

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 5(38)

Полумесячник «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

4.03.2002

DISCIPLES DARK PROPHECY

Rally Trophy

DIGGER

Бесплатные ответы
на платные вопросы

ОЩУТИ СВЕЖЕСТЬ ЗЕЛЕНИ :))



Генеральный
спонсор акции
"ЗЕЛЕНАЯ ПОДПИСКА"
WEB-магазин GREEN HOME
www.greenhome.com.ua
(044) 433-1591

Внимание!

Условия акции

«Зеленая подписка 2002»

- 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!

СПОНСОР КОНКУРСА "ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МАРТА"
ТОРГОВАЯ МАРКА

eletek

Главный приз -



TORNADO
GeForce 2mx400

г. Киев,
Индустріальний, 27, 1 этаж
тел. 493-2011, 457-9045,
shop@dp.com.ua,
www.eletek.com.ua



Список статей

1. Том/Doc/КЕРТИС.
Icewind Dale II, стр. 7.
2. Том КЕРТИС, Александр ГЛЮК.
Disciples II, стр. 8-12.
3. Василий ПОПОВ.
Bumper Wars, стр. 13.
4. BondD.
The Mystery of the Druids, стр. 14-15.
5. Дмитрий АМПИЛОГОВ.
Три Королевства II, стр. 16-17.
6. Игорь КЛИМОВСКИЙ.
Rally Trophy, стр. 18-19.
7. Владимир СИРОТА.
Бесплатные ответы... стр. 20-21, 29.
8. Davert.
Картострой для Counter-Strike, стр. 22-23.
9. Дмитрий АМПИЛОГОВ.
Cybersport @ net, стр. 24-25.
10. Константин БЫКОВ.
Digger, стр. 26-28.

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

Оцените статью по пятибалльной системе и участвуйте в конкурсе

В последнее время отношения между многими строительными фирмами нашего города стали довольно натянутыми. Продвигается промышленный шпионаж, зреют громкие судебные процессы. Хотите знать больше? Читайте «Игра-градский вестник».

Краденое впрок не идет, или Дуракам полработы...

Для тех из вас, кто пристально следит за новостями игрового мира, не является секретом тот факт, что в данный момент полным ходом идет бета-тестирование нового потенциального хита от компании **Blizzard** — **Warcraft III: Regin of Chaos**. В тестиро-



вании принимают участие пять тысяч жителей США и Канады, каждый из которых получил диск с бетой и личный CD-key. Как видите, сотрудники Blizzard приложили все силы для того, чтобы бета не попала в руки «случайных людей». Но не тут-то было. Мил-

лионы поклонников «Варкрафта» во всем мире не могли смириться с мыслью, что кто-то, прямо сейчас, уже играет в «игру их мечты», а они вынуждены довольствоваться скриншотами и описаниями юнитов, которые довольно регулярно появляются в Сети. Ситуация усугубилась еще и тем, что, помимо 5000 тестеров, бету получили еще и игровые издания и представители фанатских сайтов (кстати, среди них оказался и российский ресурс [Warcraftiii.ru](http://www.warcraftiii.ru) (<http://www.warcraftiii.ru>)).

Естественно, многие из владельцев выделенной беты были атакованы толпами фанов с просьбами (а порой и с требованиями) выложить ее на фл. Кроме того, по Сети поползли слухи о том, что некоторые «тщательно отобранные бета-тестеры» быстро сориентировались в ситуации и предложили всем желающим приобрести у них диск и уникальный CD-key. Среди представителей игровых изданий и фанатских ресурсов тоже нашлись люди, пренебрегшие договором с Blizzard и передавшие диск в «чужие руки». Так или иначе, бета Warcraft III перестала быть достоянием избранных и пробралась даже в игровые клубы, не говоря уже о том, что ее можно найти на многих известных игровых сайтах.

Собственно, ажиотаж вокруг беты Warcraft III вполне понятен. Кто ж не хочет первым увидеть потенциальный шедевр! Однако здесь дело в другом. Бета-тестирование



только началось, и на данном этапе игра выглядит, мягко говоря, сыроватой (что, впрочем, вполне естественно). А многие владельцы ворованной беты уже начинают крутить носом и рассуждать о том, что Blizzard готовится подсунуть нам фуфло. Кроме того, подобные действия напрямую граничат с банальным пиратством, и не мне вам рассказывать, как в таком случае выглядят люди, рассуждающие на страницах своих сайтов о необходимости поддерживать произ-

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 — КОМПЬЮТЕРА!

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057
г. Киев-57, а/я 892/1, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

СПОНСОР КОНКУРСА «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ» в марте 2002

set
Сучасні Електронні Технології

1-й приз:
сканер Mustek 2400 USB
2-е призы:
джойстик LOGITECH
3-и призы:
колонки
GENIUS



Кроме того, среди наших гостей будут разыграны дополнительные призы, предоставленные компанией SET.

пр. Науки, 4
(044) 250-97-61
set@setonline.kiev.ua

водителю и издателю лицензионных продуктов и тут же выкладывающие у себя на Iir ворованную бету. В конце этой заметки советуем всем заглянуть на <http://www.dfr.ru/columns/amicus/?id=2002-02-18> и прочесть материал, в котором подробно рассказывается о том, с какими событиями был связан выход беты Warcraft III на просторы Интернета. Жалкое зрелище, честно говоря. В общем, решайте сами, стоит ли мारаться для того, чтобы увидеть глючный, недоделанный продукт. А мы надеемся, что подобные действия не нанесут существенного ущерба ребятам из Blizzard и они порадуят нас новой замечательной игрой из мира Warcraft.

ARX Fatalis волынят

Все ближе и ближе выход одного из интереснейших RPG-проектов последнего времени. — **ARX Fatalis**. Эту игру разрабатывает французская компания *Arkane Studios*, которая клятвенно обещала закончить работу в начале 2002 года. Называлась и более точная дата — середина февраля, однако, как видите, игры еще нет и в помине. Зато поступило заявление от издателя проекта — компании *FishTank Interactive* — о том, что буквально в течение пары недель в Сети появится демо-версия ARX. К сожалению, ни разработчик, ни издатель не сказали, по каким причинам произошла задержка. Нам с вами остается только надеяться, что она будет недолгой и в самом скором времени нам представится возможность побороться по данжеонам пещерного мира ARX Fatalis.

Spyder-Man — вторая попытка

Недавно всемирно известная компания Activision сообщила о своих планах издать на PC еще одну игру, в которой будет рассказываться о приключениях паукообразного супермена — **Spyder-Man: The Movie Game**. Некоторые из вас, навер-



но, помнят трехмерную action/adventure **Spyder-Man**, появившуюся на нашем рынке в прошлом году. Увы, эта игра равным счетом ничего собой не представляла. Герой владел двумя-тремя изученными ударами и несколькими «лучшими способностями», миссии [за редким исключением] отличались однообразием, а сюжет отсутствовал напрочь. Заем Activision понадобилось выпустить продолжение в общем-то провального проекта — непонятно. Хо-

тя, может быть, на Западе, добрая половина жителей которого просто помешана на комиксах о суперменах (среди которых Человек-Паук занимает далеко не последнее



место), игра была воспринята более тепло, чем в нашей стране? Не знаю, но как бы там ни было, **Spyder-Man: The Movie Game** не будет дополнительным набором бессмысленных миссий к предыдущей части игры. Разработчики обещают кардинально переработать боевую систему (неужели **Spyder-Man** обучится комбо?), предоставить в наше распоряжение абсолютно новый интерфейс (неужели разрешат пользоваться мышкой?) и снабдить игру более-менее связным сюжетом, который будет крутиться вокруг противостояния **Spyder-Man'a** и некоего злобного негодая, скрывающегося под кличкой *Green Goblin*. Если разработчики действительно выполнят все свои обещания, то вполне может оказаться, что **Spyder-Man: The Movie Game** окажется довольно интересной игрой. Будем ждать новой информации.

Дюк, недостижимый, как горизонт

Да, наверно, это уже не смешно. Ожидание выхода **Duke Nukem Forever** достигло той стадии, когда большинство геймеров уже считает, что ничего путного из этого проекта не выйдет, и лучше пусть «вечный Дюк» умрет, не родившись, чем станет второй *Dalkatan'ой*. И тем не менее, как только в Сети появляется новая информация о продвижении работ над этим проектом, как она тут же с потрясающей скоростью распространяется по всем игровым сайтам. Что подоплесть, видимо, мы так усмотрели, что нам постоянно нужно чего-нибудь ждать @. На этот раз инфа о Дюке пришла не откуда-нибудь, а от самого издателя данного проекта — серьезной и суровой компании *Take Two Interactive*, которая сообщила, что релиз **Duke Nukem Forever** в очередной раз перенесен. На этот раз указывают дату выхода 12 ноября 2002 года. В качестве причины такой длительной задержки называют неготовность большинства игровых кодов разработки. В общем, ждать нам Дюка вечно. Правда, разработчики пообещали, что перед выходом игры в Сети появится демо-версия, дабы все желающие могли посмотреть на игру, прежде чем платить за нее деньги. Так что получаем, что, в отличие от нас с вами, ребята из *3D Realms* нисколько не сомневаются в успехе своего творения. Хотелось бы верить.

Воскресшая вампириша

В Сети снова появилась информация о 3D-шутере **Necrocid: The dead must die**, который разрабатывает компания *Novalogic*. Эта фирма известна большинству геймеров по шумихе серии «симулятора спецназа» *Delta Force* и не менее известной «квертелетной» серии *Comanche*. Поэтому, когда *Novalogic* анонсировала такой «нетипичный» для себя продукт, как **Necrocid**, это вызвало бурный интерес у поклонников жанра 3D action. В этой игре нам с вами придется выступить в роли злой до-



бной вампириши, объявившей крестовый поход своим «собратьям», собирающим армию живых мертвецов (с целью покорения мира, разумеется). Однако вскоре информация об игре надолго исчезла с игровых сайтов и даже на сайте разработчика никаких новых материалов не появлялась. И вот недавно ситуация прояснилась. Оказывается, в июле 2001 года работы над **Necrocid** были временно приостановлены, так как разработчикам пришлось бросить все силы на создание *Comanche 4*. А сейчас, когда очередная серия этого популярного «квертелетного симулятора» уже появилась на рынке, *Novalogic* вернулась к своему «вампирискому» проекту. Изначально **Necrocid** разрабатывался на «движке» *Delta Force: Land Warrior*, однако теперь разработчики нашли для игры более современную engine и грозится поразить нас суперноворожденной графикой. Что ж, будем надеяться, что их обещания не останутся голословными. Выход **Necrocid: The dead must die** намечен на сентябрь этого года. Ждем-с.

«Герои» придут вовремя?

Компания «Бука» недавно объявила, что оригинальная версия ожидаемой многими пошаговой стратегии **Heroes of Might and Magic IV** и сюжетно-связанная с ней RPG **Might and Magic 9** появятся в странах СНГ одновременно с мировым релизом по снижению «российским» ценном. Как обычно, «Бука» выступит и «коробочную», и более дешевую jewel-версию игр. Так что у всех поклонников мира **Might and Magic** появится возможность насладиться любимой игрой сразу после ее официального релиза, не прибегая к глупым «пиратским» версиям. Локализаторский же вариант «героев» «Бука» обещает вывезти на рынок не позднее чем через месяц после официального релиза. Он будет занимать 2 CD. Что ж, будем ждать и надеяться, что российский локали-



шер сдержит свои обещания. Кстати, киевская компания «Мультитрейд», интервью с директором которой вы могли читать в предыдущем номере «Моего компьютера игрового», уже заключила контракт с «Буквой» на издание Heroes of Might and Magic IV на территории нашей страны.



ритории нашей страны. Так что, в кои-то веки, мы с вами сможем получить абсолютно «честную» версию живой игрушки одновременно с западными геймерами.

Человечество снова в опасности

В Сети появилась демо-версия футуристического аркадного симулятора **Incoming Forces**, который является продолжением игрушки *Incoming*, которую многие «старые» геймеры должны хорошо помнить. В *Incoming Forces*, как и в его предшественнике, нам придется отражать атаку злобных инопланетян, решивших поставить точку в истории человечества. Для этого разработчики снабдят игроков довольно обширным парком боевой техники. У вас будет возможность пошарить за рычагами нескольких видов танков (как обычных, гусеничных, так и чудес техни-



ки будущего, передвигающихся при помощи «воздушной подушки»), освоить управление лазерными турелями, ракетными и сторожевыми башнями. Если же вас тянет в небеса — пожалуйста, к вашим услугам как легкие истребители и перехватчики, так и тяжелые бомбардировщики. Короче говоря, в этой войне найдется дело каждому. Игра выполнена на графическом «движке», полностью использующем все возможности современных видеокарт, включая GeForce 3. Так как симулятор аркадный, то вам не придется проси-

живать множество часов в тщетных попытках разобраться в управлении фантастической техники. Демку, размером 85 Мб, можно загрузить с <http://games.fiscall.cz/clangue/demo3.asp?id=2942> или с <http://www.3dgamers.com/ad/welcome/blues/games/incomingforces>.

Зоопарк будущего

Поклонники всевозможных «симвов», наверняка, хорошо помнят игрушку *Zoo Tycoon*, где вам предлагалась роль управляющего зоопарком, который должен вести свое предприятие в «золотой век», сделав самым популярным зоопарком в городе. Ну и денег на этом зарабатывать, конечно. Так вот, если вам понравилась эта работа, то готовьтесь: вас ждет зоопарк будущего. Насыщать клетки своего питомника доселе невиданными созданиями вам придется в недавно анонсированном аддоне к *Zoo Tycoon*, носящем название **Zoo Tycoon: Dinosaur Digs**. Собственно, пока что об игре известно не так уж много, однако, учитывая тот факт, что среди питомцев вашего зоопарка появятся динозавры, диплодоки и птеродактили, логично будет предположить, что общество *Zoo Tycoon: Dinosaur Digs* победило вре-



мя и начало вывозить животных из Юрского, Мелового и прочих доисторических периодов. Для того, чтобы вырванные из своего времени животные чувствовали себя в вашем зоопарке как дома и не сильно нервничали, вам придется пользоваться соответствующими материалами и стилизовать волтеры под привычные для динозавров условия. То есть зоопарк в *Dinosaur Digs* будет выглядеть более экзотически, чем в оригинальном *Zoo Tycoon*. Выход игры намечен на май 2002 года.

X-COM Alliance: чудесное воскрешение?

Компания *Infogrames* недавно открыла официальную страничку тактического шутера **X-COM Alliance**. Сие неожиданное событие тут же привлекло внимание практически всех игровых сайтов. Дело в том, что проект *X-COM Alliance* был «заморожен» еще в августе 2000 года и с тех пор о нем никто ничего не слышал. И вдруг — пожалуйста, официальный страничка. Свидетельствует ли это событие о том, что *X-COM Alliance* таки доберется до наших мониторов? Наверно, да. Хотя на самом сайте (да и вообще в Сети) нет никакой информации не только относительно даты выхода игры, но и о том, на какой стадии находится раз-

работка и будет ли она продолжаться. Тем, кто забыл, о чем, собственно, идет речь, напомним, что *X-COM Alliance* представляет собой тактический 3D-шутер с видом «от первого лица», действие которого будет происходить во вселенной *X-COM*. Игра создается на



основе устаревшего, но не растерявшего своих прелестей «движка» Unreal. Причем, следует заметить, что если по поводу другого экшена из мира *X-COM* — *X-COM: Enforcer* — у всех с самого его анонса были серьезные сомнения (которые после выхода этой игрушки целиком и полностью подтвердились), то *X-COM Alliance* с самого начала казался довольно интересным проектом. В общем, будем ждать новой информации, а пока предлагаем всем посетить официальную страничку (http://www.infogrames.net/games/x-com_alliance_pc).

Новый футбол от EA

Компания *Electronic Arts* анонсировала новый футбольный симулятор — **FIFA 2002 World Cup**. Излишне говорить о том, что EA является неоспоримым лидером в производстве спортивных симуляторов и от ее нового продукта можно ждать только самого лучшего. Так что «виртуальным футболистам» есть чего ждать. *FIFA 2002 World Cup* является логическим продолжением *FIFA 2002*. В нем нам предоставят возможность не только сыграть в отборочных мат-



чах, но и принять участие в играх за мировую кубок. Собственно, *FIFA 2002 World Cup* мало чем будет отличаться от своего предшественника. Известно только то, что в игру (по многочисленным просьбам игроков всего мира) будет введена клавиша, отвечающая за эффективные удары с лету (в том числе появится возможность бить через себя). О других отличиях в геймплее не сказано ни слова. О графике игры можно сказать только то, что она, как всегда, будет на высоте. Уж что-то, а это в EA делают умно. Релиз *FIFA 2002 World Cup* намечен на апрель этого года.

КМТ-ТЕХСЕРВИС
Тел.: 216-5557, 274-3328
www.km.com.ua

КОМПЬЮТЕРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СЕРВИС



Tom/Doc/КЕРТИС Kertis@torba.com

ICEWIND DALE II

Жанр: RPG

Разработчик: Black Isle Studios

Издатель: Interplay

Предполагаемая дата релиза: 28 мая 2002 года

Мечта многих разработчиков и публикаторов компьютерных игр проста — сделать деньги из ничего. Ну, ясное дело, не совсем из ничего, а с минимальными затратами, и в этом отношении Interplay серьезно опередила своих конкурентов, что, правда, не помешало ей несколько раз оказаться



в тяжелом финансовом положении. Впрочем, речь пойдет не о финансовом положении компании, так любящей закрывать ожидаемые проекты, речь вообще не об Interplay, а о знаменитой **Black Isle Studios**. В свое время сели разработчики этой компании и задумались — вот имеем мы праздник AD&D, имеем на руках движок Baldur's Gate, имеем патентованный и великолепно разработанный мир Forgotten Realms и имеем желание создать на этом ролевую игру. Причем такую, чтобы люди ее покупали. А как это сделать, да еще так, чтобы никто не закричал: «Ба, это же сиквел "Балдурса"!» а все ламанились в магазин покупать игрушку пачками? Хороший вопрос, правда, как из записей для велосипеда создать, предположим, мотоцикл, а лучше самолет. Ну, сначала, понятно, нужно изменить геймплей, сделать его не «балдуrowsким», а каким? А давайте используем старый, проверенный временем алгоритм crawl, тогда это не будет похоже на «Балдурса», но... Этого мало, так? И тут парням из Black Isle пришла в голову абсолютно простая и гениальная идея — пусть действие игры разворачивается зимой. Что в этом особенного? Да то, что в RPG зим как таковых до сего момента не было, имеется в виду не отдельная локация, а полностью зимний мир!

Нет, не зря я так уважал Black Isle. Практически на равном месте создать новый и

весьма популярный среди любителей RPG сериал — это нужно уметь. Вслед за успехом первой части Айвинда, как и следовало ожидать, свет увидело два add-on'a — **Heart of Winter** и **Trials of the Luremaster**. Естественно, такого шумного успеха они не имели (кого удивить add-on'ом?), но прибыль принесли. И вот, не так давно Black Isle анонсировала свой новый проект, которым, как и следовало ожидать, оказалась **Icewind Dale 2**.

Оказывается, разработка сего проекта началась еще в середине 2001 года, сразу после окончания трудов проведенных над Heart of Winter и Trials of the Luremaster. Что ж, все правильно, куй железо, не отходя от кассы.

Итак, что же нас ожидает во втором Айвинде? Начнем, пожалуй, с сюжета. Действие игры разворачивается примерно через два лет после событий предыдущей части. Над Севером, чего и следовало ожидать, нависла новая страшная угроза: под стягом Чимеры собрались неисчислимые орды орков, гоблинов и прочих врагов честных людей и двинулись к порту *Tarprocy*. Их цель проста и понятна — отрезать *Десять Городов* от остального мира, ну а потом потихоньку всех либо истребить, либо покорить. Уже пал под натиском нечисти Бремен, дым от разожженных орками костров застилает небо. Нет в Десяти Королевствах героев способных бросить вызов новой беде. Нет или есть? Конечно, есть! И это



вы, brave group приключенцев, призванная в очередной раз спасти мир. Ура!

Такая вот завязка сюжета. Не особо ново и оригинально, впрочем, разработчики редко радуют нас чем-то особенно оригинальным. Лучшие давайте поглядим, что нового ждет нас в игре, кроме причины, по которой мы будем крушить орды орков.

Вы, наверное, рассчитываете на новую графику, желательню 3D, и на адаптацию правил третьей редакции AD&D?

Забудьте. Сразу скажу — забудьте. Игра делается все на том же выходяще из 90-х — *Infinity Engine*. Поскольку движок старый, то ни о каких 3D говорить не приходится, также не стоит рассуждать о третьей редакции, хотя, по словам разработчиков, адаптация движка позволила таки включить в игру некоторые фишки оттуда. Но только некоторые. Вот небольшой отрывочек из интервью с продюсером проекта **Дарреном Монаханом (Darren Monahan)** с сайта **Gamespot**.

«Gamespot: Будет ли Icewind Dale II использовать новые особенности из Baldur's Gate II, такие как киты (kits) персонажей, высокоразноуровневые заклинания и т. д?»



Darren: Будете уверены. Несколько действительно великолепных деталей от наших друзей из BioWare будут показаны и в Icewind Dale II, также, впрочем, как и ряд абсолютно новых. Например, способность сражаться с оружием в каждой руке, киты, высокоразноуровневые заклинания, мантры и многое другое. Мы взяли несколько элементов, созданных BioWare для Baldur's Gate II и его продолжения, и перенесли их в Icewind Dale II, например, добавили новые киты, такие, как mercenary, dreadmaster of bone и volary. Мы несколько расширили идею китов, игроки теперь могут сделать выбор из довольно большого количества подрас (sub-races), таких как темные эльфы (draw elves) или тифлинги (tieflings). Мы также добавили более чем 50 новых заклинаний для всех уровней (включая девятый, например, *execute's eyes, aegis* и др.), повисе их число до 300. Самое значительное усовершенствование — реализация ряда правил 3-ей редакции. Скажите что свидания THACO и отрицательному AC'а.

Вот так, и что мы имеем в итоге? С одной стороны, продолжение очень хорошей серии, а с другой, с другой — оправдана ли в названии игры циферка «2», или нам пытаются подсунуть очередной add-on, только в новой красочной упаковке?

Ответ на этот вопрос у меня нет. То, что нам в который уже раз предлагают наслаждаться устаревшим движком, расстраивает и настораживает, но обещанные нововведения успокаивают и немного радуют. Что победит в результате — недовольство или радость, покажет время, но, лично я верю в Black Isle и надеюсь, что перед нами предстанет не очередная попытка закоптить бабки на пустом месте, а игра, в которую стоит играть.

Впрочем, посмотрим, ждоть осталось не так уж и долго.

А теперь давайте посмотрим на это здание, расположенное на границе кварталов RPG и TBS. Дюжа, вы не ошиблись, это второй корпус комплекса Disciples. Сразу видно, что его создатели зрелыми не стали: он получается намного выше, величественнее и красивее своего предшественника. Очень рекомендуем вам послушать людей, недавно побывавших внутри этой новостройки?

Том/Doc/KEPTIC kertik@torba.com

Александр ГЛЮК glukk@torba.com

DISCIPLES

DARK PROPHECY

Жанр: TBS? RPG

Разработчик: Strategy First

Издатель: Strategy First

Дата выхода: зима 2002 года

Системные требования: P2 266, 64 Мб ОЗУ

Рекомендуемые: P3 500, 128 Мб ОЗУ

Лорд ДосТог Империя.

Прошло всего десять лет с тех пор, как Легионы Проклятых, подобно смерчу, обрушились на земли Светлых Сил — Империи Людей и Горных Кланов. Эти адские твари поставили перед собой одну цель, более ужасную, чем уничтожение народов. Нет, их планы шли дальше, они собирались распустить для сил Хаоса Руны Врата. «Вы познаете века мук при жизни», — был их девиз. Империя и Горные Кланов, до этого не питавшие друг к другу особых симпатий, нужны были объединиться перед нависшей над миром опасностью. Казалось, две мощные военные машины, закаленные в столетиях сражений, должны без труда сокрушить Легионы — пусть те сильны, пусть им помогают адские силы, но их ведь мало!

Так казалось, пока в войну не вступили Орды Нежити. Естественно, на стороне Легионов. Мир закатился в шатком равновесии... Началась Великая Война, теперь, через десять лет, мы можем назвать ее Первой Великой Войной.



Да... Легионы были разбиты. Их Бог и Повелитель Бертресен заперчат на Вратах. Орды, уби повелителя Горных Кланов,

откатились и затаялись в ожидании. На Земле воцарился мир. Но какой мир? Повелитель Кланов убит, жена Императора погибла, его сын Утер исчез, а сам Император слобает с каждым днем. И снова вит клин между Империей и Кланов. Знате, иногда мир бывает хуже войны...

Прошло десять лет, ослабла печать, сковывавшая Бертресена во Вратах, снова начали поднимать голову Легион и Орды. Градет Вторая Великая Война. Градет давно предсказанный Рагнарек. Градет конец света...

Небольшое вступление

Со дня выхода Disciples: Sacred lands, первая части игры, а которой пойдете речь,



прошло около трех лет. Немного, не спорю, но скажите, многие из вас помнят эту игру? Сомневаюсь, честно говоря. А знаете, почему в вашей памяти, скорее всего, не сохранились первые «Дисциплины»? Да просто потому, что вышли они, когда весь мир, словно пионеры за троном Ильича, маршировал за королевой Катериной по миру третьих «героев». Обычная ошибка — неудачное время релиза, и вот игра записана в кляны и обругана за все, что только можно. А ведь действительно, если судить только по профилю, первые «Дисциплины» не могли даже рядом стать с третьими «героями». Но парни из Strategy First едва-едва не собирались, считая, что их игра не клон, что они сделали хорошую игру, просто слегка поздно. И вот — полу-

чите продолжение, вышедшее больше чем за месяц до появления короля среди пошаговых стратегий, до появления «Героев». Что



жест, все шансы, что на этот раз к игре не отнесутся как к обычному клону, и прежде чем выносить приговор, поиграют.

Доволен тех и сделов? Ну, конечно. Ну, не верится, что в каком бы то ни было жанре может быть только один Король — единственный и неповторимый. Ведь в остальных жанрах новалом клевых игр от разных компаний, чем хуже пошаговые стратегии. Ничем. Значит, сыграть!

Лорд Glukk, Орды Нежити.

Живые слабы. Живыми я называю всех, в чьих жилах течет горячая кровь. Демоны Легиона Проклятых были лучшими из них. Они, хотя бы знали, что такое Боль. Но даже они не познали холодных обхватов Смерти. Что может быть глупее бездумных провалов Небития? Что может быть величественнее служения Мертвой Божине? Она призвала нас не раз, и всегда мы поднимались из могил, чтобы принести ужас и разрушения на Землю. Кто может противостоять воистину Тьме? Кто может убить мертвого? Кто может придумать пытку, которой не выдержала бы холодная плоть, давно забывшая жизнь? Я не раз поднимался из своего склепа по первому же приказу Мортиса, и никогда не жалел об этом. В первых рядах Мертвых Орд шел я, по выжженным войной горам и долинам, и Живые с криками ужаса разбегались перед моими войнами. Их страшит все: наш вид, наш запах,

наша цель. Они все боятся нас и правильно делают, ибо Мотрис никогда не потребовит покой своих верных слуг, если на то не будет достойной причины. На она всегда есть, особенно, если Живые забыли свое место в этом мире и пришло время преподать им очередной урок. Однако в этот раз все было иначе, наша цель была воистину великой. Нам предстояло вернуть к жизни нашего бога — муку Мортрис, Галлеана, хитростью вернутого в хаос небитых мерзким владыкой гномов Воганом. Мы снова оказались в одной упряжке с Легионом. Однако зря они считали, что мы опять станем оружием в их руках. На этот раз Ордам предстояло использовать возможность использовать Демонов в своих целях.



Первые впечатления и их влияние

Ни для кого не секрет, что первые впечатления часто оказываются обманчивыми. Однако в мире компьютерных игр именно они почему-то зачастую играют решающую роль. И игры, с первой же секунды не поразившие сердца геймеров, нередко обречены на то, что их забудут, превратительно облив ведами помоев на страницах «бумажных» и «электронных» игровых изданий. Прежде чем приступить к написанию этого обзора, мы тщательно проштудировали материалы различных игровых сайтов, почитали обсуждения игры на форумах и пришли к выводу, что замечательной игре **Disciples II: Dark Prophecy**, похоже, грозит именно такая судьба. Ее обвиняли в са-



мом страшном грехе, в котором только можно обвинить игру. Люди утверждали, что в Дискайплс играть скучно! Проведя за игрой почти две недели, мы, так и не дождавшись обещанной науки, решили высказать свое мнение на этот счет.

Лорд DoSGor Империя.

Свершился Война, а которой так много говорили, которую так давно ждали, началась. Снова в единоборстве предстоит сразиться Свету и Тьме, снова Империя

и Горные Клань будут противостоять мерзким порождениям Мрака и Хаоса — Легионам и Ордам. Легионы пытаются вернуть к жизни заточенного гномами Бертезена, Орды хотят воскресить своего бога Галлеана, а мы, Империя, пытаемся найти сына нашего Императора — Утера.

Казалось бы, чего бояться — мы один раз победили, значит, победим снова. Но Империя в развалах, Император болен, серой тенью за тронном возвышается Хьюберт де Ланье, озабоченный только тем, как бы набить свои карманы и занять место повелителя Империи. В Горных Клань дела идут не лучше, после гибели их вождя к власти пришел клан Рыжих Гномов, которых лично я очень не люблю.

Что встретит вторжение нечисти? Раздробленные войско, армия без лидера и руководителя? Где тот, кого нам обещали в предсказаниях, тот, кто сплотит силы Света в их Великой Войне против Тьмы? Его нет. Но он придет, мы в это верим. Он придет, и мы еще покажем мертвым, где их место, мы выроем такие могилы и курганы, из которых им уже не вырваться, а Легионы Проклятых познают силу такого проклятия, что предыдущее покажется им легким злом. Наступай-



те, кинитесь своей силой, радуйтесь, что среди ваших врагов нет единство, празднуйте победу, которой вам не видеть как кончика носа. Пируйте и журите, а пока Предсказанный не пришел; я начну собирать свою армию. В конце концов, бойцы должны умирать в битве, пусть в неравной, но...

Мы ждем, мы надеемся, но мы не складываем оружия — мы начинаем свою войну. Войну с Легионами, Ордами и Хьюбертом. Войну с врагами внешними и внутренними. Дой Бог, удачи заключить союз с Кланом, в конце концов, кто мешает нам разделиться с Рыжими Гномами после победы?

А если все наши планы пойдут прахом, что ж, триста спартанцев вошли в историю тоже не из-за того, что победили...

Прощай, историю пишут победители.

Вторые впечатления самые верные

Встретяв по одежке. А провозжают по уму... Да? Ладно, тогда приступим к встрече Дискайплс. Давайте забудем о первой части этой игры, отнесемся ко второй части как к единственной. Так будет легче, особенно тем, для кого она действительно является первой.

С озабочен, слова Аллаха, вроде разобрались, посмотрели заставку, хочу заметить, весьма неплохо сделанную; что теперь? Играть. Загружаем, что у нас? Ага,

сага, это, типа, компания, а **квест** — одиночная карта. Понятно и привычно. Можно начать с одиночной карты, проверить, поглядеть, но... Знаете, мне больше нравятся компании. Видать, в память о Вторых Героях. Так что начнем с саги.

Что тут у нас? Ага, **четыре расы** — четыре компании. Неплохо, игра явно не проходит за восемь часов, это радует. За



кого играть будем? За Империю? Или за Горные Клань (нет, там Рыжие Гномы, за них мы играть не станем), а может, нас больше влечет Темная Сторона Силы? Пожалуйста — **Легионы** и **Орды**. Выбор неплох. Выбираем и играем. Лично я, как Концлер Империи, естественно, рекомендую играть за людей, ибо дело наше правое, а всякие там Твари из Ада недостойны никакого упоминания. Пусть их много, но они не люди, им не известен героизм, они не знают, как Павлик Матросов закрывал амбразуру дотак грубия своего отца @. Им не победить!

Впрочем, выбор за вами. Подозреваю, что мой коллега Glukk, исключительно в силу извращенности своей психики, изуродованной в многочисленных боях (а том числе и с Рыжими Гномами) на многих планетах, будет советовать иное. Это не важно. Не важно, за кого играть, важно, интересно это или нет! Правильно? В конце концов, игра выходит много, а денег у нас, увы... Так что если покупать, то что-то действительно хорошее. Вот и разберемся, стоит ли нам тратить деньги на новую игру от Strategy First!

Лорд Glukk, Орды Нечисти.

Мое сердце уже давно перестало биться. Моя душа уже давно отправилась в свободное плавание. Но то, что осталось, не могло удержаться от любопытства, когда я видел неисчислимые орды моих братьев, выбиравших из-под земли, чтобы наполнить этот мир Страхом. Мы — его вестники. Мы — стоя черных воронах, несущих на своих крыльях ветры Смерти. Мы непобедимы потому, что ничто в этом мире не может противостоять Ордам Мертвых. Наш путь долг и труден, все мы знаем, что далеко не каждому суждено пройти его до конца... Но мы будем продолжать идти. Идти на конья империи и топоры гномов, потому что нам, мертвым, неведом страх. Потому что за спиной каждого из нас сотни, тысячи сражений и смертей, но мы верим в силу наших богов. Богов, таких же мертвых, как и мы сами. Кто укажет мне разницу между зомби и личем, между скелетом и воином, между Галлеаном и мной, лордом Glukk'ом. Ее нет, этой разницы. Все мы братья и у всех нас одна цель — наполнить этот мир холодом

наших могил, запахом наших разлагающихся тел и мраком Смерти. И именно поэтому мы победим, как побеждали не раз до этого. Мы снова усеём землю костями наших врагов, для того, чтобы в следующий раз они встали в строй рядом с нами. Мы не испытываем глупой ненависти к нашим



противникам. Мы вообще не испытываем чувств, ибо они не нужны воинам. Настоящим воинам, породившимся со смертью.

Loading...

Я не знаю, хотели ли разработчики из Strategy First сделать свою игру Heroes-клизмом, но то, что она никогда не планировалась как Heroes-клон, сегодня можно сказать однозначно. Более того, она во многом, прямая противоположность «Героям». В общих чертах они, конечно, похожи, однако... Впрочем, давайте разберемся по порядку.

Итак, выбрав одну из четырех враждующих сторон, мы попадаем на так называемую стратегическую карту, а проще говоря, на карту мира Disciples. Для начала нам выдается один город и один предводитель. Предводителей потом можно будет набрать сколько угодно, а вот со столицей дело обстоит немного серьезней. Именно она будет вашей главной твердыней. Именно в ее стенах вы сможете строить новые здания и производить апгрейды юнитов. Займитесь о защите столицы вам, скорее всего, не придется, ибо разработчики посадили в каждой столице безобразно сильного юнито-охранника. Он без труда уничтожит любое войско, рискнувшее порваться за стены. Теоретически его, конечно, можно убить, но никому из нас это ни разу не удалось. Так что на охрану города силы тратить не придется.



Зато с захватом и охраной территорий придется повозиться. Дело в том, что для удачной военной кампании вам понадобятся два вида **ресурсов** — **деньги** и **мана**. Деньги, как им и положено, выпадают из золота, которое добывается в рудниках,

разбросанных по всей карте. Для того, чтобы собирать с них дань, вы должны объявить землю, на которой находится рудник, своей территорией. Сделать это можно двумя способами: либо рудник должен находиться в непосредственной близости от вашего города, либо около него нужно воткнуть специальный посох. Втыканием посохов в «Дискайллах» занимается обученный этому делу Предводитель, который затратит за свои услуги некоторую сумму. Также в игре присутствуют замки, которые можно захватить и, со временем, апгрейдить до вполне приличных городов. Благодаря этому апгрейду повысится защита гарнизонов, охраняющих замок, юниты, отдыхающие в нем, будут быстрее восстанавливать свои силы, но ни один замок никогда не сравнится со столицей. С каждым ходом захваченные вами области будут сами собой расширяться, отдавая под ваше управление все большую и большую территорию, пока вы не подойдете к границе враждебной расы. Вот тогда-то и придется попотеть, чтобы отвоювать необходимые для жизни ресурсы у неприятеля. С маной дело обстоит точно так же, как и с золотом. Только роль рудников здесь выполняют **кристаллы**. Они бывают **четырёх типов**: **красные** (мана Ала), **черные** (мана Смерти), **белые** (мана Руины-



го Камня) и **синие** (мана Жизни). Я думаю, не стоит сильно распространяться о том, что если деньги вам понадобятся для постройки новых зданий в столице и найма юнитов и предводителей, то мана пригодится для изучения и кастования заклинаний. Причем, если простейшие заклинки потребуют от вас только маны вашей расы, которую с горем пополам вам обеспечит несколько «месторождений», расположенных в непосредственной близости от вашей столицы, то для более сложных и мощных заклинаний вам потребуется мана всех четырех видов. Так что чем раньше вы начнете экспансию, тем лучше. Да и вообще, ресурсов много не бывает.

Лорд Достой Империя.

«Нюхита колхозу беси, если бес не продуктивен ни по шерсти, ни по мясу, ни тем более по яйцам» © Это я о Легионах и Ордах. Пусть мертвые сами любят своих мертвых, а мы, живые (пока еще живые) предпочтем живых. Мертвым не понять, что такое подвиг, зато им недоступно. Ну что с того, что мертвый идет на верную смерть? Какая смерть у мертвого? А нам есть что терять, мы не можем туло бросать тысячи людей в якорубку, рассчитывая, что через некоторое время они вновь встанут в наши ряды. Именно поэтому в Империи так куль-

тивируется магия Жизни, магия Лечения. Смерть против жизни — кто сильнее.

Жаль, люди не могут быть столь едины и устремлены к общей цели, как мертвые. Но мы не сдаемся. Нет, я уважаю Орды, если бы они не пытались насадить живым жизнь мертвых, точнее не жизнь, а... Неважно. У них тоже есть хорошие военачальники, с некоторыми из которых, например, с Glukk'ом, я знаком лично. Если бы не война, если бы не их сумасшедшие идеи, сейчас, как и раньше, мы бы пошли и набили морды Рыжим Гиомам. За то, что на ЧатырДаге они при-



взяли меня к раскаленной печке и пытали, где спрятано золото Лепреконов...

Впрочем, это лирика, к сегодняшнему положению отношения не имеющая. А пока, пока не пришел обещанный Мессия, мы копим силы и сражаемся. На четыре фронта, в полном окружении, как конфидансы — позади Столица, отступать некуда. Погибаем, но не сдаемся...

Pause

Нет, «Дискайлла» это не клон «Героям», ни в коей мере. Хотя бы из-за жанровых различий. Что, думаете, я брежу? И то, и то относится к TBS с элементами RPG. Фиг там. В «Героях», действительно, элементы RPG. А «Дискайлла» — это СМЕСЬ стратегий с RPG. Причем от какого жанра в ней больше, сказать я затрудняюсь. С одной стороны — привычная карта, привычная борьба за ресурсы, привычные герои с войсками, выполняющие ваши задания. Даже экранный битвы привычен, вот только, увы, войско на нем не двигаются — как поставили, так и стоять будут. Типичная стратегия? Но это с одной стороны. А с другой — система прокачки героя и юнитов. Да, вы можете до посинения строить в замке апгрейды, но обычный Скворец ни до чего не превратится в Защитника, пока не накопит достаточное количество опыта. Именно система накопления опыта — жутко отличает «Дискайлла» от «Героям».

Ну и не катит здесь «железная» стандартная тактика опытных стратегов. Подать как можно больше героев-старокавалов (добы шаровые ресурсы грейби) не имеет смысла. Если хотите толково проходить Сагу, Герой у вас должен быть один. Основной герой, имеется в виду. В Саге у вас есть возможность перенести из миссии в миссию только одного Героя. Правила, вы его выберите сами. Не то что в НОММ3, где избирать носиться с осточертевшим Гелу или Крэкхамом, собирая экспу до дозволенного уровня, а с середины эпизода лаясь на раздражающую надписи типа «Ваш герой не может набрать больше опыта в этом сле-

нариях. Нет, здесь ваш ударный кулак будет собирать экспы на один-два, максимум три уровня за эпизод. А ведь хорошо прокачанный герой, даже без крутого войска, сам по себе является страшной силой. Мы должны о нем заботиться, мы должны ду-



мать, что лучше — закончить миссию следующим ходом (если наша задача захватить определенный замок), или пойти на битву рожки Рижим Гномом, дабы прокачать героя дальше. Очень, замечу, интересно.

Впрочем, вся система игры, пусть и не слишком оригинальна, но очень интересна. Она захватывает и затягивает, она заставляет думать — а что еще нужно? Причем это тот случай, когда размышления не напрягают — не хотите думать, действуйте тупо ☹.

Лорд Glukk, Орды Нежити.

Верные черной воле Мортрис, мы шли сквозь земли Империи, как горячий кулак сквозь мясо. Мы засыпали горы Гномов кулами пепла, оставшегося от погребальных костров. Да, мы сжигали их мертвых, ибо эти рожки недорослики недостойны пополнив ряды армии мертвых. Мортрис было довольно нами, а я был просто счастливым. Я снова жил. Я по-настоящему живу только тогда, когда мой меч пронзает плоть Живых. И только одно омрачало наше победное шествие: время от времени на поле боя среди железных легионов Империи я замечал белый султан на шлеме Канцлера Империи, и тогда давно ушедшая в Небитие душа возвращалась в мое тело и я, слывшая гной с запекшихся губ, приказывал своим войскам отступить. Под неодобрительными взглядами моих подчиненных я мрачно наблюдал за тем, как имперцы отходят на



заранее заготовленные позиции и тихо шептало: «И чего же тебе не сиделось на Доминусе, братец Док?».

Fight!

Да, основа «Дискайпл» — это Герой. Именно Герой, который, см. выше, должен быть один. Но сейчас я хотел поговорить не о героях, а о рядовых бойцах. Знаете, что

мне не нравится в стратегиях? То, что к рядовым юнитам приходится относиться как к «тушечному мясу». Еще Суворов говорил, что именно солдат, а не генерал, выигрывает войну. А теперь вспомните тех же «Хиросов». Вспомните, как вы бросали на убой сотни крестьян, скелетов, гоблинов. Как жертвовали десятками минотавров и гидр. В «Дискайплах» ситуация абсолютно иная. Здесь ваш отряд состоит максимум из пяти бойцов, каждый из которых становится родным, близким и понятным. А сколько кайфа получишь, когда из какого-то полудухлого зомби вырастет настоящий боец, способный одним ударом свалить Земляного Гиганта! Нет, этого словами не передать. В первое время бои в «Дискайплах» вызывают недовольство. Войны могут только бить. Нельзя ни передвигаться по полю боя, ни кастовать заклинания, ни прибегать к изощренным тактическим маневрам — ничего нельзя! Но со временем начинаешь привыкать к этому странному, с нашей точки зрения, бою и, в конце концов, понимаешь, что именно такой способ сражения самый честный из всех возможных. Может, не самый умный, не самый эффективный, но самый честный — это факт. Здесь каждый боец отдает все свои силы до конца. Что успел накопить — то и положи на алтарь общей победы. Кстати, именно факт одушевления каждого рядового юнита больше всего роднит Disciples с



RPG. В «Хиросохи» вы такого не увидите. Так что ловите момент.

Лорд DocTor Империя.

Вернулся сын Императора, пропавший десять лет назад. — Уте! Народ ликует и пьет пиво галлонами. Чего вы радуетесь? Разве мы уже победили? Ну вернулся... А где он был эти десять лет? А мы уверены, что он еще человек? Братец Glukk, повелевающий Ордами, тот вообще сначала был злым, пока неудачно не набил морду колдуну, впрочем, это другая история. Пусть черн радуется и ликует, мы воюем. Мы выяснили, в чем сила Людей, нет, не в плавках, в наших клинках-лежорах. Что клирик нужен в любой армии, я давно говорил, но только в Империи искусство лечение доведено до совершенства — один клирик может лечить весь отряд, пусть сначала ненадолго, зато потом... И маги наши... Да, Твари не поддаются Магии Смерти, но у нас другая магия, и они ничего не могут сделать против нее! Сегодня я, как никогда, уверен, что мы победим, вот только бы не ударили в спину появившийся Императорский сынок; и только бы в последней битве не пришлось встретиться грудью о грудь с братцем Glukk'ом. Ну какого он вылезал в

эту войну, ведь он не совсем умер, не до конца, ведь разведальсь с Ордами и Ленином, и найду способ его воскресить, хотя бы на том же «Доминусе», посмотрим, что он тогда расскажет о победе покойников над живыми. Да из-за их войны я так и не смог уничтожить Рижим Гномов! Ладно, потом разберемся, эй, парни, пора воевать...

The end?

Никакой не «зев», и не «кэнд! Дали Будел! Что еще нужно успеть рассказать? Когда вы начинаете кампанию, вам предложат вы-



бор — воин, маг, вор. Воин, братец Glukk по привычке игрок за него, обладает полезным свойством — 15% регенерации армии в день. Маг может в день кастовать два заклинания. А вор (я за вора играл) — это сищи! Он обладает спецспособностями. Например, простенькая такая функция «кубить» — пришел к вашему замку враг с немверено расканданной армией, а ему на встречу два вора. Каждый по два раза сыграл «кубить» и, если повезло, нет четырех врагов, а если не повезло, то волшебные ключи еще никто не отменял ☹. Воры — это сила: мы ничего не покупаем в лавках, мы все воруюм. А потом, если нужны деньги, продюем.

Еще одна вещь, сближающая «Дискайпл» с RPG — великолепный сюжет и присутствие NPC. Впрочем, увидите. Честно говоря, если сравнить Saga с клемейном третьих «героев» — последние отдыхают. И по сюжету, и по напряженности игры, и по графике, и по... концепции. Да, вы можете победить в Войне, но, судя по концовке, лучше от этого не станет. Мир мрачен до предела. И кто бы ни победил, менее мрачный он не станет — этаким фантазийным киберпанк.

Лорд Glukk, Орды Нежити.

Кровь убождка императрицы и демона Легиона, Утера, медленно стекала по лезвию моего меча в тяжелую серебряную чашу. Именно она, эта кровь, поможет нам оживить Галлеана. Осталось сделать последний шаг, вернее последний бросок через земли Горных Кланов в зеленые леса эльфов. Именно там должен завершиться Ритуал, который вернет жизнь нашему богу. Большому войску там не пройти, и по-



ул. Коминтерна 30,
59 этаж.
Тел. 044 239-3805
Пн-Пт 10.00-19.00
Сб 11.00-19.00
«Вокзалыная»

Модернизация!!!

Любых компьютеров

с покупкой старых компонентов и сохранением данных

тому я беру с собой только самых лучших, самых проверенных бойцов. В армии мертвых нет неземными войнов, и в то же время каждый из них уникален. Спектры могут парализовать самого сильного противника. Личи и некрамнты — насыпать мор на весь



вражеский отряд. Духи и костяные драконы не подвержены многим видам магии, а оборотни — неуязвимы для обычного оружия. Кого взять с собой? Решать вам, если, конечно, вы выберете Путь Смерти. Если же вам больше по душе Дороги Живых — то не обессудьте.

Magic

Какой же фантазийный мир обходится без магии? Никакой, и мир Disciples не исключение. Для того, чтобы пользоваться магией, вам придется построить в столице Магическую Башню. Однако использование магии в Дискэйллах существенно отличается от ее применения в большинстве известных игр. Магией нельзя пользоваться в бою. Вы можете хастовать заклинания только до или после боя.

Как это? Сейчас объясню. Увидев на карте войско противника, подослав к нему ворачиллона и выяснив, что войско довольно сильное, вы можете провести своего рода аподоготовку. Обстрелять неприятеля различными заклинаниями, наносящими урон его войскам, ослабляющими их атаку и защиту, или попросту насыпать на него чудовищное, вызванное на короткий срок из различных слоев магических сфер. Главная задача подобных действий — не полное уничтожение врага, а только лишь ослабление его отряда. Однако здесь важно не переборщить. Потому что за урон, наносимый заклинани-



ями, вы не получите вожаденных очков экспиренса, так что пользоваться мощными заклинаниями нужно очень осторожно, чтобы неорорком не обмануть самого себя.

Но магическая система «Дискэйлла» не заканчивается одними лишь заклинаниями, изученными в Башне Магов. На нашем пути встретится множество магических пред-

метов, талисманов, артефактов, которые сможет использовать ваш герой. Эти предметы могут обладать самыми разными свойствами: наносить урон врагу, поднимать силу удара, количество HP, инициативу вашего отряда и пр. Однако и здесь элементы RPG'ов диктуют нам свои условия. Для того, чтобы герой мог пользоваться теми или иными волшебными предметами, ему нужно обучиться особому умению, которое вы можете выбрать при переходе на следующий уровень. Иногда именно от правильного подбора талисманов и артефактов может зависеть исход решающего сражения.

Лорд DosTог Империя.

Утер предал нас! Выродок Императрицы и Демонов, воспитанный Темными силами, явил свою сущность. Империя на грани краха, только мы справились с внутренними врагами, и вот, такой удар в спину... Партизаны не сдаются, но... их уничтожают. Мы, смертники, группа лучших бойцов Империи, не сможем восстановить ее из праха, но мы сделаем все, что в наших силах, дабы живые не начали заводить мертвых... Эту войну нам не выиграть, но ее не выигрывает никто! Враги еще похаживают о своей победе, пусть умяются нашей кровью, на наших посевах взойдут новые всходы...

The Gathering...

Хочется написать еще о многом, жаль, нет места, но вот вам факт — у нас в редакции за последние несколько лет только



в одну игру играло, забыв обо всем, такая толпа народу — в «Кемпестрайк». В «Дискэйллах» играют все. Не только мы, кому играть нужно по работе. Это что-нибудь да значит. Мы ведь все разные, нам нравятся разные игры, но в «Дискэйллах» есть то, что подкупает всех — мощный геймплей, великолепный сюжет, красивая графика (да, «Демургия» красивее, ну и что?). И есть мультиплеер. Он обладает всеми достоинствами и недостатками «Геройского мультиплеера». Да, долго приходится ждать хода противника, но, поскольку каждый рождает меньше староранов, чем в «Хиросох», то и ждать приходится меньше. А в остальном — очень прикольно. А как вы посмотрите на возможность свободно перенести своего героя из Саги в сетевую игру? Представьте себе схватку трех-четырех верев 15-18 уровня, каждый из которых ведет с собой максимальное количество бойцов и вдобавок увешанных талисманом и артефактами. Поверьте, это очень впечатляет. Дизайн карт, их прорисовка, прорисовка юнитов — это круто. Действительно круто, а те, кому игра не понравилась, просто толком в нее не

играли. Отдельного слова заслуживает AI монстров... Что я вам скажу: когда экспа, в смысле, стоящий рядом с сундуком тролль, вдруг схватил этот самый сундук и принялся удирать от моей армии... Я был в шоке. А когда другой тролль, вместо того чтобы охранять свои сокровища, вдруг захватил монзак... Поверьте, это круто.

Ну, а теперь пришло время делать выводы? Любимое занятие ☺

Лорд Glukk, Орды Нежити.

Знаете, мне надоело делить игры на хиты или не хиты. Даже самому рыцарю из всех Гномов понятно, что с выходом Heroes



of Might and Magic IV о «Дискэйллах» забуду, и не потому, что они окажутся хуже. Просто раскрученная марка — это очень большое дело. А если взглянуть на дело беспристрастно, то мы увидим следующее: заманчивую графику (не трехмерную, но весьма убедительно доказывающую, что 2D еще далеко не умерло), странный сюжет, который мог бы украсить любую игру, проработанный живой мир, в котором хочется поселиться надолго, и наконец, почти идеальный баланс. Да-да, именно баланс — все четыре расы стоят друг друга, у каждой из них есть свои сильные и слабые стороны, но ни одна из них не обладает решающим превосходством. Какой напрашивается вывод? А единственно возможный — плюнуть в рожу пораженным, поигравшим пару минут в одиночную миссию и кричащим о скуке в «Дискэйллах», — и играть.

Лорд DosTог Империя.

Пусть мой братец Glukk и подался, Орды Нежити, но, как обычно, и с ним солидарен. Вот только я не так уж и уверен в благополучности будущего четвертых «Героев» — я ведь буду их сравнивать с разрозненными хитами — с «Дискэйллами» и «Демургиями». Тут уж не получится выехать на раскрученной торговой марке. Поверьте, я буду первым, кто забросает камнями «Героев», если они не оправдают ожиданий. А пока вывод один — перед нами хит. Не знаю, надолго ли он останется хитом, скоро на сцену выйдет Король, но время еще есть. Всем поклонникам «Героев» играть обязательно, в приказном порядке, и, кстати, в игре есть абсолютно клевый эдитор, в котором можно создавать не только отдельные миссии, но и кампании! Это супер, честно. Теперь «Хиросох» придется серьезно напрячься, чтобы я их назвал пошлогой стратегией года. Надеюсь, они напрягнутся — люблю, когда хороших игр много. Но трон наконец-то пошатнулся. И хотя рано кричать, что король умер, но принц уже родился.

Нетнет, этот Аэлодром из относится к парку аттракционов нашего Детского Сада. За его стенами творятся довольно страшные вещи. Очень много из тех, кто вошел внутрь, никогда не вышли обратно. Для того чтобы не повторять прошлых ошибок, послушайте эту историю.

BUMPER WARS

Василий ПОПОВ

Жанр: action/arcade

Разработчик: Boston Animation

Издатель: Simon&Schuster

Системные требования: P2-350, 64 МБ
ОЗУ, 3D-видеокарта 16 МБ

Солнце начинало уже клониться к горизонту, когда экскурсионный автобус вышел из квартала Автоимитаторов. Небольшая группа уставших за день экскурсантов равнодушно смотрела в окно, не в силах переварить огромный пласт полученной информации. Мимовидная девушка-экскурсовод что-то прошептала на ухо водителю, и он мягко подкатил к небольшому ярко разрисованному зданию, больше всего напоминавшему детской аттракцион «Аэлодром».

— Голодаю, здесь я с вами буду протаскиваться. Дальше вас поведет другой экскурсовод. Всего хорошего.

Девушка лучезарно улыбнулась, наглядно демонстрируя последние достижения игроградской стоматологии, и вышла из автобуса. Забученные экскурсанты не успели и толком моргнуть, как на передней площадке автобуса появился новый гид. Был около двух метров ростом и необычайно широк в плечах. Широкое лицо, большую часть которого занимала массивная челюсть, пересеканная уродливой багровый шрам. Закатанные рукава рубашки довали возможность всем желающим рассмотреть принудительные узоры татуировки, покрывавшие мощные волосатые руки. Новый гид окосился двумя рядами железных зубов и рванул прокуренным басом:

— Справа, в колонну по одному из автобуса бегом марш!

Оцепеневшие экскурсанты застыли на месте не в силах сделать ни шагу. Тогда экскурсовод протолкнул свою глянцевую лапу и, гребя в охапку ближайшего гостя гостеприимно Игрограда, одним движением вышвырнул его на улицу. Это падевшее было. Люди ровным потоком хлынули из дверей автобуса, где их уже поджидала целая делегация, состоящая из представителей невиданной ранее гуманоидной расы, внешность которых наводила на мысли о дешевой водке, темных подворотнях.

— Как это понимать? — начал было представительный похитой мужчиной в пенсне, но

его грубо перебил один из гуманоидов, бесцеремонно наступив на ногу.

— Мальчи, мюфлон, — тонким голоском пропищал он и, обернувшись в сторону вышедшего из автобуса гида, заискивающе добавил:

— Ваня, я пирваильно сказан?

Громила улыбнулся (металлические зубы зловеще сверкнули в лучах заходящего солнца) и повернулся к поникшим экскурсантам.

— Значится так, гаврики, экскурсия начинается. Эту хибару, которую вы перед собой ви-



дите, построила компания **Boston Animation**, по заказу барыг из **Simon&Schuster**. В данный момент она сдана в аренду нашим кентам **Zeddites**, они тут рулят. Гид небрежно махнул головой в сторону гуманоидов.

— Это все, что вам нужно знать, а теперь бегом марш вовнутрь.

Памятуя выход из автобуса, экскурсанты, выстроившись в колонну по одному, уныло потянулись к широко распахнутым воротам. Внутри здания действительно оказалось поле детского автодрома. Даже машина присутствовали, но кокие! Девять небольших автомобильчиков, мирно покачивающихся на воздушной подушке, были ярко разрисованы разноцветными красками из баллончика и хищно щетились устрашающего вида «стволками».

— Игра у нас очень простая, — снова заговорил татуированный «гид». — На арену выходят девять человек, а возвращается только один. Вперед, МакЛауды.

В руках громила мгновенно появились пистолеты, калибр которых внушал уважение.

Неожиданно зазвучали бодрые ритмы техно, и уже бывшие экскурсанты неожиданно для себя почувствовали, что действительно не прочь размять по асфальту порядком поднадоевших сотоварищей. Первая девятка решительным шагом двинулась к автомобилям, на ходу осматривая внутреннюю отделку здания. Теперь многим стало ясно, почему в толсе «гида» звучало уважение, когда он говорил о строителях этого аттракциона, и неподдельное презрение — при упоминании подрядчика. Денег на это сооружение выделили явно не достаточно, но строители сумели выжать максимум из предоставленных им ресурсов. Арена (а как впоследствии выяснилось, это была только первая ступень на пути к свободе, всего несчастным экскурсантам пришлось пройти через 15 «этапов смерти») выглядела довольно симпатично: много света, ажурные навесные мосты, колонны, упирающиеся в высокий потолок — по всему было видно, что перед ними работа настоящих профессионалов. Машины, издали казавшиеся почти одинаковыми, тоже сильно отличались друг от друга: одни, более массивные, явно были лучше защищены, но, похоже, здорово проигрывали в скорости и маневренности более мелким и подвижным аппаратам.

Каждая из них оснащалась несколькими «стволками». Позже те, кто вышел и смог опробовать разные модели, выяснили, что видов оружия всего четыре: ракетница, пулемет, миномет и лазер. В случае окончания боеприпасов можно было использовать массивный бампер в качестве тарана. Правда, подобная ситуация казалась маловероятной, так как зорьды как всем видам оружия, равно как и батарейки, на которых работали автомобильчики, в изобилии были разбросаны по Аренам. Как только новоявленные подопытные расселись по кабинам, громкий голос прокричал в мегафон:

— В квартале Шутеров все были? Мы играем обычный **deathmach**: 3! 2! 1! Fight!

До, это был настоящий **deathmach**. Вскоре боины позабыли о том, что они находятся в кабине автомобиля, настолько процесс сражения напоминал то, что происходило на Аренах квартала 3D-шутеров. Все с упоением гонялись за фрагами и бонусами.

Дальнейшие события списали для участников, которых с каждым разом становилось все меньше и меньше, в один нескончаемый круговорот. Помимо **deathmach** а довелось поиграть в **Powercell** (задача — собрать наибольшее количество батареек, разбросанных по Арене) и **Points** (то же самое, только со сбором разноцветных бонусов). На подобные новаторы не пришлось по душе ни игрокам, ни зрителям, состоявшим в основном из **Zeddites**. Зато **deathmach** пользовался всеобщим успехом.

Правда, со временем забава начала приедаться, и все больше и больше гуманоидов, позевывая, покидали трибуны. На Игроград опускалась темная зимняя ночь.

А теперь давайте заглянем в квартал Квестов. Недавно здесь агентами ДЗВР было расследовано чудовищное преступление, грозившее крупными неприятностями одному из пластов Виртуальной Реальности. А вот, кстати, и человек, непосредственно принимавший участие в этой операции. Попросим его рассказать нам обо всем поподробнее.

THE MYSTERY OF THE DRUIDS

BondD bondd@ukrpost.net

Меняется рынок компьютерных игр, умирают давно изведенные жанры, возникают новые, являющие собой до сих пор невиданные смеси. Но производители не забывают давнюю истину о том, что все новое — это хорошо забытое старое, и время от времени выдвигают на рынок игрушки, сделанные в старых жанрах. Сегодня мы с вами рассмотрим одно из таких творений, не претендующее на звание хита, а скорее, наваянное разработчиками настольной...

Системные требования: процессор — Pentium III 300; память — 32 Мб; HDD — 300 Мб

Вот и начался лекционный период в Кадетском Корпусе Департамента Защиты Виртуальной Реальности. Вновь я сяду за парту и буду писать конспекты ☹. А как хочется окунуться в водоворот событий и поучаствовать в оперативной работе... Ага, доска объявлений, смотрим, что у нас сейчас за пара... «История зарождения, развития и смерти игровых жанров». Звучит очень задушно, но идти надо. Вид аудитории подтверждает мои самые худшие опасения. Где мои любимые терминалы и самописцы из аудитории «Изучения стратегических игр», где послушные мононовому мыслу волшебные ручки из «Магических миров РПГ» — все это осталось за порогом самой обыкновенной аудитории с партами, расположенными амфитеатром...

На середине второй популяр, под убавляющийся голос лектора, я умудрился заснуть... И не удивительно, ведь тема была «Квесты!» Разбудил меня тот же голос, что и усыпил, только звучал он, мягко говоря, на повышенных тонах: «И вы еще мечтаете стать оперативником ДЗВР!!! Сразу после лекций явиться в кабинет спецгента Рандо!!! Ну я и аялаюсь...



в первый день лекционного периода заснуть на паре!!! Да меня за это Рандэ сошлет на кааторгу — 150 тысяч логов рубить!!! Ну я и влип...

Перед кабинетом Рандо, как обычно, затишь, зато внутри буря... Предыдущий посетитель только что вылетел из дверей, его лицо напоминало маску. Да-а-а, видеть, сегодня у Рандо «жоршее» настроение. В общем, если меня не выгонят из Корпуса, то мне крупно повезет. Открыл дверь и переступил порог, я попал в знакомую обстановку. За большим столом, заваленным (скорее, для вида, чем по нужде) бумагами, сидит он самый [Рандэ] и наблюдает на мониторе за жизнью в магическом мире «Ультимы Онлайн». Вывод для ус-



трашения минуту, он поворачивается ко мне: «Ну и как это называется? Чем BbI объясните такое отношение к теоретической подготовке??? Хотите поучаствовать в оперативной работе??? Пожалуйста! Но потом Вы об этом пожалееете!!! (Только не рубко логов) Завтра с утра отправляйтесь в квартал квестов, Вам поручается составление отчета о здании The mystery of the druids, построенном подрядчиком House of Tales для CDV Software. И чтоб завтра же были на первой паре!!!». Фух, пронесло, значит, завтра с утра же включу генератор лишнего времени и пойду выполнять порученное задание.

Квартал квестов, дом The mystery of the druids, вернее, не дом, а обширный комплекс, в котором выделяется окружность Стоунхенджа. Теперь я на месте, пора при-

ступать к работе. А вот он и парадный вход. Чтобы подстраховаться, я уже начал готовить омулеты, но их на входе в первый павильон комплексы отбрасали ☹.

Значит так, сегодня я выступлю в роли детектива Брента Халлигана. Мой коллега Лоури не строился с порученным ему заданием и по воле моего шефа Миллера мне придется растоптать загадку серии непонятных «скелетных» убийств. Все это я узнал в первой локации, полов тудю, как раз когда шеф делал нагоний тому самому Лоури. После розноса подчиненного он предложил это дело мне, мотивировав свой поступок тем, что я все равно ничем не занят ☹. Сказать что-либо вразумительное в ответ я не мог [не знал еще, что за свинью мне подкарабкал]. Кобы знал, где упаду, соломины подстилали бы (если переиначить поговорку под мой случай, кобы знал, что за задание, сам бы себе работу нашел).



Разработчики из House of Tales постарались и первое впечатление от игры складывается очень даже хорошее, но не все так благополучно в нашем королевстве, хотя... лучше обо всем по порядку. Графика впечатляет, задники отрисованы просто отлично, деревья на месте преступления так «пышут» зеленью и настолько натуральны, что хочется выскакать на траву под их сеню и немного поваляться в лучах летнего солнца. Но если вы включили аппаратное ускорение графики, то, к сожалению, появится глюк. Ваш персонаж будет пропускать сквозь текстуры, например, в кабинете шефа он непонятным образом может вдруг стать «картинкой» по сравнению с начальником и ходить по столу. Так что настоятельно рекомендую эту опцию не включать.

В The mystery of the druids есть некоторое количество сделанных на движке игры скриптовых вставок, они органично вписываются в сюжетную линию и дают нам понятие о том, что происходит. Все разговоры отлично озвучены, причем можно включить субтитры. Но беда в том, что количество этих самых бесед в игре не очень велико, и хоть есть разные варианты вопросов и ответов, они очень замкнуты (по-видимому, именно так разработчики реализовали обещанные в анонсах «нелинейные» диалоги), что после повторения одних и тех же фраз по третьему кругу начинает сильно раздражать. Особенно это нервирует, если по ходу разговора не можешь вычлнить нужной информации, и приходится все повторять снова и снова.

Музыки в этой игре я не услышал, хотя она не помешала бы для поддержания атмосферы. Вид от третьего лица в квестах можно считать классическим, при этом положение ка-



меры в каждой локации статично и не меняется только при выходе из нее или при нажатии на определенную деталь интерьера. Управление осуществляется мышкой, причем иногда персонаж может закрывать собой активные зоны в комнате, так что не мешает побегать по локации.

Инвентарь также оформлен по классическим канонам жанра, в виде выпадающей панели внизу экрана, где предметы можно попытаться скрестить, что иногда даже получается. По ходу дела вы будете играть не только за детектива Брентона Халлигона, но и за дочку профессора Мелани Тернер, которая не раз спасет вас в трудную минуту. Управление у них ничем не отличается, только инвентарь у каждого свой.

Как болит голова! И тут мне пришлось впервые в жизни напиться. Не сказал бы, что это было нечто впечатляющее, но чего-то не сделаешь, чтоб обзавестись парой медиков на звонок по телефону. Итог: Пришлось ставить бедного уличного попрошайку, он даже не хотел попробовать чистый спирт, не то что я, лопух, посему пришлось развлекать соком. Да, недаром говорил Ранде «вы об этом пожалеете». Не прошел я и половины игры — уже жалею. А тут еще как позвонил в музей, так меня обругали. Надо будет сходить к Крису узнать, кто на телефоне в музее сидит, а то таким манером я никогда не поладю к профессору Блейку Тернеру. И вообще, если и дальше дело будет так медленно двигаться, то я не успею до начала пары оформить отчет...



Сюжет игры довольно запутан, но интересен именно своей сложностью. В ходе игры вы сможете побывать в современной Франции и в древней Англии, в тюрьме и в храмах друидов. В общем, коротка путешествий впечатляет... Загадки тоже непросты, как повелось в последнее время у разработчиков, в них есть

доля алогичности. Например, ну зачем спавать бедного попрошайку, если можно разменять одну купюру у друзей, или детективы получают такую маленькую зарплату... Но в целом в игре мало задний, которые были бы обсолютно лишены смысла, и все найденные вами предметы можно будет применять для решения каких-нибудь квестов, вернее сказать, без них вы игры не пройдете ☹.

Как легко перемещаться во времени — взял крик, прикупил к песочным часам, вот тебе и машина времени получилась. Господи, что происходит с полом, куда он пропал!!! А-а-а, мы подрем!!!

(Пару минут спустя, или пару веков тому назад, в прошлом, очнувшись.) Что я делаю в паремной камере? Почему нет лампочек, а вокруг одни факелы... Как отсюда выбраться???

Мад, напоминаетесь Tomb Raider, там мне тоже довелось побывать в теле девушки. Придется вспомнить другой стиль игры. Так, комната не залепта (кстати, кухня), охрана — два лоботряса, сейчас что-нибудь придумаем... Сюжетное получилось на славу, стража спит, и ключи у меня в руках, надо идти спасать себя, то есть детектива Халлигона. А вот и он сам сидит за следующей дверью, ну он и обрадовался!!!

Фу, снова я стал Брентом, надо выводить отсюда милешку Мелани, а то проуснет те



мордовороты, ясное дело, их не сильно обрадует, что я выбрался из камеры. Погидем по этому коридору, там виднеется лестница, может, она нас приведет к выходу... Это была неудачная идея, лестница вела только вниз, и факелы мы не дагадались взять, а чем дальше мы спускаемся, тем темнее становится. Вон впереди темнота так ступилась, что кажется ее можно пощупать. Вдруг перед нами мелькнули тени, и я получил удар по голове. «Накаух!», — пронеслась в голове мысль, и я потерял сознание.

Боже, почему у меня во время этого задания постоянно болит голова! То напьюсь, то загадки сложные, то по ней чем-нибудь греют — не задание, а сплошная мука. Кстати, где я? Какое-то маленькое помещенье, и Мелани опять пропала...

На последнем этапе игры вы узнаете много «нового» о друидах. Например, о том, что у них была довольно развита технология (так-лифт созданы), а это на фоне традиционного понятия о продвинутости их в области магии выглядит довольно странно. Но оставим подобную несусальность на совести разработчиков, они хотели как лучше. Все-таки разработчики часто жертвуют исторической достоверностью в угоду жадным до всяких новаторств геймерам.

Вот я наконец и добрался до победного конца. Злобный друид убит, Мелани исцелилась, мы вновь в своем времени, и я могу идти писать отчет о проделанной работе. Да лучше бы я логи шел рубить, надоело постоянно разгадывать загадки, находиться в напряженном ожидании очередной выкладки этих



друидов или удара по голове из-за угла. Да, я оценил всю прелесть сидения в аудитории за партой...

The mystery of the druids, несмотря на некоторые недочеты (проблемы с аппаратным ускорением и отсутствие музыки), все-таки удалось сыграть в нее стоит попробовать в студии поклонникам жанра, но и тем, кто квестами никогда не увлекался (как я, например). Может, меня за это закидают камнями, но напоследок на я все же сделаю пару подказок по прохождению самых трудных моментов.

✓ Когда Мелани в замке Синклера найдется сейф. Вы можете сами поточас подбирать код, а можете воспользоваться этим: **10 — 1 — 6**. То есть сначала поворачиваете ручку на 10-часов, потом назад до 1 и опять по часовой стрелке на 6.

✓ Когда вы окажетесь в келье с мятежными друидами, а за дверью вас будет ждать злобный предводитель друидов, нужно прожечь простыню с помощью стоящей на столе свечки, а потом класть ее на сиденье второго храма друидов в окне. И пара полетит на импровизированном парашюте в сторону второго храма.

Все, не скажу больше ни слова, не буду ломать удовольствие от прохождения этой увлекательной игрушки. Пусть разгадывание ее загадок доставит вам настоящее удовольствие. Как доставило мне.

В кабинете Ранде все та же напряженная обстановка. Мой отчет покоится на его столе, скоро он уйдет в архив. А я после всех перипетий, набравшись опыта, сижу на той же паре, но уже с другой группой, и знаю, что квесты не умерли, они просто ждут своего часа, чтобы вернуться и вновь стать самым почетным жанром...

**Машины
для чемпионов**

**Компьютеры
продажа сервис**



(044) 441-2435

(044) 458-4539

apex@fm.com.ua, www.apex.com.ua

Вот, наконец-то, мы добрались до квартала RTS. А цель нашего путешествия — вот это здание, выстроенное в древнекитайском стиле. Пусть вас не смущают роботы-трансформеры, стоящие у его дверей, здесь вообще очень много непонятного, однако это не значит, что нам не следует входить вовнутрь. Ведь настоящий стратег не бежит от опасностей.

Дмитрий АМПИЛОВ

Три Королевства II

Где-то в недрах ФИДО я наткнулся на сообщение о новой игрушке — РТС, «очень похожей на StarCraft». Игра описывалась в самых радужных тонах: мол, последователь старика с чудесной графикой, увлекательным сюжетом и т. д., и т. п. В общем, я, что называется, «повелся» ☺. Да и было на что — давно уже не видел традиционных, а главное, качественных РТС!

Предстория 3 Kingdoms II ставит меня в абсолютно неловкое положение. Если кто сподобится объяснить мне, что происходило на самом деле, — пожалуйста, с удовольствием послушаю. Я понимаю, конечно, что существует и первая часть, но надо же



хоть как-то ввести в курс, ведь, в отличие от того же Age of Empires, здесь нет абсолютно никакой зацепки и даже при наличии очень развитой воображалки сфантазировать что-либо толковое очень сложно. Ни видеоролик, ни официальный сайт (на корейском ☹), ни сайт локализатора, ни полиграфия точного ответа на вопрос, а что было до этого, не дают. Лишь одно предложение: «Три королевства» — это широко известная и всеми читаемая эпическая поэма о борьбе между тремя граничащими владениями. А кто не читал — тот дурак! Я вот не читал... ☹

Понять, что вообще происходит, получается лишь по прошествии нескольких кампаний. Ты одолев уже миссий пятьдесят, от чу-

жеземных имен звенит в ушах, от однообразных брифингов пестрит в глазах, на ты влипаешься глазами в экран и устало пытаешься понять что-либо из происходящего. В конце концов, что-то да получается. Вся круговерть начинается вокруг неких Рун, пройдя сквозь которые, можно перенестись в параллельный мир. А еще существуют амулеты, способные контролировать этот портал. Все понятно? Ничего нового мы не увидим. Жажда наживы сменяется жаждой власти, мечта стать владыкой вселенной. Интриги, мутежи, предательство и редкая по своей природе тупость с редкими вкраплениями экине (и попытки убийства «журналистов»-прожов без суда и следствия ☹). В общем, как и предостричь, сюжет чем-чем, а обилием логики не страдает. Поступки героев весьма хитры. Понять их действия из десяти строчек брифинга перед миссией, не читая преловутой книги, очень сложно — практически невозможно. Да и сами брифинги, как я уже говорил, не блещут. То ли дело Starcraft с его театрализованными представлениями перед каждым заданием. Здесь же все наоборот. Название кампании, сухие строчки идиотского приказа и аж никак нигде не вписывающийся голос «профессионального» актера.

Нет, я, конечно, люблю корейцев! Замечательные, на самом деле, люди, — такие соревнования проводят! Но корейцев, которые рисовали в 3 Kingdoms II уровни, я бы пустил на лыжущих лапках! Впервые увидел игру, я жутко расстроился, вырубил компьютер и целый день ходил злился на самого себя — как мог «повестись» на ТАКОЕ? Не ожидал я от корейцев, ФАНАТОВ «Starcraft», такого подлома. И ряся сейчас в «тебе» своих чувствах, я понимаю, что воображение подбирало мне уж слишком привлекательные картинки. Наверное, третий «воркрат», но в 2D. Такой простор для мечтаний — бесмертный Starcraft в предках и корейцы в родителях. Частичка RPG, наконец! Блин! И так жестоко обманулись. Но тут у ничего не подлохось: назвался груздем — полезай в корбю, статью подписывать нужно — было бы неплохо дать гейме еще один шанс. И она его, слава Богу, получила!

В чем сильны азиатцы? Чьи глаза — самые глазастые глаза в мире? Кто красит волосы в фиолетовый цвет? Кто самое сла... мми... Правильный ответ — анимэ. Именно анимэ является самой сильной стороной «Трех королевств 2». За него корейцам можно простить и плохой сюжет, и жуткий баг-граунд, и многочисленные игровые глюки. Все войска в игре абсолютно трехмерны. Модели кунитов, а особенно героев — это нечто. И полигончиков на них не пожалели, и шкуры покатывали чуда. Кстати, с повышением уровня героя изменяется и его вид. Воины переодеваются в новую одежду, амуники их сверкают на солнце, всячески нагоняя страх на окрестную нежить ☹. Вызывают уважение и эффекты во время битвы, особенно когда в бой идет магия. Мертвые красиво рассыпаются на полигоны и



растворяются в воздухе, а те, кому нанесли особо сильный удар, с воплем растворяются в кровавом облаке.

Постройки также не желают отставать в этом плане от кунитов. Разваливаются, они создают эффект взорвавшегося порохового погреба, аж жутко становится от таких «приколов» разработчиков. Но и целенные постройки выглядят неплохо — все любовно прорисовано, «от руки».

Но вот задники, задники я бы порвал своими собственными руками. Именно они, наравне с идиотским сюжетом, являются ахиллесовой пятой подпольной игрушки. Совершенно жуткого вида степи, невзрачные деревца, не в тему вкрапленные развалины, мутная вода и еще много чего. Вышедший не-

INTERNET

incosoft
информационные технологии

и создание интернет-страницы и разработка программ для управления сайтами
тел: (044) 234-53-35, 223-71-25 факс: (044) 234-53-35 e-mail: info@incosoft.net.ua

ОПЛАТА ХОСТИНГА И ВЫДЕЛЕННЫЕ ЛИНИИ
ОПЛАТА интернет-путем по 223, 234, 223 АТС
ШКОЛЬНИКАМ И СТУДЕНТАМ со скидкой 50% БЕСПЛАТНО!

НОВЫЕ ИНТЕРНЕТ-КАРТОЧКИ "ixl"
«одни в Украине» — 18 дней
или 30 дней — «одна из» — 18 дней
или 30 дней — «одна из» — 18 дней
или 30 дней — «одна из» — 18 дней
или 30 дней — «одна из» — 18 дней

ixl
INTERNET

Информационно-сервисная: (044) 234-53-35, 223-71-25
e-mail: info@incosoft.net.ua

давно *Battle Realms* поднял планку графического исполнения стратегий на новый уровень: кроме качественных юнитов разработчики преподнесли нам и полноценный трехмерный мир. А что же мы видим здесь? Ужасный контраст рисованных зданий и жуткого вида задников. Вы только представьте себе



зеленое сооружение на желтом фоне. Служить можно! Да, дедушка *StarCraft* в этом плане выглядит намного лучше!

Тем более, какой сейчас год на дворе? Девяносто девятый? Девушечный? Нет! Так зачем, спрашивается, нужно было так издеваться над геймером? Не знаю. Но подозреваю, что корейцы скалтурили и вывели на рынок некачественный продукт. Ибо бета третьего «Воркрафта» уже давно сломана и безобразит простору отечественного и зарубежного киберпространства. А какими бы анимашками ни были герои в «Трех королевствах», переплюнуть близзардовский супержит им не удастся. Так что азиатцы почесали репу и решили пока ковать железо, не отходя от кассы.

Хорошо хоть с локализацией проблем не возникло — свою работу «Руссобит-М» выполнили на твердые четыре с плюсом. Озвучка и перевод хорошие, сразу видно, работали профессионалы. Вот только не донгильвали откаты иногда, но это мелочи. Что до музыки, слушать можно ☺.

Kingdoms II с полной уверенностью можно назвать облегченной версией «Старкрафта», а проще говоря — *Starcraft* для бедных. При общей концепции старика (два вида ресурсов, три расы, разные методы постройки и алгебры зданий) «Три королевства» существенно упрощены. Во-первых, нет той своеобразной, чисто «старовской» тонкости



управления, нет «специальных» юнитов. Не увидишь здесь аналогов дедушек, лоркеров или карьеров. Нет ничего подобного ядерному удару или минам вултуров. Вултуров самих нет. Да, почти все юниты имеют свою строгую направленность, но и только. Все это приводит к тому, что нужно просто со-

брать отряд из нескольких родов войск, сделать его универсальным.

Очень четко это просматривается в действиях компьютера. Он постоянно делает одно и то же. Собирает несколько противотанковых юнитов, несколько противовоздушных/дальнебойных, изредка сбавляет все это чем-то типа пожирателя или истребителя — и атакует. Нетрудно догадаться, к чему приводит подобные действия.

Ну а, во-вторых, герои. Слабый анамал, при раскоче в боях аксы героя не только получают новые заклинания, но и автоматически алгебрит свое оружие. В принципе неплохая задумка, но очень часто способность быстро кастовать заклинания дает человеку очень большое превосходство над компьютером. Другой вопрос — многопользовательская игра, но, к сожалению, опробовать ее мне не удалось.

Еще из нововведений стоит отметить две, правда, не особо полезные фишки: возможность поднимать оружие убитого противника и изредка встречающихся коней, на которых можно выдурить героев. В отличие от *Battle Realms*, здесь подобная фишка выглядит, честно говоря, просто убого ☹.

Игровой процесс довольно однообразный, все миссии сводятся к стандартному «построй базу — убей всех». Кроется ли причина в «героической» составляющей или нет, я не знаю и даже не имею на этот счет никаких предположений. Факт остается фактом — «спешнозовских» уровней, где не нужно строить базу, нет.

Как я уже говорил, несмотря на явное старкрафтовское мировоззрение, кардинальных различий в юнитах нет. У всех рас есть дальнебойные, но медленные юниты; быстрые, но малоопасные; и сильные типтоаниты, но слабые хелсом ☹. От подобных раскладов просто башка кругом идет — везде одно и то же. Чем расы действительно отличаются, так это методом застройки зданий.

Технократы — здания строятся дистанционно, без помощи рабочих и на определенном расстоянии от командного центра. Все постройки разбиты на три группы: основные, дополнительные и специальные. Кстати, стоит заметить, что сооружение какого-либо «продвинутого» здания требует наличия всего одного (не двух и не трех) определенного строения. Опять же, полса ☹. В качестве юнитов технократы используют разнообразные механические приспособления, такие как танки, титаны, трансформеры и тому подобные железки.

Китайцы (корейцы ☹) имеют нехорошую привычку строить не новые здания, а алгебрит хижинки. Резону в этом никакого: в отличие от технократов, особой нужды в жизненном пространстве у корейцев нет, но поповаться-то хочется. Заняты на работах все несчастные «корейцы-рабы». Строиться могут на любой пригодной к застройке поверхности. Постоять за себя корейцы способны при помощи монахов шаолинь, ветеранов, слонов, фениксов (кстати, летающие юниты у корейцев сооружаются в конюшне ☹), танцовщиц киринов, ночных охотников, лучников и других очень китайских войск.

В «средневековом магическом королевстве» строить хижинки злые маги составля-

ют несчастных гоблинов, все остальное автономно возводится из замка, но при этом одновременно можно работать лишь над одной постройкой. На службе у сказочников состоят обобы, рыцари света, драконы, биохолеры, пауки и прочая нечисть. Естественно, все приведенные юниты — не единственные в игре и даются в качестве примеров.

Несомненно, вместо того, чтобы вступую описывать, как «застраиваются» расы, мне



было бы намного приятнее охарактеризовать атмосферу, сопровождающую игру. Но вся беда «Трех Королевств» в том, что нету ее, атмосферы! Ни шиза нет и взялся неуктуда — ни сюжета человеческого, ни предистории, ни брифингов. Так, выбираешь раба и топчешь собирать ресурсы. Затем отстраиваешь базу, обеспечиваешь приличную защиту и накапливаешь на «деревьях» своего героя. Ну а там уже по старинке. Наклепал лучников, мечников (танки и трансформеры) — в общем, без разницы, что там клепаешь, и потопал громить вражескую базу. Все просто и туло, как пять копеек. Разве что героям «крысить» нужно: забегал, кастовал заклинание, убил лятюк, затем еще с лятюк подполбил и за спины пехоты — лечиться. И так двадцать пять миссий подряд. Какого?

И тем не менее, после пары часов игры не то в «Три королевства 2», не то в тренировку силы воли мое мнение об игре стало медленно, но верно изменяться, в лучшую сторону. Нет, я не начал восторженно визжать «Убийцы *Starcraft*!», — такая мысль не посещала меня никогда. Просто «Три королевства 2» вместо имени «отстой», в конце концов, получила почетное звание «болеемнее». Не будь *Battle Realms*, не будь *Warcraft III Beta*, я бы еще подумал, а так, максимум — «болеемнее». Такая игра, которую ввиду ее тупости, можно и прогнать. А финансы РТС, возможно, даже оставят ее на вичестере, время от времени «популивая» в одиночные миссии.

ООО «Лаборатория ПОЛАРИС»
РЕМОНТ И ТЕХСЛУЖИВАНИЕ
НЕ РАБОТАЕТ — К МЫ ПРИИДИМ

**СИСТЕМНЫЕ БЛОКИ
МОНИТОРЫ
БЛОКИ ПИТАНИЯ
ПРИНТЕРЫ
КОПИРОВАЛЬНЫЕ
АППАРАТЫ**

Оцените качество наших услуг!

ремонт компьютеров: от 100 руб.
ремонт системных блоков: от 100 руб.
ремонт принтеров: от 100 руб.

Наш адрес:
г. Киев, Украина, 40
ул. Гайдара, 40
тел. (044) 233-66-95
тел. (044) 233-66-95
тел. (044) 233-66-95

А в квартале Автосимуляторов полным ходом идет раллийный чемпионат. Лучшие гонщики Игрограда борются сегодня за звание короля дорог. Ралли — это вам не кольцевые гонки. Во время пробегов вам придется пересечь несколько континентов, побывать в горах, лесах, пустынях и преодолеть множество опасностей. Но победа того стоит.

Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf

Rally Trophy

Жанр: автосимулятор

Разработчик: Bugbear Entertainment Team и JoWood

Издатель на Западе: Revolt Multimedia

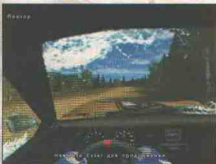
Издатель на территории СНГ: Russo-Bit-M

Рекомендуемые системные требования:

Win 9x/Me/2000/XP, DirectX 8, CPU 800 МГц, 3D-видеокарта с 32 Мб ОЗУ, звуковая карта SB Live!, 24-скоростной CD-ROM, манипулятор типа руль с педалями

Мультиплеер: до 8 человек

В одно прекрасное, солнечное утро я шел с рыночной площади Игрограда по направлению к остановке конвертопланов. На моем лице играла счастливая улыбка, и я с довольным видом взирал на окружающий мир. Время от времени я поил на себе недоумевав-



щие взгляды прохожих. Что, читатель и в твою голову закрадываются сомнительные мысли о моей персоне? ☹

А зря!

Ведь моя радость объяснялась очень просто — у меня в сумке лежал новенький, 256-метровый модуль оперативки. К великому сожалению, я направлялся не домой, а на лекцию, и сладостное совершенное алгебры откладывалось на несколько часов.

Внезапно сверху надо мной что-то зашумело, подняв голову, я увидел конвертоплан № 24, заходящий на посадку возле остановок. Небольшой спринт, и я очутился в мягком и комфортабельном кресле. Так как делать было больше нечего, принялся разглядывать

рекламы и соседей. Но внезапно я увидел то, от чего глаза полезли на лоб, а нижняя челюсть отвисла до уровня груди. ☹ В кресле напротив меня сидел не кто иной, как профессор, к которому я ехал на лекцию. Это что же должно было случиться, чтобы он поменял свой Peugeot 206 WRC на общественный транспорт?!! Может, лихачил маленько, да машину побил? Наверное...

Но к счастью, он меня не видел, да и видеть не мог — на голове портативный шлем виртуальной реальности, в руках небольшой консольный геймпад, провод которого уходил куда-то во внутренний карман куртки. Судя по глупым чертычкам даже сейчас проф. с кем-то соревновался!!

Быстро сообразив, чем пахнет дело, я переместился в другой конец салона, подальше от препода. Все дело в том, что, по идее, я уже должен был сидеть в аудитории, а проф. терпеть не мог опоздавших (хотя и сам пунктуальностью не отличался) и выпускал их только через деканат. Поэтому как только конвертоплан приземлился возле Игроградского университета, я моментально метнулся в корпус и, быстро соосевшись на свое место, нажал световую кнопку Power. И даже успел повернуться к соседу, дабы похвастаться новеньким девайсом.

Через пару минут в аудиторию зашел профессор, и все разговоры сразу же утили. Грозно глянув на нас, проф. неожиданно улыбнулся и начал лекцию так:

— Доброе утро, господа студенты; прежде всего хочу поздравить вас с наступлением весны, и пожелать всего хорошего...

Мы нервно перепрыгивали между собой — для профи подобное поведение как минимум нетипично.

—...а также сказать, что темой сегодняшней лекции будет продукт весьма нетипичный и нестандартный. Вы, конечно же, спросите, что же такого необычного может быть в раллийном симуляторе? Отвечу. Общезвестный факт: построек такого рода сейчас возводятся ой как немало, и дабы привлечь посетителя, креаторы стараются и выдумывают разного рода нестандартные решения и ходы или

просто ставят графику и реализм на небывалый доселе уровень. И с моей точки зрения, все вышеперечисленные достоинства относятся к **Rally Trophy**.

Но на этом сюрпризы не заканчиваются, а скорее, наоборот, все только начинается. К чему мы привыкли в современных раллийных симках? Естественно, к стандартному набору машин, и как бы мы их ни любили, Peugeot 206, Ford Focus, Subaru Impreza уже не-



много набрали оскормину. Но в Rally Trophy вы их не увидите.

— Как не увидим, — слышится возмущенный голос, — на чем же тогда ездить? Или может, вообще ездить не будем?!!

— Сядьте, пожалуйста, молодой человек, и не перебивайте старших, когда они говорят, это невежливо. Ездить мы будем, и еще как будем: вот, знакомьтесь со списком автомобилей.

Проф. немного пошаманил над клавиатурой и на большом проекционном мониторе появился перечень: Mini Cooper S, Ford Lotus Cortina MK1, Volvo 122 Amazon, Saab 96 V4, Lancia Fulvia Coupe, Lancia Stratos, Ford Escort, Fiat 600 Abarth, Opel Kadett Rally, Alfa Romeo Giulia GTA, Alpine A 110 1600S.

— Но это же все классические машины, — воскликнул все тот же непоседливый порен.

— Однако наблюдательности вам не занимать ☹. Правильно, это классика, все авто, представленные в игре, периода 60-70 годов. Многие из них встречаются и в иных играх, но там они являют собой бонусовые машины, открывающиеся благодаря вашим победам. Кста-

ти, раз речь зашла о победах. В начале игры вам будут доступны только первые четыре машины из вышеназванного списка.

Мгновенно в аудитории повисла тишина — все дружно наклонили головы к мониторам и проверили слова профессора.

— Господин профессор, а что вы можете сказать об уровнях сложности и реализме происходящего в этом здании.

— Ну, во-первых, здесь существует три уров-

Начните гонку и сами проверьте. Тот, кто лучше всех разобьет свою машину, получит плюс один балл на экзамене.

Над аудиторией вновь повисла тишина, которую слепка нарушали лишь звуки нажимаемых клавиш и вращаемых рулей, кое-кто тихо поругивался сквозь зубы. А тем временем, пока студенты были заняты, профессор, поленившись персонального телепортера ненадолго переместился в здание Wizardry 8. Ни ухода, ни возвращения профи никто не заметил, и лишь висевший над ним спелл магической завесы выдавал его недавнее местопребывание. Прочистив горло, профессор начал:

— Давайте продолжим нашу лекцию, а то, я смотрю, вы чересчур увлеклись, что, в принципе, вполне объяснимо.

Сейчас мне хотелось бы поведать вам об игре в процессе и его режимах. Итак, в игре вы можете выбрать два вида игры: *ралли* или *аркаду*, которые в свою очередь подразделяются на несколько видов соревнований. Для начала пару слов о *ралли*: *раллийный чемпионат*, по традиции, для многих основной игровой режим. Понятное дело, что здесь можно настраивать и ремонтировать машину между этапами, которых, также по традиции, в каждой стране по четыре. По сравнению с другими симуляторами, в *Rally Trophy* в этой сфере ничего нового не появилось, а как по мне, так и не надо, это ведь не *RFQ*, где очень важны новшества. Если нет желания играть в чемпионат, предлагается выбрать *одиночный этап*, или *одиночный заезд*. Присутствует такой режим, как *испытание*

Вы ни за что на свете не забудете зеленых лугов России, выжженной пустыни Кении, заснеженной Швейцарии, горной Швейцарии и Финляндии, где, между прочим, дорога проложена на берегах Финского залива и Балтийского моря. Красотища!!! Помните коров в Car-



mageedness? Возрадуитесь, ибо они водятся и здесь, наравне с другой живописью, правда, заводить никого нельзя, все-таки это *ралли*.

И на закуску о немаловажной для *Rally Trophy* вещи, о графике. Как вы уже догадались, она просто шикарна: горы, лужайки, озера, а пальмы! Я в жизни такой пыли не видел, словом, графика такая, что лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать или прочитать. Игра наполнена новаторскими 3D-эффектами: реалистичное освещение, трехмерные объекты, в том числе и деревья. Правда, у всякой медали есть обратная сторона, я о высоких системных требованиях ☹.

Звук — крепенький середнячок, в плане эффектов. Но вот музыка стилизована под рок-н-ролл 60-70-х, и сложно придумать что-то более подходящее для этой игры. Штурман, который начал помогать со времен *RC-X*, теперь обзавелся и чувством юмора, и эмоциями. Он искренне радуется, когда вы вырываетесь в лидеры, паритует за столкновения и ошибки в управлении машиной. А однажды сказал мне на финише, когда мы приехали первыми: «Наверное, подышу другого пилота, а то с тобой у меня штанов не хватает» ☹. Я хохотал, чуть ли не до слез.

Подводя итоги, хочется надеяться, что *Rally Trophy* со временем станет такой же бесспорной классикой, как и серия великопленочных *NFS*. Вопросы есть?

Набравшись смелости, я встал и спросил:

— Профессор, а как можно поглотить в это здание с парадного, а не с черного хода?

— О, это очень просто, вам всего лишь нужно купить пропуск у *Russell-M*, цена на который немного выше, чем на нелегальные пропуска для черного хода. И поскольку я больше не вижу желания задавать вопросы, объявляю лекцию оконченной, все свободны.

ЖИВИСТИЛЬНО!
КОМПЬЮТЕРЫ ЛЮБЫХ КОНФИГУРАЦИЙ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СКАНЕРЫ
ПРИНТЕРЫ

СБОРЩИКА
СОСТАВЛЯЮТ
В ПРЕДЛАГАЕМЫХ
УСЛОВИЯХ

[044] 490-2323, сервис-центр [044] 238-6695



ня сложности — «Новичок», «Любитель» и «Эксперт». Всего три, чего, с моей точки зрения, будет маловато.

Сразу предупреждаю, что это здание выстроено не для новичков. Неопытным будет очень затруднительно приехать первыми на одномичном уровне сложности. Для игры явно подходит слово хардкор, также можно охарактеризовать уровень «Эксперта». Так что, господа маньяки, добро пожаловать, это здание выстроено для вас, надеюсь, вы не разочаруетесь в несколько разоритом автомобиле.

А теперь о реализме. С моей точки зрения, *Rally Trophy* уступает по этому параметру только *Rally Championship Xtreme*, да и то немного. Судите сами, у каждой машины свой абсолютно индивидуальный стиль, с определенными достоинствами и недостатками. Сразу чувствуется разница в мощности двигателя, и не только по параметрам ускорения/максимальная скорость, но и по поведению авто в на трассе, его курсовой устойчивости и вероятности заноса. На эти вещи, естественно, очень сильно влияют настройки подвески, коробки передач, тормозной системы и т. д. Получается, что с разными настройками у нас получаются совершенно различные машины. В этом плане *RT* во многом напоминает ближайшего соседа по жанру — *RC-X*. Несколько портит картину уродливая динамика разгона, конечно, она не такая, как в *Ballistics* (там это как раз важная составляющая игрового процесса), но и не похожа на имеющуюся у машин тех годов, с аналогичной кататурой и мощностью мотора.

Говоря о реализме, нельзя не упомянуть о такой важном элементе, как движок, и его влиянии на повреждения машины. Можно сказать, что он справляется с этим довольно-таки плохо, лично меня очень сильно впечатлил вид разбитого стекла, а также открывающиеся при сильных повреждениях багажник и капот. Но не подумайте, что повреждения чисто визуальные, к примеру, если вы уприте рулевое управление, то машину будет сильно тянуть в сторону, разбитая подвеска чревата для вас тем, что к финишу вы не приедете, а приползете на броне, то же самое и с мотором.



нао время, где ваша цель — установить рекорд на конкретной трассе.

Отличительная черта аркады — абсолютное отсутствие настроек автомобиля, вы соревнуетесь с другими имеющимися на трассе авто. Существует аркадный чемпионат, одиночный заезд и одиночный этап.

Только в аркаде вам суждено встретиться как с носу с виртуальным противником, который, к слову, интеллектом не блещет, он так и норовит врезаться в вас сзади, прямо извращенцы какие-то ☹.

Отдельного слова заслуживает *Multiplay*. Можно состязаться абсолютно во всех видах гиперчисленных соревнований с живыми игроками как с помощью локальной сети, так и по Интернету.

— Профессор, а что же трассы?

— Ох, совсем забываю! Старик, голова уже не та, что в молодые годы, — слухачи помнят ☹.

Итак, трассы, равно как графическое и звуковое оформление (о них ниже) великолепно.

В нашей Кузнице сегодня работает великий мастер. Никто не умеет лучше него закалывать сталь и ковать доспехи, способные противостоять даже магическим атакам. К тому же он довольно разговорчивый парень, и если вам удастся втереться к нему в доверие, возможно, он передаст вам кое-какие секреты своего мастерства.

Владимир СИРОТА vovsir@km.ru

Бесплатные ответы на ПЛАТНЫЕ Вопросы

Ох нелегкая эта работа — с кули плат выводить ну хать что-то.

Введение в материнство

Позволю себе, как почетный председатель нового общественного движения «пофигисты без границ», выразить общее мнение членов нашей организации в отношении актуальных вопросов материнства и ПК. В наше нелегкое время, когда... (всю остальную часть вступления благодарно пропускаю, так как в парламенте пока не баллотировался).

Теперь по существу. Выбор материнской платы — важная задача, рано или поздно встающая перед всяким шагающим в ногу с прогрессом пользователем. System board (так можно назвать вашу «мать» по-английски) — один из важнейших компонентов в составе компьютера. Ибо, в конечном счете, именно через нее будет взаимодействовать все то железо, которое вы установите в своем ПК. И если все компоненты системы будут самими что ни на есть супербыстрыми, но плата не сможет предоставить достаточную пропускную способность, чтобы все системные компоненты достаточно эффективно взаимодействовали друг с другом, — то материнка в данном случае будет являться узким местом системы, ограничивающим общую производительность. Но в данной статье мы не будем детально останавливаться на вопросах быстродействия. Эта тема, с рассмотрением разных платформ, в скором времени будет освещена на страницах «МК». Отмечу лишь, что определяющим при оценке старших характеристик платы является установленный на ней чипсет. Это, конечно же, главное, но отнюдь не единственное звено, влияющее на характеристики быстродействия. Иначе бы все платы на одинаковых чипсетах обеспечивали равную производительность, что далеко не так.

В отношении современных наборов системной логики позволю себе буквально пару слов (подробнее о нынешнем поколении чипсетов смотри статью Сергея Мишко «2002 железяж» в №3[36] МК). Мои рекомендации:

➤ для платформы Socket 370 (Socket — это процессорный разъем; чипсет возьме не указывает на количество ножек процессора, устанавливаемого в этот разъем; например в Socket 370 можно вставить 370-нож-

ковые процессоры, к коим относятся Pentium III, Celeron, VIA C3) нужно выбирать платы на чипсете i815EP-B;

➤ для Socket A-систем (буквенное обозначение процессорного слота допустимо, ибо в данном случае речь идет о конкретном типе розьема Socket 462, на который рассчитаны процессоры AMD Athlon и Duron) разумно будет остановиться на чипсетах KT266A, nForce 420 или 415 (последний предпочтительнее, так как дешевле из-за отсутствия встроенного видео), KT333 мож-



Рис. 1

но рассматривать как самый высокопроизводительный на сегодня вариант;

➤ Pentium 4 лучше всего будет себя чувствовать на SIS 645(650), i845-Step, P4X266A, самый высокоскоростной вариант для него — на i850 с применением памяти RAMBUS (по стоимости DDR-память уже ее догнала, так что забудьте о дороговизне такой памяти).

Конечно, огрехи разводки контактных дорожек платы отследить, и тем паче самостоятельно подкорректировать, могут только настоящие мастера паяльного дела. Но и рядовые юзеры при выборе платы могут от кое-чего подстраховаться. И если вы, исследовав плату, не нашли, скажем, следов

ручной пайки (обычно это последствия ремонта и повторного выхода платы на рынок), то это уже хорошо.

По моему мнению, стоит также обратить особое внимание на такой немаловажный параметр, как возможность базовой системы ввода-вывода (BIOS) платы. Оценить эти самые возможности настроек CMOS BIOS у изделий известных производителей можно с помощью прилагающейся к плате документации. К сожалению, по документации недорогих плате-подобных плат сделать такой предварительный анализ зачастую невозможно, и тут приходится покупать кота в мешке. Хотя многие из таких девайсов имеют вполне приличные BIOS'ы.

Ответственный момент

Есть два варианта покупки платы — когда она приобретается в составе новой системы, или когда ее покупают для осуществления апгрейда ПК. Начнем с первого случая. Самый неоптимальный вариант покупки — это когда, получив плату в составе готового опломбированного ПК, пользователь не имеет ни малейшего понятия о ее возможностях. Но даже в этом случае, по некоторым косвенным данным, можно сделать выводы о приобретении. Например, во многих бесплатно распространяемых газетах можно встретить рекламу с предложением современных домашних ПК с неплохими процессорами, но с такими вот надписями, звучащими для многих на английском языке непонятно и заволажующие: «video on board» и «sound on board». Если встретились такие словосочетания, то это первый признак того, что вам пытаются втиснуть «дешевку». Обычно таким образом распродают старые платы на чипсетах i815, а в худшем случае и на i810. Почему в худшем? Потому что на платах с i810 нет порта AGP. А это очень большое А-Я-ЯИ! Ведь практически все выпускаемые на сегодняшний день видеокарты рассчитаны на установку в слот AGP, карточка для слота PCI — большая экзотика. Добавлю, что современное поколение любимых геймерами мощных игровых видеоадаптеров остро нуждается в пропускной способности AGP-интерфейса, шина PCI для них узковата будет. Вот почему наличие порта AGP так важно в домашней/игровой системе. И собранные на i810-м и i815-м чипсетах системы не претендуют на роль домашних, не то что игровые машины, — это

чисто офисные решения. Даже в том случае, если дома вы в основном собираетесь только работать в текстовых редакторах (это распространено среди любителей ПК в первый раз), перекомандовать эти платы к покупке нельзя. Видеоадаптер, которое встроено в 815-й и 810-й чипсеты, не поддерживает ряд важных функций. И если вы в дальнейшем захотите оснастить свою машину ТВ-тюнером, например, даже очень приличным от Pinnacle, то будьте готовы к тому, что устройство не заработает с такой классной штукой, как «video on board». Я уже не говорю о том, что с наборным видео не удастся поиграть ни в одну красивую и современную 3D-игрушку. Поэтому обходите все «video on board» стороной. К не очень удачному выбору такого же рода относятся платы на FM и KM чипсетах VIA со встроенным видео Twister и ProSavage (проверено лично — они не для современных игрушек; не то чтобы тормозит, просто СТРАШНЬЕ глюки). А платы на чипсетах VIA KLE и SJ, вообще лишенные разъема AGP, я бы не советовал брать для домашней/игровой машины ни за какие деньги.

Еще один признак, по которому легко отличить платы с интегрированным видео. На АТХ-платах со встроенным видео стандартный VGA-выход обычно выведен вместо одного из COM-портов, который, в свою очередь выведен на отдельную крепежную планку с кабелем-косичкой, соединяющей последовательный порт с платой.

Ситуация с «sound on board» (звук на борту) даже еще хуже, чем с видео. Обычно такая фраза об интегрированном звуке говорит о наличии на плате встроенного кодека, соответствующего стандарту AC97. Сие даже не звуковая карта в привычном понимании этого слова, а некий ее имитатор — обработка звука в таком кодеке целиком и полностью возлагается на центральный процессор компьютера. Затем уж кодер преобразует результаты работы ЦПУ в аналоговые сигналы, подаваемые на аудиовыходы платы. Даже самому умственному отсталому ежу понятно, что при такой обработке звука у процессора отбирается значительная доля вычислительных ресурсов. А это прямая потеря частоты смены кадров в играх, задержки и глюки при обработке аудио- и видеоданных, прочие «прелести». Вот почему серьезные люди звук AC97 не воспринимают всерьез.

Правда, не исключен вариант, когда на плате действительно может быть интегрирована приличная, полноценная звуковая карта. Тут уж я не советовал бы впадать в другую крайность — пускаться слюни от рекламы типа «а вот в нашу модель» встроенного звуковуха с шестиканальным зву-

ком...» и т. п. Даже на самом диком западе, если вы сподобитесь найти аудиосистему, на которую сможете вывести подобный звук, она обойдется вам во столько же, или даже дороже, чем ПК целиком. Не вижу смысла в таких жертвах, если речь идет об обычных украинских домашних пользователях. Надо учесть и то, что если AC97 достается почти бесплатно, то полноценная интегрированная звуковая карта ощутимо удорожает плату. И ее, как слов из песни, не выкинешь. И не продашь, если ее качество или рабочие ха-

ры пользователь самостоятельно установил на видяху. Один PCI-разъем обычно занят звуковой картой (даже совсем нетребовательным пользователем быстро найдется маньячить с AC97, когда фильмы у них пойдут в режиме слайд-шоу). Во втором слоте, к примеру, стоит TV или FM-тюнер. Пусть даже в третий слот вы вставили внутренний модем или карту видеомонитора, и он тоже занят. Но вдруг появится необходимость добавить сетевую карту (в доме потянут сети), или контроллер SCSI? А может быть нужно будет установить адаптер с портами FireWire

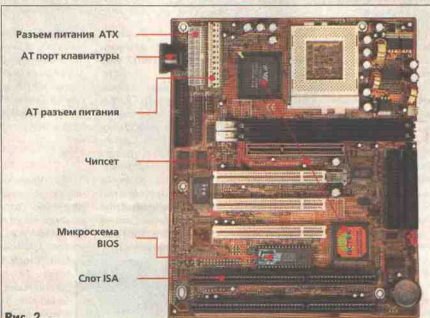


Рис. 2

рактеристики по каким-либо причинам не устраивают пользователя.

Хорошей платы должно быть много

Сейчас есть два распространенных типа плат — **формата ATX и miniATX**. Первый формат всегда легко отличить от второго: если вы видите плату с 5-6 слотами PCI (ширина PCI обслуживает в ПК высокоскоростные адаптеры расширения: звуковые карты, устройства видеомонитора, контроллеры накопителей и шин, тюнеры, интерфейсные карты, внутренние модемы и проч.), то можно гарантировать, что это именно полноформатная АТХ-плата (рис. 1). Всем, кто собирает серьезную машину, я рекомендую именно такие платы. Наличие большого количества доступных слотов расширения — это неоспоримое преимущество, стоящее тех денег, которые за него просят. Мне глубоко убеждение — для домашней игровой платформы возможность расширения очень актуальна.

Приобретая полноформатную АТХ-плату, при ее дальнейшей эксплуатации вы вряд ли столкнетесь с проблемой нехватки свободных слотов. А вот в случае с мини-АТХ такая проблема вполне реальна. Обычно на таких платах 3 слота PCI. В тот, который возле слота AGP, ставить ничего не рекомендуется — ухудшит теплоотвод от видеоконтроллера. Нередко этот слот вообще может быть перекрыт внешним кулером, кото-

рый пользователь самостоятельно установил на видяху. Один PCI-разъем обычно занят звуковой картой (даже совсем нетребовательным пользователем быстро найдется маньячить с AC97, когда фильмы у них пойдут в режиме слайд-шоу). Во втором слоте, к примеру, стоит TV или FM-тюнер. Пусть даже в третий слот вы вставили внутренний модем или карту видеомонитора, и он тоже занят. Но вдруг появится необходимость добавить сетевую карту (в доме потянут сети), или контроллер SCSI? А может быть нужно будет установить адаптер с портами FireWire или USB 2.0 под вновь приобретенный девайс? Ведь скорости может понадобиться подключить к этим быстрым шинам цифровые фото- и кинокамеры, флэш-накопители, внешние жесткие диски или приводы для записи компактв, другую требовательную к пропускной способности периферию. А места-то уже и не будет. Придется менять всю систему, что чревато дополнительными финансовыми издержками. Вот почему всем приобретающим домашний/игровой компьютер я рекомендую полноформатные платы АТХ. Не

стоит испытывать судьбу, лучше сразу покупать себе приличную материнку. Пристально бдите за большим количеством PCI-слотов! А вот отсутствие разъемов AMR и CNR может только приветствоваться. Обслуживания, рассчитанного на них, мало. Да и у того, что есть, наблюдаются проблемы с совместимостью.

Однако возможны случаи, когда приобретение полноформатной АТХ платы целесообразно. Первая, подчас весьма веская причина, — это экономия средств. Второй, не менее веский аргумент: если имеющийся или остающийся из старой машины АТХ-корпус имеет типоразмер MiniTower (Мини-Башня), то, к сожалению, не во все такие корпуса нормально уместятся полноформатные АТХ-платы. Вернее они-то уместятся, но вот приводы в 5-двоймовых отсеках, CD-ROM например, не могут как положено встать на свое место, так как упрутся задней частью в элементы монтажа на плате или даже в сам текстолит. А торчащий из корпуса CD-привод вряд ли у кого-нибудь вызовет восторг. Поэтому, если планируете размеры жилища для будущей «машины», делайте окончательный выбор. При наличии небольшого корпуса смело выбирайте мини-АТХ плату — избежите многих проблем. В общем, если не считать малого количества слотов, мини-АТХ платы ни в чем своим большим братьям не уступают.

Окончание на стр. 29

Вам надоело исследовать мир, созданный руками других людей? Вы чувствуете в себе силы самому творить виртуальную реальность? Ну что ж, милости просим в наш Университет. Сегодня там как раз начинается первая лекция, на которой вас научат создавать собственные комнаты (и даже целые здания) в одном из популярнейших зданий нашего города — Counter-Strike.

DAVERT

КАРТОСТРОЙ ДЛЯ COUNTERSTRIKE

Среди всех многопользовательских игр Counter-Strike (CS) можно отнести к долгожителям. За время своего существования CS стал одним из самых популярных шутеров. Все это известно чуть не каждому, поэтому нет смысла застревать надолго в дифирамбах и в пустом теоретизировании о том, что уже многократно испытана каждым уважающим себя геймером. То есть, эта статья не про то, как играть в CS, — она, скорее, предназначена для тех, кто наигрался в Контру и хотел бы сам научиться создавать карты. Создание и редактирование карт называется «мапперством», по-русски «картостроение» — об этом искусстве мы и поговорим в этой статье.

Итак, если многогражданский de_dust уже надоел, а cs_assault не привлекает, пора бы уже и создать что-то свое. Дело это тонкое и сложное, ведь карта должна быть реалистичной и при этом радовать хорошим геймплеем. Но запасемся энтузиазмом и приступим.

Дело мастера боится

А чтобы оно действительно вас боялось, сначала рассмотрим основные принципы картостроения. Все карты строятся из примитивов — обыкновенных кубиков, параллелепипедов, цилиндров, конусов и прочих форм, на которые потом накладываются текстуры. Для справки: текстуры — это повторяющиеся изображения, которые накладываются на поверхность объектов, подобно тому, как обои клеятся на стену. Также в движке используются нестандартные текстуры — **декали**, которые являются неповторяющимися изображениями и накладываются в указанное место объекта (могут накладываться поверх текстур). Например, декали используются для создания дыр от пуль и латен крови. Под объектами, также называемыми **brush**ами, мы будем подразумевать примитивы или их группы. На кроме видимой составляющей уровня существуют эдакие «бойцы невидимого фронта», так называемые **Entity**. Этим словом называют функцию, связанную с некоторым объектом или точкой. Попытаюсь объяснить это как-нибудь популярнее. Entity задает точку или объект, имеющие некоторые специфические свойства.

Точечный Entity используется для создания источника света, указания места возрождения игроков, а объектный Entity — для создания лестниц, полупрозрачных объектов и т. п. Например, чтобы задать место возрождения игрока, надо создать Entity, задав точку и указав, что она означает, в данном случае место возрождения игрока. Иногда Entity требуют дополнительных параметров. Например, для источника света это будет яркость — цвет освещения.

А вот теперь, поговорив о картостроении в целом, перейдем к собственно картостроению для Контры.

Что нам стоит дом построить

А стоит это вот чего. Для создания карты желательно иметь комп, с Контрой на борту. И обязательно сам редактор карт —

WorldCraft 3. Достать его можно в Инете, скачан, например, отсюда: poligon.counter-strike.ru/files/worldcraft3.exe. Достав инструменты, приступим к работе. На начало осмотрам фундамент: движок Half-Life, базирующийся на движке Quake. Движок не новенький, но назвать его отстойным язык лично у меня не поворачивается. Half-Life, как и его родитель, — отличная основа для создания MOD'ов, каким и является Counter-Strike. Осмотрев фундамент, настрием инструменты. Занесть WorldCraft и откроем окно **Options** меню **Tools**. На вкладке **Game Configurations** настроим WC для работы с картами Counter-Strike. Для этого нажмем на кнопку **Edit** возле списка **Configuration** и добавим в него



имя нашего мода — Counter-Strike. Теперь закроем окно и возле списка **Game Data files** нажмем **Add** и укажем путь к файлу настроек Counter-Strike — **half-life-cs.fgd**, который по умолчанию находится в каталоге **cstrike** основного каталога Half-Life.

Чуть ниже установим Entity, связанные с точкой и объектом, которые будут создаваться по умолчанию (например, **info_player_start** и **func_buyzone**).

Теперь настроим каталог: в строке **Game Executable Directory** укажите путь к основному каталогу Half-Life, в следующей строке — к нашему MOD'у, чуть ниже — к каталогу Valve основного каталога Half-Life, и в последнюю укажите путь к каталогу, где бы вы хотели разместить исходники своих карт. Рассмотрим вкладку **Build Programs** — здесь должны быть указаны программы, преобразующие вашу карту в уровень CS. Для начала можно использовать программы, находящиеся в каталоге Worldcraft'a: **qcsg**, **qbisp2**, **vis** и **qrad**, которые в данном порядке следует указать со второй по четвертую строку.

Также укажите путь к **hl.exe** в первой строке и каталог, куда скидывать готовые файлы (например, **C:\HL\cstrike\maps**). Теперь на вкладке **Textures** установим файлы текстур, которые использует карта, — они называются WAD-файлами. Обязательно следует добавить файл **halflife.wad** каталога Valve.

Эх, неклейкая это работа — карты создавать

Хух... Вроде настроили. Теперь перейдем непосредственно к самому процессу редактирования. Создадим новую карту, и перед нами покажется окно, чем-то напоминающее 3D Studio MAX. Да-да, те же три проекции и камера. Для начала щелкните на белом кубике (**Block Tool**) для рисования объектов: по умолчанию это прямоугольный параллелепипед (кубик, если непонятно). Чтобы выбрать другой объект, воспользуйтесь списками **Objects** и **Categories**. Нарисовав в трех проекциях прямоугольник и щелкнув на **Create Object** контекстного меню, мы получим объект, покрытый текущей текстурой. Теперь, щелкнув на камеру и установив ее в режим **3D Textured**, будем созерцать плоды нашего творчества. Если кроме черной пустоты ничего не наблюдается, подвигайте камеру с помощью клавиш **W, S, A, D** и поворачивайте ее с помощью клавиш-стрелок.

Вот так мы залипли первый кирпич в великое здание вашей карты. Вся карта будет создаваться аналогично: выбираем текстуру, выбираем тип объекта, создаем объект.

На каждую поверхность объекта вы можете наложить разные текстуры, менять их размеры и позицию, щелкнув на разноцветном кубике (**Toggle texture application**) чуть ниже белого. Также с помощью кнопки **Apply Current Texture** с изображением кубика вы можете покрыть активный объект выбранной текстурой. Активную текстуру вы можете наложить и как декаль, щелкнув на кнопке **Apply decals**, расположенной под предыдущей. Хотелось бы отметить **Vertex Tool**, который запускается с щелчка на соответствующей кнопке. С его помощью можно полностью изменить геометрическую форму объекта (но не советую увлекаться: из-за этих метаморфоз может возникнуть ошибка, не позволяющая создать карту). Теперь перейдем к этому непривычному слову Entity. Чтобы создать точечный Entity, вам надо щелкнуть на кнопке со странной белой фигурой, чуть выше

кнопки создания объекта. В проекциях указываем точку и выбираем тип нашего Entity в списке **Objects**. А для создания объектного Entity нам придется выбрать созданный объект и щелкнуть на кнопке **toEntity**. После этого появится окно, в котором придется задать тип и параметры Entity. Чтобы задать параметры созданного Entity, следует щелкнуть на нем правой кнопкой и выбрать пункт **Properties**. Как было сказано выше, Entity используется для указания мест рождения игроков, и как вы понимаете, без этого не может обойтись ни одно карто. Для указания мест рождения контртеррористов вам придется создать 10 штук точечных entity типа **info_player_start**, а для террористов — столько же типа **info_player_deathmatch**. Чтобы установить зону покупки контрол или/и теров создайте объект, покройте его текстурой **AAATRIGGER** (специальная текстура, делающая объект бесшумным) и создайте на нем объектный entity **func_buyzone**, укажите в параметрах команду. Но для начала вам хватит одного **info_player_start**, чтобы протестировать вашу карту.

Ну вот. Наконец-то мы разобрались с основами картостроения. Теперь вы уже знаете, чтобы начинать создавать свою карту. В процессе редактирования советуем почаще ее компилировать с помощью меню **File > Run...**, и проверять ее, запустив в CS'e. Начинаем.

Advanced — звучит гордо

Для начала все-таки хорошо разбираемся с объектами. Создав небольшой уровень и откомпилировав его, вы видите вместо неба черную пустоту. Не очень красиво. Но теперь вы вполне можете исправить этот глюк. Для начала разберем, что такое небо. В Халфе небо состоит из 6 рисунков (верхний, нижний, правый, левый, передний и задний). Чтобы создать небо, вы должны будете обвести границы вашей карты объектом, затекстурированным специальной текстурой **Sky**. После этого в меню **Map > Map Properties**, где представлены свойства entity типа **worldspawn**, вам придется указать название неба. Чтобы выбрать небо, наиболее подходящее вашему уровню, вам придется просмотреть список всех доступ-



Настольные стратегические игры
г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б
т/ф: (044) 461-3161

E-Mail: sales_kiev@sargona.ru

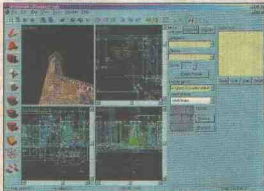
http://www.sargona.com.ua

Адреса наших дилеров:

г. Киев, ул. М. 2-й этаж, отдел игр и игрушек и игр
г. Киев, Книжный рынок "Петровка"
г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б
клуб "Легенда", т. 461-31-61
г. Киев, ул. Васильковская, 10
клуб "Маслак", т. 479-50-50
г. Киев, ул. Оболотонская, 33
клуб "Кварт", т. 588-00-17
г. Киев, ул. Дмитревская, 2
магазин "Современный Салон", т. 490-67-92
г. Киев, ст. м. "ПТИ", 18-й корпус "НТУУ-КПИ"
г. Киев, ул. Металлистов, 8
магазин "АМБ-канцтовары"
г. Киев, Торговый центр "Квартал" "Сити-Кварт"
ст. м. Арсенальная
г. Киев, Торговый центр "Все для дому",
на ст. м. Дружбы Народов
г. Киев, кинотеатр "КИЕВ"
клуб "Улыбка", тел. 239-14-97
г. Киев, ул. А. Мельнико, 3-Д
магазин "Дом игры", тел. 644-13-35
г. Львов, ул. С. Крушельницкой, 2
клуб "Нептун", т. (0322) 72-88-50
г. Севастополь, ул. Гоголя, 35-Б
клуб "Дракон", т. (0692) 57-06-25
г. Харьков, ул. Рыбная, 15
магазин "Leposol", тел. (0572) 43-24-26
г. Харьков, ул. Плехановская, 92-А, с. м. "Металлист",
корп. 3, ком. 303, клуб "Гладиус Магов", т. (0572) 26-05-19
г. Харьков, ул. Пушкина, 60/3, м. "Модерн"
г. Харьков, ул. Университетская, 2,
м. "Исторический Музей", м. н. "Информатика"
г. Симферополь, ул. Севастопольская, 114
клуб "Fortes", т. (0652) 49-44-08
г. Донецк, пр-т Кавказский, 32/25,
клуб "Babington"
г. Бунаков, ул. Полюховская, 98
магазин "Классик", тел. (0642) 34-52-66
г. Днепродзержинск, ул. Щербининская, 12
клуб "NI "Scavir"

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ДИЛЕРОВ — НА ВЫГОДНЫХ УСЛОВИЯХ!!!

ных небес. Для этого откройте папку **gfx/env** каталога **cstrike**. Как видите, в ней много картинок. Имя каждой картинки, кроме последних двух символов, — это название неба. Просмотрите все картинки и выберите понравившееся небо. Затем



введите его имя в свойстве **environment_map**. Если вы сделали все правильно, то после следующей компиляции уровень поправится: за новым чудесным небом. Обязавшись небом, придется заняться освещением (без него тоже можно). Есть три вида света: общий, обыкновенный и направленный, каждый из которых задается точеч-

ным entity. Окружающий свет — **light_environment** — отвечает за освещенность уровня (только на открытых картах), его единственный параметр — **brightness**, указывающий цвет освещения. Обыкновенный свет — **light** — используется как лампочка. Основные его параметры — **target** и **brightness**. Если вы хотите, чтобы у вас было не просто лампочка, а прожектор, создайте entity **info_target**, который и будет нашим прожектором, укажите его имя в параметре **name**, а также параметр **target** нашего light. Прожектор готов. Направленный свет — это сложный обыкновенный свет, используется как прожектор. Но его мы описывать не будем.

Ну, про картостроение можно говорить еще долго, но увы, рассказ наш подходит к концу, пора закругляться. Зато теперь вы вполне уже можете создать свою карту. И напоследок советуем посетить **polygon.counter-strike.ru** — самый большой русскоязычный сайт по мапперству.

P.S. Вы можете не создавать карту с нуля, а передать уже имеющуюся с помощью декомпилятора **WinBSP**, достать который можно отсюда: **polygon.counter-strike.ru/forum/winbsp.exe**

ЧЕРНЫЙ РЫНОК



Во время игры нажимайте **Enter** и вводите коды:

moneyformoth — магия и золото 9999
borntorun — очки движения до максимума
help — лечить весь отряд
wearethechampions — выиграть миссию
loser — проиграть миссию

hercomesthesun — открыть всю карту
anotherbrickinthewall — позволяет строить любые здания
givepeaceachance — мир со всеми нациями
badtothebone — война со всеми нациями
cometogether — альянс со всеми нациями
jump — весь отряд получает экспу, достаточную для достижения следующего уровня
stairwaytoheaven — все члены отряда достигают следующего уровня.



Для активации кодов введите **SHIFT + 6789**. Когда появится окно активации, нажмите **OK**.

После этого вводите код:
ALT+C — дает \$10,000,000.00

А на Стадионе как всегда шумно илюдно. Сегодня здесь собрались представители игровых порталов со всего мира. Когда тут только не встретишь: старкрафтовские зерги и протосы, квейковские десонтники, маги и рыцари из Ультимы Онлайн. Давайте подадим поближе и послушаем, о чем могут говорить между собой столь не похожие друг на друга люди.

Дмитрий АМПИЛГОВ

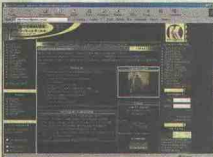
CIBERSPORT@NET

Ни для кого не секрет, что одним из основных мест виртуальных тусовок киберспортсменов и просто продвинутых геймеров на данный момент являются разного рода сайты. Скорее, надо мной просто посмеются и скажут: «Да, а земля-то круглая». Ну что ж, не все ведь такие продвинутые, как ты ☺. Кто-то, может, и не знает, да спросить боится. А кто-то сейчас же начнет радостно тыкать журналом в тиммэйта с воплями: «А я тут бываю!». Ладно, зямляй!

И дым отечества нам сладок и приятен...

<http://www.quake.kiev.ua/gbook>

Когда-то, во времена огромной популярности Quake 2, существовал неплохой сайт (<http://www.quake.kiev.ua>). Обновлялся



он очень часто, имелись разделы кланов, квакеров и много других интересных вещей. С тех пор прошло много лет. Ресурс умер. Девяносто процентов «старичков» ушло, но «борда» как жила, так и живет, разве что хостинг поменяла. Истинно киевская «борда» теперь прописана и размещается в Одессе. Наверное, одеситам просто больше нужно ☺. Но как бы там ни было, «борда» как была киевской, так ею же и осталась. Иногородние на [quake.kiev.ua/gbook](http://www.quake.kiev.ua/gbook) — гости нечастые, лишь одеситы до сих пор выясняют, кто в доме хозяин ☺. Можно сказать, «борда» — сердце киевского квак-комьюнити.

<http://www.allgames.com.ua>

Лишний раз представлять «Все! О Геймаж», думаю, не нужно. Благодаря востину титаническому труду GreenJek'a allgames стал местом тусовки не только украинских и не только квакеров — пристальное внимание обра-



щено и на Counter-Strike. Начался проект как ресурс об играх и обо всем, что им сопутствует, но затем мало-помалу

перешел на киберспортивную ниву. На этой страничке всегда можно найти информацию о чемпионатах, обзоры уже прошедших соревнований, новости и комментарии. Кстати, именно здесь хостится киевская «борда». Также на allgames расположены действующие интернет-серверы QuakeWorld, Quake 3, BroodWar (FSGS), Return to castle Wolfenstein и Counter-Strike.

<http://www.counter-strike.kiev.ua>

Главный сайт киевских каунтерстрайкеров также в представлении не нуждается. Честно говоря, я очень завидую фанатам CS, что у них есть такой ресурс. Присутствует полный джентльменский набор: обновление несколько раз в день, интересные новости, веселые скриншоты и злобные голосовалки ☺, рейтинг, демки, форум, а главное — киевская Counter-Strike-лига. Ведется мониторинг.

<http://www.broodwar.kiev.ua>

Подавляющим большинством голосов



было принято решение, что Starcraft-лига Киеву все-таки нужна! И не просто, а в обязательном порядке. Что и было воплощено в жизнь группой энтузиастов. Дальше — больше. Уже определяется состав сборной Украины по Starcraft для международных матчей, так что теперь уже никто не скажет, что в чем-то ридно немка отстает ☺. Стоит отметить частое обновление и обширный форум.

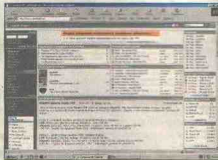
<http://www.unreal.com.ua>

Не обделена Украина и «нереальным» комьюнити. Проводятся соревнования, народ ждет Unreal 2 и вновь обезбьет технологическую ольфу. От обилия новостей я, честно говоря, по-хорошему одурел. Пишутся они аккуратно и интересно, это вам не сухие строки расписания соревнований CPL или результаты игр в ка-

ком-то там втором заокеанском дивизионе. Работает форум.

<http://www.fifa.kiev.ua>

От Quake и Counter-Strike плавно переходим к другим играм. **<http://www.fifa.kiev.ua>** — уже неоднократно мною упоминался. Сайт, без сомнения, является



главным местом сбора фанатов компьютерного футбола. Flamer, создатель этого ресурса, уже который год проводит чемпионаты Киева по играм серии FIFA. За продолжительное время своего существования ресурс «оброс» постоянной аудиторией. А с недавнего времени общение вышло за рамки компьютерных турниров, костяком FIFA-комьюнити был создан неформальный любительский клуб «ФК «ФКФ».

<http://www.ucff.com>

Данный форум является неотъемлемой частью **<http://www.fifa.kiev.ua>**. Тут идет постоянное обсуждение киевских чемпионов, FIFA 2002 и «насташего» футбола в целом. Также здесь располагается форум футбольной команды.

<http://www.ultima.kiev.ua>

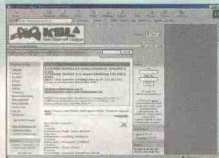
Намного лучше меня об этом сайте мог бы рассказать Rand, но даже я, никогда не игравший в Ultima'у, знаю его местонахождение. Ultima безжалостно поглощает всех: квакеров, каунтерстрайкеров, фиферов и старкрафтеров. Ей безразлично, кем ты был, — все равно она делает из тебя заядлого ультимовца. На данный момент комьюнити Ultima'а, наверное, самое сплоченное. И этот ресурс — наглядное этому подтверждение.

От отечественных сайтов — к ближнему зарубежью.

<http://www.cyberfight.ru>

Как минимум, лучший киберспортивный сайт ближнего зарубежья. И это еще не факт, что только ближнего, — по многим параметрам **[cyberfight.ru](http://www.cyberfight.ru)** оставляет да-

леко позади и зарубежные аналоги. Здесь есть абсолютно все, что нужно рядовому киберспортсмену: *Quake, Starcraft, Warcraft III, Counter-Strike*. Присутствуют разделы со статьями, конфигами (довольно свежий!), интервью, галереями, файлами. Новости обновляются от одного до несколь-



ких раз в день. И не кем-нибудь, а небезвестным Polosatiy, Mif, Cookie, Goblin и dimon. Авторы cyberlight'a держат читателей в курсе событий мирового гейм-комьюнити. Кроме этого, на сайте содержится огромный форум (как показывает практика, в нем можно обсудить абсолютно все, от того, как соблазнить девушку, и до продвинутого трикдамлинга). Ждущие чтива геймеры на досуге могут полистать личные колонки личностей, так или иначе относящихся к киберспорту. Что любопытно: зачастую именно форум и колонки читать намного интереснее, нежели сами новости (но это ни в коем мере не означает, что нынче нудны или неинтересны).

Ну, а завершает меню постоянно обновляющаяся подборка демо, список грядущих турниров и рейтинг московских кавалеров (тоже интересная штука, кстати ☺). А с недавних пор открылась и англоязычная версия киберфайта — <http://www.cyberfight.org>. В общем, ребята — про-



фессионалы. Кстати, намерен была выложена резервная копия беты *War3* со всеми подробными инструкциями для установ- ки — так, на всякий случай ☺.

Вы знаете, очень сложно рассказывать о сайте, на который заходишь, всякий раз подпрыгивая к Сети. Поэтому советуем — просто зайдите и посмотрите! Чего стоит один Goblin со своими новостями кино и DVD ☺. А история с WCG'шными демками, которые хитрые киберфайтовцы выложили на этом сайте раньше, чем они появились на официальном. И хотя в последнее время киберфайт погряз в скандалах вокруг призов за выигрыш российских от-

борочных игр на WCG, это несколько не мешает любимому серверу большинства киберспортсменов расти и развиваться.

<http://www.progamer.ru>

Еще один российский сайт по нашей теме. Да упрям «проз» он, конечно, не доставляет, но интересную информацию можно найти и тут, хотя в целом о нем, как и на <http://www.cybernews.ru>, сложно обнаружить оригинальные, не переписанные откуда-нибудь новости. Зачастую начинаешь с азартом искать одну и ту же новость на разных сайтах, умиляясь изворотливости репортеров. Что они только не делают, чтобы подать одну и ту же информацию в как можно более оригинальном свете. Набор фин стандартный: форум, конфиги, рейтинги (их, правда, на cybernews нет, зато у progamer'a нет хорошей CS-команды, и украинцы здесь, в отличие от CN, не пишут ☺), демки, статьи и так далее, и тому подобное. А вообще, конкуренция — это хорошо, она рождает качество.

<http://www.starcraft.ru>

Один из лучших российских сайтов по этой игрушке. Ежедневное обновление, ог-



ромная база по стратегиям для юнитов и почему-то неработающий форум. О чем тут еще можно говорить, если столько типов уже наладили продажу CD-R'ов с бетой третьего Warcraft'a вместе со всеми надлежущими патчами. Starcraft.ru — это целая конфедерация со своим уставом, традициями и табелем о рангах.

Ну и на закуску несколько линков на буржуйские порталы. Только не забудьте затеряться словариком или знанием английского, иначе будет тяжко!

<http://www.xsreality.com>

Сайт известного в прошлом протеймера, ныне чивающего на лавах и открывшего весьма неплохой киберспортивный

портальчик. Точнее говоря, не просто неплохой, а один из лучших. Буржуйские новости появляются здесь одними из первых и весьма регулярно. Кстати, тут зачастую можно набрести на довольно заниматель-



ные материалы вроде «На какой мыши играет PEGE[PK]» или «Феномен российских геймеров». Вообще, статьи западных авторов ощутимо разнятся от творений российских или украинских обозревателей. К тому же у них есть много, чего нет у нас, например, разные компьютерные аксессуары. Однозначно — обмен опытом это всегда хорошо ☺.

<http://www.thecpl.com>

Когда-то Cyberathlete professional league был чем-то единственным и неповторимым. Но после того, как на соревнованиях, проводящихся под эгидой CPL, начали ставить те игры, за которые разработчики заплатили, доверие к этой контуре резко упало. Вместо Quake III стало «модно» пилать в Alien versus Predator. Еще ниже CPL упал после WCG. Теперь, когда морозом правил CPL сравнивают с морозом UEFA, вообще неизвестно, что станет с этой лигой. Естественно, ничего страшного, но вот какие игры на ней будут представлены, кроме Counter-Strike, это вопрос. Тем не менее зайти посмотреть и почитать стоит.

<http://www.worldcybergames.org>

Ну, а маховик World Cyber Games раскручивается все сильнее и сильнее. Не успев закончиться один чемпионат мира, как на официальном сайте начинается голосование по поводу игр следующего. Почти работает ☺ форум, выложены интересные интервью с победителями первого WCG в разных номинациях. Хотя особого толку от этого сайта пока нет, на него следует периодически заходить. Я уверен — корейцы еще преподнесут нам сюрприз. И в наших же интересах, чтобы этот сюрприз был приятным ☺.



отличное качество 2D

Безкомпромиссная скорость 3D



GeForce 3
GeForce 3 Titanium
GeForce 2 Titanium
GeForce 2 GTS
GeForce 2 MX400

г. Киев, ул. Индустриальная, 27, 1 этаж
тел. 495-2911, 457-9845, shop@eletek.com.ua, www.eletek.com.ua



А в этом незаметном здании, наполовину скрытом под землей, живет довольно необычное существо. Внешне она похожа на гибрид крота и экскаватора и, действительно, большую часть времени предпочитает проводить под землей. У нашей странной зверушки довольно необычная и длинная история, к тому же именно ее часто называют одним из старейших жителей Игрового.

Константин БЫКОВ Rusvend@mail.ru aka 2:4634/3:12

ДИГГЕР

Когда я говорю «старые игры» — я подразумеваю «Digger». Когда я говорю «Digger» — я подразумеваю старые игры. Мне одинаково приятно смотреть на монитор с гибридом крота и экскаватора (сиречь с Диггером) и NHL 2001.

...А когда Диггерчик умирает, звучит похоронный марш...

Старый геймер Phil (личный рекорд в Digger составляет около 45 000)

Разработчик: имя его неизвестно, Digger его бессмертен...



Рис. 1. Драматический момент: ноббины и хоббины загнали Диггера Андрея Дженера в угол, но бонус так близок!

Разработчик: имя его неизвестно, Digger его бессмертен...

Издатель: Windmill Software (Ветряная Мельница)

Реиниматор: Andrew Jenner (Андрей Джениер)

Жанр игры: народная (любимая игрушка всех компьютерных времен и всех компьютерных народов)

Жанр статьи: журналистское расследование

Требования: минимальные: относиться к Землеройке с понятием; рекомендуемые: считать ее святыней

Системные требования по А. Джениеру: WINDOWS 95, 98, ME, NT, 2000 или XP; 486-й, но рекомендуется Pentium, звуковая карта также рекомендуется, равно, как и способность монитора поддерживать 256 цветов (у автора работает и при 16 цветах на 256-Kb видеокарте).

Мешком по голове в зимнюю ночь

Однажды, в студеную зимнюю пору, в морозной и снежной темноте, боясь по-

скользнуть, несли мы домой закутанный в покрывало наш первый компьютер. Дома часа два, как и положено по инструкции, отогревали его, не включая. Красиво установили на стол. Любовались им, отойдя в противоположный угол — как художник своим только что законченным творением. И волновались. В магазинчике он включился, но там его включали мастера, а вот сможем ли включить его мы — которым и на звание аматоров претендовать рановато?

Но вот настал, быть может, патетический, а быть может и драматический, момент. Нажимаем на заповедную кнопку... Поехали?.. Поехали!!!

Через пару дней после вышеописанного действия, при такой же студеной поро, когда мы научились уже и выключать свой комп, не прибегая к телефонной помощи, — принесли мы домой еще и маленькую черную дискетку. За паузу мы несли, как зверька малого, чтоб не заморозить. Один продавленный товарищ, который купил комп на полгода, а может и на год ранее — поназаписывал нам на эту дискетку игрушечек (экономия чисто для наш компьютер покупался без сидиромы).

Дискету мы тогда вставляем еще не умели. С первой попытки и не получилось — не тем боком вышло. То есть, в смысле, вовсе даже и не зашла. Но потом все наладилось. И щелкнули мы тогда по картинке с изображением странной зверушки...

Да... Такого азарта мы не испытывали давно — может, даже с тех самых пор, когда из нашей речушки буквально за одну минуту вытопили одну за одной целых пять щук!

Мы учились не по хелпам. Не потому, что умные, а потому, что английского не знали... Изучали повадки странной яркой зверушки и ее врагов в процессе самой игры. Сперва, как водится, и сами (тут личное «я» и Диггер сливаются воедино) неоднократно получали мешком с золотом по голове, но потом наловчились стаскивать эти тяжелые торбы и на других...

Папы «Диггера»

Рано или поздно, но человек начинает интересоваться не только именами героев, но и именами актеров, сыгравших этих героев, не только интересной «кухней», но и тем, кто же ее автор. Вот и в нашей жизни настал момент, когда стало интересно, а кто ж таки породил сей гибрид крота и экскаватора, кто дал пущу в жизнь Диггеру?

На первый взгляд все было просто — Землеройную Машину (так можно перевести слово Digger, хотя можно и по-иному — Землеройка) создала компания Windmill Software (т.е. Ветряная Мельница), ведь именно ©Windmill Software 1983 значится в окне, когда запускаешь игрушечку. Однако в хелпе игрушки сообщается и еще об одном авторе: Restored 1998 by AJ Software.

По следу таинственных инициалов была пущена не одна мировая и го-ищейка. И скоро выяснилось, что AJ — это Andrew Jenner — Эндрю (Андрей) Джениер, которому принадлежит честь реанимации знаменитой Землеройки.

Исконно «Диггер» (с «захватывающей CGA-графикой») был создан Windmill Software в далеком 1983 году на «захватыва-



Рис. 2. Видны сдвиги, можно и расслабиться!

ных от копирования самозагружаемых 5.25-дюймовых дискеток», которые нынче ни в один комп, современное, уже и не впишешь, но которые в ту давнюю пору за милую душу вставлялись в компьютеры IBM PC/XT. Винчестеров тогда тоже еще не было, и результаты игры записывались напрямую в сектор на диске.

Приблизительно в 1987 году наш соотечественник **Вадим Герасимов** отказал «Диггера» от дискеты, после чего тот начал свое автономное плавание в виде отдельной программы, которая сохраняла табличку результатов внутри самой себя. Примерно в это же время начали появляться разнообразные самонаписные версии «Диггеров».

Именно тогда в голову еще одного нашего соотечественника — **Михаила Лаврентьева** — пришла мысль написать «загрузчик» «Диггеров». По словам самого Ла-

рентьева, «**Digger Remastered**» — увидел свет. Игра сохранила всю атмосферу и playability оригинала, но реаниматор ввел в нее и некоторые нравящиеся кнопки Exit, опциональную VGA-графику, регистрацию имен игроков и показ их результатов («жал извещности»), возможность управления скоростью, перепределения клавиатуры, игры вдвоем и т.д.

Мамы «Диггера»

Ясное дело, к утверждению о том, что такую-то игрушку смастерила такая-то фирма, следует относиться с пониманием. С пониманием того, что за каждым inc, ltd, ОАО или ООО стоят конкретные люди, с конкретными человеческими именами и фамилиями.

Мама Windmill Software — это, конечно, хорошо, но кто же — «здесь в белом» — смалял эту муку конкретно?

Управляемая Джо-Энн Кемп небольшая канадская фирма Windmill Software давно уже специализируется не на играх, а на разработке ПО для различных, в том числе и таможенных, систем управления.

Когда-то давно, между 1982 и 1984 гг. «Ветряная Мельница» издавала несколько игрушек: *Video Trek*

88, *Floppy Frenzy*, *Moonbugs*, *The Terminator*, *Slyx*, *Digger*, *Conquest*, *Rollo* and the *Brush Brothers* и *Attack on Altair*. Понимая, что он не папа Карло, который выстрелил своего Буратино в одиночку, и с целью установления подлинного материнства, Андрей Дженнер обратился за разъяснениями напрямую в «Ветряную Мельницу». Однако никаких ответов на свои многочисленные запросы не получил. Но вот однажды госпожа Outlook Express принесла «папе Карло» странное письмо. Человек, который отрекомендовался как «сотрудник Windmill Software» сообщил весьма любопытные вещи:

«Впервые я встретил Джо-Энн в Торонто. Имея на своем ларьке «Землеройную Машину», я задал Джо-Энн некое вопросы относительно этой игрушки... Она попросила разрешения поиграть на моем ларьке. Вы должны были видеть это! Она закончила первые 3 уровня, даже не глядя на экран! Она сказала, что алгоритмы игры известны ей так хорошо потому, что она сама создавала их... Удивительн!!! Очень сильно повлияли на ее игры... наркотики... Она не писала все игры Windmill Software. Большую часть кодирования выполнял ее муж. Ее племянник Рэй делал большую часть музыки... Сегодня мы — маленькая компания с 7 или 8 работниками, но очень быстро растущая. Джо-Энн сейчас очень сильно занята. Она работает по 18 часов в день, пытается пробиться на рынок США... Моя версия истории игр «Ветряной Мельницы» такова: все игры были созданы в доме Джо-Энн, созданы и паке-тированы, весь процесс. Почти на каж-

дой копии игры я находил шерсть собак! Очевидно, что это была шерсть их собак — Чипа и Байта. Джо-Энн и ее муж имели на своих автомобилях специальные пластины (пластины тшесловия) — с изображениями Хоббина и Ноббина!»

Музыка хоббических подземелий

Помню, как позже, уже после приобретения сидиромы, бродя с поповым ружьем и обрезом двустопки по «Думовским» и «Квейковским» подземельям, сдвораюсь от пугающей тишины, задавался бы одним и тем же вопросом: ну почему, почему в этих угрюмых подвалах так зловеще тихо? Смерть же где-то здесь, рядом. И шансов выжить — ноль! И роз, черт возьми, все равно суждено умереть — так хотя бы с музыкой!

В «Диггере» лижут жизни куда как интереснее! Сперва под «Porgorg» («Хареную кукурузу») в исполнении «Hot Butters» («Горячего масла») тебя будут гонять как сидорову козу из угла в угол. Если во время этого кросса по подземному лабиринту тебе удастся добраться до вишен — услышишь увертюру Россини «Вильгельм Телль». Ну а потом, как ни бегай — а этот момент неизбежен — сожрут тебя живьем (или, если повезет, примешь мгновенную смерть от свалившегося на твою наморщенную репу мешка), поставят над твоим тухлым надгробием памятник и сыграют «Похоронный марш» Ф. Шопена (известный в СССР также как марш «ту-104 отличный самолет, ту-104 никогда не падает»). Спорю нет, «Диггер», в музыкальном отношении — суперпродвину-тая игра!

«Доберман-пинчеры» Интернета позволили нам найти и музыкального папу «Диггера» — автора знаменитой «Жареной кукурузы». Им оказался немецко-еврейско-польского происхождения гражданин и композитор **Гершун Кингсли**. В юности ему так часто приходилось трудиться не для души, а для добычи хлеба насущного, что он сам

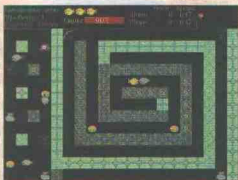


Рис. 4. Автор Fish's labyrinth Евгений Васильев утверждает, что прототипом для его «рыб-ки» стал Digger Loader Михаила Лаврентьева.

себя, тогдашнего, называл музыкальной шлю-хой. Познакомившись в начале 70-х годов с Робертом Мюгом, который занимался производством электронных синтезаторов, Кингсли тоже увлекся электронной музыкой, и скоро его первый концерт для квартета синтезаторов прозвучал в знаменитом Карне-ги-холле. В 1972 году одно из сочинений



Рис. 3. Digger ver. 1.09 Рашада Нозибулина

врентьева, этот «загрузчик» «просто записывал картинку в сот-файл, и запускал его на выполнение. Первые пять картинок были выдраны из чужих версий. Потом захотелось нарисовать самому, и свет увидел редактор первой версии. Именно в нем один из моих знакомых нарисовал около двадцати картинок. Программа получила дальнейшее развитие, была выпущена версия с графическим интерфейсом, с look-n-feel редактором, интерактивным зомедителем и многим другим... В 1991-ом году Digger Loader основательно в развитии на версии 2.9b. Она нормально работала на компьютерах до 486 DX-25 — быстрее тогда меня не было. А в 1997-ом меня угорели переделать замятельную до Relpit'om. Эта версия имеет номер 2.99. Больше я эту программу трогать не буду, пусть останется такой как есть...

Летом 1998-го года Михаил Лаврентьев получил эпистола от Андрея Дженнера из Великобритании с сообщением о том, что им — Дженнером — написан абсолютный римейк «Диггера». И Лаврентьев отправил в Англию полный комплект своих картинок...

Занимаясь в течение трех лет реанимацией «Диггера», Андрей Дженнер также столкнулся с целым рядом проблем, которые были им, в конце концов, успешно разрешены. «Подлинный Диггер», — признавался он, — не работал на современных РС. Стаяя decompilation была медленна и скучна, я еще не знал, как это делать автоматически, и использовал «elwage»-декомпилятор — то есть мой собственный мозг... Я поменял всю графику на великолепную 16-ти цветовую 640x400 VGA... В 1998 реанимированный «Диг-

Кингсли, которое он написал в 1969-м буквально за две минуты (по другой версии за 30 секунд), было приобретено немецкой группой «Hot Butter» и в ее исполнении быстро стало интернациональным хитом. Это как раз и была известная нам сегодня не только по «Диггеру», но и, например, по телепередаче «Лотта-Забавы», мелодия — «Жареной кукурузы». Окрыленный успехом, композитор тут же, не отходя от кассы, написал «Холодную утку» и «Квашеную капусту».

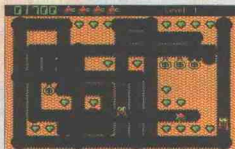


Рис. 5. Digger Loader ver. 2.99
М.Лаврентьева

стук, но... Два раза подряд в одно и то же место бомбы не упали... Впоследствии Кингсли прославился музыкой к фильмам ужасов («Тихая ночь, кровавая ночь», «Сахарное Печенье», «Смертельный Дом») и к театральным постановкам. А его «Рорсоты», разошедшись по миру в тысячах версий, не может угодиться и до сих пор... Композитор и знаток музыкальной истории Михаил Сироткин на наш вопрос о том, не имелось ли слов к этой мелодии (а на одном из западных сайтов мы нашли текст песни «Рорсоты» без указания на какую мелодию), ответил: «Совершенно точно смею утверждать, что «Рорсоты» в исполнении «Hot Butter» является инструментальной пьесой. Мне приходилось слышать и варианты с текстами, в том числе и на французском («диалекте») — но считаю их лишь попыткой безвестных исполнителей прокатиться на волне славы оригинальной версии».

DIGGER-dance — боевой танец геймера

Распространение музыкальной истории Землеройки привело к совершенно неожиданной находке. Оказывается, что в «Диггер» можно не только играть, «Диггер» можно и танцевать! Вообще-то этот танец, текстовое описание которого мы нашли в Интернете, называется «Жареной кукурузой» (именно на музыку Г. Кингсли). Но сегодня, в честь приближающегося в 2003 году 20-летнего юбилея «Землеройки Машин», мы преимущественно обогатили наши путевые заметки сокращением «Рорсоты» в Digger-dance.

По голому, без картинок, описанию танца трудно понять, какие же именно кренделя следует выписывать коленками, чтобы приобщиться к сему великому андерграундному (настоящие Диггеры живут только под грунтом!) искусству. Автор порядком истердоса в попытках «станцевать текст». Лучшие умы нашей местности тылились удивительно превести описание танца с английского на общепонятный. Лучшие наши лишь открыли тайну «двух подскоков,

трех прихлопов»... Процесс пошел куда как успешно, когда догадались станцевать этот текст, запустив Digger.exe. Ба! Да это же нечто типа чечетки! Как бы сказать — «В ту секунду! Лет эдак за 20 до стержневого рождения «Диггера» на экранам СССР прошел фильм, в одной из сцен которого наш пленный матрос станцевал, са связанными за большие руки, точно такой же танец на башне немецкого танка! Реанимированный и укороченный «Рорсоты» — ритуальный танец геймера и черноморского матроса — в нашей транскрипции выглядит так:

Ударить [о пол] правой лямкой впереди (себя) два раза.

Ударить [о пол] левой лямкой впереди (себя) два раза.

Ударить правым носком, согнув ногу в колене, [о пол прямо под собой] два раза.

Ударить левым носком, согнув ногу в колене, [о пол прямо под собой] два раза.

Ну, в общем, вы поняли — «нужно к небу задирать глаза и: запрыгнуть, ну как козлы! Не забудьте только, ради Бога, про Digger.exe!

«Диггер» 3D или как с перепоею?

«Диггер», как и все большое — жил, жив, и вечно будет жить. В этом нет сомнений. Ну а в каком же, интересно, виде он будет населять нашу игространу?

«Народ! Очень жду в последние дни выхода этой игры», — поделился своею мечтою о «Диггере 3D» некто на одном из компьютерно-игровых форумов, — мне про нее на днях знакомый рассказал. Сказал, что будет она очень ресурсоемкая, что на моем P-III 300, Vaadood II тормозить будет. Еще он сказал, что она будет на 8 компакт-дисках с 27-ю часами полноэкранного видео в MPEG-2. В это трудно поверить, я восхищен! У кого-нибудь есть информация по этой игре?»

Народ не zostовил себя долго ждать: «НАДОЕЛО!!! Ребята, канчайте хомить, если ничего не понимаете и не знаете! У вас, хомячки, инет-то есть? Ну, тогда спойзайте на www.digger3d.com!!! Информация оттуда — выпущен римейк старой игрушки Digger. Да, действительно очень красиво, а видел скринш — это просто рулез! На вот машинка для этого потребна не хилоя, если меньше 32 Мб — то вообще не работает, отказывается устанавливать даже демо. Когда я первый раз увидел просто огненно прорисованное надгробие — скорее целый скел, — а бабдел. Красотища! Надгробие, красавенько так, вылетает из угла экрана и падает на скел, подняв кучу пыли. После того как скел утратится, на надгробие красивой каллиграфией выводится твое имя (которое ты ввел в начале игры) и дата. «Диггер» — как настоящий крот, правда, когда он плюется чем-то зеленым, такое чувство, будто он икает с перепоею, его фигура вся передергивается. Приколнот! Но вот монстры... Их аж 25 штук... Оригинальная версия стоит \$29.95, ехидное предложение владельцам

любых лицензионной версии «Диггера» — всего \$19.95. Вопрос: а такое-то вообще было? Лицензионный «Диггер»? Или это разбратчики хомят?»

Ну что тут скажешь? Светое — на то оно и светое, чтобы про него анекдоты рассказывать. Вона как народ с Василием Ивановичем и Петькой обошелся! На ведь не от ненависти, не от презрения, а, наоборот — от величайшей всенародной любви! После Чапаева народным любимцем стал полковник Исов, он же Штирлиц. Из жизни — в киноискусство, из кино — в игры! Примерно такое же колоритное и у «Землеройки Машин». Из искусства в игры, из игр — снова в искусство.

Вот что пишет о Диггере Андрей Чернов («СКАЗКИ О ПУСТОТЕ. Утро Гениева»): «На земле гений также не любит жить на поверхности, он обычно норовит забраться поглубже — в подвал, в колодезь теллороссы, в метро, в женский, в шпекр шохты, наконец. Гении, живущие в метро, прозываются диггерами. Digger в переводе с английского означает: 1) землекоп; 2) золотоскопатель. Идеал диггера — инженер Гарри. Мечта диггера — оплывинный пояс, который якобы находится на большой глубине и состоит из чистейшего жидкого золота. Это золото нельзя пить, но из него можно отлить горшок, тротуарную плитку, надгробную плиту. По мотивам жизни диггеров была создана компьютерная игрушка с таким же названием, суть которой состояла в копании. Еще суть состояла в подбории мешков с золотом и убегаии от хоббитов и ноббитов, которые якобы охотятся на диггеров. На самом деле никаких хоббитов и ноббитов под землей нет. Под зем-



лей есть только подземные коммуникации. Поэтому гением ничего не угрожает. Хоббиты — это герои произведений Рональда Рузвельта Толкина, который выдумал их задолго до появления игрушки Digger».

Ну а что касается будущего игры «Диггер» не в литературном, а в игровом мире, то Андрей Джениер всерьез изучает перспективы игрушки. Предполагается улучшение графики и звука, поддержка джойстика, изучается возможность сетевой игры. На этом бы Джениеру и остановиться, но его черт, видать, попутал — и его заинтересовали пресловутые 3D!

Digger 3D... Что может быть безрадостней на свете! Ведь наличествуют уже и «Digger 2000» и «Digger Millennium». Впрочем, если вполне действительно хорошая, то почему бы на ней и не покататься?

Окончание, начало на стр. 20-21.

Хотя обычно возможности их BIOS'а все же более скромны, все так называемые «оверклокеры» платы имеют формат ATX.

При апгрейде также не стоит забывать, что многие новые материнские платы могут не понимать старых процессоров, хотя совместимы с ними по процессорному гнезду (это же утверждение справедливо для варианта со старыми платами и новыми процессорами, что, впрочем, более естественно). Например, новые платы с поддержкой чипов Intel на базе Tualatin совсем не хотят дружить со старыми Celeron'ами (до Coppermine'овской эпохи), просто отказываясь с ними работать. Так что, вполне возможно, при приобретении новейшей платы придется поистратиться еще и на новый ЦПУ.

Помните и о том, что для плат под Pentium 4 необходимо особый блок питания.

АТ'-ы-баты, шли старушки-платы...

Платы AT-формата уже не производятся. Поэтому купить их можно только в состоянии б/у. Однако если у вас прекрасно сохранившийся старый AT-корпус, и есть желание проапгрейдиться с минимальной потерей денег, то есть поменять только плату, то и здесь есть оптимальный выход — возможна покупка платы с новым чипсетом. Дело в том, что многие производители занимаются выпуском так называемых совместных AT-ATX плат (рис. 2), имеющих два разъемы питания, соответствующих обоим стандартам. Покупка таких материнок будет оптимальным решением проблемы недорогого апгрейда — даже старую клавиатуру можно будет использовать, так как подобные платы оснащаются AT-разъемом клавиатуры.

Если для обладателей AT-шных корпусов покупка совместных плат оправдана, то владельцам системных блоков ATX-формата сразу хочу предостеречь от приобретения такого рода плат. Во-первых, кроме AT-гнезда клавиатуры, больше на этих платах никаких разъемов не интегрировано. Нет обычных для ATX плат PS/2 гнезд для клавиатуры и мыши, 2x USB-портов, COM и LPT-порты, также стандартно расположенные на ATX-ной плате, у комбинированной обычно выводятся на планку с помощью коннекторов, как в старых добрых AT-матках. То же касается и выводов шины USB.

Дополнительные возможности

Наверное, все слышали о широко ныне используемых IDE-RAID-массивах. Что это за штука такая, и нужна ли она в домашнем игровом ПК? Вообще RAID-массивы уже давно живут в серверах, правда, преимущественно в SCSI-варианте. Дисковые RAID-массивы используются либо для увеличения скорости обмена, либо для повышения надежности хранения данных (зеркалирования информации). В любом случае, как для увеличения скорости, так и для повышения надежности, применение RAID предполагает наличие как минимум двух одинаковых и не очень медленных жестких дисков, что для обычного домашнего пользователя, думаю,

ска, пока еще накладно. Поэтому я не рекомендую бы переплачивать за системы с RAID-контроллерами, так как уверен, что 99.9% использующих компьютеры дома никогда не воспользуются заложенными в RAID возможностями. Ну какой геймер в здравом уме захочет хранить на двух винтах один и те же игрушки? Ведь свободное место всегда не дешево.

Другая полезная фишка — это наличие на плате дополнительных портов, реализованных как благодаря возможностям чипсета, так и с помощью интеграции на плату микросхем отдельных контроллеров. Например, это могут быть пока еще малоактуальные, но скоро обещающие перейти в разряд самых популярных порты высокоскоростных шин FireWire и USB 2.0.

Наличие коннектора для подключения инфракрасного порта IrDA на плате может только приветствоваться, так как по нему ПК сможет общаться с КПК, принтерами, мобильными и прочими окружающими девайсами.

В современных платах нет разъемов шины ISA, так как от этого стандарта индустрия вообще отказалась. Однако если у вас имеются устройства, нуждающиеся в этой шине, например сканеры, оснащенные ISA SCSI-картой, то чтобы избежать лишней траты наличности при замене платы, побеспокойтесь о материнке с наличием ISA-шины (для любопытных — наличие устройств на шине ISA изрядно тормозит современную систему).

Обратите внимание

На что обращать внимание на новой плате? В первую очередь, конечно же, на процессорный разъем. Нужно чтобы он по типу соответствовал процессору, который вы собираетесь установить. И не смейтесь, эти речи в развозку не только для чайников, хитрых надзаводчиков, как вставить Duron в Socket 370. Если вы купили Pentium 4 в одном месте, а плату под него в другом — то вполне реально ситуация, когда процессор с платой могут не сойтись по ногам. Дело в том, что «старые» P4 имели 423 ножки, а новые обзавелись уже 478. При том, что новый разъем для 478-ногих Pentium 4 стал меньше — сами чипы уменьшились в размерах.

Второе, на что следует обратить внимание при покупке платы, — свободное место вокруг процессорного гнезда. Чем оно больше, тем легче вам будет при сборке системы. Мне встречались экземпляры i440mx, где конденсаторы окружали слот ЦПУ так тесно, что для подпятия рычажка, закрепляющего процессор в гнезде, приходилось отбивать элементы монтажа пальцами. Эти самые конденсаторы очень часто являются помехой и при установке на плату кулеров. Единственная материнка, на которых данная проблема решена в принципе, в независимости от модели, — это системы Socket 478 для Pentium 4. В остальных случаях при выборе платы придется довериться собственным инстинктам или, еще лучше, замерам.

О слотах расширения я уже говорил выше. Не меньшее внимание следует уделить и разъемам под память. Чем их больше, тем меньше проблем с наращиванием ОЗУ в дальнейшем у вас будет.

Немаловажно, какой IDE (ATA) интерфейс поддерживает плата. Обычно на современной плате интегрировано 2 канала IDE для подключения 4-х жестких дисков, поддерживающих ATA100 или 133-интерфейсы. Если IDE каналов больше, то это свидетельствует о наличии на плате дополнительного контроллера жестких дисков (HDD), скорее всего, с поддержкой RAID. К платам обычно прилагается шлейф для подсоединения дисководов и один 80-жильный кабель для подключения к каналу IDE. В очень приличных платах может быть даже два IDE-кабеля, либо второй может быть 40-жильным (UDMA 33), который может вполне успешно обслуживать не столь быстрые, как HDD, приводы компакт-дисков. Если на плате расположены дополнительные выводы для подключения USB-разъемов, то это можно отнести к достоинствам платы — порты USB можно вывести на переднюю панель современного корпуса ПК.

Немаловажно наличие на плате 3-х контактных штекеров для подключения термисторов (обычно 2-3 шт.) и датчиков температуры. Также дополнительным достоинством материнки и ее BIOS'а является возможность мониторинга (слежения за состоянием) параметров системы, таких как базовые напряжения, скорости вращения вентиляторов, показатели температуры.

Не менее важным является характер расположения отдельных элементов на плате — чем легче к ним доступ, тем удобнее, в конечном счете, будет работать с устройством. Наличие густо расположенных разъемов для подключения кабелей (IDE, Floppy), находящийся рядом с процессорным гнездом разъем питания — все это относится отнюдь не к достоинствам платы.

В завершение снова вернемся к главным элементам платы, вокруг которых все и вертится — микросхемам северного и южного мостов. На северном мосту, как правило, расположен радиатор. Вообще-то, если плата эксплуатируется в нормальных условиях, то радиатор на этой микросхеме и не нужен. Но производители учитывают то, что многие пользователи засунут их платы в маленькие, тесные, перегоревшие картами расширения и густо опутанные шлейфами корпуса, в которых теплообмен явно оставляет желать лучшего. Именно в таких случаях радиатор на преюмном северном мосту (который отвечает за работу с ЦПУ, памятью, АГР) поможет удерживать микросхему в работоспособном состоянии, спасая от перегрева.

Так, расписали я тут что-то. Не волнуйтесь, уже подожку к выводу. И он таков: конечно же, в этой статье изложены лишь некоторые базовые принципы научного подхода к выбору материнских плат (во как зовутер!), поданные перемешку с личными соображениями автора по поводу оных. Из личной скромности (похвалю, весьма похвалю) автор утверждает: приведенный материал отнюдь не претендует на полноту или истину в последней инстанции. Поэтому, если у вас возникли какие-либо вопросы по поводу вышеизложенного, то напишите их на game@mycomp.com.ua, а игровая редакция постарается по мере сил на них ответить ☺.