

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 39(97)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

29.09.2003

Демидурги III XIII Робосор Гладиаторы

Игроград



www.igrograd.com.ua

По поводу рекламы на сайте обращаться в "РА Ай Ти Реклама" т. 455-5332

МОЙ
КОМПЬЮТЕР
представляет:



**реальность
фантастики**

ЕЖЕМЕСЯЧНЫЙ
ЛИТЕРАТУРНЫЙ
ЖУРНАЛ

Уже в продаже:
Книжный магазин «Буква»
Сеть магазинов «Орфей»
Киоски «Союзпечать»
В г. Харькове:
Книжный магазин «Books»

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

Воображение — единственное оружие
в битве с реальностью.

Михаил Толстой



Подписка 2003

С 1 января «Мой компьютер игровой» выходит еженедельно!

- Подписаться на «Мой компьютер игровой» можно во всех отделениях «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания, в зависимости от периода, составляет: 1 месяц – 6.88 грн, 3 месяца – 20.39 грн, 6 месяцев – 40.18 грн.
- Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.poshla.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrprensa.kiev.ua.
- Подписку с курьерской доставкой можно осуществить через следующие фирмы:

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

Житомир
Горизонт (0412) 36-0582,
Запорожье
Пресс-сервис (0612) 62-5151
Кременчуг
Приватна доставка
(05136) 2-5833
Луганск
ЧП Ребрик (0642) 55-8235
Львов
Деловая пресса (0322) 70-5482,
Львівські оголошення 97-1515,
Львовский курьер 21-2201

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

- Оформить подписку теперь можно в любом отделении или банке «Приватбанка», а также по бесплатному круглосуточному телефону по Украине 8-800-5000030 за наличный и безналичный расчет или по пластиковой карте. Более подробную информацию можно получить на сайте www.privatbank.com.ua

СПОНСОР КОНКУРСА "ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ СЕНТЯБРЯ"



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



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

Список статей

- Ефим БЕРКОВИЧ.
Большое мясо, стр. 7.
- Евгений СТАРЧЕНКО aka JACK.
XIII, стр. 8-9.
- Том/Дос/КЕРТИС.
Демиурги II, стр. 10-12.
- Алексей ТУР aka leprecon.
Гладиаторы, стр. 13-15.
- Кирилл АЗАРХИН aka VILSENT.
US Racer, стр. 16-17.
- Алексей ТУР aka leprecon.
RoboCop, стр. 18-19.
- Кирилл ТАЛЕР.
Get The Bunny 2, стр. 20-21.
- Алексей ТУР aka leprecon.
KYIV FIFA LEAGUE, стр. 22-23.
- ZloY.
Лаборатория неожиданности, стр. 24-25.
- Александр МАНАКОВ.
Мягкие PlayStation, стр. 26-27.
- Владимир СИРОТА.
...Плюс Intel! лектуализация всей страны! Стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе



В Игрограде начался квартирный бум. Агенты строительных компаний толпятся на ж/д, автовокзалах и в аэропортах в надежде выгодно продать новую жилплощадь вернувшимся с курортов отпускникам. Подробности об этом читайте в новом выпуске «Игроградского вестника».

Вселенная расширяется

Радостная новость для всех поклонников замечательной игры «Космические рейнджеры» пришла к нам на днях из офиса компании **1C**. «Фирма 1c и компания **Elemental Games** объявляют о разработке игры «Космические рейнджеры 2: Доминанта».



ры». Так что можно начинать ждать, надеяться и верить. Собственно, никто и не сомневался, что игра, имевшая такой бурный успех у общественности, рано или поздно обзаведется сиквелом. Итак, что же ожидает нас во второй части «Космических рейндже-

ров»? Действие игры начинается через двести лет после окончания событий первой части. Как оказалось, на одной из планет, ранее находившейся под властью клисан, ведется разработка «боевых роботов нового поколения». Машины-убийцы не только обладают огромной боевой мощью, но и наделены собственным интеллектом. Для создания все более и более новых моделей они используют протоплазму клисан. Излишне говорить, что с каждым годом с конвейеров сходят все более и более смертоносные машины. По сути, это уже не бездумные автоматы, а разумные киберсущества. Спустя несколько десятилетий представители этой машинной цивилизации, движимые заложенным в них инстинктом разрушения и желая расширить свои владения, устремляются за пределы родной планеты. Такова предистория новой игры. Разработчики обещают предоставить нам еще большую свободу действий. Опытный игрок не будет связан рамками сюжета, а сможет действовать по своему усмотрению и влиять на сложившуюся ситуацию так, как он сам того пожелает. А в то время, пока вы накапливаете опыт и бо-

евую мощь своего судна, игровой мир живет и развивается по своим собственным законам. Кстати, размеры вселенной «Космических Рейнджеров 2» значительно увеличатся по сравнению с первой частью игры, так что вам будет где развернуться. Еще одним существенным нововведением будет возмож-



ность сражаться не только в космосе, но и на поверхности планет, где бои представляют собой тактические схватки небольших отрядов в реальном времени. Используя новейшее оружие и огневую мощь различных футуристических боевых аппаратов, вам при-

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057

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

СПОНСОР КОНКУРСА "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ" В СЕНТЯБРЕ 2003

GIGANT

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



2-Е ПРИЗЫ
3D Очки виртуальной реальности Gainward

3-И ПРИЗЫ
Устройство памяти Flash Drive USB 32Mb

УКРКОМПЛЕКТ

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



дятся противостоять нашествию безжалостных киборгов-доминантов. На сегодняшний день это все, что известно о новом проекте Elemental Games. Будем надеяться, что разработчики в скором времени выложат в Сеть еще какие-нибудь детали. Релиз «Кошмаческих Рейнджеров 2» намечен на первый квартал 2004 года.

Две большие разницы

Компания **1C** на днях объявила об отпраздновании в магазинах сразу двух игр. Первая — локализованная версия игры **Chrome**, разработанной польской компанией **Techland**. В этом шутере вам придется выступить в роли наемника Логана, бывшего солдата войск специального назначения. Спасаюсь от преследования многочисленных недоброжелателей, наш герой вынужден бежать в отдален-

носье, рачиваться в декорациях классической антиутопии, что в последнее время случается



очень нечасто. Вам предстоит перевоплотиться в блюстителя порядка, охраняющего заповедия цивилизации в жестоком мире, живущем по своим, далеко не гуманным законам. Нас ожидает большое количество разнообразных противников, начиная от уличных бандитов и террористов и заканчивая жестокими мутантами, также обширный арсенал футуристических стволов и, конечно же, Главный Негодяй — Judge Death, мечтающий превратить один из последних островков порядка в обитель хаоса и кошмара.

«Тихий холм» на больших экранах

А ворота кинематографии продолжают черпать идеи из виртуальных миров. Вслед за Tomb Raider, BloodRayne и прочими играми на киноэкраны будет перенесена культовая horror-серия от компании **Konami** — **Silent Hill**. Съемками фильма займется студия **Davis Films**, а в качестве режиссера выступит Кристофер Ганс (Christopher Gans), знакомый нашим зрителям по фильму «Братство волка»



(*Brotherhood of the Wolf*). Компания Konami будет контролировать кинематографистов практически на всех этапах создания картины: начиная от подбора актеров и заканчивая утверждением реплик героев и звучащей за кадром музыки. На больших экранах Silent Hill появится не раньше 2005 года. Ждем-с.

Раллийный порт

Компания **Atari** объявила о своем намерении перенести на PC суперреалистичную гоночную игру **V-Rally 3**, хорошо знакомую владельцам игровых приставок PlayStation 2 и X-box. В PC-версии игры нам предоставляется возможность прокатиться на огромном количестве автомобилей, среди которых будут Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer Evolution 7, Citroen Xsara и Ford Focus. Также обещается отличная графика, реалистичная

модель столкновений и хороший физический движок. Игра должна появиться в продаже 14 ноября этого года.

Контратака эльфов

Компания **Strategy First** анонсировала очередной аддон к своей пошаговой стратегии **Disciples II**. Это, уже третье по счету дополнение будет носить название **Disciples II: The Rise of the Elves**. Как понятно из названия, на этот раз нам предстоит выступить на стороне эльфов, которые во всех предыдущих частях выступали в роли NPC. Как оказалось, бедные лесные жители все это время жутко страдали от несправедливых войн, опустошавших мир Disciples. Устав терпеть постоянные набеги со стороны людей, гномов, демонов и нежити, эльфы решили покazać, что и они не лыком шиты, и вынудить



воинственным соседям хотя бы толику почтения к своему роду. По предварительным данным, в состав эльфийского войска будет входить более тридцати пяти типов юнитов (относящихся к двум дружелюбным видам — *Noble Elves* и *Wild Elves*). Также на их стороне смогут выступить восемь типов нейтральных бойцов, а эльфийские герои овладеют более чем двадцатью типами заклинаний. Кроме того, нас ожидают новые территории и некоторые мелкие усовершенствования, которые, по замыслу разработчиков, должны придти по вкусу борцам за свободу и независимость эльфов. **Disciples II: The Rise of the Elves** должен появиться в продаже к Рождеству. Ждем-с.

Золото мира

Компания **Atari** и **Firaxis Games** анонсировали «золотое издание» популярной пошаговой стратегии от Сиды Мейера — **Civilization 3**. В коробке с Gold Edition вы найдете диск с оригинальной третьей «Цивилизацией», аддон к ней — **Civilization 3: Play the World**, который добавляет к стандартному пошаговому режиму псевдореальтмий Simultaneous и мультиплеер. **Civilization 3: Gold Edition** появится в продаже 28 октября, одновременно с еще одним аддоном к этой игре — **Civilization 3: Conquests**.

Гангстеры задерживаются

Компания **Whiptail Interactive** на днях объявила о переносе даты релиза игры **Gangland** на 14 февраля этого года. Для того чтобы представить себе, что будет представлять собой этот проект, достаточно вспомнить любую стратегическую игру «гангсте-



ную систему Валькирия, где он поступает на службу местной городоблагоустройственной корпорации. Первое же задание — найти пропавший корабль с дорогостоящим горнопромышленным оборудованием — превращается в опасное приключение. Вам придется пройти через четырнадцать разнообразных миссий, сразиться со множеством противников, по сидеть за рулем нескольких типов футуристических аппаратов и многое, многое другое.

Второй же проект, поступающий в продажу, носит название — «Операция X, или Новые похождения Шурича». Нас ожидает очередной российский анимационный квест, повествующий о приключениях «вечного студента» Шурича, столь же похожего на знаменитого Шурика, сколь и Штырлица на Штирлица. Собственно, в игре вам придется прожить с главным героем всего один день, но за это время нужно будет успеть сделать очень многое: найти ключ от комнаты в общежитии, вернуть долг сокамернику, разобраться с многочисленными любовными историями и, конечно же, подготовиться к экзамену.

Смерть и ужас

Компания **Vivendi Universal** объявила дату релиза 3D-шутера **Judge Dredd: Dredd vs Death**, разрабатываемого студией **Rebellion** по мотивам популярной на Западе серии комиксов журнала **2000 AD**. Жителям же наших широт герои этой игры должны быть хорошо известны по художественному фильму *Судья Дредд*, главную роль в котором сыграл Сильвестр Сталлоне. Ну а теперь у вас появится возможность самим примерить доспехи судьи мегаполиса будущего. Действие игры будет разво-



рской» направленности. В Gangland вам придется взять на себя управление нелегким бизнесом «семьи». Рэкет и бандитизм, заказные убийства и проституция, игровой бизнес и бугетерство — всем этим вам придется заниматься в игре. Нужно будет нанять про-



фессионалов в той или иной области, располагаться деньгами клана и прилагать все возможные усилия для процветания вашей «семьи» и низложения других кланов. Можно сказать, что Gangland мало чем будет отличаться от Gangsters и других подобных игр. Но есть одно маленькое «но». Дело в том, что Whiptail Interactive упорно создает себе имидж компании, «специализирующейся» на скандальных играх. Если вы помните, именно она издавала Postal 2, игру, которая привела в восторг одних игроков и вызвала чуть ли не недовольство у других. Так вот, от Gangland тоже следует ждать повышенной жестокости и цинизма. Вот и ждем.

И Breed тоже не спешит

Компания **Brat Design** также объявила о переносе даты релиза футуристического шутера **Breed**. Эта игра появится на прилавках в конце октября. Разработчики объясни-



ли свое решение желанием «доставить до ума» многопользовательский режим игры, а многочисленные обозреватели игровых сайтов поспешили предположить, что задержка выхода **Breed** связана с релизом PC-версии **Halo**. Ведь некогда **Breed** именовали Halo-клизмером. Кто из них прав, впрочем, не так

уж и важно. Важен сам факт того, что выход **Breed** нам придется подождать.

Еще одна история

Компания **Legacy Interactive** объявила об уходе на золото второй части «интерактивного детектива» **Law&Order 2: Double or Nothing**, являющейся продолжением довольно удачной игрушки **Law&Order: Dead on the Money**. Как и в первой части игры, вам придется выступить в роли детектива (а если быть более точным, трех детективов, занимающихся расследованием одного дела) и, проведя «виртуальное расследование», вывести преступника на «чистую воду». Для этого вам опять придется собирать вещественные доказательства, проводить экспертизы, искать свидетелей и т.д. Короче говоря, никаких кардинальных отличий не предвидится. Будет просто новая детективная история, а это тоже немало. **Law&Order 2: Double or Nothing** должна появиться в продаже в кон-



це сентября этого года. Локализировать игру будет компания «Акелла», русскоязычный вариант называется «Закон и порядок 2». Дата выхода локализованной версии пока что неизвестна. Следите за новостями.

Звездные заезды

Компания **Big City Games** объявила об отправке в печать аркадной гоночной игры **Space Haste 2**. В этой игрушке вам предложат участие в гонках на футуристических автомобилях. Казалось бы, что нового можно придумать в таком жанре как гонки? Но как оказалось, нет предела фантазии разработчиков. В **Space Haste 2** не ограничена скорость ваших «железных коней». Игра сама будет оценивать степень мастерства игрока и подстраивать скорость под его способности. То есть, если вы играете средне, то и скорость будет средней. Если приносите к условиям трассы, то скорость автоматически повысится. И так до бесконечности. Правда это или нет, мы узнаем после выхода игры. Но факт, сомневаться, интересное. Вам будут предложены три вида заездов — **Normal Race**, **Time Race** и **Shadow Racer**. Также будет предложена возможность выбора и апгрейда своего аппарата. Точная дата появления игры на рынке пока что неизвестна. Ждем.

Хромированный патч

Компания **Take Two Interactive** выпустила первый патч для своего «киберпанковского» шутера **Chrome**, того самого, который скоро появится в локализации **1С**. Заплата версии **1.1.1.0** исправляет множество проб-

лем, связанных с использованием видеокарты **Radeon 7500**. Кроме того, она правит множество мелких багов, вплоть до орфографических ошибок в титрах и видеовставках. Скачать патч можно с сайта **Take Two Interactive** (http://www.take2games.co.uk/index.php?support_patches), а также с порталов **3D Gamers** (<http://www.3dgamers.com/games/chrome/>) и **Gamer's Hell** (http://www.gamershell.com/download_3452.shtml). Размер — 7 Мб.

Демки на бреющем полете

На прошлой неделе в Сети случился настоящий обвал демо-версий различных игровых проектов. Так что тем, кто в состоянии вытянуть из Интернета многочисленные архивы, стоит обратить внимание на данный факт. Наиболее интересными, с нашей точки зрения, являются следующие демки.

Компания **EA's Redwood Shores Studio** выложила 83-Мб демо-версию игры **Lord of the Rings: Return of the King**. Излишне напоминать, что этот приключенческий экшен с видом от третьего лица создается по мотивам бессмертного произведения Дж. Р. Р. Толкина. В демку вошел один уровень, который будет присутствовать в полной версии игры. Скачать файл можно с сайтов **3D Gamers** (<http://www.3dgamers.com/games/lotrreturnking/>) и **Gamer's Hell** (http://www.gamershell.com/news_DemoReturnoftheKingB.shtml).

Любителей произведений Брайана Стокера и «вампирской» тематики вообще, возможно, заинтересует демка игры **Nosferatu: The Wrath of Malachi**. В этом хоррор-экшене с видом от первого лица вам придется перенестись в далекую Трансильванию и помочь главному герою игры возвысить свою семью из лап безызвестного графа-вампира. Демку весом 212 Мб можно загрузить с сайтов **Gamer's Hell** (http://www.gamershell.com/news_BNosferatuBDemo.shtml) и **Worthplaying** (<http://www.worthplaying.com/article.php?sid=13130>).

Ну а тем, кто с нетерпением ждет очередную серию приключений червячкоубийцы от компании **Team 17**, стоит обратить внимание на демку **Worms 3D**, расположившуюся на официальном сайте игры (<http://www.worms3.com/goodies.html?area=demo>). Размер — 67 Мб.

И наконец, если вам интересны проекты, снискавшие популярность на «приставках» нового поколения, то, возможно, стоит обратить внимание на демку **action/RPG Chaos Legion**, разработанную компанией **Capcom** для платформы **PlayStation 2**. Сейчас разработчики занимаются портированием этой игры на PC. А вот что у них получается, вы можете узнать уже сегодня, скачав стоимегабайтную демку с сайтов **Computer Games** (http://www.computergames.com/download.php?option=show_download&id=2083) и **Worthplaying** (<http://www.worthplaying.com/article.php?sid=13138>).

INCOSOF-TELECOMMUNICATIONS

КОМПЬЮТЕР

ФИРМЕННАЯ ФУТБОЛКА
в ПОДАРОК !!!

2000 руб. — ATHLON800 с МОНИТОРОМ 47" HANSOL
1285 руб. — AMDK-2 300 с МОНИТОРОМ 45" HP

ПЛАТОН от 56 руб. МОНИТОР от 340 руб.
КО. СЕТ. ДВ от 117 руб. ПЛИНТЕР от 240 руб.

(04912) 47-83, 246-63-89, 255-55-53
г.п.с. Ульяновска, 20-я, кв.12
<http://www.incosoft.com.ru>
e-mail: info@incosoft.com.ru

12

incosoft



AGE OF POKER БОЛЬШОЕ МЯСО

Ефим БЕРКОВИЧ

В предыдущих номерах мы уже описывали различные виды квестов, проводящихся на лучшем украинском сервере онлайн-игр «Эпоха Силы» (www.uo.net.ua). Но иногда администрация сервера проводит и так называемые «мясные квесты». Что это такое? Это когда та или иная территория очень густо заселяется монстрами. На одном экране их ставится от 20 до 50 штук.



А игроки должны всех этих монстров постепенно убить. На этот раз в качестве полигона для подобного квеста был выбран город-базар — Веспер. По легенде, силы зла украли оттуда всех торговцев-вендоров и, если игроки не смогут его отбить, то они будут казнены злобными врагами ☹.

Итак, пункт первый — действия ГМов, а точнее, Прала.

В четверг ранним вечером, после подготовки сервера и перезагрузки, ГМами было осуществлено первоначальное заселение Веспера (захват). К 23 часам ситуация выглядела следующим образом:

✓ слева на Веспер наступала гильдия ФАУ;

✓ справа на Веспер наступала гильдия КОЖИ и Б;

✓ крест у весперского кладбона, и сам кладбон был захвачен монстрами.

К этому времени выяснилось, что толпы монстров имеют тенденцию стремиться на Юг (вниз — влево), где и скапливаются огромными толпами на препятствиях — мостах, берегах, больших зданиях. Таким образом, ФАУ пришлось бороться пост-

правого моста Веспера внутри города, воспользовались этим и начали пробиваться на банковские острова, умудрившись захватить хороший плацдарм сбоку от моста.

Пришлось срочно организовать контрнаступление от Веспера на Минок и захватить Минок. Таким образом удалось отвлечь банды игроков на время от Веспера.

После этого были срочно вкопаны глубоко в землю многочисленные ревиллеры и диспеллеры на расстоянии пол-экрана друг от друга по территории Веспера. Затем Рамзесс запустил в действие заборы, которые должны были разрушиться от взрывов алхимических взрывчаток.

Тогда я заградил все мосты этими заборами. Прорвавшиеся вдоль берега банковского острова, КОЖИ поорали, поорали, что их заградили, а потом успокоились, выдать, нашли другой способ ☺. Разумеется, мне было очень интересно наблюдать, как КОЖИ находят выход из тех нелепких ситуаций, в которых они очутились. Например, видя, как я строю забор, они вставали на клеточках, через который должен был пройти этот забор, и орали, что не уйдут ни за что. Потом эти валахи вы-



русили из-под меня мою наймворку [гады]. Дело в том, что я ходил без инвюла — забыл поставить после того, как играл Зейл Горнычю ☹. А мопли и ваще убить, не удалось вовремя подлечиться ☹. Интересно было наблюдать, как два-три танка КОЖЕЙ кидались на злобную НПСю и рубили ее, пока КОЖевские маги лечили этих фатерей.

К полчетвертого утра пятницы я устал и, прикинув, что такими темпами Веспер освободят, срочно прошелся вокруг города и двумя-тремя рядами выставил охрану из лучников и магов. Действительно, это позволило продержаться до вечера пятницы.

Кроме того, подходы к городу были густо перекрыты другими ГМами при помощи НПС. Так, к примеру, мост, ведущий от Веспера к Минок, я перекупал лично ☹ одним НПС-лучником. Провода, силы у него было под 30 000 и столько же ловкости. То есть даже хорошо бронированного иг-

рока он мог убить с одного выстрела. Не могло бы и любимое оружие магов стены огня и яда. Под эти мостом были спрятаны специальные диспеллеры, уничтожающие магические стены. А учитывая то, что магическим



способом туда попасть нельзя, освобождение города стало действительно сложным делом. Теперь дадим слово одному из игроков.

«Ну что я могу сказать? Было весело, НПС было много, пробираться было тяжело, особенно было проблемным, когда на головы приземлялись все новые и новые НПС. Из-за этого после очистки правого моста один раз пришлось отступить, но со второй попытки мы прорвали-таки мост и обосновались в Веспере, чтобы пробиться к банку.

Как только мы к нему пробивались, нас оторвали забором от всего остального, и опять появился кучка НПС и почти нас уничтожило. Так как забор нам не поддавался тем способом, которым должен был, пришлось прибегать к разным хитростям. Второй проблемой были НПС и монстры в инвизе. Еще одна проблема этого дня — людишки, которые, увидев пустой от НПС мост, решили через него пройти, и началось маленькое мяско. Поэтому произошла большая задержка с освобождением Веспера и ее главного острова. Тяжелее всего появлялись и появлялись, но больше всего, честно говоря, мешали не столько НПС, сколько игроки, которых мы убивали. Они стояли гостями и сосали нашу элиту и закончилась вторая ночь освобождения Веспера».

В результате этого квеста стали очевидны следующие вещи. Сервер может справиться практически с любым количеством НПС, находящимся даже близко друг от друга. Несмотря на то, что эти монстры по своим данным сильнее игроков, однако последние умнее ☹, и даже самого «жирного» можно убить, если играть командой. Ну самое главное — все участники получили незабываемое удовольствие от квеста. Если и Вы хотите пожить сказочной жизнью, поохотиться в подземельях на драконов, походить в походы в поисках сокровищ, или просто немного отвлечься от суеты окружающего Вас мира, заходите на www.uo.net.ua, читайте условия подключения — и вперед! «Эпоха Силы» ждет Вас.



янно со стремящимися влево-вниз монстрами. КОЖИ и Б, видимо, прочувствовали это, и видя, что монстры смещаются с самого

Разработчик/издатель: Ubi Soft Entertainment

Системные требования:

✓ **минимальные** 800 МГц Pentium 3, Windows 98/2000/XP/Me, 128 Мб, 3D-acc. с поддержкой DirectX8.1, 32 Мб видео.

✓ **рекомендуемые:** 1 ГГц или лучше, 256 Мб, 3D-acc., DirectX 8.1, 64 Мб видео.

Жанр: FPS/3D-Action/Stealth

Дата выхода: осень 2003 года

Хочу задать вопрос геймерам. Часто ли любимые разработчики выполняют свои обещания и радуют нас стопроцентными хитами? Часто ли они придерживаются запланированной даты релиза и выпускают игру без багов и глюков? Часто ли появляется оригинальная задумка, которая переносит игру на первые позиции самых распродаваемых игр мира (Sims не в счет ☹)? Большинство из вас скажут, что уже никого не удивят ответы на эти вопросы. Я с вами полностью согласен, но хочу представить вам фирму, которая является приятным исключением, и не раз оправдывала наши ожидания, а именно речь идет о компании **Ubi Soft**. Вспомните недавнее прошлое, и вы сами увидите, какими хитами она нас поразовала. Но в этой статье я не буду рассказывать об этой компании девелоперов. Нет, я просто опишу еще один их проект, который с нетерпением жду и не просто надеюсь, а уверен, что именно он станет еще одним достижением в области гейм индустрии.



Почему уверен? Да потому что такого вы никогда раньше не видывали! Или хотите сказать, что ничем вас нельзя удивить. Типа после «Анреало», «Дума» и «Халфа» ничего круче не будет? Готов поспорить. Да, возможно, в ближайшем будущем по графике и не будет, зато по оригинальности задумки БУДЕТ, и еще как БУДЕТ. Причем очень скоро. А именно этой осенью нас порадуют очередным 3D-шутером под названием «XIII». А меня, например, уже поразовали недавно выложенной в сети демкой. А радость моя заключается в том, что в этой небольшой демке мы имеем все возможности лицезреть новую технологию *cel-shading*.

Что это за штука такая и с чем ее едят? Ранее мы уже писали об этом в «Мике», №25 (63). Но для тех, кого данный материал обошел стороной, и для тех, кто страдает стар-

XIII

Евгений СТАРЧЕНКО aka JACK
Star_Jack@rambler.ru

ческим склерозом ☹, повторяюсь. Игра поражает. Чем? Графикой. Нет, тут вы не найдете высоко детализированных текстур и круто оцифрованных моделей персонажей по технологии *motion capture*. Да что я расписано. Взгляните на скриншоты, и вы сами поймете, в чем дело. А дело заключается в том, что *cel-shading* позволяет совмещать трехмерную и мультяшную графику. Да-да, вы не ослышались, нас ожидают именно рисованные модели персонажей, оружия и интерьера. Что примечательно — это сделано не тя-ля-ля, а на самом великом и ужасном движке Unreal Warfare. У кого были сомнения по поводу графики, могут вздохнуть с облегчением и читать дальше.

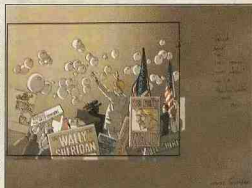
Итого, мы получаем не шутер, а шутер-комикс в стиле о-ля-Рембош. Это игра действительно уникальна! И в этом убеждаешься после каких-то жалких пяти минут игры в демку.

Стоявшие уже привычными объемные детали вдруг становятся плоскими. Почти все нарисовано руками. Но кох!!! Лица персонажей, хоть и рисованные, но кажутся, что так и должно быть. Они как живые, только в комиксах ☹. Могут моргать и двигать губами в такт своей речи, способны выражать эмоции. Одним словом, круто! А вы бы видели динамическое освещение и тени, скажем честно, это нечто. Похоже, на *Splinter Cell* разработчики нобили себе руку. Наверняка, некоторые эстеты полного 3D, взглянув на все это и фыркнув «Фе», разругаются и скажут: какого-то такого нам подсовывают старье. Видать, просто руки не дошли, и потому остановились на комиксах и мультяшной графике. Я подобные утверждения однозначно отрицаю. Припоминается, было, да и есть такая игра *Arx Fatalis*. Так вот, в свое время

геймерский народ разбушевываясь из-за того, что ему предлагали мир, полностью расположенный в подполье. Ходили разные боссы о том, что, дескать, просто-напросто денег не хватило, дабы сделать качественные открытые пространства. Хотя, надо отдать должное игре, она выделялась своим миром, геймплеем, и графикой была на высоте. Но она потерпела неудачу и была принята в штыки только из-за того, что кто-то буркнул о относительно избытке закрытых локаций и низкокочественных текстур.

Дабы развеять ваши сомнения по поводу виновника обзора, предупреждаю сразу — мультяшность и комиксы в этой игре были задуманы специально! Ну, дали бы нам очередной шутер, ну, предложили крутую графику, затертый до дырок сюжет, полное трехмерное пространство — и что? Снова леймо, очередной клон! А только потому, что нет оригинальной идеи. Так вот, в «XIII» она есть. Именно эта изюминка выделяет проект среди остальных шутеров.

Но раз мы приступили к обзорно-аналитическому изложению недавних демки, то попробуем остановиться на этом детальнее, а именно выясним, что нам предлагают в демо-версии весом всего каких-то 80 Мб ☹. А предлагают нам вот что. При запуске видим главное меню, выдержанное в стиле американских комиксов. Тут мы можем выбрать из двух доступных нам уровней. Первый носит название *Beach*, то есть пляж, а второй — *Military Base* (военная база). Добыть как-то размыслив обстановку, никакого сюжета или видеовставок не предлагают. Даже в анонсе игры сказано очень мало, именно потому, что разработчики хотят, чтобы геймер разобрался во всем самостоятельно. Известно лишь то, что проект создавался по мотивам произведения «XIII», автором которого является Жан Ван Хамме (Jean Van Hamme). Ну а забавал все это в комиксах некий Вильям Венс (William Vance). Так что кто знаком с этими авторами



ми, возможно, поймет, о чем идет речь. Так как я нахожусь в полном неведении, то остаюсь лишь пользоваться известной мне информацией. Оказывается, наш протекст страдет, ни много ни мало, полной анимезией — потерей памяти. Отличное начало...

Кахиха, такое где-то было... Проспаяемся мы в каком-то домишке на пляже, и тут строй-



ная дева в красном купальнике жаждет ввести нас в курс дела. Она говорит, что нашла у нас в кармане некий ключ и хочет препроводить нас в одно место, дабы установить нашу личность. Но как бы не так, неберебренная очередь из АК-47 лишает нас всякой возможности узнать, кто мы и как здесь очути-



лись. Девушка падает на пол в бездыханном состоянии. Кто-то орет: «Убейте его!», и... тут же замолкает, пронзенный ударом кинжала в горло. А что кинжалы умею метать! Далее выясняется, что ключик-то не простой и нужен не только нам, а потому нас хотят ликвидировать. Не дожидаясь! Идем направо, и мы уже с ключами от джипа, везущего нас подальше от этих мерзозвцев.

А далее мы очутились на секретной базе. Но что мы тут делаем, пока не ясно. Надо найти торежную клетку, куда заселился генерал. Сказано — сделан! Стрела от арбалета в голову у зеленого берета. А вот и лифт! Короче, нашел я генерала и освободил из заключения. Тут меня захлестнули воспоминания. Генерал то — мой старый знакомый! Именно он втянул меня в это дело, и именно он послал на задание, которое оказалось для меня чуть ли не роковым. Что следует дальше, не знаю. Демон закончился. Но можно догадаться, что впереди нас ждут подставы, заговоры, убийства, ну и, наконец, возвращение памяти. А там и до развязки недалеко.

В демке представлены два уровня, а в окончательной версии нас ожидает целых тридцать пять! Наиграться успеете, тем более, что уровни рассчитаны как на тихое прохождение (то есть чистый stealth), так и на мощный



пролом через баррикады врагов. Короче, миссии разнообразные, и главное — их много.

Но раз уж перед нами шутер, то чем же мы будем всех шоофать? Наш арсенал состоит из 30-ти предметов. Почему предметов?

Да потому что убивать мы сможем не только огнестрельным оружием. Можно пользоваться и кулаками, и бутылками, и стульями, и огнетушителями, и т.д. Потому как в игре очень большая интерактивность, предлагается выбрать более подходящую к тому или иному случаю тактику. От заманивания врага без единого выстрела в укромные уголки до прямого удара по затылку. Методов конспирации валом, главное чтобы фантазия была. А если таковой не имеется с рождения, то можно воспользоваться традиционными методами, а именно оружием.

В демо нам дают пострелять из штурмовой винтовки M16 с подствольным гранатометом, из АК-47, арбалета, береты, кольта, дробовика. Ну и как уже упоминалось раньше, можно походить в противника кортики, а также бросать гранаты. Не так уж и мало! Но к тому же обещают снайперскую винтовку, узи, базуку и еще кое-что. Даже придется освоиться с парой шпильных фишек, без которых прохождение уровней стало бы невозможным. Тут у нас и обыкновенная отмычка, и гарпун, позволяющий опускаться и подниматься, как спецназ, и вездущая аптечка. Вроде с оружием разобрались.



Нельзя не упомянуть звук, под который собственно все и происходит. Снова нет нареканий. Хорош, одним словом. Музыка, разговоры, будет под стать комиксам. Ну не то чтобы комиксам, но к шпильным боевикам она подошла бы. Все на уровне.

Но самое главное достоинство игры — это интеллект противника. Да-да, именно интеллект. И набираю я это слово на клавиатуре отнюдь не дрожащими пальцами. Наконец-то противник думает! И еще как. Если вы ранены или врагов больше, то они вам не оставят не единого шанса. Если у вас оружие дальнбойное, то они всеми силами будут пытаться прятаться, куваться, дабы не попасть под шквальный огонь вашего дула. Главное их достоинство заключается в том, что они слышат и видят. Если они вас заметят, то сначала у них над головой появится знак оповещения (якобы показавшись), который при подтверждении подозрений резко поместится на восклицательный — и тогда... начнется! Короче, достоинств у врагов валом, и с ними интересно воевать. Но это же только демка!

А что будет в окончательной версии! Страшно за себя становится. @

Еще одна прикольная фишка, которая делает из игры живой комикс. Когда происхо-



дит какое-то событие, появляются картинки, все это иллюстрирующие. Например, пустили вы в голову охранника стрелу — и вот вам комикс. Сначала это стрела протыкает голову, потом враг падает, затем валяется в луже крови. Ну как, интересно? Короче, комиксов множество. Я лично проходил демку примерно три часа, и это только потому, что нельзя было сохраниться, а так хотелось просматривать все варианты комиксов. Вот и начинаешь экспериментировать, а что будет, если сделать так? А что если эдак? Короче, супер.

Но что это я о хорошем, да о хорошем? Разве нет в игре недостатков? Не знаю. Скажу честно, я их просто не нашел. Не то чтобы искал усердно, просто в процессе прохождения их не замечал. Тем более, комиксная графика меняет все. В игре все текстуры и детали выглядят как-то по-другому, по-мультяшному, и к ним критерии «реалистичности», «сверхоподобности» не применимы. Кажется, что и ты сам становишься частью комикса, мультяшкой и переживаешь все события, которые происходят с главным героем. Волшебное слово — геймплей! Очень хороший ход, выбрали разработчики. Придумали новинку. И попробуй найти недостатки в неизменном.

Единственное, что можно добавить ко всему вышесказанному, — мультиплеер. Да, он будет! Причем после всего мной упомянутого в демке с гордостью заявляю, что он получится очень сильным и захватывающим. Поддержки до 32-х игроков и разные режимы, такие как DeathMatch, Capture The Flag, в общем, все как обычно, но... Разработчики добавили новинку — Cover me. Эдакие дуэли снайперов и команд под их прикрытием. И тут порадовали! Ладно, хвалить больше не буду. Пора заканчивать. А поругать выпадет возможность, когда выйдет готовая игра.

После всего мною сказанного делайте выводы для себя, потому как я свои уже сделал. Игра не только стоит того, чтоб ее ждали, но и того, чтобы в нее играли. Потому что такой возможности больше не представится. Это единственная, необычайная и интересная игра с новым взглядом на мир игр. Зная современных разработчиков, нечто поспорить, что последуют попытки сделать нечто похожее, дабы заработать больше денег. Так что ждите и терпите, осень уже наступила. Ну а кому невтерпех, может скачать демку отсюда: <http://www.dubix.farlep.net>.



ТОМ/ДОС/КЕРТИС kertis@torba.com

Демигурги II

Разработчик: Nival Interactive**Издатель:** IC**Системные требования:**✓ **минимальные:** P3-600 МГц, 128 Мб ОЗУ, 3D-ускоритель;✓ **рекомендуемые:** P3-1.0 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 3D-ускоритель с 32 Мб

Их мир

«Все мы пришли из эфира, и все уйдём в него, а не туда, куда вы подумали...»

Мудрость, начертанная на Храме Белого Лорда (автор мерта)



Итак, все в этом мире — и живое, и не очень — вышло из эфира. Из центра необъятной вселенной лупит поток Белого Эфира, лупит сильно, но, недолго, расселяясь на четыре луча — красный Эфир Хаоса, синий Эфир Движения, зелёный Эфир Жизненной силы и чёрный Эфир Синтеза. Сила удара этих потоков значительно слабее, но как капля воды дробит камень, так и эти четыре потока способны продолбить, что угодно.

Каждая из рас, живущая и воюющая в мире «Демигургов», использует один из потоков Эфира, и только великий Белый Лорд способен объединить в себе суть всех видов Эфира и... натворить всяких гадостей. Ибо власть разрознена, а абсолютная власть — разрознена абсолютно.

Из века в век в мире Демигургов идет непрекращающаяся война, иногда затихая, иногда вспыхивая с новой силой. И вновь именно вам предстоит принять в ней участие, ибо миру угрожает очередная опасность. На чьей стороне будете сражаться — выбор, как обычно, за вами.

Мир наш

Два года — да, почти два года потребовалась компании «Нивал», чтобы порадовать фанатов продолжением «Демигургов». Давайте немного углубимся в историю — два года на-

зад нам был подарен весьма необычный продукт, рассчитанный на то, чтобы удовлетворить любителей пошаговых стратегий и... короточной игры Magic: The Gathering. На тот момент ваш непокорный слуга © приписал себя к обеим группам — и стратегии я люблю, и в «Маджик» играю. В общем, игру я ждал. С большим, огромным нетерпением, даже в бетатестеры записался. Сразу скажу — игра мне жутко понравилась, кто не верит, может поднять пашишки со статьями. Да, были некоторые недоработки, игра была (на тот момент) весьма требовательна к железу, но... Она того стоила. Причем, обе ее составляющие (собственно пошаговая стратегия и тактические дуэли) были сделаны весьма хорошо. Как говорится, получили два в одной упаковке и нефиц платить дважды.

И вот прошло два года. Разработчики пообещали, что мир «Демигургов» претерпит большое количество изменений, и главное, из него исчезнет одна из составляющих. Нет, не главные «кортежные» битвы — «Демигурги» перестанут быть пошаговой стратегией и станут RPG. Сразу скажу вам, подобная поблывшая смена курса во второй части игры показалась мне несколько рискованной. Но... С другой стороны, RPG как жанр является одним из самых любимых. Так что вторую часть «Демигургов» я ждал чуть ли не с большим нетерпением, чем первую.

И вот дождался.

Их мир

Прости-прощай, честной народ —

Попшел спасать весь мир Хаот...

Мир изменился. Новая сила нарушила привычное равновесие, снова подняли головы Пустоголовые. Оплоть хаотам нужен герой, способный спасти привычный мир от гибели. Но в этот раз герой будет один. Этот герой — я. Этот герой — ты. Этот герой — твой сосед, жующий хотдог. Все мы призваны спасти мир. И все мы — это ОН.

По просторам мира бродят новые невиданные твари — видимо, жертвы мутации. Откуда они взялись, чего добиваются? Неизвестно.

Значит, нам опять пора на подвиги. Эй, стражируйте пиль с залежавшейся в углу между бутылками пива и тарорной боевой колоды — и вперед, объясним всем, кто в доме хозяин.

Мир наш

Да... Два года не прошли для игры бесследно. Движок, сверкавший во время оно яркими красками и порававший количест-

вом полигонов и качеством текстур, поблек, будто осенние листья. Цвета уже не кажутся такими яркими, модели — такими совершенными, текстуры — такими красивыми. Нет. Время движко еще не прошло, просто два года назад он цвел и пахнул. Весна. А теперь наступила осень. Еще не старость — ее преддверие.

Можно было его улучшить?

Думаю, да.

Можно было использовать другой движок?

Тоже, думаю, да.

Но зачем? Нет, не подумайте, что этот вопрос звучит в укор разработчикам, как раз наоборот. Оправданием их решения. Сколько мы уже видели игр на движке Q3? Так то-то же...

Недостаток полигонов вовсе не режет глаза. Анимация боев по-прежнему великолепна, что еще нужно? Поверьте, если бы разработчики решили выпустить игру на новом движке, то в этом году мы ее не увидели бы. Оно нам надо? Нет.

Не будем о графике — если вы видели первую часть игры, считайте, что видели вторую. Если нет — то вы дикий человек, и место вам в пещере @, смотреть скрины.

Давайте поговорим о главном. Об изменениях, коснувшихся любимого мира.

Итак, как вы, видимо, поняли, герой теперь у нас только один. Забудьте о практике штамповки ватаг маленьких геройчиков с целью быстро отхватить лакомые ресурсы. Забудьте о методиках разгрома сильного противника путем истощения его сил бесконечными атаками. Забудьте о том, что при переходе к новой миссии ваш герой мистическим образом исчезает. Это все в прошлом. Те-



перь наш парень (или девчонка) будет расти вместе с нами на протяжении всех миссий. Ура, товарищи! Нет, действительно, ура.

Ведь что было раньше — только мы нормально прокачаем героя, только-только своим потом и кровью подмажем ему крутую ко-

лоду — и... Хлоп. Начиная с начала. Помнит-ся, многих, и меня в том числе, это весьма раздражало. Нет, почему в Discrep можно пере-вести одного из героев с частью вещей в сле-дующую миссию, а в «Демидургах» нельзя?



Отграничение, наложенное балансом, хмарды. Баланс — великое слово. Ну про-сто не смогли разработчики на тот момент придумать варианты, чтобы примерно к треть-ей миссии у вас не выпала вместо героя неуничтожимая боевая машина. Или не за-хотели. Или посчитали ненужным. А потом почтили форум и задумались.

Нет, серьезно, очень радует, когда раз-работчики прислушиваются к нам, простым смертным.

Вот только терзают меня смутные со-мнения, comrades. Сомнения в том, что перед нами RPG.

С первого взгляда кажется, что все в по-рядке — герой есть. Он один. Его характе-ристики растут. Есть NPC, с которыми можно пообщаться, есть квесты, которые нужно выполнить, есть враги, которых нужно убить, есть мир, по которому мы путеше-ствуем. Есть сюжет. RPG?

Попробуем разобраться. Начнем с на-шего героя.

Итак, у нас есть два варианта начать кампанию — играть либо за виталов, либо за хаотов. Допустим, выбираем хаотов и... Начинаем игру, получив под свою опеку парня по имени Коннор. Какая ге-нерация персонажей? Какой выбор внеш-ности? Бросьте. Ныне это не модно.

Далее теперь рассмотрим характе-ристики нашего героя.

Что у нас тут — специализация и пять навыков. Ну, как для RPG. Всего доступных навыков в игре восемь, то есть, как вы понимаете, от трех из них вам придется отказаться. Это хорошо — два одинаковых героя, но с разными навы-ками, они и воюют по-разному. Так что придется немного подумать о том, что нам понадобится, а от чего стоит отка-заться. Давайте рассмотрим навыки по-дробней.

1. **спец** — специализация противника сра-батывает с меньшей вероятностью. Что это значит? Помните, я говорил о том, что у каж-дого героя имеется специализация (более то-го, их может быть много, но активной будет только одна). Предположим, специализация противника — «хитрость овиоков» — значи-т, любой его овик имеет шанс нанести в ата-ке двойной демадж. Оно вам нужно, чтобы вас так метелили? А как вам такая специа-

лизация: «бессмертие крысы»? Это значит, что когда я бью крысу, она... может остаться жи-вой. Каждый навык имеет три ранга — начи-нающий, эксперт и мастер. Естественно, чем выше, тем лучше. Так вот, встретил мой ге-рой восьмого уровня противника пято-го. И он был мастером навыка, отвеча-ющего за улучшение срабатывания специ-ализации. Я плакал во время этого боя! Я не мог убить его больших крыс! Пришлось сходить в магазин, купить «виск-касы» и изображать из себя кошку. Вос-мая банка помота — я победил, но че-го это стоило! После этого *спец* стал одним из моих любимых навыков — без него бывает очень плохо;

2. **удача** — специализация героя срабатывает с большей вероятностью. Это именно тот навык, который, буде он у вра-га, доставляет сплошное беспокой-ство, зато если владеете им вы, при-носит радость и позволяет победить более сильных противников. Очень полезный навык, как вы понимаете;

3. **ресурсы** — герой может творить каждое заклинание до двух, че-тырех, семи раз. А вот это самый главный навык! Без него просто ни-куда. Дело в том, что в вашей колоде имеется всего шестнадцать карт.

Начале этого вполне хватает, а потом про-тивники становятся сильнее, убить их стано-вится тяжелее, и если вы будете иметь воз-можность использовать карту всего один раз, они у вас просто закончатся. И все, конец;

4. **живучесть** — здоровье вашего героя увеличивается на 10, 20, 30 процентов. Тут, думаю, пояснять что-то излишне. Чем боль-ше у вашего героя жизней, тем сложнее его убить. Конечно, с каждым новым уровнем жизни и так становится больше, но, повер-те, пренебрегать этим навыком не стоит;

5. (с пятым навыком определяются са-ми, на самом деле, четвертый тоже не от-



носится к числу обязательных, просто в его рекомендуем: **медитация** — каждые 4, 3 или 2 хода герой получает дополнитель-ное заклинание. В некоторых случаях (да-же во многих) этот навык может вас спо-сти, но иногда может и помешать — напри-мер, у вас и так хватает заклинаний на ру-ке, а тут приходит новое, абсолютно не-нужное, и приходится сбрасывать то, что могло пригодиться;

6. **регенерация** — каждый третий, вто-рой или просто каждый ход здоровье героя

восстанавливается на один. Что тут сказать. Полезно. Несомненно, полезно;

7. **контроль** — эфирное возмущение для героя начинается на 1, 2 или 3 хода позже, а для противника — на 1, 2 или 3 хода рань-ше. Этот навык спасал меня не раз. Очень полезен, если вы играете медленной колодой;

8. **искусность** — герой может использо-вать артефакты в игре до 2, 4 или 8 раз. Честно скажу, артефактами я пользовался редко, так что данный навык не использо-вал. Но тут опять же все зависит от вашей стратегии.

Все, с навыками покончено. Как и с ро-левой системой. Навыки да специализа-



ции — вот и весь выбор. Ну, грусто, прямо скажем.

Теперь посмотрим, как проходит игра. Итак, мы приходим в город, там происходит неболь-шой диалог с NPC, нам сообщают о зада-нии. Мы идем его выполнять. Выбора, куда и как идти, у нас нет — дорога одна. Вские по-пытки увести героя в сторону от пути, наме-ченного партией, натыкаются на его сопро-тивление. Вокруг дороги, по которой мы идем, разбросаны три вида ресурсов и враги. Ре-сурсы мы собираем, врагов бьем. Из некото-рых врагов выпадают заклинания — ими мы пополняем колоду. Временами на нашем пу-ти попадаются полезные постройки — там мы затапливаем новыми картами, пере-зорижем артефакты и т.д. Выполним квест, мы получим следующий. Опять идем, со-бираем, убиваем, покупаем. Никаких раз-ветвлений в диалогах, как и в сюжетной линии, не предусмотрено. Линейность, ли-нейность и линейность.

Знаете, что мне это напомнило? Креп-ко держитесь! Q3 Arena. Там тоже типа есть сингл, основная и единственная цель которого — подготовить человека к се-тевой игре. Сначала с ботами, потом с живыми противниками. Здесь похоже. Ос-новная цель кампании — научить вас поль-зоваться картами и составлять колоды.

Нет, спойкою, не нужно меня бить по губам! Я на флейте играю!

Я вовсе не хочу сказать, что кампания неинтересна и что играть в нее не стоит. Скорее наоборот. Интересно и стоит. Раз-гадайте тайну прозрачных мутантов, вы-ясните, чем там занят Белый Лорд. Поиграй-те за две стороны и разберитесь, что же происходит в мире «Демидургов». Это до-вольно занятно. Вот только не стоит назы-вать эту игру ролевой. Не стоит. Это нечто другое, как на мой взгляд.

Их мир

Нет, не удастся Пустоголовым сломить силу хаотос. Горящий в нас огонь расплющит леды, и сожжет сам воздух. Но что это за тварь непонятная вышла мне навстречу? Что это за раса такая?



Какая разница? Лучше погибнуть в неравной схватке, чем опозорить род воинов.

Почему моя магия не действует на призванных им тварей?

Кто они?

Чего хотят?

Как их победить?

Я должен понять это, я должен. Я не имею право погибнуть сейчас, когда, как оказалось, над нами нависла новая опасность.

Я должен суметь предупредить своих...

Мир наш

Теперь давайте глянцем, что появилось нового из карт, которыми придется воевать? Ниваловцы, видимо, решили, что рушить давший с таким трудом баланс введением кучи новых заклинаний для каждой из рас не стоит, и... ввели новую расу, пользующуюся новым типом карт. *Бесцветными картами* — которые, кстати говоря, может использовать представитель любой расы. Если найдет, естественно.

Сразу скажу, что карты очень мощные. Когда, играя за хаотос, я нарвался на бесцветного противника, он убил меня без особого труда. Дело в том, что у его создания есть такое свойство как *переход в эфирный план*. И в этом самом плане они неуязвимы для моих заклинаний. Потом они выходят в нормальный план, атакуют и... опять на отдых. Боев десять я пытался изобрести способ выиграть, но к сожалению, имеющиеся у меня карты меня не спасли. Тут бы и закончил я игру, если бы братик Glukh не сообщил мне по секрету, что рядом есть один пассажир, которого нужно грохнуть и получить в награду бесцветные карты, которые мне помогут. Так и вышло.

Но бесцветных я заускал — хотя, сразу скажу, играть за них сложно. В их картах не так уж и просто разобраться.

Сам методика построения колоды со времен первой части особым изменениям не подверглась, и по-прежнему мало чем отличается от подобной методики в «Маджике». Колоды можно разделить на три типа.

Первый — *виня*. Используем дешевые карты, требующие малого количества (в

основном 1-2) единиц эфиро за вывод и стараемся очень быстро затоптать врага. Должен заметить, что у одних рас виневые колоды сильнее, и они могут тягаться даже с контролем, у других они довольно слабые и годятся только для начала игры.

Второе — *контроль*. Это деленная колода, основная ее задача — остановить противника, а потом либо добить его одним мощным ударом, либо подождать, пока он помрет сам. Весьма неплохо в этом отношении зарекомендовала себя колода хаотос. Кажется, что основная направленность хаотос — атака, да? Нет. Я собрал колоду, в которой нет ни одного атакующего существа — только стенки. Из заклинаний одно из главных — *каннибализм*. Суть колоды такова — вытаскиваем «хаббаче», они нас защищают, когда жизней мало — одну или несколько бабочек приносим в жертву и геним себе жизни. И так далее. Потом либо лупим противника мощным заклинанием, либо ждем, пока его убьет эфиром. Естественно, без всяких уничтожающих «живую силу» врага заклинаний в такой колоде не обойтись, иначе затопчут.

Ну и третий тип — *комбо*. Это очень специфическая колода; чтобы она работала, вам обязательно нужно иметь определенную комбинацию карт. Например, тем же хаотам вешаем постоянные заклинания, которые лупят всех сообразно количеству оставшегося после конца хода на руке эфиро, потом используем заклинания, увеличивающие количество эфирных каналов у всех игроков. Лишний эфир тратим на прокочку бабочек и смотрим, как противник умирает. В определенный момент добиваем его кометой. Неплохо. И хотя комбо — колода *кинетов*, мне она нравится гораздо больше. Впрочем, на вкус и цвет — как говорится.

Думаю, тут вы сможете разобраться сами — экспериментировать. Теперь несколько слов о мультиплеере — кроме игры по Инету и локалке добивались еще один режим — хот-сит. Типа, вдвоем на одной машине. Стул накаляется довольно быстро, поскольку приходится либо постоянно вскакивать со стула и уступать место противнику, дабы не видеть его карт — и тогда игра способствует похвально, либо смотреть в карты друг друга, и тогда играть просто неинтересно.

А вот игра по локалке по-прежнему доставляет огромное удовольствие. Добавление бесцветных карт весьма серьезно повлияло на технику составления колод, так что места для технических изысков сейчас, как и после выхода первой части, более чем достаточно. И с балансом, на первый взгляд, дело обстоит неплохо. Во всяком случае, «неубиваемую» колоду я пока не изобрел.

Короче говоря, дуэли наш выбор. Всем любителям «Маджик» крайне рекомендую! Причем на то, чтобы сыграть партию игрой, нужно совсем немного времени, так что даже самый занятый человек может себе это позволить.

Вывод мой

Ну вот и пришло время прощаться с миром «Демииургов» и возвращаться в мир реальный. Что можно сказать напоследок? Графика игры в целом неплоха, хотя камера, намертво прилепленная над головой героя, несколько раздражает. Висит она невысоко, поэтому обзор мира маловат. Почему ее нельзя отцепить от головы и прокрутить карту, мне непонятно, честное слово. Это явная недоработка.

AI раздражения не вызывает и в целом играет неплохо. Но увы, его ходы вполне предсказуемы, и иногда именно из-за этого я выигрывал.

Звучка в игре тоже неплоха. Особенно по сравнению с некоторыми играми, прошедшими через мои руки недавно.

Но вот чем занимался «Ниваль» целых два года, остается непонятным. С моей точки зрения, можно было сделать гораздо больше и гораздо лучше. Смешно сказать, но у Disciples ролевой элемент гораздо сильнее развит. А ведь они не позиционируются как RPG, они просто пошаговая стратегия!

Ладно. Что уж тут...

В общем, не знаю, но то, что мы получили, гораздо больше похоже не на новую игру, а на аддон. Весьма качественный, но все же аддон.

Но Если кто-то скажет, что «Демииурги 2х» — плохая игра, я лично откусю ему голову. Так и знайте! Игра хороша.

Вот только, как ее ни называй — RPG или пошаговая стратегия, да хоть шутер сделай, все равно перед нами симулятор карточной игры, не больше и не меньше. И именно это в ней главное, как в первой части, так и сейчас.



Отсюда следует предсказуемый вывод — если вам понравилось первая часть, берите вторую. Если в первую часть не играли — берите сразу вторую и играйте. Если первая часть «не пошла» — попробуйте вторую. Возьмите у друга и попробуйте. А потом идите покупать — ибо души зошисеи, и скопировать вам их не удастся.

На этом прощаюсь с вами.

Удачи в познании путей эфиро!

ГЛАДИАТОРЫ

Алексей ТУР aka Ieprecon leprec@rambler.ru

Загородная прогулка

Тюрьма, скажу я вам, поганое место, особенно для такого человека, как я. Мое имя Грег Д. Каллахун — бывший командир подразделения спецназа США во Вьетнаме, герой войны. Медалей и отличий у меня больше, чем у трех генералов вместе взятых, и кланус небом, я их заслужил! Вы спросите, что такой солдат, как я делает в тюрьме, почему не почивает на лаврах? Так я вам отвечу. После окончания войны, когда мы позорно отступили, моя профессия перестала пользоваться популярностью, и я ушел из армии. Однако

ряда спецназа забраться в ракету и влететь в черную дыру, которая возникла возле Земли. Выхода у меня не было, поэтому пришлось соглашаться. Сначала все шло нормально, а затем...

— Центр, все приборы отказывают! Нас затягивает в дыру с ужасной скоростью! Корабль может развалиться в любую секунду!

— Спокойно, Каллахун. Примените маневровые двигатели.

— Какие, к черту, двигатели! Корабль меня не слушается! Мы куда-то падаем, центр!!

Свет померк, и все, кто был на борту, потеряли сознание. Когда мы пришли в себя, ракета спокойно ларила в космическом пространстве. В чужом космическом пространстве. Это было очевидно, стоило только взглянуть в иллюминатор — ни одного знакомого созвездия, не одной планеты, которую можно было опознать, к тому же целых два солнца маячили справа. Однако ребята тут подобрался крепкие — никто не сказал ничего лишнего, каждый тут же принялся за дело, и через несколько минут контроль над ракетой был восстановлен. Но на этом испытания не закончились.

— Командир, впереди неизвестный корабль, — голос докладывающего солдата был удивительно спокоен. — Он идет прямо на нас...

— Что?

— Он огромный.

Тут ракету сильно трянуло, двигатели прекратили работать, все предметы вновь обрели вес.

— Командир, неизвестный корабль захватил нас каким-то лучом, отключил все наши системы и притягивает к себе.

— Бойцы, к оружию! — кричал я. — Они хотят захватить нас!

Мои парни были обучены на удаление хорошо. Не успел я отдать приказ, как вся моя команда, все пятнадцать человек уже стояли с автоматами наперевес. Я перекричал грохот выстрелов один из моих парней, уходящая пришестьев автоматной очередью. — Их плохо берут пули.

Разработчик: Eugen Systems

Издатель: Arxel Tribe

Жанр: real-time action and tactical planning

Системные требования: Win 98, P3-800, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб 3D-видео

Дата выхода: август 2003

— Цельтесь в голову! — приказал я всем, стреляя в зловонного в железо хибора. — У них там должна броня быть толще!

Передо мной стоял семиметровый гигант, облаченный то ли в железные доспехи, то ли в бронированный скафандр. Я услышал его рокочущий голос, который говорил на понятном мне языке.

— Это их лидер. Заберите его для изучения.

В меня уперся какой-то сиреневый луч, и я потерял сознание.

Весь вечер на арене

Месяц август, скажу я вам, выдался урожайным на тактические стратегии. В начале месяца вышел Nexagon Deathmatch, в середине — «Противостояние 4: Сталинград», и вот, наконец, «Гладиаторы» от Eugen Systems. В ней нам предстоит командовать Греггом Д. Каллахуном — майором спецназа США, чей космический корабль угодил в черную дыру и был захвачен инопланетянами. Все команды перебили, а майора заставили сражаться в гладиаторских боях, награда в которых — свобода. Ну, так взял пистолет в руки, и вперед.

Герой поневоле

Очнувшись, я опялся по сторонам и истерически рассмеялся. Я находился в тюремной камере, только вместо железных решеток тут были лазерные лучи. Меня вытащили из тюрьмы, чтобы я попал в другую тюрьму! Видно, такого моя судьба. А ведь полковника нет здесь, и никто меня не вытащит. И, словно насмеялся надо мной,



долго на свободе мне проходить не удалось — спецслужбы отправили меня в тюрьму.

Затем меня перевели в специальную тюрьму для военных преступников, в пустыне Невада, где я находился до 20 марта 1978 года. Этот день я запомнил на всю жизнь. Тогда дверь в мою камеру открылась, и до боли знакомый голос произнес:

— И сколько раз мне можно спастись тебе, Каллахун?

— Хэй, полковник, зачем пожаловался? — я поскреп свой небритый подбородок. — Помните, вы так же внезапно появились, когда я сидел в ожидании расстрела на базе во Вьетнаме. Кстати, я тогда был точно так же не виновен, как и сейчас.

— И я спас тебя от расстрела, — голос полковника отдавал сталью. — И сделаю это сейчас.

— Ха, тогда вы вытащили меня для спеоперации, полковник, — я усмехнулся. — А что вам нужно от меня сейчас?

— То же самое, — теперь усмехнулся он. — Или ты думаешь, мы зря готовили тебя? После того, как я вытащу тебя отсюда, Каллахун, ты вновь отправишься на спецпереход... в космос.

Дырка с подковыркой

Да, полковник, видно, пошутил — какой там космос! Он заставил меня во главе от-



перед входом в камеру, как по волшебству, возникла хрупкая высокая фигура.

— Майор Каллахун, — голос журнал, как ручей. — Мое имя Линдия. Я пришла поговорить с вами.

— Со мной? — я твердо решил ничему не удивляться, тем более тому, что со мной сейчас говорит прекрасная инопланетница, почти неотличимая от земных женщин. — А зачем я вам?

— Майор, послушайте меня, не перебивайте, — ее длинные косы почти касались



пола. — Я принцесса Лидия, мой отец, властитель громадной империи с центром на Некионе — планете, на которой вы сейчас находитесь, — погиб. Наследник у него не было, и по законам нашей империи были устроены громадные гладиаторские бои, победитель которых и станет королем.

— Ну а я-то тут причем? — я усмехнулся. — Я ведь не с вашей планеты.

— Да, и это мой шанс, — голос принцессы зазвенел. — Вы показали себя прекрасным бойцом в схватке с войсками Макси-

техники. Хотя, огрехи все же есть — например, при максимальном приближении юниты становятся угловатыми, и их черты немного смазываются. Но игру это совсем не портит — да и потом, господа, даже Blizzard, и тот грешит угловатостями ☹.

Звук — обойдусь только одним словом: ПОТРЯСАЮЩИЙ! Такого я еще не слышал. Мелодии, сопровождающие нас по ходу игры, очень динамичны и разнообразны. Однако лучше всего проработаны диалоги и фразы солдат — видно, что актеры подошли к делу со всей серьезностью и профессионализмом. Чего стоит только фраза Каллахана: «Принцесса, этот дурацкий комментатор поединка назвал меня млекопитающим! Если он это повторит, то одним трупом на арене станет больше!»

Интеллект противника — довольно средний. Противник просто прет на вас, стараясь задовить массой, иногда делая засады (но, скажу я вам, если бы он был умнее, миссии стали бы просто непроходимыми) ☹.

И слух, и дух

Два важнейших элемента игры — атмосфера и геймплей, то бишь игровой процесс ☹.

Атмосфера — просто фантастическая ☹. Игра затягивает с первого уровня и не отпускает до самого конца. Просто невозможно отойти от компьютера, не узнав до конца судьбу Грэга Каллахана! Солдаты становятся вам как родные, и потеря хотя бы

много. Тут противника не задавишь мясом — подкреплений не дают, а если и дают, то чтобы до них добраться, нужно уничтожить пару десятков неприятельских юнитов. Здесь



нужно действовать больше хитростью: заманивать войска врага в засады, занимать укрепленные позиции, использовать слабые места вражеских солдат. Причем делать это надо быстро, по ходу боя, так как враг тоже не дремлет, и в случае ошибки уровень придется переигрывать (хорошо хоть, сохраняться можно когда угодно) ☹.

Я — землянин

С вершины башни я смотрел, как мои войска штурмом берут последнюю крепость жуков. Проклятые твари защищаются отчаянно, но мои ребята тоже не лыком шиты, они наступают, не обращая внимания на огненные снаряды крезовитов и их стальные когти. Вот уже почти вся крепость в наших руках, осталась только последняя комната. Там находится сам Фаргас со своими отборными войсками. Вот и настал мой час вступить в битву. Я быстро спустился с башни и во главе четверки Билли бросился туда.

Да, что я говорю, Фаргас умеет сражаться — вооруженный огненным луком, он одним выстрелом уничтожает моих солдат. Но я предположил это и, свистнув, дал сигнал минометным атаковать, а затем активировал силовую защиту моего отряда.

Фаргас этого не ожидал. Снаряды минометов подбросили его вверх, а мои штурмовики завершили дело. Искореженное тело вражеского вождя лежало у меня под ногами.

Зрители на арене восторженно взревели. Комментатор поединка не говорил, а истерически кричал, но я не слышал его слов. Привычный уже синий луч окутал меня, и я оказался в конструкторском зале Дока, который являлся штабом принцессы Лидии.

— Великолепно, Каллахан! — Док был вне себя от радости. — Армия Фаргаса повержена, а его лучший клон уничтожен! — Клон? — мне показилось, что я ослышался. — Так это был не настоящий Фаргас?

— Конечно, нет, — Док был искренне удивлен. — Кто же позволит одному из лучших генералов Империи лично принимать участие в сражении? Это был его клон — его точная копия, и еще никому не удавалось сразить ее!

— Значит, Максимикус на арене тоже будет заменять клон? — ярость мешала мне говорить спокойно.



миссия, и я хочу, чтобы вы стали моим представителем в боях.

— Так его зовут Максимикус! — я сжал кулак. — Это та тварь, которая перебила моих порней! Он будет участвовать в боях?

— Он главный претендент на победу.

— Ладно, принцесса, — я выпрямился. — Я буду гладиатором.

Сообразим на троих

Итак, коротко о сюжете. Как вы уже поняли, майор Каллахан вынужден стать гладиатором принцессы, чтобы помочь ей взойти на трон. Однако гладиатор на Некионе — это не просто воин. Это, скорее, военачальник. На огромных аренах он ведет войска своей расы к победе, чтобы выжить и... для удовольствия зрителей.

У майора два основных противника: биомутант Фаргас и киборг Максимикус. Таким образом становится ясно, что в игре три расы ☹ (правда, сначала можно играть только за Каллахана) ☹. Однако каждая раса проработана очень хорошо — одиноковых юнитов почти не наблюдаешь.

Итак, Фаргас и Максимикус — именно с ними Каллахан поведет жестокий бой на различных аренах (как локальных, так и сетевых) ☹ за право называться лучшим гладиатором — опять же, для того чтобы выжить.

Что внутри у гладиатора

Вот и пришла пора нам поговорить о самых важных составляющих игры: графике, звуке, интеллекте противника. Но обо всем по порядку.

Графика сделана на весьма качественном уровне и заслуживает безусловной похвалы. Ландшафты арен прорисованы замечательно, солдаты бегут. Соблюден даже баланс между размерами людей, зданий и



одного мучительно болезненно, а когда противник стреляет по самому Каллахану, кажется, что вам лично несдобровать. А музыка, уровни, миссии... Эх, да что там говорить — это нужно видеть и чувствовать!

Игровой процесс тоже не подкачал — играть легко и сложно одновременно, как ни парадоксально это звучит. Сейчас расскажу поподробнее.

Легко — это значит, что игра не давит на мозги, унетая атмосферой и заставляя тупо смотреть на экран, не понимая происходящего, — события идут одно за другим живо и динамично. Сложно — это потому что думать в игре нужно, и довольно



— Нет, Каллахон, — Док пристально смотрит на меня. — Генерал Максимикс всегда лично принимает участие в сражениях. Благо



годаря своей кибернетической сущности, он практически неуязвим.

— Для землян нет неуязвимых, — я кричу усмехнувшись. — А я землянин.

— Это хорошо, что вы так настроены, Грэг, — принцесса появилась как всегда бесшумно. — Совет постановил, что следующий бой вы проведете против Максимикса.

— Наконец-то! — я сверкнул глазами. — Теперь я отомщу этой жестянке за своих парней!

— Не спешите, Грэг, — голос принцессы стал печален. — Совет также решил, что сражение будет проходить в Гравеликской пустыне, на домашнем полигоне Максимикса, который он знает, как свои пять пальцев. Его тяжелые роботы-тарантулы до сегодняшнего дня считались непобедимыми.

— Непобедимых нет, — в моей голове уже созрел план. — Говорите, пустыня, принцесса? Пустыня и тяжелое вооружение?

— Именно так, Грэг.

— Отлично, Док, вы должны мне помочь. Я хочу, чтобы вы построили мне несколько единиц земной техники.

— Вам нужны роботы, Каллахон?

— Вообще-то, на Земле мы называем их автоматическими штурмовыми танками.

Не плюсами едиными

Всем известно, что в каждой боевой маде запросто помещается лажко дегтя (и даже половинок ☹). В этой игре, по моему мнению, дегтя — всего чайная ложечка ☹. И вот в чем она выражается:



- ✓ полностью линейный сюжет;
- ✓ при ходьбе на большие расстояния некоторые юниты могут зацепиться за дере-

во и остановиться или вообще не двинуться с места — это довольно старый глюк, наблюдавшийся еще в Warcraft 2 и Starcraft'е;

- ✓ на прохождение каждого уровня отводится определенное время, и как правило, его не хватает ☹;

- ✓ кампании за Максимикса и Фаргаса открываются только после прохождения кампании за Каллахона (впрочем, если вы упоминетесь в первых трех миссиях в рекордные сроки, то кампании за Максимикса откроются раньше ☺);
- ✓ невозможность накопления опыта.

Вот, собственно, и все минусы, которые я смог найти в игре.

Обо всем понемногу

Как я уже говорил выше, игра делится на три кампайна, по шесть миссий в каждом (за Каллахона — семь ☹). С самого начала доступны только основная кампания — за Каллахона, во время прохождения ее открываются две другие: за Максимикса и Фаргаса. В начале каждой миссии вам дают определенное количество войск под командованием гладиатора (Каллахона, Максимикса, Фаргаса). По ходу игры юниты становятся мощнее и разнообра-



знее, противники сильнее, но неизменным остается одно главное требование — гладиатор должен жить. Если он умирает, то уровень придется проходить заново, вне зависимости от того, выигрывали вы или проигрывали.

Кроме того, в игре присутствует множество бонусов, используя которые, ваш гладиатор может заняться полезной профипактикой: вылечить войско, находящиеся рядом, усилить их атаку, защиту и т.д. Но главное, в «Гладиаторах» есть такая штука, как *джокеры* — проще говоря, деньги. На них вы можете покупать в определенных местах, называемых точками вызова, солдат и активировать бонусы. Иногда пройти уровень без джокеров просто невозможно (правда, джокеры всегда очень хорошо охраняются ☹).

Ах да, чуть не забыл — все здания и строения в игре могут уничтожаться, что не может не радовать.

И в заключение я хочу дать вам пару советов:

- ✓ грамотное планирование обзора ваших бойцов может серьезно повлиять на исход битвы. Старайтесь расставлять свои войска на вершинах холмов или зданий, тем самым увеличивая дальность обзора и уменьшая наносимых ими повреждений;
- ✓ бойцы со временем восстанавливают жизненные силы. Старайтесь выводить ране-



ных гладиаторов из битвы, чтобы те смогли регенерировать здоровье и избежать смерти.

Жив курилка!

И снова арена, и снова бой, и снова Фаргас и его жуки. Мне кажется, что для каждого поединка это ящерица специально выдумывает монстров все уродливее и уродливее. Однако в этом бою он превзошел сам себя. Его летающие скалоленты и уродливые жабоподобные зверооты обладают поистине ужасающей машиной. Мы ведем ожесточенные бои и продвигаемся вперед буквально по сантиметру. Но это не главное. Главное — это то, что все пока шло по нашему с Доком плану. Осталось только забраться на последний холм, на котором находилось наше подкрепление, и закрепиться там, а потом... Но сначала холм. Теряя бойцов, я все-таки прорвался туда и соединился со своими войсками. И тут Фаргас начал решительный штурм. Я только этого и ждал. Четыре боевых вертолета, выстроенные Доком по моей просьбе, вооруженные тяжелыми пулеметами, превратили штурмовой отряд креозитов в кашу. Победу снова была за мной. Сверкнул луч, и я оказался в штабе принцессы.

— Вот и все, Лидия, — я не мог скрыть радость. — Максимикс и Фаргас повержены, вы выиграли.

— Нет, Грэг, — принцесса грустно смотрела на меня. — Максимикс смог восстановить свои основные системы и возмать из мертвых. Мы же предупреждали тебя о его способностях.

— Максимикс жив! — моя радость сменилась яростью. — Тогда мое дело не завершено!

Вывод

Играть как можно больше.



US RACER

Кирилл АЗАРХИН aka VILSENT

В телевизор со свистом полетел «гидер», после чего раздался громкий взрыв, и комнату завалило черным дымом. Я набросил на горящий аппарат одеяло, но оно вспыхнуло желтым пламенем. «Mama mia!» — подумал я и стремглав бросился бежать в туалет, где мирно покоился огнетушитель. Хорошо хоть подоспел вовремя, а не то, кроме телевизора, занавесок, диванчика, обоев, пары полотен Дали, стола, табуретки и одного оббитого металлом ботинка, пострадал

Хм... Ностражирует. Чтобы узнать, кто же является создателем этой игрушки, пришлось смотреть copyright на коробочке. Может, не афишируют себя, потому что им стыдно за собственное творение? Да нет. Меню вроде неплохое — трехмерное. Хотя игра и для приставок задумывалась (ввод имени сопровождается выбором буквы из списка, но можно и печатать), поддержку мышки организовали. Брависсимо! Смотрим игровые режимы. Пристойная картинка: **Бы-**

Разработчик: Davilex

Жанр: аркадные гонки

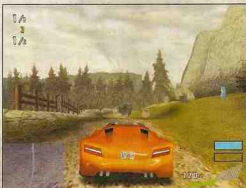
Системные требования (рекомендуемые): P3-700 МГц/32Мб видео/128Мб ОЗУ

Теперь о машинках (которые, естественно, все американского типа ☺). Их вначале шесть — по штуке на персонажа. Во время турнира, защищая калусту победы, машину можно усовершенствовать трижды, в результате чего последует появление на ней спортивных покраски и обвеса, плюс улучшение всех характеристик.

Характеристики — это разгон, максимальная скорость, прочность, управляемость, торможение. У выбранного мною такси (как и у полицейских машин, кстати) скорость и прочность сбалансированы оптимально, что очень важно, ибо таранить будут много и сильно. Призовая машина для Тони — это лимузин, у которого, понятное дело, по сравнению с такси все характеристики просто супер. Настройки авто нет, это и неудивительно. Такую можно также починить или прикупить ускоритель, который не раз выручит, когда соперника надо догнать/обогнать, а потом и отор-



рая гонка (выбираем машину, трассу — и вперед). **Турниры** (тут нужно проходить по очереди трассы, улучшая и ремонтируя авто за деньги, после прохождения — призовая машина для вашего персонажа). **Гонка на время** (соревнование с ghost car). **Дуэль** (обычный split screen). **Игрок против полиции** (дуэль, где один — коп). Прикольная



бы еще мой тамагачи, который уютно устроился неподалеку от места пожарища. Елки-палки! Еще б чуть-чуть — и вся жизнь насморку! А все из-за какого-то юмориста, который по телеку в очередной раз признавался в своей ненависти к американцам. После таких вот передачек у половины страны, в жизни не видевшей янки, начинают вызревать аналогичные чувства. Во достали! Ну ладно, это так, к слову. Я, конечно, понимаю, что красующиеся на первом месте всех заокеанских чортов Sims наводят на определенные мысли, но я, например, люблю NASCAR, люблю drag, люблю компьютерные игры в конце концов, которые именно там, в Америке, и до недавних пор только там успешно производились. В общем, думаю, понятно, что когда я увидел в продаже диск с гонимой игрой **US Racer («Американский гонщик»)**, называние меня никак не задело, и я его купил, чтобы посмотреть, что же это за игра.

Хотя большие фильмы, чем Америка, за год делает разве что Индия ☺, видео после запуска «АГ», мы не увидим. Только значок игры, даже без логотипа разработчиков.

черта игры — наличие шести персонажей. Каждый из них колоритный, имеет свою профессию, хорошо прорисованную 3D-модель, анимацию проигрыша, победы, второго и третьего места на пьедестале почета. У каждого из них подвешены, одну из которых нужно выиграть в турнире. Еще эти парни (вроде, еще одна девушка) постоянно, даже во время гонки что-то кричат. Мой перс, например, таксист Тони/ГРОМ/Карлен, когда получает удар о борт своего такси, всегда изливает на противника злость, выражающуюся в словесном

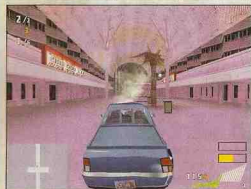


потопе. Не удивлюсь, если, столкнувшись на обочину мирный таксомотор, он скажет что-то вроде: «Прости, братан!»

ваться от него. Ибо, если у вас фермерский ликап, а у оппонента крутой спорткар, то после обгона вы не сможете без помощи этого самого ускорителя долго удерживать занятую позицию. Во время гонки также можно подобрать три вида бонусов: ускоритель, починку и деньги. Вот так вот.

Еще надо обратить внимание на физику. Такого я еще не видел. Казалось бы, неплохо как для аркадки реализованы повороты и разгон. Чтобы показать наилучший результат, надо научиться правильно использовать на виражах тормоз, ручки, газ и ускоритель, причем все зависит от маневра. Но на этом реализм заканчивается — дальше идет так: Никакой контакт волевого автомобиля с препятствиями (кроме соперников, неломющихся частей трассы и специальных «полицейских ловушек» абсолютно не влияет на его (автомобиля) ход! Любой объект, будь то сбитый кем-то бетонный столб, проезжающий мимо рейсовый автобус или камень, раз в пять больше, чем ваша машина, — при ударе отлетает куда подальше и только лишь удлинит посылку, символизирующую повреждения машины. Реализованы эти повреждения визуально убого, как, к сожалению и сами машины. Разработчики ограничили битием стекла, похореженными бамперами и дверями, неэстетичным горением и дымящимися капотом. Никких отваливающих-

ся дверей, колес, даже ослепленного капота мы не увидим. Мало того, поврежденная машина по характеристикам не отличается от целой! По идее, геймерам, которые хотят ехать по прямой, не зная остановок, и которые устали поливать нецензурщиной не вовремя по-



павшую под колеса мирно следующую по своим делам машинку, такая физика повреждений должна понравиться. Признаюсь, я бы и сам не против прогнаться ураганом по хайвею, будучи штурманом автомобильных пробок, но разве это кайф — ехать одному?

Почему одному, а противники, спросите вы. Дело все в их укашающей ИИ. «Средний» уровень сложности никакой сложности не представляет (простите за тавтологию). Я приезжаю к финишу первым, будучи все время в гордом одиночестве. Уровень «сложный»... Достаточно выбрать машинку побыстрее, или постоянно пользоваться форсеражем — и ненапряженная езда обеспечена. Не знаю, чего оппоненты ТАК тормозят (может, не используя ускорение или водить не умеют?), но факт остается фактом: соперничать с ними может заставить только форсераж в виде неудачного прыжка на тротуар или внезапно появившегося полицейного. Вот тут бред настоящий начинается. В отличие от полнейшего придурка-гонщика, ИИ полицейских очень даже ничего. ДПСники знают, когда столкнуть к обочине, и никогда тут не перегораживают дорогу. Даже одна машина полиции может устроить вам большие неприятности, прижав вас к стенке так, что, пока вы будете выбираться из ловушки, мимо пролетят все соперники. Я уже не гово-



рю об участии несчастного, попавшего в один туннель с тремя патрульными. Очень обидно! Лучшие бы полицейские были тупыми, как трафик в NFS3, а противники — умными, как в полицейских в «АГ».

Следующее по плану — техническая сторона дела. В ней американцы должны быть

сильны. Начнем со звука, который производит приятное впечатление, но только благодаря фразам героев игры. Еще перед загрузкой трассы можно услышать о ней рассказ. В остальном ничего особенного, средненько. А вот музыка, транслирующаяся по радио, очень порадовала. Для каждой трассы свои треки, причем неплохие, действительно навевающие «американское» настроение. К сожалению, нельзя крутить колесико тюннга на радио, как это было в GTA, но все равно вышло неплохо.

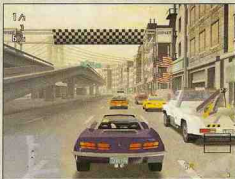
Графика лично мне не понравилась. Хотя разрешение 1024x700 и 32-битный цвет — это неплохо, красивую картинку удастся увидеть только в некоторых местах трассы. Если просто включить игру, то никакого восхищения происходящего на экране не вызовет. Графика просто старая. Ужасно выполнены машины. Судите сами, некрасивые модели, матовые текстуры и плохо прорисованные повреждения дополняются пылью из-под колес, которая летит не пеленой, а комками, как это было еще в ранних версиях NFS. Другие эффекты, то бишь искры, пламя от ускорителя,



горение, дым, выполнены тоже не лучшим образом, за исключением...солнца. Оно действительно слепит глаза, и благо, хоть как-то отражается на поверхности автомобилей.

Короче говоря, графический движок устарел, и смотреть в игре не на что, возмущено, подумает читатель и будет не прав. В «АГ» есть одна вещь, которая мне очень понравилась. Это трассы. Их дизайнеры (скорее всего — патриоты) потрудились на славу, хотя им достался древний движок. Для начала отметим, что всего трасс десять. Это либо национальные парки, либо города. Оба вида трасс родуют. Поля, горы, замечательные трехмерные (!) леса, захватывающие дух ущелья, водопады и гейзеры встретят вас в Йеллоустоуне, Йосемити и Великом Каньоне. Абсолютно серьезно: когда я первый раз проехал Гранд Каньон, я так усердно любовался зрелищем над горным ущельем, что врезался в скалу. Не менее интересны улицы Чикаго, Нью-Йорка, Хьюстона, Лос-Вегаса, Вашингтона, Лос-Анджелеса и Нового Орлеана. Я не был ни в одном из этих городов, но трассы отличить друг от друга сможет любой. Лос-Вегас — это яркие улицы, Чикаго — потрясающие небоскребы, Нью-Йорк — статуя Свободы, Майами — Vice City, ой! Города — это не голые стены, покрытые текстурами. По сравнению с другими гончаными

играми, видно, что на здания потрачено довольно много полигонов. Помимо того, что все трассы живописны, они еще и «живые». По городским монорельсовым путям често



пробегают поезда, в горах случаются камнепады, а разведные мосты, к несчастью гонщиков, поднимаются над палубами паромов. В самых неподходящих местах стоят полицейские заслоны, но обычно рядом есть тропинки, сулящие эффектный прыжок, а заодно и безумную погоню в надежде скрыться от стражей правопорядка. Кстати, еще одна особенность «АГ»: трассы настолько больше, что во время гонки забываешь, что двигаешься по кругу, пропадает ощущение замкнутости дороги, присущее многим другим играм. Выбирай грузовик, несись по ночному шоссе близ Лос-Вегаса, как дальнобойщик, и сразу забудешь, что это всего лишь кольцо. Перед нами действительно американские гонки. Если у любого, хоть на фото видошного Америки, спросить, что это за страна, то он не ошибется. За качество трасс игре можно многое простить. Очень бы хотелось, чтобы у фирм побогаче дизайнеры были такого же уровня. Сколько бы замечательных игр вышло...

Итак, что мы имеем в итоге. К сожалению, «АГ» не та игра, где можно в отдельную колонку собрать все минусы. Тут почти в каждой составляющей найдутся и минусы, и плюсы, последние, к сожалению, меньше. Страшная графика устроит только обладателей старых машин (хотя, если выставить 32-битный цвет, при моей конфигурации P650/64 video/1968RAM нашлось место, где игра тормозила). Звук графу не перескитит, а покупать диск из-за красивых трасс все же вряд ли кто-то будет. Учитывая умственные способности ИИ противников, можно сказать, что играть с интересом будут только злые стратеги, которые за гонки никогда не сдвинулись, либо кто-то позабывает один на один с другом в split screen-режиме. Но, согласитесь, поп-экрана на игрока — это уже не то.

Желание разработчиков «зашибить зеленые» опять сыграло с геймерами злую шутку. «Американский гонщик» — это фатал флуд. Хочешь забить время чем-то незамысловатым — проедь пару кругов, не больше. Когда твой передний бампер вонзится в выхлопную трубу на круг отстающего соперника, желание играть быстро улетучивается. Я вот сейчас, после написания статьи, скорее пойду прогуляюсь, чем сяду за «АГ» вновь, хотя я все равно доволен, что продавец все-таки не угостил меня купить вместо «Американского гонщика» два диска с третьим «Макрэем».

Алексей ТУР aka leprecon leprecon@rambler.ru

РОВОБОКОР

«Мэрфи я для друзей, ты зови меня Робокоп...»

— Внимание, всем машинам на углу двадцать четвертой и двадцать пятой улиц перестрелка, — взволнованный голос диспетчера разорвал монотонную тишину, цокающую в кабине патрульной машины. — По нашим сведениям, это война банд. Всем свободным машинам немедленно направиться туда!

— Диспетчер, это Мэрфи, — ровный, металлический голос говорившего был лишен

Град пуль хлестнул по Робокопу. Обе банды всакивали в него все свои патроны. Но титановая броня легко отражала свинец, в отличие от бронжилетов бандитов, легко простреливаемых пистолетом-автоматом Робокопа. Через несколько минут все было кончено. Шестнадцать преступников ликвидированы, один в страхе бросил оружие и молил о пощаде. Мэрфи спрятал пистолет и усмехнулся — разве для этого ему нужно было подкрепление?

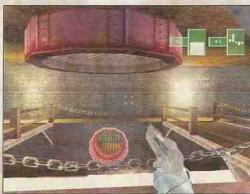
Посмотрим, из чего сделан Робокоп

Итак, Робокоп, или точнее офицер полиции Детройта — Алекс Мэрфи, убитый, но не погибший, жесткий, но не жестокий.

Компания Titus дает нам возможность очутиться в его шкуре, а вернее, в стальном каркасе, и доказать, что не только человек-паук и человек-летучая мышь достойны носить почетный титул героя. Так что, пистолет в руки — и вперед!

Что нам обещали, и что мы получили

Да, именно об этом я и хочу с вами поговорить. Ведь перед выходом почти любой игры разработчики обещают нам суперграфику, бешеный геймплей и еще кучу всяких вкусностей. А когда игра появляется, мы видим, что большинство из того, что они нам посулили, мягко говоря, оказывается невыполненным. К сожалению, не удалось избежать этой участи и «Робокопу». Давайте поговорим об этом поподробнее.



✓ Обещали.

9 обширных миссий в различных частях города: Бронкс, городская канализация, склад, литейный цех, кафедральный собор, склад оружия MIND, береговая платформа, MIND HQ, башня ОCP.

— Получили.

Разработчик: Titus
Издатель: MGM Interactive
Жанр: экшен

Минимальные системные требования: P3-800, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб
Дата выхода: май 2003 года

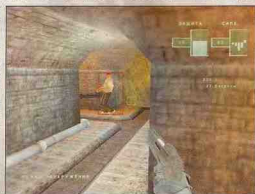
9 обширных миссий в различных частях города, сделанные на таком графическом движке, что смотреть тошно. Чем-то он мне напомнил графику SWAT 3. Те же коряво нарисованные дома, те же «ворсистые» колеса в землю машины. Играть в принципе можно, но немного неприятно.

✓ Обещали.

Разрушение различных интерактивных объектов (ваши, окна, бочки с бензином).

— Получили.

Разрушение различных интерактивных объектов: ваши, окна, бочки с бензином. И ВСЕ! Это все, что вы можете разрушить! И не только! Там взрывов машин, взрыва стен и т.д. Даже если вы всадите всю обойму пистолета в бензобак машины, она только покачается, но не взорвется, — по той прос-



той причине, что разрушаются только окна, ваши и бочки ☹. И еще одна интересная вещь, связанная с разрушением. Когда вы взрываете бочки с бензином, и они начинают ярко гореть, создается такое ощущение, будто Робокоп теряет координацию движений, настолько сильно игра начинает тормозить. И поверьте, никакие «Пентимумы» или «Атлон» вам не помогут — это ужасный и глупый глюк игры ☹.

✓ Обещали.

6 различных видов вооружения (два режима стрельбы): беретта, автоматическая винтовка, крупнокалиберная пушка «Коброз», ракетница, плазменная пушка, электрорастопительная дубинка.

— Получили.

Вот тут ничего плохого не могу сказать. Нам обещали 6 различных видов оружия, и мы получили 6 абсолютно разных видов оружия, каждое из которых проработано довольно неплохо.

✓ Обещали.

30 видов противников — люди, роботы, животные.

— Получили.

30 обещанных видов противников, представляющих собой людей, роботов и животных, но прорисованных настолько плохо и обладающих таким низким интеллектом, что смеет бегать. Они налетают на стены, в узких проходах мешают друг другу пройти, что,

эмоций. — Вас почил, направляюсь на угол двадцать четвертой и двадцать пятой улиц.

— Мэрфи? — диспетчер сделал небольшую паузу, словно раздумывая, и неуверенно проговорил: — Тогда я не буду высылать подкрепление.

Ответа не последовало.

А на углу двадцать четвертой и двадцать пятой улиц кипело настоящее сражение. Свинтели пули, взрывались гранаты, кричали люди. Две банды Детройта, засев на противоположных сторонах улицы, сошлись в жестокой войне за территорию. Несмотря на непрекращающуюся пальбу, превратившую стены ближайших домов в решето, а припаркованные машины в обгоревший металлолом, ни одна из банд не могла одержать верх. И тут, на перекрестке, выехала полицейская патрульная машина. От такой самоуверенности бандиты остолбенели и, как по команде, прекратили огонь.

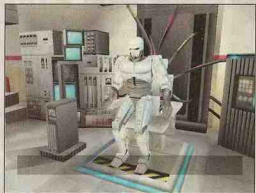
Со щелчком открылась дверь водителя, и полицейский ступил на землю. Лунный свет, скользя по титановому торсу, отразился от бронестекла шлема.

— Полиция, — металлический голос качнул слова, — бросьте свое оружие и сдавайтесь, и тогда вам будет сохранена жизнь.

— Это же он... — сдавленно прошептал один из бандитов, судорожно сжимая автомат, — это робот-полицейский.

— К черту его! — говорил одной из банд вскрикнул свое помповое ружье. — Сдохни, проклятый робот!!

апрочем, не мешает им довольно точно стрелять и наносить серьезные повреждения.



✓ Обещали.

Различные спецэффекты: мелкие частицы, вода, дым, огонь и т.д.

— Получили.

Все эти обещанные эффекты присутствуют в полной мере, но упомянутый выше графический движок очень вредит их качеству.

✓ Обещали.

Три уровня сложности.

— Получили.

Три уровня сложности. Легкий, средний и тяжелый. Чем выше уровень, тем противники точнее стреляют и наносят больше повреждений, но уннее никак не становятся.

✓ Обещали.

Режим ареста: Робокот может не только убивать, но и захватывать противников.

— Получили.

Действительно, режим ареста — точная копия того, что мы видели в SWAT 3: заведем Робокота, стреляющего во все стороны, или получим от него ранение, преступник может в ужасе перед правосудием бросить оружие, поднять руки и сдаться. Везде, скорее всего, для разнообразия, так как никаких преимуществ или, скажем, опыту робот-полицейский за это не получает.

✓ Обещали.

Различные режимы зрения Робокота: обычный, тепловой и приближение-удаление цели.

— Получили.

Да, действительно, Робокот владеет тремя видами зрения: обычный, в котором робот-полицейский захватывает и идентифицирует цели; тепловой, когда Робокот может видеть противника сквозь стены; и режим приближения-удаления цели, на котором я хочу остановиться поподробнее.

Итак, робот-полицейский может приближать цели, находящиеся на большом расстоянии, по типу снайперского прицела. Но когда он делает это, начинается происходить что-то странное. Чем больше вы приближаете к себе цель, тем сильнее игра тормозит. Таким образом прицеливание превращается в сплайд-шоу. И от размера вашей оперативной памяти или от мощности видеокарты это совсем не зависит. Игра тормозит в равной степени и на 128, и на 384, и на 512 Мб оперативки. Наверное, у Робокота повреждена схема прицела, и он немного не функционирует ☹.

✓ Обещали.

Мультисистема наведения. Робокот может одновременно прицеливаться и стрелять по трем объектам сразу.

— Получили.

Мультисистему наведения. И только наведения. Никакой стрельбы. Хотя на последних уровнях, после модернизации, Робокот делает какие-то попытки выстрелить сразу по нескольким противникам, но это не всегда получается.

✓ Обещали.

Бонусы, улучшения оружия, усиление брони робота-полицейского по ходу игры.

— Получили.

Абсолютно все обещанные бонусы, улучшения оружия, усиления брони, которые происходят планомерно, по ходу игры, и существенно помогают в ее прохождении.

Теперь, зная, что обещали нам разработчики, и что мы получили на самом деле, вы сможете сделать вывод о качестве этой игры. А я пока расскажу вам о том, что мне в этой игре понравилось и не понравилось, кроме перечисленного выше.

Что понравилось

Больше всего в игре мне понравились компьютерные ролики. Честно сказать, заставки, не уступающие по качеству Blizzard'овским, в последнее время я ожидал только от самой этой компании. Поэтому то, что я увидел в «Робокоте», меня приятно удивило. Отличная прорисовка роликов не вызывает нареканий, и содержание их пробуждает только приятные чувства. С этой задачей ребята из Titus справились на «отлично».

Озвучка тоже не подкачала. И если звуки взрывов, выстрелов и разрушений немногочисленны, то голоса противников робота-полицейского и его самого выполнены довольно неплохо. Особенно мне понравилась озвучка самого Алекса Марфи. Холодный, металлический голос, ироничные фразы типа: «Точно в яблочко», «Это полиция», «Сдавайтесь, и вам будет сохранена жизнь», — полностью характеризуют харак-

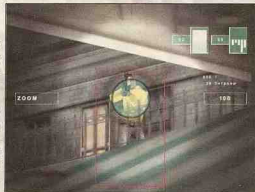


тер Робокота и живо напоминают нам, что вершит правосудие на улицах Детройта.

Что не понравилось

Нудные, плохо прорисованные уровни и тупые противники, которые всегда берут количеством, а не качеством. Подумайте сами — как можно получать удовольствие, уничтожая врагов, которые застревают в стенах

или цепляются за углы? Это же просто жалкое зрелище, а не бандити. Но это еще далеко не все. В игре есть, например, и такое. Заходите вы в бар, а там бармен из-за стойки стреляет из помповика по засевшим за опрокинутыми бильярдными столами бандитом, которые в свою очередь палят по хозяину бара из пистолетов. И знаете что? Ни те, ни другие не могут убить друг друга! Это их перестрелку можно наблюдать сколь угодно долго. Из бармена ручьем течет кровь, бандити стонут от попаданий, но не умирают! Какое-то универсальные солдаты, елы-палы ☹.



Или такое. Улица перегорожена полицейскими машинами, сами стражи правосудия в полном вооружении заняли удобные позиции вокруг них. Робокот под моим командованием подходит к ним. Старший офицер говорит:

— Робокот, ты пришел вовремя, помоги нам отразить нападение преступников.

И сразу же после его слов на крыше дома напротив появляется несколько бандитов, вооруженных пулеметами, и начинают стрелять... правильно, по роботу-полицейскому, игнорируя абсолютно всех остальных полицейских. Но самое смешное то, что полицейские точно так же не обращают внимания на бандитов, как и те на них. Они сидят в своих напряженных позах, с оружием в руках, и бормочут: «Спасибо, Робокот, спасибо Робокот» ☹.

Затем — глупая система сэйвов. Хотя это в принципе не мудрено — игра портировалась с приставки. Про атмосферу мне и говорить не хочется. Иногда кажется, что ты просто наблюдатель, а играешь за тебя кто-то другой, так глупо ведут себя противники, и так некачественно выполнена прорисовка окружения.

Вывод

И вот настало время подводить итоги. Я как мог постарался наиболее полно показать вам плюсы и минусы игры, обрисовать ее основные черты. Поэтому выбор — играть или не играть — предстоит сделать вам, я лишь выскажу свое мнение. Оно таково — игра не удалась. И этот вывод я делал, опираясь на многие факторы, но первая и самая главная причина — это графика. Разве нельзя было дать уровни и противников прорисовать получше (я уж не затрону интеллектуальный вопрос относительно их AI). Графика «Робокота» была бы актуальна в 2000 году, но не как не в 2003-ем. В общем, что хотел, я сказал, остальное вам решать.

Get The Bunny 2

Кирилл ТАЛЕР

Инструкция по разводу кроликов

На другой стороне Земли жизнь
спадла, как сыр на роже.
В двухэтажной своей норе Братец
Кролик сидел, скучал.
Как-то ночью к нему пришли Кролик
Банни и Кролик Роджер,
Завели разговор за жизнь, заливая
вином печаль.

Препарат

Get the Bunny II является приставочной игрой, непонятным образом прокрадшейся на независимый диск, и представляющей процесс развода кроликов (не пу-

цию к игре, попробуйте засунуть в дисковод след за дискетой).

5. Легкими прикосновениями пальцев к клавиатуре заставьте игру проинсталлироваться на компьютер (заставьте, заставьте!).

6. Снимите общий наркоз с компьютера (со всей локальной Сети, с того, кто дал Вам деньги на эту игру).

7. Еще немного поговорите с компьютером, успокоив его и обещая, что это не надолго (надолго, насовсем, это вообще не лечится).

8. Если компьютер успокоился, можете начинать играть в **Get the Bunny II** (можете не начинать играть в **Get the Bunny II**, можете вообще не начинать читать эту статью).

9. Если компьютер радостно согласился с Вашим желанием поиграть в **Get the Bunny II**, значит, выполняя п.1, вы купили другую игру.

10. Если компьютер не успокоился, отнеситесь к этому с пониманием и повторите п.2, а затем п.8.

11. Если компьютер не успокоился до сих пор, все равно начинайте играть в **Get the Bunny II**. Месяцев через шесть компьютер Вас простит...

«В Калифорнии тильда да гладь», — мрачно вклинился Роджер-Кролик. «В Голливуде и жизнь, и смерть — все — туфта, даже небо там Голубее, чем Элтон Джон, и пошлей, чем рекламный ролик. Даже если ведет нас черт, я пойду по его следам».

Состав

Диск в коробке (можно без): 3 стандартных уровня, 1 секретный. Вид от первого лица. Винтовка обыкновенная, перезаряжающаяся вручную.

Способ применения

Развод кроликов (вплоть до смертельного исхода животных) осуществляется одним-двумя выстрелами в вышеозначенное животное, в область туловища, головы или ушей с помощью тупого агрессивного предмета «пуля», выпущенного из одноименной винтовки. В процессе развода кроликов разрешается пользоваться другим, более эффективным бонусным оружием.

Вид препарата изнутри

Дожный ролик вначале, изображающий воздушный полет кроликов, обезумевших от жажды мести (от несвежего корма, от кроликов, от политической обстановки на Ближнем Востоке), но логотип игры. Прорисовку самолетов еще можно стерпеть, но от качества взрыва

(хана логотипу!), следующего за атакой, встают дыбом контакты у Sega-Mega приставок.

✓ Уровень «Аэро».

Самый терпимый из стандартных. Типичный сельский пейзаж: бочки с TNT, аэропорт, лес, поле, домики, бар, корова, которая живет по крыше. Отоводскому выпрыгивают и запрыгивают обратно в «отоводку» кролики. Их очень много, и они совершенно безвредны. Но их нужно убивать. Особенно забавно убивать черных кроликов — после первого выстрела из обычной винтовки они перестают прыгать и начинают жалобно подвывать лапки. Это значит — кролика нужно добить, чтобы он не мучался.

✓ Уровень «Лес».

То же самое, но без самолетов. Без самолетов скучно, потому что зойщце становится совсем жалко. А если кому не жалко, то вообще — попасть по ним теперь трудно, потому как они скачут между деревьями. На этом отличия заканчиваются. Если бы в **Get the Bunny** были уровни, я бы назвал «Лес» сложным.

✓ Уровень «Ферма».

То же самое, но зима. Кроликов опять жалко, потому что на белом фоне они очень легко отстреливаются. Хохма уровня. Хохма, блин, всей игры! Когда вы услышите перебивающий звук арфы — посмотрите в небо... Что вы там увидите — не скажу... Я обфел, испугался и выстрелил... Потом начал истерично хохотать! Потом еще несколько раз «сходил на ферму» только ради одного момента... Учитесь ценить прекрасное!

✓ Секретный уровень.

Единственное, из-за чего стоит купить эту игру. Правила, для этого нужно набрать целых 3000 очков, потому перейдем к расценкам на кроликов, а «секретку» оставим на закуск.

Каждый мальца допил вино, лег под штангу и выжал двести.



тат с бракоразводным процессом)], с последующим расчленением вышеуказанных животных различными огнестрельными орудиями убийства: стандартными — винтовкой и бонусными — автоматом, ракетницей, гранатами, снайперской винтовкой, лазером.

Малыш Банни: «Обрыдло быть этикеткой для гольф задиц.
Нынче днем я зарезал всех, финку выправив на ремне,
Взял надежду сухим пайком, соль со спичками бросил в ранец.
Я готов отправляться в путь, все, что нужно, уже при мне».

Применение

1. Купите диск **Get the Bunny II**.
2. Придите домой (на работу, учебу, в свой департамент) или в другое место, в котором присутствует незанятый компьютер.
3. Сделайте общий наркоз Вашему компьютеру (проведите сеанс гипноза, поговорите успокаивающим голосом, пригрозите поставить Windows XP) и аккуратно введите в него диск.

4. Аккуратно отложите коробочку от диска в сторону (подоприйте ею шкаф, выбросьте в окно, прочитайте аннота-



Братец Кролик свернул косяк, на пол выплюнул чунгама
И скоззал, словно гвоздь забил: «Колит так, значит, быть нам вместе,
Завтра утром мы двинем в путь, злые звезды помогут нам».

Особенности применения

Кролики бывают трех видов: серые, черные (умирают медленно и мучительно — с двух раз) и рыжеватые (наверное, самошки, я особо не приглядывался, но прыгают медленно, иногда прижимают уши к земле и стоят долго...). Количество экспы зависит от цвета и от дальности попадания. Кстати, об ушках — при подсе-



чете очков учитывается «зона попадания» в кролика. Таких зон три: туловище с ногами и хвостиком, голова и УШИ. Умирают кролики с жалобным писком, иногда перекувыркнувшись через голову. Это настолько благотворно влияет на общий процесс геймплея, что хочется спать.



Так вот, за кроля, подстреленного вблизи, дают от 10 до 30 очков, мертвый кролик средней дальности потянет от 25 до 60, а уж за дальнее можно отхватить до 100. Но есть и такие звери, за которых очки отнимают. Ходят, например, коровы прорисованные валуны между зайцами (в снайперской прицел — коровы, невооруженным глазом — медведи), кто это на самом деле, точно определить можно после 200 грамм водки или литро пива. Эти твари не умирают даже при попадании ракетницей, а только подпрыгивают и грязно матерятся. За подобные антигитлеровские попадания отнимаются очки. Как и за попадание по свиньям, которые напевают и кувыркаются. И уж ни в коем случае нельзя задеть кроликов-санитаров, которые волеют носители (!!!). Во всех кроликов, значит, обязан стрелять, а в санитаров — никак!

Крушить и зарабатывать очки можно практически на всем: взрывать бочки, водонапорные вышки, снеговиков (сделанных вражескими кроликами), один раз даже дыру в заборе пробил (или это пропичило меня?). В аннотации написано: «Сумасшедшие пушители пробуют занять штурмом вашу мирную ферму...» Но воображение почему-то рисует другую картину — сумасшедший фермер решил выпустить своих же кроликов из вольеров, чтобы потом надругаться над нами с помощью гранат, лазера и снайперской винтовки. Злобно и развешивать половину своей фермы. Игру надо было называть «Ушел в запой II» или «Запой наносит ответный удар», потому что ни в трезвом уме, ни в доброй по-

томатными очередями. Поэтому не особенно хочется рисковать бонусное оружие — приведу просто парочку примеров.

✓ **Снайперка** — штука крайне полезная в отстреле дальних кроликов и родственников, если они захотят пролезть на Вашу ферму в гости.

✓ **Гранаты, ракетница** — при попадании в крупное скопление кроликов вызывает летальный исход у всего скопления.

✓ **Лазер** — триумф фермерской фантазии разработчиков-бюргеров. Единственное, что плохо, — нельзя «касоить» сразу несколько грызунов, если они стоят на одной линии... Так они и не стоят!

Еще по крысам можно бить — вот лепота-то. Как же я про крыс забыл? На уровне «Ферма», кроме кроликов, есть крысы. Попасть по ним трудно, и дают за них мало. Крысы выведены разработчиками в расчете на то, что уквасившемуся фермеру уже все равно, куда стрелять.

Трое кроликов вышли в рейд ранним утром, сырм и хмурм,
Тихо в редких разрывах туч гасли блеклые искры звезд.

Вдаль тропа увядила их, ветер гладил их по серым шкурам,
По распадом густой туман красял рыжий, как лисий хвост.

Побочные эффекты при применении

Скука. Жесткая скука после двадцати минут игры. Ибо если что в игре и продумано, то это название. И еще не отступает тупое



недоумение: «Почему так неинтересно? Ведь должно было быть совсем иначе!»

Ага, должно было быть... но не произошло — создатели пренебрегли почти всеми законами «кофийных» стрелялок.

Первый закон: боясь за свою жизнь! В «Запое фермера умереть нельзя — игра идет на время.

Второй закон: должно быть или много уровней, или много разнообразней монстров. Уровня четыре, а монстры... Можно я промолчу?

Третий закон: графика должна быть хоть в чем-то нестандартной. Пару хомочек действительно есть, но на общем блеклом фоне игры они элементарно теряются.

Четвертый закон: не стоит изобретать велосипед и лепить мультплеер там, где ему не место. Даже звездному «Кримсэндунду» мультплеер нужен, как собаке — пятая нога. А уж звездатутному Get the Bunny II он

просто противопоказан... Потому что в двойной игре теряется предпоследняя геймерская радость — возможность управлять героем.



Камера вращается сама по себе в задумчивом эстонском вальсе... Остается последняя радость: стрелять, стрелять и еще раз стрелять, читай — туло жать на «огонь». А туло жать надоело...

Самый большой побочный эффект всей игры — «секретный уровень». Потому что, в отличие от остального, он... интересный и увлекательный! А изменена самая малость — главный герой — то есть Вы! — может погибнуть, потому что стрелять приходится зениткой с крейсера по кроликам-камикадзе. И эти самые кролики любят, долетая до крейсера, таранить его. Игра ведется не на время, а до Вашей (уже не кроликовской!) смерти. Обидно, очень обидно за секретный уровень... Он не виноват, что стал частью такой игры. Стит ли только из-за него покупать Get the Bunny? Не знаю... Чесслово, не знаю!

Фантазии, возникающие при применении препарата

Сидят Министр Сельского Хозяйства и его зам. «Слушай, тут такую интересную игру долой припер, «Долбани кролика» называется. Давай сейчас на 500 баксов сыграем, кто больше кроликов завоюет, и ферму сильнее развешит!» — «А может, аграрный сектор займемся, Петр Петрович?» — «Неинтересно. Аграрный сектор мы год назад развешали, а ферму с кроликами — пока еще нет».

Противопоказания

Хранить в сухом, темном месте, откуда нельзя будет достать, не подносить к компьютеру и беречь от геймеров. Но если вы все же решили «пострелять кроликов...» Компьютер Вас простит, он не сможет иначе. Ведь Вы однажды установили на него Windows?

Видишь — кролики режут кроль, раздвигая тутие травы.

Все охотники на сто верст разбекались, как от чумы.

Если кролики встретят нас — грохнут на фиг и будут правы —

В светлом доме живой мечты нету места таким, как мы.

Автор благодарит барда **Олега Медведова** за текст песни о злых кроликах и выражает надежду, что бард Олег Медведов так и не узнает, кем, почему и зачем эти тексты использовались.



матя никакой мирный фермер не будет мочить кроликов по кроличьим сортирам, да еще ов-



Алексей ТУР aka leprecon leprecon@nvsu.com



□ □ ■

FOLLOW YOUR FEVER

KYIV FIFA LEAGUE

PLAYMAKING SINCE 1999

Counter-Strike, StarCraft, Quake, WarCraft — названия этих игр давно записано стандартными буквами на скрижалях истории геймерского мира. Их любят, в них играют, ими наслаждаются. Благодаря своей сбалансированности и урғанному геймплею они стали основными в соревнованиях по киберспорту, который в последнее время в странах СНГ вышел на довольно высокий уровень развития. Но неужели, спросите вы, только эти игры собирают достаточно высокую аудиторию поклонников, только в них играют люди? И я скажу — нет. В тех странах, где к киберспорту относятся чуть ли не как к настоящему спорту, соревнования проходят и по признанным хитам, и по тем играм, которые в нашей стране только начинают набирать популярность. Об одной из таких игр я и хочу вам рассказать. Эта серия симуляторов виртуального футбола **FIFA**. Эта игра имеет своих поклонников и в Украине, а в Киеве и других городах регулярно проводятся чемпионаты по ней. Именно на киевских соревнованиях я и хочу остановиться — тут есть, о чем поговорить.

Все началось далекой осенью 1998 года, когда двум друзьям **Deenamo** (тогда известному как Flame) и **Mitrofan** у надоело играть по модему в только что появившуюся игрушку FIFA 99, и было принято решение организовать некое подобие современной лиги. Поиск новых игроков был начат в популярном на тот момент Интернете. В то время, если помните, на рекламе в метро только-только начали появляться адреса сайтов.

В самом начале января 1999 года на просторах Сети появилась первая страничка (точная дата заливки — 6 января 1999 года — считается официальной датой рождения), повествующая об идеях **Киевской FIFA Лиги** (официальная аббревиатура — **КФЛ**) и объявляющая «набор желаний» для участия в первом **Киевском современном чемпионате по FIFA 99**. Буквально через пару недель желающих набралось 8 человек, и был дан старт первому чемпионату... Но что-то тут не заладилось — оказалось сыграно менее трети игр, в общем, через несколько недель соревнования был дан рестарт — на этот раз предполагалось 24 участника в 6 группах. Но плохой коннект, лень, а иногда даже стеснительность участников сыграли свою отрицательную роль — ничего не вышло. Однако все-таки один позитивный момент был, и по прошествии времени его однозначно можно назвать главным — было основано **FIFA-движение**. Киевской FIFA-Лиге удалось объединить горстку единомышленников, да эту группу, конечно, сложно было назвать полноценным движением — но ведь это было только начало.

Организаторы, естественно, не собирались сидеть сложа руки, начались поиски компьютерного клуба, способного принять чемпионаты. Опять-таки исторический экскурс: стоимость часа игры в клубе в начале 1999 года колебалась от 6 до 15 гривен... Участники движения периодически играли между собой по модему, иногда организовывая вечерние «мини-лиги» на 4 человека. И вот однажды от клуба «Портал» поступило предложение провести чемпионат... И состоялся он **23 мая 1999 года**. В нем участвовало 16 человек, причем строго по приглашениям. Ну а дальше... Дальше движение пошло-поехало полным ходом (иногда притормаживая по причине изнуряющих участков дороги, но тем не менее, не останавливаясь). За полгода было проведено более десятка чемпионатов, рекорд посещаемости — 20 человек (взнос тогда составлял 10 гривен).

К зиме 1999 года клуб «Портал» и КФЛ решили расстаться друзьями, до этого момен-

т всеукраинскими ☺. Посещаемость колебалась от 8 до 28 человек...

Однако проблемы в самом клубе заставили КФЛ съехать из «Орлика», было проведено лишь 2 чемпионата по FIFA 2001.

Почти сразу Лигу «подхватил» другой интересный клуб — **Infinity**. Может, он и не был столь удобно расположен, как предыдущие два, но зато оказался очень дружелюбным. Клуб даже стал предоставлять бесплатное игровое время для призеров чемпионатов. Был проведен первый кубковый чемпионат — **Кубок Kyiv FIFA 2001 Open**. В клубе **Impulse** проходил первый «элитный» чемпионат, на который приглашались 16 лучших игроков — для них соревнования бесплатны, к тому же победителям вручаются солидные призы. Потом в центре города открывается клуб **A.L.F.**, оснащенный классными компьютерами, — и КФЛ перемещается туда. С этого момента начинается самый настоящий расцвет движения, его «золотой век». Новые стандарты посещаемости — 30, 40 человек. Интереснейшие чемпионаты, дружественная веселая атмосфера, иногородние гости — времена были просто чудесные. Однако осенью того же года клуб переезжает на Виноградный, и КФЛ остается буквально «без крыши» ☹. Выбор, конечно, есть — но ничего сравнимого с A.L.F. мы не наблюдаем.

В это время выходит FIFA 2002, и КФЛ начинает кочевать из клуба в клуб. Virtual Portal, «Витамины», «Живчик», опять-таки A.L.F. на краю города — все «не то», сплошные антирекорды посещаемости. Да и к тому же за полгода проведено всего-то 4 чемпионата... Но Лига справилась, и вышла. И растет.

Летом открылся долгожданный клуб «**Samsung CyberZone**», что самое важное — также в центре города, с которым договоренности о проведении чемпионатов имелись еще до его открытия. Потихоньку движение начало приходить к себе. Появился стабильный призовой фонд — красивые кубки из магазина Diadogo и медали. Посещаемость вышла на прошлгодний неплохой уровень.

Двадцать сезон FIFA 2002 и найдя демократию FIFA 2003, очень интересно, решили, что новый сезон, во что бы то ни стало, должен удивить. Появились некоторые нововведения (в частности, сформировалось четкое определение «элиты» как тех, кто посетил более 15-ти чемпионатов «за жизнь»), новый сайт КФЛ, ну и, конечно, новые соревнования! Проведя 2 чемпионата в 2002 году, начали год 2003-й с рекордного международного чемпионата с 47-ю участниками и 2-мя гостями из Молдовы. Движение, ко всеобщей радости, растет и крепнет на глазах. Через полтора месяца после этого ме-



та успев провести несколько чемпионатов по новой FIFA 2000. Во время зимнего перерыва была произведена попытка реиницировать современную лигу, был сделан новый сайт КФЛ под новой эмблемой (мячик на фоне флажка). Велась активная поисковая работа клуба. И вот, в апреле 2000 года пришло приглашение от клуба... «Орлик»! Кто не знает: в то время это был один из самых крупных компьютерных клубов Украины, легендарное место. Там собирались практически все известные киберспортсмены того времени, и проводились все крупнейшие чемпионаты. Также клуб был известен своими демпинговыми (2 грн./час) ценами. Конечно же, снизилась и цена участия в соревнованиях — сначала до 7, а потом и до 5 гривен. Сотрудничество проходило плодотворно, было проведено большое число чемпионатов, в том числе 2 штуки по EURO 2000. Но чемпиды даже приезжали иногородние фанаткиши, из Донецка и из Днепрпетровска, что давало полное право называть эти мероприятия

роприятия трое киевских фифашников впервые отправляются с «ответным визитом» на зарубежный чемпионат — в Кишинев (Молдова), на котором собирается однозначно рекордное для СНГ количество участников — 76 человек. И занимают там два первых места (*Shumi* и *Jeremy*), причем еще и забира-

«Мик». Что подтолкнуло вас создать первую модную лигу по ФИФА?

Д. Конечно же, хотелось обыграть большее количество игроков, а не только моего друга Митю ☹. Но в принципе, «каждая победа» вскоре отошла на второй план, сама организация такого турнира оказалось доста-

«Мик». Последний год можно считать самым лучшим в истории КФЛ — чем вы можете это объяснить?

Д. Определенной стабильностью. У нас хороший клуб для проведения чемпионатов, достаточное количество постоянных участ-

«Мик». Что делается для привлечения новых участников чемпионатов, организации рекламы КФЛ? Ведь я уверен, что в Киеве найдется множество любителей виртуального футбола, которые хотят продемонстрировать свои силы, но не знают как и где это можно сделать?

Д. Действительно, это наша главная проблема. Ведь все делается на энтузиазме, без особого привлечения сторонних средств, силами самих участников. Как и прежде, привлекаем потенциальных игроков через Интернет — и если человек будет нас искать, то найдет. Также мы пытались развешивать объявления в холлах институтов, опять-таки руками учащихся там наших игроков, но это к сожалению, не дало должного эффекта. Вот потихоньку налаживаем контакт со СММ ☹.

«Мик». Сотрудничество с другими городами и даже странами, в которых развита ФИФА-движение, это, несомненно, плюс для КФЛ. Что вы намерены делать дальше?

Д. Сейчас наши топ-игроки достаточно уверены в своих силах, чтобы поехать на крупный, хорошо освещаемый в игровом мире международный турнир с хорошим при-



ют солидные призы! Вот он наш первый международный триумф!

25 мая 2003 года проходит необычный чемпионат в Киеве. Необычный тем, что в гости приезжают аж 5 игроков из Кишинева с явными намерениями взять реванш. И таки добиваются своего... Молдавский игрок *Ogru* увозит с собой главный трофей чемпионата. Также на соревнованиях присутствуют два игрока из Львова, но особых успехов не добиваются. Иногородние игроки составляют 15% от числа всех участников чемпионата (всего их 45) — невероятный показатель!... Через две недели, во время перерыва в соревнованиях на период сессии, одна из киевских фирм организует закрытый **VIP-чемпионат** с целью собрать у себя самых интересных игроков. И в итоге все довольны — организаторы получают ценный опыт игры, а победители (естественно, из числа лучших геймеров Киева) — неплохие денежные премии. Предполагается, что такие чемпионаты станут регулярными.

29 июня 2003 года в Кишиневе проводится еще один **международный чемпионат**, на который съезжаются уже 4 представителя КФЛ. И киевляне повторяют свой успех! На этот раз *Mika* и *Jeremy* занимают два первых места. Достойный ответ украинцев и КФЛ.

Такая бурная история развития Лиги не могла не вызвать некоторых вопросов. С ними мы и обратились к организатору КФЛ **Депанто**, в миру именуемого как **Елиза-ренко Максим**.

«Мой компьютер игровой» («Мик»), С какого события, по-вашему мнению, началось развитие ФИФА-движения в Киеве?

Депан (Д). Я думаю, что ФИФА-движение начало развиваться с появлением еще приставочных версий игрушки, оснащенных элементарным мультиплеером. Наверняка, разрозненно у кого-то по домам собирались группы друзей и играли между собой. Ну а объединять совершенно незнакомых людей в движение — это пыталось делать КФЛ с момента ее основания.

Д. Конечно же, ответ лежит на поверхности, причина — низкая «раскрутка» чемпионата. Но с другой стороны, всегда так было, что в компьютерном клубе, в лучшем случае, лишь пару человек режутся в футбол, а остальные — в названные игры.

«Мик». Отсутствие постоянного места проведения чемпионатов сильно влияло на посещаемость и популярность ФИФА?

Д. В принципе, у нас всегда было «постоянное место», мы минимум по полгода задерживались в разных клубах. И всегда количество участников от чемпионата к чемпионату заметно «колебалось». Так что эти два фактора сложно связать, но из нашего опыта можно смело заключить, что посещаемость чемпионата напрямую зависит от удобного расположения и комфортабельности клуба.

«Мик». Как, по-вашему, в последнее время ФИФА-движение в Киеве набирает обороты?

Д. Разумеется. Два года назад мы и не мечтали о таком количестве сторонников, которые сейчас считаются нормой. К тому же, са-

ми участниками движения «движутся» вполне эффективно, развивая от чемпионата к чемпионату свою силу, — доказательством тому являются наши первые международные успехи.

«Мик». А что вы можете сказать о развитии ФИФА в других городах Украины?

Д. В последнее время здесь наблюдаются неплохие тенденции. Регулярно играет Одесса (хоть пока что участников не так уж много), неплохие чемпионаты в этом году были проведены в Донецке, проходя чемпионаты в Ровно, скоро должен присоединиться Львов... Их организаторы иногда обращаются к нам за советами, и это хорошо — мы всегда готовы помочь развитию «общего дела».



зовым фондом. Конечно же, за победой. Международный успех нашего игрока, несомненно, увеличит популярность самой игры и местных чемпионатов в городах Украины.

«Мик». Ну что ж, то, что вы сказали, звучит оптимистично. Будем надеяться, что так все и будет. Желую удачи в развитии КФЛ и новых международных побед.

Д. Спасибо, и вам того же ☹. Что я могу добавить. Только то, что одними хитами киберспорт не исчерпывается. Если вы — поклонник ФИФА, и желаете помериться своими силами с другими игроками на официальном уровне, то теперь вы знаете, куда идти ☹.

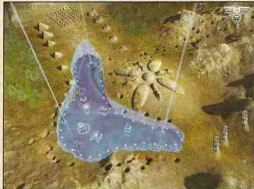
Лаборатория неожиданных

ZloY

Название: K-D Lab

Официальный сайт: www.kdlab.com

Хотя игростроительные компании очень различаются по направленности и средствам достижения своих целей, классифицировать их все же можно. Подобно студиям звукозаписи, в этом сегменте рынка есть крупные бренды, которые штампуют игры с регулярностью конвейера. Они вкладывают огромные средства в рекламу своих проектов. Та-



кие фирмы не берутся за создание игры, если полностью не уверены в том, что она себя окупит. Поэтому их доход всегда стабилен, и это позволяет им заниматься новыми разработками. К сожалению, в созданных таким образом играх часто нет ничего, кроме красивой графики и эффектного звука. Действительно, трудновато вложить в свою работу душу, когда тебя ждет еще десяток проектов. На другом полюсе игрового рынка располагаются небольшие компании, которые часто работают на голом энтузиазме. Тем не менее, иногда они выдают такие игры, что при соответствующей раскрутке они могли бы составить достойную конкуренцию известнейшим хитам. Взгляните хотя бы на ADOM (<http://www.adom.de>) или Progress quest (<http://www.progressquest.com>). У производителей такого типа другая проблема — отсутствие денег. Из-за этого игры, производимые ими, часто не доживают до релизной версии (к счастью, с вышеуказанными все в порядке — ADOM добрался ровно до 1.0, Progress quest — до 6.1) и закрываются на полпути. Чтобы это предотвратить, авторы делают их платными. Здесь послужит хорошим примером небезызвестный *Crimsonland*, из бесплатной игры превратившийся в коммерческую. Его разработчиков следует отнести и вовсе к третьему виду, но об этом говорить сегодня не будем. Между этими двумя крайними вариантами лежит множество промежуточных состояний. Золотую середину в этом ряду занимает калининградская компания **K-D Lab**. Все время своего существования ее сотрудники

искали оптимальное соотношение между средствами, вкладываемыми в разработку, и оригинальностью ее результатов. Сегодня они добились многого, стали уважаемой компанией, от которой игроки всегда ждут чего-то необычного. Понятие «игра от K-D Lab» стало нарицательным, за этой формулировкой всегда скрывается что-то необычное, новое и абсолютно ненормальное. Но вернемся на десять лет назад, когда они только начинали, и проследим весь их путь, постаравшись ничего не упустить, а заодно познакомимся с этими замечательными людьми.

Итак, в августе 1992 года Андреем Кузьминым *aka Krank* на базе Калининградского государственного университета была создана группа **K-Division**, сферой интересов которой являлась разработка real-time-движков и уникальных концепций. Основу группы составляли студенты старших курсов университета, многие из которых позже получили высшее физико-математическое образование. В период с 1992 по 1995 год ими ведется работа над рядом

проектов — **Maze, Zond-age, Fast brain**. На этот период скелетом команды являются Krank, Евгений Худенко *aka Steeler*, Андрей Суханов *aka Kron*, Александр Котляр *aka Sicher* и Михаил Пискунов *aka ShSnark*. В 1993 году к группе присоединяется Дмитрий Радинович *aka Рубль* и берется за бизнес-активность. В сентябре 1995 года в команду приходит Юлия Шапошникова *aka Улитка*, олицетворяя собой эстетическое начало, арт. На ее бережения арендован первый офис. Принято решение создать фирму **K-D Lab**, занимающуюся исключительно разработкой



компьютерных игр. Начинается работа над проектом **SUR**, который так и не был завершен, но существенно повлиял на разработку другого проекта. В мае 1996 года K-D Lab получает приглашение на фестиваль компь-

ютерной графики и анимации «Аниграф», проходящий в Москве. На нем компания демонстрирует незаконченные проекты **Trapnoie** и **Tunnere** и получает награду. К сожалению, эти игры так и не увидели мир, а жаль — сомневаться в их качестве никаких оснований нет. Летом 1996 года команда начинает работу над «**Вангерами**». Игра делается на движке **SUR-Map**, созданном на основе того самого SUR. Более подробно узнать о ней можно из «МКА», №22 от 11.11.02. Достаточно упомянуть, что «Вангери» стали, можно сказать, символом K-D Lab — эти два слова связаны между собой так же прочно, как «Орбит» с сахаром.

Ближе к концу 1996 года K-D Lab переезжает в новый офис и подписывает с издо-



вательской компанией «Бука» контракт на издание «Вангеров» в России. Надо заметить, довольно смелый ход со стороны «буки» — реакция общественности на столь странный проект предугадать было невозможно. Можно сказать, издатель рисковал и, как выяснилось позднее, не зря. В декабре компания участвует в **ENIX Internet Entertainment Contest** — всемирном фестивале оригинальных компьютерных игр. K-D Lab представляет свою головоломку **Brainy ball**, сделанную за два месяца. Игра получает второе место и приз — \$10 000.

Март. В команду приходит художник **Влад Стицкий**. В апреле 1997 выходит как free-ware-продукт игра **Biprolext**, разработкой которой компания поныне занимается несколько лет. Игра является бешеным симбиозом тетриса и арканоида и сейчас законно считается классикой. Замечу, что по арканоидной части игра может составить достойную конкуренцию **DX-Ball** и, возможно, **Ricochet**. По тетрисной же части конкуренцию составить довольно сложно по причине отсутствия конкурентов. Тем не менее, и она обработана выше всяких похвал. В данный момент Biprolext доступна для свободного скачивания с сайта K-D Lab.

В мае 1997 в команду приходит Виктор Краснухутский *aka Ruber* и берет на себя

ответственность за звук и музыку. Летом происходят еще три важных события — «бука» увеличивает срок разработки «Бангеров», по-



казывает их западным издателям, а K-D Lab переезжает в новый офис, арендованный в частном особняке. Сталь лояльное отношение «буки» объясняется, видимо, отсутствием на тот момент сомнений в успешности проекта. В сентябре демо-версия «Бангеров» демонстрируется на выставке ECTS'97. Там компания знакомится с продюсером компании Interactive Magic, которому игра более чем понравилась (позже, после длительных переговоров, I-Magic становится издателем игры на Западе).

В октябре в команду пришел Алексей Иванов aka Ivi, занимающийся низкоуровневой оптимизацией «Бангеров». Через некоторое время регистрируется домен **kd-lab.com**, начавший свою работу в декабре. В этом же месяце пишется игра **MOBL** и отправляется на **ENIX Game Software Contest 2**, куда была приглашена K-D Lab сразу по окончании первого фестиваля. В феврале 1998 года подписывается пресловутый контракт с I-magic на издание «Бангеров» на Западе. На конкурсе **ENIX Game Software Contest** игра **MOBL** получает Гран-при — \$200 000. Довольно неплохо для игры, написанной за пять дней. Существует сайт **mobl.kdlab.com**, на котором можно совершенно бесплатно поиграть в **MOBL** в онлайн. В сентябре выходит демо-версия «Бангеров», тут же попадающая на диски, прилагающиеся к ведущим игровым журналам. Демко пользовалась довольно большой популярностью — будущие фанаты приглядывались к игре. В мае на выставке «Аниграф» «Бангеров» получают две награды и в июне 1998 года наконец выходят. Игра поступает на рынки США, Великобритании и России. В целом ее встречают доброжелательно. K-D Lab уходит в отпуск, чтобы сполна насладиться успехом своего творения. В августе к ним присоединяется новый работник Михаил Жинко aka Дервиз, занимающийся созданием 3D-движка. В октябре «Бангеров» выходит в Германии и Австрии. Впрочем, в силу своей нестандартности особой популярностью они там не пользуются. В феврале начинается работа над игрой «Мехосомма» (будущие «Самогонки»), одновременно с тем появляется новый сотрудник — Максим Милеев aka Арзур. В мае «Мехосомма» демонстрируется на E3. В августе игра на 10 (!) дисках отправляется на **GDC Independent Games Festival 2000**, на котором в декаб-

ре попадает в десятку финалистов. В это же время происходит смена названия «Мехосомма» на «Самогонки» (на Западе — **Moonshine runners**). В марте 2000 года Крайк и Улитка посещают всемирную конференцию разработчиков GDC 2000, на которую приглашены финансисты GDC IGF 2000. Там они знакомятся со многими известными в игровой индустрии людьми. В апреле состоялось подписание контракта на издание «Самогонки» с компанией IC.

В июле 2000 года начинается разработка стратегической игры «Периметр». Сразу хочу предостеречь вас от разглядывания ее скриншотов или просмотра роликов, если вы не хотите провести время, оставшееся до выхода, строя с друзьями о том, движок это или арендированные заранее изображения.

Игра, будучи на первый взгляд обычной стратегией, имеет столько нюансов и интересных шагов, что их хватило бы еще на многие сотни одонов к «Симс». Уже традиционно, для новой игры используется абсолют-



но новый движок. И, как в случае с SUR-Map, он не имеет аналогов. В частности, является единственным в мире псевдоексельным движком. Ноу-хау заключается в использовании огромного количества полигонов, в совокупности дающих изображение, идентичное воксельному. Преимущество данного подхода — в меньшей нагрузке на оперативную память, чем при работе с настоящими вокселями. По словам разработчика, «если бы «Периметр» использовал настоящие воксели, вам понадобилось бы для игры около гигабайта оперативной памяти». А так движок вполне обойдется 200-ми. Это очень радует, учитывая то, что даже RAM 512 метров у нас еще не скоро станет стандартом. В принципе, а возможностей и технологических особенностях движка «Периметра» можно рассуждать еще долго, однако нам нужно двигаться дальше.

В октябре 2001 года выходят «Самогонки» и сразу завоевывают любовь многих геймеров своей неординарностью. Еще бы, игра, что очень характерно для K-D, очень разносторонняя. Для защиты от массовой общественности она имитирует под тоном-

ную аркаду, под маской которой и скрывается истинная самогоничная суть — пошатывающие гонки. Трудно для восприятия, но крайне интересно в исполнении. Кстати, K-D и IC постоянно проводят самогоничные чемпионаты для привлечения новых игроков и поддержания игры на плаву. Надо сказать,



что призом на одном из последних соревнований была коробочная версия «Бангеров» с автографами разработчиков. На данный момент популярность «Самогонки» находится на вполне приемлемом уровне, что только подтверждает правильность подхода к разработке игр, выбранного K-D Lab.

Как видим, K-D Lab добился того, чего они добились, исключительно благодаря целеустремленности и уверенности в себе. В данный момент они полностью поглощены «Периметром». В разработку вкладываются все силы. Разработчик оттачивает финальную версию до блеска, а в это время издатель IC занимается о надлежащей раскрутке. О том, будет ли она интересна в плане геймплея, можно и не говорить — все-таки знак «Игра от K-D Lab» о чем-то говорит. Кстати, некоторое время назад закончился первый официальный чемпионат на «Бангерам» на призы. Данное событие подтверждает хорошие отношения компании к своим продуктам и их поклонникам.

Начав свой путь десять лет назад никому неизвестной командой, K-D Lab тяжким трудом проложила себе дорогу в игровое.



Будем надеяться, что она будет благополучно существовать и далее, ведь исключительно на таких компаниях и держится сегодняшняя игровая индустрия. Пока они есть, нам будет во что поиграть долгими зимними ночами.

P.S. При составлении материала использована информация с официального сайта компании K-D Lab www.kdlab.com.

Александр МАНАКОВ

МАКНИЙ PLAYSTATION

Если бы не требования дизайна и не имидж издания, статью можно было бы озаглавить так: «ePSXe — эмулятор Sony PlayStation». Или точнее: «ePSXe — лучший некоммерческий эмулятор PlayStation (но не PS 2) под Windows». Впрочем, создатели ePSXe не забыли и о почитателях Linux, наряду с «жонконным» вариантом <http://download.epsx.com/files/epsxe152.zip> (всего 270 Кб) выложив и версию для пингвинов — <http://download.epsx.com/files/epsxe152lin.zip> (175 Кб под Linux). В общем, танцуют все!

Системные требования:

✓ **минимальные:** P-200; 32 Мб ОЗУ; CD-ROM x16; Win9x; DirectX — 7a и выше;
✓ **рекомендуемые:** P2-450 и выше; 128 Мб ОЗУ; CD-ROM x40; Win9x; DirectX — 8.0

Но сперва необходимо укомплектовать программу bios'ом и плагинами. Файл bios'a (скачать можно здесь: <http://kupo.pisem.net/emul/scph1001.zip> — 280 Кб) кладем в папку bios, плагины для управления звуком и CD-ROM'ом в программе уже есть, но они очень просты и не имеют никаких настроек, поэтому предлагаем скачать кое-что получше: для CD — <http://home.t-online.de/home/PeteBernert/cdrpeeps103.zip> (58 Кб), для саунда — <http://home.t-online.de/home/PeteBernert/spupeeosdsound106.zip> (33 Кб) или <http://home.t-online.de/home/PeteBernert/spupeeos106.tar.gz> (38 Кб под Linux); эти файлы помещаем в папку Plugins. А теперь видео: <http://home.t-online.de/home/PeteBernert/gpupeepssoftwin112.zip> (163 Кб) или <http://home.t-online.de/home/PeteBernert/gpupeemesag1171.tar.gz> (188 Кб для Linux).

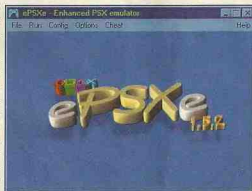
Ссылки приведены на самые практичные, стабильные плагины, но если захотите, то можете поэкспериментировать и подобрать плагины, наиболее подходящие к вашей системе, хоть, впрочем, обычно вполне хватает и этих. Ссылки на другие плагины — в конце статьи.

При первом запуске эмулятора поверх основного окошка сразу же появится меню **WizardGuide** — быстрая настройка эмулятора, состоящая из семи этапов. Можете воспользоваться им, но лучше и понятнее будет осуществить настройку через обычное меню. Закрываем WizardGuide кнопкой **Skip Config**, заходим в меню **Config**, а в нем выбираем опцию **Bios**. Появляется меню **Config Bios**, нажимаем кнопку **Select** — и выбираем bios в однокименной папке. Нажимаем кнопку «Ok», выскакивает сообщение о том, что после введенных изменений эмулятор необходимо перезагрузить, чтобы эти изменения вступили в силу. Нажимаем «Ok», чтобы убрать это сообщение, но эмулятор не закрываем. Это сообщение будет появляться постоянно после настройки каждого плагина. Так что сначала

лучше настроить все плагины, а потом уже перезагрузить эмулятор, чтобы все новые настройки вступили в силу.

Следующая опция в меню **Config** — **Video**, здесь кнопка **About** — информация о создателе плагина, **Test** — тестирование на работоспособность, **Config** — настройки плагина. Выбираем видеоплагин от P.E.Op.s и заходим в его настройки, нажав кнопку **Config**. Все, что нужно сделать, — это нажать на кнопку **Select Device** и выбрать первичный видеодрайвер, а затем нажать «Ok», после чего в блоке **Resolutions&Colors** выбрать разрешение экрана — 640x480 — максимальное разрешение приставки. С остальными опциями, думаю, разберетесь потом. С настройкой видео закончено.

Далее — настройка аудио. Выбираем **Config > Sound** — появляется меню **Config Sound**. Лучше выбрать **ePSXe SPU Core** — встроенный звук самого эмулятора. Хоть он и не отличается особым качеством, но для начала вполне подойдет, тем более что он не требует никаких настроек и хорошо совместим с большинством игр. Кстати, можно просто отключить звук, но для этого тоже потребуются плагины — **NoSound**. Также в меню **Config Sound** есть еще четыре опции, напротив которых проставлены галочки:



1. **Enable Sound [Select to enable ADPCM sound]** — включить ADPCM-звук, также необходимо, чтобы включить XA — звуки (все это — звуковые форматы приставки).
2. **Enable CDDA Sound [Select to enable CDROM sound]** — подключить CDDA-звук (в основном, музыка).
3. **Enable XA sound [Select to enable XA sound in MDEC]** — включить XA-звук; толь-

ко при этом условии будет слышен звук в видеороликах MDEC-формата.

4. **Enable SPU IRQ hack [need in some games]** — эта опция необязательно, но следует учитывать, что во многих играх звук не будет слышен, если она не будет включена. Необходимость ее проверяется для каждой игры «методом тыка». Подтверждаем выбор плагина, нажав «Ok», и переходим к настройке CD-ROM.

Выбираем в основном меню эмулятора **Config > Cdrom**. Лучше всего будет установить Barrett-Kazuyuki CDR driver, наиболее неприхотливый и быстрый плагин для Win95/98/Me, под Win2000/XP, пойдет Pete's CDR ASPI Driver. Нажав кнопку **Configure**, переходим в меню настройки плагина CD-ROM. Здесь выбираем букву, под которой установлен в системе CD-ROM (при переходе на другой диск, например виртуальный, букву, конечно же, нужно будет сменить). После этого жмем «Ok».

Следующее — настройка джойстика. Никаких плагинов для его настройки не требуется. В качестве джойстика могут выступать как аналоговые или цифровые джойстики, подключенные к порту звуковой карты, так и джойстик от самой приставки, а также клавиатура с мышью. Заходим сначала в меню первого джойстика **Config > Game Pad > Pad1**. В этом меню можно назначить кнопки управления. Рычагом аналоговых джойстиков присваиваем значенные по осам их движения: ось X (красная стрелка в меню настройки) — лево-право; ось Y (синяя стрелка) — вперед-назад. Опции джойстиков с поддержкой функций **ForceFeedback** выбираются в блоке **Runnable: Type** — драйвер, используемый для преобразования сигнала с ForceFeedback-джойстиков; это может быть DirectX или драйвер **Burutter.dll**. При выборе **None** вы будете использовать свой джойстик как обычный. Типы джойстиков (в правом верхнем углу меню) следует выставлять в зависимости от устройства, которое вы будете использовать.

✓ **Digital Only** — любое цифровое устройство, клавиатура или джойстик. Если у вас нет аналогового джойстика, ставить только этот режим — избежите множества проблем.

✓ **Digital/Analog (F5)** — цифровые или аналоговые джойстики (переключение между режимами — клавишей F5). Соответствен-

но, ставить только в том случае, если у вас есть аналоговый джойстик.

✓ **Digital/Analog Mouse T0 (F5)** — цифровые или аналоговые мышь. Не ставьте никогда — просто нет смысла (если у вас нет не так давно появившихся помесей мыши и джойстика, например от Logitech).

✓ **Digital/Analog Mouse T1 (F5)** — так же цифровые или аналоговые мыши.

✓ **Digital/Mouse (F5)** — цифровые устройства или мыши. Ставьте этот режим, если играете в стратегию, например Command & Conquer PS.

✓ **Disabled** — отключить джойстик.

Следом идут карты памяти. Выбираем **Config > Memory Card**. Нажимаем кнопку **Select**, подключаем по очереди обе карты памяти (файлы с расширением **.mcr**). Выбрав, жмем «Ок». Компьютер обладает дополнительными возможностями: карты памяти можно легко создавать и копировать. Для этого есть специальные программы (<http://kupo.pisem.net/emul/vgsautome.m.zip> — 28 Кб или же <http://www.ep-sxe.com/files/ePSXeCutor1052.zip> — 145 Кб).

Так, у нас в меню **Config** осталась еще одна опция — **NetPlay**. В нее можно выбрать сетевой плагин **Cyberpad** — если вы используете при игре файлвол, то настраивать его не нужно, просто выберите его и нажмите **Ок**. Теперь при запуске игры у вас будет появляться меню **NetWork**, в котором необходимо выбрать свой статус (Сервер или Клиент). Если все правильно и связь установлена — можно смело нажимать **Start Game**. Также в менюшке предупреждает, что разные версии одной и той же игры могут не работать вместе (на примере — *Gran Turismo 2*). Игра поддерживается как через модем (в том числе и в Интернет), так и по локальной сети — для выбора режима воспользуйтесь попунктом **Connection Speed**. Если же вы не собираетесь играть по сетке, то выберите опцию **Play Offline** и затем — **Start Game**.

Если вы вообще не собираетесь играть по сети, то в меню **NetPlay** вместо **Cyberpad** выберите **Disabled NetPlay**, и меню **NetWork** не будет выскакивать перед каждым запуском игры.

Следующее меню основного окна эмулятора — **Options**. Нижняя опция этого меню — **Country**, предназначена для выбора системы диска, **PAL** или **NTSC**. В большинстве случаев опция **Autodetect** вполне хватает, но иногда эмулятор не может распознать систему, в которой записан диск, и тогда его необходимо выставить вручную.

Включение верхней опции **Auto load pff files enabled** позволяет потянуть записываемые вами игры на лету, то есть во время игры.

Что для этого нужно:

✓ вы можете найти **.pff**-файлы в Сети — это патчи для игр, но нужно брать патчи именно под ту игру, которую вы хотели бы исправить;

✓ вы должны скопировать **.pff**-файл в директорию **/patches**;

✓ на диске с игрой найдите файл с названием наподобие **SLES*, SCES*** или **SLUS***. Назовите (переименуйте) ваш **.pff**-файл точно так же (не забывайте про регистр);

✓ при следующем запуске игры эмулятор запустит патч из своей директории **/patches**.

С настройками покончено, теперь можно оценить плоды своих усилий! В меню **File** основного окна ePSXe выбираем команду **Run Bios**. Эмулятор перейдет в полноэкранный режим и после секунды-другой ожидания появится знакомая заставка с логотипом Sony PlayStation, раздается характерная мелодия и появится основное меню Bios, в котором можно выбрать работу либо с Memory card, либо CD Player. А можно сразу перейти к игре. Поставьте диск и запустите эмулятор, выбрав в меню **File** команду **Run CDROM**.

Хорошо, если диск ваш, а если нет — что же, тогда можно сделать его копию на жестком диске. Файлы-копии находятся на вичестере в виде **image**-файлов с расширениями **.cue** и **.bin**. Сделать такой image-файл можно с помощью программы **CD-
Win** (<ftp://ftp.disc4you.de/cdrwin/cdr38e-e.exe> — 601 Кб) Создание фай-

ния и... Игра выдает сообщение, что вставлен неверный диск! Так происходит потому, что в оперативной памяти эмулятор все еще хранит данные первого компакт-диска, а простая замена дисков в приводе ни на что не влияет. Для этого служит пункт **File > Change Disc**. Сменив диск в приводе, выбираем эту опцию, а в ней — следующий диск (опция **CDROM**) или image-файл (опция **ISO**), а уже после этого нажимаем в игре подтверждение смены диска. А как выйти в рабочее окно эмулятора, не сбросывая при этом игры? Очень просто: нажимаем клавишу **Esc**, и игра переходит в фоновый режим работы. Прodelайте все необходимые вам действия, затем, чтобы вернуться обратно в игру, выберите в меню **Run** опцию **Continue**, и вы снова в игре. Если вы вообще поставили диск с другой игрой, тогда в том же меню выберите опцию **Reset**, новая игра запустится сама.

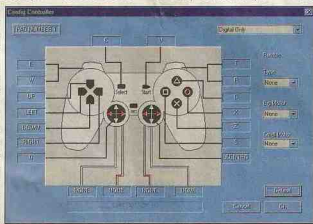
В меню **Run** остались еще две опции — **Save State & Load State**. Они служат, соответственно, для сохранения и загрузки состояния игры в любой момент времени. Опять же нажимаем **Esc**, выходите в Windows и сохраните или загрузите с помощью этих опций игру. То же самое можно проделывать, не прерывая игры, при помощи клавиш: **F1** — запись игры в выбранный слот, **F2** — выбрать слот (всего их пять, вы можете их увидеть при включенном меню FPS видео-плагины), **F3** — загрузить состояние выбранного слота. Небольшой нюанс: при использовании **Load State** в многодисковых играх эмулятор проверяет принадлежность всех **Save State** по первому диску, а это значит, что для загрузки сохранения, сделанной, предположим, на третьем диске, надо сначала запустить первый диск, загрузить сохраненку, а потом заменить диск на третий, дав команду **Change Disc**.

А теперь, как и обещал, ссылки на другие плагины.

Видео: софтверный плагин от Kazuya (<http://www.kazuya.com/test/plugins/gpuKazSoft18.zip>).

Аудио: звуковой плагин от Null'2 (<http://www.psxemu.com/null/download/spuNull135.zip> — 16 Кб); плагин **Eternal** (<http://www1.odn.ne.jp/psx-alternative/download/spuEternal130.zip> — 48 Кб); плагин **Andy's** (<http://www1.odn.ne.jp/psx-alternative/download/spuAndy016.zip>).

Дополнение: **SpeedUp** (<http://kupo.pisem.net/emul/speedup.rar> — 36 Кб) повышает приоритет игры в системе, тем самым немного ускоряя ее. А вот программа для «квидирания» и просмотра видеороликов с дисков с возможностью сохранения в **avi**-файл — **VonyPS** (<http://www.psxemu.com/tools/movies/PSmovie040612.zip> — 194 Кб); маленькое, но приятное дополнение к ней — обложка для эмулятора, позволяющая создавать и хранить индивидуальные конфигурации для каждой игры.



ла занимает от 5 до 10 минут и занимает на жестком диске от 500 до 750 Мб. Запускается такой файл из того же меню **File** опцией **Run ISO**, в окне поиска находите созданный вами image-файл и открываете его. Использование виртуального **CD-ROM'a** упрощает использование image-файла. **Demon323** (<http://kupo.pisem.net/emul/daemon323.exe> — 444 Кб) прекрасно подходит для этой цели.

Еще одно из опций — **Run PS-exe** — нужна для того, чтобы запускать игры, главный исполняемый файл которых имеет расширение **.exe**. Обычно диски с записываемыми **.exe**-файлом — это так называемые «два/три/четыре в одном» — проще говоря, сборки с несколькими играми на одном диске.

Кстати, тот же Final Fantasy 8 занимает четыре диска — как быть, если диск пробыл, и игра запрашивает следующий диск? На первый взгляд, все просто — убираешь первый диск и вставляешь второй, далее жмешь клавишу подтвержде-

...Плюс Intel'лектуализация всей страны!

Владимир СИРОТА
vovsir@yandex.ru

Наверное, любой, кто хоть мало-мальски знаком с компьютерной техникой, с легкостью ответит на вопрос, слышал ли он о корпорации Intel. Конечно же да! — воскликнет подавляющее большинство, — это крупнейший в мире производитель процессоров. Совершенно верно. Однако далеко не всем известно, что помимо своей основной производственной и научной, компания Intel занимается еще и образовательной, а также благотворительной деятельностью. Причем, что не может не радовать, многие образовательные программы и благотворительные акции компания проводит не где-то там, на «далеком Западе», а на просторах «родинки СНГ». Да, действительно, очень большое внимание Intel уделяет популяризации информационных технологий (ИТ) на просторах экс-СССР. И безусловно, приятно, что Украина по перечню проводимых мероприятий подобного рода занимает далеко не последнее место среди бывших «республик-сестер». О том, сколь важное значение придает Intel популяризации среди молодежи сведений о новейших достижениях в области ИТ, свидетельствуют следующие факты.

У соседей — карнавал

Например, в текущем году во многих российских городах с огромным успехом проходят «Карнавалы цифровых технологий», организуемые корпорацией Intel при поддержке компаний BMW, Microsoft и Samsung. С начала года «Карнавалы» были организованы в Краснодаре, Нижнем Новгороде, Ростове-на-Дону, Самаре, Саратове. Эти мероприятия посетило около 150 тысяч (!) человек. При этом более 10 тыс. российских семей приняли участие во всеукраинской программе Intel «Мощный компьютер — в каждый дом!», стартовавшей одновременно с «Карнавалами». Как ожидается, до конца текущего года вышеуказанным мероприятиям Intel будут охвачены еще не менее 5 регионов России.

Основная задача «Карнавалов цифровых технологий» — демонстрация широких возможностей применения новейших компьютерных технологий в повседневной жизни. Например, центральным элементом каждой такой выставки является «Цифровой дом XXI века». Этот «Дом» представля-

ет собой фрагмент современной квартиры, в которой все бытовые приборы и устройства подключены к Интернету. «Цифровой дом» пользуется огромной популярностью у посетителей. На обязательном стенде «Интернет и обучение» все желающие могут пройти тесты по иностранным языкам, химии, физике, биологии, получить доступ к мировым запасам знаний в Интернете. А на аудиостенде предлагается записать сочиненное тут же музыкальное



произведение на компьютер в реальном времени. Мощная домашняя видеостудия позволяет посетителям самостоятельно снять и смонтировать собственный кинофильм. С помощью «Виртуального салона красоты», целиком «вмещающегося» на современном ПК, основанном на новейших компьютерных технологиях, представительницы прекрасного пола в считанные минуты могут изменить свой стиль и смоделировать новый имидж. Любителям автомобильных гонок предлагается совершить на «Карнавалах» увлекательный виртуальный тест-драйв BMW, для чего фирма BMW предоставляет автомобиль, оснащенный компьютерной системой на базе процессора Intel Pentium 4.

А популярная программа «Мощный компьютер — в каждый дом!» предусматривает выгодные условия при приобретении комплекта современного компьютерного оборудования в кредит на 12 месяцев с выплатой небольшого первоначального взноса.

Intel — друг молодежи

В Украине дела в области ИТ-образования обстоят довольно неплохо — Intel в этой сфере проявляет завидную активность.

Стоит сказать, что более 30 тыс. человек посетили «Неделю цифровых технологий», проведенную в июне компанией Intel в четырех вузах Киева. Задачей данного мероприятия было ознакомление абитуриентов и студентов вузов столицы с возможностями современных информационных технологий. Девиз проводимой кампании звучал следующим образом: «Студент! Может ли мощный компьютер изменить твою жизнь? Да! Компьютер — не роскошь, а залог твоего успешного будущего».

Такого рода образовательные мероприятия проводились в Киевском национальном университете им. Тараса Шевченко, Национальном техническом университете Украины «Киевский политехнический институт (НТУУ КПИ), Киевском национальном экономическом университете и Национальном авиационном университете. В каждом из этих вузов были установлены демо-стойки с компьютерами на базе процессоров Intel Pentium 4 с поддержкой технологии Hyper-Threading. Причем это были ПК от 5-ти украинских компьютерных компаний, поддерживавших данную акцию: «Фокстрот», «Навигатор», eVerest, DiaWest и «Квазар-Микро». Все фирмы-участники «Недели цифровых технологий» представили специальные ценовые предложения по приобретению ПК на базе процессора Intel Pentium 4, которыми впоследствии смогли воспользоваться абитуриенты, поступившие в вузы, где проводились акции в рамках «Недели». Кроме того, из каждого вуза, в котором прошла «Неделя цифровых технологий» Intel, по результатам вступительных экзаменов были отобраны по 25 лучших первокурсников. Эти счастливицы получили приглашение посетить в начале сентября «Студенческое торжество Intel», где разыгрывались пять ПК на базе процессора Intel Pentium 4 от украинских компаний, принимавших участие в акции. При этом всем участникам студенческого торжества были вручены памятные подарки.

«Мы ставим перед собой задачу помочь вывести уровень образования молодежи в Украине на новый уровень. Знание и использование тех широких возможностей для обучения, работы и творчества, которые предоставляют современные ПК на базе процессора Intel Pentium 4, позволяют заложить прочный фундамент для дальнейшего успеха в жизни и профессиональной

деятельности сегодняшних выпускников школ и студентов», — отметил Андрей Гребень, генеральный директор представительства Intel в странах СНГ.

Стоит сказать, что вышеупомянутая неделя «Неделя цифровых технологий» в вузах Киева — далеко не первая просвети-

готовленные консультанты знакомили ораторов с возможностями современных настольных и мобильных компьютеров, наглядно демонстрируя им преимущества использования современного мощного ПК для учебы, творчества и развлечений. Дети могли узнать, на что способен современный компьютер в таких областях,



тельская акция Intel в нашей стране в области образования. В ноябре-декабре прошлого года более 9 тыс. студентов посетили «Дни компьютерных знаний Intel», проведенные представительством корпорации Intel в Украине в трех вузах Киева и Донецка (в НТУУ КПИ, Национальном университете «Киево-Могилянская Академия» (НУК-МА) и Донецком национальном техническом университете (ДонНТУ)).

Возвращаясь к акциям этого года, можно добавить, что более 10 тысяч человек стали посетителями стенда Intel, который был организован к празднованию Дня Киева 24-25 мая. Примерно столько же народу побывало ранее в «Виртуальном салоне красоты», работавшем в марте на специально организованном стенде в помещении киевского торгово-развлекательного комплекса «Лобуче».

Не забывает компания Intel и о необходимости дружеской поддержки совсем юного поколения, помогающей в обеспечении того самого счастливого детства, о котором так любят много говорить товарищи взрослые.

Все лучшее — детям

Этим летом в международном детском центре «Артек» состоялся «Фестиваль цифровых технологий» корпорации Intel, который смогли посетить около 3000 подростков среднего и старшего школьного возраста, отдыхающих в международном детском центре. Они смогли воочию убедиться, как новейшие информационные технологии изменяют нашу повседневную жизнь, и ощутить наступление эры персональных компьютеров с расширенными мультимедийными возможностями. На период проведения фестиваля в одном из корпусов «Артека» было установлено семь тематических стендов с ПК на базе процессоров Intel Pentium 4 с поддержкой технологии Hyper-Threading, а также один стенд с мобильными компьютерами на основе технологии Intel Centrino. Хорошо под-

готовленные консультанты знакомили ораторов с возможностями современных настольных и мобильных компьютеров, наглядно демонстрируя им преимущества использования современного мощного ПК для учебы, творчества и развлечений. Дети могли узнать, на что способен современный компьютер в таких областях, как запись, обработка и воспроизведение цифровой аудио-, фото- и видеоинформации. Опытные специалисты попытались сориентировать молодое поколение в средствах коммуникации (поиск информации в Интернете, создание собственных web-страниц, общение), а также увлекательно рассказали о подключаемых к ПК цифровых устройствах. Желающим предоставлялась возможность поработать с современным обучающим ПО [энциклопедии, программы-переводчики и т.д.], поиграть в компьютерные игры и т.п. Присутствующие могли воочию убедиться, что сегодня мощный компьютер на базе процессора Intel Pentium 4 может выступать в роли домашнего кинотеатра и музыкального центра, бытового цифрового обучающего центра для освоения новых знаний и познания окружающего мира, а также в качестве инструмента для раскрытия творческого потенциала, да и просто стать средством общения.

На отдельной сцене были организованы виртуальные звезды на копии гоночного болида в натуральную величину, за рулем которого ребята могли испытать свою сноровку и удачу в качестве пилота «Формулы-1» на разных этапах мирового чемпионата.

Были на «Фестивале» и все признаки настоящего «Карнавала» ☺, включая «Виртуальный салон красоты» и т.п.

По завершении «Фестиваля цифровых технологий» представители корпорации Intel передали в дар МДЦ «Артек» 20 персональных компьютеров на базе процессора Intel Pentium 4 с технологией Hyper-Threading, которые должны стать основой постоянно действующего Центра компьютерного творчества, в котором молодые ораторы смогут реализовать свои творческие замыслы.

Intel с нами!

Конечно же, нельзя не вспомнить об участии компании Intel, совместно с Samsung, в проведении в июне Международной игровой ярмарки, посвященной трелетью «Моего игрового компьютера». Всего в мероприятии участвовало более 29 компаний, как украинских, так

и из ближнего зарубежья. Нужно подчеркнуть, что в каждом из имевшихся на ярмарке ПК были установлены процессоры компании Intel, причем довольно мощные. Ведь не секрет, что игровой компьютер должен обходиться просто огромной производительностью для обеспечения запросов современных 3D-игр, весьма требовательных к ресурсам аппаратной начинки компьютера. Нужно сказать, что эти компьютеры показали себя с лучшей стороны, например, они с честью выдержали 4-дневный игровой марафон в гейм-зоне Ярмарки.

Главной задачей Ярмарки было привлечь внимание молодого поколения к свежайшим разработкам в области создания компьютерных игр, а также продемонстрировать производительные современные компьютеры, с помощью которых пользователи смогут насладиться всеми мультимедийными и визуальными достоинствами игрового процесса. В ходе выставочных мероприятий подрастающее поколение (и не только оно!) лично удостоверилось, что при помощи мощнейших процессоров Intel Pentium 4 с технологией Hyper-Threading можно получить массу удовольствия от общения с ПК. Широчайший спектр программных и аппаратных возможностей продвинутых игровых платформ дает возможность получить заряд позитивной энергии, которую можно растратывать как минимум несколько учебных дней ☺. Наверное, после посещения Ярмарки не осталось никого, кто бы не осознал, что с появлением нынешнего поколения мощных персональных компьютеров игровой процесс значительно изменился. Производительные современные ПК повышают привлекательность игры, поскольку позволяют пользователям



максимально приблизить игровой процесс к реальности. Ведь современная игрушка — это и фотореалистичная 3D-графика, и многоканальный «окружающий» звук. Понятно, что все эти «прелести» требуют значительных затрат вычислительных ресурсов, которые в состоянии обеспечить только техника, отвечающая самым современным требованиям. И каждый побывавший на игровой Ярмарке смог еще раз удостовериться, что «моду» на высокопроизводительные, в том числе игровые ПК, сегодня, как и уже много лет подряд, в значительной степени диктует и компания Intel.

[illegible]

	ГРН	у.в.	код
Аби E7-AD0 845PE		90	5
Аби E7-6000		90	5
Сигарета G4-CE600 845GE		90	5
Аби E7-8450		81	5
Аби E7-8450		92	5
Аби P185S-845PE		96	5
Сигарета G4-R10700W 845G0		101	5
Сигарета G4-74000 845G0/MCP		104	5
Аби E7-8450		105	5
Сигарета G4-74000 845G0		105	5
Видеомагн. P1-845G0/H5		112	5
Аби P175-845G0		116	5
Аби P175-845G0		116	5
Аби P175-845G0		119	5
Аби P175-845G0		120	5
Сигарета G4-7430P-A Штырь 845G0		122	5
Сигарета G4-74000 845G0 845G0		121	5
Сигарета G4-74000W 845PE		126	5
Аби P27-845G0		151	5
Аби B75P 845G0 845G0		164	5
Жесткий диск IDE			
Аби E7-AD0 845PE 7200	270	56	2
HDG 14400 7200 845PE 845PE	346	44	2
AGS 14400 7200 845PE 845PE	431	78	2
HDG 14400 7200 845PE 845PE	432	86	2
845G0 7200 845PE 845PE	44	44	2
845G0 7200 845PE 845PE	47	47	2
845G0 7200 845PE 845PE	72	72	2
845G0 7200 845PE 845PE	78	78	2
845G0 7200 845PE 845PE	79	79	2
845G0 7200 845PE 845PE	81	81	2
845G0 7200 845PE 845PE	85	85	2
845G0 7200 845PE 845PE	88	88	2
845G0 7200 845PE 845PE	97	97	2
845G0 7200 845PE 845PE	109	109	2
845G0 7200 845PE 845PE	144	144	2
Сетевые карты			
Сетев. 32-845PE 845PE 845PE	10	17	3
Сетев. 32-845PE 845PE 845PE	23	23	3
Сетев. 32-845PE 845PE 845PE	235	238	3
Сетев. 32-845PE 845PE 845PE	42	42	3
Сетев. 32-845PE 845PE 845PE	44	44	3
Сетев. 32-845PE 845PE 845PE	361	67	3
Сетев. 32-845PE 845PE 845PE	352	67	3
Материнские			
Аби E7-AD0 845PE 845PE 845PE	178	33	3
Аби E7-AD0 845PE 845PE 845PE	184	34	3
Аби E7-AD0 845PE 845PE 845PE	216	40	3
Аби E7-AD0 845PE 845PE 845PE	246	42	3
Аби E7-AD0 845PE 845PE 845PE	257	25	3
Аби E7-AD0 845PE 845PE 845PE	334	40	3
Аби E7-AD0 845PE 845PE 845PE	378	70	3
Аби E7-AD0 845PE 845PE 845PE	399	399	3
Аби E7-AD0 845PE 845PE 845PE	594	73	3
Аби E7-AD0 845PE 845PE 845PE	594	110	3
Аби E7-AD0 845PE 845PE 845PE	777	777	3
Аби E7-AD0 845PE 845PE 845PE	848	120	3
Аби E7-AD0 845PE 845PE 845PE	826	155	3
Аби E7-AD0 845PE 845PE 845PE	881	881	3
Аби E7-AD0 845PE 845PE 845PE	1379	355	3
Аби E7-AD0 845PE 845PE 845PE	2241	415	3
Аби E7-AD0 845PE 845PE 845PE	31	31	3
Сетевые адаптеры			
Сетев. 32-845PE 845PE 845PE	46	33	3
Сетев. 32-845PE 845PE 845PE	51	51	3
Сетев. 32-845PE 845PE 845PE	63	135	3
Сетев. 32-845PE 845PE 845PE	73	73	3
Сетев. 32-845PE 845PE 845PE	81	81	3
Сетев. 32-845PE 845PE 845PE	86	86	3
Сетев. 32-845PE 845PE 845PE	123	123	3
Сетев. 32-845PE 845PE 845PE	152	152	3
Сетев. 32-845PE 845PE 845PE	154	154	3
Сетев. 32-845PE 845PE 845PE	197	197	3
Сетев. 32-845PE 845PE 845PE	197	197	3
Сетев. 32-845PE 845PE 845PE	323	323	3
Сетев. 32-845PE 845PE 845PE	379	379	3
Сетев. 32-845PE 845PE 845PE	388	388	3
Сетев. 32-845PE 845PE 845PE	421	421	3
Сетев. 32-845PE 845PE 845PE	486	486	3
Мониторы			
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	778	144	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	1053	198	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	1359	386	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	1607	298	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	1800	360	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2025	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T173000 Dynaford, TCO 912360 160	2170	319	2
T			

[illegible]

ВНИМАНИЕ!!!
Недостающие номера «**МиК**»
вы всегда можете приобрести в мага-
зине «**Сучасник**» пр. Победы, 29
(метро «КПИ») тел. 274-32-29

Код	Название фирмы	Стр
1	IT Park [044-4648262,4647185]	31
2	Искосфт [044-2464389,2345335]	6
3	Компютеринтерсервис [044-2368800,2164650]	3
4	Мультитрейд [044-2470598,2375184]	32
5	Укркомплет [044-2064744,4593804]	4

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ» №39 (97), 29.09.2003.
Тираж: 11 000. Цена договора.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Учпечто»: 22307
Учредитель: ООО «К-Инфо»
03057 г. Киев-57, а/я 61.
info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель.
Перепечатка материалов только с разрешения редакции.
© «Мой компьютер», 1998-2003.
Издатель: ООО «ИП «Мой Компьютер»

Телефон редакции: 455-6888, 455-6794.
Издатель: Михаил Лыткин.
Главный редактор: Татьяна Кохановская.
Зам. главного редактора: Ефим Беркович.
Начальник информ. отдела: Василий Попов.
Начальник отдела X: Дмитрий Лысенко.
Художественный редактор: Федор Сергеев.
Литературные редакторы: Оксана Пошко,
Данил Перцов.
Корректор: Полина Хатимлянская.
Верстка: Дмитрий Василенко.
Художник: Андрей Шпорняков.
Секретарь ДЗБР: Денис Бондаренко.
Реклама: Олег Федоров,
Валентина Марквич-Кудачкина.

Офис-менеджер: Тамара Заворонина.
Отдел маркетинга: Надежда Николаева,
Роман Бурасовский, Юрий Литвин.
Начальник отдела полиграфии:
Дмитрий Можаяв.
Сбыт: Лариса Остаповская, Елена Назарова.
Экспедирование: Анатолий Ключко.
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрельковский.
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотоуввод: ООО «Миран», тел. (044) 247-4438.
Печать: друковня ТМ "Монарх".
©ОВ "Видавнична група "Експрес", тел. (0322) 97-47-68,
зач. № 693

C E N S O R E D

МОИ
КОМПЬЮТЕР



Софт (413 статья)



Хард (348 статей)



Интернет (298 статей)



Программирование (145 статей)



"Имеющий Уши" (80 статей)



Разное



Уголок читателя

Статьи
в онлайн в день
выхода номера



Новости
каждый день



Promo
акции, скидки,
розыгрыши



О нас
все, что вы
знали и так



Поиск
статей по названию
и номеру еженедельника



Теплые места для рекламы

C E N S O R E D

C E N S O R E D

C E N S O R E D

<http://www.mycomp.com.ua>
в цифрах и фактах



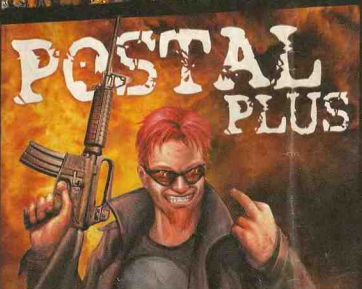
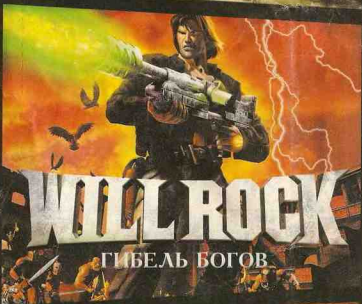
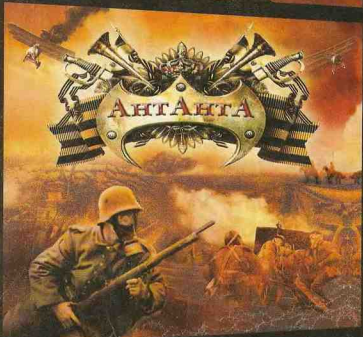
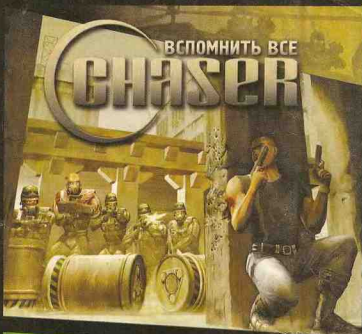
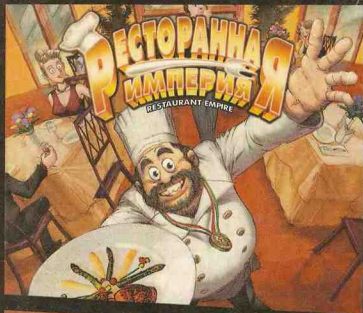
опасайтесь
пиратских копий

ТОЛСТЫЕ И БЫСТРЫЕ
ВЫДЕЛЕНКИ



Специальные условия для
Подолы, Оболони, Куреневки, Академгородка

т. 464-8262
464-7185



НОВАЯ КОЛЛЕКЦИЯ ХИТОВ ОТ МУЛЬТИТРЕЙД

Издатель на территории Украины – компания "МУЛЬТИТРЕЙД".

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

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

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

