

# МОЙ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 40(98)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»  
Подписной индекс 22307

6.10.2003

CRUISE SHIP  
TYCOON

ХРОМ  
EMPIRE  
— OF —  
MAGIC

Сибиряк 2

# Фантастична Зустріч



**реальность  
фантастики**

**18.10.03 р. 15:00**

Книжковий магазин "Буква"

Зустріч із видатним письменником  
**Володимиром Васильєвим**  
та героями його нової книги  
"Лик черной пальмиры"

[www.rf.com.ua](http://www.rf.com.ua)  
[info@rf.com.ua](mailto:info@rf.com.ua)  
Передплатний  
індекс: 08219

Презентація журналу "Реальность фантастики",  
конкурси та багато іншого...

# Подписка 2003

С 1 января «Мой компьютер игровой» выходит еженедельно!

- Подписаться на «Мой компьютер игровой» можно во всех отделениях «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания, в зависимости от периода, составляет: 1 месяц – 6.88 грн, 3 месяца – 20.39 грн, 6 месяцев – 40.18 грн.
- Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: [www.poshta.kiev.ua](http://www.poshta.kiev.ua), [www.blitz-poss.com.ua](http://www.blitz-poss.com.ua), [www.kss.kiev.ua](http://www.kss.kiev.ua), и для жителей зарубежья — [www.ukrprensa.kiev.ua](http://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  
(05366) 2-5833  
Луганск  
ЧП Ребрик (0642) 55-8235  
Львов  
Деловая пресса (0322) 70-5482,  
Львівські оголошення 97-1515,  
Львовский курьер 21-2201

Николаев  
Ночуха (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](http://www.privatbank.com.ua)

## СПОНСОР КОНКУРСА "КРАЩА СТАТТЯ ЖОВТНЯ"



**ГОЛОВНИЙ ПРИЗ**  
**EPSON Stylus Photo 915**  
**5760 dpi,**  
**6-кольоровий друк**  
**прямий друк**  
**з цифрової камери**  
**друк фотографій**  
**без полів**



[www.cis.kiev.ua](http://www.cis.kiev.ua)  
Україна, 01013, Київ, вул. Будиндустрії, 5.  
[yav@cis-kiev.com](mailto:yav@cis-kiev.com)  
Тел. 2955580, 2959410  
**ООО "Комп'ютерІнтерСервіс"**

## Список статей

1. BondD.  
Forgotten Legend, стр. 7.
2. Андрей М. aka SCRATCH.  
Panzers, стр. 8.
3. Олег СТАРИНСКИЙ.  
Syberia 2, стр. 9.
4. Том/Док/КЕРТИС.  
Хром, стр. 10-12.
5. Клымык П.  
Cruise Ship Tycoon, стр. 13-15.
6. Алексей ТУР aka Ieprecon.  
Empire of Magic, стр. 16-17.
7. Вирджин КЕМПЕР.  
Top Gun, стр. 18.
8. Ростислав МАЛЬКО aka Pepel.  
Spy Hunter, стр. 19.
9. Том/Док/КЕРТИС, Ефим БЕРКОВИЧ aka Rand.  
Демидурги II, стр. 20-21.
10. Дмитрий АМПИЛЛОВ.  
WCG 2003, стр. 22-23.
11. Том/Док/КЕРТИС  
Записки автоответчика, стр. 24-25
12. DAVERT.  
Прогулки с Delphiном 2, стр. 26-27.
13. Антон ТОКАРЕВСКИЙ.  
NVIDIA вчера, сегодня, завтра 3, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе





Осень в самом разгаре. Хотя и погода, скажем так, не очень и осенняя. Как и летом на улице светит солнышко. Поэтому если Вам и сейчас жарко, берите в руки свежий номер "Игорьградского вестника" и проходите в наш комфортабельный, кондиционируемый экскурсионный автобус.

## Наш командос

Радостная новость для всех поклонников тактического сериала **Commandos**, созданного разработчиками испанской компании **Pyro Studios**, пришла к нам от «Нового Диска». Русская версия третьей части этой игры — **Commandos 3: Destination Berlin** — появится одновременно с мировым релизом. Это произойдет уже в начале октября этого года. Версия от «Нового Диска» будет носить название **«Commandos 3: Пункт назначения — Берлин»**. В ней вы снова встретитесь со старыми знакомыми — солдатами спецподразделения армии союзников, действующего в тылу врага. «Вы перенесетесь глубоко в немецкий тыл, где попытаетесь провести отряд командос по самым опасным миссиям через три захватывающие динамичные кампании. Отпачивать новизна стратегия предлагается в заснеженных руинах Сталинграда, лесах Центральной Европы и на пляжах Нормандии. Отряд командос — лучший во всей армии Сопротивления. Готовы ли вы возглавить эту команду? Тем, кто следит за новостями, должно быть известно, что эта часть игры будет в большей степени ори-

ентирована на экшен, чем ее предшественница. Вам придется то и дело участвовать в любовых столкновениях с противником, причем действовать не только силами своей группы, но и в составе крупных воинских формирований. За время прохождения игры вашим бойцам придется принять участие в боях на



территории Сталинграда, попытаться перехватить немецкий поезд, на котором нацисты собираются вывести в Германию награбленные во Франции произведения искусства, а также помочь войскам союзников высадиться в Нормандии. Однако это не значит, что

игра будет экшеном от и до. Будут и «тихие» операции в тылу врага, и захват важных документов, и все прочие прелести жанра.

«Commandos 3: Пункт назначения — Берлин» использует новый движок, который порадует нас прекрасной графикой, спецэффектами и новыми возможностями, отсутствовавшими в предыдущих частях игры. Короче говоря, ждем октября. «Commandos 3: Пункт назначения — Берлин» будет продаваться как в box-, так и в jewel-версиях.

## Золотоглазые оборотни

Компания **ТС** объявила об отправке в печать игры локализованной версии игры **The Elder Scrolls III: Bloodmoon**. Как большинство из вас помнит, это второй аддон к назумевшей ролевой игре **Morrowind**. «В нем вам предстоит исследовать совершенно новую территорию легендарного Тамриэля — снежный, морозный остров Солстхейм, на котором Империя основала шахтерскую колонию. События, в которых предстоит участвовать главному персонажу игры, одновременно и таинственные, и драматичны: заснеженные просторы Солстхейма окажутся вовсе не

## 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 подавлением 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 ЧИТАЧ" У ЖОВТНІ 2003



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



**2-Й ПРИЗ**  
**3D-окуляри віртуальної реальності Gainward**

**3-Й ПРИЗ**  
**USB Card Reader internal 3.5" (UCR-61S2B)**  
**6-in-1 SD/MMC/MS/SM/CF/MD card support**

**УКРКОМПЛЕКТ**

м. КИЇВ, вул. МАРШАЛА РИБАЛКА 10/8,  
тел. (044) 206-47-44, 459-38-04  
[www.gigant.com.ua](http://www.gigant.com.ua)

сонным царством, а некоторые его коренные обитатели — не такими уж и простыми «тружениками подземелий», как это может



показаться сначала. Но шахтеры — это еще не все население и не все проблемы острова: тот, кто не побоялся посетить этот дальний уголок Империи, имеет все шансы встретить здесь свою смерть — смерть от кlyчкoв оборотня-вервольфа... Основной фишкой Bloodmoon является возможность превратиться в оборотня. Если вы решитесь на этот шаг, у вас появится шанс взглянуть на мир совершенно иными глазами. Ваш персонаж утратит кое-какие навыки, но взамен приобретет много новых, ранее невиданных способностей. Разработчики утверждают, что «ставший на путь оборотня» откроет для себя «абсолютно новый вид геймплея», для него «Bloodmoon будет коренным образом отличаться от всех прочих игр серии The Elder Scrolls». Ну что ж, поклонникам Morrowind'а есть чего ждать. Игра должна появиться в продаже третьего октября этого года.

### Гонки и угонки

Российская компания **Soft Club** на днях объявила об «отправке на золото» локализованной версии однодoкo популярного симулятора автoугoнщикa — **Grand Thief Auto 3**, который, как вы все наверняка помните, носит название **Grand Thief Auto: Vice City**. В этой игре вам придется сыграть роль молодого «беспредельщика» по имени Томми Вернетти, недовно вышедшего на свобo-



ду после долгого тюремного заключения. Вернувшись к прежней профессии, наш герой отправляется в курортный город Vice City, дабы устроить там дела своего бoсca — крупного мафиози Санни Форелли. Однако местные криминальные боссы не очень-то стремятся отдавать свои барыши в руки приезжему бондиту. Шайка Томми попадает в засаду и практически полностью гибнет. Незадолго до гастролей гнетут смутные

сомнения: кто виноват в провале — его собственная безалаберность или чей-то тонкий расчет? Уж слишком o многом знали его недобрые противники. Уж слишком хорошо было спланирована засада. Все эти вопросы требуют ответа. А ведь есть еще и Vice City — огромный прекрасный город, с казино, пляжами и прочими атрибутами красивой жизни — и, естественно, огромным количеством денег, которые очень неплохо было бы прибрать к рукам. Локализованный вариант **Grand Thief Auto: Vice City** выйдет в deluxe-упаковке, в которой кроме самого диска будет иметься подробнейшая документация, включающая, в частности, «туристический справочник» с указанием всех значимых мест Vice City.

Помимо GTA, **Soft Club** намеревается в самом ближайшем времени выпустить локализованную версию игры **Midnight Club 2** —



тоночной аркады от компании **Take Two Interactive**. Эта игра уженискала популярность у владельцев PlayStation 2 и теперь пришла на PC. В **Midnight Club 2** вам придется принять участие в нелегальных гонках, проводимых в недалеком будущем. Правил нет, а победитель забирает все. Вам предложат принять участие в заездах, которые будут проводиться на улицах Лос-Анджелеса, Токио и Парижа, причем в каждом из городов вас ожидает собственный набор транспортных средств, среди которых будут как автомобили, так и мотоциклы. Разработчики обещают нам довольно продвинутой AI оппонентов. Каждый из ваших противников обладает не только характерной биографией, но и собственным стилем езды. Отзывы о графике были восторженные. Каждый из городов имеет собственный легко узнаваемый стиль, а спецэффекты просто великолепны.

### Каков нос, таков и вопрос

Фирма **1C** объявила об «уходе в печать» приключенческой игры «**Карлик Нос**», созданной по мотивам знаменитой сказки Вильгельма Гауфа известной российской студией **K-D Lab** при поддержке студии анимационного кино «Мельница».

«Сын злопожика Якоб сам отправится на поиски пропавшей принцессы Греты. Помогая ему спастись принцессе, вы попадете в родной город Якоба и познакомитесь с его обитателями, ошчитите в лесной глуши замок колдуньи и проведете своего героя по его мрачному запам. Победа не будет легкой. Вам понадобится смекалка, чтобы договориться с городскими жителями и пробраться в королевский дворец, и ловкость, чтобы избежать смертельных повушек, расставлен-

ных злой колдуньей». Игра создавалась на движке **QD Engine**, созданного K-D Lab специально для разработки игр жанра квестов.



циально для разработки игр жанра квестов. «Кадыры» утверждают, что данная технология отличается «беспрецедентной гибкостью и удобством использования», позволяя одному человеку самостоятельно осуществлять все этапы сборки игры — от подготовки предварительных материалов до отправки диска в печать.

### Поляки скрытничают

В Сети появились первые сведения о еще не анонсированном проекте **Space Hack**, над которым в данный момент трудятся разработчики польской компании **Rebelmind**, уже знакомые нашим геймерам по оригинальному тактико-ролевому проекту **GROM**. Похоже, на этот раз разработчики решили обратиться к более «легкому» жанру — аркадной RPG, королем которой является великий и ужасный **Diablo**. Согласно предварительным сведениям, нам придется играть за космонавта-неудачника, потерпевшего крушение на безжизненной планете, все (или почти все)



население которой отчаянно жаждет его пибели. Вызывает интерес тот факт, что несмотря на sci-fi-антураж первым оружием нашего героя будет не пистолет или бластер, а обычный нож. Впрочем, возможно, этому найдется какое-то логическое объяснение. Подождем официального релиза, который должен состояться в самое ближайшее время.

### Опопсима?

Всевозможные телешоу уже давно завоевали популярность на Западе и с каждым днем становятся все более и более популярными в нашей стране. Так что нет ничего удивительного в том, что разработчики компьютерных игр время от времени останавливаются на продуктах, рассчитанных на любителей этих самых шоу. Вот и теперь компания **Udi Soft** анонсировала новую игру





по мотивам музыкального телешоу *Fame Academy*. В этой игре вам предлагают, ни много ни мало, собственными руками «вырастить» те-



лешевду. Ваш персонаж начинает как участник танцевальной массовки в вышеназванном шоу. Со временем (естественно, при вашем заботливом участии) у него шифуются навыки, он разучивает все более и более сложные движения и, следовательно, танцует все лучше и лучше. И вот наступает момент, когда соперников на танцевальной площадке у него не остается. Но игра на этом не заканчивается. У вас есть возможность нанять ему все более и более опытных учителей, менеджеров, визажистов и т.д. И, конечно же, придется устраивать постоянные выступления, привлекая участие в конкурсах и т.п. Таким образом, со временем вам удастся реализовать ту самую пресловутую «американскую мечту», и участник рядового телешоу станет «звездой первой величины».

Непосредственной разработкой *Fame Academy* занимается компания *Monte Cristo Multimedia*. Занимается, как видно, уже давно, так как, по словам представителя Ubi Soft, которая выступает издателем проекта, игра должна появиться в продаже уже в октябре этого года.

## «Стулья» по-настоящему

Компания «МедиаХауз» объявила о выходе юмористического квеста «12 Стульев: Как это было на самом деле». Непосредственной разработкой игры занималась малоизвестная студия *Software Industry Company*, а основным отличием данного проекта от других игр подобного жанра является нелнейность прохождения. «Основное достоинство игры — принцип инновативности, никогда ранее не применявшийся в играх жанра квест. Игроку предлагается более 100 вариантов прохождения. Разработчики также подготовили игрокам множество сюрпризов и неожиданных поворотов сюжета. Схема игры построена таким образом, что из каждой сцены существует три варианта продолжения. Это делает игру нелнейной и долгоиграющей. В новой игре 4 сюжетные концовки. Таким образом, многое зависит от самого игрока». Во вре-

мя разработки игры была проведена довольно большая исследовательская работа. Пользуясь архивными документами, разработчики очень точно воссоздали улицы Москвы начала XX века, а над озвучкой игры работали актеры театра на Таганке.

## Морские релизы

Компания **Encore** объявила об «ухаде в печать» сразу двух игр, созданных немецкими разработчиками из компании **Ascaron Entertainment**. Речь идет об очень похожих проектах: **Pirate Hunter** (также известном под названием *Tortuga: Pirates of the New World*) и **Patrician III**. В обеих играх нам придется перевоплотиться в героя, решившего попить счастья на просторах океана. Только в первом случае мы с вами перенесемся в Карибское море XVI-XVII веков, а во втором будем действовать на территории средневековой Европы. Умело лавируя между законами, конкурентами и разбойниками, пользуясь то оружием, то словом, то звонкой монетой, вам придется создать собственную торговую империю. Игры должны появиться в продаже уже в октябре этого года. Права на локализацию *Pirate Hunter* и *Patrician III* приобрела компания «Акелла». Дата выхода локализованных версий пока что не известна. Сидите за новостями.

## Демонстрация силы

Компания «Бука» выложила в Сеть демо-версию своего вертолетного симулятора «Ударная сила», непосредственной разработкой которой занимается студия **G5 Software**. «На дворе 2005 год... Боссы наркомании из трех крупнейших регионов,



производящих ядовитое зелье, формируют единый картель под названием «Золотой Трилистник» и захватывают власть в слабо развитых странах мира, где выращивается сырье для производства наркотиков. Террористическое объединение «Тигры освобождения Таиланда» устанавливает политический контроль сразу в трех мини-государствах АТР и начинает разработку средств доставки ядерного вооружения. Исламские фундаменталисты, возглавляемые идеологами движения «Аль-Каида», вторгаются на территорию Турции и вводят там свои порядки. Албанские сепаратисты пытаются уничтожить государственность Сербии и организовать собственную автономию на развалинах республики. Кто-то должен положить этому конец. И этим кем-то будете, естественно, вы.

Полная версия состоит из четырех кампаний, в которых вам придется действовать

на территории Турции, Балканского полуострова, островов в Карибском море и в других местах. Задания предстоят самые разнообразные: от уничтожения лабораторий наркотических и высадки десанта до конвоирования транспорта и доставки журналистов. Несмотря на то, что жанр игры определяется как симулятор боевого вертолета, вам придется не только в совершенстве научиться управлять своей машиной, но и потратить время на тактическое планирование операций. «Большинство спецопераций придется осуществлять с хирургической точностью и с помощью тактических уловок — например, пользоваться складками ландшафта для маскировки от систем ПВО, предотвращать разрушение инфраструктурных сооружений, определять оптимальный маршрут и направление захода для атаки. Многие задания невозможно выполнить без помощи ведомых». В игре нас ожидает 6 пилотируемых вертолетов: AH-64A «Апах», RAH-66 «Команч», RAH-2 «Тигра», Ка-50 «Черная акула», Ка-52 «Аллигатор», Ка-58 «Черный призрак», реалистичное воспроизведение системы вооружений, летной модели и авионики, более 100 видов боевых единиц врагов и союзников в воздухе, на суше и на море и многое, многое другое. В демку же вошли три сингловых уровня из различных кампаний. Кроме того, она поддерживает игру по сети. Скачать демо-версию можно с ftp-сервера компании «Бука» (<ftp://ftp-buka.ru/Demos/FairStrikeDemo.exe>). Размер — 305 Мб.

## Приключения бескрылой феи

Разработчики из компании **Mayhem Studios**, уже знакомые нашим игрокам по игре *Empire of Magic*, анонсировали свою новую разработку. На этот раз нас ожидает ролевая игра в стиле *Final Fantasy*, как выразятся сами девелоперы, под названием **Neverend**. В ней нам придется вжиться в роль феи, потерявшей свои крылья. При каких обстоятельствах приключилась подобная неприятность, к сожалению, пока что не известно. Но факт остается фактом — бескрылая фея никому не



нужна. И вот вы остаетесь один на один с жестоким миром. Разработчики обещают замечательную трехмерную графику, множество диалогов и бои в реальном времени с использованием комбо. Игра должна выйти на платформах PC и X-box весной следующего года.

**ТР** Покупка/Продажа/Ремонт/Настройка  
**ВЖИВАННЫХ**  
Компьютеры, комплектующих  
та периферии  
**МОДЕРНИЗАЦИЯ**  
ул. Выборгская, 41  
457-5720 453-0258  
пн.-пт. 10-19 сб.11-15



BondD bondd@ukrpost.net

# Forgotten Legend

Через некоторое время перед человеком, получившим доступ в Интернет, встает вопрос: «Чем бы заняться, где бы найти себе развлечение по душе?» Для некоторых панасеей будут чаты, где можно как спокойно пообщаться, так и побоеобразничать. Для других это такой отдушины станут сайты узкой направленности: рыболовные, фотографические, исторические и дру-

делах города. Но стоит покинуть безопасную зону, как тут же возникает вероятность встретиться с самым страшным противником — другим игроком. В Фелюции за убийство аватары другого игрока вам начисляют ПаП-поинты, за них можно улучшать базовую амуницию, полученную на Магическом Камне, добавляя к ней различные магические свойства.

Остальные три мира связаны между собой **Лунными Вратами** и предоставляют массу возможностей как для любителей отыгрыша, так и для играющих ради удовольствия. В этих мирах имеется множество никей не разведанных подземелий, скрывающих в своих глубинах сокровища и охраняющих их монстров. Здесь много разнообразных квестов, выполняя которые, получите не только какое-то вознаграждение, но и просто удовольствие.

Есть привлекательная возможность стать специалистом в любом из многих ремесел, и своим трудом завоевать уважение других игроков. Можно просто пойти в таверну и пообщаться со знакомыми игроками или сыграть партию в шахматы ☺. Почти во всех имеющихся в этих городах мирах есть гвардия. В ее пределах нападение на игрока считается преступлением и карается городской стражей. Также в ней не могут появляться игроки, убившие более пяти других игроков. Но за пределами города встреча с таким «убийцей» весьма вероятна.



Некоторых привлекут серверы Counter-Strike или Unreal Tournament, где кровельется рекой, и убитые враги грозятся отомстить во время следующего матча. Любителям РПГ больше придется по душе серверы MMORPG (Massively Multiplayer Online Roleplaying Game). На сегодняшний день существует огромный выбор таких игр, но в большинстве из них за игровой аккаунт приходится ежемесячно платить. А если учесть, что и Интернет — услуга не бесплатная, то картина вырисовывается очень мрачная. Так что, когда представилась возможность запустить игровой сервер на базе **Ultima Online**, то я решил его воспользоваться. Так появился шард **Forgotten Legend**.

Базовая идея шарда — сделать игру интересной для максимально широкого круга игроков. Чтобы воплотить эту идею в жизнь, за основу была взята самая современная среди симуляторов серверная часть, поддерживающая новейшие версии клиента **Ultima Online: Age of Shadow**. На сервере представлены четыре мира. Карты двух из них почти идентичны, при этом заканы различно отличаются.

В первом мире, который называется **Фелюция (Felucia)**, царят жестокие законы ПаП. Создать хорошего воина или мага здесь очень легко — в каждом городе установлен **Магический Камень**, на нем можно сразу же установить желаемые боевые умения и статистики для персонажа и взять нужную амуницию. Также эти камни обеспечивают игрокам защиту в пре-



На данный момент персонажи не могут переходить из ПаП-мира в другие и наоборот, но в дальнейшем это возможность будет реализована. И тогда игроки смогут сходить в Фелюцию, чтобы выяснить, кто же из них более искусный боец. А затем после выяснения отношений вернуться в свой родной мир и вместе пойти войной на монстров, захвативших один из дожнов.

Несмотря на то, что в **Ultima Online** в общей сложности более 50 умений, на **Forgotten Legend** ваш персонаж не сможет раскачать их все до максимума. Для создания баланса в игре установлено ограничение в 700 соул-поинтов. Полностью использовав их, игрок получит персонажа с семью скиллами по 100% или с большим количеством умений, но менее прокачанными. Благодаря этому возникает большой простор для создания своего, не похожего на других аватара. Из-за того, что игрок не может «сговорить» персонажа, умеющего делать абсолютно все, появляются предпосылки для общения с другими людьми. Таким образом развивается экономика, основанная на торговле между игроками, реализуется настоящая командная игра.



А применять свои командные навыки можно не только на других игроках, но и на монстрах, управляемых компьютером. Они, между прочим, тоже не лишены интеллекта: при возможности летают, если у них остается мало жизней; — пытаются покинуть поле боя. Если группа НПС составляет команду, то они стараются держаться вместе, прикрывая друг друга. Почти все монстры обладают специфическими приемами атаки и защиты. Для того, чтобы их победить, приходится создавать и отточивать специальную систему ведения боя, подбирать тактику под каждого из них. При этом стоит учитывать, что НПС имеют привычку менять свое поведение в самый неподходящий момент.

Вообще, шард, несмотря на немалый объем выполненной работы, все еще находится в стадии начального развития. Ни одна неделя не обходится без каких-либо нововведений, без улучшения игрового процесса. Очень активно взаимодействие стаффа (ГМов и девелоперов) с плеерами. Приветствуются идеи квестов и турниров, придуманные игроками, предложения о нововведениях. **Forgotten Legend** постоянно изменяется, каждый может добавить что-то свое, внести в развитие этого мира свой вклад, свою незабываемую легенду ☺.

Писать статью о своем шарде — занятие неблагодарное. Хочется рассказать сразу обо всем, и при этом лично для себя很难 трудно выделить что-то основное, главное. Ведь это — родной тебе мир, в нем нет второстепенных вещей. Поэтому, если вас заинтересовал **Forgotten Legend**, добро пожаловать на [www.legend.com.ua](http://www.legend.com.ua), читайте, как к нам подключиться, заходите в игру, и может быть, этот мир окажется именно тем, что мы давно искали.



# PANZERS

Андрей М. aka SCRATCH [scratch385@mail.ru](mailto:scratch385@mail.ru)

**Разработчик:** Stormregion  
**Издатель:** CDV  
**Жанр:** RTS  
**Дата выхода:** конец 2003 года

домов — всего этого нам не избежать (если верить словам разработчиков). При желании можно даже баррикаду соорудить из подручных средств. Хотя превратить карту в пустыню нельзя, то есть все-таки будут некоторые не разрушаемые объекты — она, наверное, и к лучшему, ведь слишком большое количество свободы вредно.

Идем дальше. Итак, теперь у нас на рассмотрении геймплей. Как вы уже поняли, на протяжении всей игры мы будем выполнять всяческие миссии с помощью своего небольшого, но очень боевого отряда. Соответственно, потеря одного закаленного бойца существенно подорвет ваши силы, так что юнитов придется хопить и лелеять, — следить, чтобы солдаты всегда были сыты, чтобы у них всегда были боеприпасы, чтобы они вовремя получали медицинскую помощь, чтобы... чтобы... До многого чего еще — иногда даже возникают смутные подозрения, а не получим ли злые умыслы на войне? Хотя разработчики заверяют, что никакой рутины

Честно признаться, я все больше убеждаюсь в том, что жизнь крайне несправедливая штука. Почему? Судите сами. Взять хотя бы сферу музыки: есть группы, которые сами пишут музыку и слова, поют и играют живую, а не под «фонеру», но несмотря на все это, увы, остаются за гранью популярности. А есть индивидуумы, чье творчество представлено песнями а-ля «—

мер предпочитает простоту и доступность, и решили выбрать для своего нового детища одну из самых популярных тематик среди стратегий — **вторую мировую войну**. Так что сюжетную завязку во всех подробностях вы можете узнать уже сейчас, например, заглянув в учебник по истории.

Итак, нам предстоит в очередной раз пройти по полям сражений, принять участие в различных исторических битвах и т.д. Ход истории нам изменить не дано — кампании абсолютно линейны и состоят они из 30-ти миссий: 11 — за Германию и союзников и 8 — за Мозер Раша, то есть за СССР. (Жаль, но америкосы по-прежнему думают, что вторая мировая была выиграна только благодаря им ©.) Миссии обещают быть довольно разнообразными. Кроме того, каждую из них можно пройти несколькими способами, что при удачной реализации с лихвой компенсирует линейность кампаний.

Итак, под нашим командованием будет находиться около 20-ти юнитов, так что устроить масштабные побоище нам не дадут. Зато тактики обещают просто немерено: подопечные набирают опыт и постепенно приобретают определенную специализацию, вся техника соответствует реальным образцам как внешне (в основном в игре присутствуют известные модели, такие как T-34, Panther, Tiger, Sherman, Churchill, KB-2 и т.д., так что такого



шоколадный защеп, и что самое удивительное, они пользуются огромной популярностью и благосклонностью публики ©. То же самое и в литературе: множество талантливых писателей трудятся не покладая рук, выдумывают захватывающие приключения и перипетии сюжета, фантастические миры, а некоторые просто-напросто пишут что-то вроде «Тони Гроттер» и поют-поют на лаврах... Вот так вот. Хотите еще пример? Пожалуйста, разрешите вам представить прекрасную стратегию от Stormregion — S.W.I.N.E.

Честно, до сих пор не могу понять, что помешало этой игре достичь вершин популярности. Ведь все было выполнено на достаточно высоком уровне: добротная графика; отлично сделанные юниты, которые могли дать фору многим представителям жанра стратегий; даже столь популярная возможность разрушать объекты на карте тоже присутствовало, хотя и немного в упрощенном варианте. Как видите, все на уровне. Быть может, тематика игры отпугнула большую часть аудитории? Может, кого-то напугала мысль о том, что вместо привычных USA, NOD, GDI и СССР, вперемишу с темными злыми, мы будем играть за кроликов и свиней? Может быть... Как по мне это еще больше подчеркивало оригинальность игры. К тому же в этом проекте присутствовала изрядная доля юмора... Хотя речь сегодня пойдет не о S.W.I.N.E., а о новом проекте Stormregion — Panzers.

После не слишком успешного выхода S.W.I.N.E. разработчики поняли, что оригинальности и изюминки рядовой гей-



разнообразия, как в «Блицкриге», ожидать не стоит, так и в техническом плане, да и реализм повреждений тоже обещает быть на высоте. Что еще добавить? Ах да, как и в S.W.I.N.E., возможность разрушать различные объекты была сохранена, более того, она оказалась значительно улучшена: поваленные столбы, воронки от снарядов в асфальте, обрушенные фасады



не предвидится, и вся эта возня с кормежкой и т.д. не испортит удовольствия от военных действий.

Теперь поговорим о графике. Она будет, при этом очень хорошей. Испытывая и отлично зарекомендовавший себя в S.W.I.N.E.-движок под кодовым названием Jaguar был сильно переделан. Благодаря ему мы сможем лицезреть прекрасную детализацию окружающих нас объектов, умопомрачительные спецэффекты, тени и прочие вкрасности. Кроме того, нам предлагают отличную физику и большое количество полигонов.

Насчет системных требований разработчики тактично умалчивали, но судя по скриншотам, желающим полностью насладиться этим творением придется потратиться на апгрейд своего кремниевото боевого коня.

Теперь собственно вывод. Несмотря на то, что стратегий, посвященных второй мировой, сейчас хоть вилами разрезай, игру стоит ждать. Если она будет такой же интересной и качественной, как S.W.I.N.E., и если игровые из Stormregion воплотят все обещанное, то нас ждет просто умопомрачительная игра!





**Разработчик/издатель:** Microids  
**Жанр:** adventure  
**Дата выхода:** осень 2003 года

ды от шагов; динамическое освещение и тени; анимированный туман; усовершенствованная мультипликация!!! Да, из этого заявления понятно, что графика будет куда лучше, чем прежде.

Отличительной чертой «Сибири» являются ее персонажи. Из старых знакомых мы увидим, кроме Кейт и Ханса, механического робота-машиниста Оскара, а об остальных умолчивают, видимо, хотят сделать сюрприз. Подробности пока не известны, но ясно, что кроме хороших NPC, будут и злые, которые нам станут всячески препятствовать. И еще — для людей-жителей каждой местности характерны свои черты и поведение.

Некоторые утверждают, что жанр adventure сейчас находится на грани вымирания. Думаю, с появлением «Сибири» этот

**Кое-что из нового**  
Во второй части нас ожидает такой же сильный сюжет. Это будет не просто продолжение, нет, по задумке разработчиков, нас ждет новая история!

Как известно, «Сибирь 2» начинается там, где заканчивается первая часть, то есть тогда, когда Кейт запыривает в движущийся поезд и направляется к Хансу Воралбергу. Теперь она будет помогать старику осуществить его мечту — найти в Сибири мамонтов. В новой игре, как и в первой части, четыре локации, которые отличаются друг от друга не только визуально.

Во-первых, мы увидим российский селение (деревушку) Романбург (наверное, у канадских разработчиков специфические впечатления о России). Следующим будет The Greath North Passage (это название еще не утверждено, так



миф развешен окончательно, а если нет, то в некотором роде пошатнется. Творение Microids практически все игровые издания признали «игрой года» в жанре приключения.

### Кое-что из предыдущей части

Главная героиня — Кейт Уолкер, по специальности юрист, — является представительницей (конечно, прекрасного пола ☺) некой американской игровой мегакомпании (не Microsoft ☺). Действия начинаются в маленьком городке Валодилене, куда Кейт приехала, чтобы подписать контракт с местной фабрикой по производству механических игрушек, а точнее, с ее представительницей — Анной Воралберг. Но, как назло, эта милая старушка скончалась за день до приезда героини. Согласно контракту, мисс Уолкер должна разыскать и подписать документы с ее наследником — Хансом Воралбергом, братом Анны, и, как затем выясняется, изобретателем удивительных игрушек. С этого момента и начинается приключения Кейт Уолкер.

Чем же так захватила геймеров эта игра? Почему люди, которые никогда не играли в оденчуры, часами присаживали за ней, разгадывая загадки? Почему при виде финального ролика у всех на глазах появлялись слезы? Почему все так сопереживали и радовались вместе с Кейт?

Сильный storyline? Новаторства в области жанра? Красивая графика? Симпатичная героиня ☺ Или, может, все это вместе взятое заставило игровой мир всколыхнуться?



что возможны перемены). Третья локация — деревня Юкал (детально об этих чукчах ☺ можно узнать у профессора палеонтологий в Барокшате из первой части). И заключительная стадия будет происходить в самой Сибири (наконец-то!).

А насчет того, увидим мы мамонтов или нет, пока поспорию. Но могу поспорить, что они все-таки будут, не зря же мы проделали такой путь.

Теперь о графике. Канадская команда, а вернее их арт-директор Бинут Сокал (Benoit Sokal), рассказал о новых фишках, которые мы увидим во второй части: «Динамическая графика и детали; зеркальные отражения, структура льда; снегопад и сле-



На характере главной героини стоит остановиться чуть детальнее: в начале игры Кейт в некоторой степени не уверена в себе, закомплексована. То, что произошло с ней в Нью-Йорке, давит на нее, сжимает. Но это все по ходу приключения пропадает, Кейт предстает перед нами смелой и решительной (особенно это заметно в последнем видеоролике). К чему это я? А к тому, что характер героини изменяется, не исключено, что ближе к завершению игры перед нами окажется совсем иной человек!

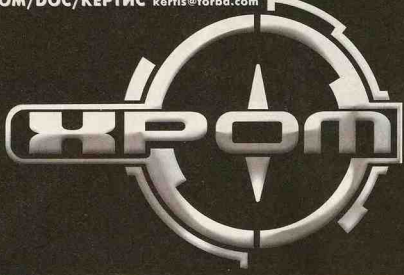
Геймплей также изменяется. Теперь загадки станут логичнее — и тяжелее. Они будут непосредственно связаны с сюжетом, то есть шаг за шагом перед игроком будет вырисовываться общая картина. Решением загадки будет так же, как и в первой части, нажатие какой-нибудь кнопки или включение какого-то механизма (что по сути является одним и тем же).

Телефон не исчезнет, но он будет значительно меньше влиять на геймплей (ну конечно, порвала со своим женихом и послала шефа с его контрактом, поэтому, кому теперь звонить ☺).

Диалог — одна из неотъемлемых составляющих этого жанра. Microids об этом не забывают и собираются сделать общение с NPC более интересным и правдоподобным.

Напоследок можно пожелать канадской команде удачи, потому что при создании такой игры она им понадобится!

ТОМ/ДОС/КЕРТИС kertis@torba.com



### Будни одного наемника

Когда-то в далеком будущем жил-был парень. Как это — «когда-то», но «в будущем»? Ну, раз мы знаем его историю, значит, она уже произошла, так? А если она происходит лет через двести после наших дней, то, значит, в будущем. Понятно? Вот и отлично.



Итак, когда-то, в далеком будущем жил-был парень, и звали того парня Балт. Только давайте без пошлости, да? Имя у него такое. Зато с фамилией все в порядке — Логан.

Ну скажите, на милость, что делать парню с таким оригинальным именем? Либо повеситься, либо идти туда, где по имени не обращаются — в Легион. Ну а потом, когда служба и кретины-сержанты, всех называющие по кличкам, а для него сделавшие исключение, уже поперек плоти хуже бензопилы встали, что тогда делать? Правильно, валить из армии и становиться наемником. Желательно в далекой звездной системе, где по имени его никто не знает.

Вот так и поступил наш... Э, простите, лучше давайте называть его Логаном. Не знаю, как вам, но мне сложно ассоциировать себя с... ну, вы поняли. Итак, стал Логан наемником. Мотался по звездным системам и наводил бошю порядок: убить, зарезать, оторвать на большой дороге — милое для наемника дело. Тут главное не добро или зло, а у кого ружье помощнее, да кто денег больше платит. В общем, хорошая работенка, ничего не скажешь, как раз для парней с холодными серд-

цем, горячей головой и окровавленными рубцами. Или как там правильно?

И вот в один прекрасный день досталось нашему Логану нелыная работенка — слетать на одну планетку и экспроприировать похищенную врагами народа базу данных. Причем, нужно заметить, работал Логан не один, а со своим напарником по прозвищу Пойнтер.

С этого задания и начинается самое интересное, а именно... туториал. Ничего не скажу, совместить обучение с прохождением первой миссии — это разработчики лихо загнули. А то уже достали однотипные обучалки в шутерах — проходить их как бы и тошно, но страшно: а вдруг упустишь кое, будешь потом как баран а новые ворота бжом колотиться.

Первая миссия, скажу сразу, не отличается особой сложностью или оригинальностью — бежим до базы, «снимаем» пару охранников, потом

«хлопаем» снайпера (клевый, кстати, снайпер у врагов — он в меня раз пять попал, и ничего), потом лезем на вышку и прикрываем спину напарнику, пока он штурмует по базе. Что показательно, я убивал противников из снайперки первым-вторым выстрелом. Уж и не знаю, может, просто я такой твердолобый (снайпера ведь в голову стрелять предпочитают), а может, и не базу штурмовали мы на самом деле, а винно-водочный завод с перепившимися бойцами ВОХРА...

Как бы то ни было, вдоволь постреляв по живым мишеням, я получил сигнал от Пойнтера — тому понадобилась срочная помощь. Пришлось бросить поблуждающую снайперку, взять верный автомат и отправиться на базу. Значит, помещение — дело привычное. Знаете, как это правильно делается? Рассказываю — подходим к двери, прячем автомат, берем гранату, ждем, когда дверь откроется (они там все автоматические), и швыряем гранату внутрь. А, что если там никого? А ничего. Локатор вам на что? Не знаю уж, куда его Логану винтировали, но для лока-

**Разработчик:** Techland  
**Издатель на территории СНГ:** 1C

**Системные требования:**

✓ **минимальные:** P3-800, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;

✓ **рекомендуемые:** P4-1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 1.7 Гб свободного места на жестком диске

тора никакие стены не помеха. Удобно, доложу я вам.

Пожалуй, забегая вперед, добавлю: локатор и карта — это две самые удобные вещи в игре.

В общем, мы уже почти заканчиваем «зачищать» базу, и тут с нами опять выходит на связь Пойнтер и говорит... В общем, «опускаете» он Логана по полной программе — с пробором, зачесом и перегибом. Оказывается, казачок-то застанный! Кинул нас напарник на верную погибель, а наградой решил сам захватить. Тут плакать впору, а меня за монитором на «ха-ха» пробивает, так и хочется пуститься в пляс и распевать на мотив гимна СССР: «А я знал, а я знал!» Болюно уж рожа у этого Пойнтера в заставке мерзкая была — впрочем (глядя в зеркало), кто бы говорил.

Ладно, так и закончилась бы наша история, но не начавшись и, простите за капабурд, отбросил бы Болт концы, и пировали бы над телом его вороны, да девушки заливались слезами горячими, он нет. Пришла на подмогу рыцарю нашему плащекинхальному девица-красавица. Красавица? Ну, не то что бы совсем, но вполне — судя по четвертому размеру груди, такая спокойно под водой акулу оплутит, да и мужку опостылевшего в горящую хату заточит.

Правда, девица эта, не в пример Ларке-Раскитильнице и Катке-Лучнице, — интеллектuala, и ручки бьются своим оружием да кровью чужой пакать не хочет. Зато деньги любит — мама не горой. Вытащила она Логана из переделки (впрочем, это кто еще кого вытащил) и сразу усадила ему на шею, сдавив бедрами покрепче. Такие вот они, женщины: не успеи оглянуться — все, перекрыли кислород и четкую на лысине отпльсывают, и ведь не посмотрят даже, что



ты инвалид с детства и ветеран пяти Ледовых побоев.

Э...

Да в чем дело???

Закономерный вопрос. А дело в следующем. Точнее, в будущем. Это точнее, в киберпанковском будущем и редком металле под названием хром.

Итак, прошу любить и жаловать, весь набор в подарочной упаковке: могущественные корпорации, бывшие друзья-выродки, просто выродки, редкий металл, который все ищет, а некоторые уже нашли, футуристические машины и оружие, ну и, конечно, имплантанты. Ну скажите на милость, какой киберпанк без имплантантов? А посреди все-

вно в «Хроме» это немного криво. Неудобно реализовано. Прикиньте, для того чтобы забрать что-то у человека, его нужно обсыпать. Это понятно и логично. Пока вы человека обсыпаете, враги продолжают по вам стрелять. Неприятно, но тоже логично — шутер ведь. Но! Процесс извлечения вещей из инвентаря противника и затаскивания его в свой, да еще и под вражеским огнем, превращается в блин-соревнование на скорость и на прочность нервов. Все вещи нужно перетаскивать мышкой. Более того, если окажется, что, к примеру, граната мешают вам всунуть в инвентарь автомат, так как лежит не с самого края, то автомат сам себе место не расчистит. Придется отпустить его, ручками перетаскивать гранату в сторону и опять тянуть автомат. Очень, знаете ли, раздража-



го этого безобразия наш герой, честный наемник, которого, в силу его честности, а также с оглядкой на размер бюста его напарницы, все имеют, куда хотят и как хотят.

Такая вот диспозиция, такая, блин, вечная молодость, состоящая из четырнадцати миссий, проходящих на разных планетах и космических станциях (или одной станции?)

Ну как, ответили я на ваши вопросы? Ага, типа, как методолог — дал абсолютно точный и абсолютно бесполезный ответ ☹. Ладно, время до выхода третьего DOOM'a у нас еще есть, так что, пожалуй, расскажу вам все более ясно и подробно.

На войне как на войне.

Как вы представляете себе шутер? Темные коридоры, по которым нужно лезть, и вечные поиски ключей? Нет, я вас о нормальном шутере спрашивал, а не о... Безобаянный геймплей, толпы монстров и МЯСО! И КРОВИЩАЙ? А если подумать? Смесь первого и второго, в разумных пропорциях с хорошим сюжетом?

Ладно. Сами скажете, к какой категории относится наш нынешний пациент.

Начнем с того, что данная игра позиционируется не просто как шутер, а как шутер тактический. Знаете, в чем заключается, с точки зрения разработчиков, тактика?

Не поверите! В наличии у героя инвентаря. Причем какой инвентарь — вах, мечта идиота! Для начала — инвентарь ограничен. Причем, здорово ограничен, даже на ячейки разных размеров разделен, чтобы не дай боже геймеры это ограничение не обошли. Входит в него, ни много ни мало, одно легкое оружие (типа пистолет) и одно тяжелое — от автомата до энергетической пушки, плюс аптечки, гранаты и немного патронов. Совсем немного, смею заверить. В результате, после первой же миссии на пистолеты я зобился. Наш выбор — больше гранат и патронов.

Думаю, никто не потребует, что подобные ограничения являются чем-то принципиально новым для шутеров — похоже было и в Deus Ex, да, что там «Deus», даже в «Контре» было. Другое дело, что реализо-

ет. Неудобно, как на поталке спать.

Впрочем, стерпится — спобится. Честно говоря, лично я не вспомню ни одной игры, где хоть что-то не вызвало некоторого раздражения. Правда, обычно раздражают мелочи, а вещь, от которой зависит ваша жизнь, мелочью считаться не может. Во, пришло в голову сравнение: инвентарь в «Хроме» — как винчестер в «Криде». Вот уж полстопы, так полстопы! Правда, в Криде без винчестера, теоретически, обойтись можно, а вот без инвентаря в «Хроме» ну никак.

Вот вам и обещанная тактика — чего улыбаетесь? Давно вам приходилось задумываться, в кого из врагов стрелять первым — в того, у которого попане легче, или в того, у которого оружие такого же типа, как у вас? А мучительно размышлять над вопросом, менять автомат на снайперку или нет? Да, на открытых пространствах снайперка «урулит», только патронов с автомата раз в пять больше. Эх... Скажу честно, «Хром» просто распахнул передо мной бездну новых возможностей. Кстати, прошу учесть — патроны есть далеко не у всех врагов, так что с некоторых пор я начал по-



ситься с собой нож. Чисто в целях экономии боеприпасов. Особенно хорош нож, когда у вас есть прибор для маскировки — я ножилом однажды человека шесть заволил, прежде чем те поняли, в чем тут загогулина. Каюда хоть и дедушка, но просто безжалостный джигит ☹.

Услышав о моих геройствах с ножом, думаю, вы сразу задумались об интеллекте противника. Спешу вас успокоить — зрения и слуха у врагов нет даже в зордиде. Точ-



нее, он есть, но проскриптованный до неприличия — стоит вам появиться со стороны, не предусмотренной разработчиками, и враги вас перестают замечать. Зато когда вы идете как запланировано, они все могут сдать на золотой значок «Воршиловский глаз Саурана». Представьте себе — туман, густой, как прокишее молоко, трава по пояс. Сошли вы на дальнюю станцию и идете себе. Не спеша. Принюхившись. Птички поют, березки вокруг, вакушки в реке — идилия. И вдруг — бах! Получаете пулю. Бах! Вторую. Начинате судорожно оглядываться, зигагагин бегать, о вражину лупит, как Талер по кроликам. Что такое? Как? Фиг его знает. Может, вражеские солдаты снабжают имплантантами, которыми зобили себя дат нас — не знаю. Но лупят они с потрясающей точностью.

Кстати, об имплантантах. Их совсем, покуда мы их после первой миссии, а потом они постепенно начинают проявляться. Есть среди них вещи очень полезные, есть сомнительные, Впрочем, судите сами.

1. **Хакерский интерфейс** — позволяет взламывать системы. Включается и выключается автоматически. Полезная игрушка, без нее никак. Хотя, может, без нее было бы и лучше — но об этом позже.
  2. **Помощь в прицеливании** — увеличивает точность любого оружия. Очень полезная штука, особенно в снелитании...
  3. **Главным прицелом** — добавляет обычному оружию функцию приближения (зданку зум-недоносок).
  4. **Адреналиновая накатка** — увеличивает скорость бега. Бывает полезно. Иногда.
  5. **Кожаная броня** — тут все понятно. Обычной брони наемники, увы, не носят — не по чину...
  6. **Усилитель мышц** — уменьшает отдачу во время стрельбы и тогда, когда по вам попадают. Можно и без него обойтись.
  7. **Термивидение** — оно самое. Только не очень удобное.
  8. **Ускоритель рефлексов** — ускоряет рефлексы. Как? Замедляет время. Весело помогает при стрельбе из снайперки, да и не только.
- Тут нужно заметить, что бесплатный сыр бывает только в мышеловке, так что за все эти технические новаторы вам придется платить. Нет, не деньгами. Натурой. Когда имплантанты включены, они используют энергию вашей нервной системы, которая, увы, ограни-



ничена. Как результат — некоторые имплантанты можно использовать очень недолго, после чего быстро отключать, иначе ждите неприятных эффектов. Остальные можно использовать

1. замки, ключи от которых нужно искать. Или не ключи, а компьютеры, эти замки открываются;

2. логины на различных видах транспорта — причем, если сначала мы рулили, значит, в следующий раз будем стрелять. Миссия, когда я выволил профессора, меня чуть не доконала... Я бы его своими руками придушил, если бы мог;

3. герои, которых нужно куда-то доставить живыми;

4. стелс-миссии, в которых нельзя поднимать тревогу;

5. охрана базы, которую штурмуют супостаты.

Я ничего не забыл? Темные коридоры, в которых не та что черную — белую кошку с фонариком не смышьешь? Нет, на этот раз обошлось.

Что ли мне заняться разработкой нового шутера? А что, я уже знаю все составляющие успеха... Хотя учебник пиши для шахтеров, решивших переквалифицироваться в джевелоперы. Или для выпускников спецшкол МВД.

Что в игре меня восхитило до слез, это диалоги — спасибо локализаторам, скажу честно, я так давно не смеялся. Первый диалог между Логаном и напорницей на корабле — это нечто. Полностью воспроизвести не смогу, но начало процитирую, а потом сами прочтете. Правда, одно условие — читать только первую фразу каждого. Итак, напрягите фантазию и постарайтесь понять, о чем идет речь:

- Не возбуждайся.
- Это ты должен возбуждаться.
- Об этом не волнуйся.
- Будем надеяться.
- Это знак времени...

Каково, а? Очень ярко, очень. Давно так не смеялся над серьезной игрой.

Нет, я не шушу, действительно отличная локализация, кстати.

## «Хром» начинает и...

Что ж, пора итоги подводить, похоже. Разработчики компании Techland наобещали нам много всякого — и реализм, и суперграфику, и умный интеллект, и великодушный сюжет, в общем, полный шашлык-машлык. Давайте глянем, что у них вышло, а что не очень.

Начнем с **графики**. Открытые пространства смотрятся хорошо, а вот с закрытыми джевелоперы явно напортачили. Модели не страдают от бедности полигонов и криворукой анимации. Не скажу, что графика супер, но на четверку вполне потянет. Правда, чтобы в этом убедиться, играть придется на максимальных настройках, а это, доложу я вам, дело в продолжительности загрузки между уровнями. Тут разработчики меня просто восхитили — идет себе загрузка, вот уже и линия со скоростью обкурившейся улитки токи доползла до конца экрана — и... появляется новый экран. С надписью «Приготовьтесь». Как я понимаю, этот второй экран попал в нашу версию игры из эстонской. По

ошибке попал. Ибо это «Приготовьтесь» иногда растягивается минуты на три-четыре. Одно радует — таких загрузок в игре немного, уровни в ней достаточно большие.

По поводу **озвучивания** не скажу ничего — некоторые мелодии весьма неплохи, некоторые вгоняют в сон. Кстати, прикоп заметил: иногда звуки шагов немного глючат — когда идешь по траве, раздается звук, как при ходьбе по дереву. Поначалу я даже решил было, что нашел секретный люк. Не... Это не Люк, это Глюк.

**Сюжет**... Надеюсь, вы уже догадались, что будет последним боссом, с которым придется сражаться? Нет? Перечитайте начало. Сюжет избитый, иначе не скажешь, правда, есть несколько запоминающихся моментов. И что интересно, нам предлагают на выбор три концовки — за одну из трех сторон. Ничего не напоминает?

**Оружие**... Его я перечислять не стал — сами посмотрите. В целом хорошо. Гранаты рулят со страшной силой.

**Тейллей**... А вот тут сложно. Если бы не несколько пришедших меня в бешенство миссий, я бы сказал, что хорошо. А так скажу: в целом неплохо. Кстати, что не забыл, нам дадут псевдоним (точнее, походить) на нескольких видах боевых роботов, типа мехов. Это мне понравилось больше, чем гонки на машинках, особенно последняя ходка, когда пришлось крушить мехов врага. Прикольно.

**AI**. Эх. Скрипты, скрипты и еще раз скрипты. Компенсированные умением видеть сквозь туман и листву, а также феноменальной меткостью.

**Локализация** — очень качественная. Без нареканий.

И что у нас в остатке?

Да ничего необычного — разработчики нас снова надули. Обещали хит, а выдали просто неплохую игру. Игра, сразу скажу, на любителя. Заморочко с инвентарем отпугнет от нее многих потенциальных покупателей. Но это уже их дело. Я прошел полностью и о потраченном времени не жалею. Правда, желания играть часов по шесть, не переставая, не возникло, но поиграть часок в перерыве между делом и бездельем вполне можно.



На этой ноте, пожалуй, мы закончим наше знакомство со славным парнем по имени, извините, по фамилии Логан. Хотите знать больше? Ищите.

Блин, мне все-таки интересно, почему его окружает столько женщин???



пользовать подольше, но тоже не слишком долго. Баланс, камрады, баланс.

Теперь поговорим о первом имплантанте — который помогает взламывать коды. Когда я обнаружил такую штуку, то сначала обрадовался, решив, что наконец-то не придется искать ключи. Да и выглядит все симпатично. За ограниченное количество времени нам нужно взломать систему. Как? Просто. Имеются закрытые квадратники, нажимаем на один, видим значок, потом нажимаем на второй (первый при этом закрывается) и так далее. Задача — нажать подряд на квадратники с одинаковыми иероглифами (их от двух до трех, в зависимости от уровня сложности) — эдакая мини-игра на память. Сначала было прикольно, а потом слегка приотомило — слишком просто и однообразно. А ключи, кстати, нигде после этого и не делись ☹. Они тоже есть.

## Родные осины...

Насчет осин я, конечно, заигнул, на фиг нам осины, если в игре вампиров нет? А вот березки имеются. Я как увидел их первый раз, так чуть не заплакал от нахлынувших чувств — сразу видно, братья-славяне делали. Так много разных планет, и такие родные пейзажи на всех, омрачаемые только архитектурными сооружениями в стиле киберпримитивизма.

В игре множество открытых пространств, и, положив руку на сердце, смотрятся они весьма неплохо. Вот только и закрытых пространств в ней тоже хватает, и смотрятся они... однообразно. Да, не только разработчики Криа научились клонировать модели — их дело живет и процветает в «Хроме». Одинаковые снайперские вышки, одинаковые базы, одинаковые коридоры. Даже интерьер одинаковый — прям мечта Хрущева, честное слово.

Вот и объясните мне, убогом, зачем писать в игру то, что не выйдешь? Нет, чтобы обойтись без всех этих сооружений, ну или без половины...

Ан нельзя ведь. Закон жанра.

И, естественно, закон жанра велит вставить в игру одну-две стелс-миссии. Обалдеть!

Что это придумал???

Ну не в тему они, совсем не в тему!

Ну, камрады, есть такое слово «надо». По закону жанра, в каждом шутере должны быть:

# CRUISE SHIP TUSCOON

Клымык П. (daN.9er) dan9er@torba.com

**Разработчик:** Activation

**Издатель:** Cat Daddy Games

**Жанр:** туристический менеджер

**Системные требования:**

✓ **минимум:** P2-400, 64 МБ ОЗУ; 8 МБ видео, SB;

✓ **норма:** 1.1 ГГц, 128 МБ ОЗУ, GeForce2

**Дата выхода:** август 2003

..Двадцать пять тысяч — раз, двадцать пять тысяч — два. Кто сказал тысячу тысяч? Джентльмен во втором ряду, с сияющим лицом! Пятьдесят тысяч — раз, пятьдесят тысяч — два. \$50000 — ТРИ. Продано!

Стараясь не привлекать внимания и даже не назвавшись, покупатель удалился с аукциона. Да, просто оставил чек, забрал все бумаги и напопс свалил. Даже не представился. Удивленные столь скоростным приобретением, все стали живо обсуждать произошедшее двумя минутами ранее. И зачем ему? И куда ему? Между прочим, сегодня на аукционе в качестве главного лота выступил... лайнер. Ну, лайнер» — слишком громко сказано. Кораблик — в самый раз. Такое себе маленькое плавсредство. Зря окружающие помали головы. Все оказалось до банального просто. Покупатель был директором крупнейшей туристической фирмы *Titanicus Inc.* Компания быстрорастущая. Директор — лицо, заинтересованное в своих доходах. С чего бы это ему упускать шанс заковать маленькое суденышко? По его меркам, почти даром. Со временем укомплектовать его всем необходимым — и в путь. Дальше легче. Деньги — персонал, деньги —

## Титаник форева

Выхода очередной игрушки мы ждем, как приближения кометы. Никому она не нужна, и в тоже время все знают дату, место и время появления. Шутера, квесты, аркады, симуляторы. Вот именно. Симуляторы! Да не какие-нибудь спортивные (гоночные, футбольные) симы, а экономико-развлекательные их разновидности. И никакой это не мороз! Согласен, есть «индивидуумы», записанные в «Красную книгу рекордов Гиннса». Но почему-то про Tuscoon язык не поворачивается так отозваться. Сегодня у нас самый тикунистый тикун в мире. Барабанная дробь... Cruise Ship Tuscoon. Вот он, виновник торжества.

Все равны как на подбор. Что

подделовые, такие они, тикунки. И сидит геймер потом, мучается. Находит двадцать отличий. Все это вода (и в прямом, и в переносном смысле). А суть вот в чем...

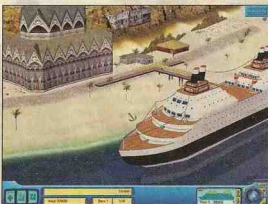
## Глубокое синее море

Из названия игрушки следует, что в игре присутствует энное количество кораблей. Кораблей и кораблиц в нашем распоряжении всего три вида: маленький, средний и большой. Отличаются они только по количеству и площади палуб, на которых и будет происходить действие игры. На первых порах сойдет и «малыш» за 50 тыс. Места на палубах предостаточно. То, что он маленький, никакой не минус. На корабле меньше всяких лестниц и переходов, которые так мешают при строительстве.

Вир-клиенты, да и просто отдыхающие согласны щедро вознаградить любого, кто догадается создать им наилучшие условия для отдыха. Конкуренты не дремлют, но мы тоже не промах. Кстати, недоброжелателей в игре замечено не было. Или они остались за кадром, или... короче, добрые люди позаботились о нашей (и вашей!) неприкосновенности.

В преysкуранте реалтамовых стратегий установился стандартный ассортимент блюд: миссии — холодные закуски, компании — горячие блюда, баталии — десерты. Любопытно, породу ли подобным разносолом разработчики нас и на этот раз? Надежды подтвердились. Итак, **Действие** — проходим некий сюжет, заодно привыкаем к игре, осваиваемся.

Ничего необычного, такое есть в любой игре. **Карьера** — название говорит само за себя. Выбрав тип корабля и маршрут, мы задем-



ся целью за определенное количество рейсов набрать 1 миллион зеленых бумажек. Играть в это стоит, когда совсем нечего делать. Долго и бесцельно. Зато появляется шанс воплотить в жизнь мечту об идеальном круизном лайнере. **Задания** — их всего десять штук, но зато каки! Скучно не будет. Такую predstavte, если воображения хватит: круизный лайнер, да отказа набитый мужиками в довольно преклонном возрасте. Хоть разбейся, на в конце плавания на их лицах должны красоваться улыбки. Мало того, свинья-копилка капитана под конец рейса должна стать неподъемной. Одним словом, если и клиент будет доволен, и навар будет хорош, то честь вам и хвала — вы выполнили задание. Не знаю почему, но именно это задание я выполнял первым. И как вы отреагируете на то, что вместо намеченных за два рейса 30 тысяч у.е. и 5 единиц довольства мне уже на полпути удалось стрести в 3 раза больше денег и в 2 раза больше очков счастья? О чем это говорит? Не иначе как о незамысловатых, несложных, реально проходимых уровнях.

## Что мне стоит ship обстроить

Итак, судно, сверкая белизной, стоит у причала. В гармоне — стартовый капитал. Есть два варианта. Или мы застраиваемся и вежливо приглашаем на борт желающих, или незамедлительно отчаливаем. Во втором случае строительство будет происходить на полном ходу. Да, все будет готово к прибытию в первую точку, но мы уже потеряли потенциальных клиентов. А с ними и первые деньги.

Лайнер перед нами, как на ладони. И для перехода в режим строительства мы... увели-



улучшение интерьера, деньги — да и вообще, такое можно отгрохать! И если все пойдет гладко, без пиратов (Карибского моря ☺) и непредвиденных расходов, того и гляди, целый туристический флот можно соорудить.



чиваем масштаб. Так-то оно так, но масштаб мы можем увеличить (не дадут соврать те, кто видел игру раз в стол!). При этом корабль становится настоящим раздольем для рачитель-



ного хозяина. Да, в CST Режим увеличения реально впечатляет. Только посетител! Секундой ранее перед нами где-то вдали плыло нечто смахивающее на корабль. И вот мы уже разглядываем, что сегодня на завтрак в терке у мистера за центральным столиком в ресторане на шестой палубе. Вот так-то.

Ощущение присутствия на круизном корабле не покидает ни на минуту. Даже в режиме строительства. Нас постоянно качает, напоминают, что мы не где-нибудь, а в открытом океане. Или не качает — по волею желания. Все можно настроить на панельке. Мелочь, а приятно. Реализм.

Строительство и обустройство корабля — кропотливая работа. Особенно если не жалеть, дабы отдыхающие носились по всем девяти палубам. Вкратце о том, чем можно порадовать людей. Апартаменты или спальни. Без них никак. Самый лучший (и дорогой) экземпляр — интерьер делюкс с окном. Услуги ходят в стоимость билета. Без этих людей корабль давно бы затонул — хотя бы из-за тех тонн мусора, которые накапливаются за время кризиса. В общем, уборщики, ремонтники, медсестры, ласзарт — все это вообщем, чем может показаться на первый взгляд. Места отдыха для служащих. Без них не обойтись. Чтобы пассажирам окончательно не скрыться за слоем грязи, существуют ванны. Закупки одежды и еды можно сделать в магазине. Если с пищей совсем напряг, добро пожаловать в недорогие фаст-фуды. Здесь вас накормят гамбургерами, предложат пищу, суши, напоят соками. Для очень привередливых (или богатых) — ресторан. Любый каприз за ваши деньги ©. Все остальное — для развлечения: бар, диско, баня, карты, бассейн. А еще баскетбольная площадка и скалолазная стенка. Не хочу и не буду устанавливать ни

то, ни другое. Пусть люди отдыхают в тишине, а не под топот играющих команд с соседней палубы или завывания ссорящегося альпиниста. И внаслідок. То, что называется «последний штрих» — интерьер. Кактусы-мутанты нет, одностанция. А жаль. Было бы хорошо растянуться на шезлонге рядом с позолоченным торшером, статуя справа, тихое журчание фонтана слева, в тени колючего зеленого монстра.

Статистика — как мне кажется, вещь ненужная. Вся информация высвечивается в окошке на панельке. Хотя нет, полезно время от времени посматривать на репутацию, среднее счастье гостей и среднее счастье экипажа. Чуть чаще стоит обращать внимание на требования и жалобы отдыхающих, а также данные пассажира. Вдруг в хорошем человеке проснется клиент. И начнет он таскать все, что плохо лежит. Чуть реже переводим взгляд на зарплату персонала! Не за спасибо же они работают! Только вот з/п ни уменьшить, ни увеличить нельзя. Еще реже следует посматривать на финансовый отчет. Я лично совсем им не интересовался. Достаточно счетчика валюты, медленно повышающегося и очень быстро уменьшающегося. Все это есть. А пользоваться им или нет — решайте сами.

## Как заплатить, так и поедешь

Прежде чем отплыть с огромной толпой народу на борту, необходимо заверить лю-



дей о непотопляемости судна. Как-никак, каждый третий раз доливаем!!! Ах да, обязательно уточните расценки проживания на нашем суперлайнере. Для этого в меню кошами установиваем, что-то среднее между нашими желаниями и возможностями людей. Такую процедуру придется выполнять при каждом отплытии из порта. Как бы я ни старался угодить, всегда находятся такие, которые покидают судно. И еще чаще появляются новые клиенты, готовые отправиться в плавание именно на нашем круизном лайнере. Только чур, не перебарщивать. Установив ценник на слишком высокую отметку, получите форменный голок. Реклам — двигатель торговли. И для привлечения большего числа людей (не про-

тивать же каютам пустыми весь рейс) периодически этот двигатель запускаем. Опять же, отсвешивая при этом деньги.

На стойку в порту дается в среднем по две минуты. За эту короткую паузу надо умудриться преобразить судно. Да так, чтобы собравшиеся свалить остались, а любители трансатлантических путешествий, жоннамериканских, мексиканских и говойских круизов потянулись к нам.

За всем этим делом наблюдать и руководить — проще простого. Вы вполне можете полностью обойтись без клавиатуры — все подделано некоему хвостатому двухножоч-



ному созданию. Включая режимы обзора. Свободное вращение, приближение, отдаление — все есть. Что очень радует. Оцените эту возможность на скринах.

## Восставшие в каютах

Играя в себе, и все бы хорошо, да люди просят, желают, требуют большего. А на большее в данное время денег нет. Складывается впечатление, что лайнер — некий притон туманцев, пьяниц и дебоширов. Главная проблема на корабле, как ни странно, — где выпить. Все время перед глазами пролетает назойливая надпись о нехватке баров, пабов, диско-клубов. Люди отрываються. Съеденным и выпитым гадят мойла. Работенка для уборщиков. Десять секунд — и не осталось и следа. Ну обидно ведь, в самом деле. Выравнивать баланс количества народа/требований очень сложно. А кто сказал, что будет легко? Как только вам это удастся сделать, геймпоплет нужен обзором.

Ох уж эти туристы! Им лепота, персоналу — адовая работа. Неоднократно наблюдал картину. Недовольным качеством обслуживания и, скорее всего, переувесивший дядя не соизволил прийти в место общественного пользования. Не доходя до дверей, он ускорил весь мой ковролин подозрительным веществом. Проходящий мимо собрал по несчастью задушивку глянул на сие и продолжил ту же операцию. Третий, четвертый, пятый. Так могло продолжаться очень долго, не подоспел вовремя все те же уборщики.

## Нервный центр

Ох уж эта набольшая тема — графа. Ну что сказать. Хотели как всегда, а получилось куда лучше. Как и следовало ожидать, красота требует жертв и... хороших системных

**КОМТЕХСЕРВИС**  
комп'ютери та кондиціонери  
у кредит на вигадані умови

Гарантия 3 года!

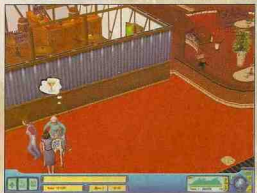
**НИЗЬКИМИ**  
цінам

LG, Samsung, Mitsubishi  
за бажання, Samsung, Mitsubishi

234 88 00  
www.ktc.com.ua



ресурсов. Даже при системных требованиях под заголовком «рекомендуемые» игра может подтормаживать. Заметно это лишь в



картинах массовых гуляний, при огромном скоплении народа. Обследование проводилось при максимальной детализации, хорошем освещении, на цвете в 32 бита и всех включенных параметрах реалистичности. Прорисовка мельчайших деталей круизного лайнера радует глаз. А для наиболее изысканных представлен выбор разрешения от 800×600 до 1280×960. Движок в Crus Ship Tycoon в плане графики великолепен. Выжали из него по максимуму. Включение режима локачивания судно, «живой» океан, отражение корабля в воде и даже проливной дождь — не последние сюрпризы игры. О многих других чуть ниже. На фоне этого великолепия стоит упомянуть о звуках и музыке. Шумовые эффекты, звуки волн, крики пассажиров — все есть. Как же без них!

Часто попадаются игры, в которых среди нагромождений кнопочек, переключателей, шкал трудно и забыть-ся. Подумали над этим вопросом и наши разработчики. Результат налицо. Удобная и उपयोगная и незамысловатая панелька. На которой успешно уместилось все необходимое. Задумка и воплощение отменны.

Вернемся к самому началу. После запуска не надеетесь увидеть фильм «Титаник» в двух частях, в качестве вступления в игру. Я не обнаружил никаких роликов. Еще одна очередная туфта! Но... игровые мультипликационные вставки выкупили все с потрохами. Чередующиеся и, главное, неповторяющиеся ролики прибытия-отбытия лайнера выглядят идеально. Игрушка все время держит в напряжении. Такое в симках невозможно? А-а-а, так вы еще не слышали про полчища осминожков-переростков! Если повезет, то минут вас эти создания. Если удастся избежать покушения на жизнь капитана глубоководными рептилиями, так обязательно в район прохождения судна принесет грозные тучи. И будет шторм, и будут волны. А когда все утихнет, вновь засветит солнце. Напости на этом не заканчиваются. Вы помните «Титаник»? Избранник понастижится воссоздать крушение. Дрейфующий айсберг так и норовит встать у нас на пути. Выход один — изменить или отклонение курса. Минуты десятилетиями дороги, соответствует, тратит больше топлива. А н/з невелик. Очень может быть, что лайнер не дотянет до берега.

Гребем руками или передаем SOS? Скорее, второе. Помощь в пути. Эх, олять деньги... Снова позориться и добираться до берега на буксире. Уверен, что эта мультяшная вставка сделана специально затем, чтобы унизить нас. Ведь наш непотопляемый, громадный, неповоротливый лайнер просто нереально дотащить никаким транспортным средством. Тем более, ТАКОИ моторной лодкой или баржей. Не разгляди я что-то спасителя ☹

## Обманные движения

Дизайн, прорисовка, задания — супер. И глюки в CST тоже супер. Нарочито не придумашь. Рассказываю. Однажды, во время одного из многочисленных осмотров корабля, наслаждаясь новыми пристройками, я увидел нечто и ужаснулся. О ужас! Мужичина сидел в баре. Поплюнул один за другим крепкие напитки. А рядом, за стеной, в медулунке (такое уж у меня расположение помещений) на полке расовалась чья-то рука. Присмотревшись повнимательнее, стало понятно, что бедняга за-



был протез конечности. Все из-за скензора. Сидящего напившись, наш инвалид стал выплывать из-за столика. Секундой спустя все стало на свои места. Иллюзионист он, что ли? Чтобы выяснить это, я кликнул по нему правой кнопкой мыши. М-да, зря я это сделал. Только хотел проверить личные характеристики, как меня почему-то выбросило. Далее. То ли у меня на корабле наплады, и по судну ходят привидения. То ли очередной глюк. Заруливая в заведение, турист просто не замечает дверей и проходит носовзв. Позже как бы сквозняком она открывается вслед за ним. Мистика.

Как всякий человек, владеющий русским языком, я, конечно, установил русскую версию игры. И вот, при очередном запуске все главное меню засветилось английским текстом. После серии quit/start игрушка приобрела истинный облик. Я уже не говорю об огрехах в переводе слов. Отдельную четырехкомнатную квартиру с телевизором и холодильником язык ну никак не поворачивается называть «двйрой» ☹

А явным недостатком управления является чрезмерно быстрый скролл. Но и к нему со временем привыкаешь.

— Ау-у, люди-и. Вы где? — кричал я, когда на моей палубе было все застроено,

а самого необходимого — посетителей, не было. Нет. В смысле, где-то на корабле они были. Но где они шастают, было загадкой. Незамедлительно с экрана последовал ответ: люди не могут найти бары. Но бар был! И находился он под самым носом, около люкс-номеров. В самой гуще событий. Им уже давно пользовались и по полной программе заказывали напитки. А тутые только что прибывшие новички поперлись на поиски по всем этажам круизного лайнера. С этого момента мое мнение о довольно высоком искусственном интеллекте начало понижаться. Далее произошла полностью противоположная ситуация. Это когда на застроенной палубе не хватало места под развлечения. Я со спокойной душой перенесся на этаж выше. Построил. И что я слышу? Опять упрки и возмолса. Ну, я их и послал... на нужную палубу. А вы о чем подумали?

## Старый новый облик

Вы, главно, не нервничайте, когда я задам один вопрос. Потому что реакция будет разной. Как вы относитесь к серии разработанных тамагочки? Тамагочи-мама, тамагочи-папа, тамагочи-ребенок, дядя, тетя, сосед, соседка. Все дальние родственники, приехавшие провести вас в SIMS'ax. Играть можно. Может, поэтому разработчики стяннули с этой серии некоторые, на первый взгляд неприметные детали.

Чего желают люди, понять трудно. В бегущей строке многого не прочтешь. В статистику каждый раз заглядывать тоже не интересно. А вот не отвлекаться от игры, пройтись взглядом по головам, а точнее, по обложкам с «мыслями» — это запросто. И скажите после этого, что вы не умеете читать мысли. Пункт второй. Все постройки представляют собой уже целиком сконструированные творения. Выбрал ресторан, кликнул — и, собственно, все готово. Осталось за малым — выбрать цвета стен. В «Симсах» же мы должны были долго и нудно обустраивать, к приме-



ру, столовую. Перекрашивать стены под цвет мебели. Ломать голову над бесконечными усовершенствованиями.

Так или иначе последнее слово за вами и нашими подопечными. Все, что ни делается, все для них.

## Вывод

Лицом, не страдающим морской болезнью, рекомендуется ☹



# EMPIRE — OF — MAGIC

Алексей Туп aka leprecon leprec@rambler.ru

## А начиналось все очень плохо

— Так-так, агент Лепрек, — на лице Ранда появилась широкая улыбка, не предвещавшая стоящему перед ним человеку в тяжелой железной броне и с плазменной пушкой в руках, ничего хорошего. — Только что вернулись с задания, как я полагаю?

— Так точно, шеф, — по-военному ответил Лепрек и вытянулся по стойке «смирно», что с плазменной пушкой сделать довольно непросто. — Только что с арены.



— Так ты что? Развлекаться за счет Департамента?!! — Ранд вскочил со своего кресла, полный справедливого негодования. — Я все знаю о твоих проделках и машинах на бирже тактических стратегий. Ты все время подсовывал ставки! Ты хотел стать чемпионом и получить кучу денег!

— Но, шеф, я...

— Молчать, когда с тобой говорит командующий, э-э-э шеф! — Ранд успокоился и сел обратно в кресло. — Короче так, агент Лепрек, плазменную пушку сдать, броню тоже, впрочем, этим займешься потом. Сейчас ты получишь свое новое задание. Я даю тебе шанс исправиться. Выполнишь его — верну тебе назад пушку и костюм, нет, о шоу можешь забыть.

— Я готов, шеф, — агент был полон решимости. — Говорите.

— В квартале РПГ, в здании «Империя Магии», бунят какой-то НЕКРОМАНТ. Он выкосил из своего мира законного наследника престола и его телохранителя. Твоя задача — восстановить право престолонаследования и уничтожить этого некромантера.

— Понял, Шеф. Когда приступать?

— Не спешите, агент Лепрек, — Ранд хитро улыбнулся. — Вы отправитесь туда не один.

— А с кем? — Лепрек удивленно взглянул на Ранда. Вместо ответа тот нажал кнопку на своем огромном столе.

Тут же дверь за спиной агента резко открылась, и в кабинет ввалился огромный человек в магическом облачении, весящий, наверно, килограмм двести. За ним семенил маленький, тонкий парнишка, одетый в латы, явно большего размера, и с огромным мечом за спиной. Меч оказался настолько большим, что задевал острый пол.

— Артемиус-Инквизитор — ученик мага и законный властитель Империи, — Ранд кивком головы указал на гиганта и, переведя взгляд на маленького парня в латах, добавит: — И его телохранитель — могучий воин Яно-Исполнитель Желаний.

«М-да, путешествие обещает быть веселым», — подумал Лепрек и тяжело вздохнул.

## Что это за зверь?

Итак, вспомним о клонах — именно эта мысль первой приходит на ум, когда запускаешь игру «Империя магии» от компании Mayhem. Причем это не просто клон, а в чем-то даже и клоун, — так нелепо выглядят попытки разработчиков «передать» великую идею Disciples.

Но об этом позже, сначала немного о сюжете игры. Где-то в далекой дали жил-был обычный волшебник, который бродил себе по горам и лесам и никого не трогал. Но вдруг, когда он случайно споткнулся о шишку, в его голове созрела идея стать некромантом. И не просто некромантом, а НЕКРОМАНТОМ. Недолго думая, он принялся воплощать свой план в жизнь: наводил скелетов, зомби и начал терроризировать местных жителей, а затем захватил верховную власть над всем миром, создал государство, которое назвал Империей Магии. И все бы ничего, но появился другой волшебник, который тоже любил гулять по полям и лесам и тоже спотыкался о шишки. Звали его Артемиус, и он тоже хотел власти. Поэтому, подучившись колдовству, он взял с собой своих друзей-бойцов (а куда ж без них?), поставил во главе великого и могучего воина

Разработчик: Mayhem

Издатель: Summitsoft

Жанр: РПГ

Системные требования: P-3 600,  
128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

Дата выхода: июнь 2003 года

Яно и пошел крушить скелетов направо и налево. Естественно, НЕКРОМАНТ обиделся и решил показать всем кто есть кто.

Именно в этот момент в бой вступают вы, естественно, на стороне Артемиуса, Яно и других хороших парней. Ваша цель — уничтожить некроманта. Нет, уничтожить НЕКРОМАНТА. Так что, посох в руки и вперед, — зомби крушить.

## Скелеты, скелеты и еще раз скелеты

— А пятого дракона я задушил голыми руками и немного поцарапал о его чешую. Вот так я и освободил трех принцесс, — Артемиус-Инквизитор уже пятый час рассказывал Лепреку о своих подвигах, и под конец четвертого часа бедолага агент был готов в них поверить. Все что нужно, лишь бы Инквизитор замолчал. На то и не дунал оста-



навливаться: — Я вам еще не рассказывал, как я спалил пятьдесят големов, и они встали против меня? Что, нет? Ну так слушайте.

Лепрек издал тихий стон и тоскливо посмотрел вдаль. Кругом одна безлюдная степь, до города еще идти и идти, а калугу с неприяками натирает, вода нагрелась и стала безвкусной, да еще этот ученик мага постоянно что-то болтает. Клянусь Черным Драконом, если бы знал, что так будет, взял бы закрытый тевтонский шлем, в нем слышно плохо. Хорошо хоть этот Яно ничего не говорит, а просто плетется рядом.

— И тогда последний голем, отразив мою молнию, бросился вперед. Но я, конечно, не испугался и выхватил своей боевой топачек, ой нет, топор, и как дал ему по голове...

— БЕРЮ! — Лепрек уже не мог себя сдерживать. — Во все верю, и даже в ту историю о бешеных пингвинах-уничтожителях! Я поверю во все, что вы скажете, только не говорите это сейчас!

— Кошмар, как вос так в Департаменте тренируют? Вы же сами себе противоречите, — Артемиус сочувственно похлопал Лепрека по плечу. — Но это дело поправимое. Вот помните, я лечил одного тролля от склероза, так он...

Это было уже слишком. «Лучше прожить без шу, чем жадать, пока у тебя крыша съедет», — подумал Лепрек и, выхватив свой



боевой топор, развернулся к Инквизитору. На туто на сцене появилось еще одно действующее лицо, точнее, даже три.

— Скелеты! — первый раз за время пути заговорил Яно-Исполнитель Желаний и потянул из-за спины свой огромный меч.

— УРА!!! — заорал Лепрек и бросился на врагов, которые ему сейчас были милее друга. — Руби их!!!

Скелеты были вооружены мечами и щитами, но были неповоротливы и тупы, поэтому агент порубил их за несколько секунд.

— Эцелл! — кричал Лепрек, размахивая топором.

— Больше! — вторил ему Яно, меч которого был больше его самого.

— Дайте же мне! — Инквизитор тоже решил не отставать.

И скелеты полезли. Их было много — несколько десятков, и все вооруженные.

— Сейчас я их! — Яно, держа меч обеими руками параллельно земле, начал вращаться вокруг своей оси, шепча слово заклинания: — Побережись!

Лепрек отошел в сторону и наблюдал, как орудий и превратившийся в минисмерть Яно врывается в толпу неупокоенных, и как вверх летят их отрубленные руки и ноги. Теперь он понял, почему Яно называл великим воином. И хотя великий воин порубил всех скелетов, он все продолжал крутиться, видимо, сила наложенного заклятия была больше, чем нужно.

— Лепрек, помоги! — Яно крутился по степи, пугая тушканчиков грохотом лат. — Исполню любое желание.

Теперь агент узнал, почему Яно называл Исполнителем Желаний.

— Как мы им надавали! — Инквизитор запырил от радости и начал размахивать посохом, что при его массе было довольно сложно: — Как мы их покрошили!



Лепрек вздохнул, посмотрел на топор, потом на Артемуса, вздохнул еще раз и пошел останавливать Яно.

## Ужас, да и только

Не знаю я, чем руководствовались разработчики, когда создавали эту игру, но явно не здравым смыслом. Ну скажите, зачем мне играть в обрезанный и изуродованный

Disciples, оснащенный какими-то примочками, вызывающими дрожь? К тому же с совершенно линейным сюжетом, который еще и написан довольно слабо. Итак, в качестве главного героя вам дан Артемус — ученик мага. Только им, вы и будете управлять на протяжении всей игры. Других постоянных персонажей тут не предусмотрено (разве что мигрирующих ☹).

О самой игре я рассказывать много не буду, просто вспомните упомянутый выше Disciples, добавьте двухмерную графику, слабенький звук, — и вы получите исчерпывающее представление об «Империи Магии».

Хотя нет, все-таки есть в этой игре такие фишки, о которых стоит рассказать поподробнее, точнее, о двух самых «интересных» из них.

Помните главное правило походовых игр? У кого больше единиц хода и скорости, тот имеет больше шансов на победу (за редкими исключениями ☹)? Тут это правило формулируется по-другому: у кого больше единиц хода, тот выигрывает в 90% случаев. Приведу пример.

Еду я, значит, по поляне, у меня маг третьего уровня и два конника — еще более крутых. Мой ход заканчивается, и я передою право хода компьютеру. И в этот момент на меня из кустов выскакивают три скелета-конника. Заявляете битва. Эти мертвяки подходят и начинают рубить моего героя. Один удар, второй, третий — герой умер. Я живу на все хлопки, чтобы остановить это избиение, а мне пишут, что единицы хода закончились. Ну допустим, ходить я не могу, но почему мои воины не отбиваются? Какое отношение имеет контратака к передвижению? Разработчики «Империи магии» решили, что прямое, поэтому мой отряд крутых порней был порублен слабачками-скелетами в калупу без сопротивления.

И вторая фишка. Помните, в походах-ках есть такая штука: идете вы, идете, никого не трогаете, и вдруг надпись — на вас напали (что очень часто ☹) или вам дали денег (что очень редко ☹). Эта игра — не исключение, только здесь все доведено до крайности. Знаете, что будет, если постоянно гулять по кладбищам или местам, где ваша мораль сильно падает? Например, идете вы по дороге — тут надпись: «ваша мораль упала на 5 пунктов», идете дальше — следующая надпись: «ваша мораль упала на 10 пунктов» и т.д. Так вот, после получения очередного такого сообщения ваш герой умрет от печали! Спабонерный спаситель мира! Герой прерыв в подзудниках! Как это можно еще объяснить по-другому? И таких приколов в «Империи магии» видимо-невидимо, перечислять их все просто не хватит места, да и не нужно это, и так все становится понятно после первого «самоубийства» Артемуса ☹.

## Неужели мы добрались?

— Хэй-хо, воины мои brave! Чего нас повели? — Артемус-Инквизитор просто лучший добродушнее. — Вспомните, как мы раздали по первое число тем скелетам-шаманом и зверям — служителям НЕКРОМАНТА! Как они верещали. И чего грустит, вон уже башня этого узурпатора — сейчас мы с ним разберемся!

— МЫ?! — в один голос вскричали Лепрек и Яно-Исполнитель Желаний. — Это Ты будешь с ним биться один на один по всем правилам магической дуэли!

— Я?! — Инквизитор был поражен услышанным. — Вы хотите, чтобы я — искатель справедливости и искоренитель ереси среди людей и людей — вышел один на один с грязным, необразованным, невоспитанным, самоуверенным и глупым НЕКРОМАНТОМ?! Чтобы я — покоритель драконов и уничтожитель боевых сусликов — тратил свою драгоценную магическую энергию на этого колдуншу? Чтобы такой герой, как я...

— В БАШНЮ!!! — Голос Лепрекона не предвещал Артемусу ничего хорошего. Яно потянул меч из-за спины.

Инквизитор понял, что лучше не спорить и, вскинув посох наперевес, направился вверх по ступенькам. Через некоторое время с верхушки башни раздался истонный вопль: «Только не это!», вспыхнул яркий свет, а затем все стихло. Через пару минут из башни вышел Артемус с разбитым посохом и с гордым видом сообщил:



— Я же говорил — необразованный НЕКРОМАНТ. Поверил в историю о бешеных кузнечиках-щекотунках, которых я на него собирался напустить.

Лепрек и Яно нервно рассмеялись: бедный НЕКРОМАНТ, он умер в мучениях.

## Послесловие

— Никаких Артемусов нет, никаких Артемусов нет, никаких Артемусов нет... — Лепрек постарался силой заставить себя забыть последнее задание. — Их нет, их просто нет, их просто нет.

— Наивный, — Доктор Кертис наблюдал агента уже несколько дней. — Артемус — это только начало.

## Вывод

Буду предельно категоричен — не играть.



# TOP GUN

Вирджин КЕМПЕР [jaguar@torba.com](mailto:jaguar@torba.com)

## COMBAT ZONES

Как многим, наверное, известно, большинство игр переживает к нам именно с приставок, причем у разработчиков появилась привычка переделывать старые проекты, так сказать, выпускать просроченные конфеты в новой красивой обертке. Вот и недавно было переделано и перенесено с восьмибитных приставок знаменитая игра Contra, а в Интернете продается Digger 3D. Та же участь постигла и не менее знаменитую аркадную



леталку, сделанную по известному фильму Top Gun. Так случилось, что в игру мне удалось поиграть на многих игровых платформах: и на древней Dandy, и на старой Sega, и на недавней Sony PlayStation. Каждый раз, садясь за новую платформу, я видел, что игра становилась гораздо лучше, и понимал, что непроизвольно становлюсь ее фанатом.

И вот в один прекрасный момент на рынках появилась компьютерный вариант Top Gun. Как и в предыдущих частях этой воздушной саги, мы выступаем в роли безмятежного пилота, который на современном реактивном самолете выполняет секретные задания американского правительства. Стартовой видеозаставки нет, сюжета как такового тоже. Хотя из брифингов (которые будут крутить перед каждой миссией) понятно, что охватывает эти военные эпохи: война во Вьетнаме (куда уж без него), войны в заливе 1992 г. и, держитесь за табуретки, нынешнюю войну в Ираке.

Игра имеет последовательную систему миссий, то есть выполняет одно задание — перешли к другому. Перед каждой эпохой вы должны будете пройти обязательное обучение в академии — четыре простые миссии и одну зачетную.

По мере погружения в игру, я понял, что разработчики «испортили всю молину». Первая преграда — это настройка управления. Повзвизывая полчасика, я понял, что мышкой мне играть не суждено, поэтому кое-как приспособился к клавишному управлению. Вторая преграда не заставила

себя долго ждать, — оказывается, все задания ограничены по времени. Последней каплей, переполнившей чашу терпения, стала система вооружения. Ну вот, например, вам дают задание — сбросить бомбы на вражеские нефтезаводы (что самое интересное, на 15 заводов мне выделили лишь 7 бомб), а остальные цели расстреливайте из чего хотите (пришлось пользоваться пулеметом).

Всего в игре насчитывается 36 миссий, включая академию. Большинство из них я проиграл только из-за того, что мне не хватило времени. Задания почти все однообразны — это, как правило, сопровождение спасательных вертолетов и уничтожение вражеских целей. Для второго типа миссий нам выделили аж пять видов оружия. Это бесконечный пулемет и ракеты систем:

✓ «воздух — воздух» — самонаводящиеся ракеты для стрельбы по воздушным целям, впрочем, на низких высотах я умудрялся сбивать и наземные;

✓ «воздух — земля» — аналогичны предыдущим только для наземных целей, но если постараться, можно сбить и самолет;

✓ «прямого наведения» — без самонаводки годятся как для воздушных, так и для наземных боев, летят строго прямо, использовал очень редко;

✓ «бомбы» — по правилам ими нужно подрывать здания, но как всегда, я умудрялся сбросить бомбу на вражеский бомбардировщик.

Помимо кампаний есть еще режим «быстрых миссий», где вы можете выбрать один из восьми самолетов, тип сражения, сложность и карту, на которой будете вести боевые действия. С самого начала, правда, здесь



почти ничего не доступно, но по мере необходимости игры в ваше распоряжение перейдут новые режимы, самолеты и карты. Очень

**Разработчик:** Digital Integration

**Издатель:** Titus Interactive

**Жанр игры:** Flight

**Системные требования:**

✓ **минимальные:** P2-450, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб 3D-видео;

✓ **рекомендуемые:** P3-800, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб 3D-видео

**Дата выхода:** 15.04.2003

огорчило, что не соблюдаются простейшие законы физики: вы можете смело выполнять финты, не боясь попасть в штопор; бросать бомбы, не боясь, что они пролетят мимо (ибо бомбы тут падают по строгой прямой линии).

Впрочем, аркада — она и в Африке аркада. Хотя Top Gun имеет две огромные сложности — аркадный и якобы симуляторный. В первом самолету управиться очень легко, но у вас пропадает возможность делать большинство финтов. Во втором режиме вы сможете выполнять разного рода трюки, но пилотировать самолетом станет немного тяжелее.

Что там еще, ох да, графика. Она меня не особо впечатлила: взрывы, техника про-



рисованы ничего, порой кое-где замечается угловатость гор, также очень утешает отсутствие деревьев — такое чувство, что весь мир состоит только из гор и степей.

Вот музыка в игре хороша, я бы сказал, даже очень: она динамичная и как раз подходит под воздушные сражения. Лично я перешел ее себе на винт. Озвучка немного раздражающая, порой я ее даже отключал.

В Top Gun так и не появился мультиплеер, а жаль, многие фанаты купили бы диск только ради того, чтобы поиграть друг против друга. По непонятным мне причинам из игры убрали компьютерных напарников, поэтому летать придется в гордом одиночестве. Также очень огорчило отсутствие возможности посадить самолет. Как только на вашем экране появилась надпись *Mission Complete*, можете смело разбивать машину о первый попавшийся камень (это не шутка, я так действительно делал).

## Выводы

Ну что ж, пора подводить итоги. Игра получилась паршивая, мало того, что разработчики не внесли ничего нового, так еще и повертели все старое. А вывод будет таким: если вы — большой фанат серии Top Gun, как я, например, то можете купить диск, чтобы как любит говорить Манянь, посмотреть, как делать не надо. Другим же геймерам трогать деньги на игру не советую.

# SPY HUNTER

Ростислав МАЛЬКО aka Pepel

**Разработчик:** Midway Entertainment

**Издатель:** Aspyr Media

**Издатель у нас:** Master Media

**Жанр:** аркадные гонки с элементом экшена

**Системные требования:**

✓ **желательные:** Pentium 3-800, 256 МБ ОЗУ, GeForce2 с 8 МБ;

✓ **очень желательные:** Pentium 4-1.0, 256 МБ ОЗУ, GeForce3 с 16 МБ

**Дата выхода:** 05.06.03

Агент прицелил бомбу к бочке с чем-то взрывоопасным, активировал заряд и поставил таймер — 2 минуты. Он поднес руку ко рту и проговорил в час: «Все готово. Прис-



тую». С этими словами наш герой нажал кнопку на бомбе и, когда начался отсчет, кинулся бежать со всех ног... Через две минуты прогремел взрыв. Агент под аккомпанемент выпущенной в него пулеметной очереди вкачал в свою шпionскую супертачку и надавил на газ. Но недруги быстро оклемались, и вот уже несколько черных автомобилей «кусались» за хвост Агенту, поливая его огнем из своих пушек. Еще несколько секунд — и к ним присоединяется вертолет. Но благодаря мастерству Агента те две ракеты, что пропеллерный пустил ему в след, не достигли цели. Пара шпionских примочек — и половина машин преследователей уже представляет собой груду покореженного металла. Еще два грузовика, попытавшись взять его в «клетши», получили по ракете. Даже бронированные ворота его не удержат, ибо ракеты еще не кончились ☺

Красиво? Несомненно! Захватывающе? Естественно! Оригинально? Не-а ☹

Жанропринадлежность «Охотника на шпionов» (или «Шпionа-охотника») мне вначале было немного трудно определить. Хотя, можно твердо заявить, что эта гейма претендует на звание аркады с уклоном в экшен и симулятор гонимца. Не забывайте при этом, что тактика у нас не просто красивая и быстрая, но и битком набита всякими шпionскими примочками типа шпion или масла, которыми можно одарить преследователей, разбросав/разлив их (не преследователей ☺) по дороге. Или почему бы, просто выпустив густой черный дым, не поз-

волять тем врагам, что сзади, поближе познаться с местными строениями. Еще наше корыто может трансформироваться в катер, мотоцикл и тому подобную дребедень. Ну а о ракетах с пулеметами, я думаю, не поминайте не стоит.

Выглядит все нормально, даже можно сказать, красиво, но... не потрясающе... Машины, в том числе и наша, прорисованы очень классно. Сразу видно, что на них разработчики потратили кучу полигонов. Все остальное сделано неплохо, но не более того. Спецэффекты на уровне. Случайные взрывы, искры, отражения (к примеру, когда мы на воде, в ней отражается наш гордый G-6155 Interceptor, а в его хромированных боксах — вода ☹).

Но у этого всего есть огромный минус — требования. Вроде графика и не супер-пупер, но на моем «Атлоне 1500» с GeForce2 игра не тормозила ТОЛЬКО при разрешении 640x480. Кошмар! (Пришлось мне поэтому идти к другу, у которого P4 и GF4 ☹). Хотя на моей машине GTA: VC, в котором и графика-то получше, спокойно бежал и на высоких настройках.

За дизайн уровней надо дать разработчикам по... медали ☹. Очень и очень качественно. Не забыты и всякие мелочи типа плакатов, надписей, скамеек и прочего. В каждом городе были замечены элементы национальной архитектуры ☹. Правда, эти самые уровни уж очень линейные. У нас нет никакой возможности выбрать дорогу. Хотя пара-тройка ответвлений за всю игру все же попадетсЯ.

Озвучка тоже меня порадовала. Практически каждая мелочь озвучена: приятно тархтит мотор нашего верного железного друга, стрекочет пулемет, свистят ракеты, где-то



далеко позади слышны звуки взрывов мин, на которых подорвались не заметившие их супостаты ☹. Лично меня музыка не напрягала, а даже наоборот. Мне ни разу не захотелось ее отключить. Довольно приятные мотивчики на тему Джеймса Бонда ☹. Парочка даже подпопила мой плеейст. Жаль только, что мелодии по ходу игры не меняются автоматически, приходится их прокручивать вручную ☹.

Физика... Ничего похожего я в игре не обнаружил — уж слишком легко ведут себя объекты на дороге. Как будто весят они не по несколько тонн, а килограмм 700... Ну да ладно, основной упор в игре сделан на аркадность...



Сюжет? Да нет такового. Наш герой борется против известнейшей мафиозной организации «Ностра», которая «Коза», и выполняет всякие задания, типа уничтожить все цели, активизировать центры связи, уйти от погони и прочая-прочая-прочая...

Геймплей? УРАГАНАЙШИЙ! Когда за вами гонятся около сотни врагов, а впереди тулук, который можно обойти, только прыгнув с трамплина и вращаясь вокруг своей оси. И все это при скорости 500 км/ч, когда результаты решают не секунды, а доли секунды. Когда... А, сорри, отвлекся ☹. Так вот, в такие моменты вы перестаете чувствовать себя игроком, вы ощущаете себя водилой этого белого четырехколесного зверя. А если еще и вентилятор рядом поставить ☹.

Итак, игра я уже похвалил, теперь буду ругать. Не много, но буду. Господа девелоперы! Что это за убогое управление? Это ж точно, игра — порт с приставки. Вы знаете, как надо сидеть назад? Зажмите кнопку, которая отвечает за эту функцию, и давите «ехать вперед». Потом, чтобы газануть, надо отпустить все, еще раз нажать «ехать назад», а потом давить на газ [кстати, если надавите дважды — совершите турбировок!] К чему такие сложности? А убожество настроек? В «Тигрис» то их, наверное, больше ☹.

Потом — сей тайло после прохождения уровня. Сворачивать игру нельзя. Точнее, клавишу, которая отвечает за это действие, игра блокирует, а при нажатии Alt + Tab вас из игры выбивает.

Купите сию игру, поиграйте в нее, и, может, даже пройдите, желательно. Геймер проведет много приятных минут за геймой и получит море удовольствия, ибо «попалит» на точке товарища 007 выдается не так уж часто («Князь Райдер» в расчет не берем ☹). Но вот получится это только у тех избранных, у кого компы помощнее. Ибо, как это ни странно, но на слайд-шоу никто любоваться не желает ☹.



# Демигроги II

## советы по мультиплееру

Том/Doc/Кертис kertis@torba.com Ефим Беркович aka Rand

### Типа, отмазка

Сразу хочу пояснить, зачем была написана эта статья, и на кого она рассчитана. Естественно, в первую очередь, на тех, кто собирается играть во вторых «Демигрогах» по сети, думаю, это понятно. Если вы играете



только в шутеры или RPG, или вообще не играете — можете смело перелистывать, ничего интересного здесь вы, скорее всего, не найдете. Далее, хочу сразу предупредить, что рассчитываем мы, в основном, на тех, кто начал играть недавно или только собирается, поэтому советы, которые мы тут будем давать, довольно простые и лежат на поверхности. Впрочем, всякий, кто играл в «Маджик», знает, что большинство толковых советов (после того как их дали) кажутся элементарными, вот только, лично мне знание элементарных вещей неоднократно спасало «жизнь».

По сути, основной вопрос, которого мы коснемся, — как создать такую колоду, чтобы выигрывать чаще, чем проигрывать — сразу предупреждаю, нам не удалось пока что найти колоду, которая выигрывала бы всегда — что не может не радовать.

Все понятно?

Отлично, тогда откройте свои тетрадки, возьмите ручки, запустите на компе «Демигрогов» и вперед, к победам!

### Типа, идея

А знаете ли вы, что обязательно должно быть у каждой хорошей колоды? Существо? Не обязательно. Чары и колдовство? Можно и без них. Главное — это ИДЕЯ колоды. Создавая ее, вы должны четко понимать две вещи — за счет чего ваша колода убьет противника и что поможет вам дожить до этого момента. Ага, и не нужно тут унывать — типа, и так все это знают. Я лично видел несколько колод, не соответствовавших этим элементарным требованиям. Один камирод ухитрился создать очень мощную защитную деку, через которую я провалюсь просто физически не мог. Но и

ему нечем было меня убивать — в результате началось зфирное возмущение, и... он умер. Во втором случае дека была заточена только под атаку — никаких средств защиты противник не предусмотрел. Только много толстых крич. Увы, я убил его раньше, чем он этих крич вывел.

Итак, первое — идея. Именно с нее и начинается любая дека.

Напомню, что колоды существуют трех типов:

**1. быстрые (виня)** — идея колоды в том, чтобы очень быстро выложить на стол много созданий и затоптать врага. Причем не нужно думать, что эти создания обязательно должны быть мелкими (и стоить мало эфиро), в стандартной колоде «Бригада Монтисов» вы, при удаче, естественно, вторым ходом можете вывести три-четыре создания, причем неслабых, хотя «Бригада», естественно, не чистая виня, в моем варианте она идет с комбо-закосом. Сразу скажу, что слабость любой вини, заключающаяся в том, что если уж противник смог ее остановить, то, вероятней всего, он сможет справиться с вами. Правильная виня должна убить противника третьим-четвертым ходом. Убить или быть убитой.

**2. контрольные** — это самый медленный тип колод. Их идея в том, что вы пытаетесь захватить контроль над столом или картами противника. Как правило, чтобы это колода нормально заработала, требуется не меньше пяти ходов — но уж если она заработало, то берегитесь, гады! Контролем играть значительно сложнее, но и интересней, чем виней. Причем, как показывает практика, контрольные колоды играют довольно ровно с большинством цветов, чего не скажешь о вине. Но... Они очень зависят от своевременного прихода тех или иных карт, и если карта не пошла, то можно смело сливать воду и гасить свет.

**3. комбинированные (комбо)** — по сути, бываю двух типов — первый это чистая смесь контроля и вини — когда сначала мы давим мелкими кричками, а потом, набрав маны, начинаем творить чудеса, а второй тип, это когда нам для того, чтобы все сработало, нужна комбинация нескольких карт. К примеру, одна из моих любимых колод — это «Пробуждение шторма», в которой все основано на комбинации двух карт — «Свежим ветром» мы даем в руку противнику кучу карт из леки, а потом — «Ударом по разуму» лупим на три за каждую карту выше пяти. Весьма неплохая колода.

Вот такие есть у нас типы — каким играть, решать сами — каждый хорош по-своему.

### Типа, матчасть

А теперь поговорим о том, с чего нужно начинать — правильно, с изучения матчасты. Посмотрите все расы-цвета, почитайте карты и попытайтесь понять как они работают — без этого будет тяжело. Потом возьмите любую стандартную колоду и поиграйте ей. Против одной, второй, третьей. Посмотрите, какие карты вам нужны, а какие нет, что нужно добавить или убрать, чтобы колода играла лучше. Против каких цветов она играет более устойчиво, а против каких менее устойчиво.

Теперь превращаем заготовку (стандартную колоду) в свою — знаете, что вам обязательно нужно сделать? Создать **сайдборд**!

Что это за зверь? Это запасные карты. Дело в том, что, как правило, турниры играют по три партии, после первой (и после второй) партии, противники могут поменять некоторые карты из тех, что в руке, на те, что в резерве. И вот тут очень важно правильно подобрать резерв — лично я, как правило, на всякий случай кладу туда карты против бесцветных существ (о то мало ли, придет война, а я устоявший ☹), плюс, желательно иметь **дезинчанты** (заклинания, убивающие чары противника). Помните, правильный **сайдборд** — это половина победы. Что еще?

Еще вы можете спросить, что помещать нам положить в колоду самые мощные



заклинания? Благо, это не реальная жизнь, и платить за карты не надо. Увы, платить за карты придется. Естественно, не живыми деньгами. Колоды в «Демигрогах» бывают разные по стоимости в ресурсах. То есть выбирается максимальный уровень ресурсов, и практически все карты и артефакты (кроме примитивов), а также уро-



вень героя и его специальные способности имеют ту или иную стоимость в этих самых ресурсах. А от уровня героя и его навыков зависит достаточно много. К примеру, без навыка «ресурсы» вы сможете каж-



дое заклинание произнести только один раз. А этого явно мало. Нужно хотя бы 4 раза. Так, на всякий случай. Весьма полезно взять героя подходящую специализацию. А чтобы она сработала почасе, придется использовать еще и «удачу». Не стоит забывать еще и о том, что противник тоже захочет использовать свою специализацию, поэтому неплохо было испортить ее «слезами». Еще в дуэлях весьма полезен навык «медитация», дающий время от времени дополнительные карты.

Ну и последнее, что стоит отметить, это артефакты. Некоторые из них... Ну, как сказать, вот, к примеру, «Конунг»: предоставьте себе создание 9/9, неутомимое (не отдыхает после атаки), кровожадное (если создание, поставленное ему в блок, имеет здоровье меньше 9, то остаток здоровья пойдет на вражеского героя), первый удар (тут, думаю, все понятно), с регенерацией и, главное, — имеющий астральную защиту (не может быть целью заклинания или способности создания). Выходит он на 5 ходу. И еще одного через 7 ходов можно выпустить. Опыт показывает, что уничтожить подобное зверя не сложно, а весьма сложно. Во-первых, понадобится заклинания, чистящие стол не прилично, а бывшие сразу по местности. Во-вторых, желательно, чтобы «Конунг» не смог использовать свойство регенерации. Убрать его со стола можно, к примеру, «Великим Развоплощением». Он, конечно, появится в руке у вызовшего его, поэтому тут вам понадобится нечто типа «Нанести», чтобы почистить руку от «каредной кричи». Но есть у артефактов один недостаток — слишком много ресурсов они стоят. Поэтому, взяв даже один из них, вы должны будете ограничить себя практически во всем. А полагаться на один, даже самый мощный, артефакт не стоит. Как по мне, так стоимость артефактов могла бы быть и поменьше.

Выше уже писало о сабборде, в котором всегда нужно иметь карты против бесцветных созданий (тем, кто не читал предыдущую статью насчет вторых «Демигургов», напомню, что бесцветные заклинания могут использовать все расы). Но представьте себе колоду, основанную именно на

бесцветных созданиях. У них есть одно очень большое преимущество перед обычными криками. Если такое создание умирает, оно не отправляется на кладбище как «цветное» животное, а переходит в бесцветный план. Кроме того, среди бесцветных заклинаний есть такие полезные, по крайней мере, на первый взгляд, как «каменная кожа» (указанное создание или герой получают постоянно на 2 физических повреждения меньше) и «энергетический барьер» (указанное создание или герой получают постоянно на 3 магических повреждения меньше). Казалось бы, какая от этого польза? Ну что такое 2 или 3 повреждения, особенно в середине или конце игры? Весь фокус в том, как именно разработчики считают эти самые повреждения. Вот, к примеру, на вашем герое висит 3 каменных кожи. Вас атакуют 2 кричи, каждая с силой 6. Сколько повреждений вы получите? 6? Неправильно, вы получите 0 повреждений. Ибо вначале «каменная кожа» абсорбирует 6 повреждений от одного зверя, потом 6 от другого. То же самое происходит и с «энергетическим барьером». Противник собирается бить вас магией? 3-4 барьера решат все ваши проблемы. На это если у врачины нет дезинчантов. Иначе он может просто разрушить все ваши защиты.

В общем, появление бесцветных карт довольно сильно изменило баланс игры, при-



чем, затрудняясь даже сказать, в какую сторону. С одной стороны, играть стало интересней, с другой... Слишком уж много у них полезных способностей.

Еще из тенденций наблюдается некоторое замедление колод, не знаю, может, это веяние времени, а может еще что, но на ниваловском сервере все больше и больше людей играют контрольными и комбоколодами. Впрочем, помните, нечто подобное было когда-то и в «Мэджике». А потом появились новые редакции, и акцент снова сместился в сторону быстрых дек. Тут новых редакций ждать не приходится, но патчи могут поправить баланс (как это было в ситуации с первыми «Демигурами»).

Самое главное, что нужно помнить всегда, играть следует очень внимательно, иногда даже один неправильный ход может изменить ситуацию из выигрышной в проигрышную.

## Типа, знать врага в лицо

Тренироваться, как известно, лучше всего на кошках — безопасней. То есть играть против компьютера — правда, играет он хуже обычного человека, а собирать колоды самостоятельно не обучен вовсе. Потом, начинайте играть с друзьями по Сетке, а потом, когда в мире «Демигургов» начнете чувствовать себя вполне уверенно (дня через два — три), «веклом» на **официаль-**



ный дуэльный сервер. Причем варианты игры там множество, и **тренировка** (тут, думаю все понятно, дерешься, испытываешь колоду, однако бои не учитываются в рейтинге), и **дуэль** (с ней тоже, думаю, все ясно, то же самое, что и тренировка, но бои учитываются в рейтинге), и **крутой стол** (потребует 3 игроков, проигравший выбывает, 4 переходят в следующий круг), и **встелую** — вариант мэдиковского «Драфта» (самый непредсказуемый режим, после начала игры вы должны сами собрать себе колоду из карт, предложенных компьютером, противник в это время будет заниматься тем же самым, причем из тех же самых карт). Да, перед тем, как начать оттачивать свое дуэльное мастерство на людях, умеющих неплохо играть, рекомендую зайти на официальный форум <http://www.etherlords.com/> и почитать, какие колоды считаются более популярными, да и просто скачать себе деки, составленные другими специалистами и любителями, — поверьте, там появляются весьма интересные идеи. Во всяком случае, сегодня у некоторых наших противников были весьма прикольные деки, до которых мы сами просто не додумались ☺.

Вывод один — если вы поклонник пошаговых стратегий, и если у вас есть доступ к Интернету, покупайте вторых «Демигургов» — это игра для вас. Если нет Сети, не расстраивайтесь — во второй части игры предусмотрен режим «горячего сидения», при котором вы сможете поиграть на одном компьютере со своим другом. Играйте и выигрывайте!!!

Собственно, на этом мы хотим закончить нашу статью, ясное дело, многое осталось за кадром, но, на самом деле, объяснить все тонкости игры в одной статье просто нереально. Да и, по большому счету, бессмысленно — тут главное понять основы, а дальше экспериментировать и развиваться самостоятельно. Опыт приходит с игрой.

И главное — поверьте, это не так сложно — играть и выигрывать. Просто нужно подключить ту шутку, которая находится внутри вашего черепа.

Дмитрий АМПИЛОВ

# WCG2003

WORLD CYBER GAMES

## Чемпионат мира по компьютерным играм 2003 Кубок Украины

Доброе время суток, мальчики и девочки. На Кубке Украины World Cyber Games не заканчивается, он лишь выходит на следующий этап. Так что продолжайте рапортовать.

### Мы поедем, мы помчимся

Вначале — хорошие новости. Не далее, как 25 сентября этого года, стали известны результаты конкурса среди журналистов, освещающих Кубок Украины по

ледный момент, благодаря решительным действиям одного из организаторов Sam Hossain и российского представителя Samsung Electronics Милы Масиной, стала возможна поездка на этот турнир победителей российских отборочных по CS — московской команды **forZe**. Игроки в рекордные сроки оформили загранпаспорта, визы и отбыли на соревнования. Расходы на перелет и проживание организаторы взяли на себя. Будущее виделось исключительно в радужных тонах.

Однако сталося не так, як гадалось. С самого начала неприятия на WCG Euro не начали расти, как снежный ком. Так, за два часа до соревнований большинство машин не были готовы к играм, кое-как

компьютерному спорту. По его итогам наш журнал был признан одним из двух лучших! Гип-гип, ура! Так что в десятых числах октября месиде спецкору «Мика» в составе сборной Украины по компьютерному спорту предстоит десантирование на далекую и загадочную, но столь заманчивую и гостеприимную корейскую землю, дабы надлежащим образом осветить севильский гранд-финал. Придется вашему почтенному слуге одалживать у кого-то из девятих (а с учетом небезвестного GreenJek'a, второго обладателя журналистской путевки, их будет именно столько) одеситов корейский разговорник. Ждите отчет, что называется, из первых лап.

### WCG Euro

Главным событием прошлой киберспортивной недели, вне всякого сомнения, стал **WCG Europe**. И очень жаль, что показал себя он отнюдь не с лучшей стороны. Извест, которому выдавалось столько авансов, призванный стать генеральной репетицией перед WCG Grand Final, на деле превратился в нечто непонятное. Однако обо всем по порядку. Как я уже писал, участие кого-либо из стран СНГ было под очень большим вопросом. Однако в самый пос-

работала сеть, на части компьютеров (прототипы Athlon XP 3200+ 64, beta nForce 3) отсутствовали драйверы, а сами машины посреди соревнований пришлось перенести в другое место. Копии WarCraft III и FIFA 2003 оказались нелегитимными, что вызвало целую бурю негодования. В довершение полный непрофессионализм проявили администраторы, которые практически в полном составе покинули соревнования, просто разбегавшись по домам. Обязанности отказников взял на себя храбрый судейский корпус, и несмотря на все проблемы, соревнования по WarCraft III, FIFA 2003, SC:BW, Halo, Age of Mythology и Counter-Strike Female (а девчат-то среди геймеров, если верить статистике, уже 30%! ☺) кое-как, но успешно завершили.

Однако было понятно, что не только этого ожидали фанаты по всему миру. Даже в отсутствии HLTV, который в 1.6 версии CS работать отказывается, все ждали матчи Counter-Strike. Судьба «козаса» решалась до последнего момента. Номинацию отменя-

ли, то «возвращали». В конце концов, все затянулось до такой степени, что бойкот соревнования объявили сами игроки. Капитаны восьми команд представили петицию, в которой игроки доводили до организаторов, что в связи с «железными» неполадками и «кривым» графиком, команды SK, neph, a4a, Osgara.D-Link, forZe, 4K и e2sports еще какая-то ☹️ выразили желание отменить соревнования по «мужскому» CS. Возразить им, естественно, никто не мог, хотя бы по той причине, что дело было ночью, а уже утром многим предстоял вылет домой. Ожидание фанатов, усиления игроков и функционеров — все напрасно, турнир по CS так и не состоялся. На **sogamed.com** написали очень просто: «The people responsible for this disaster should never be allowed to touch a computer ever again!» В смысле, «людям, отвечающим за эту катастрофу, следует никогда больше не разрешать прикасаться к компьютеру». Интересно будет услышать комментарий разработчик корейского гранд-финала. Там пока молчат. Знаете, даже не представляю, чтобы такое произошло у нас (тыфту, чтоб не слзпзти). Хех, не нашлось у них своих PA «Диаллы», компании MKC и представительства Samsung в Украине ☹️. А за французоз и в самом деле становится страшно — WCG Euro стал очередным камнем в мешок кирпичей с обвинениями «клягушатников» в полном бессилии в плане организации крупных соревнований. Однако, как по мне, даже несмотря на то, что об этом кричат на всех улах, не стоит винить Францию во всех смертных грехах. У всех бывает черная полоса, тем более — дело в конкретных, всегда разных людях, а не в несчастных французоз ☹️. Да, всякое бывает. Зато у корейских организаторов будет серьезный стимул провести гранд-финал на высшем уровне, а то корейские судьи, не имеющие ни малейшего понятия об английском и правилах, уже становятся притчей.

В номинации **Counter-Strike Female** стоит отметить победу французуженок **BTB**. Интересно, что на турнир они попали в самый последний момент, после того, как от участия отказались один из претендентов. Глав-

ный приз — поездка в Сеул. И сдается мне, что никак не в роли зритель или прессы. Также стоит отметить появление красноволосого **Elky**, выигравшего 1000 евро в SC:BW.





## WCG Russia

Теперь об отборочных в других странах. Очень интересными выдвинулись российские от-

борочные и вовсе проходили под патронатом министра связи Vladimir'a Mynin'a. Министр и его сыновья в неофициальной обстановке побеседовали с игроками команды **nEophite.intel**, победителями прошлых чешских отборочных.

По всей видимости, беседа о тяжелой геймерской судьбе чехов и чешек закончилась на вполне оптимистической ноте — ребята так расчувствовались, что снова не оставили никому шансов ☹.

## WCG Kazakhstan, L\_clan

Однако еще лучше со спонсорской поддержкой обстоят дела в Казахстане. Мурат, известный меценат от киберспорта,

в награду за положительный результат своих подопечных из клана **Legion** отправил всех своих шестидесять бойцов на отдых в Таиланд. Кстати, нелишним было бы вспомнить и на призы казахских отборочных. Белье завидки берут не только по поводу призовых, но и количества представителей в Корею — большее количество игроков едет только от России.

## Final.UA 2003

GreenJek тем временем выступил очередной фильмом. Вполне естественно, что в объективе его видеокамеры оказался Кубок Украины. Сам я до него добраться еще не успел, но по словам «кочевников», в фильме атмосфера соревнований передана неплохо. Присутствуют обе официальные церемонии — открытия и закрытия, игры, смешные моменты, размахивающий флагом и включающий колыбельный огонь Чип. Пристальное внимание проявлено к награждению, а также девушкам в «од-

режованной» передаче на филомат. Присутствуют обе официальные церемонии — открытия и закрытия, игры, смешные моменты, размахивающий флагом и включающий колыбельный огонь Чип. Пристальное внимание проявлено к награждению, а также девушкам в «од-

ном бодиарте». Бытует мнение, что всем не попавшим на финал стоит смотреть фильм хотя бы ради этого. В смысле, ради размахивающего флагом Чипа ☹.

## Вместо заключения

У киберспорта есть неплохие шансы выйти на новый уровень. Предположили уже имеющие. Появляются крупные соревнования, спонсоры, поддержка на высшем, государственном уровне. Повышается зрелищность и уровень освещения в СМИ. Теперь все зависит от самих геймеров: смогут они выйти из детского возраста — будет дело, не смо-



борочные. Так, прошлогодние победители World Cyber Games в номинации Counter-Strike **M19** не смогли выиграть на всероссийском финале ни одной игры. А в номинации Warcraft III серебро взял **FM.Karma**, который весь турнир из-за травмы спины отыграл, устоя на коленях. Москвич уже не единожды декларирует свое желание стать настоящим проиггером и зарабатывать на жизнь, играя в игры. Раньше его профессионализм проявлялся в том, что он неменно подработывал тренером по Warcraft. Однако и когда до настоящего дела дошло, Karma не оплошал. Вообще же, Россия было в своем стиле: огромная конкуренция и сплошь знакомые все лица в списках призеров ☹. Кстати, на турнире присутствовал министр связи России. Жаль, результаты посещения не разглашаются.



## WCG Czech Republic

Продолжая тему внимания политиков к киберспорту, стоит сказать, что чешские отбо-



рут — сами понимаете. Если несколько лет назад возраст киберспортсмена редко превышал 20, а 21-летние считались старперами, отработанным материалом, то сейчас играют и в 24, а отдельные личности даже в 40. Хотя абсолютный рекорд в этом плане принадлежит японцу Taiki «Kikuji» Terasawa. Японские отборочные по Unreal Tournament 2003 он выиграл... в 11 лет. Хех, достойная смена растет ☹. Засим раскланиваемся до новых встреч.

|                            |                                                                 |
|----------------------------|-----------------------------------------------------------------|
| <b>WCG Russia</b>          |                                                                 |
| <b>Counter-Strike 5x5:</b> |                                                                 |
| 1 место                    | — ForZe (Москва) — поездка в Корею + 12.860 \$                  |
| 2 место                    | — атака (Москва) — 7.640 \$                                     |
| 3 место                    | — a-Line (Москва) — 5.060 \$                                    |
| <b>Warcraft III 1x1:</b>   |                                                                 |
| 1 место                    | — [arky]Flash (Москва) — поездка в Корею + 2.160 \$             |
| 2 место                    | — FM.Karma (Санкт-Петербург) — поездка в Корею + 1.260 \$       |
| 3 место                    | — SK.Soul (Москва) — поездка в Корею + 640 \$                   |
| <b>SC: Broadwar 1x1:</b>   |                                                                 |
| 1 место                    | — Advokat[52] (Москва) — поездка в Корею + 2.860 \$             |
| 2 место                    | — PHealon[52] (Москва) — поездка в Корею + 1.660 \$             |
| 3 место                    | — FM.Gerich (Санкт-Петербург) — поездка в Корею + 1.060 \$      |
| <b>UT2003 1x1:</b>         |                                                                 |
| 1 место                    | — M19'Askold-34s (Санкт-Петербург) — поездка в Корею + 2.860 \$ |
| 2 место                    | — FM.Navigator (Санкт-Петербург) — поездка в Корею + 1.660 \$   |
| 3 место                    | — b100.Dracula.Omit (Екатеринбург) — поездка в Корею + 1.060 \$ |
| <b>Fifa Soccer 1x1:</b>    |                                                                 |
| 1 место                    | — Pika (Пушкин) — поездка в Корею + 2.160 \$                    |
| 2 место                    | — M19'Alex (Санкт-Петербург) — поездка в Корею + 1.260 \$       |
| 3 место                    | — Updator (Новосибирск) — 1.060 \$                              |
| <b>Age of Mythology:</b>   |                                                                 |
| 1 место                    | — FM.Lunar (Санкт-Петербург) — поездка в Корею + 1.360 \$       |
| 2 место                    | — last_chance (Москва) — 840 \$                                 |
| 3 место                    | — L_clan_inK (Москва) — 360 \$                                  |

|                                |                |
|--------------------------------|----------------|
| <b>WCG Euro</b>                |                |
| <b>Age of Mythology:</b>       |                |
| 1 место                        | — L_Clan_Pi    |
| 2 место                        | — [pG]Fire     |
| <b>Counter-Strike Female:</b>  |                |
| 1 место                        | — blb.girls    |
| 2 место                        | — DK.girls     |
| 3 место                        | — 2L.Angels    |
| <b>FIFA 2003:</b>              |                |
| 1 место                        | — Style        |
| 2 место                        | — Omnicrocket  |
| 3 место                        | — Champion     |
| <b>Starcraft: BroodWar:</b>    |                |
| 1 место                        | — Elky         |
| 2 место                        | — Destroyer    |
| <b>Unreal Tournament 2003:</b> |                |
| 1 место                        | — tgs.xlauxe   |
| 2 место                        | — Sol.Forrest  |
| 3 место                        | — ViruZ_Znatch |
| <b>Warcraft III:</b>           |                |
| 1 место                        | — SK.FaC       |
| 2 место                        | — SK.Zerax     |

|                                     |                                           |
|-------------------------------------|-------------------------------------------|
| <b>WCG Kazakhstan</b>               |                                           |
| <b>Counter-Strike:</b>              |                                           |
| 1 место                             | — mF, поездка в Корею + 5000\$            |
| 2 место                             | — a-41, 2000\$                            |
| 3 место                             | — L_Clan, 1000\$                          |
| <b>Warcraft III Reign of Chaos:</b> |                                           |
| 1 место                             | — Darksun[RA], поездка в Корею + 2000\$   |
| 2 место                             | — Adoll[RA], поездка в Корею + 1000\$     |
| 3 место                             | — L_Clan_RaYaN, поездка в Корею + 350\$   |
| <b>Starcraft BloodWar:</b>          |                                           |
| 1 место                             | — Shanhai, поездка в Корею + 2000\$       |
| 2 место                             | — Temujin, поездка в Корею + 1000\$       |
| 3 место                             | — L_Clan_Chakra, поездка в Корею + 350 \$ |
| <b>Unreal Tournament 2003:</b>      |                                           |
| 1 место                             | — L_Clan_ChoZen, поездка в Корею + 2000\$ |
| 2 место                             | — Adoll[RA], поездка в Корею + 1000\$     |
| 3 место                             | — Unicode.Roslik, поездка в Корею + 350\$ |
| <b>Counter-Strike:</b>              |                                           |
| 1 место                             | — mF, поездка в Корею + 5000\$            |
| 2 место                             | — a-41, 2000\$                            |
| 3 место                             | — L_Clan, 1000\$                          |
| <b>Warcraft III Reign of Chaos:</b> |                                           |
| 1 место                             | — Darksun[RA], поездка в Корею + 2000\$   |
| 2 место                             | — Adoll[RA], поездка в Корею + 1000\$     |
| 3 место                             | — L_Clan_RaYaN, поездка в Корею + 350\$   |
| <b>Starcraft BloodWar:</b>          |                                           |
| 1 место                             | — Shanhai, поездка в Корею + 2000\$       |
| 2 место                             | — Temujin, поездка в Корею + 1000\$       |
| 3 место                             | — L_Clan_Chakra, поездка в Корею + 350 \$ |
| <b>Unreal Tournament 2003:</b>      |                                           |
| 1 место                             | — L_Clan_ChoZen, поездка в Корею + 2000\$ |
| 2 место                             | — L_Clan_Ripley, поездка в Корею + 1000\$ |
| 3 место                             | — Unicode.Roslik, поездка в Корею + 350\$ |

## ЗАПИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

## Суэта вокруг фантастики

## Отвлеченные мысли

Временами у меня начинает появляться ощущение, что что-то в этой жизни не так. Бывает, строишь планы, пытаешься что-то делать, работаешь, можно сказать в поте лица и других частей тела, а потом хлоп — то кирпич на голову упадет, то Белый Кролик дорогу перебежит. И прочей планы, надежды и мечты. Бывает и по-другому — лежишь на диване, пытаешься плевком сбить пролетающих мух, швыряешься носками в оккупировавших комод зеленых чертей, а потом — то звонок раздается, то в дверь позвонят. И все, здравствуй мечта — и что мне с тобой делать?

Собственно, я ведь и в «Мик» попал таким же образом, когда работы и денег у меня не было, я ее усиленно искал, искал и не мог найти. Потом абсолютно неожиданно, как говорится, откуда не ждали, пришла очередная работа — едином в клубе. Откуда клуб закрылся, я решил устроить себе отпуск. Накупил пива и занялся самопознанием. Занянувшись в такие дебри своего подсознания, что дедушке Фрейду подобное и не снилось. Была бы под рукой бочка пиво, пошел бы в Диогены. С бочкой не сложилось, увы. А потом — стук в дверь, и... вот я стою игрожуром. Даже смешно — один к подобной работе стремятся, готовятся, а другие просто — раз, и работают.

Знаете, жизнь, она, как зебра, — белая полоса, черная, белая, черная, белая, черная — зодиция.

Вот только не нужно мне приписывать то, чего я не говорил. Слышал я и про пруд, и про рыбку, и про волка-рыбака тоже слышал. Временами работу можно получить просто потому, что вам повезло. Орел — работа, решка — деньги. Вот только удержаться на ней за счет чистого везения сложно.

Так вот, к чему все эти мысли?

Во-первых, жизнь несправедлива, и рекомендую к этому смириться. А иначе:

«...Шаг вперед, то шаг в окно,  
И разбитое стекло».

Завеняв последней песней Твой полет из поднебесья  
Это не значит, что нужно сидеть сложа руки и ожидать знаменья свыше. Не дожидаться. Просто смирились с тем, что иногда вы не получите того, к чему стремились, а иногда будете получать то, на что и не рассчитывали. Надеетесь на лучшее, готовитесь к худшему и принимаете все таким, как есть.

И второе. Я успел поработать на многих работах, и знаете, что между ними общего? Да то, что практически все случаи трудоустройства были так или иначе связаны с моими друзьями — это они помогли мне устроиться. Отсюда следует еще один простенький вывод — не спешите сдвигать старых друзей

в секундхенд по сто рублей за репу — мало ли как жизнь обернется.

И еще — друзей не выбирают. Это не скаковые лошади, так что принимайте их такими, какие они есть, со всеми достоинствами и недостатками. И не забывайте: вполне можно оказаться, что это не вам помогут друзья в будущем, а вы поможете им.

Да... Только осень. Видите, на философию потонуло.

Пойти, что ли, бочку подходящую помыть?

Хотя нет, лучше займусь привычным и общественно полезным делом — отвечу на ваши письма. Вниматель! Пристегните ремни и не забудьте захватить с собой бумажные пакетики. Мы взлетаем!

Просто фантастика  
какая-то...

Хе-хе, думаю, что благодаря нашим востичным типичным сторонам вы все уже знаете о новом проекте Издательского дома «Мой Компьютер» — еженедельнике «Реальность фантастики». Некоторые (самые счастливые или те, кто живет в Киеве) даже смогли подержать эту «реальность» в руках и почитать.

Должен заметить, что мной был получен ряд вопросов, касающихся «РФ», причем часть из них я получил по почте (тому самому, который указан сверху ☺), а часть мне была задана на форуме «Мик»-портала (<http://www.mikportal.org>) и в его чате, поэтому нет ничего удивительного, что часть «Автоответчика» я решил посвятить ответам на часто задаваемые вопросы. С одной стороны, вопросы эти вроде бы и не совсем касаются «Мик», с другой, они интересны нашему сообществу, так гурьба бы и нет?

Итак, слово камрадам **A. lone и Unsucc**.

Первый камрад написал следующее:

Мне помощь нужна. Я облизал весь город (я в Запорожье живу), но ни в одном газетном киоске не слышал про «Реальность фантастики». Не знаешь ли ты, где его можно достать? Или, если есть друзья в Запорожье, спроси у них.

Второй камрад был более краток:

Кагда? Сколько стоит? Что написано?

Кагда до Тернополя дойдет?

Сначала думал ответить на эти вопросы сам, но тут наш Главный Редактор вырвала микрофон из моих ослабевших от каторжного труда рук и ответила сама (Татьяна Кохановская, если кто не в курсе):

Отвечую на вопрос о цене. Он должен стоить ровно 5 гривен. Купить его можно на киевском книжном рынке «Петровка» и в сети магазинов «Орфей», а также в киевской же Союзпечати (правда, там он стоит 5.4 и остался только в периферийных

ларьках). В многочисленной Одессе «РФ» есть почти на всех раскладках с прессой, в высококультурном городе Харькове — тоже, плюс еще в магазине «Books». В остальных разноудаленных от Киева городах и весях он тоже поступает (вон, даже в Израиле как-то попал, мы сами не знаем как), но по тоненьким ручейком, а не могучим потоком, как следовало бы. О дальнейшей экспансии на приливы по всей Украине буду сообщать дополнительно.

К сожалению, то, что «РФ» непросто достать за пределами Киева, факт. И увы, от нас тут зависит мало. Конечно, теоретически, мы с братцем можем загрузить полные рюкзаки «РФ» кой и отправиться по делам и горам. Изобразить Деда Мороза и Снегурочку с двумя мешками пересортного ангарского... ой, простите, с двумя рюкзаками журналов. Но увы, подобная идея маловероятна (хотя было у меня в жизни время, когда я возил книги из Киева в Москву и Екатеринбург). Каждый человек должен заниматься своим делом. Издательский дом — издавать, а Союзпечать — продавать. Правильно? Правильно.

Увы, Союзпечать, а след за ней и частные распространители ведут весьма осторожную политику в отношении новых изданий, и как результат, первый номер берется очень маленьким тиражом. Чтобы проверить спрос. Хотя тут тоже не очень понятно, как можно проверить спрос на «РФ» в Донецке или, предположим, в Запорожье, если ее там нет? Или есть, но в количестве... шести экземпляров?

Впрочем, есть надежда, что начиная со второго-третьего номера ситуация исправится, и читатели смогут купить наше издание не только в Киеве. Ведь не только у нас читают фантастику, правда? А вообще, крепиться, с нового года можно будет получать «РФ» по подписке и чихать на жаждущих продавцов прессы в вашем родном городе. Если подписаться на год боязно (а вдруг не понравится), подпишитесь на месяц-два.

Да, тираж журнала 5000 — это не так много, конечно, но для специализированного издания и не мало. Впрочем, если будет спрос, то тираж мы поднимем — это не вопрос.

Продолжаем. Еще один частый задаваемый вопрос звучит так:

Можно ли вам писать, и куда это все направлять?

Сразу извинюсь, что не перечислил камрадов, которые задали этот вопрос, а то на перечисление ушло бы половина «Автоответчика».

Отвечую.

Как вы думаете, откуда берутся известные писатели?

Нет, в странах СНГ, насколько мне известно, специальной фермы, где выращивают писателей, еще не построили. Как и писа-



тельского инкубатора. Говорят, что когда наша жизнь достигнет европейского уровня не только по ценам, так и полезные заведения появятся и у нас. А на сегодняшний день наши читатели появляются по старинке, сначала оист с коконом капуты в ловле, потом ясли, детский сад и школа. Первые попытки написать связный текст, первые новшества, первая любовь, первая публикация в газете, журнале и сборнике...

Вот идет человек по улице, смотришь на него — парень как порея, ничем не примечательный, в толпе не выделяется ни проницательным взглядом, ни фигурой Аполлона, ни печатью глубоких дум на челе. А если заглянуть в его паспорт, то там написано «Сергей Лукьяненко» (к примеру). Обычный человек, стоявший известным писателем. И теперь с улыбкой вспоминает свои первые произведения.

А прикните, если бы ему негде было публиковаться? Если бы публиковались только своих (статьи, в истории советской фантастики был такой период) — вот и не узнала бы страна своего героя.

Поэтому сообщаем — так да. Мы публикуем обычных смертных и делаем их почти бессмертными. Присылать свои произведения, редакция «РФ» их прочтет и, если сочтет заслуживающими внимания, обязательно напечатает.

Куда высылать? А главному редактору «РФ» высылайте, Ираклию Востангивили. По адресу [iraklii@mycomp.com.ua](mailto:iraklii@mycomp.com.ua). Или занесите в редакцию. Напомню, на всякий случай: рукописи не возвращаются и не рецензируются — это раз, и принимаются исключительно в электронном виде — это два.

Следующее письмо от камрадки (ага, я не опечалась, ибо пишет девушка) **PANTERA SLS**.

Поздравляю всех вас выходом в свет нового детница. Правда, на раскладках я его еще не видела, но куплю обязательно, я ведь хоть и люблю пушки, но вообще я больше маг, чем фэйтер. А в принципе, я сама иногда пишу фантастику, правда, ее еще мало где печатали, но надеюсь, что все еще в будущем. Кстати, у меня такая идея — написать цикл повестей о вашем Департаменте, вот только без вашей (агентов ДЗБР) помощи не справлюсь, мне надо хоть немного больше знать о вас. Может, стоит организовать встречу? Мне кажется, что это было бы очень интересно. Кстати, а где можно познакомиться с агентом ДЗБР?

Ну, насчет того, что мало где печатали, это дело поправимо. Как я уже сказал, присылайте и приносите нам свои рукописи — это хороший знак. Насчет цикла повестей о ДЗБР, подобные идеи посещали и наши продаваемые словозамки головы, но увы, дальше идеи дело не пошло, разве что Ахела написала «Семь дней внедрения» — хоть и приключно, но слишком специфично.

Насчет знакомства с агентами — дело это очень опасное, требующее хитрости и изворотливости. Или доступа к Инету.

Поскольку реальность, которую мы защищаем, все-таки виртуальная, то и искать нас стоит в недрах Всемирной Паутины, где мы сидим, подобно паукам, и караулим затаившуюся добычу. Легче всего нас найти на нашем портале, ну а с киевлянами время от времени мы устраиваем встречи в реале — на Днях Нос, а также различных мероприятий, которые мы организовываем сами. Нерегулярно, но зато постоянно. Ну и в редакции, ясное дело, нас найти можно. Иногда.

Как обычно, в любой ложке меда можно обнаружить целую бочку дегтя, вылитую туда доброжелателями. Естественно, из самых лучших побуждений. Вот сейчас, плавно покончив с самовосхвалением, перейдем к пись-



мам этих доброжелателей — ни одно доброе дело не должно остаться безнаказанным, так сказать.

Первое письмо попало к нам почти из Шервуда, и написал его камрад **Robin hood** (не родственник).

Хочу сказать одно слово по поводу **Rf: ЗАЧЕМ???** (ну надо бы еще новый журнал, но в «Мике» то зачем? (статья «Фантастическая Феерия»). Вы бы лучше журнал с диском выпускали. Не советую отвечать отрицательно).

Как говорится, светлые мысли в светлые головы приходят одновременно, вот и камрад **Agent 001** пишет:

Товарищи, камрады (или какие там у Кертиса любимые слова?) — восстаните! Недавно ваше издательство стало выпускать новый журнал, «Реальность фантастики» называется. Поздравляем, конечно. **НО КАК ТАК МОЖНО???** Мало того, что в каждом номере «МИКа» «РФ» (Не Российская Федерация, а журнал новый) рекламируется на полстраницы, так вы еще статьи рекламные пишете («Фантастическая феерия» в 35 номере). Помню, вы когда-то узнавали, чему посвящен ваш журнал, путем подписывания слов, наиболее часто в номерах встречающихся. Так вот, я думаю, «фантастика» заняла бы второе место. Да, я понимаю, это называется бизнес, **НО КАК ТАК МОЖНО???** Я совсем не против фантастики, но все же можно ограничить количество рекламы.

Ну и камрад **Anubis** решил не оставаться в стороне:

**НЕНАВИЖУ!!!** Ну зачем мы писали эти [censored] статьи про фантастику?! Не то что бы полный бред, но какое отношение это имеет к играм...

Да я скорее буду смотреть телепузиков и заполню всех покоенонов по именам, чем куплю журнал «Реальность фантастики»!

Отвечу сразу. Проект «Реальность фантастики» является проектом Издательского дома «Мой компьютер», в который мы входим. Успех или провал этого проекта скажется и на нас в том числе. Это раз. Поэтому нет ничего удивительного, что мы его рекламируем, тем более что большинство из нас любит фантастику. Для примера крайне рекомендую посмотреть другие журналы и сравнить покрытие саморекламы у них и у нас. Поверьте — у нас ее до смешного мало.

Что касается «Феерии» — естественно, это рекламная статья. А как бы вы ее восприняли, если бы не знали этого? Чем она хуже других наших с братцем статей? Ах, тем, что не про игры... Ну, извините.

Интересно, как вы думаете, вам бы больше понравилось, если бы я писал рекламные статьи по... играм? «Крид» расквитал бы. Или еще пару-другую отстойных игр.

А какое отношение «РФ» имеет к диску для «Мика», мне вообще непонятно — это самостоятельный проект.

В общем, как я понял, наше коммюнити разбилось (уж в который раз) на две части — на тех, кому нравится фантастика и интересна «РФ», и тех, кому не нравится. Как обычно.

Что могу сообщить со своей стороны — большие рекламные статьи про «РФ» не намечаются. А насчет рекламного блока в журнале, пойте наконец — мы не благотворительная организация! Тем более что, как показывает наш опыт, целевая аудитория любителей фантастики и геймеров очень тесно переплетается. Оно и не мудрено, игры и фантастика — близкие родственники.

Конечно, есть геймеры, читающие только с экрана монитора, да и то лишь тогда, когда текст написан короткими фразами, и их мало. Специально для них мы разрабатываем новый формат «РФ» — сокращенный и адаптированный вариант, так сказать. Очень короткие фразы и мощное звуковое сопровождение из мычания и стонов. В стиле современных игр, причем в переводе Гоблина.

Правда, как мне кажется, подобные индвидуумы и нас не читают...

Уф, на этом, пожалуй, буду прощаться. Что еще хотелось сказать? Две вещи.

Если хотите раньше других узнать о содержании нового номера «РФ», а также почтеть мнения народа, велком по адресу <http://milkportal.org/forum/viewtopic.php?t=407> — пока официальный сайт и его форум не открыты, больше всего оперативной информации имеется у нас.

Второе, главное — «Реальность фантастики», №2 — gone gold!

Пока вы читаете «Автоматичка», я читаю второй «РФ», вот так!

И последнее: пишите нам! Удачи!

Прогулки с Delphi<sup>®</sup> 2

[illegible]



ции. В нашей предыдущей миссии использовался оператор присвоения `=`. Теперь хочу познакомиться с условным оператором `If`, который используется, чтобы запустить тот или иной фрагмент кода, в зависимости от условия. Лучше сразу же покажу это на примере.

```
If 1>0 then
Showmessage('1>0')
else
Showmessage('Как это возможно?');
```

Вначале ставится условие, в данном случае условием служит выражение `1>0`. Если условие верно, то запускается команда, которая находится сразу за словом `then`, если же условие неверно, запускается команда за словом `else`. Так как в нашем примере условия всегда верны, ведь единица всегда больше нуля, то и команда `Showmessage('Как это возможно?')` не выполняется никогда. Если же после слов `then` или `else` вам надо поставить больше одной команды, то поместите их между `begin` и `end`. Заметьте, что перед `begin` не должен стоять знак `;`, иначе «Дельфи» вас неправильно поймет и обрушит отборный программистским матом ☹.

Брифинг закончен, и вы готовы пройти следующую тренировочную миссию. Перед ней нам необходимо позаботиться об анимации, а именно о компоненте **Checkbox**, то есть флажке, таком, как во многих других окнах в Windows. Для этого щелкните на странице **Standard** палитры компонентов на кнопку с изображением черного крестика в белом квадрате. Теперь поместите его на форму щелчком мыши. В его свойстве **Caption** напишите **Выводить прощальное сообщение**. Если этот флажок будет включен, то перед выходом будет показываться заранее написанное нами сообщение *Сейчас окно закрывается*, иначе ничего выводиться не будет. Так как значение флажка мы не знаем, то будем использовать оператор `If`. Итак, в событие, обрабатывающее нажатие нашей единственной кнопки, добавим следующие строки

```
If Checkbox1.Checked then
Showmessage(text);
Close;
```

Поместить их нужно после того, как мы присвоим переменной `text` ее значение, а все последующее до слова `end` надо удалить. Здесь нам не нужно предпринимать никаких действий, если флажок будет включен, потому мы опускаем оператор `else`. Чтобы вывести сообщение, когда флажок выключен, нам необходимо сразу после `If` вставить маленькое слово `not`, которое равнозначно нашему «не». Оно изменяет значение условия на противоположное. Но чтобы не возникло путаницы, измените надлежащим образом и свойство **Caption** нашего флажка.

Что теперь? Ах да, поставьте еще одну галочку. Теперь предлагаю немного отдохнуть и поговорить о такой не сложной, но полезной вещи, как комментарий. Если вам захотелось в тело программы вписать какие-то свои заметки, то без ком-

ментариев вам не обойтись. «Дельфи» будет воспринимать любой ваш текст как программный код и не догадается, что это вы написали просто для себя. Чтобы объяснить игре, что эти строки ей читать не стоит, необходимо вставить их как комментарий. Это можно сделать так:

```
{текст внутри фигурных скобок
будет комментарием}
(* текст внутри также будет
комментарием *)
// текст до конца этой
строки — комментарий
```

Заметьте, что первые два варианта комментария требуют как открывающих, так и закрывающих скобок. Последний же будет комментарием по всей строке, и потому не требует закрывающих скобок. Теперь мы можем добавить в любое место программы (не разрывая слова) свой текст.

Ну что, отдохнули? Если да, то вы готовы познакомиться с операторами циклов. Циклы могут выполнять одинаковые или похожие действия столько раз, сколько вы приложите. Что и делает их довольно мощным инструментом программирования. Вы уже достаточно много знаете и можете использовать столь грозное устройство, но будьте аккуратны. Вы ведь можете сделать бесконечный цикл, а тогда программа никогда не завершит выполнение. В общем, неплохо получится ☹. А начнем мы наше знакомство с циклом `for`. Вот пример с его использованием:

```
var i:integer // i —
целочисленная переменная
begin
for i:=1 to 3 do
showmessage('Hello');
```

`end;` В этом примере три раза подряд выводится на экран слово «Hello». Цикл начинается с присвоения параметру `i` значения `1`, затем выполняется команда `showmessage`, при каждом новом прохождении цикла параметр увеличивается на единицу. Команда `showmessage` будет выполняться до тех пор, пока параметр не станет равным конечному значению, в нашем случае — `3`, тогда цикл закончится и начнут выполняться операторы, следующие за циклом. Начальные и конечные значения цикла могут быть какими угодно, но все они должны быть целыми числами, и начальное значение не должно быть больше конечного. Зачем нам параметр `i`? Не проще ли было бы, не используя его, как-нибудь сказать: «Повтори это действие 3 раза»? Может быть, оно и проще, но совсем неудобно. А если мы захотим узнать, на каком этапе выполнения сейчас находится цикл? Пусть в вышеописанном примере каждое сообщение «Hello» будет пронумеровано. Для этого цикл запишем так:

```
for i:=1 to 3 do
showmessage('Сообщение
#'+inttostr(i)+'.' Hello');
```

Можете проверить: теперь каждое сообщение будет пронумеровано. Для этого заменили событие `OnClick` формы, которое мы изменяли в тот раз, на наш цикл.

При запуске программа поприветствует вас три раза и при этом будет показывать номер каждого сообщения. Но возможно, вам непонятны в этом примере некоторые вещи. Например, что такое `inttostr`? Как я говорил, переменная может быть только одного типа, а здесь нам надо отобразить целое число как строку. Функция `inttostr` занимается преобразованием целого числа в строку. А знак `+` объединяет полученную строку с заранее указанной.

Порядок выполнения цикла можно изменить, и он будет выполняться от большего значения к меньшему, при этом каждый раз уменьшая `i` на единицу. Для этого в описании цикла вместо `to` необходимо поставить `down to`. Ну а если вам потребуются поставить больше одного действия в цикле, не забудьте поместить их между `begin` и `end`, так же, как и в операторе `If`.

Но кроме этого и других циклов, не изменившихся со времен «Паскаля», в «Дельфи» есть свой весьма специфический вид цикла — **Таймер**. Он кардинальным образом отличается от других циклов и по сути не относится к циклам как таковым, но мы познакомимся с ним, чтобы рассмотреть именно в этом контексте. Он помещается на форму как невизуальный компонент (то есть, не отображается в окне) и повторяет действия только по истечении определенного промежутка времени. Давайте уменьшать размеры формы по мере его использования. Для этого откройте вкладку **System** палитры компонентов, щелкните на первой кнопке с изображением часов и поместите этот компонент на форму. Теперь в его свойстве **Interval** укажите время, через которое будут повторяться действия таймера — для этой тренировочной миссии лучше всего подойдет значение `50`. Проверьте, чтобы его свойство **Enabled** стояло в значении **True**. Теперь дважды щелкните на значке таймера. Вот мы и в части кода, которая отвечает событию, которое активизируется по истечению времени таймера. Давайте допишем сюда такие строки:

```
If Height=50 then
Timer1.Enabled:=False
else
Height:=Height-1;
```

Если высота окна будет равна `50` пикселям, выключим форму, установив значение **Timer1.Enabled** равным **False**. Иначе уменьшаем форму на `1` пиксель каждые `50` миллисекунд. Если запустить программу, то вы увидите, что теперь окно плавно и неспешно уменьшается до требуемых размеров. Включать/выключать его можно через свойство **Enabled**.

Вот и все на сегодня. Намучились? Ну конечно, это ведь реалистичный, а не аркадный симулятор программиста. Так что привыкайте, ведь в настоящем симуляторе всегда трудно поначалу. Кстати, сегодня наши тренировочные миссии заканчиваются. Но не радуйтесь ☹. Нас ждет практика — а какая именно, узнаете на следующей «прогулке».

Продолжение следует

nVIDIA™

Антон ТОКАРЕВСКИЙ  
antonio\_2003@ukr.netвчера,  
сегодня,  
завтраПродолжение, начало см: «Мик»,  
№ 35 (93), 37 (95)Нападающий номер  
четыреЕдва геймеры только-только успели обо-  
вестить GeForce3, но еще не успели ей нара-  
доваться, как наступил момент очередного по-

святательства NVIDIA на изюмские кошечки. Компания представила свое новое и, как всегда, мощное дитяще — GPU на базе **GeForce 4 Titanium (NV25) 4200/4400/4600**. Изначально GeForce4 вышел с поддержкой AGP 4х. Но немногом позднее, с появлением новой спецификации AGP 8х, компания спохватилась, и на рынок было выпущено модификацию чипа **NV28**, которые поддерживают спецификацию AGP 8х — **4200/4600 with AGP 8х, 4800**. Все варианты Titanium представляют собой более производительные видяхи, чем GeForce 4 MX.

Родственные модели **MX 420/440/440 AGP 8х/460** являются удешевленным вариантом и, соответственно, «слабее» в плане быстродействия.

Друг от друга «впловневные» GeForce4 отличаются частотами чипа и памяти. Как

и положено, выход новой модели напрямую связан с повышением или понижением (в «резанных» версиях) частот чипа/памяти. Ну и, естественно, нельзя забывать о вариациях цены ☺.

Нике хочу привести краткие характеристики некоторых видеокарт этого семейства:

- ✓ **GeForce4 Ti 4200**: 250/500 МГц частоты чипа и памяти, максимум 128 Мб DDR-видеопамяти;
- ✓ **GeForce4 Ti 4400**: 275-МГц ядро, до 128 Мб 550-МГц DDR-памяти на 128-битной шине;
- ✓ **GeForce4 Ti 4600**: 300/650-МГц видеочип/память.

Как и GeForce4, MX'ы изначально были выпущены только с поддержкой AGP 4х, но позднее у модели **GeForce4 MX 440** появилась модификация с AGP 8х. Таким образом, в продаже есть видеокарты GeForce4 MX 440 как с поддержкой AGP 8х, так и без оной.

Характеристики 4 MX (NV17) видяшек таковы:



- ✓ **GeForce4 MX 420 (NV17S)**: 200-МГц чип, до 64 Мб 166-МГц памяти со 128-бит интерфейсом для SDR либо 64-бит для DDR-памяти;

- ✓ **GeForce4 MX 440**: частоты работы ядра и видеопамяти — 270/400 МГц, видеопамять — DDR со 128-бит интерфейсом, до 64 Мб. Производительность карточки: скорость заполнения — 600 млн. пикселей или 1.08 млрд. текселей/с;
- ✓ **GeForce4 MX 460**: 300/550 МГц частоты работы чипа/памяти, видеопамять — 128 бит DDR, до 64 Мб.

(Среди отличий GeForce4 Titanium от GeForce4 MX можно назвать следующие:

- ✓ 4 MX вообще не поддерживает ни пиксельные, ни вершинные шейдеры (хо-

тя последние могут эмулироваться с помощью ЦПУ);

- ✓ 4 MX имеет два пиксельных конвейера, а 4 Ti — четыре;



- ✓ 4 Ti обладает суперслэшным (двойным) блоком T&L, а 4 MX — одиноким;
  - ✓ у 4 MX двухканальный контроллер памяти, а у 4 Ti — четырехканальный. — (Прим. ред.)
- Вкупе со сбалансированным железом, от видях GeForce4 и сегодня можно добиться неплохих результатов. Эти карточки NVIDIA могут порадовать нас отличной графикой, а также некоторыми новыми технологическими наработками. В отличие от GeForce3, в карточках четвертого поколения реализована новая технология **nFiniteFX II**. Сама подсистема NVIDIA nFiniteFX II Engine включает в себя программируемые вершинные шейдеры, оптимизированные пиксельные шейдеры (как уже говорилось, линейкой 4 MX шейдеры не поддерживаются — Прим. ред.).

Появился также новая подсистема сглаживания **AccuviewTM** с улучшенным аппаратным обеспечением мультиэмпинга, дающего возможность наблюдать полностью сглаженную сцену при сохранении довольно высокого уровня производительности.

Хочется немного рассказать и о режиме **AGP 8х**, о котором сказано немало лестных слов ☺. По правде говоря, данный интерфейс должен повышать производительность графической системы почти вдвое. Но пока это остается спорным вопросом. Сам слот AGP 8х, по идее, обеспечивает максимальную пропускную способность на уровне 2132 Мб/с, в отличие от 1064 Мб/с у слотов с поддержкой AGP 4х (потому как тактовая частота шины увеличилась с 266 МГц [AGP 4х] до 533 МГц [AGP 8х]). Также в стандарт AGP 8х были добавлены новые возмоз-





ности по изохронной передаче данных (проще говоря, непрерывной передаче потоковых данных с гарантированным временем за-



держки). В итоге, ускорителю необходимые данные будут предоставляться вовремя, и ему не придется работать на холостых циклах.

Не забывайте, что видеокарты, работающие в режиме AGP 8x, идут со специальной маркировкой на плате и коробке.

### Видные выдвиги

Последнее на сегодняшний момент «произведение искусства» от NVIDIA стартовало в ноябре 2002 года. Коварные конкуренты попытались оставить компанию у разбитого корыта. Но, как известно, она справилась с трудностями.

Заканчивая годами борьбы на рынке видеоускорителей, NVIDIA стала настоящей «ахиллесовой пятой» рыночной экономики. Хищнику стало практически все равно, кого выбирать в качестве следующей жертвы: поглощение 3dfx было просто актом убийства очередного конкурента. Как мы уже знаем, работники «проглоченной» фирмы со всеми своими знаниями устремились на достижение целей, поставленных перед ними новым работодателем. Кто знает, может быть, действительно проны злые языки, высказывающие предположение, что приставка FX является тем самым нелегким на украденный кусочек 3dfx?



По большому счету нам нет дела до того, как разлезаются сильные мира сего — у богатых, как известно, свои причуды. Нам важен конечный результат.

Результатом «коллективных трудов» стало появление видеокарт семейства **GeForce FX**, представленного рядом моделей **5200/5600/5800/5900**. Думаю, всем бу-

дет небезынтересно узнать, что же нового они привнесли в жизнь широких пользовательских и геймерских масс.

Начать стоит, пожалуй, с GeForce FX 5800. Видяка отличалась от всех своих предшественниц, в первую очередь, тем, что обладала поддержкой **DirectX 9**. Усовершенствованные вершинные и пиксельные шейдеры, а также возросшая производительность обеспечили более реалистичный и плавный игровой процесс.

Естественно, новые модели видеокарт на базе GeForce FX разнятся между собой по производительности. Рассмотрим это на конкретных примерах:

✓ **GeForce FX 5200 (NV 34)** — частота чипа/памяти 250/400 (DDR) МГц, интерфейс памяти 128 бит при максимальном ее объеме в 128 Мб. Вариант **5200 Ultra** отличается 325/650-МГц частотами видео-чипа и памяти;

✓ **GeForce FX 5600 (NV 31)** — интерфейс памяти 128 бит, частота чипа/памяти 325/550 МГц, объем памяти — до 256 Мб. Вариант **5600 Ultra** обладает 350/700-МГц GPU и памятью;

✓ **GeForce FX 5800 (NV 30)** — частота чипа/памяти 400/800 (DDR II) МГц, ин-



терфейс памяти 128 бит, объем — 128 Мб. В варианте **Ultra** частоты повышены до 500/1000 МГц;

✓ **GeForce FX 5900 Ultra** — частота чипа/памяти 450/850 (DDR) МГц, интерфейс памяти 256 бит, объем памяти — 256 Мб, в не «ультра» варианте — 128 Мб.

Относительно «привенца» **GeForce FX 5800** хочу сказать вот что: в данной модификации использована память DDR II. Из-за высокой цены такого типа памяти производитель в дальнейшем отказался комплектовать ею свои видеокарты. Кроме того, существенным недостатком модели являлась 128-битная шина памяти. Данный просчет впоследствии был исправлен в модификации FX 5900.

В GeForce FX введены новые технологии, призванные улучшить скорость обработки и качество трехмерной графики. Начиная с модели 5800, появилась подсистема **CineFX**, которая оптимизировала участки пиксельного конвейера и повышала вычислительную производительность пиксельных шейдеров. А уже в модели 5900 использовалась обновленная подсистема **CineFX 2.0**, благодаря которой были усовершенствованы пик-

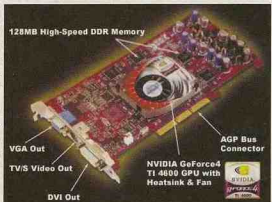
сельные и вершинные шейдеры и которая обладает способностью передавать 128-битную точность цвета. Обеспечивая удвоенную, по сравнению с первым поколением подсистемы, производительность пик-



сельных шейдеров, CineFX 2.0 значительно повышает эффективность их исполнения.

Новая технология **Intellisample HCT (hyper compression technology)** была реализована в модели 5800, а в GeForce 5900 еще более усовершенствована. Технология схвата Intellisample HCT, поддерживаемая новейшим графическим процессором GeForce FX 5900, выводит производительность и качество на новый уровень, позволяя сжимать цвета, текстуры и данные Z-буфера. Наблюдать прирост быстродействия от использования этой технологии можно во всех приложениях, в особенности там, где используются высокие разрешения со сглаживанием. В данных режимах новая технология сжимает данные на 50% эффективнее, обеспечивая высокое качество при разрешениях до 1600x1200.

Еще несколько слов о нововведениях: появилась технология **UltraShadow**, которая по сути легла в основу системы обработки следующего поколения сложных, реалистичных эффектов теней. Благодаря UltraShadow стало возможным создавать ограниченные участки сцены, так называемые «границы глубины», и для вычисления глубины цвета непосредственно внутри них. Такая возможность ограничения поддер-



женного воздействию света участка позволяла существенно ускорить процесс обработки теней.

Продолжение следует

[illegible][illegible][illegible]

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР И ИГРОВОЙ» №40 (98). 06.10.2003.

Тираж: 11 000. Цена договорная.  
Рег. свидетельство: серия KB № 4052.  
Подписной индекс в каталоге «Укрпochта»: 22307  
Учредитель: ООО «К-Инфо»  
03057 г. Киев-57, а/я 61.  
[info@mycomp.com.ua](http://info@mycomp.com.ua)

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

© «Мой компьютер», 1998-2003.

Издатель: ООО «ИД «Мой Компьютер»

Телефон редакции: 455-6888, 455-6794.  
Издатель: Михаил Литвинюк.

Главный редактор: Татьяна Кохановская.  
Зам. главного редактора: Ефим Беркович.  
Начальник информ. отдела: Василий Платонов.  
Начальник отдела X: Дмитрий Лысенко.  
Художественный редактор: Федор Сергеев.  
Литературные редакторы: Оксана Пашкина,  
Дарья Перцова.

**Корректор:** Полина Хатимлянская.  
**Верстка:** Дмитрий Василенко.  
**Художник:** Андрей Шмаркатюк.  
**Секретарь ДЗВР:** Денис Бондаренко.  
**Реклама:** Олег Федоров,  
Валентина Маркевич-Кравченко.

**Офис-менеджер:** Тамара Задворнова.  
**Отдел маркетинга:** Надежда Николаева.

Роман Бураковский, Юрий Литвин.  
**Начальник отдела полиграфии:**

Дмитрий Можжев  
Сбыт: Лариса Остаповская, Елена Назарова.

**Экспедирование:** Анатолий Ключко.  
**Поддержка Web-сайта:** Ростислав Стрелковеский.

Техническая поддержка: ISP «IT-Park»  
Фотовывод: ООО «Мир», тел.: (044) 247-4438

Печать: друкарня ІМ "Мандарин"  
 ДВ "Видавнична група "Експрес", тел. (0322) 97-47-68,  
 зам. № 716



# ЕПІЦЕНТР ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

30 ЖОВТНЯ 2 Листопада



ВІСТАВКОВИЙ ЦЕНТР



КИЇВ  
ЕКСПО  
ПЛАЗА

МЕТРО "НИВКИ", ВУЛ. САЛЮТНА, 2-Б

ПЕРША МІЖНАРОДНА ВІСТАВКА ПЕРСОНАЛЬНИХ І ДОМАШНІХ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

## цифроМанія:)

- |                   |                                          |
|-------------------|------------------------------------------|
| ТЕМАТИЧНІ         | ➤ ПЕРСОНАЛЬНІ ІНФОРМАЦІЙНІ               |
| НАПРЯМИ ВІСТАВКИ: | ТА КОМУНІКАЦІЙНІ ПРИСТРОЇ                |
|                   | ➤ ПЕРСОНАЛЬНЕ ЦИФРОВЕ ФОТО ТА ВІДЕО      |
|                   | ➤ ДОМАШНІ ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ДЛЯ РОЗВАГ, |
|                   | НАВЧАННЯ ТА РОБОТИ                       |

ЗАМОВЛЯЙТЕ ЗАПРОШЕННЯ НА САЙТІ ➤ [HTTP://DMANIA.EUROINDEX.UA](http://dmania.euroindex.ua)

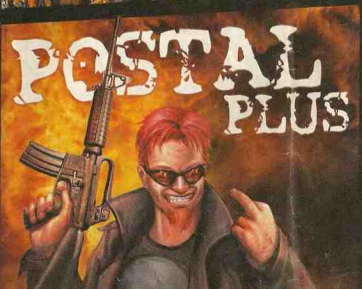
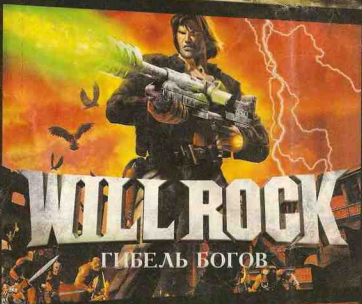
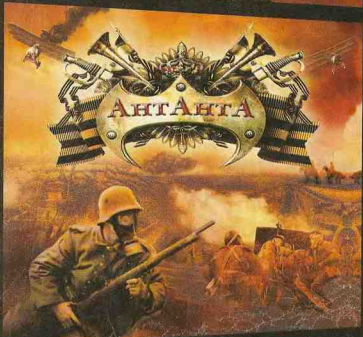
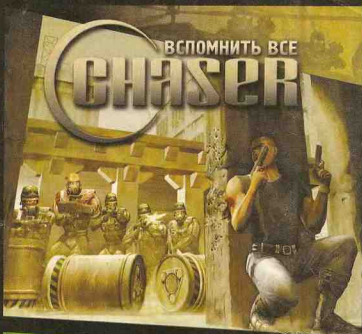
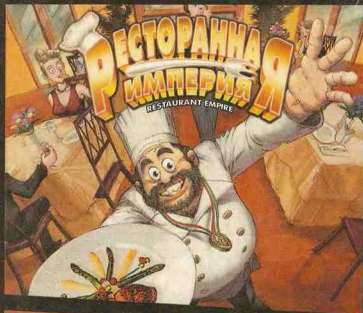
АВТОБУСНИЙ ЕКСПРЕС-МАРШРУТ ВІД СТАНЦІЇ МЕТРО "НИВКИ", ВИХІД НА ВУЛ. ЩЕРБАКОВА

ОРГАНІЗАТОР ВІСТАВКИ:



ІНФОРМАЦІЙНИ СПОНСОР:





## 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](mailto:sale@multitrade.com.ua); [www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)

