также не помешает проверить монитор перед покупкой. Вообще-то мониторов, меню которых позволяло бы активно воздействовать на данный недостаток, я еще не встречал. Но все же после проверки своего монитора вы можете немного оптимизировать работу с ним. Те, у кого на мониторе этот недостаток бросается в глаза, пусть попробуют избежать ярких цветов, то есть снизить яркость и контраст, перенастроить цветовую схему. При слишком большой разнице между «белым и черным» монитор пора менять или везти в ремонт.

Если получилось как всегда...

Иногда после серии не очень удачных манипуляций с экранным меню картинка начинает выглядеть еще хуже, чем была до начала настройки. Очень часто такое бывает при неудачной настройке геометрии. Ничего страшного, просто верните с помощью специальной опции в меню своему монитору заводские настройки. Затем попробуйте устранить недостатки в другом порядке.

И в заключение пара полезных ссылок:
Nokia Monitor Test — www.hardware.ru/video/utills/mon_test.zip,
NEC Monitor Test — www.fe7000.pl/MonitorTest.html — удобные для оценки фокусировки и сведения;

Monitor Matter — starbob.by.ru/pub/soft/disptest.zip — способ «создавать» самый лучший монитор;

DDC Test — www.entechtaiwan.com/files/ddctest.exe — полезная информация о вашем мониторе.

ВЫБОР СОВРЕМЕННОСТИ

Компьютер на базе процессора Intel® Pentium® 4 2GHz

“NIS”, ул. Ярославов Вал, 19, тел. 234-38-38,
E-mail: nis@nis.kiev.ua, <http://www.nis.com.ua>

Ресурс Majesty® Computer является зарегистрированным товарным знаком Majesty® Computer

Соревнования на нашем стадионе уже подошли к концу. Настало время подвести итоги.

SAMSUNG Digital
everyone's invited™

КУБОК УКРАИНЫ SAMSUNG CYBER CUP



WORLD CYBER GAMES

Дмитрий АМПИЛОГОВ killer@zhadum.alfacom.net

Как известно, киберолимпийская сборная Украины уже определена. И если Япония дебютирует в качестве организатора соревнований по футболу, то Корея, уже искушенная в олимпийском гостеприимстве, дебютирует в несколько необычном амплуа — в первых числах декабря Сеул примет **World Cyber Games**, первый Кубок Мира по компьютерным играм.

Почему именно Корея? Честно говоря, точный ответ мне неизвестен, хотя, несомненно, свою роль сыграло развитие киберспорта в этой стране. Особо отметить можно страстную любовь корейцев к *Starcraft* и *Diablo II*. Старкрафт в Корею культивируется чуть ли не на государственном уровне, тираж скачивается миллионными тиражами, а корейских бойцов просто-напросто выкидывают с серверов — уж слишком высок уровень их игры, а проигрывать мало кто любит. О чем вообще можно разговаривать, если уже сейчас в Корею работают как минимум два(!) телеканала, целиком и полностью посвященные компьютерным играм. Вообще, отношение азиатцев к делу просто приятно поражает. И неужели, футбольный это чемпионат мира или компьютерный. И если специально к проведению ЧМ по футболу был построен новехонький стадион, вместительностью 65 000 человек и себестоимостью 150 миллионов долларов (и это чисто футбольный стадион, окупить который другими видами спорта не удастся), то к проведению World Cyber Games самым непосредственным образом привлечен министр культуры и туризма Кореи, а почетным президентом является президент страны. Уверены, да! И это не пятидесятилетняя Украина, а которой о существовании столь серьезного молодежного течения не знает никто.

Почему именно Samsung? Вообще, узнав об этом факте, я не очень-то и удивился. Samsung — один из крупнейших мировых брендов в области бытовой и компьютерной техники. Кроме того, компания является официальным спонсором олимпийской сборной Украины, так что поддержка соревнований, пусть и кибер, им не впервой.

Не знаю, кто выступил инициатором столь знаменательного для всех гейме-

ров мероприятия, но в конечном итоге tandem этот сработал как швейцарские часы: стильно, точно и надежно. Одним словом, воистину эффектно!

Сколько времени уже все геймеры, журналисты многих игровых изданий и мы в том числе талдычили: киберспорт, профессиональные компьютерные игры, профессиональные игроки, громадные деньги, призы от спонсоров... На на самом деле ведь все это так далеко для подавляющего большинства из нас. О чем все-таки идет речь? О компьютерных играх? В Украине? О чем вы говорите?

Это уже не захудалые чемпионаты уровня соседнего подвала с восемью компьютерами. Шутка ли — более двух тысяч человек приняло участие в отборочных турах, сто шестьдесят бойцов прошли отбор и лишь восьмью будут защищать честь Украины на Всемирных Кибериграх в Сеуле.

На пресс-конференции организаторам был задан вопрос: несут ли соревнования какой-то патристический подтекст? Здесь, на Кубке Украины, игроки сражались лишь для того, чтобы выясниться, кто сильнее. ЗДЕСЬ кичиться своим патриотизмом было абсолютно ни к чему, есть только сильный и слабый, победитель и побежденный. Настоящий патриотизм проявится ТАМ, в Корее. Победа! Она-то и будет настоящим признаком сил Украины. Таким, как выступление Яны Ключковой и Андрея Шевченко, братьев Кличко и Сергея Бублик. А синие-желтые стены и шаровары на моделях, зачем они? Что нам доказывать самим себе? World Cyber Games — это олимпийские игры. Пусть и киберолимпийские! Даже одного взгляда на эмблему соревнований хватает, чтобы понять это.

Необходимо сделать акцент на то, что World Cyber Games не ставит цель продвинуть профессиональную игру, игру ради одних лишь денег. В игровой комнате каждый был сам за себя и показывал то, что уметь: в общем зале царил атмосфера единения, экранные соперники общались между собой, тянулись друг к другу.

Ввиду огромного интереса со стороны игровой общности, финал Кубка Украины решено было проводить в Украинском Доме. Место-то какое! Ведь и находится Европейская площадь чуть влево от Площади Независимости — как тут не провести параллели? На три дня здание, ассоциирующееся у старшего поколения с Музеем Ленина, стало центром, настоящим сердцем игровой общности страны, за которым, без неуместности пафоса будет сказано, затанцовало дыхание наблюдающая вся страна. И это как раз ТОТ случай, когда именно ТАК и было. Дедушка Ленин заведовал всем учиться, учиться и еще раз учиться, но времена стремительно меняются, меняется обстановка, и правила игры-жизни. И в эти три коротких дня люди ИГРАЛИ! Игроки самозабвенно, выпуская на свободу катализированную за долгое время тренировок энергию и волю к победе. Момент истины наступил, и никаких отговорок быть не могло — все тайное стало явным. Как на ладони!

(Продолжение следует)



Даже в самых людных кварталах нашего города, оказывается, есть малопоощаемые здания. А не заглянуть ли нам в одно из них?

Rival Realms

Андрей СТОЛЯРОВ aka DeuSigner DeuSigner@yandex.ru

Жанр: RTS/RPG/Tactics
Дата выхода: 1997 г.
Разработчик: Titus
Публишер: Digital Integration

Молодой эльфийский маг медленно подошел к подожжю алтаря. Наконец-то он нашел то, что искал. Маг начал делать размеренные пассы руками. Казалось, ничего не происходит, однако внезапно волшебный камень полыхнул ярким огнем и покрылся едва заметным слоем эзоплатной паутины. Волшебник обогрелся, вздохнул — он прибыл как раз вовремя. Но тут эльф, скорее, почувствовал, нежели заметил чье-то присутствие. Едва он успел повернуть голову, перед ним предстало черное худое существо, обложенное в металлические латы пепельного цвета. Казалось, это создание явилось из



самого темного уголка сего мира, оно буквально поглотило любой свет, будь то солнечный луч или теплота чьего-то сердца. В пустых лабиринтах полугнилого черепа едва угадывались признаки когда-то живой души, но было видно, что ничего человеческого в этом страдающем теле уже не осталось. Темное существо мрачно сморщилось и резко подняло вверх костяшки рук. Смутные опасения эльфа подтвердились — в когитат лопе чудовище скимало магический жезл. Это означало, что противник был мастером магического искусства. Неожиданно кончик жезла вспыхнул яркой голубой искрой, и между ним и левой кистью темного волшебника образовалась энергетическая молния, которая с каждой секундой становилась все мощней. Вот-вот и черная магия поразит доброе сердце зеленого мага. Медлить было нельзя. Эльф призвал на

помощь все внутренние силы и образовал в руке священный огонь. Яркое пламя разгорелось и сразу же полетело стрелой в мрачного противника. Окутанный с ног до головы священным огнем, черный маг не мог выбраться из смертельной ловушки. Губительная для него светлая магия превратила это чудовище в статую вечно...

Ночнем, пожалуй, с сюжетом. Как вы уже, наверное, догадались, перед нами один из ярких представителей игршек в стиле фэнтези. На просторах мира **Враждующих Королевств** (как дословно переводится **Rival Realms**) вы встретите такие давно знакомые расы, как люди, тролли, гномы, эльфы, орки, а также мнжество других созданий. Но этот раз в глобальном поединке сойдутся три могущественных коалиции. Первая из них — люди. Четверо говоря, они выступают сами по себе, поэтому собственно коалицией их назвать как-то язык не поворачивается.

Второй союз представлен эльфами и гномами. Не страшитесь, почему эти две противоборствующие расы вдруг решили объединиться — я сам до сих пор удивляюсь! Ведь общепринято (кстати, в игре это тоже проявляется), что гномы всегда больше склонялись к технике, в то время как эльфы усиленно зурбили магические заклинания, и на этой почве то и дело возникали нешуточные военные конфликты. Ну да ладно, думаю, такая воляность разработчиков весьма обоснована, так как подобное новшество придет игре определенный колорит.

Теперь пару слов о третьей группировке (вот уж, действительно, бандой). Стоит знать: эльфы из всего грязного и вонючего, что только нашлось в мире **Rival Realms**, то есть здесь вы увидите огромных глупых троллей, худых зеленых орков и еще горсть разнообразных творений, которые так и норовят пополнить свой послушный список парой вандальских набегов.

Какова же задача завязки сюжета, я, как бы это попытке выразиться, не вдаюсь. Вступительный ролик, описание которого уважительно читатель найдет в начале статьи, объясняет немного. Из всего тайного смысла, что всплыл из мультяшки, я могу предположить,

что когда-то очень давно какой-то супердобрый волшебник закопал необычайно важный алтарный камень, который наверняка служил очень широкими воротами, соединявшими два ну о-чень разных мира. Один из этих миров, наверное, населяли гадкие темные существа, равнявшиеся захватить все-ленную. Скорее всего, добрый маг своими действиями установил длительное равновесие между силами добра и зла и надолго закрыл шлюз между мирами.

Ну а дальше все стандартно. Жили-были себе разные народы, одни дружили между собой крепко, другие были простыми соседями, а третьи вообще замкнулись в глухих горных долинах. И тут дернулся магический щит, который держал два мира в изоляции. И, как осенние дожди, падение создания хлынуло в гармоничный мир Королевств. В каждой расе нашлись военные лидеры, которые хотели захватить мировое господство. Вот тут и началось... Всего вам предстоит возможность пройти 3 кампании за ранее упоминавшиеся альянсы, по 12 миссий в каждой. По-моему, очень даже неплохо.

По своему жанровому исполнению **Rival Realms** является сочетанием стратегии реального времени, ролевой игры и даже содержит элементы тактики. Не удивляйтесь этим словам. Появившись приблизительно в конце 1997 года, игра стоит в ряду пионеров среди игршек смешанных жанров. На мой взгляд, разработчики из **Titus** смогли найти одно из самых оптимальных сочетаний таких трех жанровых ветвей, как RTS, RPG и Tactics.

Ну а теперь обо всем по порядку. Конечно, велика в игре роль стратегии. Чего уж тут много говорить. Перед нами классический представитель жанра RTS. Все, что нужно насущному стратегу для полного удовольствия, в этой игре присутствует. То есть здесь вас обяжут собирать ресурсы (среди которых золото, дерево и еда), производить юнитов и вести военные действия.

Кстати, о военных действиях, которые, на мой взгляд, преобладают в **Rival Realms** над мирным развитием. Сказать, что AI противников на достаточно высоком уровне, — значит, сильно преувеличить. Враги очень тупы, из-за чего иногда возникают неадекватные взрывы смеха. Но возмем, к примеру, тот же Воркараф. Ведь идиотство компьютерного интеллекта и впадение в принцип «стенка на стенку» не помешало этой игре стать бессмертным хитом. С **Rival Realms** та же история: собирай войско юнитов и — вперед... Однако не тут-то было! Игру пройти гораздо сложнее, так как изобилие юнитов противника просто поражает и увеличивается в два, а то и три раза.

Вот мы и добрались до элементов тактики. Дело в том, что около 30 % миссий придется одолевать с постоянным количеством войск, то есть перед нами типичный **Ground Control** (почти что ©). Ваш задача формулируется следующим образом: обойти силь-



ных противников, суметь перейти от атаки к временному отступлению и т. д., и т. п. Конечно, тактические маневры играют не первую роль во Всадниках Королевств, но лично мне было гораздо удобнее уплоняться от превосходящего по силам противника, чем потом собирать в переполненный мешок артефакты погибших товарищей.

Удивлены словом «мешок»? Ведь я же предупреждал, что наша игра имеет и ролевую



часть. В чем она выражается? Ну, во-первых, уже упомянутый похолодный мешок, в котором находятся артефакты, улучшающие те или иные характеристики персонажа. Причем именно персонажа, так как назвать по-другому существо, имеющее свои бонусы, инвентарь и набирающего экспу, у меня язык не поворачивается!

Вы не ослышались, я действительно упомянул те самые, знакомые любому ролевiku очки экспириенса. За каждую военную операцию, особенно в случае удачного исхода, всем ее участникам начисляются очки опыта, с увеличением которых вы переходите на новые уровни. К сожалению, раскачивать персонажей самостоятельно и поднимать необходимые навыки не выйдет, но с новыми уровнями увеличатся количество их жизни, очки атаки, защиты, дистанция видимости. Кроме этого, за определенную сумму вы можете купить бонусы (правда, все они для войск одного рода одинаковы). Но улите — для приобретения того или иного умения выбранный перс должен обязательно зайти в свое родное здание (то есть кавалерист — в конюшню, лучник — на полигон и т. д.).

Еще одна фишка, которую даже непонятно, к какому жанру отнести (тактики или RPG, хотя я бы, по правде, отнес к недоработке и плохой сбалансированности игры ©), у меня совсем не вызвала позитивных эмоций. Дело в том, что любой юнит склонен к постепенной регенерации, причем независимо от того, сколько осталось у него здоровья! Выходит, что игру можно проходить следующим образом: берем все свое войско и идем на вражьи баррикады, убиваем парочку особо злостных воинов и сразу убегаем в кусты. Даже самое опущенное здоровое регенерирует максимум за пять минут, что уж так говорить о легко раненных. Потом вновь на подомом и вновь отступаем, и так пока не хватит сил для окончательного уничтожения врага. Наверняка, многие уже спешат удивленно воскликнуть: «Как же так? Разве герои не станут гоняться за нами, чтобы уничтожить, то есть борьба пойдет не на жизнь, а на смерть»? Но, друзья, я ведь уже упоминал о тупейшем интеллекте компьютерного соперника. Видно, разработчики рассчитывали, что все это будет выглядеть примерно так:

мал, если игрок отступает, значит, он испуган, и я его почти победил, следовательно, мне надо быстро залезть раны и в следующей схватке его добить! В общем, задумываясь такой маневр, чтобы показать смелую электронного разума, но, как обычно, наш брат его мгновенно разоблачил и принялся тузить неразумных врагов при любом подвинувшемся случае.

Короче говоря, если вам интересен сам процесс прохождения игры, то советуем избегать частого использования задних привалов для поднятия хит-поинтов, ну а если вы живете по принципам манчкинов, то это неоценимая находка, которая поможет пробегать всю игру за считанные часы (хотя, кто знает: если вас слишком быстро начнут добивать, придется тратить кучу драгоценного времени для отсиживания в тылу), вывести всех и вся и почувствовать себя настоящим кавалером (никогда не понимал кавалеров, да и сейчас не понимаю, но это, как говорится, уже тема другой статьи).

Так, кажется, о ролевой и тактической части уже все рассказал. Хотя постояте! Экспл! Ведь я же не говорил о том, что она выдвигается не только юнитам, но и игроку (то есть его королевству). Когда ее количество доходит до определенного уровня, игроку выдаются материальные бонусы, то бишь всегда необходимые золото, дерево или ака, а бывает и все вместе. Так-то!

Что у нас дальше по плану? Гм... О тактике и ролевых элементах уже было сказано, теперь пора бы и о главном, то бишь о стратегии. Начнем, пожалуй, с того, что интересно любому стратегу: чем же отличаются расы в Rival Realms. Сказать, что каждый юнит имеет свою уникальную стратегию прогресса и тактику боя, было бы неправдой. Конечно, все расы сильно схожи и чем-то существенно в плане выбора путей развития или формации войск в процессе боя не отличаются. Все происходит по простой схеме: воспитание несметного количества крестьян для работы на полях, в лесу и особенно много для добычи золота, затем клепание кучи войск — и вперед.

Однако и то верно — разработчики все же не обделили свое детище разнообразием юнитов (или персов, как я их стал называть). Кого здесь только нет! Безусловно, все персы в любой расе делятся на несколько категорий: пехотинцы, кавалерия, лучники и всякого рода магические деатели, как-то: хилеры, маги, анчантеры. Существуют также уникальные роды войск, например, летающие всадники и гномы-мушкетеры в стане эльфов. Вообще-то, у меня фантазия разработчиков в смысле красочности и разнообразия игры не вызвала никаких нареканий. Напротив, то, что каждая раса имеет присущие только ей детали, а также уникальных юнитов, сильно поразило мою геймерскую душу. А с какой любовью прорисован каждый перс, как мужественно звучит голос воинов, когда они рвутся в гущу сражения, как таинственно шепчет свои заклинания маг... Короче, словом всего этого не передать!

Напоследок, я думаю, стоит упомянуть о графике и музыкальном сопровождении игры. Что можно сказать о первой? На то время она была просто великолепна. Сейчас, после красивейших трехмерных гейм, впечатлений, конечно, уже не то. Но, на мой взгляд, эта «антикарность» и придает тот особый шарм юнитам старой игры. Например, лично мне прорисовка в Rival Realms очень понравилась (вспомните только, с каким изумлением я любовался каждым зданием, каждым объектом на карте всего четыре года назад). Думаю, нам будет более чем достаточно 800х600 в игре, выпущенной в таком далеком прошлом, когда развитие информационных технологий хотелось пожелать лучше.

Что же касается музыкального сопровождения — оно меня разочаровало. Судите сами, на протяжении всей игры ваши действия сопровождают всего два трека, которые бесконечно лупятся. Хотя могу смело заявить, что от музыки общее впечатление от игры не портится. В конце концов, при большом желании попросту отключить колонки и врубить музыкальный центр (к сожалению, на программном уровне вырубить звук невозможно).

В заключение хочется сказать, что эта игра, безусловно, достойна внимания стратегов, а если вы еще и поклонник фантазии, то вам просто необходимо пожить в мире Rival Realms, принять участие в военной схватке трех могущественных королевств и привести своих подданных к победе!

Также обращаясь ко всем: не пожалейте немного времени, чтобы достать давно забытые игры и вновь погрузиться в океан виртуальных миров. Ведь сегодня рождается так мало действительно достойных внимания гейм, а среди ветеранов компьютерного игротворения существует множество незаслуженно отложенных на пыльные полки шедевров. Засим разрешите откланяться.

Читайте, играйте, пишите мне. Пока!

10 лет

СУПЕРПРЕДЛОЖЕНИЕ-Multimedia
КОМПЬЮТЕР с 15" экраном за 2000 грн.
с гарантией. Доставка только по 12 городов! 2007 год.

IBM Motorola Rockwell Lucent 58K (суперцена)	от 77 грн
IBM 2xTEL GVC PC-D-Lite Hayes 96K (суперцена)	от 180 грн
COMPTON 486-424 TEAC SAMSUNG SONY ACTIMA	от 180 грн
COMPTON CANON HP Lucent HP EPSON OKI	от 248 грн
Sony Acer Primax Music	от 209 грн

РАБОТНИК В ОБСЛУЖИВАНИЕ ПО ОПТОМНОМУ ЦЕНАМ!!!
238-42-42, 248-46-45, 238-35-35

ИНТЕРЕСА В ПОДБОРЕ И ПРОДАЖЕ: 234-53-35
ПОДБОР И ПРОДАЖА ПОСРЕДСТВОМ — ВЕБСАЙТА (на 15.09.2001г.)
TEL: 097 197 323 224 270

Киев, ул. Б. Хмельницкого, 28-5/35
тел./факс: (044) 228-47-33
248-43-99, 235-28-33
e-mail: info@incosoft.com.ua
<http://www.incosoft.com.ua>

Ну, а для самых маленьких посетителей нашего года, как всегда, работает детский сад. Сегодня там известный детектив Скуби Ду с друзьями рассказывает о своих приключениях.

CARTOON
NETWORK

Наталья ГРАДОВАЯ

СКОУБИ-ДУ!

Америка, пожалуй, единственная страна в мире, где создание современного фольклора поставлено на поток. Порождения безудержного воображения сценаристов, писателей, кинорежиссеров и художников-мультипликаторов буквально заполнили ее просторы. Супермены и Нейтмены, Леди-кошки и Леди-скорпионы вкупе с Леди-Ястребками, Человечки-пауки, Человечки-мухи, Человечки-пингвины, Бетмены — Боги Древнего Египта и Вангаллы могут лишь заводить и отдыхать на пыльных стендах музеев. «Летучий голландец» тускнеет и тушуетсся рядом с призрачным «Титаником», регулярно прибывающим в порт назначения согласно расписанию.

Даже недавние драматические события в Нью-Йорке вызвали к жизни очередную порцию легенд. Как сообщается, Манхэттен «обзавелся» еще одной «достопримечательностью».



Призраки башни ВТЦ парят над островом на рассвете несколько мгновений и тает в лучах восходящего солнца... Катастрофа с башнями-близнецами Всемирного Торгового Центра произошла буквально на днях, а что уж говорить о делах давно минувших. Короткая, но бурная история покорения северной Америки насчитывает немало драм и породила множество легенд и призраков.

Короче говоря, количество привидений в стране настолько велико, что команда их исследователей со своей задачей явно не справляется. Но это не беда. В помощники у этих храбрых ребят недостатка не предвидится. Романтики и авантюристы съезжались в Америку со всего света целыми тысячами лет, а потому буквально каждый ее житель отягощен наследственной жадой приключений. Включая собак.

К ним относится, например, **Scooby-Doo** — песик, который всегда найдет приключения на... свой хвост. И он не одинок. В поисках неприятностей нашего героя обычно

сопровождает компания друзей: его непутевый хозяин **Шегги**, **Фред** и **Дафна**, мечтающие о сенсационном телерепортаже, а также **Велма**, единственный среди них здравомыслящий (на фоне всех остальных) человек. Эта непоседливая пятёрка сыщиков-любителей калесит по дорогам своей бескрайней страны, забираясь в самые тухлые и отдаленные районы. Стоит им лишь краем уха услышать о каком-либо привидении, как они отправляются в путь. Одно лишь их огорчает: еще ни разу не удалось им обнаружить действительно настоящего призрака. Сенсация не получается. Невезуха...

Скуби-Ду и компания — экранные долгожители **Warner Brothers** и телезвезды **Cartoon Network**. Перемещение их с экранов телевизоров на дисплеи мониторов вполне закономерно. Это знаменательное событие произошло пару лет назад, когда компания **Warner Bros. EAI Interactive** порадовала нас электронной версией настольной игры под названием «Скуби-Ду: Тайна Парка Развлечений». Результатом усилий разработчиков стал довольно милый гибрид пошлогового стратегического типа «Монополия» и интерактивной детективной со сбором улики и последующей поимкой преступника. Хорошо было играть и сюжетом, и качеством исполнения, и мультипликационными заставками. В зависимости от настроения и возраста игрока, разгадывая тайну Парка Развлечений можно было в одиночку или вместе с друзьями; бродить среди аттракционов Парка сколько хочешь либо строго ограничить время хода одной минутой. В общем, впечатление осталось неплохое. Но



вновь на нашем горизонте Скуби-Ду и компания появились лишь два года спустя. Зато в двух играх сразу: **Scooby-Doo: Phantom of the Knight** и **Showdown in Ghost Town**.

Итак, двигатель нашего старого экранного знакомого — разноцветного фургона с ко-

мандой сыщиков-любителей внутри — в очередной раз и очень вовремя залпал в самом что ни на есть подходящем месте, у ворот старинного замка, совершенно неожиданного в этих почти безлюдных краях. «Интуиция» своего автомобиля наши герои давно уже привыкли доверять, поэтому они послушно выбрались из машины и отправились знакомиться с обитателями этого странного, затерянного городка и, конечно же, с их проблемами. А в том, что проблемы будут и решать их придется немедленно, Скуби-Ду, Шегги, Дафна, Фред и Велма не сомневались. И в своих ожиданиях не ошиблись и на этот раз.

Хозяйкой замка оказалось крепкая еще старушка, по крайней мере, она стойко переносила свалившиеся на нее неприятности. Оказывается, замок действительно был старинным. Нынешние владельцы приобрели его в Шотландии, но так как жить все-таки предпочли в Штатах, по камушку разобрали древнее сооружение и перевезли его через океан. Восстановленный замок, в котором к тому же проводились рыцарские турниры, привлекал туристов и приносил неплохой доход.



Но процветание длилось недолго. Вся эта коммерческая суета разбудила тень отцов-основателя замка, и она (тень, то бишь привидение) не замедлила выказать свое недовольство. Туристы были напуганы и разогнаны, а чтобы закрепить свой успех, Черный Рыцарь, как прозвали призрака, напал на окрестный замок дракона и злобно похитил местную принцессу — племянницу старушки-владелицы. Выступив эту душераздирающую историю, Скуби и его друзья немедленно вызвались помочь: дракона победить, принцессу найти, призрака нейтрализовать. Отчаянно омерзев ребят, скажете вы. А вот и нет. Всему виной их чисто американский скептицизм плюс «печальный» жизненный опыт. Наши детективы уверены, что привидений не бывает. И, расследуя очередную загадку, стараются ответить на сакральный вопрос: «Кому это выгодно?».

Но по замку побродить все-таки придется. Улика здесь, вещественное доказательство там. Может быть, кисточка для смахивания пыли действительно случайно затерялась, а может статься и так, что это важная улика. Шарик, оброненный конюльером, веревка, тушья бумпка или кусочек пергамента — не ленисьте, собирайте все. Любая вещь содвигает вас в расследовании. Пообщаться с обитателями замка тоже придется. Что это, на-

пример, за рыцаря, которого так неудачно заволило его рыцарское снаряжение? А может, это он притворяется таким невольным и безобидным? А что если местный Мерлин виноват во всей этой истории? Или повар решил купить замок по дешевке и превратить



его в ресторан? В общем, в подозреваемых недостатка не будет...

Как, впрочем, и при расследовании еще одного дела об очередном фантоме — о безликом всаднике города-призрака где-то на просторах бывшего Дикого Запада, куда в наше скучное время Скуби с друзьями спокойно доехали на своем разноцветном фургоне (Showdown in Ghost Town). Команду неугомонных детективов хлебом (пардон, сыром) не корми, но дай вволю побороть по какому-нибудь необычному месту и поучаствовать в очередной интригующей истории. Вроде бы на этот раз никто и не просил их о помощи, но азарт расследования властно заявил о себе, и вот уже пятерка нагих героев глубокой ночью бредет по заброшенному американскому городку в поисках улики и ответов на вопрос: «А кому это нужно, чтобы местные фермеры поверили, будто знаменитый бандит по прозвищу Безликий всадник вдруг воскрес, — и не мереть перепугались?».

После первого нетрадиционного опыта («Тайны Парка Развлекений») разработчики от Learning Company и Mattel Interactive обратились к более привычному жанру компьютерных игр — квесту. Причем детскому, и соответственно, не слишком сложному, ведь Скуби-Ду — любимец малышей. Осмелюсь посоветовать обе эти игры детям 4-7 лет, то есть практически самым младшим игрокам. Линейность сюжета, очень простые паззлы и несложные аркадные вставки — все это им как раз по силе.

Scoubi-Doo: Phantom of the Knight и **Showdown in Ghost Town** имеют много общего. Интерфейс у них одинаков (как, к слову сказать, и системные требования: Win 95/98/ME, Pentium 200, 32 Мб ОЗУ, SB, игра с диском). Существует окошко для найденного инвентаря — он, как правило, используется по ходу игры. Есть особые окна для «улик» — вы обратитесь к нему в конце игры, когда нужно будет назвать имя разоблаченного мошенника. Пригодится и небольшой **help**, но Скуби-Ду поможет вам лишь в том случае, если вы утратите его соболичей галетой — снеком. Кстати говоря, его хозяин Шелли тоже весьма неравнодушен к соболичей еде, и в поисках ее способен даже на героические поступки. Ведь, несмотря на весь свой скепсис по поводу истинной природы всех этих фантомов и призраков, сы-

шкин-энтузиасты порою жутко трусят. А встретившись, например, лицом к лицу с драконом в саду или с Черным рыцарем в подземелье замка, с волнами уносятся прочь. Но, как говорится, это лишь добавляет им человечности, в том числе и собакам ☺. И выглядит очень смешно...

Понадому доступных локаций в играх немного, но количество их постепенно увеличивается по мере выполнения маленькими геймерами поставленных задач, повторяюсь — весьма несложных. В основном, это задания на логику и сообразительность. И внимание. В поисках необходимого инвентаря игроку придется щелкнуть мышкой практически на каждый предмет в локации. А так как авторы позаботились об интерактивных приколах, скучно вам не будет.

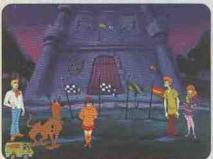
Отличная озвучка в немалой степени добавляет играм привлекательности. Конечно же, Скуби неоднократно выступит со своим коронным «Скуби-дуби-дуб», но менее знаменитым, чем фирменный вопль Тарзана. И та-



инственная, напряженная музыка, и множество жутких, непонятных звуков, и оригинальная, мультяшная графика добавляют достоверности происходящему, помогают маленькому игроку не заметить линейности сюжета и полностью погрузиться в виртуальное приключение. Впрочем, разработчики похлопотали и о том, чтобы при одной-единственной дорожке игры вы каждый раз находили разные улики. А это значит, что и виновный всякий раз окажется иным — со своим почерком, со своими мотивами.

Должна признаться, я питаю слабость к детским квестам. Нет лучшего способа научить ребенка чему-то новому, нежели позволить ему учиться на собственном опыте. А компьютерная реальность помогает исследовать мир **безопасно** — без ожогов и ударов током, без купания в ледяной воде. И именно интерактивность,

то есть возможность совершать все-таки **собственные действия**, требующие ума, ловкости, сообразительности и смекалки, привлекают побольше игры детей. К тому же для формирования широкого кругозора маленькому ребенку требуются самые разнообразные источники знаний. То, что взрослому ка-



жется элементарным и естественным действием, для детей может стать очередным открытием, новым достижением в освоении сложного окружающего мира. Поэтому внимательно наблюдайте за своим маленьким исследователем, тщательно подбирайте игры — в том числе и компьютерные — по уровню сложности. И если ваша помощь будет совпадать с его индивидуальными темпами развития, его потребностями — вы увидите, как быстро развиваются его потенциальные возможности. Сам ребенок подскажет вам, на правильном ли вы пути — своими спонтанными реакциями, настроением, успехами. И тогда, возможно, вы придете к осознанию простой истины: образование — это не столько ответственность родителей и учителей, сколько естественный процесс развития личности.

Мирный Пикник
в любом месте
ЗЕМНОГО ШАРА

Найди скрин «Пикник в ботаничке», покырни белым шоколадом и отгадай, какой скрин указанным на нем, до 31 декабря.

... получишь в подарок часы «Пикник».

... получишь в подарок календарь на программу «Сто к одному».

... получишь в подарок цифровую видео-камеру.

... получишь путешествие на пикник в любое место ЗЕМНОГО ШАРА!

Упер-подорож
на пикник

Условия акции читайте на рекламных плакатах в торговых точках Украины!

Информация о программе «Пикник» (095) 78-78-555, www.picnic.lv