

# МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ I4(I24)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»  
Подписной индекс 22307

5.04.2004

THE  
SIMPSONS



## HIT & RUN

# Dominions II

## The Ascension Wars

BLADE & SWORD

# Клинок Доблести

# Квѣсть

революционный

# У ході акції «Фантастичний комп'ютерний тиждень» Фестиваль комп'ютерних ігор «Ігроград»



**15-17 квітня '04**  
**Торгово-Промислова**  
**Палата**  
**України**  
(м. Київ, вул.  
В. Житомирська, 33)

Вхід з будь-якою рекламою  
заходів "Ф. К. Тижня" - **вільний!**

## Найновіші розробки у світі ігор!



- **Захоплюючі ігрові чемпіонати**
- **Презентації новинок на великому екрані**
- **Живе спілкування з тими, хто робить ігри**
- **Безліч приємних несподіванок**

Організатори

**МОЙ**  
КОМП'ЮТЕР



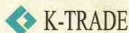
За підтримки



BMS Trading представляє  
найгарячіші новинки від  
SONY, ACER, DTK.

Також в рамках Ф.К. Тижня:  
Комп'ютерний ярмарок «Мій комп'ютер»  
Асамблея фантастики "Портал"

Технічний партнер



Інформаційні спонсори



## ВНИМАНИЕ!!!

Места, где Вы всегда можете приобрести издания ИД «Мой компьютер» — журнал «Реальность фантастики», а также еженедельники «Мой компьютер» и «Мой компьютер игровой»:

### Винница

- ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецкая
- ✓ угол Коцюбинского и Ленинградской

### Днепропетровск

- ✓ Киоски «СВ-почта»

### Донецк

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
- ✓ ул. Артема, 131-а
- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4

### Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

### Киев

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости»
- ✓ Киоски «Факты»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный супермаркет «Буква»
- ✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»
- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс

- ✓ ул. Жилианская, 87/30

### Кировоград

- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655

### Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»

### Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

### Львов

- ✓ Киоски «Торгпресса»
- ✓ Киоски «Интерпресса»

### Мариуполь

- ✓ Киоски «Союзпечать»

### Николаев

#### Торговые лотки:

- ✓ ул. Советская
- ✓ Супермаркет «Сельпо»
- ✓ ул. Камсомольская, возле клуба «Мужество»
- ✓ рынок на ул. Дзержинского
- ✓ рынок «Северный»
- ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217

### Одесса

- ✓ киоски «Одессагортпрессы»

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

### Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

### Полтава

- ✓ киоски Полтавского почтамта
- ✓ газ. ряд «Анюта», ул. Октябрьская, 27
- ✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осень»), ул. Ленина, 118

### Сумы

#### Укрпочта

### Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

### Харьков

- ✓ газетный рынок
- ✓ магазин «BOOKS»

### Херсон

- ✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5
- ✓ киоск, бул. Мирный, 5
- ✓ киоск, ул. Железнодорожная

### Хмельницкий

- ✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668

### Черновцы

- ✓ киоски «Укрпочта»

- ♦ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания: 1 месяц — 7.06 грн, 2 месяца — 14.24 грн, 3 месяца — 20.88 грн, 4 месяца — 27.76 грн, 5 месяцев — 34.40 грн, 6 месяцев — 41.04 грн, 7 месяцев — 48.28 грн, 8 месяцев — 54.92 грн, 9 месяцев — 61.56 грн.
- ♦ Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: [www.poshta.kiev.ua](http://www.poshta.kiev.ua), [www.blitz-posst.com.ua](http://www.blitz-posst.com.ua), [www.kss.kiev.ua](http://www.kss.kiev.ua), и для жителей зарубежья — [www.ukrpresse.kiev.ua](http://www.ukrpresse.kiev.ua).

## СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У БЕРЕЗНІ 2004



1-й ПРИЗ - модем OMNI 56k MIDI

2-й ПРИЗИ - SoundCard ESS Maestro-2

3-й ПРИЗИ - Інтернет-картки 1x1



234-53-35

228-47-63

246-43-89

[www.incosoft.com.ua](http://www.incosoft.com.ua)

[www.incosoft.net.ua](http://www.incosoft.net.ua)

## Список статей

1. Neo.

Мальгримия, стр. 8-9.

2. Гомер Симпсон, Томми Анжело.

The Simpsons: Hit&Run, стр. 10-12.

3. Андрей М. aka SCRATCH.

Dominions II. The Ascension Wars, стр. 13-15.

4. Том/Док/КЕРТИС.

Клинок Доблести, стр. 16-17.

5. Кирилл ТАЛЕР.

Революционный квест, стр. 18-19.

6. Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf.

Ford Racing 2, стр. 20-21.

7. Дмитрий МОРОЗОВ aka Morzik.

Jurassic War, стр. 22-23.

8. Кирилл ТАЛЕР.

Смутные времена. стр. 24-25.

9. Том/Док/КЕРТИС.

Записки автоответчика, стр. 26-27.

10. Андрей КОЛЕСНИК.

Что нам стоит сеть построить... стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе





Если в солнечную погоду выглянуть в окно Департамента, уклониться от тиньей бомбардировки и посмотреть вверх, - то можно увидеть мигущий на орбите спутник, парящий над крышей «Апач», загорающий вселенными Летучий Корабль и пролетающую над Парижем фанеру... И всё - в один день... С Днем космонавтики Вас!

## Сарсом покидает ПК

Компания **Сарсом**, один из ведущих разработчиков игр для PlayStation 2, некоторое время назад проявляла довольно пристальное внимание к рынку PC-игр, похоже, решила вернуться в лоно родных приставок. Как недавно стало известно, в течение прошедшей недели были закрыты несколько внутренних студий этой компании, разработывавших игры для PC, в то время как главный офис, сотрудники которого занимаются созданием продуктов для PlayStation 2, продолжает работать в обычном режиме. Проваление Сарсом никак не прокомментировало данное событие, и пока что неизвестно, чем именно не угодили ПК японским разработчикам. Есть, правда, мнение, что закрытие студий, занимающихся разработкой игр для PC, связано с уходом из Сарсом главного менеджера компании — **Иошики Окамото**, под непосредственным началом которого находились данные филиалы. Также известно, что Окамото вовсе не собирается покидать игровой бизнес, напротив, планирует создать собственную игровую студию.

Так что не исключено, что поклонникам талантливых девелоперов Страны восходящего солнца не стоит так уж сильно переживать, и приток японских игр на нашу любимую платформу не иссякнет. И пусть на них не будет логотипа Сарсом — главное, чтобы игры были хорошие.

## Так жив ли SWAT?

Как большинство из вас наверняка помнит, не так давно компания **Vivendi Universal Games** свернула разработку очередной серии спецназовского шутера **SWAT: Urban Justice**, а по Интернету пополнили упорные слухи о том, что правление компании решило заморозить всю серию. Чуть позже сама Vivendi добавила масла в огонь, заявив, что

официальное заявление о будущем серии SWAT мы услышим не раньше лета этого



года. И вот недавно на известном западном игровом сайте PC IGN появилась небольшая заметка о том, что Vivendi Universal Games готовится к анонсу нового проекта, который продолжит многострадальную серию. Так это или нет, наверняка сказать нельзя. С одной стороны, нет повода не доверять такому солидному ресурсу, как PC IGN, но ведь основываться все-таки лучше на официальных заявлениях разработчиков. Надеемся, что компания Vivendi не будет изменять принципиально и расскажет нам о своих дальнейших планах, касающихся серии SWAT, раньше объявленного срока.

## Апрельские шутки

Компания **Larian Studios** объявила о переносе даты релиза английской версии



игры **Beyond Divinity** на конец апреля этого года. Причиной задержки было наз-

вано желание разработчиков внести в игру некоторые изменения, подсказанные геймерами после прохождения демо-версии игры. Полный список не разглашается. Известно только, что было несколько переработано и доработано английская озвучка. Так или иначе, задержка не так уж значительна [ранее объявлялось, что Beyond Divinity доберется до наших мониторов в середине апреля], к тому же никаких кардинальных изменений не предвидится. Да и ждать осталось совсем не долго. Думаю, что среди поклонников RPG найдется немало людей, никогда не слышавших о новом проекте бельгийских разработчиков.



Действие Beyond Divinity разворачивается во вселенной их предыдущей игры — Divine Divinity, однако сюжетно игра никак с ней не связана. Нам придется вжиться в роль благородного героя, неутомимого борца со вселенским Злом и его приспешниками. Герой попал в очень неприятную ситуацию: во время жестокого боя с Рыцарем Смерти души противников непостижимым образом оказались в одном теле. Теперь двум заклятым врагам придется мириться со столь тесным взаимным соседством, дабы сбросить заклятие и вновь обрести право на собственную жизнь. Beyond Divinity сделана на несколько доработанном движке своей предшественницы и вообще должна быть на нее очень похожей. Так что если вы в свое время провели немало часов за Divine Divinity, новая игра Larian Studios наверняка придется вам по вкусу. Ждем апреля.

## 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 вырезки 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!

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

г. Киев-126, а/я 570/8, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».



## Сталинградский сайт

Наконец-то открылся официальный сайт стратегической игры «Сталинград» (<http://stalingrad-game.ru/>), разработаемой компанией **DTF Games** на движке «Блицкриг». Теперь, обратившись по указанной ссылке, вы сможете узнать массу подробностей, касающихся проекта, создаваемого самостоятельным подразделением одного из старейших и популярнейших российских игровых ресурсов — *The Daily Telegraph* (<http://www.dtf.ru>). Ну а тем, кто вообще ничего не слышал об этой игре, кратко расскажу, что же она из себя представляет. Итак, «Сталинград» — это военно-историческая стратегия в реальном времени, повествующая об одном из самых великих сражений второй мировой войны — Сталинградской битве. Сюжетная линия игры разворачивается в период с середины июля 1942 по январь 1943 года и описывает события одного из самых драматичных эпизодов второй мировой войны. В рамках двух детально проработанных кампаний мы предоставим игроку возможность сначала руководить наступлением частей германской армии на Сталинград и последующим захватом города, после чего, взяв на себя командование частями Красной Армии, освободить советскую твердыню от немецко-фашистских войск и добиться полного разгрома 6-й армии Вермахта. В отличие от других игр на данную тему, в нашем «Сталинграде» каждая миссия построена с учетом исторических реалий и привязана к происходившим в ходе второй мировой событиям как по времени, так и по месту. Кроме того, отдельные боевые задачи организованы таким образом, чтобы кампания в целом давала реальную картину развития событий на театре военных действий в то время». В игре нас ожидает тридцать шесть миссий, объединенных в две кампании — за Вермахт и РККА, а также семь секретных миссий, открывающихся малоизвестные факты из истории Сталинградской битвы. Разработчики обещают нам более 150 разновидностей пехоты и бронетехники, созданных в полном соответствии с существовавшими в реальности прототипами, а также несколько десятков уникальных исторических зданий, воссозданных по архивным фотографиям: Сталинградский вокзал, элеватор, универсам, Дом специалистов, завод «Красный Октябрь» и многое, многое другое. Если вы заинтересовались этим проектом, заходите на сайт и читайте, информации там довольно много. Ну а если вам и этого покажется мало, попробуйте заглянуть на официальный форум игры (<http://forums.dtf.ru/?type=topics&gid=48>), где идет активное обсуждение «Сталинграда». Ну а релиз игры намечен на осень 2004 года. В качестве издателя выступит компания **1C**.

## Корабли не плавают, а ходят

Компания **Shrapnel Games** анонсировала пошаговую стратегию **Salvo**, непосредственной разработкой ко-

торой трудится молодая американская компания **Spruegames**. Игра посвящена самым знаменитым морским сражениям XVII, XVIII и XIX веков. Разработчики обещают нам 24 кампании, в каждую из которых будет входить до 14-ти сражений. В боях одновременно смогут принимать участие до 120-ти судов, принадлежащих Англии, Франции, Голландии, Испании и США. В некоторых сражениях будут появляться пиратские флотилии, но



неизвестно, можно ли будет выступить на их стороне. Как обычно, обещана красивая графика, множество спецэффектов и удобный интерфейс, позволяющий быстро и легко управ-



лять огромными флотилиями. Если вы хотите узнать больше об этом проекте, загляните на официальный сайт игры (<http://www.spruegames.com/games.html>). Релиз **Salvo** намечен на лето этого года.

## Новое поселение

Компания **UbiSoft** официально анонсировала пятую часть стратегической серии **Settlers**, непосредственной разработкой которой занимается немецкая студия **Blue Byte Software**. К сожалению, кроме самого факта анонса «новых поселенцев» об этой игре не известно практически



ничего. Единственным светлым пятном является сообщение о том, что **Settlers V** разрабатывается на трехмерном движке **RenderWare**, придуманном компанией **Crite-**

## НАЙНИЖЧИ ЦІНИ НА КОМП'ЮТЕРИ ТА КОМПЛЕКТУЮЧІ

КРЕДИТ Т. 268-96-41  
М. Либідська 451-70-46  
www.pulsar-ld.kiev.ua 451-66-54



**tion Software**. Чем, кроме новой технологии, будут отличаться пятые «Сеттлерсы» от своих предшественников, пока что остается загадкой. Однако **UbiSoft** обещает в самом ближайшем будущем открыть официальный сайт игры, на котором все желающие смогут почерпнуть массу сведений, касающихся нового проекта.

## Создай свое «Златогорье»

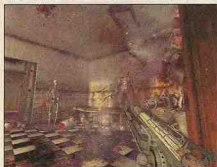
На днях стало известно, что воронежская компания «**Бурт**» намеревается начать разработку третьей части игры «**Златогорье**». К этому решению разработчики пришли после проведения опроса на своем официальном сайте. Подобная информация не может не радовать, ведь нельзя не признать, что при всех своих недостатках «Златогорье» пусть медленно, но все-таки прогрессирует. На фоне откровенно недоделанной первой части «Златогорье 2» смотрелось довольно прилично, а вышедший относительно недавно add-on ко второй части получился на голову выше оригинальной игры. Если подобная тенденция будет сохраняться, то, возможно, части эдак к шестой «Златогорье» выйдет на довольно серьезный уровень. Однако разработчики не намерены ждать так долго. Уяснив наконец-то, что самым слабым местом игры все же являлась именно сценарная ее часть — однообразные квесты и нигде не годные диалоги, буртовцы обратились за помощью к геймерам и объявили конкурс на лучшие квесты для будущего проекта. Так что если вы чувствуете в себе силы и хотите, чтобы квесты третьего «Златогорья» были более разнообразными и интересными, шлите свои предложения на почтовый адрес [press@burut.ru](mailto:press@burut.ru). Ну, а разработчики в долгу не останутся. Авторы лучших квестов получат коллекцию дисков «Златогорье» и фирменные сувениры. А их творения, естественно, войдут в третью часть игры. Так что думайте — возможно, это ваш шанс войти в историю игростроения. А мы будем ждать официального анонса. Похоже, что он уже не за горами.

## Убийца боли

Издательская компания **DreamCatcher** объявила об «ухуде в печать» кровавого экшена **Painkiller**, созданного студией **People Can Fly**. Действие игры перенесет нас в... Чистилище. Именно туда попадает главный герой игры — некий Дониэль Гарнер, погибший в автокатастрофе. Как оказалось, бюрократический аппарат загробного мира действует не



намного быстрее земного, и сотни тысяч душ целую вечность томится в ожидании ре-



шения своей дальнейшей судьбы. Измощенные этим ожиданием, они то и дело устраивают кровавые боины, в одну из которых с удовольствием ввязывается наш герой. В игре будет 24 уровня, по которым бродит более 50-ти видов разнообразных



монстров. Разработчики обещают моря крови, огромное количество орудий убийства и довольно стильный дизайн уровней. Кроме одиночного режима, Painkiller будет поддерживать мультиплеер по локальной сети и через Интернет. В игру входит семь карт для сетевой игры, на которых можно будет выяснить, кто же на самом деле Самый Страшный Монстр. Релиз Painkiller'a намечен на двенадцатое апреля этого года. Ждем с нетерпением.

## Как поживает «Вечный Дюк»?

А тем временем компания 3D Realms продолжает работу над проектом **Duke Nukem Forever**. Вам уже смешно? А вот разработчики настроены более чем серьезно. Не так давно на форуме 3D Realms (<http://forums.3drealms.com/ubbthread/s/postlist.php?Cat=&Board=UBB10>) заглянул сам «крестный отец» Дюка — Джордж Бруссард. Он рассказал, что работы над игрой идут в строгом соответствии с графиком, каждый день добавляется новый контент, а движок уже практически лишен багов. В данный момент гейм-дизайнеры компании в поте лица трудятся над сингловой

частью игры, после чего возьмутся за мультиплеер. Вот, правда, оценить их работу в ближайшем будущем нам не удастся. Вопреки ожиданиям горстки фанатов, все еще сохраняющих верность «Вечному Дюку», разработчики решили не показывать свое творение на E3 2004. Почему? Вопрос остался без ответа.

## Call of Duty сдает позиции

Вот, похоже, и закончилось долгое царствование игры *Call of Duty*, до последнего времени возглавлявшей американские хит-парады самых продаваемых игры. На днях агентство **NPD Techworld** опубликовало последний рейтинг, который выглядит следующим образом:

1. Microsoft Flight Simulator 2004: Century Of Flight;
2. Call Of Duty;
3. Lord of the Rings: Return Of The King;
4. Age Of Mythology;
5. The Sims Deluxe;
6. Zoo Tycoon: Complete Collection;
7. Hoyle Casino 2004;
8. The Sims: Makin' Magic Expansion Pack;
9. Rise Of Nations;
10. Halo: Combat Evolved.

Как видите, «патриотический шутер» уступил место не менее патристическому летному симулятору. Ну что ж, флайсиму от Microsoft уже давно пользуются популярностью среди любителей этого жанра. Симпсонистика в очередной раз могут порадоваться — «симулятор американского образа жизни» здорово сдал позиции, но скорее всего, это ненадолго. Также хочется обратить внимание на Age of Mythology, которая уже несколько месяцев плотно сидит в первой пятёрке.

## Женское дело — инквизиция

Издательская компания **Project Three Interactive** объявила о глобальных изменениях, которые произошли в ролевой игре



**Kult**, непосредственно разработкой которой занимается словачская студия **3D People**. А изменилось очень многое. Ну, во-первых, отныне игра будет носить название **Kult: Heretic Kingdoms**. Во-вторых, существенно изменился сценарий игры. Теперь разработчики намериваются затащить нас в еще более мрачный и жестокий мир, находящийся под властью Мертвого Бога. Видимо, смерть божества глубоко потрясла души и умы его последователей, и они ударились во все тяжкое... Мир захлебнулось волна еретических

концепций и тайных культов, активизировались последователи древних магических учений, а в лесах и болотах появились ранее



невиданные монстры. В качестве ответа на все выходы сил Зла люди возродили Инквизицию, которая, не теряя времени даром, зажгла костры, на которых горели все, кто хоть чуть-чуть походил на ведьм. Добро и Зло смешались в кровавом вихре, и остань этот кошмар можете только вы. Согласно новому сценарию, главным героем игры выступит девушка-инквизитор, которая было поручено найти древний магический артефакт, при помощи которого можно попытаться спасти мир от окончательного падения. Но все, разумеется, не так просто. Разработчики обещают, что сюжет будет нелинейным, и у вас будет возможность не только встать на Темную или Светлую сторону, но и попытаться извлечь личную пользу из создавшейся ситуации. Кроме того, по мере прохождения игры нашей героине придется столкнуться с различными группировками, с которыми можно будет завязать дружеские отношения. Можно, правда, и не связываться. Всего же в игре обещается более пятидесяти приреченных локаций и огромное количество побочных квестов. Релиз **Kult: Heretic Kingdoms** намечен на июнь этого года. Ждем с нетерпением.

## 1С представляет

Компания **1С** объявила о поступлении в продажу новой партии игр. Поклонникам первой российской **MMORPG «Сфера»** стоит обратить внимание на выхода однократно к этой игре **«Сфера: Проклятие Гипериона»**, который добавит в игру новый материк — **Гипериона**, новых монстров, оружие, обычные и магические предметы. Любителей же квестов, возможно, заинтересует локализованная командой **«Лоргус»** игра **«Schizm 2. Хамелеон»** — увлекательная авантюра, созданная командой **DreamCatcher Interactive**. Продолжение культовой приключенческой игры **Schizm: Mysterious Journey** перенесет вас в великолепный трехмерный мир, наполненный множеством загадок и опасностей, которые вам придется преодолеть, чтобы спасти своего героя от проклятия, наложенного на него двести лет назад. Ну а поклонникам глобальных стратегических игр можно посоветовать обратить внимание на игру **«Виктория»**, созданную командой **Paradox Entertainment** в лучших традициях **Europe Universalize**.

**ПрогамТех**  
КУПИЛИ/ПРОДАЛИ/РЕМОНТ/НАСТРОЙКА  
**В ЖИВАНИИ**  
Компьютеры, комплектующие  
и периферия  
**МОДЕРНИЗАЦИЯ**  
ул. Виборышка, 41  
457-5720 453-0258  
пн.-пт. 10-19 сб. 11-15





У ході акції «Фантастичний комп'ютерний тиждень»  
15-17 квітня Торгово-Промислова Палата України  
м. Київ, вул. В. Житомирська, 33

Міжнародна асамблея фантастики

**ПОРТАЛ**  
[www.interportal.info](http://www.interportal.info)

- Зустрічі з відомими письменниками-фантастами
  - Майстер-класи
  - Художня виставка
  - Кінопокази
  - Книжковий ярмарок
- та безліч цікавих сюрпризів

Також в рамках Ф.К. Тижня:  
Ярмарок-продаж комп'ютерної техніки «Мій комп'ютер»  
Фестиваль комп'ютерних ігор «Ігроград»

Організатори



При підтримці



Інформаційні партнери



Neo

## Мальгариум

Бескрайние луга и леса тянутся на долгие мили. Летняя зелень радует зоркий глаз. Лучи солнца золотят узенькую тропку, выходящую из глубин густого леса... Я слеваю соню, чтобы напиться воды из ручья... его вода очень свежа, и жажда отступает.



Улываю лицо и гляжу на свое отражение в воде — лучи бегут по нему, резвясь. Я словно насыщаюсь неведомой силой. Встаю, оглядываясь вокруг — никого нет. Только я и мой верный скакун, и только шелест листьев слышен в тишине. На берегу ручья вижу необычайной красоты цветок, наполненный светом солнца. Только магия может создать такое... Лепестки ярко-красного цвета — привадишься, чтобы уловить аромат и выки прямо в чашечку цветка спящую лесную фею, ее крылья переливаются радугой на свету. Какая красота! Она просыпается и, увидев меня, тут же взлетает в воздух, вспыхнув светом и цветом. Слух улавливает тоненький смеющийся девичий голосок, и волшебное создание уносится покрывать другие цветы. Улыбаюсь и слышу тихую умиротворяющую музыку. Только магия может создать такое... Наполняю коня и забравшись в седло, не спеша двигаюсь дальше по тропке. Лес подводит к концу, я выхожу на широкую равнину, тропа немного расширилась, а волшебная музыка постепенно затихла. Вот я уже приближаюсь к замку, могучий силуэт которого очерчен ярко-голубым небом. А я все еще в плену кур утренного леса. Только магия могла создать такое...

Академия приветствует тебя, Гервин. Ты здесь для того, чтобы пройти курс обучения и стать нашим государем и наставником. Магический и непредсказуемый мир Мальгариума ждет тебя. Ждет твоих подвигов и великих побед. Так не разочаруй же его и прими вызов, докажи, что ты действительно рожден быть героем сказочного государства. Сегодня ты многое узнаешь и обретешь. Понимание придет не сразу — со временем. И тогда у тебя уже не будет никаких сомнений

и страхов, ты поднимешь флаги над нашими ратями, и наши верные скакуны понесут нас в магический мир Мальгариума.

## Учение: история

Когда-то давно Земля была общим домом для всех рас, которые жили в мире и взаимопонимании. Никто не знал, что такое война. Земля была прекрасна и красочна, добра и плодотворна. Народы росли и крепки, мир крепчал, и даже в мыслях ни у кого не было противоречий. Но дух зла Ундин, повелитель тьмы, пожелал уничтожить счастье на Земле и посеять зло, сделав сателлами самих жителей нашего мира, то есть нас. И злой дух разделил все народы, умертвив в их памяти все воспоминания о временах мира и согласия, заставив забыть об источниках их силы. И они ослабли, пали душой и стали злыми. Ундин послал своих миньонов на Землю, чтобы те распространяли уныние и тоску, ненависть и страх. Дорога в обитель добра и силы духа жителей Земли — Мальгариум, была преграждена и забыто... но не навсегда. Тебе придется отыскать этот путь, который окажется тяжелым и тернистым. Но ты не должен ничего страшиться — иди только вперед, к возрождению Света и надежды в сердцах великих народов.

Теперь моя задача выполнена. Развивайся, Гервин, и ты, несомненно, достигнешь своей цели...

## Учение: магия

Гервин, ты будешь обучен многому у нас. В том числе премудростям сильнейшего из искусств изменения окружающего мира — магии. И не впустую, волшебство поможет и спасет тебя не раз. А если ты досконально изучишь учение, это повлияет на исход даже самой сложной и неравной битвы. Маги и чародеи очень могущественны и сами способны производить предметы, так или иначе усиливающие эффект заклинания: артефакты, магические сферы и разнообразие амулеты. Перед тобой предстанет выбор из восьми возможных школ магии. Если ты сочтешь нужным двигаться далее по линии развития магического искусства, ты сможешь выбрать несколько, в конечном счете даже все. Каждая школа имеет свои особенности, нет худшей или лучшей, они просто разные. Не обладая знаниями в области донной школы магии, ты не сможешь использовать заклинания, питающиеся силой ее источников.

Разработчик: «Класс А» (Харьков)

Издатель: пока нет

Системные требования: P-3, 128 МБ

памяти, 16 МБ видео Direct3D

Жанр: TBS

Дата релиза: осень 2004

## Учение: войсковое вооружение

Если ты всерьез намерен заняться возрождением благоденствия наших краев, ты непременно должен знать военное дело и все его основные дисциплины. Один из главнейших факторов успеха в стычках с вражескими отрядами — это вооружение твоей армии. Надежность и качество вооружения предопределяют эффективность в битве твоих бойцов и их боевой дух. Запомни: даже досконально знающий свое дело боец бесценен без доброты выкованных инструментов войны — оружия и доспехов. Одежь своих воинов в надежные прочные латы, дай им в руки острые точные клинки — и исход битвы наполнится решен... Каждый твой боец — это личность, и каждый нуждается в личной экипировке. В волшебном мире встречается уникальное оружие, в котором заключена огромная сила. Это артефакты, они очень могущественны, и применяя их, можно горы свернуть. Есть артефакты трех видов. Искусственные — созданные магами, они несут в себе небольшой магический потенциал и требуют периодической подзарядки. Составные — каждый такой экземпляр принадлежит к одной из школ магии и способен усиливаться разными магическими заклинаниями той же школы, которые можно варьировать в зависимости от нужд и настроения. Наконец, Древние, несущие в себе огромную мощь прошлого, способны превратить самого немощного владельца в могущественнейшее создание, их сила небывалая и вечна.

## Учение: войска

Все мы люди. Но есть еще и другие расы. Все же их три. Мы считаемся нейтральной народностью, склонной как к темным деяниям, так и к светлым. Люди забыли, что такое любовь и честь. После пришествия Ундина все разделились на три лагеря, которые никак не могут найти общий язык и постоянно враждуют между собой. Но они не понимают, что друг без друга они не выживут. Они живут во тьме жестокости и тумана ненависти, порожденных злым духом. Открыв путь в Мальгариум, ты откроешь людям



глазо, они наконец обретут истину, и войны будут окончены. Этими лагерями являются приспешники Силы, Магии и Знаний. Как-





дый уверен в своей правоте. Все лагерь по-своему силен и по-своему слаб. Осилить все трудности можно, лишь познав учение каждого из лагерей, ибо только общее усилие и общее знание способны побороть истинное зло. Армия людей может состоять из отрядов сорока разновидностей. Каждый представляет из себя нечто уникальное и неповторимое. Каждый выполняет свою задачу на поле боя. Бойцы приобретают опыт и умение, становясь все более закаленными и сильными. Бывают *Статичные воины*, способные повышать свои характеристики за счет приобретенного опыта в бою. Существуют *Условно Статичные воины* — те, которые имеют возмож-

ственно выполняет приказания, отданные ему Силоми Света.

### Учение: города

Гервин, пришла пора узнать все про оплоты нашего государства — города и замки. Бывает, перед битвой прогуливаешься по городскому саду или прекрасному парку, прислушиваясь к пению птиц, журчанию воды, шелесту деревьев, и душа наполняется стремлением защитить этот прекрасный мир. Города — это наш хребет, основа государства, их крепость — залог успеха нашей борьбы. Можно найти города трех чистейших направлений — *Мануфактурные*, *Магические* и *Научные*. У каждого свои знания, свои армии и свои особенности. Да, знания — вот самое ценное сокровище любого города. Все они очень важны, и без них нечего надеяться на победу. Только соединив все воедино, можно получить настоящую силу, способную на равных противостоять Силам Тьмы. И самое важное, Гервин: врагу города так же дороги, как и нам. Завхватывая город за городом, ты неук-

лонно ослабляешь противостоящие тебе силы. Но Тьма никогда не дремлет, и любой ценой враг будет пытаться отстоять свои крепости. Штурм городских стен — тяжелое и изматывающее предприятие. Всякий раз составлял тщательный план действий, ибо коварный враг может заманить тебя в ловушку, и тогда наши надежды будут навсегда утрачены.

\* \* \*

Обучаясь премудростям, я то и дело представлял себя в огне яростной битвы, во мраке вражеских земель. Представлял свою мечту, Малирию, и себя, прогуливающегося по прекрасным краям, волшебным лесам, широким лугам. Наблюдал за трепещущим миром, за его красотами и чудесами. Вся ответственность за него теперь легла на мои плечи, именно я обязан вернуть людям погубленную добродетель. Я готовился к странствиям, готовился к риску. Ведь никто не знает, что действительно меня ждет. Почему именно я должен стать споспешителем? Да потому что я понимаю этот мир, его красоту, его величие и хрупкость. Надеюсь, мой сил будет достаточно, чтобы достичь мне предначинанное, я свято верю в это. Станет час, когда я буду полностью готов к отравлению, и это произойдет скоро. А пока остается лишь ждать... ждать конца обучения.

Гервин, да поможет тебе великая магия великих героев — Героев Меча и Магии!



ность использовать магия начальных уровней и носить артефакты. Также есть *Динамичные воины*, которые со временем могут развиться в Героев.

Во имя справедливости и всемогущего Света, очистись же от пагубного влияния злых и коварных Темных сил, оплотом которых служат демоны, такие как Ундины! Искорени страх и слабость разумо своего перед злым демоном и его сильным наставником — Тьмой. В твоих силах сделать это, повернуть служителей Ада в бездонную пучину, ибо ты один из героев Света. Герои — главная опора нашей надежды на возрождение исконного мира Земли. Они искусно владеют навыками войны и способны контролировать подвластные им отряды и даже целые армии. Герои являются алтарем смелости и морали войска. Поднимающие флаги Света над своей головой, они всегда ведут свои отряды в бой, в бой за свободу и правду. Неконтролируемый владетелем герой властен самостоятельно принимать правильные решения и отдавать приказы своим доблестным подопечным. Герои попадают на верную службу востителю, лишь доказав свой талант и стремление к светлому будущему. Непонятые или выросшие из простого воина, они всегда стоят на страже Света. Любой из них, не колеблясь, положит свою жизнь за величества идеи возрождения мира. Лишь Герой-Властитель непосред-

20-23 травня  
2004 року

МІЖНАРОДНИЙ  
ВИСТАВКОВИЙ ЦЕНТР  
КИЇВ, БРОВАРСЬКИЙ ПР., 15



## ДРУГИЙ МІЖНАРОДНИЙ КИЇВСЬКИЙ ФОТОАРМАРК

ПРОФЕСІЙНА Й АМАТОРСЬКА ФОТОТЕХНІКА

ФОТОМАТЕРІАЛИ Й АКСЕСУАРИ

ЦИФРОВА ФОТОГРАФІЯ

ПРИКЛАДНА ФОТОГРАФІЯ І ФОТОПОСЛУГИ

СЕМІНАРИ І МАЙСТЕР-КЛАСИ

ФОТОВЕРНІСАЖ

КОНКУРСИ АМАТОРСЬКОЇ ФОТОГРАФІЇ

ФОТОКОНКУРС «МІЙ CANON»  
ДЛЯ ПРОФЕСІОНАЛІВ І АМАТОРІВ

Організатори:  
ІВЦ «Реал», Спілка фотохудожників України,  
Громада рекламних фотографів.

Інформаційна підтримка:  
Chip, Foto & Video, T3, Мой Компьютер,  
Фотомагазин, Фото News Україна,  
Фото-Сибірський Успех, Цифровик Фото

Інтернет-підтримка:  
Mirilab.Com.UA, Hi-Fi.Ru

Дирекція:  
У Ролі: ІВЦ «Реал»  
тел./факс: +7(812) 275-7561, 277-6089  
e-mail: photo-fair@yandex.ru  
В Україні: тел./факс: +380 (44) 247 6556  
e-mail: info@photofair.com.ua

www.real-fair.ru

photo fair KYIV

THE  
SIMPSONS

Гомер Симпсон aka SebastoKrat0rIII

sebastokrator@ukr.net

Томми Анжело aka Koguar

HIT &amp; RUN

\*\*\*

Анжело бежал, отстреливаясь от мафиози.

«Черт, только Салиери не хватало, — подумал он. — Но как старик узнал?»

А погоня продолжалась. Одна из пуль задела его. Томми вырвался. Былший таксист, еще недавно правая рука одного из величайших «крестных отцов» Америки, дона Салиери, он предал своего хозяина.



Внезапно рядом завизжали тормоза. «Все, конец», — подумал Томми, но его никто не убил. Рядом с ним стоял небольшой, розового цвета открытый седан, кабриолет, по-другому, а хозяин машины, лысоватый толстячок с зазорным блеском в глазах, закричал:

— Садись, подвезу!

Запрыгивая внутрь, Томми удивился. Откуда здесь взяться этому пришельцу? И машина? Это явно не тридцатые годы прошлого века.

— Хи, — сказал он, обращаясь к своему спастелю. — Это же не двадцать первый век! Откуда ты здесь?

— Но ведь это и не «Мафия», не так ли?

### Спрингфилд Сити 1. Утренняя беседа

В комнате сидело четыре человека, если их можно так назвать. Нет, лучше сказать так: четыре обитателя Спрингфилда. Фамилия семейки — Симпсоны. Имя лысого — Гомер, парня с продолговатой головой — Барт, девочки с саксофоном — Лиза, ну а женщину с высокой причёской звали Мардж.

Мардж. Так, детки, и ты дорогой мой муженек, давайте отведаем-ка моего вкусного печеня.

Гомер. А давайте лучше поспим. Я так устал.

Барт. Хрун лун кун. Не хочу есть пирог. Лиза. Вот посмотрите, что с людьми делают инопланетяне.

Мардж. А я так и не поняла, чем закончилась вся эта история.

Лиза. И я.

Барт. Ну, если начинать, то начинать с начала. Папа, давай, ты рассказываешь первым.

Гомер. Я? Опять я? Ну почему всегда я?

(После укоризненного взгляда Мардж.) Ну, хорошо, хорошо. Итак, началось все с того, что я увидел по телевизору рекламу «колы». «Колы» сладкой, холодной. И захотелось мне «колы» этой попить. Я уже намеревался встать и идти покупать ее, как ты, Мардж, послала меня в магазин. И не надо сверлить меня глазами, пусть дети знают, как ты эксплуатируешь своего мужа. Короче, пятное-десятое, купил я «колы», ну, там еще много чего, но это все неважно. В общем, смотрю я раз новости, а там:

«Странные черные фургоны ездят по городу. Вы под наблюдением! А еще роботы-камеры везде летают». Выглянул я в окно, гляжу, фургон такой стоит. Ну все, думаю, крыша нам. Быстро собираюсь и еду к мистру Бернсу, начальнику тамошней станции, значит. А он мне и говорит: «Да не бойся, это не инопланетные захватчики, это всего лишь фургоны для пиццы».

Барт. Все, хватит, папа. Моя очередь. Я хотел достать видеоигру, но потом кто-то, не помню кто, сказал мне, что видеоигры уже не в моде. В общем, феерверки — рулез, видеоигры — маст-дэй! Я облизил весь город в поисках феерверков. Пособираю я, где смог, и вот напоследок подвезжаю к профессору Фринку. А он мне говорит: «Слушай, Барт, я сейчас как раз собираю робота. Не мог мне помочь детальки найти?» Ну, я конечно, с радостью. Помог, все детали нашел.

Смотрю потом — робот стоит — динозавр такой громадный-громадный. «О, круто!» — думаю, а он как кинется на меня! Я убегаю, а потом...

Лиза (перебивая). Да знаем мы, что потом было. Ты попал к инопланетянам, а я обзвонила полгорода, спасая тебя. А ты так «спасибо» и не сказал.

**Разработчик:** Radical Entertainment (Hulk)

**Издатель:** Vivendi Universal

**Жанр:** racing/action/arcade

**Системные требования:** P-3 700 МГц,

192 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

**Дата выхода:** конец 2004 года

Мардж. Да, Барт, поблагодари сестру. Барт. Но, мам!

Мардж. Никаких «но»! Благодарю сестру давай!

Барт. Ну хорошо, хорошо, спасибо.

Мардж. Так, продолжаем историю. Лиза спасла Барта, но после пребывания она на космическом корабле мозг Барта окончательно деградировал. Однако, оказалось, лекарство...

(ДЗИН! ДЗИН! — раздался звонок в дверь.)

Мардж (подойдя к двери). Кто там?

Голос снаружи. А там кто?

Мардж (возмущенно). Да вы что, издеваетесь?

Голос снаружи. Нет, нет, что вы! Алу я, продавец из магазина, а фамилия моя — Нах... Э-э, давайте обойдемся без фамилии. Алу, в общем.

Мардж. Алу? Да что же ты молчал? Заходи, и поскорее!

Алу. Ну, здравствуйте.

Барт. Мам, твоя очередь рассказывать.

Мардж. Ах, ну да. Так вот, мне надо было вылечить тебя, Барт, от этой ужасной деградации мозга. Что я только ни пробовала! Но потом я поняла, что во всем винована «колы»! Я дала тебе «колы», и ты вылечился! Потом я обратилась с претензиями к Алу. Как ты мог продовать эту «колу», Боже, Алу?

Алу. Ну мне и самому стало интересно, кто поставил эту мерзкую «колу». Поэтому я... Хм... Поэтому мы с Бартом решили провести собственное расследование. В общем, для этого мне пришлось работать на этого подлая Снейки! Мне пришлось ограбить инкассаторский грузовик! А он еще и соварел меня! Ну, короче, потом мы поехали с Бартом в музей. И вот что мы узнали: «колы», значит, поставляется инопланетянами, которые транслируют свое шоу в космосе. Они подло счи-



мают нас и показывают другим пришельцам! Но рейтинг шоу стали падать, и инопланетяне решили подлить колы в городскую систему водоснабжения, чтобы поднять рейтинг.

Барт. Но эти подлые так успели подлить злобную «колу», несмотря на все наши старания! Фу, какие они гадкие, эти инопланетные захватчики! Как осмлюги, в сифондрах, а спина изо рта так и течет! Так вот, мертвые ожили, повсюду стали появляться ве-

мы, скелеты и даже зомби, поедающие мозги! Но папа, папа-то — вот кто герой! Он спас город, уничтожил космический корабль ради-оактивными отходами! Инопланетная теперь осталась только на облаках песенки петь.



Мардж Гомер, дорогой, ты звезда. Ты спас город! Гомер! Гомер!  
Гомер. Что? А? Где? Что, уже утро?

## Спрингфилд Сити 2. Его обитатели

Если вы никогда в жизни не ели бифштекс из носорога, это вам еще можно простить. Если вы никогда не ходили на кортуду, этому тоже можно найти причину. На худой конец, даже если вы не видели Кертиса, это можно пережить. Честно сказать, я его сам пока не видел, а видите — живу и здравствую. Сложно, но можно. Но если вы никогда не слышали о Симпсонах... Ладно, не будем ничего вешать и резать тоже. Кертис, можешь не точить свой скальпель. Лучше попытаемся исправить эту нелепую ошибку судьбы.

Итак, кто эти Симпсоны, собственно, такие? А вот кто. Живет семейка в Спрингфилд-Сити, городе с весьма странными обитателями. Странными — это еще мягко сказано. Ну, во-первых, у всех жителей города какие-то странные рты. То ли слишком большие губы, то ли еще что. А еще они желтые. Желтые, как недавно выплывшиеся щупальца. А, вы еще не удивлены? Еще у этих отчего-то по четыре пальца на руках и ногах. Говаривают, это потому что рядом с городом есть атомная станция. А известность к Симпсонам пришла, когда о них сняли мультфильм.

Гомер, глава семейства, почетный инспектор на той самой злонамеренной атомной станции, любит попить пивка в дружной компании или понежиться дома на своем четвероногом друге — диване и сладко поспать.

Мардж, мать семьи, большую часть своего времени проводит дома, готовя завтраки, обеды и ужины, а также выезжает за покупками в ближайший супермаркет.

Барт, сынок, сущий дьявол, которому лишь бы что-то испортить да погонять на своем любимом скейте.

Лиза, дочка, прилежная ученица, любящая играть на саксофоне.

А еще есть дед, есть одна дочка, которая, правда, пока находится только в колбасе; есть, работающий в магазине Апу, которого судьба свела с Симпсонами; есть мистер Бернс, начальник атомной станции, есть еще... А, еще много кто есть в Спрингфилд-Сити, но не перечислять же их всех поименно!

Так, с Симпсонами разобрались, я надеюсь. Перейдем непосредственно к игре. Если же не разобрались, вы всегда сможете перевернуть страницу и посмотреть, ежели что забыли.

\* \* \*

— Как не «Мафия»? — опешил Ан-желю. — А что же тогда?

— А так, и не «Мафия». И не GTA. И даже не «Войс Сити», — усмехнулся незнакомец.

— Как так?

— Да просто очень. Списали мы и твою «Мафию», и GTA, как говорится, в ахтой. Теперь здравствуют и процветают «Симпсоны».

— Кто?

— Симпсоны, и я один из них, Гомер Симпсон, к Вашим услугам, — улыбнулся спутник Томи, — а ты, видимо, Томи Ан...

Вж-ж-ж-ж! — внезапно прожужжала оса над головой.

— Чертовы создания! — выругался Гомер и поехал быстрее.

## Геймплей

Думаю, сюжет вы поняли из короткой главы под названием «Спрингфилд Сити 1». Итак, вы можете играть за пять персонажей — Гомера, Барта, Лизу, Мардж и Апу. Всего в игре 7 уровней, на каждом из них есть по 7 сюжетных миссий, которые нужно выполнить. Значит, всего выйдете (7х7=49) 49 сюжетных миссий. Если миссия слишком сложная, есть возможность ее пропустить, но для этого необходимо хотя бы раз 5-6 попытаться ее про-



ти. Почти все миссии придется выполнять за определенное время, которого чаще всего не хватает. Еще на каждом уровне есть миссия не за главного персонажа, а за героя второго плана — например, директора школы Спрингфилда и т.п. За выполнение бонусных миссий игроку полагаются вечные бонусные машины или деньги. Но и других бонусов в игре тоже немало. Каждому персонажу предлагается собрать 7 карт со всемирными знаменитыми изображениями, и за все собранные карты откроются садикистые «мультики про кота и мышку, Царяпу и Щекотку, что нападает Тома и Джерри, только гораздо более жестокие. Всегда можно вернуться на любой из уровней и выполнить невыполненную миссию или найти найденную карту.

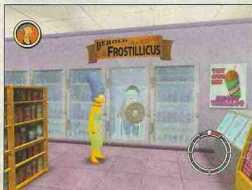
Собственно говоря, геймплей можно разделить на две части. Какие? Читайте ниже,

## Re: GTA 3: Vice City

О, а причем тут этот монстр эшкен? Как прием? Так «Симпсоны» — это ж, почитай, пародия на GTA 3. Почему, сейчас объясню.

Где, где еще была возможность совместить эшкен и крутую езду на машине? Правильно, GTA. Кто это сказал? Ты, бородач? Иди сюда, семечек дам (© Себульба). Семечек мало? Конфетку хошь? Ну, хорошо, на тебе ириску.

Так вот, в «Симпсонах» тоже можно и на машине ездить, и пешочком ходить. В этой



главе я, и вы вместе со мной, сравните GTA 3: Vice City и Simpsons: Hit and Run.

Начнем с главного — с машин. Если в GTA Великий Автоштоник нагло выкидывал водителя из машины, то в «Симпсонах» все выглядит намного более мирно. В отличие от Войса, в Спрингфилде люди намного добрее. Любой может подвезти вас до места назначения. Вы просто прыгаете в машину, а водитель там остается. Вы ею управляете, едете куда надо и покидаете добродушного владельца авто. Кстати, в отличие от GTA, машина вас будет ждать сколько надо даже посреди дороги, а не исчезнет, как только вы отвернетесь. К тому же у каждого персонажа есть собственная «коронная» машина, например, у Гомера это розовый седан, у Барта — смесь ракеты с велосипедом, у «Достойный Роллер», у Лизы — кабриолет, а у Мардж — джип. Каждая машина имеет свои характеристики: скорость, прочность, управление, ускорение. На каждом уровне есть возможность купить несколько дополнительных авто. Они могут понадобиться вам для выполнения миссии, а можно и просто покататься на них. Эти дополнительные машины не валяются где попало, а продаются у специальных людей, и чтобы купить четырехколесное (а иногда и трехколесное) средство передвижения, вам этих клиентов придется искать по всему Спрингфилду. Соответственно, с каждым уровнем характеристики машин увеличиваются, но также растет и их цена. Есть экологичные машины, но получить их можно, лишь выполняя бонусные миссии.

Вообще, машина в «Симпсонах» — это не только способ добраться до места выполнения миссии. Очень и очень много миссий (где-то 85%) нужно выполнять на автомобиле. Допнуть одного, проследить за вторым, уничтожить третьего, прогнать четвертого и собрать вещи, выпадающие из автомобиля, — в общем, бежать за авто пешком было бы глупо, не правда ли? В игре присутствует ГРОМАДНОЕ количество ганков, как сюжетных, так





и нет. Пройти ту или иную гонку легче, если купить одну из дополнительных машин. Но, как и все остальное в этой жизни, кроме, наверное, только швейцарских атомных часов, ко-

— Анжела, давай заканчивай, уже почти приехали.

Насупившись, Томми замолчал. Он не злился, он понимал, что не должен портить своему спасителю репутацию в этом городе. Хотя много чего в его голове и не укладывалось, расспрашивать он стеснялся. Многие здания казались ему донельзя странными, а люди уж тем более...

## [Re] 2: GTA 3: Vice City

Теперь можно перейти и к сухопутной части игры.

Что мог Томми Верчетти, чего не может, скажем, Гомер Симпсон? Разве что метко стрелять. Сразу хочу огорчить любителей кровавых экшенов, потому что «Симпсоны» таковыми не являются. В них вообще никого нельзя убить! Даже предавшие и проехав по спрингфилду © несколько раз, вы его не убьете. Смешно махая руками и ногами, медленно, но упорно житель города будет вставать.

Зачем же тогда, спросите вы, целых три (!!!) вида ударов, если никого нельзя убить? А затем, чтобы «мочить» осьмакары злобных интеллигент, разбивать ящики и автоматы из-под «копы». Вообще, это выглядит смешно, но ВСЕ, что можно сбить машиной, можно уничтожить, как говорится, голыми руками. А точнее, голыми ногами. А точнее, ногами в штанах или в юбке. Деревья, телефонные будки, столбы, фонари — Симпсоны ваяют все так, вроде бы они настоящие Халки. Как я уже говорил, есть три вида ударов: удар ногой, удар в прыжке и мегапрыжок. Чтобы ударить ногой в прыжке, следует нажать клавиши «прыжок», а затем «удар». Чтобы совершить мегапрыжок и размять все вокруг в радиусе 30 см, необходимо два раза подряд нажать клавишу «прыжок», а потом клавишу «удар». Кстати, вот вам хинт, — нажав два раза клавишу «прыжок», вы прыгнете в два раза выше.

Деньги. Если в GTA роль денег отыгрывали, как выразился Жириновский, «грязные зеленые бумажки», то бишь доллары, то в «Симпсонах» деньгами являются монетки. Монетки содержатся во всех разрушаемых объектах, но больше их выпадает из ящиков и автоматов из-под «копы». Если вы едете на машине, все монетки поблизости будут прилипать к вам, как к магниту. Если вы на своих двоих — придется набирать прямо на них. Деньги нужны, чтобы платить штрафы, покупать машины и...

Известно, что Тони Верчетти мог менять одежду. Симпсоны тоже меняют наряды, правда, за деньги, но как все это выглядит! Представьте себе Гомера в пальмессе, костюме мандарина (мандарин — это не фрукт, а один из представителей дивана, диван тоже не мебель, а царский совет в восточных странах) или с надкушенным пончиком вместо головы! А как вам, например, Барт-ниндзя? То-то же. Но кто заказывает музыку, тот и платит, так что за костюмы придется заплатить. Всего их доступно по три на каждый уровень.

Как и в GTA, в «Симпсонах» есть статистика игры, только здесь она называется «Кни-

га». Тут можно посмотреть количество пройденных квестов/бонусных миссий, собранных карт, выигранных гонок, купленных костюмов, машин и еще много чего другого.

\*\*\*

— Что это? — удивился Томми, уставившись в экран.

— Знаю дело, что, — сказал Гомер, — телевизор.

— Ух, ты! — прошептал Томми. — Прямо как движущиеся фотографии.

## Da grafic in da house! Da soundtrack

Движущиеся фотографии, а именно сплайш-булет, когда выйдет Doom 3, а пока поговорим о... графике. Когда интро сменяется игрой, я вначале не мог поверить, что это уже игра. Правда, потом все-таки поверил. Из-за низких разрешений, потому что моя конфигурация компа не позволяет мне в последнее время играть на высоких. Но... Все прорисовано настолько искусно, что глазам своим не веришь... Почти все в игре можно уничтожить! Модель поврежденной машины тоже неплоха. Хлопающие двери, капот, багажник, дымящийся мотор — все на месте. Правда, подкачал огонь, но не так часто его видишь. Графика «на пять».

О звуке и музыке. Я не слышал английской версии игры, но почему-то уверен, что герои игры озвучивали те же актеры, что и мульты. И это делает ее еще смешнее! Музыка не напрягает, но ничего выдающегося в ней не найти. Звучит окружающая среда — на высоте.

А! Да какой АР! Зачем вам это? Просто наслаждайтесь игрой © Короче, А! не лучше и не хуже, чем в других играх, и этим все сказано.

## Da выводы ☺

Дурак, скажете вы, SebastoKrat0r1ll, что описывал сюжет целую полосу! Но... Я не мог по-другому! Не мог вас не ознакомить с бредовым, но от этого не менее чудесным юмором «Симпсонов»! Не мог не рассказать вам, что это такое! Так что простите уж, если сможете. Прощайте, и вас будут прощать.



И не жадничайте, и не ленитесь сходить в магазин и купить эту игру! Пропустите — не жалуйтесь. Братенька ©, это ж «Симпсоны»!

**P.S.** Чтобы вы ничего не подумали, фамилия Апу — Нахасасианапетилон. Можете назвать так свое домашнее животное. Я разрешаю ©.

**P.P.S.** Елки, как я впечатал © это?



торые за миллион лет сбиваются всего на 10 секунд ©, машины не вечны. Они взрываются. Перед взрывом герой выпрыгивает, как опытный каскадер, из дымящегося автомобиля и... Как говорится, гори, гори ясно, чтобы не погасло. Если же вы не в своей машине, а в чужой, что случается с водителем, к сожалению, неизвестно. А может, и счастье, ибо кому будет приятно лицезреть... хм, скажем так, человека, который просидел в автомобиле все время, пока оно горело ©. Во время взрыва из машины вылетает некоторое количество драгоценных монеток.

Зато очень удобно сделана одна вещь. Почти на каждой улочке, в каждом переулке, на каждом перекрестке стоит уничтоженная будка, в которой за 10 монет уничтоженное авто можно починить или же взять другое (бесплатно). Чтобы сделать это, нужно просто подойти к телефонной будке и нажать кнопку **Действие**.

Так как в игре почти разрушаемый мир, то за каждый поврежденный объект (итак: дерево, знак, фонарь, телефонную будку и т.д.) и сбитого жителя Спрингфилда заполняется определенная часть так называемого «круга разрушения», который находится в правом нижнем углу экрана. Когда круг заполнится, вас ночью преследуют Копы. Обычные спрингфилдские копы. Если они вас догонят, то убивать, сажать в тюрьму и т.п. они вас не будут. Вам просто выпадет чек на 50 монет. Это не малые деньги, особенно на первых уровнях игры. Выхода два: или убежать от бдительного патруля, пока степень заполнения «круга разрушения» станет равна нулю, либо же сменить машину. Но следует учитывать, что когда в следующий раз вы вызовете эту машину через телефонную будку (если во время погони вы были на своей машине), степень заполнения «круга разрушения» будет такой же, как тогда, когда вы покинули авто.

Всего в игре более 70 средств передвижения.

\*\*\*

— Чу-у-у-у-а-а, — закатив глаза, с невинным детским выражением лица проговаривает Аняло.

— Сколько можно тебе повторять: «чу-вак» надо говорить коротко, вот так — чу-вак, или так — эй, чувак!

— Но, Гомериус...



Андрей М. aka SCRATCH scratch385@mail.ru

# Dominions II

## The Ascension Wars

**Разработчик:** Illwinter Game Design  
**Издатель:** Newsels Limited  
**Жанр:** пошаговая стратегия  
**Системные требования:** P3 700 МГц,  
256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

тых скорее всего из вавилонской и индийской мифологии. Естественно, у каждого есть свои способности и т.д.

После того, как вы определитесь с выбором богов и рас, вам предстоит настроить ваш доминин — проще говоря, свое королевство — сделать выбор между порядком и хаосом, процветанием и смертью и т.д. К данному пункту следует отнести особенно внимательно, так как именно от этих настроек будет зависеть скорость роста населения (ничуть, например, лучше всего плодится в землях, где властвует смерть), скорость исследо-

Тронный зал королевства Абиссия — небольшая комнатка, едва освещенная тусклой лампочкой, висющей под потолком на проводах, изрядно обитанных изолентой. Иногда свечение лампочки становится совсем тусклым, что придает тронному залу весьма мрачный вид. Стены зала украшены древними, местами истлевшими гобеленами. На некоторых из них можно разглядеть портреты древних королей, сцены легендарных битв, а также репродукцию Моны Лизы и «Черного квадрата» Малевича. Посреди зала лежит пыльная и давняя не чищенная ковровая дорожка некогда красного цвета, ведущая к трону весьма внушительных размеров. Над ним можно узреть гобелен, изображающий местного божество — пышную женщину с необычным бюстом, чуть ниже божества еще можно прочесть наполовину стершуюся надпись «...на мать». Судя по всему это имя богини. На троне, закутавшись в мантию, сидит король весьма неопрятной внешности с выражением тяжелейшего бодуна на лице. Постепенно глаза короля закрываются, и он погружается в сон. Когда его голова окончательно падает на бок, в зал входит человек в лире, судя по всему, гонец и, не обращая внимания на состояние короля, начинает свою речь:

— О великий правитель Абиссии, Сигизмунд V, внемли моим словам! Колесо времени снова совершило поворот. Единный Бог бесследно исчез. Молитвы остались без ответа. Райский трон пустует и теперь пришло время великим силам сойтись в великой борьбе за власть. Только сильнейший сможет занять место Единого.



Пришло время великих побед и великих страданий. Пришло время Войны Вознесения! И ты, Сигизмунд V, поведеешь свой народ к победе и вознесешь божество Абиссии (путь его взгляд падает на надпись на гобелене с изображением местного божества, после чего следует недолгая пауза, в течение которой гонец пытается разобрать имя божества), э-э, такую-то мать на райский трон!

Далее следует длинная пауза, гонец нервно покашливает и смотрит на короля в ожидании ответа. Король, в свою очередь, удивленным взглядом смотрит на гонца, пытаясь понять, что от него хотят. Первым не выдерживает гонец:

— Ну, это... Короче, война пришла. Воевать надо.

— А зачем? — голос короля звучит откровенно и меланхолически.

— Ну, чтоб это... Ну, типа, возности э-э-э... ну, вошу мать, в общем, на райский трон.

— А это обязательно? — в голосе короля начинают появляться истерические ноты.

— Ну, думаю, да.

— Е-ё-ё!..

\* \* \*

Проведя чуть меньше часа за свежесобранной игрой **Dominions 2 — The Ascension Wars**, я понял одну вещь:

я вообще нифига не могу понять в ней. От обилия различных настроек рябило в глазах, попытки начать новую игру увенчались успехом раза два с третьего, но легче от этого не стало — ничего, кроме как направить кого-то в соседнюю провинцию, я сделать не мог. Честно говоря, это осознание своего, так сказать, поражения вызвало достаточно противоречивые желания: с одной стороны, хотелось плюнуть на этот «шедевр» и заныть, с другой... Обычное человеческое любопытство заставляло сесть и разобрать эту игру, как говорится, по косточкам. Победил любопытство, из-за чего я еще некоторое время провел в попытках постичь внутреннюю логику сего творения. Попытки оказались тщетными — «туториал» в игре отсутствует как таковой, какая-либо литература «а-ля readme.txt или help.doc» тоже не была обнаружена.

Единственной соломинкой казался Интернет, но кроме ревьюх по первой части игры мной ничего обнаружено не было. Благо, в них я нашел те необходимые советы и указания, которые разработчики почему-то не соображали встроить в саму игру.

Предупреждаю сразу, если вы наберетесь храбрости играть в **Dominions 2**, то вас ждет долгий и тернистый путь.

Во-первых, для того чтобы начать новую игру, вам придется выбрать расу и создать свое божество, которое собственно мы и будем продвигать на пост Единого. Рас в игре всего 17 (что самое удивительное — они действительно уникальные). Божеств и того больше — от банальных драконов до ранее невиданных мною мифических существ, вза-

вания, мораль населения, доход, быстрота накопления опыта генералами и т.д.

Кстати, нужно учитывать тот факт, что все вышеуказанные действия стоят определенное количество очков (всего нам дается 500), поэтому придется выбирать между крутым богом и хорошо настроенным домининном.

И уж после всего этого у нас появится возможность определиться с картой, на которой мы будем действовать, и, собственно, приступить к игре.

\* \* \*

Все тот же тронный зал. В центре него стоит гонец, перед ним взад-вперед вышагивает Сигизмунд V.

— Война, война, раздуть ее... Ладно, будем воевать. Где мой военный советник? Немедленно доставить его сюда!

— Э-э... Вашество, понимаете, насколько я знаю, в последнее время в вашем королевстве не слишком хорошая ситуация с финансами, поэтому никаких советников нету... Единственное, что мы имеем в распоряжении, так это одного пророка да генерала с небольшой армией.

— Ну и ладно, сами разберетесь! Быстро тащи сюда карту, будем планировать наши победные действия.

Гонец уходит и вскоре возвращается, неся небольшой сверток в трубу лист бумаги. Развернув его, он крепит его к стене напротив трона. На бумаге изображена невыразительная мазия, которая больше всего напоминает творчество трехлетнего ребенка. С большим трудом кое-где можно различить замки, горы и леса. После долгой паузы в зале раздается неуверенный голос Сигизмунда:

— Вас нет дас? Что это?









[www.StarHost.com.ua](http://www.StarHost.com.ua)

Том/Дос/КЕРТИС karts@mycamp.com.ua

# Клинок Доблести

## Необходимое вступление

Внимание! Данные письма публикуются с разрешения авторов, однако реальные имена, стилистика написания и некоторые названия были изменены в целях конспирации. Кроме того, усилиями агентов Департамента был осуществлен перевод писем с китайского языка, на котором, собственно, и велась переписка.

Коллектив Департамента надеется, что публикация данных писем поможет вам в нелегком деле понимания тонкостей индустрии нетленных шедевров в игровом мире. Приятного чтения, камрады и камрадочки!

## Из закрытой переписки. Письмо первое

Здравствуйте, глубоководжаемый Мастер Кертис.

Дошел до нас слух, что вы, являясь одним из ведущих украинских игровых образователей, отцом, можно сказать, украинской гейм-критики и, не побоясь этого слова, светочем и россыпником полезной информации, даете молодым разработчикам ценные советы. Команда мы молодая, денег у нас нет, кушать очень хочется — знали бы вы, как уже надоело довиться рисом и запивать его теплым маотем (аналог японского саке. — Прим. переводчика). Хотелось бы по-человечески, самогончика с саломом. Эх, в общем, предложение у нас к вам: не могли бы вы нас проконсультировать по поводу того, как создать игру при минимуме затрат и хорошо на ней заработать? А мы вас не обидим. Славой поделимся. И деньгами. Чуть-чуть.

С нетерпением ждем ответа, коллектив «П-Студии».

## Первый ответ

Дорогие камрады и я, надеюсь, камрадочки из «П-Студии»! Очень обрадовало меня письмо ваше, ибо, как говорил кто-то из великих (возможно, даже я), нет порока в великом богатстве. К сожалению, наши разработчики настолько возгордились после пары тройки средненьких проектов, что отказываются слушать умные советы, все больше прислушиваясь к мнению всяческих сутенеров от гейм-индустрии. Не игри делают они, а бабки зарабатывать пытаются — а страдает-то кто? Конечный покупатель страдает, причем дважды. Первый раз — читая обзор, второй — играя в игру.

Потому я с радостью готов к сотрудничеству. Предлагаю создать Великую Игру и показать всем, где пингвины летают. К выдаче умных советов, делу сложному и ответственному, готов приступить уже сейчас. Но

сначала, пожалуйста, ответьте на несколько вопросов.

1. Вы уже определились с жанром?
2. Есть ли у вас движок, и если да, то какой?
3. Есть ли у вас сценаристы?
4. В какие сроки вы хотите выпустить проект?

С надеждой на плодотворное сотрудничество, Том/Дос/Кертис.

**P.S.** Сколько вы готовы заплатить мне за консультацию?

## Письмо второе

Доброе время суток, Мастер Кертис.

Нас очень порадовало, что такой занятый человек, как вы, готов выступить нашим консультантом и помощником. Поскольку времени у нас не так уж и много, предлагаем сразу приступить к делу. Отвечая на ваши вопросы.



1. Да. С жанром мы уже определились. Дело в том, что некоторое время назад часть нашей команды работала в Object Studio над проектом Prince of Qin — думаю, вы слышали об этой игре. Но, понимаете, мы считаем, что у модели от «объектов» нет будущего — ну не хватает у них сил, чтобы создать полноценное RPG, не доросли еще. Да и кому, кроме кучки интеллектуалов, нужна сейчас классическая RPG? Соглашались, никому — потребитель туп и предсказуем. Ему нужно побольше крови и джибсов при минимуме напряжения интеллекта. Но поскольку, в создании ролевых игр у нас уже имеется небольшой опыт, мы решили заняться разработкой изометрической Action/RPG. Diablo — игра всех времен и народов, но мы стремим ее имидж к играм геймеров. Выковыряем ее из их мозгов нашим «Клинком Доблести»!

2. Движок у нас есть. Камрад Сунь-и Висунь написал его на прошлой неделе. Пока только рукой на бумаге, но завтра мы купим компьютер и вобьем в него код. Движок обе-

**Разработчик:** Pixel Studio  
**Издатель:** Whiptail Interactive

**Локализация:** «Аелла»

**Издатель на территории Украины:** «Мультирейд»

**Жанр:** Action/RPG

**Системные требования:** Pentium 3 500 МГц, 128 Мб памяти, 3D-ускоритель с 16 Мб памяти, 1.4 Гб на винчестере, много лишнего времени

щает быть ярким — 573 869 строчек кода!!! Doom 3 обнимает за такую «Криду» и идет толпить «Халфу 2» — у обоих вместе взятых в движке меньше строчек.

3. Да, есть брат Суня Чунь, который недавно закончил читать свою вторую книгу, про вошного покемона Чебурочку. Мы думаем, он напишет хороший сценарий — вот, оцените, это сториплайн.

Злобный император Жу-Бу, подобно вихрю, промчался по стране Шан, сметая на своем пути села, города, мегаполисы и континенты. Империи императора Жо пришла полная жесткая кончина. И сам Император Жо тоже нашел свой конец в доме Долгой Звезды. Он подождал дом и сторел, стоя на крыше и напевая гимн поэта Му.

И возрадовался Жо-Бу, и позвал свою Же-Ну, и сказал: «Вот и завоевал я последний оплот Сия Разума. Теперь только Силы Добра будут править этим миром!»

Но не знал коварный завоеватель, что хитрый колдун Вэн извел перед смертью душу Жо из его... тела и отправил ее за пределы Царства Людей, где она, распространяя флюиды ненависти, ожидала момента, когда сможет вернуться и обрести прежнюю власть.

Но не все пошло так, как мечтал Жо. Ибо Вэн тоже алкал власти — сила его закончилась и ненависть свергнутого императора пробила пиллертунель в трех мирах — Царстве Людей, Царстве Зверей и Царстве Демонов. Все смешалось в доме Жу-Бу — люди, демоны и животные. Все перепелосось, и только ВВ, избранный, можете вернуть все назад и спасти наш мир от расставания, поругания и обезвреживания.

Как заявляю? Поражаюсь?

4. Ну... Как можно быстрее. Время — деньги.

Ждем ваших советов и предложений.

**P.S.** Что касается оплаты, мы готовы заплатить вам какой-то процент с прибыли.

## Второй ответ

Привет, камрады!

Спасибо за такой подробный ответ. Думаю, можно приступать к работе. Итак... Как я понимаю, вы хотите свергнуть в пучину забвения Самого Великого и Ужасного Д... Похвалю, похвалю. Но знаете, это очень сложно. Кто этим только не занимался — корейцы, американцы, европейцы, и что? Да ничего! Толпы поклонников ломятся на Valve.net, а о конкурентах забывают еще до выхода их изделий.

В чем же дело?

Нет, не в графике, я верю, что графику вы сделаете лучше, ведь Diablo уже сколько стукнуло? Четыре годика? Старушка-иг-



рушка. Но одной графики мало. Нужно нечто другое... Чтобы еще больше манчкинское! Предметы уникальных больше сделать, что ли? Ключос... Бои пооригинальнее. Бои — это важно. Бои и вещи.

Насчет движения, вы это, доделывайте его, доделывайте. А то потом окажется, что это он не может, того не поддерживает...



Хотя длина вашего кода, признаюсь, поражает.

По поводу сценария... Знаете, с одной стороны, восток дело тонкое, а антураж — штука хорошая, но с другой — именно звучит немного непривычно. Назовите героев проще — Жора, там, или Славик. Впрочем, ладно, и не такое видели.

О трех мирах, проклятии, вечной битве добра с злом... Это мы уже слышали. Можете, изобретете что-то более оригинальное? Засмею ведь. Посоветуйте Чуню классику почтить «Му-му», к примеру.

В общем, считаем, что начало сотрудничества положено!

Дело за продолжением.

**P.S.** А какой процент?

### Письмо третье

Приветствуем, Керис.

Извини, долго не писали — отлаживали движок, он наконец-то заработал. Ну, Doom может спать спокойно, но мы добились того, что спойнты не так сильно бросаются в глаза и даже смогли поднять разрешение до 800 на 600. Ты ведь сам, Керис, писал, что в РПГ красота картинки не главное — важно, чтобы глаза не резала. Наше не режет, ибо выдержана в серо-коричневых тонах (правда, мы работаем над введением в игру более ярких цветов). Вот, можешь пока попользоваться предварительными скриншотами — нравится?

Далее. Тут к нам в студию пришел мастер у-шудо по имени И-после, так он задал нам идею, так что «Диабл» уже должно мучаться в корчах. У нас будет не просто экшен — а экшен с комбоми! Будем прыгать, пускать противника лентой в нос и ножом в пах, отрубать руки и обрезать уши! А еще наши герои (к слову, их будет трое!) смогут выполнять комбы и суперудары!!!

О! Файтинг в изометрии! Это прорыв! Это озарение!

Итак, немного о героях.

1. Мечник. Стандартный файтер — в меру быстрый, в меру сильный. Герой абсолютной невыразительный, но удобный для новичков.

2. Девушка Духов Клинок — Керис, ввели специально для тебя, знаем, любишь ты их. Пос-

кольку она Дева, то может лечить себя Святым Духом. Правда, жизнью у нее поменьше, и отойдет на небольшой дистанции — зато быстрая и гибкая.

3. Воин Большого... Меча. Этого перса мы создали специально для твоего брата. Очень сильный, с огромным мечом, но слегка медлительный. Зато умеет совершать яркие броски... если может поднять врага.

Завораживает? О, да, наш полет мысли просто пронзал вселенную наскавоз в поисках истины!

Насчет сценария — к сожалению, переделывать мы его не успеем, впрочем, какая разница? Игра все равно на китайском — кто там поймет?

О предателях мы думаем. Обещая, будешь оригинально, как и все остальные.

Как идеи?

**P.S.** Предлагал 1 процент!

### Третий ответ

Да, разрешением 800 на 600 и спрайтовой графикой сейчас никого не поразить, вот летать надо... Впрочем, ладно, графика не главное. Тем более, таки да, глаза не режет. Картинка настолько невыразительна, что глаза зацепятся не за что.

По поводу файтинга и комб — это акро. Это действительно круто. Правда, не совсем понятно, как вы будете это осуществлять в изометрии? Рисовать мышкой неудобно. Заранее вводить комбинации? Типа, перед боем пауза, вводим ряд ударов — потом герой их исполняет? Правда, мне это что-то напоминает.

А насчет героев — да, неплохо. Сделайте их максимально разными — что там с ролевой системой? Нужно, чтобы у каждого перса был свой путь развития, свои удары и комбы.

Ладно, как будет протекать игра? Бродим от локации к локации? Что с сейвами? Будет ли мультиплеер?

Чуть не забыл! Озвучка! Найдите себе музыканта, чтобы под стать вашему сценаристу и вашему художнику. Пусть напишет музыку. Рекомендую поискать где-нибудь в районе Чукотки, чтобы позаниматься быто, за душой было. Под вашу картинку такая музыка вызовет бомбодобный эффект. Просто концептуально-психоделический проект вырисовывается. С джибсами.

**P.S.** Пожалуй, не буду беспокоить вас по поводу вопросов об оплате. Оставляю на ваше усмотрение. Да, вносить мне имя в титры обязательно — не хочу, чтобы за мной гонялись папорошники и собиратели авторогов.

### Письмо четвертое

Хай, Керис!

По твоему предложению нашли себе композитора. Он уже взялся за работу над мелодиями.

Да, ты прав, сделаем каждому герою свой уникальный путь развития. Система такая: первичные параметры героя будут расти самостоятельно, по мере получения уровней. Первичные навыки будут прокачиваться — но это не совсем привычные скиллы, это просто. Умение каждого героя мы распределили на четыре категории. В каждой три обычных приема

и один суперприем, доступ к которому получашь, изучив обычные.

Как делать комбы? Будем конструировать заранее, как ты и предлагал. Но не совсем — бой без паузы, чтобы не терять драйва. Просто с самого начала ты можешь конструировать четыре комбы и повесить их на горячие клавиши, а потом — пользуясь. Круто? А суперудар — это вообще. Никогда не думаешь, как это делается? Записи: зажимаем **Alt**, рисуем мышью определенную «фигуру», потом нажимаем правую кнопку мыши — и наслаждаемся эффектом!

Передаваться в игре будем от локации к локации, причем локации соединены одна с другой телепортами (правда, их еще нужно активировать). Если тебя убьют — возрождаешься на начальной локации. Кстати, там же живут продавцы.

С мультиплеером, к сожалению, немного не сложилось. Не успеем. И вещи сделать не успеем. Так что их в игре не будет. Ну, кроме металлических кинжалов и прочей мелочи. И оружия нового не будет — зато старое можно апгрейтить, вставляя в него специальные камни. Берем, к примеру, три обычных аметиста, кладем в переносный куб и получаем обработанный аметист! Потом идем к кузнецу, и он — за баксы, ясное дело, — вставляет камень вам в броню или оружие. Кстати, из трех обработанных аметистов получится один идеальный Клево, правда? Между прочим, камушки из брони, если что, можно обратно выколупывать.

Сейвы... Сейвиться будете при выходе.

**P.S.** Мы поражены вашей скромностью!

### Последний ответ

Тупое молчаливо без проблемской мысли, вызывающее интерес первые пару часов игры и жуткую скуку все последующее время. Все настолько серо и вторично, что говорить просто не о чем. Тем, кто утверждал, что «Диабл» не RPG, бегом играть в «Клинок». Глядя на все клыны «Диабл» последних лет, делаю вывод: «Диабл» — это «Фол» среди хак-энд-слешей!



Любительная идея, убитая в зародыше похобным исполнением. Апофеоз творческой импотенции и криворукости. Претендент на звание «самые убогие квесты в экшен/RPG-2004».

Утверждаю: данный продукт китайской жизнедеятельности не стоит тех денег, которые вы заплатите за два диска, но если кто-то из друзей его приобрел — поиграйте. Первые несколько часов это даже весело.









Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf werewolf\_31@mail.ru

# Ford RACING 2

Разработчик: RazorWorks

Издатель: Empire Interactive

Издатель на территории Украины:

«Мультитрейд»

Жанр: аркадные гонки

Системные требования:

✓ минимальные: P3-500, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P3-1200, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Вышедший без малого четыре года назад *NFS Porsche Unleashed* (который на PC был первой игрой, посвященной определенной марке машин) подказал многим разработчикам с не очень-то богатым воображением прекрасный способ зарабатывать побольше денег своим ремеслом. Но в отличие от EA, которые сами отступили «Порше» за возможность использовать в игре модели его машин, все остальные, включая разработчиков недавно вышедшего *Mercedes World Racing*, предпочитают разводить на рекламу автомобилестроителей, нисколько не заботясь о нас, геймерах, — а потому и качество многих продуктов не выдерживает никакой критики. Отличный пример подобного промысла — недавно вышедший *Ford Drive 2*.

Игра встречает нас отнюдь не радушно — меню и интерфейс сделаны в консольном стиле, естественно, поддержкой мышки и не пахнет. При создании игрового профиля ввод букв осуществляется также по-консольному, но можно набрать и на клавиатуре, правда, количество букв имеет ограничение аж тремя символами. Создав профиль, мы, как водится, попадем в главное меню. И тут же бросается в глаза бегущая по низу экрана строка откровенно рекламного характера, сообщающая нам о том, сколько в игре автомобилей, трасс и режимов игры... Хорошо, хоть баннеров нет, спасибо и на том. Настраивать игру и управление, приспосабливаясь к игровым режимам в корне главного меню — их два. Быстрою гонку оставлю без комментариев — тут непонятного нет. Итак, смело выбираем режим одиночной игры. Далее нам предстоит

нижней всей карьеры: награды, статистику, количество побед и проигрышей и тому подобную чушь. Но больше всего в этом меню меня позабавило функция смены профиля — вот ведь куда ее засунули! Здравомыслящий человек в жизни не стал бы ее там искать...

При выборе игровых режимов нас прежде всего должны интересовать испытания, к режиму коллекции вернемся позже. Нас ожидают 34 машины марки Ford, в семи категориях. Большинство машин, естественно, знакомы. В основном, конечно же, по фильмам, но на многих из них можно было бы покататься в иных автосимуляторах и аркадах, некоторых доводилось наблюдать на улицах нашего города... и совсем небольшой процент — опробовать в реальности лично.

Категории, на которые поделены автомобили, следующие. Во-первых, *живые легенды*, наиболее яркие представители — *Ford Mustang 1968* года выпуска, моя розовая мечта, *Ford Thunderbird* (в современном варианте выпускается, если не ошибаюсь, с 1999 года) и *Ford GT*, спортивный монстр, с максимальной скоростью за 300 км/ч, о годах выпуска не имею ни малейшего понятия. Следующая группа — *звезды кино*, исходя из названия, можно предположить, что на них ездили герои известных фильмов. Одну машину я точно узнал, но ней по Сан-Франциско носился как упрямый детектив Нэш Бриджес из одноименного сериала — *Ford Mustang Mach1 1973*, но у Бриджеса была какая-то интересная тюнингованная и редкая модель. Или авто незабвенного, поленившись хитро прищуренного лейтенанта Колумбо — *Ford 49 Coupe*. Хотя, если быть точным, последний ездит на «пешеход», один в один слепозаном с механистичными французами с этой машины. Далее перед нами появятся авто из категории *SVT*. Я не помню расшифровки этой аббревиатуры, но суть в следующем — обычные «форды» проходят основательный заводской тюнинг и превращаются в машины совершенно иного, высочайшего класса и такой же заоблачной цены; изготавливаются они очень небольшими партиями. Затем *Прототипы* — привлекательно выглядят как внешне, так и на дороге. Здесь представлены авто в основном спортивные. Один из самых интересных представителей — *Ford Indigo Concept*, знакомый нашему геймеру по NFS2: это родстер с необычной конструкцией кузова и мотором мощностью свыше 450 ло-

шадиных сил. Далее идут фордовские внедорожники, за единственным исключением все пикапы, излюбленные американцами — тем, как известно, импортируют большие, вместительные и универсальные машины. *Раллийных* машин от Форда всего две: *Focus* и *Mustang FR-500*. Каким образом последний попал в этот



раздел, понятия не имею — Мустанги в современном виде никогда в ралли не участвовали, разве что в любительских зездах и чемпионатах, но это не в счет. Ну и последний тип машин — это *болиды* на базе *Ford Taurus*, предназначенные для шоссейно-кольцевых гонок: четыре машины разных классов, отличающиеся лишь внутреннею — мощностью мотора да динамикой разгона.

Продукция и логично распределена классификация машин по отношению к трассам. Например, на джипах вы можете кататься абсолютно на всех типах дорожного покрытия, на спортивных — лишь по асфальтированным трассам, а на болидах — только по гоночным трекам. Мелочь, а приятно.

Карьера ваша будет развиваться следующим образом: машины будут становиться доступными не по хронологии — от самых старых до современных, а по мере прохождения вами зездов. За каждой машиной закреплен конкретный зезд, и соревноваться только на понравившейся машине всегда и везде у вас, к сожалению, не выйдет. Когда вы наконец откроете все машины и трассы, все это добро станет доступно в режиме игры под названием *коллекция*, где можно будет ездить уже так, как вам захочется, но с учетом перечисленных ограничений, связанных с трассами.

Теперь о видах соревнований: всего их восемь, но не спешите радоваться количеству. Первый, *обычная гонка* — шесть противников, три круга, кто первый, тот и победил; второй, не менее банальный, — *гонка на вылет*. Третий называется *дуэль* на каждом кругу у вас будет возникать новые соперники, главное — каждый круг завершать первым, и победа в кармане. *Гонка-преследование* —, необходимо догнать соперника и продержаться у него на хвосте некоторое время,



испытания, коллекция и профиль игрока. Последний выглядит эдаким красным уголком, где вы можете утешать свое тщеславие, оценивая собственные успехи на протяжении

после чего он исчезнет и появится новый; повторить до полной победы ☺. Режим под названием урски вождения меня безумно разозлил — дурацкое петляние между конусами на время. Следующий режим тоже на грани кретинизма — или уже за гранью? Нам



бойниками на обочине или с другими машинами, в лучшем случае летят искры. Впрочем, от рекламной игры ничего другого не стоило ожидать в этом плане. Физическая модель машины сделана достаточно пристойно, все авто обладают индивидуальной манерой поведения на дороге, хорошо чувствуется разница между задним, передним и полным приводом. В особенности это заметно на поворотах — стоит на авто с классическим (задним приводом) дать чуть больше газу, и занос, а то и разворот на 180° обеспечен. Единственное, что не понравилось, — излишняя резвость старых машин и джипов: с нуля до сотни км/ч они разогнаются не более чем за 5 секунд; завышена и максимальная скорость некоторых классических авто.

Искусственный интеллект противника неплох. И если на легком уровне сложности это такой себе чайник, которого обогнать — нечего делать, то на максимальном он будет устраивать вам разнообразные пакости, подрезать, усердно борясь за каждый сантиметр дороги.

Графика не вызвала никаких эмоций на фоне буйства красок и игры светотеней в NFS Underground. Хотя в FR2 есть и детальная прорисовка машин и блики на их поверхностях, и спелые солнце, и пыль, застилающая глаза в пустыне, но все это как-то пресно и скучно, как будто сделано только для галочки. А на запасных колесах машин (там, где они есть) можно невооруженным глазом насчитать восемь граней ☹. Но ландшафты, напротив, красиво

предлагают собирать разбросанные по трассе клепсидры, которые добавляют время, необходимое для того, чтобы финишировать. Более-менее игровальный режим — езда по линии на полотне трассы, если вы выезжаете за ее пределы, начисляется штрафное время, а так как линия проведена далеко не по идеальной прямой, сами понимаете... впрочем, ездить можно. Ну и последний режим, без которого, по-моему, не обходится ни одна автомобильная игра: соревнование между вами, трассой и секундомером ☺. Это я о зьезде на время.

Физика в игре меня совершенно не удивила — полное отсутствие повреждений при контакте с разнообразными заборами и от-

прорисованы и интересны, есть место и трибунам с публикой, и вулканом с водопадами, и Дикому Западу с пыльными дорогами и заскриптованным перекасти-попем, пересекающим дорогу в одном и том же месте.



Теперь о звуке. В наличии три стиля: рок, хаус и фанк; они не успевают надоесть, так как игра проходит буквально за вечер, и не мешают играть — а это лучший комплимент для саундтрека к такой игре. Озвучка машин какая-то пластиковая и ненастоящая — невнятное жужжание вместо рева мотора мощностью в несколько сот лошадей...

Конечно, на безрыбье и Ford Racing 2 акула, но только на один, максимум на два вечера, не больше не хватит — игры, а не ваше терпение. Отсутствие мультиплеера удивляет — он мог бы немножко продлить жизнь игре. Есть, правда, корявый сплит-скрин.

Если нечего делать, а поездить охота, купите — в противном случае обходите десятой дорогой.



берегитесь  
пратаных кови

## ТОВСТІ ТА ШВИДКІ ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для  
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262  
464-7185



Дмитрий МОРОЗОВ aka Morzik

## JURASSIC WAR

В уже далеком 1995 году свет увидел отец всех стратегий Warcraft 2 (матерью была вторая Dune ©). Его успех был настолько огромным, что компании по всему миру начали разрабатывать собственные RTS-проекты, дабы быстро подзаработать деньги. И вот в 1996 году малоизвестная фирма со скромным названием **Tranquil Realms in Computer** (что в переводе означает «мирная революция в компьютерах») выпустила в свет свое детище под названием **Jurassic War**. Игра эта была весьма оригинальной, и что самое приятное — называть ее клонем какой-либо стратегии язык не поворачивается. Но об этом дальше...

Сюжет игры простой, но интересный. В давние времена, сразу после ледникового периода, на земле водился хаос. Природные катаклизмы вроде землетрясений и извержений вулканов будоражили планету. Однажды со дна океана поднялся остров, на нем зародилась жизнь. Он стал царством динозавров, но спустя сотни лет на остров ступила нога первобытного человека с южных земель. Спасаясь от войны и голода, человек искал лучшей жизни. И теперь именно вам предстоит возвести одно из племен и привести его к победе.

Что важно для хорошей RTS? Интересный геймплей и порядочная (для своего времени) графика. Так вот с первым и со вторым аспектами в игре дело обстоит порознь. Пожалуй, начнем с игрового процесса. Первое, что бросается в глаза, — это число противоборствующих сторон, их в игре целых восемь. Но все гораздо проще, чем кажется. Все эти враждующие племена можно условно разбить на три группы, в зависимости от их спецификации. Первая группа — это первобытные люди, которые освоили секреты производства элементарных орудий труда и оружия. Вторые научились приманивать динозавров, чтобы впоследствии использовать их в войнах, а третьи постигли секреты древней магии. Неплохо, как для первобытных людей ©. Но хотя пле-

мена дают элементарным бойцам — *Commoner*, а в отдельных случаях вам позволяет создать его улучшенные модификации — *Muscle-man* и *Warrior*. Кроме этого, каждое племя имеет от одного до трех уникальных военных юнитов, итого — около полдюжаты видов бойцов за каждую сторону, что явно не густо. К тому же почти все ваши солдаты — это наземная пехота, сразу забудете о великих баталиях на воде и в воздухе. Но кто сказал, что на земле воевать не интересно?

Думаю, неплохо было бы показать особенности всех племен. Народы «каружейной» группы, умеют строить специальные здания — кузницы, а в них производить различное оружие. Таким образом, любой солдат может стать мечником либо лучником, в зависимости от того, какое оружие ему вручить. А оно в игре разнообразное: от бумеранга и топора до легендарных артефактов, которые присутствуют лишь в некоторых миссиях. К тому же каждое племя специализируется на своем типе оружия: RaD-



иМВa обожает луки, KootBa и Mosai хороши в ближнем бою.

Вторая (и самая стандартная) группа — это племена Tugano и KoaKa, которые используют для войны динозавров. Точнее, когда-то они были одним целым, но потом KoaKa отделились и унесли с собой секрет приманивания птеродактилей. Таким образом, это единственный народ, который обладает воздушным юнитом (хотя его спокойно можно атаковать с земли ©). Tugano могут тренировать Triceratops, Veloraptor и Diloposaurus, все они сильны, но не умеют использовать вооружение (оно и не удивительно). Эта группа племен может изначально строить сильные боевые единицы, но и нуждается в больших ресурсах.

Самые интересные племена — это маги (как обычно). Здесь наблюдается небывалое разнообразие заклинаний (по сравнению с количеством юнитов). Так, Ka-Noo-Se Tribe обладают защитными и ле-

Разработчик и издатель: TRIC

Жанр: RTS

Системные требования: 486/80 МГц,

8 Мб ОЗУ, 1 Мб видео, SB

Дата выхода: 1996 год

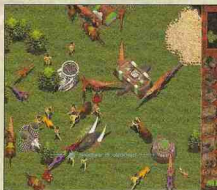
чебными заклинаниями, Rotasp любят телепортацию и легкие заклинания атаки, а Moospell, будучи подопечными Бога Хаоса, были наделены разрушительными заклинаниями вроде фэйербола и землетрясения. При этом Moospell обладает двумя типами магов, что обеспечивает им определенные преимущества. Хотя магические юниты не могут использовать оружие, никто не запрещал это делать Commoner'ам.



Итого имеем 8 немногих отличающихся друг от друга племен, а следовательно, и такое же количество кампаний. Миссии не перестают изобилием: накопить ресурсы, убить всех врагов или динозавров, найти древний предмет и т.д. (к тому же в кампаниях у всех племен задания почти идентичные). Сначала вам никто не позволит играть в полную силу, но уже к пятой миссии будут доступны все юниты, заклинания и возможности.

Здания в игре опять-таки мало: это Sanctuaty (главное здание), хранилище пищи, бараки и специальные постройки (вроде кузницы или барак для тренировки магов). Очень приятно возможность захвата вражеских зданий (как в Dune и C&C), что позволяет потом строить здания других народов, а следовательно и их бойцов. Этот трюк активно используется в кампаниях и после нескольких миссий в вашем распоряжении будет не одно, а 3-4 племена.

Для постройки нового здания необходимо создать специального инженера. Кстати, здания в игре восстанавливаются сами, и на это расходуется малое количество времени. Касательно ресурсов, то он всего в игре один — еда (а точнее, мясо), и что самое интересное — специальные единицы для его сбора нет. Охотой на динозавров может заниматься любой воин, даже маг и трицератопс. Ресурсы, по сути, бесконечны, так как разные зверье постоянно распускаются в кустах, которые обильно раскиданы по карте. Еда постепенно накапливается у солдат, потом ее отосишь в хранилище и строишь новых юнитов — все просто и понятно. В мануале разработчики клянутся, что лимита на сбор мяса нет (вроде память у компьютера бесконечная ©), хотя опытным путем он все же был установлен и составляет (точно не помню) цифру с 6-7 нулями. И это при цене 500 единиц еды за самого слабого Commoner'а и



мен много, разнообразие юнитов в игре явно хромает. Все народы по умолчанию об-

около 2000 за крутого мага. А так как лимит на количество солдат тоже зообаланс, то устроить побойчку довольно легко (где только мясо много взять ☹). Раненые юниты могут подпоить часть еды, которая захо-

валом Warrior, а это уже настоящая Diablo. Этот самый ролевый элемент очень часто мешает проходить миссии, потому что компьютер в свое расстройство получает бывалых бойцов, а вы — зеленых новичков ☹. Но

конечно). Анимация на нормальном уровне, притом она не муляжная, что особенно радует. Но разнообразие игровых объектов и их вид оставляют желать лучшего. Можно насчитать всего 3-4 вида деревьев, пару



в многопользовательской игре он очень даже кстати! Жаль только мультиплеер этот скудный: Modem и Null-modem, а локальной сети можете забыть. Зато два игрока могут выступить в альянсе против компьютера и показать ему, кто главный. Как по мне, Jurassic War мог стать отличной сетевой игрой, но видно, не суждено. Его простой геймплей можно записать как в минус, так и в плюс. Любому геймеру иногда хочется расслабиться и поиграть в простенькую стратегию, а не гнать по экрану орды сер-



дится у них в запасе, и таким образом восстанавливать повреждения. Можно даже приказать солдатам спот, и тогда здоровье поправится еще быстрее, без потери мяса. С убитых в бою на карту выпадает вся их анимация и запас еды (про каннибализм речь не идет), и эти вещицы всегда можно подобрать. Сопасить, такое не очень часто встретишь в реалтайм-стратегиях.

Итого, мы имеем простую экономическую и довольно не навороченную стратегическую часть. Что же в игре такого особенного, спросите вы? А то, что еще в 1996 в нее был внедрен ныне очень популярный и модный ролевый элемент! Все юниты имеют показатели и прокачивают их после убийства врага. Всего показателей пять: здоровье, атака, защита, магия и передвижение, притом каждому бойцу можно отдельно указать, какие именно стати он обязан прокачивать. То есть обычный Commoner после 10 минут охоты спокойно может толпыми руками завалить мамонта, а ветераны боев способны расправиться с тиранозавром. Не правдоподобно, но согласитесь, оригинально. А прокачанные маги обретают новые заклинания и больший запас магии. Вот почему в игре невозможны такие битвы, как в «Казаках», ведь десяток ветеранов может

додок и рундиршоров (хотя последнее тоже очень интересно).

Вернемся к синглу. За каждую сторону нам предоставлено по 12 миссий, как ранее отмечалось, почти с одинаковыми заданиями. Перед каждой миссией вам покажут брифинг, а если победите, то может, и короткий видеоролик. По идее, все племена имеют



свою собственную оригинальную историю и начинают свое восхождение к славе в разное время. Но события для всех народов развиваются одинаково: сначала возводим первую деревню, потом сражаемся с одним из соседних племен и захватываем их главное здание. Затем аналогично поступаем со вторым народом, а потом... все они поднимают восстание. По пути нам предлагают раздобыть легендарное оружие, а также отбить нападение динозавров на наши деревни. Долгие и кровопролитные войны разгорятся, но в конце концов все закончится очень неожиданно. Все племена приходят к согласию и, объединившись, покоряют огромный остров. Как поведует нам финальная заставка, каждое племя нашло свое место в мире Островов Динозавров (прозрачный намек на уже вышедшую вторую часть).

Необходимо отметить, что в игре присутствуют три уровня сложности, а это довольно нестандартно для RTS. И если на Easy интеллект отсутствует по определению, то на Hard-уровне вам придется очень не легко.

Слова Богу, с концепцией игры разобрались. Обратимся к графике и звуковому сопровождению. Графика не супер, но на 7 баллов из 10-ти тянет (как для 1996 года,

пальм и кактусов, а также несколько типов поверхностей (трава, камни и песок ☹). Вода прорисована вообще слабо (даже берега), а попытка создать утесы и овраги явно провалилась. Зато рудует большое количество различных динозавров и другой мясной твари. Тут вам и соблазубные тигры, и носороги, и мамонты (парадокс какой-то!), и даже тиранозавры.

Озвучка хоть и не очень замысловатая, но способствует созданию достоверной атмосферы. Оригинальная музыка гармонично сочетается с возгласами ваших подопечных вроде Ukal, Ygu и Ege. Мелодии для всех племен одинаковые, но их почти два десятка. За звуковую атмосферу ставим восемь по десятибалльной шкале (хотя это дело вкуса).

Ну и что теперь можно сказать в выводе? Его я сделал еще более пяти лет назад, когда впервые сел играть в Jurassic War. Я стараюсь не забывать старые игрушки и не ставить на них клеймо «стесня» только потому, что проекту несколько лет. Если вы думаете также, то играйте (поздравляю, когда достанете диск ☹), ведь в игре достаточно интересно, чтобы потратить на нее часть своего времени. Пускай графика не ровня даже раннее вышедшему Warcraft 2, но приемлемая, а главные козыри игры —



ролевый элемент, атмосфера и, возможно, даже незамысловатый геймплей. Хотя я и взялся за выставление оценок, самой игре окончательный вердикт не вынесу (зелен и молод еще ☹). А вот вы — ищите, играйте и решайте сами. Ведь как написано на упаковке с диском: «Сегодня легенда о восьми племенах возвращается. Остерегайтесь...».



раскидать добрые послынные новичков и только станет от этого сильнее ☹.

Благо, стати можно качать и качать, что часто превращает игру в подобие RPG, например, берем несколько сильных солдат и создаем из них отряд смерти. Некоторые миссии по-другому пройти очень тяжело. А иногда приходилось играть лишь одним бы-



Кирилл ТАЛЕР

# Смутные Времена

Часть первая. Рождение и расцвет

**Разработчик:** Humpy, Mina White (или наоборот)

**Издатель:** Mina White, Humpy (или наоборот)

**Жанр:** онлайн-файтинг-RPG с элементами стратегии

**Системные требования:** IE не ниже 5.5, желательно выделенка

А

Страх перед тем, что шеф все-таки войдет... Вошел... **Alt+Tab**, по привычке... Как продвигается проект? Нормально продвигается... осталось страница кода, честно-честно! Сдам завтра, если разберусь с новой формулой... Хорошо. Э-э-э... Могу надеяться на аванс? ...Да, да, а кому сейчас легко... Ха-ха-ха!... Ушел... Отдышался, привел нервы в порядок — перед боем нужно быть спокойным, открыл страницу — логин, пароль. Вошел...

В

«Епта, Лысый! Садись за тринадцатую и не п#и#! А то перекрою канал с десятой по девятнадцатую машин! Ну и х#и#, что только на шестой Дисайлы... Мне еще Винду на ней переустанавливать! И всем, чтоб слышали... сегодня трафик будет урезанный... Не почему, а потому. Проя звонил днем. Облом, облом... А шо делать? Все, за ночь заплатили все? — тем, кто позже, пусть по трубе связываются, закрывая клуб...»

Садится за шестую машину. Открывает страницу. Логин. Пасс. Скорочный анализатор. Вошел...

С

— Митя, ты уроки вообще будешь учить?  
— Митя, ты меня слышишь, меня, твою мать!



Лабиринт, где вы, артефакты?

— Па, ма, ну отвалитесь... ну... я уже закончил почти... ну зачем кричать все время... Я вам что, робыня Изюра?

— Митя, не разговаривай так с матерью!!!  
— Да сказал же, даучил почти. Вот, сейчас сию.

— Митя, открой дверь!

— Не открою... достали со своими проблемами...

Мать плачет.

— Ладно... Еще одно слово в адрес матери — и за институт в будущем я платить отказываюсь, что хочешь, то и делай после школы...

Шаги удаляются.

Свалили... Фуф...

Закончил установить Windows, подключился к Инету, логин, пароль.

Вошел...

D

Приветствую, Андрей... Поживаю как всегда — попа в мыле... Ничего, в этом году уже вышли на старый уровень, ду-маю, будем прогрессировать. Связь с TV-Приз налажено? ...хорошо... Линючка, принеси мне кофе, пожалуйста. Без сливок.

...Так что? Да, тормозил договор — и причины тому были, но мы тут провели социологическое обследование... Хе-хе... В целом нормально, опосення не подтвердились, пускяр серьезный с договором... Слушай, тут очень интересный брифинг, приезжают из LG — Во Хи Енг и иже с ним. Вечером жду с договором — конец связи.

Вызвал творческого директора, слушал в пол уха, закурив, затупил. Дал указание отделам, набрал адрес, логин, пасс...

Вошел.

— — —

И так изо дня в день, утаивая от подчиненных, начальства, родителей, детей, коллег, своих девушек, парней, мужей, жен — утаивая глубокую, сродни наркотической зависимости, привязанность к новому онлайн-проекту, на который в сутки уходит не меньше шести часов.

Встречайте аплодионистам! «БК» — «Бойцовский Клуб» образца 2002 года [весна-осень]

## О «БК» краешком языка

Все так и было. Из 24-х часов в сутки — 10 часов на сон и работу, на девушек и друзей — остальные на «Бойцовский Клуб», онлайн-проект. В игру уходили с головой, вплоть до вынесения разбора виртуального мира в реальную жизнь. Были и новизны, и драки, и коллективные поединки в компьютерные клубы, чтобы накапать одного из зарвавшихся игроков. В самой игре страсти кипели не меньше, — соз-

далась уникальная, действительно уникальная, как для виртуального пространства, игровая атмосфера, это был реальный симулятор нашей с вами жизни в коллективе, в социуме, в ноосфере. И в самой жизни сформировались клубы фанатов — во многих городах проходили сходки бэкшаников...



Скупка травы для эликсиров

...Так чем же было «БК» изнутри, еще там, в 2002 году?

**Персонаж:** 4 основных стага: сила, ловкость (уворот), интуиция (крит+интуиуворот), выносливость (количество жизней)

**Склонность:** светлая (пападин), нейтральная (нейтрал), темная (вампир — умение пить кровь у не-темных), хаос (наказание за нарушение законов);

**Бой (пашатый):** 4 точки для поражения — удар наносится в одну точку: голова, корпус, пах, ноги;

4 точки защиты — блок ставится комбом на две точки: голова — плечо, голова — ноги, плечо — пах, пах — ноги.

Бой — до победного конца. На результат боя, собственно, влияют статус, надежды доспехи и сопровождающая бижутерия, а также — сшил владения определенным оружием.

**Денежная система:** кредиты (еврокредиты появились гораздо позже).

**Развитие:** уровни, апсы, скиллы; по достижении апа игрок получает +1 стат и немного кредитов, на уровне игрок получает больше статус для распределения и больше кредитов +1 скилл на развитие оружейной специализации.

**Мир:** сначала всего лишь система команд — для новичков (0 level), для воянов — (1-3 level), для рышрей (4-6 level), Большая могов-рышрей (7-9 level); выше — только Боги, хазева игров, Мусорщи и Мироздатель.

**Оружие:** 4 разновидности — мечи, топоры, дубины/булавы, кинжалы/кастет/ножи.

**Боевая система:** сбалансирована практически идеально — сколько бы игрок ни прокачивал силу, на со слабым оружием или с голыми руками против вооруженного он бессилен.

Торговая система: приближена к реальности — заводы в магазин редки, оружие, доспехи, комплектующие разбросаны мгновенно, оседают на руках «бары» и мелких торговцев, самая многочисленная команда — торговая, при совершении сделки вероятность, что тебя «кинут» на деньги или товар — 30%.

Палицеская система: палицес (склонность — светлая) обеспечивает порядок в клубе. За нарушение законов клуба — молчание на 15, 30 минут, 1, 3, 6 часов, на сутки, более серьезные — хаос, жалкие преступления — блок.

Кланы в «БК» присутствуют, но их мало. Деньги нельзя получить никаким другим способом, кроме как с апов/лвелей или на черном рынке. Но за это можно попасть в хаос или получить бан.

Восстановление: 30 минут после полной потери хвоста. И никаких поплачек — ни восстановительной бутылочки, ни волшебника в голубом вертолете. Только «твэнные» и только с 23.00 по 7.00 утра могут восстанавливать свою жизнь, выливая ее из других игроков.

Именно этот фактор стимулировал активную жизнь чата и форума.

Рас в игре нет. Все игроки — люди. Баланс торговой, боевой, социальной систем: асимметричен ровно настолько, чтобы, целая игра за живое, заставляя его лезть по апам и уровням вверх или, сжав зубы, начинать с нуля нового персонажа после блока. Наличие подлещев, пользующихся дисбалансом в игре, стимулирует наличие героев, противостоящих им. Наличие сильных личностей формирует группировки, блоки, массовые протесты, вплоть до революции в виртуальном мире.

Чуть позже Мусорщик — хозяин и бог, произнесет сокращенную фразу: «Справедливости в «БК» нет и не будет» — девиз, который перечеркнет официальное заявление на титуле саита.

Геймплей — Форум — Чат: уникальный движок форума, удобный чат плюс сбалансированная «боекка» дали «БК» то, что не могли дать многие другие: опять же баланс — между полноценным общением (чат), боями (боекка) и дискуссиями, дипломатией, юмором, искусством, флудом (форум).

И самое основное: из «БК» было невероятно сложно уйти — после ухода у человека начиналась вполне реальная ломка, депрессивное состояние, апатия. Потому что альтернативы «БК» не было.

## Исход из бойцовского тупика

Осенью 2002 администрация проекта ясно дала понять игрокам, что берет курс на коммерциализацию. Появились орфеатические оружие и броня за огромные деньги, за боссы — и не виртуальные. В токих доспехах и с таким оружием проиграть стало практически невозможно. Теперь против «картвиков» обычного геймера не сполало ни искусство ведения боя, ни правильная раскопка, ни умение владения оружием. Появились группировки: «Форматики» — дефицит виртуальных денег заставлял игроков раздвигаться и сражаться на

легке: оружие+несколько колец или легкое оружие, «Шкалы»: в подобные «легкие» бои заходили тяжело экипированные — и... комментаторы излишни — победа за «фулл-армором».

Шкалы слегка поддерживались администрацией, т.к. заставляли форматики покупать кредиты за реальные деньги — и одеваться по полной программе.

На сломе 2002-2003 года практически вся оппозиция «БК» была забанена.

## Рождение «Смутных Времен»

И параллельно начали развиваться другие онлайн-проекты.

Например, два русскоязычных програмиста, учившихся во Львове и востребованных в Америке, решили создать для русскоязычного контингента в Интернете такую игру, которая не была бы похожа на жизнь этого самого, до боли русскоязычного, контингента. Такую игру, чтобы игроки в ней были равны, чтобы хай-лвель можно было достигнуть не только за счет толстого кошелька и знакомств с одинокими, но и благодаря собственному уму, смекалке, таланту воина, коммерсанта.



Карта Авалонской области

Работа, загруз... Нет, они таки взялись за создание браузерного онлайн-проекта.

...В котором администрация бы прислушивалась к игрокам, а вместо однообразных боев у геймера были бы возможности стать прославленным шахтером, аптекарем, кузнецом, охотником, извозчиком.

Администрация, в лице всего лишь двух (!!!) талантливых програмистов создает новый Эдем для геймеров виртуального мира.

...В котором были бы и квесты, и постоянные инновации, и гибкая политика кланов. Главное, чтобы отношения между людьми основывались не на агрессии, а на созидании. С мая начинается тестинг проекта.

...И самое-самое главное — жестко, категорически искоренять все те ошибки, которые были допущены в «Бойцовском Клубе»!

В конце июня «Смутные Времена» открываются для всех и каждого. Купало в лету эра Деспотии, до здравствует эра Демократии и равенства.

## Выберите расу!

В «СВ» хлынул поток старых виртуальных бойцов, проверенных «Ультимой», «БК» и другими гораздо менее популярными проектами, пришли и новенькие, «ныбью», случайно занесенные сетевыми торнадо на заглавный титул игры. Из-за такого наплыва сервер «СВ» первые несколько месяцев привычно рушил-

ся, бои зависали, глючили, игроки умирали по тайм-ауту, как от эпидемии чумы... Но я зобегою вперед.

И первое (вернее, одно из первых новшеств), которые они увидели, при регистрации было: «Выберите расу!»

Нет RPG'шным «склонностям», доешь RPG'шные расы!

Стать можно орком, эльфий или, собственно, тем самым даунгом, коих на мутушке-Земле хоть ковшом счебни — человеком.

У орков при получении уровня автоматически поднимаются два стага на профилем (сила), у эльфа — не поверите! — ловкость, у человека — удача (критический удар), еще два стага можно распределить свободно, ну и с каждого апа по стагу — на свое усмотрение.

Выносливость — отвечает за те же очки жизни.

Я в первый раз ввел ник и пасс, я вышел на просторы «Смутных Времен». Какие такие просторы?! — только что закончился бета-тестинг. Один город, минимум графики, кланов нет, самые продаваемые воины на втором уровне, те, которые просто крутые — на первом, основная масса, извините, на нулевом. На при первом же появлении почувствовал такой подъем, такую доброжелательность игроков, что понял — останусь здесь крепко и надолго.

Тут нет палицесов-палицесов, нет кровопийц-вампиров, нет орфеатков за реальные деньги, здесь ты всего можешь достигнуть сам — и игроки, пардон за мой французский, от этого открыто прутся. Вдобавок, администрация часто появляется на форуме, отвечает на вопросы, общается с игроками...

Боевое пространство поделено на четыре Арены: Людей, Орков, Эльфов и — внимание — Раздора! На росовых аренах игрок получает +1 к профилирующему стагу, и только Арена Раздора практически уравнивает шансы.

Естественно, самый шаг для орков нулевого уровня — это вломиться на арену эльфа и вынести порочку-тройку, несмотря на их преимущественно +2 в ловкости!

После боя начинаем привычное восстановление длиной в полчаса...

А вот и нет! Фишукли в «Смутных Временах» есть Гостиница «Тараканы и Клопы» (виртуально платная), в которой здоровье восстанавливается в два раза быстрее, и харчевня «Рюга и Колпата», в которой продаются... не бутылочки, не угода-ли — самая что ни на есть прозиская хавка, мгновенно восстанавливающая жизнь. Ура, ждть не надо!

Это были первые нововведения, кардинально меняющие систему взаимоотношений «БК» на новый лад. А дальше изменения в «СВ» пошкочут таким голопом, что игра начнет вырываться на первое место, серьезно напугав Администрацию «БК»...

Автор просит прощения у читателя за невозможность разместить большую четырехполосную статью в одном номере и обещает в отступку растянуть ее еще на восемь полос.



## ЗАПИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

## УДИВИТЕЛЬНОЕ РЯДОМ!

Том/Doc/KEPTIC kertis@mycomp.com.ua

## О погоде

Погода сегодня весенняя. Ветреная. Во всех смыслах — то есть и ветер присутствует, и прямо-таки женская переменчивость. То солнышко поджаривает, то дождь замочить пытается. Что одевать в такую погоду, не совсем ясно, впрочем, как по мне, лучше промокнуть, чем поджариться.

Не знаю как вам, а мне такая погода нравится. И дожди нравятся. И лужи. Смешно наблюдать, как люди мечутся под ливнем, бегут, суетятся, как фрики во время бомбирования. А после дождя остаются лужи. Лужи — это тоже хорошо. Интересно смотреть, как через них прыгают. Особенно, когда не дрыгают.

Нет, весна хороша при любом раскладе. ИМХО.

Конечно, если вы собирались пойти с девушкой погулять в Гидропарк, то дождь явно не в тему — ну так проявите изобретательность, сходите в другое место. Правда, вместе с весной на нас обрушиваются болезни. Вот это по настоящему грустно — причем, с точностью до наоборот — чем хуже погода, тем легче переносится болезнь, чем на улице теплее, тем на душе противней... Впрочем, я не болею, так что мне легче.

На самом деле, наблюдая за людьми и миром, пришел к выводу — нормальному, уравновешенному и уверенному в себе человеку настроение может испортить только... он сам. А остальное — погода, болеющая девушка, пропавшая грамота, как правило, отговорки и отмазки.

Конечно, вы можете со мной не согласиться, но...

Какая разница? Просто улыбнитесь. И улыбните соседа. Когда мы все улыбаемся, когда у всех хорошее настроение, любая погода покажется отличной, любой номер «Мика» шедевром и любая игра прорывом, а не нарывом.

Улыбайтесь, кадеты, в ДЗБР любят идиотов. ☺. Шутка ☺.

## О стандартных вопросах

Знаете, бывают такие вопросы, которые ставят меня в тупик. Нет, не тем, что сложны, просто неменно удивляет, что есть люди, которые этого не знают. На такие вопросы я отвечаю не сразу. Я коплю силы и письма. А потом выдаю ответ. Итак, на связи камрад

## Артем Урхин:

Здравствуй, Kertis.

Покупаю пятый подряд номер «Мика» у хоть убей не пойму что такое ДЗБР и ИМХО...

Нет Артем, извини, но сегодня я убивать тебя не стану. Добрый я сегодня. Настроение у меня хорошее, да и свидетелей вокруг много. У тебе просто ответу на твой

(и не только) вопрос. Начну, пожалуй, со второй его части. Действительно, слово ИМХО довольно часто употребляется в наших статьях, но, готов спорить, не все знают, что означает эта аббревиатура. Я не прав? Знаете? Тогда пропустите следующий абзац. А если вдруг не знаете или не уверены, читайте список сокращений, принятых в Интернете:

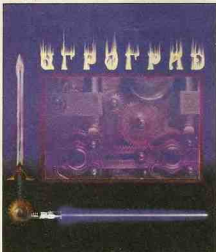
AFAIK — As Far As I Know (насколько мне известно);

AKA — Also Known As (также известный как...);

ASAP — As Soon As Possible (быстро, как только возможно);

BOC — But Of Course (но, конечно);

BTW — By The Way (кстати, между прочим);



FYI — For Your Information/Interest (для вашей информации/интереса);

IMHO — In My Humble Opinion (по моему скромному мнению);

IMNSHO — In My Not So Humble Opinion (по моему не такому уж и скромному мнению);

IOW — In Other Words (другими словами);

KISS — Keep It Simple, Stupid (делай проще, тупишка);

LOL — Laugh Out Loud (смеюсь громче громкого);

PG — Pretty Good (очень неплохо);

PS — Postscriptum (постскриптум, примечание);

QED — Quod Erat Demonstrandum (что и требовало доказать);

ROTFL — Roll On The Floor Laughing (катюся по полу от смеха);

ROTFLMAO — Roll On The Floor Laughing My Ass Off (катюся по полу от смеха, живот надорван);

Subj — Сабж, тема (ссылка на тему беседы);

ЕМНИП — Если Мне Не Изменяет Память. Вот так, теперь вы, как мы, можете блеснуть парочкой особо умных фраз. Кстати, за сабж ☺ сенкс камраду Арбузу. Немного более полный список можете прочесть на MikPortal'e — [www.mikportal.org/forum/index.php?showtopic=1932](http://www.mikportal.org/forum/index.php?showtopic=1932).

И, кстати говоря, вы знаете еще какие-то прикольные сокращения? Отправьте мне, а я их опубликую.

Теперь вернемся к вопросу об еще более странной аббревиатуре — ДЗБР. Сколько раз я отвечал на этот вопрос? Не упоминать... Но повторение — мать сама, знаете чего. Итак, если кто не в курсе — в отличие от других изданий, мы не пишем статьи об играх, и у нас не работают журналисты. Работают у нас, точнее, на нас, курсанты, агенты, спецназники, сверхагенты и т.д. А пишут они, соответственно, отчеты — ибо являются сотрудниками суперсекретной организации под названием Департамент Защиты Виртуальной Реальности, сокращенно ДЗБР. А «Мика»... Это просто прикрытие, выход из нашего Игрограда (города, где мы обретаемся) в ваш реальный мир.

Правда, все просто? И, кстати, у меня есть самый настоящие диплом хирурга-психопата, простите, психиатра. Выданный мэрией Игрограда — с правом практиковать на его территории. Так что заходите, и вас выпечки.

Мало? Тогда вам сюда [www.mikportal.org/forum/index.php?showtopic=969](http://www.mikportal.org/forum/index.php?showtopic=969), тут вы сможете прочесть написанный камрадом Кандибобером небольшой отчет ☺. Вот его начало, типа, для затравки:

«Все, я готов. Встайка. Секунда беспамьства. Темно. Мрачная, молчаливая, пугающая темнота. Создавалось иллюзия, что она была обаянная, что ее можно раздвинуть руками и спокойно рассмотреть все вокруг. К обыкновенному, реальному, природному мраку глаза бы уже давно и привыкли и относились бы как к должному. Но здесь было все по-другому, даже ночь была не по-человечески черной».

Может, действительно объявить конкурс на лучший рассказ о ДЗБР? Как думаете? Я думаю, хорошая идея ☺. А вы?

В общем, предлагаю обсудить, но конкурс в честь прихода весны ☺ я таки объявляю. Нет, не на лучший опус о Департаменте. Впрочем, чего это я разговариваю, пора уступить место на трибуне камраду **Zuko**:

Мир тебе, Кертис...

Вот писал тебе, что неплохо бы «Мика» занять себе кроме герба еще и девиз, ведь у «Нави» есть, у «Манин» есть, даже у «Шлиппа» есть, а у «Мика» НЕТУ!

Так вот, мне интересно, это идея — полная фигня, или просто письмо не дошло?

Если письмо не дошло — перечитайте его снова ☺.

Ну, фигня эта идея или нет, тебе наши читатели выскажут, хотя, ИМХО, идея хорошая. Мне всегда такие вещи нравились — Мику сто процентов нужен слоган. Броневойщик, чтобы лупил читателя влет, как кувадой. Чтобы потом снится по ночам и крутился в голове, как названная тема. Чтобы пшицли, тарашки и колбасил по подтекам. Так что, комради и комрадиди — у вас есть уникальная возможность придумать нам девиз. Для этого даже не надо уметь рисовать ☹, и принять участие в этом благом начинании могут все умеющие писать.

Ну а победитель получит приз.  
Заинтриговано?  
Тогда жду ваших писем.

## О респектах и анреспектах

Вот, довольно интересное, но и немного стандартное ☹ письмо. И, кстати, немного касается нашей прошлой темы — ДЗБР и унын слов. Respect — это ведь унын слово?

Итак, на проваде камрад JJ Judge:  
Добрый день, уважаемый Том/Doc/Кер-тис!

Наконец-то решил Вам (на Вы, потому что Вы, как минимум, в два раза меня старше!) написать! Не знаю, попадет это письмо в «Автоответчик» или нет, но хочу сказать вот что.

Попадет, попадет, почему бы и нет? Открою тайну — люблю длинные письма. Патологически...

Начну, наверное, с того, что я Ваш давний читатель, покупаю «Мик» регулярно уже где-то с мая 2001-го. Ваш журнал я уважаю, люблю и почитаю (правда до жертвоприношений еще не дошло ☹). А статьи я очень часто могу перечитывать по дватри, а то и пять раз! А некоторые из них — это же просто чудо! Хотя стоит хотя бы статья про второй «Айсвинд» это же литературное произведение! Супер! Еще мне жутко нравится Ваша первоначальная идея с ДЗБР! Правда, замечу, она умирает! Неподарю! Не загубите ее полностью!

Староем. На старом штакер-удочник Талер, जैसे ночи не спит, работает. ДЗБР жил, жив, и жить будет. Не без ваших стараний, конечно.

Таааа, потихоньку начнем ругать. Первое. Как мне уже надоели ваши опечатки! Не, ну хотя чуть меньше можете Вы их делать (кстати, не только другие авторы, но и Вы!), можете! И еще страшно раздражает ваше издевательство над английским языком. Вы не подумайте, я не люблю американосов или англичан, сильно не люблю! Но я уважаю английский язык! КАК надоело ваше Grand Theft Auto! Не, ну пишете ли правильно — Grand Theft Auto, или не по английски А чего стоит «motin picture» вместо motin picture в статье про GTA: Vice City, которую написал WereWolf! Так что задумайтесь над этим!

Думаю, я, к примеру, вражеских языков не знаю, поэтому, дабы допустить минимум ошибок тупо копирую название игры. Тут ведь кокая вещь интересная выходит — выискивать и править ошибки должны редакторы и корректоры, но, увы, у нас нигде не учат на ли-

тературного редактора гейм-журнала». Поэтому мало шансов, что кто-то из них знает разницу между motin picture и motin capture. Впрочем, насколько я помню, камрад Маньяк, роостренный подобными опечатками, был себя хвостом в колено и кричал, что будет все вычитывать и править ошибки. Какшибко грамотный, а также владеющий врожденными языками и терминалогией. Посмотрим. Мы что, мы только за ☹.

Так, поругал, и хватит с вас ☹.  
Теперь про сам журнал. Постер. Зря его все так ругают, нормальный жеСтр. Единственное, может надо печатать его на бумаге плотнее... Если получится. А может, даже выпускать постер два раза в месяц... Также если получится.

С бумагой плотнее, проблемы некоторые есть. Дороже выходит, а делать два раза в месяц... ИМХО, это уж как-то слишком. Хотя, если кто-нибудь нам заплатит ☹.



Далее. Почему уже так давно нет списков любимых игр авторов? Просто есть куча новых авторов, и соответственно можно такое устроить. А еще можно проводить опросы и печатать, например, две-три лучших, по мнению каждого автора, игры за две-три месяца. Поверьте, это того стоит.

Это как, отдельную рубрику делать? Или что? Смысл всен, немного не ясно, как осуществить. Как подобное сделать на Портале, я понимаю, а в журнале? И насколько это будет интересно?

А теперь хочу задать вам вопрос про Ваш... Ник. Почему именно Том, да еще и Дос плюс к этому Кертис? Интересно... Вопрос из разряда, что такое ДЗБР ☹. Серьезно.

Ну а теперь замечание к самим Вам, Доктор. Почему Вы такой... Вертный, чорт його зобирой!

То. Так я ведь доктор! Доктора — они все такие... Упертые.

Ведь столько резонных предложений было за последние четыре-пять «Автоответчиков»? А Вы все их отбрасывали, даже толком не задумываясь в их смысл! Просто Вам надо более обширно объяснять, почему вы отклоняете данное предложение. А то выходит действительно несколько тупо!

Вдумуюсь, вдумуюсь... Поверь. Сейчас объясню...

Первое — многие из этих предложений повторяются. Т.е. я уже объяснял, почему то или это невозможно. Снова подробно объясняю?

Второе — как ни странно, но осуществление тех или других идей зависит не только и не столько от меня, сколько... от нашего начальства. Если идея нравится ИМ, если ОНИ считают ее заслуживающей внимания — пожалуйста. Она будет осуществлена. Типо редизайна издания, изменения обложки... А если идея негодна (увеличение количества страниц, улучшение бумаги) или расходится с видением (выставление оценки игре), то она осуществлена не будет. И не думайте, что я прячу все письма с предложениями в дальний ящик, чтобы начальство их не видело, а потом, темной ночью, съедая их. Ничего подобного. Более того, начну «Автоответчик» вычитывать все главный редактор и мэр Игрограда — Татьяна Кахоновская, так что, можете смело считать мои ответы официальной позицией ☹. Ну, почти официальной...

И последнее! Как говорилось еще в стареньком, но бессмертном GTA2, «respect is everything!» («Уважение — это все!») А довольно много читателей начинают терять к вам этот respect...

Что тут сказать? Отвечать на письма и быть козлом отпущения это почти синонимы ☹.

## Дух противоречия...

Вот, забрал на Портал и прочитал ☹.  
Итак, уважаемое камадство!  
Объявляем новый Турнир под кодовым названием Дух Противоречия!

Типа, лирики чуток...  
Достаточно прочитать обсуждение статей в «Мике», и начнешь жалеть бедных авторов. То много флуда, мало об игре, то сплошные сухие ТХ, и то не так, и то не сак этим читателям. Причем это мнение об одной и той же статье. Просто разных людей, с разными интересами и разными вкусами.

«Всем не угодишь», — говорят авторы и пишут в своем стиле. Типа, кому нравится, тот прочтет. Как в КВН: «...Половина зала нам хлопает дружно, а второй половины нам просто не нужно...» Вот такой вот замкнутый круг...

Который мы предлагаем мощным усилием впалях авторских грудных мышц порвать нафиг...

Интересно? Тогда всем на <http://www.mikportal.org/forum/index.php?act=57&f=10&t=2236> и читать правила очередного Турнира.

Ну, думаю, на этом я сегодня закончу. Не забывайте по поводу идеи насчет де-виза для «Мика» и подумайте, стоит ли организовывать (а если да, то как) конкурс на лучший рассказ о ДЗБР.

На этом, дорогие комрады и комрадиди, буду заканчивать, ибо время уже позднее, а буд много не сделано. До новых встреч — надеюсь, а реале ☹.

Вы ведь не забыли, что с 15 по 17 апреля будет проходить Фестиваль Компьютерных Игр «Игроград»? Заходите в гости, пообщаемся, пивка выпьем ☹.





Андрей КОЛЕСНИК

# ЧТО НАМ СТОИТ СЕТЬ ПОСТРОИТЬ....

А зачем?

А затем:

✓ обмен информацией между пользователями сети;

✓ совместное использование и оплата канала доступа в Интернет;

✓ совместное использование оборудования: принтеры, сканеры, HDD, CD-RW, DVD и DVD-RW;

✓ само собой, игры;

✓ общение (голосовая связь, видео и chat).

Что нужно, чтобы проложить локальную сеть в домашних условиях? Следующее:

✓ сетевой кабель — то, что собственно и связывает компьютеры между собой;

✓ сетевые карты — по одной для каждого «участника» сети;

✓ Hub/Switch (концентратор/коммутатор) — если в сети «участвует» больше 2 человек, и сеть не на тонком коаксиальном кабеле, то эти устройства объединяют всю систему, к ним скходятся все сетевые кабели.

Рассмотрим поподробней.

## Сетевые кабели

Есть три основных типа сетевого кабеля. Выбор конкретного их вида зависит от сетевых карт и коммутатора, которые вы будете использовать.

✓ **Витая пара (Twisted Pair).**

Это наиболее распространенный на сегодняшний день сетевой кабель (рис. 1). Массово используемый сейчас кабель имеет 8 медных жил (рис. 2), переплетенных друг с другом (с определенным шагом) и помещенных в изоляцию. Скорость соединения по такому кабелю обычно до 100 Мбит в секунду (наиболее распространенная скорость), хо-

тя в принципе при витой паре возможны более высокие скорости соединения. Бывает неэкранированная и экранированная витая пара (дополнительно защищенная от помех).

Витая пара относительно мало подвержена электромагнитным наводкам, особенно экранированная. По собственному опыту скажу, даже при прокладке неэкранированной витой пары вблизи электrorаспределительного щита, рядом с линиями высокого напряжения, отмечалась относительно стабильная работа сети на скоростях свыше 80 Мбит в секунду.

Кабель витой (рис. 3) пары чрезвычайно легко ремонтируется (несмотря на то, что по стандарту восстановлению поврежденный участок не подлежит) и запросто наращивается с помощью изолянта и ножниц. Даже имея многочисленные участки восстановленных разрывов, сеть на витой паре работает стабильно, хотя скорость связи несколько страдает.

✓ **Тонкий коаксиальный кабель (Coaxial).**

Это один из первых типов проводников, использовавшихся для массовой прокладки сетей. Содержит в себе центральный проводник, слой изолятора и оплетку и изоляцию (рис. 4). Максимальная скорость передачи данных по такому кабелю — 10 Мбит в секунду. Единственным преимуществом коаксиального кабеля перед витой парой является большее расстояние, на которое его можно протянуть для соединения компьюте-

ров (подробности о сетях на коаксиале см. в 5-й части статьи В.Бондаря «Какая сеть — такой улов», «МК», №41 (264), 2003 г.).

В настоящее время в домашних компьютерных сетях использование коаксиального кабеля, как правило, не оправдано, и в этой статье такой вариант рассматриваться не будет.

✓ **Опτικο-волоконный кабель (Optic Fiber).**

Опτικο-волоконный кабель представляет собой один или несколько световодов, хорошо защищенных полимерной изоляцией (рис. 5, 6). Такой вариант выгодно отличает очень высокая скорость передачи данных, к тому же оптоволоконный кабель абсолютно не подвержен электромагнитным помехам. Расстояние между системами, которые он соединяет, может превышать 2 километра. Однако такой кабель стоит чрезвычайно дорого и для работы с ним требуется специальное, опять же недешевое, сетевое оборудование (соответствующие сетевые карты, концентраторы и т.д.). Оптоволокну не подлежит ремонту, в случае повреждения участка приходится прокладывать заново.

С учетом вышесказанного, думаю, становится очевидным то, что оптимальным по характеристикам и стоимости для домашних сетей является вариант с использованием витой пары.

## UTP Cable (4-pair)

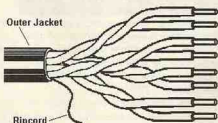


Рис. 2

Рис. 3



Рис. 5 Fiber Optic Cable

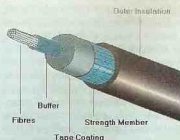


Рис. 1

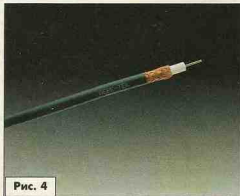


Рис. 4

Рис. 6



## Сетевая плата

Выбирать сетевые платы (рис. 7, 8) лучше всего одинаковые, это упрощает настройку сети, хотя такой подход вовсе не обязателен. При использовании современных сетевых карт и ПК становится доступной такая интересная функция, как



Рис. 7

Wake-on-Lan (WOL). WOL — это возможность включения удаленного компьютера через сеть. При этом необходимо, чтобы компьютер был оснащен блоком питания ATX, а в настройках BIOS разрешена соответствующая активация компьютера.

Также можно использовать возможность BootRom, с помощью соответствующей микросхемы позволяющей осуществлять загрузку компьютера по сети. То есть при определенной настройке ПК может работать вообще без жесткого диска. Загрузка через сеть настраивается в BIOS материнских плат, которые поддерживают возможность удаленной загрузки. У дешевых сетевых карт BootRom либо отсутствует вообще, либо под него есть разъем, но нет самой микросхемы (рис. 9).

## Встроенные сетевые карты

Во многие современные материнские платы сетевые карты уже встроены. Так что стоит проверить, нет ли чего подобного у пользователей будущей сети, дабы уменьшить расходы на оборудование.



Рис. 10

## Hub или Switch?

✓ **Hub (концентратор).** Когда сетевая карта отправляет пакет данных, Hub (рис. 10) усиливает сигнал и распространяет его так, что сигнал получают все пользователи сети. Принимает же сигнал только та сетевая карта, которой адресован пакет данных. Очевидно, что при одновременной работе множества пользователей скорость работы сети резко падает.

✓ **Switch (коммутатор).** В отличие от Hub'a, это устройство анализирует, откуда и куда отправлен пакет информации, и соединяет только два компьютера, в то время как остальные каналы связи остаются свободными. Конечно, лучше использовать Switch (рис. 11), так как он работает гораздо быстрее в сетях с большим количеством пользователей. Внешне концентратор и коммутатор очень схожи.

## Прокладываем сетевой кабель

Прежде чем идти и покупать витую пару, необходимо определиться, а сколько ее нужно, где и как будут проложены кабели. Требуется измерить, хотя бы примерно, расстояние между компьютерами будущей сети, причем обязательно необходимо учитывать все изгибы комнат, плинтусы и т.д. Также определитесь с тем, где и как будет располагаться коммутатор. Его нужно установить таким образом, чтобы он находился на минимально возможном расстоянии от как можно большего числа компьютеров.

Если все пользователи будущей сети живут в одном доме, сразу возникает вопрос, каким образом лучше всего прокладывать кабель. Причем кабель должен быть достаточно надежно зафиксирован и находиться в относительно недоступных для посторонних местах, так как вандализм и кража кабеля — серьезная проблема домашних ЛВС. Кроме того, по возможности нужно использовать кратчайшие расстояния, с целью экономии витой пары.

## Проводка сети по подъезду

Если проложить участок или всю сеть по стенам дома по той или иной причине невозможно, то можно протянуть сеть по подъезду. Действовать нужно осмотрительно и осторожно. При прокладке сетевого кабеля в подъезде возрастает вероятность его порчи несознательными личностями. Его также могут украть из-за содержащейся в нем меди охотники за цветными металлами. Вероятность порчи кабеля значительно падает, если прокладывать его вместе с другими коммуникациями здания. Если же это все-таки несчастие произошло, поврежденный участок необходимо будет восстановить.

Если сеть ограничена одним подъездом, то кабель между этажами удобней всего прокладывать по шахтам, в которых пролегают телефонные провода, электропровода и кабель внешней TV-антенны. Нужно учитывать, что



Рис. 8

эти шахты часто забиты различным мусором, причем при его удалении, так же как и при прокладке кабеля ЛВС, можно повредить уже существующие телефонные линии (они самые тонкие и легко рвутся). Поэтому действовать нужно осмотрительно и осторожно. Но так запросто кабель и не просунешь, в трубе он

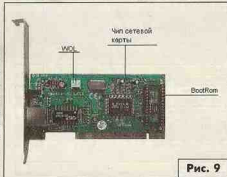


Рис. 9

может скрутиться в клубок и застрять. Лично я при прокладке кабеля использовал капроновую нить длиной 3 м, с одной стороны которой была привязана гайка [этим концом я опускал конструкцию в шахту], а с другой — кабель, и я запросто «вытаскивал» его этажом ниже. Минус в том, что провода с высоким напряжением могут создавать помехи в работе сети, потому желательно пускать сетевые кабели по свободным шахтам.

Switch лучше установить у кого-либо в квартире (меньше шансов, что его сопрут), но можно, скажем, и в щитке, который закрывается на замок.

В случае, если сеть объединяет несколько домов, есть два варианта. Либо «воздушная» проводка между домами, либо «подземная». Не стоит забывать, что длина витой пары ограничена (~100 м). Увеличить ее можно, задействуя второй Hub или Switch.

Продолжение следует



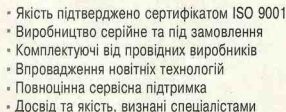
Рис. 11



тел. (0322) 97-4/68,  
зам. № 1347.



Розпочніть використовувати комп'ютери artline™ на базі процесора Intel® Pentium® 4 з технологією HT вже сьогодні, і Ви отримаєте можливість виконувати більше завдань витрачаючи на це менше часу.



## Tommorow challenge ready

Датум: 14.12.2016. Ред: 105 - издательство: 105-14.12.2016. Издатель: ООО "ИПМ". Адрес: 105-14.12.2016. Телефон: 105-14.12.2016.

Київ, вул. Солом'янська 1, 9 пов. тел.: (044) 238-8990, 238-8999 [www.technopark.com.ua](http://www.technopark.com.ua)



КОМПАНІЯ „МУЛЬТИТРЕЙД” ПРЕДСТАВЛЯЄ

Акелла

EURO CLUB MANAGER 2003-2004

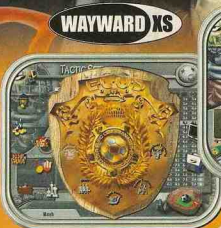


# Менеджер ЕВРОПЕЙСКОГО КЛУБА



Займіть достойне місце в світі професійного футболу! Від кожної вашої дії залежить доля клубу. Визначайте тактику гри, ефективно проводьте тренування команди, а також грамотно управляйте фінансами. Справжній рай для істинних любителів футболу.

- Статистика 2003/2004 років, а також 12 чемпіонатів, включаючи участь ліг Англії, Франції, Німеччини, Іспанії, Італії та Нідерландів. Плюс, всі головні кубки!
- Реалістичні тактичні схеми: розвиток команди, тренування гравців, тренерські установки та багато-багато іншого.
- Прекрасна графіка на рівні кращих зразків жанру.



pc cd-rom

© 2004 "MultiTrade", © 2004 "Akella", © 2004 "Wayward XS", © 2004 "GMX Media"  
Видавець на території України — компанія „МУЛЬТИТРЕЙД”  
З питань пуртових закупок звертайтеся за тел. (044) 237 5186;  
sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.ua

