



№ 46(104)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

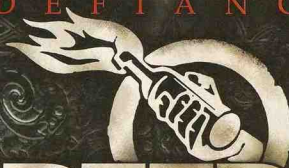
17.11.2003

WARLORDS IV

HEROES OF ETHERIA

LEGACY OF KAIN

— D E F I A N C E —



FREEDOM FIGHTERS

MAX PAYNE 2

THE FALL OF MAX PAYNE

СЕРЕД РІЧНИХ
ПРЕДПЛАТНИКІВ
БУДЕ РОЗІГРАНО

ТА НЕ БАГАТО
КОРИСНИХ І ПРОСТО
ПРИКЛАДНИХ
ПОДАРУНКІВ!



ЦЕБИТ

COMMANDOS 3

Пункт призначення Берлін



МОЙ

ПРЕДПЛАТНИКАМ —
ПРИЗОВА ГРА!

ПЕРЕДПЛАТНИЙ ІНДЕКС:
22307
WWW.ISKRAAD.COM.UA
GAMES.MUSCOMPUTER.UA

МОЙ
КОМП'ЮТЕР

Літературний експрес

Від станції «Буква» м. Київ, 18 жовтня
експрес пройде за маршрутом:

Зупинка — «Світ знань» м. Львів, 21 лютого

**Наступна зупинка «Молода гвардія», м. Миколаїв,
28 листопада**

Зупинка «Центральна міська бібліотека», м. Донецьк, 20 грудня

Зупинка «Books», м. Харків, 17 січня

Зупинка «Дім книги», м. Львів, 21 лютого

Зупинка «Книжковий всесвіт», м. Дніпропетровськ, 20 березня

Станція прибуття — «Конвент фантастів», м. Київ, квітень

У продажу:
книжковий магазин «Буква»,
мережа магазинів «Орфей»,
кioski «Союздрук»,
книжковий магазин «Світ знань»
(вул. Желязова, 2/3),
у м. Харкові
магазин «Books».

Машинист лі-експреса — Видавничий дім «Мій комп'ютер».

Пасажири — письменники-фантасти:

В. Васильєв, М. та С. Дяченки, В. Арєнєв, О. Авраменко, Олді.
Багаж —

Фантастична новина:

Презентація літературного журналу «Реальність фантастики».
Фантастичні зустрічі з відомими письменниками-фантастами.



реальность
фантастики

інформувати спонсори



www.rf.com.ua
info@rf.com.ua
Передплатний
індекс: 08219



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 Кацюбинского 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»

Ив.-Франковск

- ✓ ЧП Кудрай, ул. Гаркуши, 2, к.415

Киев

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный супермаркет «Буква»
- ✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»
- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
- ✓ ООО «Пирс», пл. Дружбы Народов, 2-а, тел. 4647400, 4188976
- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
- ✓ ул. Жиланская, 87/30

Кировоград

- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655

Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»

Мелкооптовые филиалы Крымторпресса:

- ✓ Симферополь — ул. Фрунзе, 41
- ✓ Евпатория — пр. Победы, 39, 1 подъезд, цокольный эт.
- ✓ Керчь — ул. К.Маркса, 9, кв.5
- ✓ Севастополь — ул. Новороссийская, 16, цокольный эт.
- ✓ Феодосия — ул. Гарнаева, 77, 1 эт.
- ✓ Ялта — ул. Пироговская, 4, гост. «Авангард», к.116

Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов

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

Мариуполь

- ✓ Киоски «Союзпечать»

Николаев

- ✓ Торговые лотки:
- ✓ ул. Советская
- ✓ Супермаркет «Сельпо»
- ✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»
- ✓ рынок на ул. Дзержинского

- ✓ рынок «Северный»

- ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217

Одесса

- ✓ киоски «Одессагипресса»
- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»
- ✓ Оптовая продажа:
- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

- ✓ киоски Полтавского почтамта
- ✓ газ. рад. «Анота», 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 или банке Приватбанка, а также по бесплатному круглосуточному телефону по Украине 8-800-5000030 за наличный и безналичный расчет или по пластиковой карте. Более подробную информацию можно получить на сайте www.privatbank.com.ua

СПОНСОР КОНКУРСУ "КРАЩАЯ СТАТТЯ ЛИСТОПАДУ"



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



www.cis.kiev.ua
Україна, 01013, Київ, вул. Будіндустрії, 5.
yav@cis-kiev.com
Тел. 2955580, 2959410
ООО «Комп'ютерІнтерСервіс»

Список статей

- Александр GLUKK.
Мор.Утопия, стр. 7.
- Александр ТОВПЕКО а.к.а. KAIN.
Legacy of Kain, стр. 8-9.
- Алексей ТУР aka leprecon.
Freedom Fighters, стр. 10-11.
- Davert и RiP.MANIak.
Max Payne 2, стр. 12-15.
- RiP.MANIak.
Петька 4: День Независимости, стр. 16-17.
- Том/Doc/KERTIC.
Warlords IV, стр. 18-19.
- Станислав СТЕПАНЧЕНКО aka Stepa.
Gunless, стр. 20-21.
- Роман ХАРЧЕНКО aka Zloy.
Fallout 3, стр. 22-23.
- Том/Doc/KERTIC.
Записки автоответчика, стр. 24-25.
- manifest.
Adobe, — как много в этом слове... стр. 26-27.
- Александр КОНДАУРОВ.
Погоняем Radeon? Стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

Оцените статью по десятибалльной системе и участвуйте в конкурсе



Мэрия Игрограда наконец переехала в новый офис. Вместе с ней переехал и весь ДЗВР. Теперь у каждого кадрового сотрудника свой кабинет и своя собственная секретарша.

Правда о доминаторах

Сообщение о начале разработки второй части «**Космических рейнджеров**» не оставило равнодушными никого, кто хотя бы одним глазом видел первую. И вполне естественно, что широкой общественности хочется как можно больше узнать о новом проекте **Elemental Games**. И вот, недавно на известнейшем российском игровом сайте **Absolute Games** (<http://www.ag.ru/>) появилось небольшое интервью с заместителем директора команды-разработчика — Ильей Валерьевичем Плюсиным. Основным вопросом, волнующим почитателей «Космических рейнджеров» до сих пор остаются трехмерные реалистичные сражения на поверхностях планет. Отвечая на этот вопрос, господин Плюсин заявил, что они были введены во вторую часть игры чуть ли не по просьбе игроков, которые хотели большего разнообразия в геймплее. Но и это еще не все... «Во-первых, наши игроки хотели разнообразия геймплее, например, сражений с противником на планетах. Во-вторых, у нас долгосрочные

планы. Планетарные битвы — это переход к проекту «**КРЗ**», который развернется уже в реальном времени и полном 3D. Кроме того, следует отметить высокий потенциал реализации сетевой игры на базе планетарных битв». Хорошая это новость или нет, решать вам, однако тенденции превращения действительно неординарной игры в обычную, пусть даже очень новаторскую RTS, не могут не настораживать. Но есть и хорошие новости. Количество текстовых квестов, столь любившихся игрокам в первой части, значительно увеличится, да и сам сюжет станет еще более интересным и нelineйным, что, несомненно, откроет множество новых возможностей для игрока. Из нововведений имеет смысл ожидать новые космические сооружения, в частности бизнес-центр и медицинскую базу. Вообще, медицине во второй части «Космических рейнджеров» будет уделено довольно большое значение. Похоже, что нашему герою, помимо всего прочего, придется еще и внимательно следить за собственным здоровьем. В общем, тем, кто следит

за разработкой «Космических рейнджеров 2», настоятельно рекомендуется заглянуть на <http://www.ag.ru/?articles?interviews2447> и прочитать интервью целиком. Ну и, конечно, не следует забывать об официальном форуме «Космических рейнджеров» (<http://forums.games.1c.ru/?type=topics&gid=44>), где недавно появилась вторая часть ответов на часто задаваемые вопросы по поводу нового проекта **Elemental Games** (<http://forums.games.1c.ru/index.php?type=flat&tid=87152&page=1#536325>).

Добро пожаловать в Сферу

Компания **1С** и студия «**Никита**» на днях официально объявили об «ухудше в печат» первой российской коммерческой игры **MMORPG «Сфера»**. Немногочисленные счастливицы, сумевшие попасть в число бета-тестеров, среди которых были и сотрудники нашего издания, уже имели возможность увидеть своими глазами прекрасный фантастический мир, созданный российскими разработчиками. И вот,

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057

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

СПОНСОР КОНКУРСА
«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»
У ЛИСТОПАДІ 2003

AGAMA

1-Й ПРИЗ
принтер
CANON-I-250

2-И ПРИЗИ
модем
внутрішній
ACORP

3-И ПРИЗИ
клавіатура PS/2,
MULTIMEDIA
CODEGEN



м. КИЇВ, п-т Перемоги 9, оф. 35
тел. 459-03-90, факс 236-86-50
info@agama.kiev.ua
www.agama.kiev.ua

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О. _____
Почтовый адрес _____
(телефон) _____

14 ноября сего года «Сфера» откроет свои двери всем желающим. Что же нас ждет в первой российской MMORPG? Чем будет она отличаться от своих западных аналогов? Ну, в первую очередь, естественно, оригинальным миром. «Действие игры происходит в Сфере — древнем магическом мире, существующем параллельно с нашим. К сожалению, мирно сосуществовать двум пространствам не удалось: все происходящее в Сфере негативные события самым пагубным образом отражаются на земляках. Именно поэтому лучшие из лучших собрались вместе, дабы сделать все возможное для предотвращения всеобщей катастрофы...» Но это, разумеется, далеко не все. В отличие от большинства онлайн-ролевок, в «Сфере» у вас есть реальная возможность



стать королем этого виртуального мира. Собственно это и является основной задачей игры. Но как вы сами понимаете, добраться до вершин власти в одиночку будет весьма проблематично. А это значит, что игрокам придется объединяться в кланы и коалиции, которые в будущем сойдутся в кровавой борьбе за корону. Впрочем, как давно известно, захватить власть легко, а вот удержать ее намного сложнее. Став королем (или министром), вы



недолго сможете почитать на лаврах, ведь другие жители мира Сферы тоже не прочь примерить на себя корону и мантию. Ну а если бремя королевской власти вам не по вкусу, никто не мешает вам просто поселиться и жить в этом красивом и загадочном мире, исследуя его трехмерные просторы и совершенствуясь в различных навыках и умениях.

Самый страшный сайт

Наконец-то один из самых ожидаемых проектов последнего времени — великий и ужасный **Doom 3** — обра-

вился официальным сайтом (<http://www.doom3.com>). Правда, назвать страничку, расположенную по вышеозначенному адресу, сайтом было бы несколько некор-



ректно. Ибо кроме довольно красивой картинки и многообещающей надписи coming soon ☺, на этом «сайте» больше ничего нет. Но не стоит расстраиваться. Главное, что начало положено, и у нас появилась надежда, что в самом ближайшем будущем **id Software** таки порадует своих поклонников полноценным ресурсом, посвященным их новому проекту. Ну а как только это произойдет, мы сразу же поставим вас в известность. Следите за новостями.

Вы цивилизованный человек?

Хорошая новость для поклонников великого творения **Сиды Мейера** — игры **Civilization** — пришла к нам из-за океана. В Северной Америке поступил в продажу add-on к третьей части этой культовой игры — **Civilization III: Conquest**. В нем всех поклонников данной глобальной игры ожидает множество новых возможностей, которые помогут в полной мере раскрыть ваши стратегические таланты. В **Conquest** вы найдете семь новых народностей, которые жаждут идти к светлому будущему под вашим руководством. Однако путь, как обычно, будет тернист и труден. Помимо враждебных государств задачу осложнит стихия: стоит всего лишь ненадолго расслабиться, и вы узнаете на собственном опыте, что ощущали правители Римской империи после сообщения о гибели Помпеи. Но ни одно стихийное бедствие не может навредить больше, чем сам человек. Основным вашим противником станут, естественно, люди. **Civilization III: Conquest** откроет перед вами множество новых тактических возможностей, что сделает бои еще более занимательными и интересными. Усовершенствованная система дипломатии, и введены прочие новшества.

Финал эпопеи

Есть повод для радости и у поклонников творчества **Дж. Р. Р. Толкина**. В магазинах появилась кроссплатформенная экшен-адвенчура, созданная по мотивам третьей части бессмертного произведения Профессора — **Lord of the Rings: The Return of the King**. Как большинство из вас наверняка помнит, в этой игре нам дано возможность взглянуть на события глазами Фродо, Сэма, Гэндальфа, Арагорна, Гимли и Леголаса.

Четыре пути к власти

Компания **Strategy First** анонсирует новую игру под названием **Supremacy: Four Paths to Power**. Непосредственно над игрой трудятся молодые нью-йоркская компания **Black Hammer Games**. Подробности, как обычно, держатся в тайне, однако кое-что об игре известно уже сегодня. Итак, нас снова собираются отправить в будущее, в далекую-далекую галактику. Именно там нам придется занимать



ся колонизацией планет, борьбой с инопланетными агрессорами и созданием собственной галактической империи. Перед началом игры вам предложат выбрать своего автара. Им может стать один из четырех Командоров, каждый из которых обладает особыми навыками и умениями и, соответственно, предпочитает собственные пути достижения цели. То есть, по замыслу разработчиков, прохождение за одного из Командоров будет кардинально отличаться от трех других. Во всем же остальном **Supremacy: Four Paths to Power** мало чем отличается от глобальных пошаговых стратегий. Вам придется захватывать планеты, добывать ресурсы, развивать науки и, конечно же, сражаться с вражескими империями и космическими пиратами, которые, кстати, сыграют в сюжете далеко не последнюю роль. На боях следует остановиться с особю. Они будут вестись не только в космосе, но и на поверхности планет. При-

ВАГА! НОВОРІЧНА АКЦІЯ!

ТехноМікс

організатори

ТЕХНО ІНТЕРНЕТ-МАГАЗИН ТА МОЙ ІГРОВОЙ КОМП'ЮТЕР

Учнів дивись на зворотній стороні купона

Акція триває 7 тижнів з 27 жовтня до 8 грудня. У Мікс з №43 по №49 друкуватимуться різні купони. Листи приймаються до 19 грудня. Перші 200 учасників, що надішлють всі 7 купонів, гарантовано отримають приз з інтернет-магазину «Техноінтернет» та ВД «Мій комп'ютер»!

У розіграші призів беруть участь всі учасники, що надішлють не менше 3-х купонів. Більше купонів — крутіший приз! Та ще багато новорічних сюрпризів!



чем разработчики собираются сделать их не менее интересными и проработанными, чем схватки космических армий. Вообще, сотрудники Black Hammer, оставив похвную скромность, заявляют, что Supremacy: Four Paths to Power станет эдаким гибридом *Alpha Centauri* и *X-Com*. Ну что ж, остается только надеяться, что столь необычный мутант окажется жизнеспособным ☺. Ждем новых открытий разработчиков.

Лучшие из лучших

Агентство **NPD Techworld** снова выложило в Сеть **Top 10** самых популярных игр на территории США за прошлую неделю. Выглядит он следующим образом.

1. Max Payne 2: Fall Of Max Payne.
2. Halo: Combat Evolved.
3. Age Of Mythology.
4. Command & Conquer: Generals Zero Hour Expansion Pack.
5. Age Of Mythology: Titans Expansion Pack.
6. Flight Simulator 2004: Century Of Flight.
7. The Sims Double Deluxe.
8. Medal Of Honor: Allied Assault Breakthrough Expansion Pack.
9. Star Wars: Jedi Knight: Jedi Academy.
10. Command & Conquer: Generals.

Извольте видеть, извечный лидер рейтингов — серия *The Sims*, явно переживает не лучшие времена. Честно говоря, даже как-то странно наблюдать всего одну часть этой игрушки в «первой десятке». Ну о лидерстве Max Payne 2 и Halo удивляться не приходится. Было бы странно, если бы столь громкие проекты прошли незамеченными. Также радует тот факт, что замечательный экшен от Lucas Arts — *Star Wars: Jedi Knight: Jedi Academy* так долго держится в десятке сильнейших. Впрочем, если вспомнить популярность «Звездных войн» в Америке, удивляться тут тоже особенно нечему.

Точная порция песка

Компания **UbiSoft** объявила дату выхода очередной инкарнации культовой адвенчуры **Prince of Persia**, которая, как большинство из вас наверняка помнит, будет носить название **Prince of Persia: The Sands of Time**. Ожидаемая многомиллионной армией фанатов игрушка, которая, кстати говоря, произвела очень сильное впечатление на посетителей последней выставки **E3**, доберется до наших мониторов 18 ноября этого года. Сюжет *The Sands of Time* практически ничем не отличается от сюжета старого доброго «Принца», которого большинство из нас

знают и любят еще с начала девяностых. Но вот наполнение... Мало того, что игра продемонстрирует нам великолепнейшую графику и спецэффекты, так еще и пора-



дует боями в столь любимом многими игроками режиме *slo-mo*. Причем реализация данного режима, по словам тех, кто видел игрушку на выставке, выше всяких похвал. Так что ждем назначенной даты.

Нашим от ваших

Компания «Новый Диск» сообщила о получении прав на локализацию и издание на территории СНГ игры **Eric Young's Squad Assault: West Front** от компании **GMX Media**. Локализация уже близится к завершению, и в ноябре этого года игра появится в продаже. Русский вариант игрушки будет носить название «Штурм: Западный фронт». Как нетрудно догадаться из названия, действие этого *варгейма* снова перенесет нас во времена второй мировой войны. Данная игрушка особенно должна заинтересовать поклонников серии *Close Combat*, ведь над ее созданием трудились «отец» этого культового *варгейма* — **Эрик Янг**, а это значит, что нас ожидает встреча с весьма неординарной тактической игрой. В *Eric Young's Squad Assault: West Front* будут представлены армии практически всех великих держав (кроме СССР), участвовавших в войне: Германии, США, Великобритании, Канады и Франции, причем можно выступить за любую из них. Разработчики обещают удобную камеру и просто потрясающую реалистичность, «...достоинство проработанные карты местности и мельчайшие детали ландшафта. Каждое деревце, кустик, окол и дом можно и должно использовать для засады или защиты. Поведение солдат (как ваших, так и неприятельских) вызывает безусловное уважение. Реалистично даже скорость передвижения бойцов. На славу поработали и психологи, точно рассчитав, в какой момент солдаты начнут паниковать и побегут с поля боя. Радует, а иногда даже пу-

гает AI противника. Можно играть как в режиме реального времени, так и в пошаговом — благодаря функции «Пауза».

Локализаторы в свою очередь сообщают о поправках, внесенных ими в оригинальную игру, которые, по их словам, значительно ее улучшили. «Полностью передано описание боевых подразделений, техники и вооружения Союзников и Германии. Увеличен объем интересной информации и удалены исторически некорректные факты. Исправлены ошибки в автозапуске программы и подогнаны под текущую версию игры карты для скачивания, выложенные в Интернете. Улучшено качество звука в видеорежимах и в самой игре. При этом объем файлов остался прежним. При озвучивании игр использовано пять голосов вместо двух».

Ну что ж, ждем ноября.

Возвращение в Арулько

На самая приятная новость (по крайней мере для нас) прошлой недели пришла из офиса компании **Strategy First**. Они наконец-то раскрыли некоторые подробности, касающиеся разработки нового аддона к замечательной тактико-ролевой серии **Jagged Alliance**. Он будет носить название **Jagged Alliance 2: Wildfire**. Основным его отличием от прошлых игр серии является повышенная реалистичность. Разработчики переработали абсолютно все: карты, объекты, оружие, искусственный интеллект. Ну и конечно же, как всякий уважающий себя аддон, *Wildfire* породит нас новым сюжетом и оригинальными миссиями. Действие игры развернется опять же в солнечном Арулько. Однако на этот раз группе бравых наемников придется столкнуться не с диктаторским режимом, а с зарвавшимся наркобароном. Этот злобный негодяй под видом экспорта драгоценных металлов переправляет в США гигантские партии наркотиков. Причем он настолько преуспел в этом деле и настолько крепко спутал своими сетями экономику Арулько, что доходы от его бизнеса стали довольно значимой частью бюджета страны. Короче говоря, если попытаться решить проблему при помощи «официальных каналов», это приведет к ненужным политическим осложнениям. И тут-то на арену выходит бравая команда наемников из *North American Drug Agency*.

А теперь самое интересное. Непосредственной разработкой игры занимается компания **I-Deal Games Studios**, во главе которой стоит **Сергей «Wildfire» Павлов**. Этот человек хорошо известен не в таких уж узких кругах поклонников *Jagged Alliance*. Сам факт того, что созданием продолжения этой знаменитой серии занимается фанаты из России, не может не радовать. А то, что разработка российских энтузиастов получила официальное признание, вообще повергает в шок. Согласитесь, еще пару лет назад о таком нельзя было и мечтать. Мы же со своей стороны желаем удачи *I-Deal Games Studios* и ждем хорошего продолжения хорошей игры.

КУПОН №3



НОВОРИЧНА АКЦІЯ!
ТехноМікс

Зазирає на сайт
інтернет-магазин
www.technocontinent.com
та знайди неіснуючий товар,
користуючись підказкою.
Впиши назву цього товару
Вірши купон та відправ його
за адресою:
03057, Київ-57, а/с 61
з поштою «ТехноМікс»

детальні умови акції на:
www.myscomputer.ua
МОЙ КОМП'ЮТЕР
www.igrograd.com.ua
ТЕХНО
КОНТИНЕНТ
www.technocontinent.com



Александр GLUKK

МОР. УТОПИЯ

Разработчик: Ice-Pick Lodge

Издатель: «Бука»

Жанр: Survival Horror

Предполагаемая дата выхода: 4 квартал 2004 года

Во все времена находились люди, которых неудержимо тянуло заглянуть за ту тонкую занавес, которая отделяет наш мир от океана безумия. Что там, за чертой? Ко-



кой видят нашу жизнь пациенты клиники для душевнобольных? В какие цвета может окрасить реальность паранойя? Что чувствует человек, делающий шаг в пустоту? А вам никогда не приходилось задумываться над такими вещами? Хоть раз? Думаю, «нет» ответят немногие. А если вы все-таки относитесь к таким людям, то можете смело перепоручать страницу и без сожаления проходить мимо игры под названием «Мор.

Утопия», над созданием которой трудятся разработчики из никому не известной российской компании Ice-Pick Lodge. Уж их-то, похоже, мысли о том, чтобы заглянуть за горизонт сознания, посещают довольно часто. Иначе просто не мог бы появиться Город.

Город, который был всегда. Город, в котором парадоксальным образом уживаются люди и звери, убийцы и жертвы, святые и демоны, ночные страхи и полузабытые воспоминания. Так это же наш город, скажете вы. Статия, такой вариант совсем не исключен. Вполне возможно, именно так и выглядит ваш город, если смотреть на него глазами параноика. Рискнете заглянуть? Это ведь всего лишь игра.

Город был всегда, и жизнь в нем текла своими чередом. Люди рождались, учились, работали и умирали. Добрые несли в мир свет и радость, злые — горе и страдания. Призраки прошлого жались по углам для того, чтобы, выйдя момент, неожиданно появиться, всколыхнув самые темные закоулки человеческой памяти, и вытащить наружу то, что так хотелось бы забыть навсегда. Город жил обычной жизнью, пока не пришла беда. Мор. Именно так называли болезнь, обру-

шившуюся на Город. Болезнь заразна. Она передается практически всеми известными путями. Болезнь смертельна. Буквально за считанные минуты она превращает человеческое тело в кучу гниющего мяса. Никто не знает, откуда она взялась. Что стало причиной эпидемии? Где искать вакцину, способную справиться с этой ужасной напастью. Город, который был всегда, оказался на пороге гибели. Тихое уводение, длящееся веками, такое родное и привычное, неожиданно для всех сменилось кровавым кошмаром.

И вот тут-то сказано свое веское слово Правительством. Боясь распространения эпидемии, власти направили в город троих: ие-идика, инквизитора и военного. Молодой, но очень талантливый и амбициозный ученый добровольно отправился в «зону отчуждения», чтобы попытаться найти вакцину от страшной болезни, и таким образом увековечить свое имя. Следователь прокуратуры

(статия говоря, женщина), преклоняющаяся перед испанской инквизицией и втайне считающая себя преемницей «святых отцов», получает задание выяснить причину ужасного заболевания. У военного приказ — выяснить, а не проще ли покончить с Городом одним ударом. А что? Вряд ли вирус настолько живуч, что сможет выжить в воронке ядерного взрыва. А люди... Ну что люди? Родятся новые. Дело ведь привычное.



Как вы сами можете договориться, вам предлагается переволноваться в одного из троих.

Однако существуют еще двое. Они никуда не едут. Им никто не давал никаких заданий. Они — жители Города. Сумасшедшая девочка и хирург-самоучка. Она родилась и выросла в Городе. И они любят Его, каждый по-своему, и, естественно, мечтают спасти. Девочка считает, что она — святая, и ей дана сила справиться с мором. Хирург же верит только в науку. Он выходит из дома по ночам и потрошит трупы, в изобилии валяющиеся на улицах. Соседи (те, что еще остались живы) шарахаются от него, как от прокаженного. И совершенно зря. Мор по не-

понятной причине не вредит хирургу-потрошителю. Вот вам и «Великолепная пятерка». У каждого из них свои цели и пути их достижения, и они не раз изменяются за время прохождения игры. Каждый из них одинок в умирающем Городе. И каждый держит в своих руках его судьбу. В зависимости от действий героя игры, Город может выжить или погибнуть. А если выживет, то может захватить счаст-



ливо или не очень. А что такое «жить счастливо»? Это уже зависит от вас. Как вы понимаете счастье, таким оно и будет в Городе, который был всегда. Или который навсегда исчезнет. Это зависит только от вас. От вас и от того героя, которого вы выберете.

Также следует отметить довольно необычный подход к выбору вашего алтер эго. Изначально нам будут доступны святые, потрошитель и медик, и только по прошествии некоторого времени можно будет сменить героя на инквизитора и военного. Зачем? Дело в том, что разработчики обещают нам полную (насколько это возможно в компьютерных играх) свободу действий. Но при этом каждый из героев будет обладать собственным неповторимым и очень противоречивым характером. И не исключен вариант, что к определенному моменту вы просто возненавидите свое виртуальное воплощение. Тут-то вам и бросит спасительную ниточку и дадут возможность поменять героя игры, не нарушая течения сюжета. Правда, станет ли от этого лучше, вот в чем вопрос.

При слове Survival Horror на ум обычно приходит замечательная серия Silent Hill. Эта игра для многих стало эталоном жанра. В ней есть все: трагическая история, закрученный сюжет, колоритные персонажи, стильная графика и музыка. Похоже, что российские разработчики задумали сделать следующий шаг, добавив в игру неллинейности и свободу действий. Задача труднореализуемая, особенно для молодой, неопытной команды. Но мне почему-то кажется, что у них все получится, и нам с вами удастся своими глазами увидеть Город. Город, который был всегда.



стало известно из прошлых игр серии, смерть не приближается ни к Кэйну, ни к Разизлю и на километр. Итак, покумевав пару дней, джигиты решили, что так дело не пойдет...

Альянс

«Я видел его... Но проткнуть давнего противника носком в малиново-сером по-



рыне не было ни желания, ни возможности. Он смотрел на меня, и я чувствовал в его взгляде что-то знакомое... Да! Именно так я смотрел на одного своего врага, понимая, что не готов к схватке с ним... Ненависть, та страшная ненависть, которую может вызвать только смерть... Но Он не двинулся, видимо, почувствовал то же, что и я... Я заговорил первым... Наши мысли совпали, мы оба думали о мести... Но не друг другу, а той твари, которая над нами пошутила. Даже самая страшная ненависть отходит на второй план, если не исчезает вообще, когда есть одна общая цель, особенно, если эта цель — месть...»

Кэйну, мысли вспух

Из диалога Кэйна и Разизля во время их пленения:

— Ну что, товарищ Разизль, если вы пересмотрите свое поведение, то предлагаю за воссоединение по сто, а потом пойдем бить морду Судьбе...

— Ну ладно, по двести... А фиг с ним, пьем все!!!



Часто даже смертельные враги обязаны объединиться, чтобы противостоять более сильному противнику. Так случилось и на этот раз. Судьба пленила их обоих, и антагонисты решили, что удары Судьбы должны быть подкорректированы... totalmente... Решение «пойдем — побьем...» возникло само собой, и Кэйну с Разизлем, предварительно разделив обязаннос-

ти, пошли «мочить» Судьбу и остальных «редисок» по сортирам.

Итак, начнем с обновлений. Кэйну поменял свой меч Soul Reaver на Blood Reaver (последний появлялся в Soul Reaver 2), таким образом получил возможность высасывать КРОВИЩУ автоматически. Разизль со своим Soul Reaver'ом может также автоматически глотать души.

Система боя будет похожа на Devil May Cry. Я надеюсь, что культисты Разизля и уверенные удары Кэйна останутся, как и прежде (нет! они ни в коем случае не противоположности, ведь сказать, что Разизль сражается неуверенно, нельзя, а Кэйну тоже не бегают, выпендриваться с мечом умеет). Подбирать оружие нам не дадут, это значит, что нам придется всю игру пробегать с... мощнейшими мечом-артефактами, но не так уж и плохо. Оба персонажа будут доступны для игры по очереди: Кэйну — один уровень, Разизлю — один уровень и т.д. А Кэйну уже не будет ослаблен трехсотлетним сном, только из-за того, что стал играбельным. Пополнять здоровье «перцы» смогут обычным способом: кровью и душой, но в демке один чувак заметил



шарики с красной жидкостью, возможно, аптечки. Разизлю оставили возможность перекладывать между материальным и остральным измерениями, но иным способом.

Сюжет и загадки все также являются главным элементом геймплея, что совсем не означает отсутствие красивейших, динамичных боев с комбо, магией и логическими приподвздовертиями (например, сбрось-монстру-но-голову-большой-камень-с-помощью-телекинеза). Одни из заявленных Темных Даров (спеллов) Кэйна: способность перевоплощаться в летучую мышь (а-ля первый «Кровяной Знак») и телекинез, а питье КРОВИЩИ будет производиться путем банального шееукусывания и привычного телекинеза (а-ля второй «Кровяной Знак»). Об остальных (и поверьях, совсем неплохих) спеллах пока молчат. Я подозреваю (глядя на скриншот), что Кэйну сможет левитировать, либо еще вернут его суперальтерны и супервысокие прыжки.

Говорят: уровни Кэйна будут больше ориентированы на «мясо», а Разизля — на логические задачи. Не верю, играя в «Сул Ривер 2», я заметил, что баланс так же хорош, как и в «Блад Омне 2», то есть и там, и там

система «логика-мясо-логика» с хорошим количеством задач.

Из диалога Кэйна и Разизля через десять минут после предыдущего:

— Мордобой? С поножовщиной и применением магии? Ниже пояса? Даже так? Кэйну,



пересмотрев свое отношение к тебе, я принимаю твои условия, но с некоторыми поправками.

— Подпишем наш контракт КРОВИЩЕЙ?
— Ну... вон того монстра! Лови его!!!

Праздник для глаза и уха...

Последние слова завыкавшего монстра: «УЕ!!! А эти красавцы тут откуда?»

Судя по отзывам поигравших на Е3 и скриншотам, графика удалась. Знакомые места (эра «Кровяного Знака»), существа и действия выглядят намного круче. Спецэффекты выполнены зрелищнее, чем в «Сул Ривере 2», что обещает многое (поверьте, там они потрясали, чего только стоил разизлевский переход между измерениями). Кэйну ожидается в своей монструоподобной ипостаси, то есть не таким симпатягой, как в «Кровяном Знаке 2», а Разизль не изменится, чему так меняться — скелет, синее мясо, когтища и специальный плащ для плащепопленеризма. Для озвучки взяты те же актеры, что и во вторых частях прошлых игр, и это правильно! Относительно музыки подтвержденных данных нет, но в демке это был трек из нового альбома Linkin Park. Я думаю, что его уберут, но это лишь мое мнение. Если честно, то музыка в прошлых играх я не заметил... Но она есть! О чем это говорит? О том, что она была идеальной! Относительно звуков сами разработчики молчат, но на формуле игры я смог раскопать очень интересные сведения: каждый монстр и перс будут наделены своими особыми характеристиками, и в зависимости от масштабов «Кровяной Банки», устроенной перед их глазами, некоторые упадут замертво прямо перед нами.

ИИ прошлых игр радовал: враги дрались, люди звали стражу, учуя запах незнакомого, монстры подергивали конечностями. Общаются, что на этот раз будет еще лучше, к тому же отучат некоторых джентльменов нападать в одиночку, что, как вы помните, сводило на нет все преимущество толпы. Да! Чуть не забыл, очень красиво должно выглядеть меч Разизля (кто играл, поймут, кто не играл — играйте или хоть на скриншоты посмотрите).

Осталось только ждать, хотя точная дата выхода на РС еще не объявлена.

Алексей ТУР aka leprecon lepre@rambler.ru



FREEDOM FIGHTERS

Революция, товарищи!

— Серьежо, нас приехали! — генерал Татарин был вне себя от ярости. Он бежал по своему огромному кабинету так быстро, что его шинель развевалась, а огромная фуражка, с тридцатисантиметровой красной звездой, козлялась еще больше. — Они подняли мятеж!



— Этого не может быть, — двухметровый Сергей Бульба от злости порвал на себе тельняшку и в отчаянии ударил об пол своей шалкоп-ушанкой. Кроме того, Сергей был негром и роботником КГБ одновременно. — Проклятие янки-капиталисты!

— Да, лидер восставших — водопротчик! — генерал остановился и перевел дух. Все-таки бегать в зимней шинели по зданию штаба, находившемуся в Калифорнии, когда на дворе плюс тридцать, сложно. Но генерал Татарин был настоящим советским офицером, и с шинелью не расставался никогда. — Серьежа, я хочу, чтобы ты уничтожил их!

— Я — герой Советского Союза! — чернокожий Сергей порвал на себе вторую тельняшку. — Я их развезу!

— Мольбодец! — генерал Татарин нажал на кнопку селектора, смонтированного в красную звезду на фуражке. — Колю и Борю ко мне! Бистро!

Через мгновение в кабинете рядом с Сергеем Бульбой стояли два лица кавказской национальности с длинными кривыми кинжалами.

— Мои доверенные товарищи, Коля и Боря Каринки! — генерал раздулся от гордости. — Они помогут тебе. Они настоящие русские.

— Я — герой Советского Союза! — Сергей скинул свой ватник и топтал его в пол. — Мне не нужна помощь!

— Это приказ партии! — Татарин угрожающе вскинул палец. — За отказ — расстрел!

— Хорошее, я согласен, — негр улыбнулся во все свои тридцать два золотых зуба и обратился к двум кавказцам:

— Ну что, Коля, Боря, пойдете убивать яхонтиков насмерть!

Настоящие солдаты

— Итак, слушайте все! Мне плевать, что вам осталось три дня до пенсии! Мне плевать на то, что вы не хотите воевать! Мне плевать на все, кроме американской демократии! — молодой парень в камуфляже с автоматом в руках и с сигарой в зубах кричал на десяток повстанцев, сидевших за круглым столом. Все они тоже были в камуфляже и с автоматами в руках. — Поэтому предлагаю вам вспомнить, что вы — ветераны Вьетнамской, Африканской, Лиджикитанской и второй мировой войн, а я, Кристофер Стоун, — ваш,

лидер, еще и первой мировой! И мы все тут настоящие солдаты и патриоты!

Повстанцы без всяких эмоций слушали речь своего командира — бывшего водопротводника. Кристофер, похоже, уловил это невнимание к своей персоне и сделал предположение.

— Послушайте, вы что, сегодня не в духе?

Как по команде, все повстанцы закинули ноги на стол и откинулись на спинку кожаных кресел. На их лицах появилась осмысленное выражение.

— Ну вот, — Крис улыбнулся. — Теперь я вижу, что вы — настоящие американские солдаты. Поэтому еще раз предлагаю пойти и надрать задницу этим крошечным собакам.

Все громко закричали: «О'кей», «Во славу Макдональда и Коко-Коля» и «Да словется звездно-полосатый флаг!» и, повскакивав со стульев, бросились к выходу. То, что на пути у них оказался Крис Стоун, не смутило бровей парней. Ведь они были настоящими патриотами и бежали к своей цели, преодолевая любые препятствия.

Наша песня хороша — начинкой сначала

Честно говоря, мне уже надоело наблюдать за тем, как одна мегадержава в пани-

Разработчик: Io Interactive

Издатель: Electronic arts

Системные требования: P-3 800,
128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

Жанр: action

Дата выхода: октябрь 2003 года

ческом ужасе перед другой мегадержавой засыпает нас серией фильмов, книг и игр, в которых даже самый последний мусорщик — ветеран всех возможных войн, способный скинуть любой тоталитарный режим и собственноручно переудушить взвод спецназовцев.

Я думаю, вы поняли, что я имею в виду США и СССР, или если говорить о современности, то о США и России. И вот перед нами очередная продукт на эту тему — **Freedom Fighters** от компании **Io Interactive**.

Сюжет этой игры прост и незатейлив. Это один из альтернативных вариантов развития событий второй мировой войны. В нем Советский Союз первым разработал атомное оружие, откопавшим в 1945 году в Германии и в итоге, победил. Далее Советы до 1953 года присоединили к коммунистическому лагерю всю Европу. Естественно, единственной страной, способной сопротивляться красной агрессии, является США. И они продержались относительно долго. Лишь в 2003 году СССР оккупировал территорию Штатов и, таким образом, фактически покорил весь мир.

На, как вы понимаете, американские суперпатриоты не могли смириться с подобным развитием событий. Простой водопротчик (не Марко Марио и даже не Лундиз Марио ☺) Кристофер Стоун совершенно случайно становится лидером подполья и просто чудом «касит» советских солдат, как колющих. Конечно, у него есть злой противник. Это ужасный генерал Татарин — садист, убийца, маньяк, извращенец, диктатор, уничтожитель человеческих прав, невинистик гамбургеров и проч., и проч.

Задача Криса ясна — всех победить и в который раз подтвердить неуничтожимость де-



ди Сэма и Рональда Макдональда. И я буду тебе ему в этом помогать. Как, узнаете ниже.

Кто есть кто

Итак, что же собой представляет Freedom Fighters. Это экшен от третьего лица, чем-то напоминающий Desert Storm. Вообще, игры такого типа — одни из моих любимых, поэтому постараюсь дать вам максимум полезной информации.

После ужасного по качеству исполнения вступительного ролика мы попадаем в уп-

рощенное до минимума меню игры, в котором присутствует только один игровой режим — одиночная игра, то есть кампания. Смело нажимаем на «Старт» и видим, как водопроницаемый солдат с напарником приезжают в квартиру агента страховой компании — Изабеллы Ангелины, чтобы исп-



ровить кран. Понятное дело, что у них ничего не выходит, так как дамочка по совместительству является ключевой фигурой подполья, и на квартире у нее сидит засада из грозных советских солдат с грозным генералом Татариным во главе. Напарника Криса арестовывают, сам Стоун чудом избегает плена. И пошло-поехало. На выходе из дома, он буквально натывается на конвоируемого солдатами вербовщика повстанцев, который предлагает Крису стать их главным «чистильщиком». Стоун, естественно, «вырубоет» солдат гаечным ключом и принимает предложение старика-вербовщика. По ходу дела вместе они освобождают ту самую Изабеллу Ангелину, из-за которой все и началось, и вместе отправляются на базу подполья, расположенную в канализации под Бруклином. Тут собственно и начинается игра.

База повстанцев является отравным пунктом, откуда бойцы сопротивления совершают вылазки в разные части города, с целью уничтожить или захватить такие важные объекты, как телефонная станция, гавань, здания почты и т.д. Понятное дело, что вы являетесь заводилой во всей этой подпольной деятельности.

Дело обстоит так. На столе лежит карта, перед столом стоит Ангелина. Вы подходите к карте, нажимаете «использовать», и вам показывают, в каких частях города



предстоит действовать, и рассказывают, что надо сделать. Тут есть несколько интересных моментов.

Во-первых, с каждой выполненной миссией, с каждым спасенным повстанцем Крис

повышает уровень своей «харизмы», что укрепляет его авторитет в глазах бойцов сопротивления. Достигнув определенного уровня, Стоун может собирать под свое командование группу из двух, трех и больше бойцов (первые миссии он выполняет один) и командовать ими, как ему захочется.

Во-вторых, задания, которые дает Изабелла, довольно интересны, а точнее, интересно их выполнять. Например, нужно взорвать мост, по которому идут советские грузовые поезда. Вы подходите к карте, вам показывают три локации: «гавань», «склад» и «мост». Вы, естественно загружаете «мост» и, «кроша в капут» проклятых солдат-окупантов, с триумфальным криком приближаетесь к месту на карте, отмеченному курсором, в котором надо заложить заряд С4. И тут выясняется ужасная вещь. У нас нет взрывчатки! Да и, вообще, откуда у бедных повстанцев взрывчатка? Оказывается, перед тем, как штурмовать «мост», надо загрузить локацию «склад» и, «вырубив» пару десятков пехотинцев противника, взять оттуда вожацкие заряды С4 (если внимательно слушать объяснения Изабеллы к каждой локации,



то все это можно услышать). А есть еще и локация «гавань»...

Вот так-то, а вы что думали? Подпольщиками не рождаются, ими становятся.

Поэтому советую внимательно слушать слова Ангелины и говорить с одиночными NPC, которые иногда попадают на локациях. Причем, скажу вам сразу, стоят они там с единственной целью — сообщить вам какую-либо важную информацию, смотрите, не пропустите их.

Именно в таком ключе и проходит вся игра, вплоть до победного конца, когда Крис Стоун свергает советскую власть с помощью разнообразных видов оружия.

Само собой, солдаты противника сидеть сложа руки и ноги не станут и будут стараться всеми способами лишить вас вашей драгоценной жизни. Если у них это получится, то локацию придется проходить заново. Сэйвы отсутствуют как таковые, игра лишь автоматически сохраняет вас между уровнями (что неудивительно).

Однако солдаты солдатами, а против графики не поперхь. То есть пришло время поговорить о внешнем виде игры.

По существу

По большому счету, графическое исполнение довольно пристойное. Солда-

ты страны Советов прорисованы добротно (красные звезды видны хорошо у всех), здания похожи на здания, оружие — на оружие, взрывы и выстрелы тоже смотрятся нормально. Однако есть тут несколько «но».



Иногда графика начинает творить чудеса, представляя нам рассыпающиеся текстуры и прозрачные стены. Такое, правда, бывает редко, но все же бывает. Кроме того, взрывы машин и бочек с бензином весьма своеобразны. Естественно, что любые, даже самые тонкие стены любой постройки никак не отреагируют, взорви вы перед ними хоть атомную бомбу, — окружающая среда неразрушима ни на йоту. К тому же, сами машины тоже не взрываются в прямом смысле этого слова. Получив критическую дозу пуль, бедная «точка» взлетает в воздух, корешась и чернея, а затем падает точно на то самое место, на котором стояла. Вот и все разрушения.

Звук

Звуковое оформление игры довольно неплохое. Бодрые патристические мелодии, резкие команды советских солдат, выразительные крики Криса Стоуна и его напарников, характерные звуки выстрелов и взрывов. Не удивляйтесь тому, что я скажу сейчас: первые два часа озвучки игры вызвали у меня приступы неконтролируемого смеха. Все дело в том, что Крис и повстанцы как истинные американцы говорят на чистом английском, а во время как советские оккупанты ведут свои разговоры либо на том же английском, только с ужасным акцентом, либо на карявом русском. И это просто выводит из себя. Фразы типа «обходи его с фланга», «проникните крысы» и «нас атаковали» с удурением на первый слог, заставляют уши «сворочиваться в трубочку». И поверьте, это не самые ценные перлы. В общем, парни из Io Interactive подошли к озвучке со всем своим истинно иностранным пониманием.

Интеллект противника — средний-средний, и то, если поставить игру на максимальный уровень сложности. Больше не скажу, посмотрите сами — это весело.

Вывод

Ну что я могу сказать? Назвать игру хорошей илистой, я не могу. Скорее всего, это средний продукт, непременный на зарабатывание денег и на создание которого разработчики затратили минимум усилий.

MAX PAYNE 2

Davert и RiP.MANiAK

THE FALL OF MAX PAYNE

— Добро пожаловать в виртуальность, Макс.

Где я? Кто я? Зачем я? Я сделал титаническое усилие, приоткрыв глазо. Передо мной стоял медбрат с добрым лицом и огромнейшим шприцом, побольше самого медбрата. В шприце находилась какая-то

— Ничего личного, просто выработанная реакция на людей, — сказал я в пустоту, пиная ногой свежий труп. Затем, даже не пряча пистолет, я вышел из госпитала, где уже зрела очередная перестрелка, и все началось сначала.

С возвращением, Макс

И вот мы дождались выхода второго «Макса Пейна». Многие люди ждали этого дня — конечно же, горячий парень Макс не так давно просто пригвоздил геймеров к монитору, и оторваться от него, не пройдя игры, было очень трудно. «Макс Пейн» стал классикой шутерного жанра и потому не удивителен столь великий ажиотаж в связи с выходом второй части этой культовой игры. Макс

практически нереально: черный плащ, короткая стрижка, куча оружия. Движения те же, те же эффекты с замедлением времени. М-да, все те уловки Макса, которые так захватывали в начале оригинальной игры и так приелись в конце, введены в сиквел практически без изменений и новшеств. Обидно, хотелось увидеть новые красивые выходы, а получили все то же, но в немного более красивой обертке. Зато законы bullet time'a (замедления) были немного переделаны. Теперь вы можете делать замедленные прыжки и подения аволю — индикатор не уменьшится. А тротится bullet time только в том случае, если вы его включили на постоянном



подозрительно яркая зеленая жидкость. Мимо пробежали розовые слоники, пролетали крылатые бегемотики, к тому же страшно болела голова.

— Что со мной? Почему мне так плохо?

— Кажется, с дозой переборщили, — добродушно улыбаясь, сказал медбрат, похлопывая по шприцу.

Голова просто раскалывалась, а слоники все росли, зеленая и постепенно перебиралась на потолок.

— А моной... — я было хотел попросить у медбрата рассол.

— Мона! Мона Сакс? Это твоя подружка-киллер, с которой ты познакомился в barrel!

Ну и фамилия — Сакс. Я хотел было рассмеяться, но мне стало еще хуже, смех перешел в резкий кашель, начались судороги. Казалось, еще чуть-чуть, и я покину этот мир. Но заботливый медбрат повернул меня, воткнул шприц и с усилием вдавил в меня его содержимое. «О, нет!», — подумал я. «О, да», — подумал медбрат. Стало немного легче, я начал приходить в себя. Бегемотики, описав прощальный круг пачето, устремились в окно.

— Это болеутоляющее, — сказал медбрат. — Ешь его всегда, и будешь здоров. Она тебя не вылечит, но до конца игры как-то дотянешь. Да, вон твоя одежда, бери, спускайся вниз, где-то там тебя ждет твоя Мона.

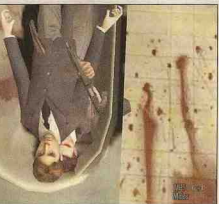
По дороге вниз по привычке убил пару охранников.

постарел, но не поумнел, процесс игры не изменился, дизайн уровней тоже. То есть, мы получили полноценное продолжение с улучшенной графикой, новым сюжетом и немного новым оружием. А так все старое. Сохранилась атмосфера игры, ее ураганный геймплей, кинематографичность, bullet time.

В общем, встречайте — Макс вернулся. Постарел, заматерел, выглядит, как солидный сорокалетний человек, но прыгает, бегает и стреляет все с тем же моло-



дежким задором. Сначала мне даже казалось, что эта игра — не продолжение, а дополнение к оригинальной игре. С виду Макс точно такой же, как и был (исключая черты лица — узнать в нем старого Мак-



действие. В первой части подобный режим использовался очень редко (не было в этом особой нужды), зато теперь включать замедление можно почаще. Хотя бы потому, что индикатора не особо-то и жалко — мало того, что на прыжки он не расходуется, так еще и восстанавливается не только за убийство врагов, но и с течением времени. Судя по всему, донные нововведения должны сделать игру более увлекательной и динамичной, так как не приходится постоянно опасаться, что bullet time не вовремя кончится. И со своей задачей они вполне справляются. Кроме того, если Макс падает в замедленном режиме и при этом стреляет из чего-нибудь, он не будет подниматься, а продолжит шлепать огню, пока вы не отпустите кнопку стрельбы (или патроны в обойме не кончатся), и только тогда встанет и перезарядится. Вспомниа первую часть, где Макс вставал сразу, являя собой просто превосходнейшую мишень для врагов, раздробившихся хочется благодарить отдельно за учет мелочей.

When Love And Death Embrace

Да, мне удалось выйти живым из этой проклятой больницы. Немного посмотрев напоследок на тлеющий огонь и ободран-



ные руины этого заведения, я подумал, что пора сваливать. Но не тут-то было: я почувствовал что-то холодное у своего виска.

— Макс, дорогой, ты уже выпечился? А я пришла тебя навестить, коржиков тебе напекла.

Этот голос я бы узнал из тысячи. Да это была она. Мона Са... Стой! Не называть фамилии — добрый медбрат со спасительным шприцом остался далеко позади.

— Макс, ну что ж ты стоишь и не поцелуешь меня? — пистолет все еще нацелен мне в голову. — Быстро, кому сказала!

Я резким движением отбил ее руку, выхватил пистолет и сам приставил пушку к ее виску.

- Нет, уж лучше ты меня!
- Макс, ты умеешь убеждать!
- Мона!
- Не мона, а нана, Макс!

Чмок-чмок. Дальше вырезано цензурой.

Я проснулся в холодной постели после бурной ночи. Я приподнялся и увидел на тумбочке записку: «Дорогой Макс! Я пошла убивать главного злодея игры. Скоро буду. Коржики на столе в кухне. И не забудь вынести ведро с мусором. Твоя Мона». Я оделся и вышел на кухню. На столе лежали обгоревшие коржики, отдающие плесенью. Я попробовал укунуть один. Попытка не удалась. Подобрал выпавший зуб, я открыл мусорное ведро, чтобы его выкинуть. Оттуда на меня смотрели чьи-то голубые глаза, слезка прикрытые поспевшей рукой. Я положил в зуб в карман и закрыл ведро. Говорил же я ей — не бери халтуру на дом! Надо вынести мусор, а потом отравиться ей на помощь. Как же она без меня? Да и заскучал я что-то, рука так и тянется к пистолету. Дорогая, я иду к тебе!

Собственно игра

Что вы хотели от второго Макс Пейна? Чтoby игра была похожа на первую часть и ни в чем ей не уступала? Вы получите именно то, что вы просили. Все в игре классно, в ней сохранены все козыри первой части...

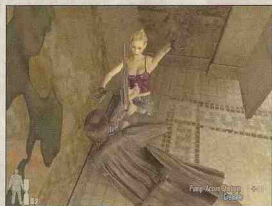
Но что-то не так. Слишком мало оригинальных идей. Нет, еще проще — все это не ново! То, что в первой части смотрелось круто, здесь вполне обыденно. Возьмем хотя бы оплошность: она делится на 3 главы, в каждой по 7–8 уровней с обязательным проло-

гом. Знакомо, не правда ли? К стати, помните уровень в первом Макс Пейне, где все горело и взрывалось? Таких здесь три! По ходу игры у меня то и дело возникало дежавю. Знакомые помещения, комнаты, склады... Хотя все же и без оригинальных идей в дизайне уровней не обошлось — особенно порадовало миссия, где надо спасти клоуна. Было весело, хоть и трудно-

вато. Заметно, что уровни делали прежние дизайнеры. Что сказать, и раньше к их работе нельзя было придраться. В общем, дизайн хорош. Геймплей, пожалуй, стал более динамич-

ным, чем был — конечно, кое-где приходится стопориться на загадках, но решаются они быстро. К стати, помните, в первом Максе главный босс (боссячка @) убивался решением небольшого паззла? Здесь тоже главного босса невозможно убить просто так. Хотя и дадут возможность всадить пару пуль на прощанье, но убивать его придется, полагаясь на хитрость и смекалку, — как именно, не скажу, и не просите @.

После первого прохождения нам будут доступны новые режимы одиночной игры, которых гораздо больше, чем в первой части. Ска-



жем, кроме уже привычных старых режимов, появилась такая, где надо продвигаться на одном конкретном уровне как можно дальше, отстреливаясь от толп настырных врагов. Из оригинальных новшеств стоит от-

метить и то, что главных героев теперь двое — по одним уровням мы будем гонять Макса, по другим — Мону. Девчонка снайпер по специализации, и все свои дела ей придется делать потише и поаккуратнее. Надо сказать, вполне удачная новинка — затылы за боевую поддержку не грешат скукой и не сбивают ритм игры. Есть уровень, где она должна прикрывать Макса — этот мне особенно понравился. Чтoby подобное было в Enter The Matrix, но там это смотрелось nämlich скучнее. Игра за Мону вносит в игру некоторое разнообразие. Как она грациозно движется, какие только трюки не вытворяет эта на первый взгляд безобидная и хрупкая девушка!

Сюжет, как обычно, подается в виде комиксов и скриптовых сцен. Причем первых стало куда как меньше, а вот вторых — наоборот. Кому-то это понравится, кого-то это расстроит. Даже у авторов этой статьи мнения разделились — Даверт молился на ролики, Маняшка больше комиксов подавай. Сама по себе сюжетная линия трагическая, хотя это как-то смазывается на фоне геймплея.

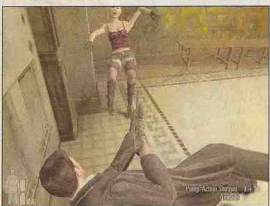


Серьезно, это как раз тот редкий клинический случай, когда игра и без сюжета игралась бы на отлично. Так что не пропусайте сюжетные вставки — они того стоят, поверьте. Одно общение Макса с Монай вызывает удивление — вы только посмотрите, как нежно эти влюбленные приставляют пистолеты к виску друг друга.

Однако не единой сладкой парочкой жив сюжет — вам предстоит встреча с некоторыми старыми знакомыми, такими как Владимир Лем, Винни Гопити (мы ж его убили в первой части? Хе, сами посомудресьте!) и прочие. Присовокупив к ним несколько совершенно новых действующих лиц, разработчики получили отличный сюжетный коктейль, который и затрясает, и не напрягает. Придаться к нему, конечно, можно, но вот нужно ли?

Битвы с врагами также претерпели изменения. Самое главное — Макс, равно как и противники, стал гораздо крепче телом и может выдержать куда большее количество попаданий. В результате вам

не приходится лечиться после каждого попадания, что приятно. Собственно, это должно было бы сильно удивить по реалистичности, так как среднестатистический человек отведет богу склеенные палы уже после



первой пули, засевшей в недрах организма. Но разработчики были просто вынуждены пойти на этот шаг, повысив меткость против-

ников. Кстати, пройти игру без единого ранения, не в пример первой части, невероятно трудно. Если вообще такое возможно... Кроме меткости, заметно возрос искусственный интеллект врагов — они гораздо гра-

нат, какая же это организация решилась совершить столь дерзкое покушение, я осмотрел трупы. Лица и одежда были мне неизвестны, лишь в снайпере я узнал нашего электоромента Petrovich'a (о, эти странные русские имена), обещавшего сегодня починить антенну на крыше. Хал Русская мафия, вот кто за этим стоит!

Оружие

Новая игра без нового оружия, по большому счету, не имеет смысла. Разработчики «Макса» твердо знают эту истину, поэтому без пополнения арсенала мы не остались. Причем, разработчики поступили весьма умно, добавляя за выходом модов к первой части Макса — ведь сам для себя народ плохого не делает. Именно поэтому большая часть обновок переключалась именно из любительских модов. Однако, для тех, кто в них все же не играл, стоит перечислить новые виды оружия.

AK-47 — потрясающий по убойности агрегат, с сильным разбросом пуль до вечным дефицитом патронов. Чаще всего отбира-

творение месье Драгуноффа прочно обосновалось в руках его напарницы — Мони. Прицел у нее водит вроде бы не так сильно, как у Макса с его M24, из чего можно сделать вывод, что либо она полегче и поудобнее, либо Мона — куда более меткий стрелок, чем главердия.

Бейбольная бита и ломик из игры исчезли. Но не спешите отчаиваться, если вдруг ос-



мнее и быстрее пренецутся за препятствиями, уходят с линии огня, обходят сзади.

Overkill

Я выбежал на улицу, выхватил из-за пазухи «капаш», поднял его над головой и выпустил очередь в воздух.

— Лежать, гады! — выкрикнул я.

И уже хотел было идти дальше, но спохватился — вспомнил, что вышел не разбираться с мафией, а просто выбросить мусор. А потому спрятал «капаш», извинился перед лежащими прохожими и вернулся за ведром. Когда я вышел снова, все уже было спокойно. Я уже подхожу к мусорным бакам, когда из-за угла выбежал два малолетних паренка бомжеватой наружности.

— Муки, ты «лопал на бабки! Брось ведро! — крикнул один из пацанчиков.

Гады! Они хотели украсть фамильное мусорное ведро Мони с позолоченным ободком и родовым гербом на донышке. Я знаю, этот разбой они спланировали заранее... Но они плохо знают меня. Мощным прыжком я кинулся на одного и сбил его с ног, затем выхватил пистолет и выстрелил во второго, подбежав вплотную, добой рукояткой третьего, достал «капаш» и расстрелял всех остальных, увернулся от встречных



еется у представителей «руссо мафиозо, обилие моралей». Если бы боеприпасов было больше, протопал бы с ним всю игру, а так...

Dual Desert Eagle — наконец-то! Наконец-то в мои руки попало то, о чем я давно мечтал. Ну скажите на милость, почему в первой части нельзя было брать по такому пистолету в каждую руку? Инграм, беретту — можно, а стрелковый хороший магнум — нельзя. Долгой жестокой несправедливостью, отныне мы сможем стрелять из любимого пистолета вдвое быстрее.

MP5 — в принципе, стандартный автоматчик, если бы не одно «но», а именно наличие оптики. Прицел, конечно, словобат, но для автоматического оружия сильное приближение все же бесполезно — из-за разброса прицельно стрелять на очень большие расстояния из него не получается. Идеально подходит для уничтожения издалека не одиночных целей, а не больших толп врагов.

SVD — вторая снайперская винтовка, которую, однако, сам Макс не владеет. Зато

талис без амунции — Макс научился сильно бить прикладом того оружия, что в текущий момент находится у него в руках. Удар сей «подвешен» на отдельную кнопку, что чрезвычайно удобно, так как не приходится лезть в инвентарь и вручную переключаться. На этой же кнопке висят гранаты или «коктейли Молотова», что тоже весьма удобно — гранату можно метнуть, скажем, прямо во время перезарядки или стрельбы.

Mother Russia

В русской мафии у меня были свои связи, и имя этим связям — Вовочка. Все его называли Влад, но я знал точно, его звали Вовочка, хоть он на это и обижался. Подумав, я занес ведро и «капаш» домой, достал из сапога бутылку водки и пошел к нему выяснять, что же это за дела творятся в датском королевстве.

Встретил он меня весьма радушно. Мы выпили, задохли носками, опять выпили, закусили... Через неделю я вспомнил, собственно, и о цели своего визита. Высвободившись из объятий Вовочки, бунбуншного что-то о дружбе и любви, я приступил к вопросу «по-русски», применяя истинные зверские методы: напав вечером (что уже было предельно) и не дать опохмелиться утром. Зафиксировав Вовочку на месте, я поставил бутылку пива на уровень глаз и ушел из комнаты.

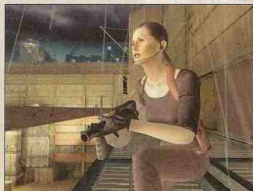
Графика да физика

Разработчики порядком поработали над кодом движка, снабдив его рядом новых возможностей. На средних настройках игра выглядит как первый «Макс», но на высших она намного красивее. Помимо высококачественной скелетной анимации моделей он обеспечивает прекрасное освещение в реальном времени, мягкие тени. Новая система представления частиц должна сделать разлетающиеся гильзы, пыль и искры от пуль более реалистичными. Модели на совесть проработаны, видны морщины на лице Макса, складки на его плаще. Анимация, мими-



путь и снял коварного снайпера на крыше. Хотел было достать свой любимый гранатомет, чтобы закончить представление, но вспомнил о противопоказаниях медбрата по поводу ношения в карманах тяжести. Чтобы уз-

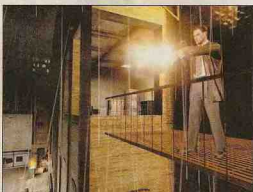
ка и жестикуляция выполнены тоже на высшем уровне. Радует, что движок не очень прожорлив и может выдать все свои краски даже на GeForce2 с 32 Мб видеопамя-



ти. Но кое-что в игре поражает больше, чем графика, — физика.

Физическая модель игры на высоте. За основу ее был взят физический движок Havok, позволивший, в частности, отклеить предметы от пола. Теперь можно сталкивать ящики, передвигать стулья в неограниченном количестве, причем взаимодействие с другими объектами вполне реалистично. Для проверки просто столкните какой-то ящик с лестницей — он упадет перекастами, ударится об стену, перевернется еще разок и остановится. Причем, все это не заскритываемо, а просчитывается в реальном времени. Дизайнеры уравниль используют физику и любят прятать патроны и боеутоляющие в чуть прикрытых коробках, скрытых от невнимательного взгляда.

Также в игре намного лучше прочтывается падение тел, так называемый *rag doll effect*, эффект тряпичной куклы. От него опять же остались двойственные впечатления. С одной стороны, люди падают не по заранее прописанным траекториям, а в зависимости от скорости пули, точки ее попадания и положения тела. Труп не проваливается в стену, а упирается в нее и потихоньку сползает. С другой стороны, тело ведет себя именно как тряпичная кукла — труп может упасть и валяться на полу, касаясь пяток собственного уха. «Кукляные» глюки мож-



но увидеть на скриншотах, правда, некоторые из них не вошли в номер по цензурным соображениям ☹

How long will I slide...

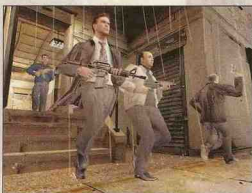
Проснувшись утром и прихлинув пролетавшего мимо бегемотика, я с удивлением

обнаружил полное отсутствие каких-либо медбратов со шприцами по соседству. Мир плыл перед глазами, поверхности искривлялись, время замедлило бег, дорога к холодильнику казалась бесконечной. Я бредил, меня несло, такого со мной не случилось даже в первой части. Пролетая над усталонными телами похмельных охранников, цепляясь за их длинные ягуары хвосты, пугаясь в их чешуе и ударяясь об их копыта, я все же добрался до вожделенной банки, однако она затребовала пароль класса «открывалка». Послов ко всем чертам консервный завод, я прогрыз в банке дырку, и мне наконец полегало. Теперь можно было заняться и Влодом. Нет, прежде надо было выкинуть лишние зубы...

— Признавайся, это ты главный бяка, враг всего живого, подлый убийца, коварный злодей и вор мусорных ведер?

— Бутылку, бутылку... Дай мне похмелиться!

— Не дам! Я буду мучить тебя, пока ты не признаешься в содеянном, и не дам тебе похмелиться!



Тут откуда-то появился медбрат. Лицо его уже не казалось добродушным.

— Ну, Макс, ты изверг. Пусть он хоть трижды мафиози, пусть он убийца, но зачем так мучить человека? Нет, тебя надо срочно лечить. У тебя глаза красные, пена изо рта... Лечиться, однозначно! — сказал медбрат, нацеливая на меня свой большой зеленый шприц. А я потянулся за шотганом, чтобы показать наглую, что я спокойный, уравновешенный и психически здоровый человек, но тут в комнату вошла Мона.

— Мона, а ты что здесь делаешь? — Макс, ну наконец нашла тебя. Всю неделю мучусь, ищущ... Волновалась. Даже про работу забыла. Вот, принесла твоих любимых коржиков... Влад? — она заметила связанного мафиози. — Ой, спасибо, Макс, ты ведь мне заказ почти выполнил, сейчас его мы...

— Стреляй, чтоб не мучиться, — не выдержал Влад.

— Никто никого здесь стрелять не будет, — пытался всех примирить медбрат. Сейчас мы возьмем Макса и будем долечивать, чтобы дожил до третьей части.

— Не псих я! Не псих, я вам покажу, что я не псих! Я нормальный! Я здоровый! Я не псих, мне не надо лечиться. Я вам докажу,



что я психически здоров! — у меня уже тряслись руки и палец прыгал на курке.

Звук и музыка

Выполнены они неплохо, но захваливать не хочется. Звуки именно такие, как должны быть. Однажды, пробегаю по уровню, я услышал звуковой фрагмент, отдаленно напоминавший мне третьих «героев». Я уже не сомневался, когда услышал второй, не менее «героический». Неужели мало на свете звуков?

Музыка в игре тоже неплохая, но действительно впечатляющих треков, по сравнению с первым «Максом Пейном», стало заметно меньше. Основная тема игры осталась прежней, только в другой аранжировке — если раньше оно исполнялось на клавишных, то теперь лидерство перехватили струнные. В общем, это объективно оценить невозможно — тут уж кому как нравится.

End of All Hopes

Я же говорил, мне не надо лечиться, а они не верили. Вот теперь, я думаю, они это поняли. Я осматрел комнату с тремя трупами. Да, они это точно поняли. Если успели... Но вряд ли это уже имеет значение... Они все были мертвы, а я опять нет. Бедный же я, никто теперь не пожалел, никто не обнимет, никто шприцом не уколет, коржиком не утешит... Хоть за палату берись... Вот такая печальная история.

Выводы

«Пейн»-два несомненно удался. Не как перевернут в жанре, не как откровение, а как просто отличный, нет, великолепный кинематографический шутер. Многие ругают его за то, что в нем нет ничего принципиально нового, что он больше похож на сильный и качественный аддон к первой части, чем на полноценный сиквел, но не порочивается язык говорить о нем гадости. Если кто-то ждал новой революции — он останется разочарован. Те же, кто просто ожидал продолжения походящего безумного копа-одиночки, его получили. Определитесь, кто вы, и бегите за диском. Игра в любом случае того стоит. Но все же жалко, что разработчики, найдя свою «золотую жилу», боятся экспериментировать. Дважды одной идеей ведь не удивишь.

RIP.MANIAK

ПЕТЬКА 4

ДЕНЬ НЕЗАВИСИМОСТИ

Сидит Чапаев в штабе. Врывается

Петька и кричит:

— Василий Иванович, сюда танк прет!

— Петька, возьми вон на полке граната лежит.

— Понял, Василий Иванович!

Петька хватает гранату, убегает. Через некоторое время возвращается:

— Все, Василий Иванович. Нет больше танка.

— Молодец, Петька! А гранату на место положь...

Не так давно всерьез считалось, что квесты — жанр загнивающий и постепенно исчезающий. И в самом деле, пару лет назад игр,

то еще кого-то. И компания «Бука» не забывает про вечных героев — вышла уже четвертая часть похождения Пивича, получившая название «День Независимости». И хотя ее название позаимствовано у голливудского блокбастера, особой сюжетной связи с ним не чувствуется, то есть о пародийности говорить не пристало. Единственное сходство — инопланетяне, прилетевшие на тарелке, защищенной силовым полем, которые не прочь захватить Землю. Концовка очевидна — Чапай в бесконечной буре и его верный ординарец провозглашают планету независимой от захватчиков. Что, собственно, и требовало доказат.

Четвертая часть еще во время разработки зарекомендовала себя нестандартным проектом — в ее создании могли принять участие не только сотрудники «Сатурна» (собственно команда девелоперов), но и простые смертные. Нет, это отнюдь не значит, что сценарночные оттапливали народ на улице, ссылаясь на дефицит собственных. Просто они бросили клич, мол, любой желающий может прислать им какие-нибудь свои наброски и приколы, а разработчики уж как-то впишут их в игру. Что ж, задумка была и впрямь хороша — ну когда еще простому обывателю удастся поучаствовать в разработке игры, чтобы потом гордо тыкать друзей носом в монитор: «Вишь приколы? Я придумал!» Игре с такой подковкой в пору бы стать настоящим кладезем народной мудрости и юмора.

Да вот что-то, кажется, не сложилось. То ли желающие поучаствовать было мало, то ли мудрость у народа как-то резко иссякла. В общем, небеса не разверзлись, земля не дрогнула, ничего сверхвыдающегося не получилось. Получилось просто хорошая юморная игра, ничем особенным от остальных не отличающаяся. Плохо, конечно, но гораздо лучше, чем если б она вообще не вышла, правда? Так что давайте пожинать то что есть.

Сюжет «Пивича» как всегда закручен весьма неожиданно — банальной предостерой игры этой серии не страдали никогда. Значит так, волевым, существует некто (или нечто?), внимательно следящее за ходом событий во вселенной, которое забрасывает наших героев в самую гущу событий в полной уверенности, что они ее расклебят. Во-во-

Разработчик: «Сатурн+»

Издатель: «Бука»

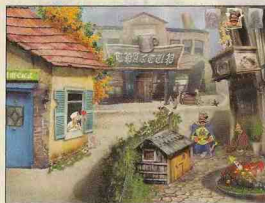
Жанр: анимационный квест

Системные требования: P2-233, 32 Мб ОЗУ, 2 Мб видео, 650 Мб свободного места на диске

рых прелестная гуща событий случилась в деревне Гадокино, куда прилетели инопланетяне, размахивая древним указом царя Иоанна Грозного. Вроде бы ничего страшного, помахали бы да улетели, но в этой бумажке запечатлен уговор: если пришельцы помогут Ивану Васильевичу захватить Казань, они вправе требовать впоследствии (лет эдак через пятьсот) все, что их маленькая зеленая душа пожелает. И они потребовали, чего уж мелочиться. Землю. Людей собрались поселить в резервации до полного вымирания, а сами решили колонизировать нашу трижды никому не нужную планету. Никому, кроме самих землян. И опять Петька и Чапай грудью станут на ее защите, вернувшись в прошлое да подиря исчезающих чернил в чернильницу писаря, составляющую укол.

Просто? Просто. Только для начала неплохо бы попасть в прошлое, а для этого надо построить машину времени, для чего придется пройти медкомиссию в военкомате ради прописки в будущем. М-да, и впрямь не так-то уж и просто...

Все семьдесят с лишним локаций игры пребывают за день. Часов 15 здорового смеха и активного шевеления извилинами вам обеспечены, это уж точно. Плохо то, что «Пивич» постепенно начинает деградировать в сторону младшего брата своего, «Штирлица». Все меньше и меньше загадок поддаются решению с помощью логики, тем более здравой. Ну скажите на милость, какому здравомыслящему человеку придет в голову, что если на немецкой заставе кушать луковичу, офицер কিনет вам монетку? По-моему, этого даже самому параноикальному шизофреннику не постигая, а вы говорите... Да, часть загадок теперь решается исключительно методом научного тыка. Ситуация усугубляется тем, что наличием в инвентаре модной нынче функции «прозобрать предмет на со-



где приходилось напрягать головной, а не спинной мозг, выходило просто-таки катастрофически мало. Но рано, рано игровая обществу заставляла петь поминальную этому жанру — один за другим свет увидели десятки два квеста, тут же заслуживших высшие баллы в оценках общественности. Наряду с «серьезными» играми типа «Сибири» или «Ларго Винча» выглядели оба свет и пародийные подделки отечественных разработчиков. Новый поджанр, ставший чуть ли не визитной карточкой российского квестостроительства, прочно обосновался в сердцах геймеров, имея ему — анимационный квест. Старейшим сериалом в нем по праву считается saga про Петьку и Василия Ивановича, который Чапаев, а также некую Алл, the gupler, без устали спасающих то галактику, то себя,



А это Василий Иванович, пробравшись тайным путем в лабораторию профессора

КОМТЕХСЕРВИС
компьютеры та кондиционеры
у кредит на выгодных условиях

Гарантия 3 года!

за самими
НИЗЬКИМИ
цеными

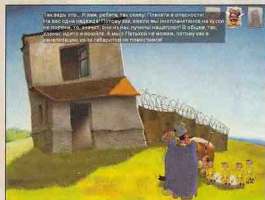
LG, Samsung, Mitsubishi
и др. Компьютер, Мультимедиа
236 88 00
www.ktc.com.ua

ставляющие части». Эта функция дает порой самые неожиданные результаты — скажем, если «прозобрать» книгу, из нее выпадет магнитная карточка. Чем руководствовались разработчики, придумывая это, — загадка.

Еще с неприятным сторонам игры стоит отнестись некоторую, так сказать, непоследовательность. Представьте, к примеру: в будущем мы встречаем Анку, которую пулеметчицей назвать язык не поверачивается — успела она побывать и секретаршей, и стриптизершей, теперь же она Анка-са-

хуже, чем на движке первой-второй части. Зато юмор никуда не делся. Конечно, вряд ли «День независимости» расхвочают на цитаты, как это произошло с первой частью, но тем не менее и тут есть над чем от души посмеяться. Чего стоит только генетически модифицированный Спайдермен в психушке или книжечка «Капитала», которую Царь и Великий князь Иоанн Васильевич почитывает в секретной комнате. А клоны Петьки? А два раздолбая, которых, прямо как Иону Шехета, никак не хотят брать в армию? А бойкот женского пола против мужского... Впрочем, это просто надо видеть, потому что описать все происходящее на страницах журнала слишком сложно. Да и место элементарно не хватает.

Словом, прочтя статью, вы уже могли сделать кое-какие выводы. Но самый главный вывод таков: «День Независимости» по-



нитарка, выкашивает Фурманова, Кузми-ча и прочих старых знакомых, вернее, их дальних потомков. По-моему, очень мило. Но почему же в прошлом нет их предков? Ведь это же интересно — угадывать, кем же на этот раз будут работать родственники знакомых персонажей. Увы, Анки в прошлом нет, хотя я так надеялся на встречу.

Так, что-то инюговато плохого у нас получается, не правда ли? Ладно, расслабьтесь. Все остальное в «ПиВиЧе» хорошо. Даже графика. Конечно, обладатели 9800-х радеонов и четвертых жидкокристаллических дисплеев будут неодушевленно глядеть на скриншоты и гадать, под каким же соусом эту игру преподнести любимой видеокарте — чтоб не обиделась и не устыдилась. Расслабьтесь, господа. Графика как была, так и осталась — мультипликационная, с кривенькой анимацией и страшными рожами. Но есть мнение, что ее оставили такой не потому что не смогли сделать лучше, а чтоб оставить нетронутым стиль. Потому что делать ее красивой и трехмерной разработчики уж точно смогли бы — обратите внимание хотя бы на видеоролики, демонстрирующие полеты кораблей в космосе. Отлично выполненные звездолеты, а на их фоне все те же ласковые мультипликационные персонажи. Вот это и называется «стиль»... Однако если кого-то интересует лично мое мнение, то нарисовать пер-

Вот только замечено было, что главные герои все меньше и меньше стесняют себя в выражениях, «приправляя» речь матерком. И пусть матерщина в диалогах проскикивает в весьма завуалированной форме, все же игра из разряда «Для всей семьи» плавно съехала в «Детям до 16 в руки не давать». Нет, я понимаю, сейчас многим нра-



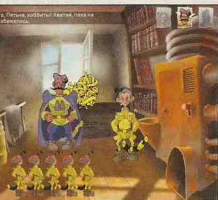
вится пошлость и нецензурщина, но зачем же затрогивать народное достояние? Вон у вас есть поручик Ржевский — стыгивайтесь на нем! А «ПиВиЧ» не трожьте!

Напоследок, охоту поругать разработчиков за то, что в их творении не ощуща-



ется пошлость и нецензурщина, но зачем же затрогивать народное достояние? Вон у вас есть поручик Ржевский — стыгивайтесь на нем! А «ПиВиЧ» не трожьте!

ется пошлость и нецензурщина, но зачем же затрогивать народное достояние? Вон у вас есть поручик Ржевский — стыгивайтесь на нем! А «ПиВиЧ» не трожьте!



лучился игрой хорошей, но гораздо худшей, чем мог бы. Кто знает, может быть последующим сериям удастся достичь эталонного качества, которым отличилось первая часть. Вы сомневаетесь, что будет продолжение? Зря...

Зачем-то была игра не то чтобы как-то совсем оригинально, но весьма необычно. Наши герои телепортуются с астероида на... А вот куда, этого пока не знает никто. Оставив открытым концовку, разработчики устроили себе прекрасный задел для сиквела. Возможно, в следующей части мы наконец узнаем, кто же этот таинственный некто (некто), не дающий Петьке с Чапаев отправиться на заслуженный отдых. Возможно, в следующей части героев занесет в Атлантиду с целью спасти ее от затопления, в чем им будет помогать Анка-русалка. Возможно, они попадут в фантазийный мир, завоеванный злобным некрономом Фурмановым, чтобы помочь Анке-лучнице его отвоювать. Возможно, где-то в далекой-далекой галактике Чапай Скайуокер и Эр-Два-Да-Петька остановят темного лорда Кузьмича с его звездами смерти. Да мало ли куда занесет вечных героев долгого (я надеюсь) сериала — главное, чтобы фантазия и чувство юмора работали на полную катушку. А то уже сейчас разработчики как-то зашиклили на инновационный угрозы в адрес древних Гадюкино — нехорошо. Впрочем, думаю, если они при разработке «ПиВиЧа 5» вновь объявят прорывающуюся народными идеями, все у них должно получиться — первая попытка на то и первая, чтобы быть не самой удачной, но так ли?

Обли Чапове с Петькой поезд у белых. Василий Иванович посмотрел — в одной из цистерн спирт чистый как слеза. Ну, чтоб бойцы не слились, написал он на ней «С2Н5ОН» — дескать, неграмотные, не догадываются, и ушел. Возвращается — цистерна пустая, все красноармейцы пьяные. Он одного за ширку поймал, спрашивает:

— Откуда узнали, что спирт? Специально ж непонятно написал.
— Да глянули, надписи какая-то непонятная, а дальше в скобках — «ОН!» Попробовали — и правда, он...

Tom/Doc/KEPTIC kertis@torba.com

WARLORDS IV

HEROES OF ETHERIA

Ход героя

Они пришли неожиданными гостями. Неожиданно и неотвратно, подобно урагану, — и города горели, подобно свечам, на их пути. Сталь против стали, магия против магии, ярость против ярости, смерть против жизни. Их прихода никто не ждал, и пограничные города



были потеряны раньше, чем наши военачальники сумели понять, что к чему: раньше, чем были вызваны подкрепления с дальних рубежей; раньше, чем Совет осознал величину нависшей над нами опасности.

Годы мирной жизни сделали нас изнеженными и доверчивыми. Мы почти разучились воевать, утратили инстинкты бойцов — куда делись наше умение предугадывать ход противника и наносить опережающий удар там, где нас не ждут? Куда делись наши воспоминания в песнях и балладах героев?

Ушли... Погибли в мелких междоусобных стычках, разжигая, почивая на лаврах былых побед. Их больше нет. Почти никого.

Остались лишь я.

Вот только хватит ли моих сил, чтобы предотвратить гибель темных эльфов? Чтобы остановить лавину орков? Чтобы понять, что заставило их напасть на нас?

Не знаю. Знаю одно — если не знаешь, что делать, делай шаг вперед.

Ход игрока

Давно это было, ох как давно. Помнится, тогда я, как и Ранд, работал в Совете клубов любителей фантастики Украины. И у нас был офис, в котором стояли компьютеры. Модные компьютеры — ХТшки, двойки и одна тройка ☺.

И вот в один прекрасный день нам принесли новую игру — Warlords. Как вы понимаете, это была первая часть, и именно этот момент можно считать точкой отсчета. Это был момент, когда я осознал, что играть в пошаговую стратегию с живыми противниками — это не просто круто, это... Это каннибализм!

Эх, какие времена были... Сейчас наш фанатизм вспоминается с улыбкой, а тогда за игрой мы проводили сутки, да что там сут-

ки — один раз партия затянулась почти на двое суток!

Не могу с уверенностью утверждать, что именно «Warlords» были первой пошаговой стратегией с поддержкой мультиплеера, не знаю, честно. Но она оказалась первой попавшейся в наши руки, и навсегда осталась одной из любимых. Это уже потом появились «Герои», мощный линком в тыл отправившие «Лордов Войны» в придворные кусты. Это было позже, значительно позже.

Первая и вторая части сериала определенно заслуживают памятник и все почести, которые положено отдавать погибшим воинам. Третья часть, увы, при всех своих достоинствах, их, была значительно слабее.

А потом о «Warlordax» забыли. Они стали историей, пылью под сапогами Героев. И мало кто верил в их возвращение. Я верил. Хотя понимал, что с «Героями» им не сравниться, разве что разработчики изменят игру до неузнаваемости — но какие же это тогда будут «Лорды Войны»? Разве что «Герои Войны» ☺.

Но — верите или нет, а время «Героев» прошло. А вот наступило ли время «Warlordax»?

Посмотрим.

Ход героя

Вы ведь знаете, что такое война? По глазам вижу, знаете. Наступались сказок... Ага, наша армия, а впереди герой на белом коне. Или псади, Или не на коне. А может, и вовсе не герой. Сражения, захваты вражеских замков, исследование руин, выполнение квестов... Романтизм, короче.

А на деле все совсем не так. Нет, сражения, конечно, есть, куда ж без них, вот только схватить шапку и тут же помчаться крушить врага — значит проиграть. Еще и планировать нужно. Города укреплять, армию готовить, думать, куда и какими силами нанести удар. Да и сама война — дома непредсказуемая. К примеру, сегодня твои враги, завтра твои союзники, а кто знает, что будет послезавтра? Может, эти самые твои, воспользовавшись отсутствием хозяина, нагрянут к вам в дом и съедят любимую собаку?

Нет, мальчики, война — это не сокрушительные атаки, не бликеры. Это тщательное планирование, это постепенное движение, где каждый шаг, каждый ход — ход к победе или полному поражению.

Ход игрока

Сразу хочу предупредить, камрады, в этой статье вы не дождетесь советов и подробного анализа игры. Все это будет, но чуть поз-

же. Можно пройти «Warlordax» за пять дней — можно, а вот разобраться в тонкостях за это время сложно. Впрочем, это ведь обзор, правильно? Поэтому забьем большой гвоздь в стену, повесим на него табличку «вскрытие покажет» и займемся привычным делом.

Итак, первый же взгляд на игру порадовал в моей памяти полузабытые ностальгические воспоминания. Нет, не предыдущие части игры я вспоминал, а, как это ни странно, «Героев». Есть что-то неуловимо общее в графике, в моделях зданий. Есть что ж, успокаиваемся и напротив пункта графика смело ставим плюс — те, кто боялся, что разработчики представят нам «трехмерное нечто», могут вздохнуть с облегчением. Графику можно классифицировать как «привычную». Не крутую, и не устаревшую, а именно привычную и достаточно красивую.

Что у нас дальше? А дальше игра. Начнем с кампании — тут все просто, выбираем одну из десяти рас, создаем нового военачальника (кстати говоря, тут, что ваш военачальник участвовать в боях будет только в одном случае — если враги нападут на столицу) и приступаем.

Да... Не могли, ну физически не могли против создатели игры мимо возможности встать в нее столь модный ролевой элемент. Теперь наш любимый герой и два любых юнита (или героя) вместе со всеми штатками и заработанными бонусами будут переходить с нами из миссии в миссию. Ура! Вот за что я люблю ковбоя, так это за подобные вещи. Знаете, как достает, когда растишь-растишь своего героя, холишь и лелешь, а потом — бац... в новую миссию, с новыми героями...

Принимать, организовано все довольно-таки оригинально — не только ваш герой и ваши юниты поднимают свой уровень, его поднимают и военачальник, но не во время игры, а после окончания очередной миссии, и с каждым новым уровнем мы можем изучать (а потом и применять в игре) новые, очень полезные фишки. Такой вот ход конем — вспомните «Дисциплины», том тоже в вашей столице безвылазно сидел юнит, но толку от него в игре не было (кроме обороны, ясное дело) — а тут вот как все интересно обернулось.



Что меня порадовало, так это то, что разработчики не отказались от фирменной warlordaxской системы, ухитрились вложить в нее новые, полезные и оригинальные фишки. Какие именно? Помните, как раньше проходили в игре бои? Строим юнитов в определенном порядке, и когда начинается бой, они дерутся строго по очереди. Честно скажу, не очень прилично. Разработчики это отично

поняли — но что прикажете делать? Устроить бой, как в «Героях»? Чтобы воевала вся группа? Назовут кланом. Значит, изменения должны быть незначительными, чтобы игрошка не потеряла своего «лица», но ощутимыми. И вот



пожалуйста — решение простое и почти гениальное. Да. По-прежнему юниты дерутся по одному — пока не убьют их или они не переубьют своих врагов, но теперь очередность боя — кто после кого будет атаковать — выбираете вы. Прямо во время боя — посмотрели на солдат противника, прикинули расклад и делаете ход. Почти как в кортах ☺. Это маленькое нововведение, кстати говоря, привнесло в игру тактический элемент, которого ей, чего уж греха таить, раньше так не хватало. Конечно, бой как в «Героях» или как в «Дисциплинах» интересней и зрелищней, но перед нами не клон, а самостоятельная игра со своей историей и традициями, и зобовывать об этом не стоит.

Дальше... Чем мы обычно занимаемся в пошаговых стратегиях — правильно, захватываем земли врагов и ресурсы. Забудете. В «Варлордах» по сути нет ресурсов, которые вам придется захватывать. Ресурсы есть, а вот захватывать их в буквальном смысле не выйдет. Как так? А вот как — первое: ресурсов в игре аж два — золото и мана. Золото тратится на содержание и строительство армий, а также на апгрейд города, а мана — ясное дело, на создание и использование заклинаний. Чтобы добыть золото, нам придется захватывать замки противника и шириться по руинам, причем, что весьма интересно, у каждого замка есть еще и вспомогательные постройки, принадлежащие ему — одни добавляют золото, другие ускоряют производство юнитов, третьи добавляют им дополнительные ходы или атаку — вариантов масса, и это делает игру еще более интересной. Что лучше — захватить замок, который приносит больше денег, или в данный момент нам важнее производство? А может, вообще стоит предпочесть тот дальний замок, в котором мы сможем получить квест? А может, замок вообще стоит просто разрушить, чтобы не тратить свои силы на его оборону и сразу получить определенную сумму денег?

Думайте, командры, думайте. «Варлорды» — именно то игра, где думать стоит.

Продолжим экскурс в интересное? Да сколько угодно — давайте поговорим об устройстве кампании.

Что, ничего оригинального? Ошибаетесь. Кампания в «Варлордах» необычайная!

Итак, игра начинается в определенной точке карты, нам показывают ролик (точнее,

слайд-шоу), после чего мы принимаемся за выполнение первой миссии. Выполнили? Отлично. Смотрим на карту, и что мы видим?

Опанки, а перед нами открыт не один, а несколько участков карты — мы можем пойти в доступные области, а можем поманить в следующую точку. «Следующая точка» — это продолжение сюжетной линии, а «доступные области» — не что иное, как привычные нам по RPG побочные квесты. Естественно, как и во всякой RPG, чем больше побочных квестов вы пройдете, тем лучше прокачаете своих героев, тем больше полезных шмоток соберете. Мечта маньяка, одним словом ☺. Примеч, выполняя различные миссии, мы не только поднимаем опыт героев, а еще и... можем получить под управление новую расу, которая станет доступной в следующих миссиях. Оригинально. Хотя лично я остался верен своим темным злымкам.

Еще один — не приколы, а так, прикольные: те герои, которых мы переносим в следующую миссию, присоединятся к нам не сразу. Не пугайтесь, если вам придется начать играть новым непривычным героем — ваш герой просто подождался в пути, но он придет. Он не может не прийти ☺.

Ход истории

Небольшая историческая справка для тех, кому интересно. Первая часть игры появилась в далеком 1991 году, и разработала ее компания **Strategic Studies Group** — кстати, единственная известная мне оверслейская компания, дававшая хорошие игры. Но сравнительно недавно компания разделилась на две, и права на серию получила никому не известная **Infinite Interactive**. В свое время это известие меня несколько насторожило — мало ли чего там новички навяжут. Но оказалось, что кампанию возглавляет некто **Стив Фоукнер** — всего-навсего создатель предыдущих игр серии ☺.

Ход героя

Странный сегодня день. Свиновосы тучи полностью скрыли от нас небо. А может, это и не тучи, а дым? Дым от сожженных городов? Городов, сожженных врагами, городов, сожженных нами. Какие входы войдут на полях, засеянных костями? Какие сады будут рассказывать барды о наших подвигах будущим поколениям, да и будут ли? Ведь если мы проиграем, победители смеяться с грязью всю память о нас.

Если мы проиграем... Нельзя думать о поражении. Пусть силы неравны, пусть враг уверен в своих соплатках и своей магии, пусть. Еще не слета последняя песня, еще не окончилась последняя битва.

Кости брошены, но герои пока не знают, как именно они упадут...

Ход игрока

Я не стану пересказывать вам сюжет кампании, сами увидите. Скажу так: он, конечно, не оригинален, но мне понравился.

А сейчас я хочу немного поговорить о плохом. Да, и плохое есть. Плохое не может не быть ☺.

Первое, что стоит отнести к минусам — это искусственный интеллект врага. Причем это касается и тактики и стратегии — действия противника абсолютно предсказуемы. Более того, большинство миссий в игре я проходил, пользуясь одним алгоритмом — захватываем ближайшие замки, начинаем строить в них армию, герой (при поддержке семи юнитов помощнее) шорится по карте и выполняет квест, обыскивает попавшиеся по пути руины, потом обнаруживаем столицу противника, стягиваем туда максимум сил и захватываем ее. Все. И пусть армия противника в десять раз сильнее, пусть у него огромные запасы золота и маны — это не поможет. Как правило, трех-четырех мощных отрядов хватает для захвата любой столицы, ведь их гарнизон не может насчитывать больше шестидесяти юнитов (включая военачальника). Это минус, да. Впрочем, на маленьких картах, где у вас нет особого времени на развитие и создание ударных кулаков, противник может доставить вам массу неприятностей — это он умеет.

Второй минус — однотипность квестов. Четыре точки на карте, четыре руины, которые вам нужно осматривать, четыре вещи, которые нужно собрать, чтобы получить награду. Не очень оригинально, не находите?

Собственно, на перечислении минусов я, пожалуй, и закончу. Нет, есть еще всякие мелочи, приятные и не очень, но они терпят на фоне всего остального.

Вывод. Общий.

Я воевал.

Я играл.

Я играл войну.

Я прошел игру.

Я остался жив, но я знаю, это не последняя война.

Я начал играть в мультиплеер.

Мне нравится эта жизнь.

Мне понравилась эта игра.

И пусть жизнь полна жестокости и несправедливости — живите!

И пусть в игре есть свои недостатки — играйте.



Ибо, выбирая между жизнью и смертью, нужно выбирать жизнь.

Ибо выбирая, играть ли в старые игры или в новые, нужно выбирать старые.

Если это, конечно, не жизнь без чести. Если, естественно, игра не отстой. Но наша чиста пока незапятнанна. А эта игра достойна того, чтобы в нее играть.

А значит — живите.

А значит — играйте.

Станислав СТЕПАНЧЕНКО aka Степа

GUNLESS

Всем нам знакомо чувство безысходности, когда, как выразился Админ Ада, «все игры уже осточертели». А дело все в том, что часто мы забываем о таком простом и интересном жанре, как аркада. Нет, в этой статье речь пойдет не об аркаде. Точнее, об аркаде, но сильно разбавленной элементами RPG и стратегии. Встречайте — лучшая аркада всех времен и народов — **Gunless**.

Разработчик: Максим Лейбович
Системные требования: приемлемые ☺
Дата выхода: 2003 год

Жил-был Степа...

Вообще-то, здесь должна была быть баллада о ДЗВР... Но когда я начал писать эту статью, у меня вдруг пропала всякая охота рассуждать о злобном Ранде, плодном Бондде и злопамятном Момыке. Потому что Ранд не злой, БондД не злопамятный, а Момык не злопамятный, и им не за что на меня

теориты — это еще ничего... На корабле стоит оружие, используемое в урановых шок-тах (!) с самоонводкой (!!!). Но... На корабль движется огромный астероид. Единственный шанс на спасение — катапультирование... И тут начинается первая миссия...

Первая миссия...

Эх! Ох! Да что ж это такое! Да куда ж его несет! Да сколько ж еще лететь-то? Да что ж это за пытка такая! Эх... Разбилась... Но... Что за?

Это были первые мои мысли. Когда я засел за «Безоружного». Начал я играть на ОЧЕНЬ крутом корабле, как уже выяснилось, по сюжету пришлось расстреливать метеориты. Управлять, благо, можно и мышкой. Асы сейчас презрительно фыркнули — что ж за сложность-то с помощью курсора стрелять? Я их разубеждать не собираюсь, пуской попробуй.

Ну так вот, начал на ОЧЕНЬ крутом корабле. Счастье длилось недолго. Круто корабль разбило тем самым астероидом, и вот я лечу на шлюпке — мелком зеленом хлипке и абсолютно безоружном (gunless ☹) корабике. Двух мелких метеоритов хватает, чтобы сделать из него лепешку. Не обольщайтесь — хватит и одного покрупнее ☹.

Примечательно то, что первую миссию проиграть невозможно. В итоге, вы все равно окажетесь на станции ОКС (Объединенных Космических Сил). Если не разобьетесь, то вы до нее доплетите своим ходом, а если таки угробитесь, то (как расскажет вам капитан Маркон) вас подберет спасательный катер ОКС.

Сюжет — дело необычное.
Часть вторая

злиться... А может, просто потому, что «Ганлесс» — не такая игра, статья о которой надо «фростяливать» байками о ДЗВР. Здесь вполне достаточно личных эмоций... Ну ладно, я не буду «тянуть резину» и сразу перейду к делу. Итак, слушайте собственно про игру.

Сюжет — дело необычное

Те, кто внимательно читал вступление (если кто не знает, то оно курсивом выделено ☺), сейчас же возмущаются — какой такой сюжет? Аркада ведь!

Объясняю еще раз. «Безоружный» — аркада с элементами ролевухи. В чем эти элементы проявляются, я расскажу позже. Но одним из этих элементов является сюжет.

Сюжет довольно прост и интересен.

Обычный космический пилот, торговец, эдакий космический вангер ☺, получает заказ на доставку урана с Плутона на Марс. И вот он уже в космосе, от нечего делать наш пилот предается сладким мечтаниям о награде и личной благодарности Ранда ☺. Рано радовался парень... Он внезапно попадает в скопление метеоритов. Причем это совсем странно, ибо метеориты буквально материализовались из воздуха — секунду назад на радаре не было ничего, и вдруг зарегистрировано большое скопление. Ме-

дома. Без единого ГК (галактического кредита) в кормане. Но! ОКС очень нужны новые кадры, так как это работа довольно опасная, и в живых осталось только тридцать полевых агентов. Рекомендую согласиться. Тогда откроется весьма интересная ветка заданий, и (это главное ☺) вам дадут неплохой (но все равно слабый) кораблик плюс 350 ГК на обмундирование. Если же не согласитесь, то вам скажут, коли передумаете, вас всегда будут рады принять... И полетите вы на хиленькой маленькой безоружной шлюпочке «валить» полчища врагов...

Ехал парень, ехал парень...

Вы как умный человек поступили в ОКС. Иначе у вас абсолютно нет никаких шансов выжить в системе Ксенона. Об оснащении корабля и прочее я расскажу в следующей главе. Пока что несколько слов об основном ролевом элементе игры.

Итак, свое имя вы называете в разговоре с капитаном Марконом. Экран игрока, где вы собственно и будете редактировать свое alter ego, открывается просто. Сначала вам нужно будет перейти в экран корабля (по умолчанию Enter), а потом найти в левом нижнем углу (над трюмом) свое имя. Кликаете на него — попадаете в экран игрока. Информация — стандартная менюшка. Сколько экспы есть, сколько на-

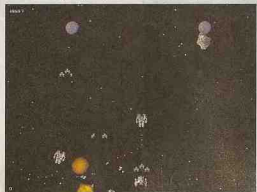


Как выяснилось, эта станция расположена возле планеты Ратабага, что в системе Ксенона! И к тому же вы — «обыкн. 314». Ученые чего-то перемудрили, и вы телепортировались в систему Ксенона. Так вот откуда взялся этот метеоритный дождь! Это не он возник ниоткуда, а вы в него attitude возникли ☺.

Итак, вам предлагают интересный, правда, довольно пыльный вариант заработать. Вы за несколько миллионов световых лет от

да и т.д. Далее — экран «Новых». С самого начала вам дается только два новыка: торговля и пулемет. Ну что, так ведь ☺? Но не бойтесь — список ваших новыков можно увеличить. В частности, на планете Ратабага есть тир. В нем предлагается испытать новую пушку [по неподвижной мишени, по проползающим сверху мишеням,

по кружащимся вокруг корабля мишеням) или (уплатив определенное кол-во ГК) потренироваться в обращении с лазером. Вы стоите внизу экрана, не можете сдвинуться



вверх и стреляете по проплывающим сверху мишеням. После этого у вас появятся еще и новые **лазер**.

Но на первых порах эти навыки вам не пригодятся. Поначалу решает очень многое новых торговли. Вы ведь знаете, что если уничтожить врага, то из него могут выпасть деньги? Деньги будут сыпаться довольно часто (ибо врагов довольно много), но размер каждого бонуса зависит от размера **навыка торговли** Какой простор для читера! Потому как, если вас убьют, то вы просто вернетесь на ближайшую планету со всеми трофеями, но нулевым запасом энергии. Но при высоком **навыке торговли** перезарядка (она вообще относительно дешева) окупится раз в десять! Несправедливо! Хотя признаю — без этого навыка жить практически нереально — именно бонусы составляют около трети ваших доходов. Добы не чистерствовать, прокачайте «торговлю» где-то до семерки, и хватит... Этого вполне достаточно, чтобы получать доход помимо основной зарплаты.

Ну ладно, а то я уже прямо стратегию победы расписал... Каждая единица **навыка пулемета** добавляет еще единицу механического дедеджа (дедедж бьется разных видов, катит) к каждому выстрелу. **Навык лазер** действует аналогичным образом.

Вторая, пардон, уже третья закладка — «**Подвиги**». Интересная штука. Все ваши героические поступки. Например, если вы сможете мармарино-торговцу на Регосе уничтожить бандитов за поставку безприспасов по льготному тарифу, то в графе «Подвиги» (естественно, по успешному выполнению этой миссии) будет записано: «Исбавил мармарино от банды врагов».

Четвертая графа — «**Достижения**». Здесь сообщается о вашем звании в ОКС, ваших контрактах, ваших достижениях в тире и так далее.

Ну и пятая, последняя графа — «**Задания**». Тут, я думаю, все ясно.

...А под парнем ехал конь

следующий элемент RPG в Gunless'e — это возможность самому оснащать корабль. Слотов довольно много. В графе «**Оружие**», естественно, слоты под возможное оружие. В графе «**Направляющие**» можно либо на-

водить оружие вручную, либо помещать направляющие приборы. Слоты наводки соответствуют слотам оружия. И отвечают они, само собой, за соответствующее оружие. То есть если у вас три оружия, то вы можете положить круговой направляющей в крайнее левое гнездо, и левая пушка будет стрелять по кругу. Можете положить рассеиватель в правое гнездо, и правая пушка станет стрелять буквой **Y**. Можете, например, направить переднее оружие влево (просто переведите нарисованную стрелочку влево). Таких комбинаций бесчисленное множество.

Еще без чего не сможет прожить ни один корабль — это **приемник**. Именно он принимает бонусы (если приемник не взять, то вы просто «пролетите» над бонусом).

Ну и главное защитное средство — **это щит**. Советую на подъемнике, выданные вам Марконом, купить именно щит. Все остальное на корабле есть.

Для пулемета нужны патроны (строчно, да @?). И есть оружие, которое потребляет энергию. Для справки: энергия — это ВСЕ для корабля. Энергия — это жизнь. Энергия — это скорость. Энергия питает кучу всяких нужных и ненужных приборов. Энергия нужна как для боя, так и для межпланетных перелетов. И энергия восстанавливается ли-



бо на заправках/магазинах, либо в бою, где из врагов иногда (очень редко) выпадают столь нужные бонусы. Энергия может также восстанавливаться сама, если вы купите солнечные батареи.

Как я уже говорил, если вас убивают, то с вами не будет никакого Game Over'a. Вы просто появитесь на ближайшей планете с нулевым запасом батарей. Их нужно будет зарядить заново. И, как уже тоже говорилось выше, эта игра — раздолье для читера. Так что рекомендую просто загрузиться.

Ах да! Как же я мог забыть! Изюминкой Gunless являются межпланетные (и даже межгалактические) перелеты, на которые тоже нужна энергия. Если энергии мало, вы не долетите (а иногда не сможете вылететь). Так вот, планеты имеют свойство **ВРАЩАТЬСЯ** по своей орбите! Причем все логично: планета Регос вращается вокруг Ксеона, а вокруг Регоса вращается его спутник (кажется Фехес, если я правильно помню). Для того чтобы планеты вращались быстрее, просто выставьте скатие времени больше...

Советы по игре

В магазинах, как и надо ожидать, столько всякого хлама, что просто глаза разбегаются. Из всего этого изобилия половина нам не нужна, а другая половина не по карману. Думаю, здесь разберется сам. Именно в этом игра почему-то сильно напомнила мне «**Космических рейнджеров**» — базы, задания, награды... Первый



свой хороший корабль вы получите после того, как разобьете метеоритный дождь, направляющийся на станцию. Поставьте на него два стреловых пулемета — вам хватит. На первых порах это вообще лучшее оружие в игре.

Никогда, слышите, — НИКОГДА не забывайте заряжать батареи перед вылетом на задание. От этого зависит ваша жизнь.

Играйте только мышкой. Корабль слишком маневренный для того, чтобы использовать клавиатуру.

Естественно, уклоняйтесь от пуль. Всегда собирайте бонусы энергии. Пытайтесь также собирать деньги (как-никак, а деньги есть деньги...) — если это не угрожает вашей жизни...

Ну вот, теперь и про ДЗВР...

К главному корпусу Департамента на огромной скорости несся космический истребитель «Смерч-Мх. Удивительно, что пилот не стал с характерной для новичков наглостью вынудить ворота штаба и лопиться в дверь Ронда. Возле сомов ворот истребитель сбавил ход. Пилот вынул из люка и показал охране удостоверение агента ДЗВР (которое Степа в свое время нашел в столе у Манька), и таким образом избавился от необходимости идти в кадеты». Охранник, уже подготовившийся пристрелить нахала, слегка обалдел, но чисто механически открыл ворота. Степа направил корабль в ворота и на средней скорости полетел к дверям Ронда.

Вежливо постучав, Степа открыл дверь. Ранд сидел за столом, не отрывая глаз от экрана и не обращая на Степу никакого внимания. Степа не стал нервничать и просто спокойно положил свой на стол, удивился, вежливо закрыв за собой дверь. Шефа злить не надо...

Вывод

Пуль всех рулей, играть однозначно. P.S. Игру брать отсюда: <http://mlracer.chat.ru/download/Gunless.zip>

Очень часто, дискутируя на тему лучшей ролевой игры или наибольшей свободы действий, или наиболее ожидаемого проекта, принято упоминать третий «Фоллаут». Упоминать в том контексте, что, конечно, много выходит ролевух, одна лучше, другая хуже, но, как бы там ни было, когда появится третий «Фол», все они просто уйдут в его тень. Это игра задолго до начала разработки была негласно объявлена шедевром. Любый автор, любое печатное или интернет-издание, любой игрок поставит ей высший балл уже за одно название. Ее принято считать венцом эволюции RPG. Все надеются на ее скорое пришествие, но одновременно все понимают, что в



ближайшее время этого не случится точно. Хотя, кажется, это мало кого волнует — ожидание праздника лучше его самого, и потому в любом споре относительно любой RPG фраза «клядо, зато вот в третьем «Фолле» все будет, как надо» оказывается последней и всех примирившей.

Появляется множество слухов, иногда абсолютно нелепых, но Инету путешествуют «экзотические» скриншоты, а игроки ответственность с удовольствием все это проглатывают. В том, что эта игра появится, никто не сомневается, — при таком количестве поклонников не начать ее разработку было бы, по крайней мере, просто глупо. А нам остается только сидеть и предвкушать, какой именно будет игра мечты. Чем, собственно, все и заканчивается уже несколько лет. Каждый ждет чего-то своего, но все сходится во мнении, что игра будет действительно великой.

А теперь посмотрим на это с другой стороны. Третий «Фоллаут» видится всем идеальной игрой. Естественно, ничего идеального не бывает, но только не в этом случае. Заподозрить, что в ЭТОЙ игре появится хоть один недостаток, считается кощунством. Человека, допустившего такое предположение, скорее всего, тут же закидают камнями. Никто и никогда не рисковал с подозрением прикоснуться к завесе, скрывающей будущий шедевр. До этого момента. Текст, который вы держите в руках, в какой-то мере унаследован. Вы можете с ним согласиться или нет. Вы можете назвать это топаньем святыми. Можете читать или не читать его. Но от этого он не потеряет своей значимости, и правды в нем не убавится.

Сразу предупреждаю, если вы — фанат игры или у вас недостаточно крепкие нервы, вам

лучше бросить чтение сейчас же, а этот номер журнала сжечь, чтобы информация не попала к кому-либо еще, и вы не стали разносчиком болячек сомнений. Потому что далее по тексту будет раскрыта причина, по которой Fallout 3 НЕ станет шедевром. Даже более, возможно, провалится. Итак, рискующих продолжить чтение попрошу пристегнуть ремни. Мы начинаем.

Давайте сразу, чтобы избежать недомолвок, найдем причины дичайшей популярности первых двух частей. Если попросить любого игрова в них человека навскидку назвать самые запомнившиеся аспекты игры, в девяносто процентов случаев вы получите ответ: «Атмосфера, стиль и свобода действия». Три кита, на которых держится «Фол». За них цепляется еще несколько более мелких составляющих, но эти — основные. Присмотримся к ним поближе.

Вспомните, какое чувство поселило вас, когда двери убежища заглохли, и вы впервые очутились в мире первого «Фоллаута». Обреченность. Мир обречен. Вы обречены. Какая разница, найдете вы водный чип или нет, мир УЖЕ умер. Жизнь, бурлящая на трупех собаки в жаркий день. Это не возрождение старой цивилизации, это поедание ее останков. Крышечки вместо денег. Такой нам запомнилась первая часть. Такой она останется навсегда.

С приходом второй части кусочек прежней атмосферы был безвозвратно утерян. Цивилизация вышла. Идет активное развитие. Новое оружие, новые города, новое снаряжение. GEKK. Появляется НАДЕЖДА. Игра прозвонила уже от начала до конца. Такой запомнилась нам вторая часть.

А теперь подумайте, чем должна выделяться третья, чтобы также запомниться? Продолжение эксплуатации старых разработок делает атмосферу заезженной. Изобретение новых убьет ее. Мне не хотелось упомянуть здесь пример наживы на имени с приставкой Tactics в названии, но придется. Вспомните таинший веселый мирок с криво из кетчупа, пластиковыми персонажами и картонными городами. Понимаете, что я имею в виду? А ведь, казалось бы, все пропорции были выдержаны. Причина неудачи Tactics кроется в том, что его делали не те люди. Не сомневайтесь, если бы его делала Black Isle, все получилось бы. Да что там говорить, даже если бы они выпустили какую-нибудь Fallout Rally XP Edition, атмосферы в нем не убавилось бы.



А ведь третий «Фол» то же будут делать совершенно не те разработчики, что раньше. Большинство членов команды, работавшей над первыми частями, давно покинули компанию. Они тоже попытались заняться своим делом, но особых успехов не наблюдается. Почему «Арканум» от Troika games не стал чем-то из ряда вон выходящим? Ведь уж что-то, а эта игра имела все шансы. И оригинальный сюжет,

и интересный мир, и закрученный сюжет, и опять же атмосфера. Но не вышло. Люди погирли и забыли. Конечно, нашлись и свои поклонники, но все-таки это — не то. А ведь большинство его создателей в свое время приложили руку к Fallout. Дело, видимо, в том, что команда является целостным понятием, и при уходе хотя бы нескольких человек она уже никогда не будет прежней. Люди, которые принудили нас к смене, не смогут повторить давний успех. Все мы видели, как Мосту превратили продолжение «Терминатора» из иранского эпика в дебильного соперника «Очень страшного кино». Возможно, пример несколько неудачный, но все-таки в кино, как и в играх, также действуют законы entertainment. Думаете, в случае гейм-проекта что-то будет иначе? Думаете, пронесет? Как бы я хотел заблуждаться вместе с вами... Скорее всего, атмосфера погубит третий «Фоллаут».

Едем дальше. Стиль. С этой составляющей дело обстоит немного сложнее ввиду трудности точного определения. Но мы попробуем. Стиль первых двух частей формируется множеством аспектов. Уже упоминали атмосферу, графическое/звуковое сопровождение и общую открытость игры делами ее сверхреалистичности. Возможно ли это будет воссоздать в первоизданном виде? Худу снова все огорчить, похоже, что нет. Все что касается атмосферы, было изложено в предыдущем абзаце, так что ее здесь трогать не будем. Заметим только, что именно она в основном формирует стиль. Остановимся на графике. Что вы можете сказать о графике первых частей? Ужас-



ная? Устаревшая? Мрачная? Абсолютно правильно, и именно эти два и нравятся большинству поклонников. Схематическая изометрия вылезла в наше сознание как непреходящий атрибут «Фолла». А теперь подумайте, станут ли делать что-то подобное в продолжении? Не забывайте, кроме фанатов, разработчики рассчитывают и на обычных игроков, которым как раз не все равно, какого каче-

ство картинка у них перед глазами. Вспомните, за что больше всего хвалили «Моррвинда». Третий «Фоллаут» делают трехмерным, чтобы угодить большому количеству играющих общественности.

Возьмем еще одну особенность игры — беспрецедентная детализация мира. Вспомните уровень интерактивности. Естественно, он не абсолютен, но, по крайней мере, достаточен. Теперь подумайте, насколько трудно (невозможно) воплотить все это на трехмерном движке. Снова вспомним «Моррвинда», в котором банально нельзя выбить дверь. И поймем, что интерактивности первых частей разработчики не добились. Сотворить что-то подобное в 3D будет если не невозможно, то, по крайней мере, ОЧЕНЬ затруднительно и дорого. А лишние затраты при одинаковой выгоде от продаж не нужны никому.

Еще одной особенностью серии была потрясающая демократичность. Игра шла даже на самой слабой конфигурации. Каждый мог насладиться «Фоллом», не выкидывая денег на апгрейд. А это тоже имеет огромное значение. ID Software много потеряет из-за невероятной красоты Doom III. Сколько людей не смогут поиграть в него по причине требовательности к ресурсам? То же самое и здесь. Есть неохотка путей сохранения массовости игры. Можно сделать проект с огромным уровнем интерактивности, но с простенькой графикой. Этот вариант отпадает, не забывайте, нужно привлечь как можно больше игроков. Можно попытаться сделать ОЧЕНЬ красивую игру, но с маленьким и однообразным миром. Этот вариант, как вы понимаете, тоже выглядит глупо — Black Isle еще не сошли с ума, чтобы вредить своему ав-

торитету. Остается третий, единственно правильный вариант. Огромный мир, потрясающая интерактивность, полное 3D, качественный уровень детализации и, исходя из этого, огромные системные требования. Конечно, вы можете возразить, что к моменту выхода мощности возрастут до заоблачных высот, но одновременно вырастут и требования к графике со стороны игроков, так что все абсолютно правильно. Перед разработчиками встает проблема выбора, и каким бы он ни был, им придется чем-то пожертвовать. И эта жертва окажется фатальной.

А ведь каждая из вышеозначенных особенностей была частичкой стиля. И отсутствие в новой части хоть одной из них погубит его. А отсутствие стиля, в свою очередь, может погубить третий «Фоллаут».

Приступим к самой неоднозначной составляющей. Свободу действий каждый понимает по-своему, но если человеку удастся пройти игру так, как хочется ему, он будет считать, что свобода в ней есть. Я проходил «Фоллаут» следующим образом. Мой герой был очень тупым, у него отсутствовала харизма, а по мудрости он догонял тобуретку. При этом сила, ловкость, выносливость и удача лились через край. В качестве бонуса, естественно, был взят Bloody Mess. Я убивал всех, кого видел на своем пути, вместо покупки вещей, я снимал их с трупов. Если этот зверь заходил в город, то он не щадил ни женщин, ни детей. Убивая детей, Берсеркер, Гробокопатель, карма в глубоких минусах. И вот этим бездушным куском мяса, не умеющим связать двух слов, я и прошел игру. И могу подтвердить, да, там действительно есть свобода. Думаете, что в

третьем будет то же самое? Предвижу ваш истерический смех, но, похоже, что нет. Если игру сделают слишком жестокой, она получит какой-нибудь рейтинг вроде «after 21 only», а разработчикам этого не надо. Вспомните, в какой игре вам в последний раз дали убить ребенка? Я понимаю, это слишком жестоко, только последний отморозок станет заниматься таким, но все-таки в первых частях это BbLЮ. Посредством этого игровой мир сравнивался с миром реальным, и именно этого не хватает тому же «Моррвинду». Большинство людей хватает той свободы, что есть сейчас в других РПГ, но горстке людей вроде меня нужна свобода АБСОЛЮТНАЯ. И вот ее то как раз в следующей части не будет. И ее отсутствие, отсутствие прежней свободы, также может погубить третий «Фоллаут».

Возможно, все сказанное здесь кажется вам кощунством, ересью или даже пляской на костях. Но вы не можете не согласиться с этим. Потому что, как выясняется, под красивым панцирем слухов и домыслов скрывается маленькое дрожащее существо, медуза, которая тоет под первым же пристальным взглядом, незамутненным настоятельностью и фанатизмом. К сожалению. Конечно, я тоже надеюсь на чудо, тоже думаю, что все получится, также хочу великого продолжения великой игры, но все-таки нужно быть реалистами. Для всех нас будет лучше, если эта игра так никогда и не выйдет. Останется красивой сказкой. Хотя бы для того, чтобы в очередной раз, обсуждая новую РПГ, мы всегда могли сказать: «Ну ничего, выйдет Fallout 3, вот тогда-то все будет хорошо».

Передплатный
индекс: 08219

всі напрями фантастики
відомі письменники та початківці
критика та публіцистика
новини фендому
понад 200 сторінок щомісяця
зручний формат



**реальність
фантастики**

www.rf.com.ua
info@rf.com.ua

**Інша реальність існує.
Відкрий її.**

ЗАПИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

Цепная реакция

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

Мой дом — моя крепость,
и я в ней боец...

Вот, напрягаю память, пытаюсь вспомнить, сколько раз за свою жизнь я менял квартиры, районы, города... Много. Иногда я вез с собой много вещей, иногда переезжал «налегке», прихватив любимые книги, гитару и кассеты с музыкой. Иногда переезд доставлял радость, иногда печаль. По-разному бывало. В любом случае, переезд — это перемены, а уж к лучшему или худшему — вопрос отдельный, и сразу ответить на него затруднительно.

И вот, новый переезд, правда, на этот раз я не менял ни квартиры, ни города, да и вообще, переезжал не только я — переезжала вся редакция. И, кстати, даже на мой короткой памяти, уже не первый раз. И каждый раз что-то менялось.

Не буду загадывать, к лучшему или к худшему будут перемены — одно скажу, они будут. В любом случае, давайтесь лучше, чем стоять на месте.

Правда, теперь в гости к нам заехать не так легко, как раньше — далековато мы забралась. В тип. Это правильно, местоположение Департамента должно быть тайной, покрытой мраком ☹

Кстати говоря, хочу обратить ваше внимание на то, что наши телефоны тоже поменялись. Так что внимательно изучите выходные данные на стр. 30 и не забудьте внести изменения в записные книжки и ноутбук. Пригодится.

А все-таки, немного жаль... Я уже привык к своему протекающему чердаку, скрипящим половицам и топчущимся за спиной агентам — на новом месте мне этого всего будет не хватать. Интересно, как тут будет работать? А вдруг мое рабочее место находится в самом центре геопатогенной зоны, которая будет уничтожать действовавшую на кору головного мозга и понизит общий тонус организма? Вдруг вдохновению на третий этаж залетят тяжелее, чем на первый? Мое вдохновение вполне могло, на старости лет, обрости лишним жирком и подрастерять былую резвость... Буду сидеть тут, бездумно тыкать клавиши, думать, что же не выходит, а тем временем вдохновение, уставшее от бесплодных попыток взлететь, будет грустно пить пиво в ближайшей пивоварне ☹

Впрочем, ладно. В будущем нужно смотреть с оптимизмом, и пока никаких признаков вредносных излучений, ослабления железного организма и потери воображения я не обнаружил. Только до ближайшего киоска с... кофе и закуской идти далеко — это несомненный минус. До ладно, привыкнем. И ни к такому привыкли.

В общем, камрады, жду ваших поздравлений с новосельем и ценных подарков ☺
P.S. Цена нового адреса Департамента, на сегодняшний день, равняется десяти условным пол-литрам ☹

Отзывы

Приятно, когда идеи, высказанные в «Автоответчике», обсуждают. Причем не важно, были то мои мысли или письма читателей — главное, что отвечают, а значит, читают. Собственно, данная часть рубрики посвящается не столько вашим письмам, сколько вашим отзывам.

Первым будет, если не возражаете, камрад Ksardos:

Приготовьтесь, сейчас буду морозить.

Э-э-э, спасибо, конечно, но у нас, в Департаменте сезон отогревания еще не начался, так что и так не очень жарко.

Прошлый «Автоответчик» произвел на меня просто громадное впечатление, а точнее, та часть, где вы рассуждали про смысл жизни. Я не мог не среагировать на такие откровения и потому пишу это письмо, пытаясь достучаться до твоего внутреннего голоса, дядя Кертис.

Спасибо за зоботу, плевняничек. Я рад, что некоторые мои мысли нашли отклик у наших читателей. Хотя, и не все их правильно поняли, но это уже детали. Люди вообще редко понимают друг друга.

Когда человек начинает так глубоко рассуждать о смысле бытия, приходит время для действий. Я хочу посоветовать, можешь слушать, можешь нет. Кинь на какое-то время все к ситам, езжай автоостаном куда хочешь, чтоб не потерять интерес к жизни! А то в таком состоянии можно легко загнаться, а мы [читатели] этого не переживем и тоже загнемся. Так что ты, дядя Кертис, будешь виновником тысяч смертей невинных геймеров. Разве ты этого хочешь?!

Не, не хочу. Массовые самоубийства не моя стихия — я ведь доктор, моя задача лечить, а не калечить, а если уж убивать — то либо врагов, либо в результате вскрытия ☹

Насчет «кинуть все» и «автоостаном»... Мысль, конечно, интересная, но автоостаном мне стихия. Я лучше поддамся в горы. Горы лечат. Вообще, любая природа, живая, а не та, что в парках, излучает лучше любых лекарств — проверено. Вот, отпраздную Новый год и поеду. Надеюсь, что вместе с братцем и его сестренкой-двойняшкой. Все, пар я свой выпустил, теперь успокоюсь.

Прислушайся к своему внутреннему голосу!!!

Прислушиваюсь... Голос требует Интернета, горячего кофе и чего-то попить. Го-

лосу холодно и голодно. Это правильно — творчество на сытый желудок нонсенс — поэт должен быть голодным.

Ну вот, теперь предоставлю слово камраду Kenguy:

Здравствуй Том...или Дос...или КЕРТИС, нет лучше Дос.

Долго не решался тебе написать, но последние два «Автоответчика» вывели меня из себя!!!

Отрицательный результат — тоже результат, правда, товарищ Берия?

Что это типа за «осенняя меланхолия» (как будто в другие времена года ее нет) и что это за вопросы «зачем я живу»? Еще бы написал «один я на свете и никто меня не любит». Но ведь это неправда. Скажи, что нет ни одного настоящего дурака! Я почти уверен, что есть дети! Ради них!!! нужно жить, а те тысячи людей которых Ты делаешь счастливыми с каждым номером. Еще скажи, что ты себя силком заставляешь писать статьи. И эти перепалки с Glukkk... и другими, не поверю что в них нет души!

Теперь осень.

Ну и что, что грязь и дожди, весной НЕ МЕНЬШЕ! Зато, где в твоем саду (образно), весной — яблоки, груши, виноград, абрикосы и персики — НЕГУ. К тому же не у всех летом День рождения. И без осени никто бы не воссоздал весны и лето.

Это называется осенняя депрессия, а не меланхолия. Уже не знаю почему, но подавляющее большинство нервных срывов приходится именно на этот период. Может, играют свою роль ассоциации со старостью и близкой смертью?

Впрочем, у нас, кажется, не сеанс групповой психотерапии, так что объяснять, что и почему происходит я не стану. Примем это за данность — осенние депрессии бывают у многих. И они не связаны с друзьями, родными и близкими (не всегда связаны). Но речь в «Автоответчике» шла не о том. Что значит, вопросы «зачем я живу»? Ты никогда над ними не задумывался? Кстати, думая о смысле жизни, впадать в депрессию вовсе не обязательно. Это такой же вечный вопрос, как вопрос о любви, к примеру. И каждый сам для себя должен найти ответ на него. Или не искать и жить без смысла и цели. Выбор, камрады, за вами.

Да, кстати, в моем саду цвуты исключительно розы. Со здоровыми шипами, зато крутыми год.

А вот, на мой взгляд, довольно интересное письмо камрада Varg & Whitesnow, ответ нашей камрадке Ace:

В «Автоответчике» выпуска № 44 мы

[illegible]

manifesto

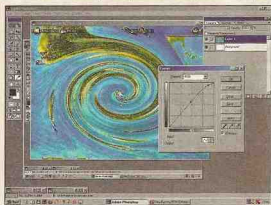
Adobe, —

как много в этом слове...

Кто из нас не слышал о таких титанах графики, как *Illustrator* и *Photoshop*? Кто не открывал удобные для работы PDF-файлы с помощью *Acrobat Reader*? Все слышали и все открывали. Причем пользуясь этими заслуженно популярными программами, немногие из нас задумываются о людях, благодаря которым мы имеем возможность работать с означенным ПО. Данная статья мы постараемся обратить ваше внимание на доблестных разработчиков из компании *Adobe* и поведать некоторые интересные сведения о жизни и деятельности этой корпорации.

Adobe Systems Incorporated. Это, ни много ни мало, американская корпо-

Предназначалась она для отображения графики в грациях серого ☹.



В сентябре 1988 года *Adobe* приобретает у братьев Нол права на распространение их программы. Лед тронулся окончательно: в феврале 1990, ледокол назвали **Photoshop 1.0.** **Photoshop 2.0** под кодовым именем **Fast Eddy**, вышел в июне 1991 года. Режим CMYK впервые объявился в «Фотопшопе» именно во второй версии программы. Макропользователи (в смысле, юзеры «макинтошей») были с «Шопом», как говорится, у истоков, и только с версией 2.5 програм-

Произошло это в 1998 году. Далее был выход web-довеска **5.5**, который испортит настроение *Macromedia* и продолжает «вредить» аналогичным образом и по сей день ☹. Когда в сентябре 2000-го года детишки пошли в школу, им на доске написали, что вышла **шестая версия «Фотопшоп»** ☹, в которой появились векторно-текстовые новшества. Сегодня же многие из нас используют **версию 7.0** — ей уже год с лишним.



рация, ведущий разработчик программного обеспечения для работы с графикой, полиграфии и публикации в WEB. Главный офис *Adobe* находится в самом сердце Силиконовой Долины, что в Калифорнии, — городе Сан-Хосе. Здания, украшенные логотипами *Adobe* и развевающимися американскими флагами видны за много километров.

Если сравнивать рынок подобного ПО с рынком видеокарт, где *Nvidia* соперничает с канадской *ATI*, то в данном случае корпорация *Adobe* противостоит канадская *Corel*, причем, на мой взгляд, первая пока что ведет в счете.

Генштаб компании построен в Сан-Хосе [это солнечная Калифорния, Америка]. Двадцатилетние *Adobe* отгуляла в прошлом году. Особую благодарность держатели акций компании могут выразить *Чарльзу Гечке (Charles M. Geschke)* и *Джону Уорноку (John E. Warnock)* как прародителям этого компьютерного гиганта. Хотя справедливости ради надо заметить, что история «народного» растрового редактора *Photoshop* началась не в этой славной компании. Жизнь доказывает, что зачастую гиганты мира ИТ рождаются в гараже или тому подобным условиям ☹. Так и *Photoshop* начался с... приложения к диссертации, которую защищал в 1987 году некто *Томас Нол (Thomas Knoll)*. Он создал программу, которую назвал *Display*,

и только с версией 2.5 программу увидели пользователи *Windows*, которым ранее приходилось использовать другой софт.

Чем хорош тот «Фотопшоп», который знаем мы? Тогда прежде ответьте мне на вопрос, чем хорош торт «Наполеон»? Вот именно, оба продукта слоены! Именно в третьей версии *Томас Нол* «взорвал бомбу» — концепцию слоев. Новая версия **3.0** поступила в продажу осенью 1994 года. Макросы, сет-



ку и направляющие, а также корректирующие слои получили от разработчиков **Photoshop 4.0**, вышедший в ноябре 1996 года. **Photoshop 5.0** продемонстрировал полноту History, систему многоуровневой отмены и управление цветовыми профилями.

Порядка месяца назад в октябре компания объявила о своем новом программном продукте **Adobe Creative Suite**, в составе которого наравне с прочими разработками имеется и **Photoshop CS**.

Заглянув на <http://www.adobe.com>, вы можете купить все, что еще не купили. Здесь вы узнаете об *Adobe* все только самое хорошее ☹ и только на родном для разработчиков английском языке. В *Contact Us* — сколько не листай — Украины, да и соседей, не видать ☹. В разделе **Support** находим милый нашему сердцу **Download**. Кое-что нам может достаться «на шару» ☹. Например, бесплатно позволяют загрузить **ICC profile**. Хотите для *Windows* или для *MacOS* — все есть! На всех профайлов цвета хватит ☹. Хотите «дрова» к принтеру, но не простые, а постскрипт? Получите, распишитесь мышкой — в зокрахмах сервера приоткрылась коллекция **PostScript printer drivers**. Раздел **Products** покажет вам, что вы имеете дело с весьма плодотворной организацией — плодов-то уже за третий десяток перева-

лило. Некоторые имена, вероятно, будут малоизвестны отечественному пользовате-

доступный уже в 10-ой версии (с выходом Adobe Creative Suite появилась соответ-

ствующая версия **Illustrator CS** — Прим. ред.), предоставляет инструменты для создания высококачественной векторной графики для web. Владеть книжек в формате PDF не обходится без программы просмотра **Adobe Acrobat**. В меню компании присутствует также программа создания объемных шрифтов **Adobe Dimensions**. Известные программы для работы с видео — **Adobe Premiere** и **CoSa**

After Effects. Пользуется заслуженным спросом и издательская система **Adobe Page-Maker** для обработки

текста, иллюстраций и цветоделения. Пакет тесно интегрирован с другими продуктами компании.

«На развес» компания предлагает программы для создания web-сайтов — **GoLive** и **Live-Motion**. Появившийся в 1998 издательский пакет **Adobe InDesign** ориентирован на тех, кто профессионально занимается созданием, компоновкой, и версткой документов для печати и World Wide Web. На этот же рынок также нацелен бесплатный «двоек» к «Фотошопу» **Image Ready**. Не стоит забывать также о таком загадочном продук-

те, как **Adobe Streamline**, одна из функций которого — автотрассировка контуров.

Как видите, список не маленький, а компании всего двадцать один год. Для бизнеса это уже возраст, а для человека расцвет сил. Остается добавить, что 2600 человек нашли место под солнцем в офисе Adobe в славном городе Сан-Хосе. Филиалы компании расположены в Северной и Латинской Америке, Тихоокеанском регионе и в Европе.

Сей опус отнюдь не реклама Adobe, статья написана из желания рассказать об одном из прекрасных умений — концентри-

лю (например, **Acrobat Approval, Acrobat Business Tool**). Особенно хочется отметить **Page Maker**.

Имея кредитку, пользователь может в поле **Purchase** выбрать **Adobe Store**, попав таким образом в Интернет-магазин. Если вас интересует «Фотошоп», то он обойдется в \$609, закачивать нужно 237.1 Мб (это если для Windows, для Macintosh файл будет весить на 60 мегав больше). **Upgrade** обойдется в \$149, но интернет-канал прогнется на ту же сумму мегабайт, как и при покупке с нуля.

Чем еще славится компания Adobe, годовой доход которой примерно равен \$1 млрд? Векторная гордость — **Adobe Illustrator**,



ровать усилия, знания и желания людей в нужное время в нужном направлении. Это и определяет успех.

www.igrograd.com.ua

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

Александр КОНДАУРОВ, руководитель отдела научно-технической информации компании K-Trade

Погоняем Radeon?

Пока два основных разработчика графических чипов бьются не на живот, а на смерть в попытках хоть немного обогнать друг друга, тратя свои силы не только на

в продаже видеопроцессоров — **ATI Radeon 9800 Pro**, позиционировалось разработчиками как решение, позволяющее добиваться максимально возможного быстродействия, по крайней мере, до выхода следующего поколения видеочипов. Естественно, высокая производительность платы класса High-End должна достигаться без ущерба для других параметров, в частности, шумовых и тепловыделения. Потребляемая чипом мощность находится целиком в руках ATI и, скажем прямо, в погоне за скоростью поднимается все выше и выше. А вот задача не допустить выделяющееся тепло внутрь и так уже далеко не прохладного компьютерного корпуса оказывается полностью лежащей

серьезной игровой карты критичен производимый ею шум, особенно на фоне всеобщего «заглушения» практически всех шумящих компонентов компьютера.

Альпийский подход

Справиться с вышеописанными задачами тайваньскому производителю помогла фирма из альпийского городка Пфиффихон (Швейцария) **Arctic Cooling**, создавшая систему охлаждения видеопроцессора, выбрасывающую нагретый радиатором воздух наружу через выпускное отверстие в планке задней стенки системного блока. Большой размер радиатора и ограниченность высоты системы охлаждения (она и так занимает место над одним PCI-слотом, расположенным рядом с AGP-слотом для видеокарты) обусловили применение вентилятора центробежного типа. Последний обеспечивает значительный воздушный поток при небольшой толщине крыльчатки, при этом не требуется высокой скорости ее вращения. Эффективность охлаждающей системы оказалась замет-

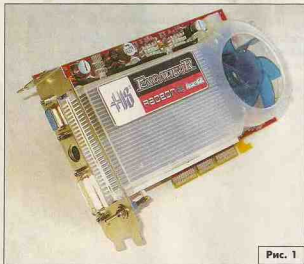


Рис. 1

совершенствование кристаллов, на и, к сожалению, на обман тестовых программ ☹, изготовители видеокарт тоже не сидят сложа руки. Ведь чип сам по себе, каким бы супермощным он ни был, не будучи «поддержанным» всей той горой микросхем, пластика и алюминия, которую мы привыкли называть видеокартой, ничего полезного для пользователя сделать не может. И действительно, от конструктивных решений разработчика конечного устройства — видеокарты — производительность системы зависит подчас ничуть не меньше, чем от самого видеопроцессора.

В тестовой лаборатории компании **K-Trade** побывала первая приехавшая в Киев карта производства **Hightech Information System Ltd. — HIS Excelsior 9800 Pro IceQ Platinum (рис. 1)**. Видеокарта, построенная на основе одного из самых мощных среди имеющихся

на совети изготовителя видеоплат. В штатном режиме видеопроцессор Radeon 9800 Pro может потреблять (а значит, и выделять) без малого 80 ватт. Кстати, надо учитывать, что во внутренних частях современного компьютерного системного блока есть еще немало источников тепла (процессор может «выдавать нагора» до 100 ватт, материнская плата — еще до 15, каждый винчестер — еще по 10, не считая записывающих оптических приводов, аудиокарт и прочих маломощных ☺). Думаю, теперь становится понятно, что карта, исполненная с учетом возможности ее разгона, то есть дополнительного тепловыделения, просто обязана «позабиться» о том, чтобы как минимум не пускать внутрь системного блока свое тепло. Естественно, для

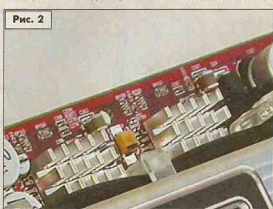


Рис. 2

но выше той, которая требуется для обеспечения штатного режима работы видеокарты. В итоге, у производителей появилась возможность дополнительно снизить обороты вентилятора и получить не только практически бесшумную карту (в низ-

кооборотно режиме на фоне вентилятора блока питания, процессора и винчестера.



Рис. 3

тер ее просто не слышно), но и надежную систему охлаждения видеопроцессора. Ну а в режиме номинальной скорости вращения вентилятора (он включается тунблером, вынесенным на заднюю панель, непосредственно под выпускным отверстием) карта продемонстрировала весьма впечатляющий разгонный потенциал.

Для достижения максимальной стабильности память видеокарты снабжена индивидуальными радиаторами на каждом из восьми чипов памяти (рис. 2), что опять-таки позволяет при разгоне значительно поднять скорость работы системы.

Про чип

Видеопроцессор ATI Radeon 9800 Pro (рис. 3) представляет собой кристалл кремния со 107 миллионами транзисторов, выполненных по технологии 150 нанометров с медными соединениями. Он имеет 8 параллельно работающих конвейеров, с памятью общается по 256-битной шине, функционирующей «штатно» на частоте 340 мегагерц с использованием передачи данных по обоим фронтам тактового импульса (т.е. DDR 680 мегагерц в эквиваленте). Номинальная тактовая частота самого процессора (рис. 4) — 380 МГц. Чип

независимую работу двух приемников сигнала (два монитора или монитор + телевизор). Видеоип расшищен на полную аппаратную поддержку технологии DirectX 9, что позволяет получить реалистичное изображение в играх и оптимизированную картинку как на экране монитора, так и на телевизионном экране при просмотре фильмов DVD или MPEG4.

Скоростная работа

Наша тестовая система состояла из системной платы CP Technologies на чипсете i865, процессора Intel

Pentium 4 3.0 ГГц, 512 Мб двухканальной памяти DDR400, операционной системы Windows XP Professional SP1, драйверов ATI Catalyst 3.8 и Microsoft DirectX 9.0b.

В штатном режиме (частота ядра — 380 МГц, памяти — 340 МГц) карта продемонстрировала достаточно впечатляющие цифры производительности. По 3DMark2001SE — 17 000 «оптотугов», по 3DMark2003 — 5736

угольники в игре или неправильно отображаемые точки в 2D-режиме) нужно снизить частоты до штатных. Этим можно свести риск к минимуму, получив в то же время ощутимый прирост скорости в играх.

Разгон видеокарты производился с помощью пакета RivaTuner 2.0, в ходе которого девайс продемонстрировал впечатляющий «запас прочности». Максимальные частоты процессора и памяти, при которых карта стабильно функционировала достаточно долго, отработавшая полный цикл тестов, составили 459 МГц и 384.8 МГц (120.7% и 113.2% от штатных значений) соответственно. При таких частотах быстроедействие оказалось ровно 17667 бал-



Рис. 4



Рис. 5

(для сравнения — обычная, не-Pro версия показала 16181 и 5053 балла соответственно). Однако по-настоящему потенциал платы раскрылся при ее разгоне. Естественно, «разогнанный» режим работы не должен считаться основным и может привести к выходу платы из строя. Но если соблюдать необходимые меры предосторожности: дополнительный обдув видеопамяти с помощью отдельного вентилятора (рис. 5), включение разогнанного режима только во время игр и обязательный возврат карты в штатный режим при перерывах, особенно когда включенный компьютер остается без присмотра.

При первых же признаках нестабильной работы (артефакты на экране, лишние тре-

лам по 3DMark2001SE и 6517 баллам по 3DMark2003 и, в свою очередь, превысило штатную производительность на 4 и 13.6 процента соответственно (рис. 6). Разница в цифрах обусловлена характером тестов. Если 3DMark2001SE состоит из фрагментов, использующих только технологию DirectX 7 и 8, то 3DMark2003 в основном зависит от скорости работы карты в DirectX 9, с использованием технологий, требующих значительной вычислительной мощности видеочипа и как можно большей пропускной способности видеопамяти. По положению движков в окне настройки частот RivaTuner (рис. 6) видно, что память работает на пределе, предусмотренном ее технологией (что неудивительно, ибо охлаждение осталось вполне обычным, пусть и усиленным дополнительным вентилятором). В то время как процессор удалось вывести далеко за «синий» участок, в основном из-за значительно более мощной системы его охлаждения.

Итак, в результате усилий трех команд инженеров — из канадской ATI Technologies, швейцарской Arctic Cooling и гонконгской Hightech Information System, мы получили очередную рекордную видеокарту, а с учетом разгонного потенциала — самую быструю из доступных сегодня на рынке. Конечно, королем скорости оно оставаться будет не долго — уже анонсировано следующее поколение чипов Radeon 9800 XT, и появление видеокарт на них на украинском рынке — всего лишь вопрос времени. Но это уже будут следующие «мечты», а пока — встречайте сегодняшнего чемпиона.



Рис. 6

содержит два раздельных цифро-аналоговых преобразователя, обеспечивающих

Компьютер	ГРН	У.Б.	КНО
Компьютеры на базе чипа Celeron			
Intel P/234/200/128MB/WinXP	1404	297	3
Компьютеры на базе чипа Pentium 4			
P4 4.4/121/128MB/128MB/WinXP	3810	450	3
Компьютеры на базе AMD Duron			
Dur 1.2/354/256/64MB/128MB/WinXP	1447	289	3

КОМПЬЮТЕРЫ ДЛЯ ПК

Процессоры			
Celeron 366-2.4 (Coppermine)	105	19	3
AMD Duron 900 (P-900, 3.0GHz, 400MHz)	135	35	3
CPU Athlon 970	794	63	5
AMD K7-1700 Athlon Soudor A	197	55	3
Intel Celeron 1700/128 Soudor A/8	340	63	2
CPU Athlon 9200+	350	63	5
CPU Celeron 2.0GHz Soudor 478 Box	377	68	2
CPU Athlon 9200+	389	70	5
CPU Athlon 9240+	450	81	5
CPU Celeron 2.2GHz Soudor 478 Box	483	83	5
CPU Athlon 9200+ Soudor	474	89	5
AMD K7-1700 Athlon Soudor A	345	104	2
P4 Soudor 478 431 121/128MB/WinXP	146	175	2

Матрицы памяти

DDR SDRAM 128 MB PC1200	111	20	5
DDR SDRAM 256 MB PC1200	119	22	3
DDR SDRAM 512 MB PC1200	178	32	5
DDR SDRAM 1GB PC1200	286	37	5
DDR SDRAM 1GB PC1200 PC	291	39	2
DDR SDRAM 256 MB PC2700	214	39	5
DDR SDRAM 512 MB PC2700	239	43	5
DDR SDRAM 1GB PC2700	340	67	3
DDR SDRAM 1GB PC2700 Soudor	418	76	2
DDR SDRAM 1GB PC2700 Soudor	441	76	2

Матричные платы

MSI Jetway 72424 Win XP/544 Soudor	233	48	5
MSI Jetway 7424 Win XP/544 Soudor	272	49	5
MSI Jetway 7424 Win XP/544 Soudor	272	49	5
MSI Jetway 7424 Win XP/544 Soudor	272	49	5
MSI Jetway 7424 Win XP/544 Soudor	272	49	5
MSI Jetway 7424 Win XP/544 Soudor	272	49	5
MSI Jetway 7424 Win XP/544 Soudor	272	49	5
MSI Jetway 7424 Win XP/544 Soudor	272	49	5
MSI Jetway 7424 Win XP/544 Soudor	272	49	5
MSI Jetway 7424 Win XP/544 Soudor	272	49	5

Жесткие диски IDE

20-40GB/4400/7200/10000	276	50	5
WD 40GB/4400/7200/10000	276	50	5
WD 40GB/4400/7200/10000	276	50	5
WD 40GB/4400/7200/10000	276	50	5
WD 40GB/4400/7200/10000	276	50	5
WD 40GB/4400/7200/10000	276	50	5
WD 40GB/4400/7200/10000	276	50	5
WD 40GB/4400/7200/10000	276	50	5
WD 40GB/4400/7200/10000	276	50	5
WD 40GB/4400/7200/10000	276	50	5

Сетевые карты

CD-ROM 32x IDE/ATAPI	69	16	5
CD-ROM 32x IDE/ATAPI	69	16	5
CD-ROM 32x IDE/ATAPI	69	16	5
CD-ROM 32x IDE/ATAPI	69	16	5
CD-ROM 32x IDE/ATAPI	69	16	5
CD-ROM 32x IDE/ATAPI	69	16	5
CD-ROM 32x IDE/ATAPI	69	16	5
CD-ROM 32x IDE/ATAPI	69	16	5
CD-ROM 32x IDE/ATAPI	69	16	5
CD-ROM 32x IDE/ATAPI	69	16	5

Матричные платы

AS 519H SP10	28	5	4
Asus 519H SP10	28	5	4
Asus 519H SP10	28	5	4
Asus 519H SP10	28	5	4
Asus 519H SP10	28	5	4
Asus 519H SP10	28	5	4
Asus 519H SP10	28	5	4
Asus 519H SP10	28	5	4
Asus 519H SP10	28	5	4
Asus 519H SP10	28	5	4

Безопасность

ASUS 519H SP10	145	30	2
ASUS 519H SP10	145	30	2
ASUS 519H SP10	145	30	2
ASUS 519H SP10	145	30	2
ASUS 519H SP10	145	30	2
ASUS 519H SP10	145	30	2
ASUS 519H SP10	145	30	2
ASUS 519H SP10	145	30	2
ASUS 519H SP10	145	30	2
ASUS 519H SP10	145	30	2

ASUS 519H SP10	294	53	5
ASUS 519H SP10	297	55	3
ASUS 519H SP10	297	55	3
ASUS 519H SP10	297	55	3
ASUS 519H SP10	297	55	3
ASUS 519H SP10	297	55	3
ASUS 519H SP10	297	55	3
ASUS 519H SP10	297	55	3
ASUS 519H SP10	297	55	3
ASUS 519H SP10	297	55	3

Мониторы

17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5

17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5

17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5

17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5

17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5

17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5

17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5

17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5
17" Samsung 740	611	110	5

AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4

AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4

AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4

AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4

AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4

AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4

AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4

AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4
AS 519H SP10	270	49	4

Изучено комментариев			7
Замена старых ПК на новые			7
Изучено периферийных устройств б/у			7
Настройка ПК			7
Предлагаю поддержание ПК			7

Серед річних передплатників буде розіграно



від
VERSIYA
www.versiya.com



Програми, що зберігають час!
від
ABBYU
www.abbyy.ua



від **ЦЕБІТ**
СКАЖЕМ VIRUSAM.NET

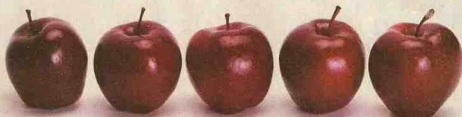


Курс для справжніх професіоналів:
NT-Linux
Адміністрування
Linux-систем
Твоя перелістка у світі Linux
від
Сетевые Технологии
www.nt.com.ua

ПЕРЕДПЛАТА – В ЯБЛУЧКО!

МОЙ
КОМПЬЮТЕР

www.mycomputer.ua
info@mycomputer.ua



5 років "МК" пліч-о-пліч з ПК...



березитесь
протаских копій

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ ВИДІЛЕНКИ



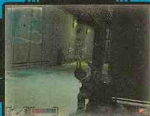
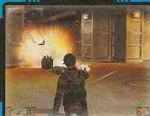
Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185



**GORKY ZERO - УНІКАЛЬНА ГРА.
ВОНА ІДЕАЛЬНО ПОЄДНУЄ В СОБІ АКЦІОН, ТАКТИЧНИЙ ШУТЕР ТА СТРАТЕГІЮ!
ВАРТО ЛИШЕ ПОЧАТИ ГРАТИ В GORKY ZERO І ГРА НА ДОВГО БУДЕ ТРИМАТИ ВАС У ПОЛОНІ!**

WWW.ADRENALINEVAULT.COM



© 2003 Metropolis. © 2003 „Руссобіт Паблішинг”. © 2003 „Мультитрейд”. Всі права захищено!
Видавець на території України - компанія „Мультитрейд”

Multi
trade

РУССОБІТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU