

Мой игровой компьютер

№ 35(93)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

I.09.2003

CSI:

CRIME SCENE INVESTIGATION

REBELS



PRISON ESCAPE

Ghost Master

1503 A.D.

The New World

литературный журнал

реальность фантастики

АВГУСТ-СЕНТЯБРЬ 2003

ВЛАДИМИР ВАСИЛЬЕВ
ЯНА ДУБИНЯНСКАЯ
СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО
ГЕННАДИЙ ПРАШКЕВИЧ
РУДИ РОКЕР

МОЙ
КОМПЬЮТЕР
представляет:

ЖУРНАЛ ФАНТАСТИКИ ТЕПЕРЬ РЕАЛЬНОСТЬ!

Для вас, любители фантастики!
Новые произведения всемирно известных
писателей-фантастов в новом ежемесячном журнале
Приобретайте в местах распространения книг и прессы

«Воображение - единственное оружие
в битве с реальностью» (Жюль де Готье).

www.myscomp.com.ua

info@myscomp.com.ua

Подписной индекс: 08219

Видеокарты

Хочешь видео без помех? Выбирай — **AOopen**



■ **Model:**
AEOLUS GF FX5200 128 / 128bit Tv
Mod: FX5200-DV128(A4-5), nVidia
GF FX5200, RAMDAC: 350MHz,
GPU 250MHz, DDR 128Mb 350MHz 128-bit,
DVI, TV Out, DirectX9 (P/N 91.05210.343)
82y.e



■ **Model:**
AEOLUS GF FX5600 128 Tv
Mod: FX5600-DV128(N8), nVidia
GF FX5600, 128-bit, GPU 270/325 MHz
DDR 128Mb 550MHz 3.6ns, DVI, TV Out,
DirectX9
161y.e



■ **Model:**
AEOLUS GF FX5600 128 Tv OpenGPU
Mod: FX5600-DV128(N8), nVidia
GF FX5600, 128-bit, GPU 270/325 MHz,
DDR 128Mb 550MHz 3.6ns, DVI, TV In/Out,
DirectX9, OpenGPU (контроль и установка
частот и напряжений питания ядра
и памяти из BIOS видеокарты)
169y.e



■ **Model:**
AEOLUS GF FX5600 256 VIVO OpenGPU
Mod: FX5600-DV256(N8-3.6), nVidia
GF FX5600, 256-bit, RAMDAC: 400MHz, GPU 450MHz,
DDR 256Mb 2.2ns 425MHz, AGP 8X, CRT, DVI,
TV-Out/TV In, DirectX9, GPU cooling fan, memory
heatshink, WinDVD, S-Video to RCA cable,
DVI to CRT connector
196y.e



■ **Model:**
AEOLUS GF FX5900 Ultra 256 VIVO
Mod: FX5900Ultra-DV256(N2-2.2), nVidia GF
FX5900, 256-bit, RAMDAC: 400MHz, GPU 450MHz,
DDR 256Mb 2.2ns 425MHz, AGP 8X, CRT, DVI,
TV-Out/TV In, DirectX9, GPU cooling fan, memory
heatshink, WinDVD, S-Video to RCA cable,
DVI to CRT connector
570y.e

www.k-trade.ua

K-Trade:

Филиалы:



Киев, пер.Новопечерский, 5
тел.: 252-92-22

Одесса, ул. Нежинская, 44 Тел: (048) 777-15-52
Чернигов, пр-т Победы 139, к. 314 Тел: (0462) 10-18-39
Львов, ул. Володимира Великого, 18, оф. 918-920 Тел: (0322) 970-840

Подписка 2003

С 1 января «Мой компьютер игровой» выходит еженедельно!

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

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

Житомир
Горизонт (0412) 36-0582,
Запорожье
Пресс-сервис (0612) 62-5151
Кременчуг
Приватна доставка
(05366) 2-5833
Луганск
ЧП Ребрик (0642) 55-8235
Львов
Деловая пресса (0322) 70-5482,
Львівські оголошення 97-1515,
Львовский курьер 21-2201

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

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

СПОНСОР КОНКУРСА "ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ СЕНТЯБРЯ"



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



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

Список статей

- Ефим БЕРКОВИЧ.
Новые земли, стр. 8.
- Ростислав МАЛЬКО aka Pepel.
Supercross Kings, стр. 9.
- Антон ТОКАРЕВСКИЙ.
Ghost Master, стр. 10-12.
- riP.MANiAK.
The New World, стр. 13-15.
- Том/Док/КЕРТИС.
Rebels, стр. 16-18
- Кирилл ТАЛЕР.
CSI, стр. 19-21.
- Станислав ЛАВРЕНЮК (Ghost).
Mageslayer, стр. 22-23.
- AKELLA.
Семь дней внедрения, стр. 24-25.
- Том/Док/КЕРТИС, Александр ГЛЮК.
Фантастическая феерия, стр. 26-27.
- Антон ТОКАРЕВСКИЙ.
NVIDIA вчера, сегодня, завтра, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе



Сотрудники ДЗВР приносят искренние соболезнования своим читателям в связи с началом учебного года. И поздравляют с Днем знаний. Учитесь наберитесь ума, ибо без него в виртуальном мире, как и в реальном, долго не протянешь.

Близится новая бойня

Польская компания **Techland** объявила об «уходе на золото» футуристического 3D-шутера **Chrome**. Действие этой игры будет разворачиваться в XXV столетии, когда человечество начало активно осваи-



вать космос и заселять далекие планеты. Главный герой игры — боевик по имени **Bolt Logan** — зарабатывает себе на жизнь, сражаясь за интересы могущественных галактических корпораций. Во время одной из операций его подставляет лучший друг, и Logan вынужден бежать на «задворки Га-

лактики». Беглец находит пристанище в отдаленном районе освоенного космоса, в системе Валькирия, и поступает на службу к местной корпорации, занимающейся разработкой полезных ископаемых. Первое задание не заставляет себя долго ждать. Руководство поручает Loganу расследовать причины исчезновения транспорта с горнодобывающим оборудованием. Именно этим нам и придется заняться.

Как вы, наверно, уже догадались, исчезновение космического корабля станет всего лишь стартовой точкой приключений в жестоком мире Chrome. Всего в игре будет 14 разнообразных миссий, связанных единым сюжетом. Задания будут самые разнообразные, начиная от стандартной для большинства шутеров «защиты территории», заканчивая добычей важных документов и захватом вражеской техники. Причем, разработчики утверждают, что для успешного прохождения игры вам понадобится не только хорошая реакция, но и развитое тактическое мышление. Вам придется сражаться на отдаленной планете **Terbol** (именно туда следовал пропавший транспорт) и ее

спутника. Разработчики заготовили множество разнообразных ландшафтов, среди которых будут горы и пустыни, джунгли и степи. Придется вести бои как в закрытых помещениях различных баз, так и на огромных открытых пространствах. Для преодоления последних заботливые разработчики ввели огромное количество разнообразной техники будущего. У вас будет возможность и покататься на небольших скоростных ма-



шинках, и освоить мощные танки и прочую бронетехнику. Естественно, Logan, как всякий уважающий себя боевик, прекрасно владеет обширным арсеналом футуристического оружия. В игре будет два типа

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057

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

СПОНСОР КОНКУРСА «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ» В СЕНТЯБРЕ 2003

GIGANT

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



2-Е ПРИЗЫ
3D Очки виртуальной реальности Gainward

3-И ПРИЗЫ
Устройство памяти Flash Drive USB 32Mb

УКРКОМПЛЕКТ

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



стрельбы: «на ходу» — более быстрый и менее прицельный, и «стационарный», из положения «елоз» или «с колен». Кроме того, не стоит забывать, что дело происходит в далеком будущем, когда компьютерные технологии тесно сошлись с жизнью людей. Помимо множества различных «елушек», Логану придется иметь дело с хакерским оборудованием и имплантатами. Вжывая их в тело главного героя, мы сможем развивать его в том или ином направлении, усиливая определенные качества и тем самым определяя стиль прохождения игры. Короче говоря, Shtorm обещает быть хоть, может, и не слишком оригинальной, но довольно интересной игрой. О сроках появления игры в продаже пока что ничего не известно. Следите за новостями.

Нереальная Ultima

Компании **Origin Systems** и **Electronic Arts** анисировали проект, который, возможно, перевернет наши представления об онлайн-овых RPG. Речь идет об игре **Ultima X: Odyssey**, которая должно будет появиться уже зимой этого года. Чем же десятая часть суперпопулярной серии будет отличаться от своих предшественниц? Очень и очень многим. Начнем с того, что Ultima X создается на новейшей версии движка *Unreal*, а это значит, что нас ждет кардинально новая графика, которая, по замыслу разработчиков, должна будет способствовать максимальному погружению игрока в виртуальный мир. Но это, естественно, не главное. Ultima X продемонстрирует нам абсолютно новый тип геймплея, который привычен скорее игрокам в оффлайн-

яются индивидуальные квесты и даже целые квестовые ветки, которые будут генерить специально написанная для этого программа *Odyssey Adventure System*.

Кроме того, разработчики намерены существенно переработать боевую систему. В Ultima X исход каждой схватки будет зависеть



не только от параметров персонажа, но и от действий игрока. Вы сможете активно влиять на ход сражения, выбирая тот или иной стиль боя, используя разнообразные удары и т.п.

Также претерпит изменения и ролевая система. Основной фишкой будут так называемые *Virtues*, которые нужно будет прокачивать каждому из героев, вне зависимости от того, какой путь развития вы выберете. В процессе прокачки каждого из *Virtues* (всего в игре их восемь) ваш персонаж будет обучаться уникальным умениям и получать возможность создавать персонажей-спунков, которые помогут вам во время путешествий по миру «Ультимы».

Такова доступная на сегодняшний день информация об этой игре. Будем надеяться, что в самое ближайшее время в Сети появятся новые факты. А пока все желающие могут скачать небольшой ролик, демонстрирующий элементы заставки и геймплея будущей игры. Файл весит 21 Мб, а найти его можно на сайтах *Gamer's Hell* (http://www.gamershell.com/news_BULTIMA_X_OdysseyBAnnounce.shtml), *IGN* (<http://downloads.ign.com/objects/573/573449.html>) и *Worthplaying* (<http://www.worthplaying.com/article.php?id=12430>).

По-взрослому

Компания «Бука» объявила об уходе в печать новой игры из серии «Бука» (как вы наверняка помните, первой игрой этой серии был скандальный «Ядерный Титбит») — квеста «Недетские сказки», созданный компанией «Сатурн-Плюс», хорошо известной нашим геймерам по таким анимационным квестам как «Штырлиц 2», «Агент: Особое задание» и некоторым другим. Канва игры далека от оригинальности. Главный герой, обычный городской парень Иван, волею судьбы попадает из нашего мира во вселенную русских народных сказок. Однако в этом пласте реальности все не совсем так, как мы думаем. Влияние западной культуры добралось и до мира народного фольклора. «Куда заведет молодого человека неизвестные дорожки, сюжетные перипетии и хитроумный замысел его главных врагов, не знает никто — ни сексуально озабоченные русалки, ни мутировавшие монстры, ни окол-

тельные поклонники кананиса, ни другие персонажи, которых герой повстречает на своем пути. Однако безумные приключения, угар и черный юмор присутствуют в игре в совершенно недетских дозировках. Что еще нужно молодому здоровому организму? Правильно, традиционного распятия меда и пива в конце истории...» Что же ожидается на этот раз: очередная порция чернухи или действительно интересный и смешной стейб? Поклонники российских анимационных квестов хорошо знают, что разработчики из «Сатурн-Плюс» способны на то и на другое. О том, что у них получилось на этот раз, мы с вами узнаем 4 сентября. Именно в этот день «Недетские сказки» появятся на прилавках магазинов. Ждем-с.

Русские танки в Вашингтоне

В Сети появилась демо-версия тактической эшана *Freedom Fighters*, разработанной компанией **IO Interactive**. На этот раз отцы знаменитого *Hillman* а решили попробовать себя на новом поприще. Не знаю, чем именно не угодил датским



разработчикам почивший в бозе Советский Союз, но они решили внести свой скромный вклад в виртуальную борьбу с «Империей Зла». Действие *Freedom Fighters* будет разворачиваться в том пласте виртуальной реальности, который сейчас принято именовать *альтернативной историей*. Итак, сидьте поудобней и постарайтесь не упасть со стула. Советский Союз напал на Соединенные Штаты и в рекордно короткие сроки одержал победу, оккупировав



большую половину североамериканского материка. Причем, нашей доблестной армии даже не пришлось прибегать к ядерному оружию. Перед нами предстанет точная копия города Нью-Йорка, увешанного красными знаменами и коммунистическими лозунгами. Именно здесь и нахо-



вые RPG, чем «потомственным сетевикам». Разработчики из Origin считают, что благодаря этому новая серия Ultima не станет «убийцей» своих предшественниц. Каждый выберет себе тот стиль игры, который ему ближе. Что же подразумевается под «новым типом геймплея». Если вы когда-либо играли в онлайн-овые RPG, то должны знать, насколько трудным и даже временами скучным бывает этап начальной прокачки героя. Тренировки на кошках, жуках и паучках могут длиться месяцами. Для ускорения этого процесса активно используются макросы, при помощи которых виртуальный герой качается практически без участия игрока. В Ultima X всего этого не будет. Процесс прокачки, как уже говорилось выше, заставит вспомнить оффлайн-овые RPG.

Для каждой категории игроков по-

дится последняя надежда свободного мира — демократическое подполье, возглавляемое неким Кристофером Стоуном (Christopher Stone). Хорошо запомните это имя, ибо именно этот пламенный боец за американскую мечту станет нашим виртуальным протееж в Freedom Fighters. Вам придется возглавить группу подпольщиков и постараться сбросить «красное ярмо» с шеи Америки.

По замыслу разработчиков, в вашу группу может входить не больше двенадцати человек. Но даже для того, чтобы собрать такой отряд, придется немало потрудиться. Следовательно, начать игру придется с подбора сторонников. Это можно будет делать различными способами: защищая мирных граждан от произвола советских солдат (они проникнутся к вам уважением и с радостью станут под ваши знамена), освобождая пленных, атакуя стратегически важные объекты и т.д. Все подобные действия существенно поднимут вашу репутацию и привлекут на вашу сторону много новых кандидатов в подпольщики.

В ходе игры вы будете управлять только Стоуном, а остальным членам отряда сможете отдавать стандартный набор приказов: «огонь», «отступать», «прикрывать» и пр. Правда, разработчики клануются, что AI напарников будет на уровне. Они сами в состоянии занять наиболее выгодную точку для ведения боя, вести огонь, учитывая расположение товарищей. Так что если вы хотите попробовать себя в роли борца с коммунизмом, добро пожаловать на официальный сайт игры (<http://www.eagames.com/official/freedom/news.jsp>). Именно там расположена 75-мегабитная демо-версия Freedom Fighters (http://largedownloads.ea.com/pub/demos/freedom_fighters.exe). В ней вы сможете набрать в свой отряд трех первых бойцов и попытаться отбить захваченную советскими войсками почту, используя оружие противника — АК-47, снайперскую винтовку и «коктейль Молотова». Также демку можно найти на сайтах 3D Gamers (<http://www.3dgamers.com/games/freedomfighters/>), Gamers Shell (http://www.gamershell.com/news_BFreedomFightersBDemo.shtml) и Worthplaying (<http://www.worthplaying.com/article.php?id=12413>). Релиз игры намечен на Рождество.

Боевая машина на PC

Компания **Encore** объявила о том, что в скором времени на рынке появится PC-версия игры **Battle Engine Aquila**, соз-

данной студией **Lost Toys** для платформ PlayStation 2 и X-box. В этой игре нам придется выступить в роли специалиста по подавлению мятежей и восстаний. Наш герой является счастливым обладателем «машины



смерти» — футуристического аппарата, с огромной огневой мощью и способностью передвигаться как по земле, так и по воздуху. На протяжении сорока миссий нам придется сражаться с повстанцами на далекой планете **Allium**, на которой вследствие экологической катастрофы сильно поднялся уровень Мирового океана, и наиболее пригодные для жизни участки суши скрылись под водой. Игра представляет собой бешеный экшен с огромным количеством противников, красивой графикой и довольно разнообразными миссиями. По замыслу **Encore**, релиз PC-версии **Battle Engine Aquila** должен состояться под Рождество.

В гостях у Макса

Компания **Rockstar Games** запустила официальный сайт ожидаемого многими шутера **Max Payne 2: Fall of Max Payne** (<http://www.rockstargames.com/maxpayne2/>), разрабатываемого финской фирмой **Remedy Entertainment**. Так что теперь всем поклонникам харизматичного копа будет куда обратиться за достоверной информацией. Как многие из вас уже знают, во второй части игры Максу снова при-



дется сражаться со множеством разнообразных противников и пытаться снять с себя обвинение в убийстве напарника. Причем, по замыслу разработчиков, на сей раз сюжет будет еще более закрученным и насыщенный. Кроме того, в него влетает любовная линия. В переверых между перестрелками Макс будет крутить роман с очаровательной киллершей по имени **Мона**. Причем, данная особа, судя по всему, сыграет далеко не последнюю роль в сюжете. На сайте ей уделено чуть ли не больше внимания, чем самому Максу. Также иг-

ра порадует нас еще более реалистичной и красивой графикой, а поклонникам «замедленных съемок» наверняка будет интересно попробовать в действии возможности **Bullet Time 2.0**. Ну а на сайте вы сможете найти краткое описание основных фишек игры, ссылки на превью, расположенные на других сайтах, обширную галерею, склад wallpapers и горстку новостей. Релиз игры намечен на конец этого года.

Разберемся по-свойски

Одно из крупнейших контор, занимающихся разработкой и изданием компьютерных игр, компания **Electronic Arts**, оказывается, давно намеревается утвердиться на японском рынке. Однако столь популярные на Западе продукты **EA Sports** почему-то нигде не задевают загогодные души жителей Страны восходящего солнца. Что поделешь, японцы не разделяют нашей страсти к футболу, хоккею и баскетболу, вследствие чего мегапопулярные спортивные серии EA, такие как FIFA, NBA, NHL и др., не пользуются популярностью на японских островах. Но «электроники» не намерены сдаваться. На днях стало известно, что EA Sports занялась разработкой симулятора **сумо**. Вице-президент **Electronic Arts** считает, что создание качественной игры о «национальном японском виде спорта» позволит его компании утвердиться на японском рынке. Ну что ж, поглядим...

Веселые соседи

Компания «**Бука**» подписала соглашение с фирмой **JoWood** о локализации и издании на территории стран СНГ игры **Neighbours From Hell**, русский вариант которой будет носить название «**Как достать соседа**». Жанр игры разработчики определили как *позволяющую квестовую аркаду*. Что же это за зверь такой? «В игре «Как достать соседа» вы будете играть за Вуди, звезду телесериала о том, как свести с ума доставшего вас соседа. Само существование этого чудовища по соседству делает жизнь Вуди невыносимой. Остается только проникнуть в дом этого негодяя и начать строить ему всяческие пакости. Зрители поддерживают Вуди бурными аплодисментами и награждают его хохотом всякий раз, когда срывается ловушка. Чем больше кипятится сосед, тем громче смех в зале. Напомните: Вуди не должен попадаться на глаза соседу, иначе ему несдобровать. В каждой серии Вуди предстоит подстроит соседу череду пакостей. Чтобы отнять серию, необходимо набрать определенный процент зрительских симпатий. Если Вуди проходит на «котичко» весь сезон, ему вручается статуетка Золотого Соседа». Вывод: соседа из себя нам придется на протяжении целых четырнадцати эпизодов, используя сотни способов наведения хаоса и беспорядка. Разработчики обещают красивую и веселую мультиязычную графику и анимацию, дружелюбный интерфейс и отличную музыку. Игра должна поступить в продажу уже в сентябре этого года.

INCOSOFTELECOMMUNICATIONS

ИНТЕРНЕТ
ВЫДАН

ВАШЕ УЩЕЩЕНИЕ ОДНО СЮЖЕТ (САД) = 40 ГРН
ВАШЕ ПО ВРЕМЕНИ-ИЩЕЩЕ (САД) = 30 ГРН
(ВУДИ) = 40-30-00-00 + ВЫХОДНЫЕ УЩЕЩЕНИЯ

ВАШЕ НАЛИЧНАЯ (ТРАНС) = 10 У.Е. + 45 У.Е. 100
САДОВАЯ = 30 У.Е.

ВАШЕ ХОСТИНГ (РЕВ.САД.УЩЕЩЕ ЛИНЕЙ ТРАНС) = 5 У.Е.
ПО ЛУЧШИМ ЦЕНАМ !!!

(044) 234 33 33, 222 71 22
P.O. BOX 1000, 010 10 33
info@incosoft.com.ua, info@incosoft.com.ua

incosoft





Одесса

КОРВОКЗАЯ

17-20 сентября

в рамках выставки

КОМПЬЮТЕР БАНК ОФИС

МОИ
КОМПЬЮТЕР



РЕАЛЬНОСТЬ ФАНТАСТИКИ

www.mycomp.com.ua
www.igrograd.com.ua
info@mycomp.com.ua

- ✦ Презентация первого в Украине фантастического журнала "Реальность фантастики"
- ✦ Общение с представителями редакции
- ✦ Викторины и конкурсы с ценными призами
- ✦ Подписная кампания
- ✦ День "МК"

По вопросам размещения рекламы обращаться в РА "АйТи Реклама": (044) 455. 53. 32

AGE OF PIRATES

Ефим БЕРКОВИЧ

Новые земли

Слушайте и не говорите, что вы не слышали. Самый популярный в Украине онлайн-проект «Эпоха Силы» расширяется. Вот именно сейчас, когда я пишу эти строки, верховный бог и создатель этого увлекательнейшего мира Ромзесс тестирует новые территории. И в самом ближайшем бу-



дущем они будут подключены, а все игроки, жаждущие новых приключений, смогут там бывать. На новых землях их ожидают невиданные ранее монстры, строения и, естественно, разнообразные сокровища. В общем, на этих землях всем найдется работа по душе. Исследовать новые территории — это всегда и интересно, и материально выгодно. Впрочем, подробное о новых землях мы напишем тогда, когда они из режима теста станут всем доступны.

Ну а теперь мы расскажем еще об одном квесте, проведенном на землях АОП. По признанию всех поклонников этого замечательного мира, перед нами лучший квест за все время существования шорда.

Один торговец по фамилии Конопус занялся поиском команды, чтобы найти Жертовный нож темных эльфов. Такая команда нашлась, и Конопус выдал им координаты своего бывшего друга-индейца Сою Пхата, который жил где-то в уединении в снегах.

После продолжительных поисков индейца так и был найден. После непродолжительного общения он отправил их куда — правильно к Библиотекарю Изольде — за разрешением, ибо когда-то вычитал у нее в книгах, где это место. Разрешение было найдено.

Команда направилась в указанном направлении, отбила у темных эльфов ножи (кстати, он выглядел, как меч), — странно, что это никого не заинтересовало, и получил прибыль, отправилось со спокойной душой вояками. Их даже не удивил тот факт, что торговец расползавшись исчез в клубе пламени. Придя к себе, торговец сбросил личину человека и стал тем, кем он являлся — некромантом. И сняв с ножа оболочку меча, вызвал, принес человеческую жертву, врата Тьмы.

То, что должно произойти дальше. Сын торговца Конопуса ищет этот же артефакт.

Он рассказывает, что однажды ночью знное количество дней назад кто-то убил Конопуса, и артефакт исчез.

Квестовая дорожка ведет к индейцу, который являлся напарником отца. И они попадают на алтарь, где находят умирающего темного эльфа, который предостерегает от опасности и говорит, что отряд, вырезавший охрану и похитивший нож, вел человек с Синими волосами. В итоге, все ищет человека с Синими волосами и находит его — правильно в Желтом Колье.

Библиотеки Британии богаты всякими древностями, только вот захотят ли поделиться их хранители с искателями. Игроки находят, объясняют и решают, куда пойти.

✓ Путь 1.

Библиотекарь в Брите соглашается поделиться информацией за 500к о караване с сокровищами.

✓ Путь 2.

Серпент-Холд. Пьянчужка — Гаррисон ☹

✓ Путь 3.

Клоджд-Кип, частная библиотека собраний древности Леди Изольды. Если покопаться, то здесь можно найти трактат о поимовании пирата, ограбившего морской караван, везший древние сокровища в Британию. В этом трактате сообщается, что пират *Енрико Гарпонна* поимован и сослан на самый северный край Британии, где он должен испустить грехи, пребывая в покаянии и присматривая за этим маяком.

А вот этот кусок квеста не вошел в окончательный вариант — объективные причины, знаете ли.



Существовало три пути решения задачи:

- ✓ убить библиотекаря и взять руну;
- ✓ дать 100к и получить руну;
- ✓ дать 100к, получить руну и убить.

Открылившись по руне, искатели находят портал и попадают на маяк.

Старый пират с маяка рассказывает, что *Енрико Гарпонна* — старший помощник капитана, много пиратствовал в морях под предводительством капитана *Клауса МакДинггера* по прозвищу *Алая Се-*

кира. Однажды они захватили судно, где в числе прочих сокровищ оказалась карта. Клаус сразу оценил, что просто так карты не разберасюют, и решил присвоить ее. Енрико поднял бунт, и Клауса, плюс восемь верных ему матросов (это важно), высадили незадолго до того, как причалили к базе всех пиратов Британии (это тоже важно). Здесь надо помнить, что главная база пиратов Британии — *Буканер Ден*, а рядом расположен остров *Скелетов*. Там была выложена стрелка скелетами и находился труп (скелет) пирата *МакДинггера*. Игроки решили поступить нестандартно — вместо того, чтобы очистить остров от драконов, приняться за



поиски — прошли в стелсе и все забрали, редиски. При желании старый моряк и штурман сможешь ее (карту) расшифровать.

Карта ведет в лес *Дуадон*. Так вот дальше мы направляемся в Лес Дуадон. Дуауди говорят, что опасность действительно существует и что самая сильная волшебница это эльфийка — *Тор Палантри*, пропавшая много лет назад в подземелье. Дуауди предлагают присоединиться к отряду и помочь (отряду решать — принять или не принять помощь). Отряд топает искать подземелье и находит волшебницу в клетке (после убийства монстров).

Но здесь есть один интересный момент. Почему-то в клетке зеперта не эльфийка, а горгулья. Эльфийка (пожняя) начинает им рассказывать басы — отряд должен засомневаться и напасть на рассказчика. Она убегает и горгулья говорит, что ее нужно убить. В итоге, горгулья превращается в искомую *Тор Палантри*. После того как подземелье будет очищено от монстров, эльфийка выполняет свою миссию, закрывая врата.

В общем, пускаться тогда никому не дали. Каждый, кто хотел, смог найти себе занятие по душе. Подключайтесь к нам и Вы. Если, конечно, хотите принять участие в увлекательнейших сражениях, разгадывании сложнейших загадок или просто чтобы пообщаться с новыми, интересными людьми.

«Эпоха Силы» (www.uo.net.ua) ждет Вас.



SUPERCROSS KINGS

Ростислав МАЛЬКО aka Pepel rm_pepel@rambler.ru

— Да, да! — отреагировал Ранд на настойчивый стук в дверь.

— Вызывали, шеф? — спросил я, заходя в кабинет.

— Да. Вот информация о новостройке, — и Ранд протянул мне папку. — Отчет через неделю. Все, давай.

Люблю шефа за многословность ☺.

— Но... — попытался возразить я.

— Никаких «но»! Ах, что, чуть не забыл, — и Ранд протянул мне ключи.

— Зачем? — удивился было я.

— Вот зачем, — начальник ДЗВР нажал кнопку, и открылась потайная дверь в гараж. Я во все глаза уставился на стоящий там спортивный байк.

— Шеф... — жалобно выдал я, — мой же, я лучше пешком?

— Пешком? По трассе? Вот расшевелись! Вел! Иди!

Я сел на мотоцикл и покатиł вниз по улице к зданию **Supercross Kings**, новостручу столбом и приключения.

Ну что, смертники, покатаемся?..

«Участник под номером 27 заходит на витрину, заходит, заходит, летит... [Крик: «И-и-и-и... Красота-то какая! И-и-и-и...» Звук удара и матерный предсмертный вопль]. Да, господин Репел неудачно преземлился и сломал... Сломался... Везде... Да, его еще и мотоциком придавило. Ну ничего, это дело поправимое — Restart Game, и он как новенький».

Сегодня, дорогие, как путевка на Канары, читатели, я поведаю вам о готовящейся выйти в свет игре — симуляторе гонки на железном коне. Делает это чудо итальянская команда **The Dawn Interactive**, которая уже породила на мотоцикле *Silkele Honda Motocross GP*. Что же ждет нас на этот раз? Давайте разберемся.

О фичах, так нам любимых

Фичей обещают много, но, как обычно, толком не рассказывают, каких. Так что будем довольствоваться теми крупными ин-

формации, которыми одарили нас девелоперы. Главной фичей нашего подопечного станет супер-мульти удобная и реалистичная система управления с очень хорошей чувствительностью управляющего органа — джойстика, мышки, клавиш и клави. Последний вид управления реализован, как уверяют разработчики, ничем не хуже руля. Ну что ж, подождем-посмотрим. Гейм-мейкеры обещают нам целую кучу трюков (где-то на форумах мне попадались заметки о двойном сапьте с переворотом при скорости 160 км в минуту). Еще водили при аварии будут очень красиво падать, группируясь и подпрыгивая от удара. Причем, по сравнению с другими



играми, все это собирается сделать намного реальнее. Во-первых, если чувак упал с десятиметровой горы, а сверху его «наградил» мотоциклом, то он не поднимется и не поедет дальше. К нему направятся спасательные команды, судьи и даже болельщики.

С фичами закончили — переходим к режимам игры, которых будет много и разных.

Самый первый — это **гонка на время**, то бишь, кто быстрее. Можно будет состязаться как с противником, так и с секундомером. Далее — **быстрая гонка**. Здесь все ясно — пара щелчков мышкой, и вы уже гоняетесь за противниками. Переходим к **обычной гонке**. Вот это уже настоящий чемпионат с карьерой. Как обычно, по мере прохождения, вы сможете открывать все более быстрые и крутые байки. В игре нам удастся побывать на

Разработчик: IncoGold

Издатель: «Интенс» и «Медиа-Сервис 2000»

Жанр: симулятор самоубийств, вернее, мотокросса

Дата выхода: конец второго — начало третьего квартала

Системные требования: второй процессор (или выше), с 32 мегашками оперативки на борту, 30 свободных мегов на жестком диске, восьмимеговая графическая карта, DirectX, 3D-карта, саунд-карта, джойстик или клавиатура-ивана ☺

трассах Токио, Финикса, Парижа, Лас-Вегаса, Милана и Сиднея. Всего намечается шесть машинок, которые будут отличаться скоростью, тормознотой... Э... Точнее торможением, ускорением и устойчивостью.

Наконец, несколько слов о **мультиплеере**. Тут мы видим десимот, командный дес... Ух... Пардон, не буду посматрел ☺. Пока известно, что будет два режима — каждый за себя и командная гонка (ага, две команды — два игрока ☺). Но может, к выходу еще чье-нибудь прибавят.

Пронесаясь мимо...

...Мы будем любоваться графикой. Она довольно неплохая и порадует глаз даже самых усердных «сметчиков» полигонов ☺. Да и фанатов наконец нормальных сделают. Теперь это будут не просто точки, а полноценные люди, оперативно реагирующие на действие любимого водителя. На это все мы будем смотреть с помощью монитора ☺ и нескольких камер, позволяющих менять ракурсы и «прилипать» к любому (!!!) участнику гонки, что, поверьте, поможет научиться лучше управлять байком. Прибавьте еще неплохую «спортивную» музыку, завооразживающий треп комментатора, крики болельщиков и пострадавших в аварии ☺, лагз железа и хруст переломанных костей (ух, какой я кровожадный ☺).

В конце

В понедельник снова раздался стук в дверь. С разрешения Ранда в кабинет зашли два санитара с носилками, на которых лежало что-то грязное, оборванное, окровавленное, позднее распознанное как спелая Репел.

— Что это с тобой, — ужалусь Ранд.

— Покатался немного, — улыбнулся Репел во все свои тринадцать зубов.

— О, я вижу ты уже идешь на поправку. Отчет принеси?

— Угу, — ваш покорный слуга достал из потайного мотоциклетного шлема, который он держал при себе, папку. — Ждать игру стоит. Но только фанатам мотоспорта. Ничего кардинального нового (кроме графики и физики) здесь не будет. Так, очередная добротная мотоцикл... Уносите, — обратился он к санитарам.

— Ах, да! — сказал Ранд. — Тут нужно срочно одно задание проверить, касающееся японских летчиков-камикадзе.

Двери потайного гаража раскрылись, и перед всеми предстал маленький санитариет с красивым кругом на белом квадрате.

Репел уже ничего не беспокоило — он отключился.

Антон ТОКАРЕВСКИЙ

Ghost Master

Я б это с радостью забыл,
Как вспомню, так кидает в дрожь,
На расскажу вам, все как было,
Устал от ваших кислых рож.

«Король и Шут»

Вы когда-нибудь могли путешествовать туда, куда вам захочется? Да! Со скоростью звука? По первому вашему желанию? Не встречая на своем пути препятствий в виде погорелых и таможины? Ага! Вот на этом месте у всех Смертных и происходит облом!



А я... Подождите! Еще вопрос, а своего начальника напугать до обморока можете? Гим. Вот и я не могу. А всех остальных — могу! Думаете, что я супермен? Ошибаетесь! Я — круче! Я — Повелитель Ужаса!

Думаете, я таким был всегда? Ничего подобного. Я и в мыслях не мог себе позволить мечтать о подобном, но... все это случилось потом. Сначала был кофе, как могли подумать некоторые ироничные поглотители рекламы. Сначала был комп и CD.

...Обыкновенный солнечный понедельник. Я никогда не верил в то, что понедельник — день тяжелый (и правильно, говоря между нами, делами). Настроение у меня случилось просто отличное, чувствование стало какой-то неземная легкость. В свой родной ДЗВР я летел как на крыльях. Все вокруг мне казалось очаровательным, а встреча с Рандом пред-

вещала только удачное задание, не требующее умственных и физических затрат. Мой Шеф по кузнице Игрограда никогда не дает мне расслабляться, но от Босса геймеров хотелось получить работу непильную, но престижную. Вот бы он отправил меня в квартал RPG — там бы мы с Николаем Айронфистом проявили себя с лучшей стороны! Мечты, мечты...

Перед дверью из кожи могореда я на минуту замешкался. Неудобно все-таки в б

овых латах, куда Босс в цивилизованном. — Ранд, ничего, что я верхом? У меня дракончик смиренный. Не беспокойтесь — он не голодный. Только что охранника возле двери сожрал. Вызывали?

— Ну ты, агент, еще бы «говарку» Кена надеть! — Ранд не удивился, но призадумался.

— Прибил по вашему приказанию, Босс! Чем могу быть полезен? — я уловил иронию, но счел за лучшее пропустить ее мимо ушей.

— Ты? Задание есть для тебя. Только выведи дракона — он совсем не обучен хорошим манерам. Чувствуешь, как он... э-э-э... пахнет? — Ну... есть немного. Совсем чуть-чуть.

— Чуть или не чуть, но это не порядок, — Ранд встал из-за стола. Стол зашевелился и оказался гоблином. Только гоблин мог выдержать на своей спине тяжесть компа, системника, килы журналов, компакт-диск, заявок на участие в турнирах и многих других потусторонних предметов.

«Может быть, мне уйти?» — подумалось мне.

«Я тебе уйду!» — подумалось Ранду.

— Босс!

— Агент! Вы свое животное отправили в драконошню?

— Так точно!

Разработчик: Empire Interactive
Издатель на территории Украины:

ООО «Мультитрейд»

Жанр: стратегия/симулятор

Системные требования:

✓ минимальные: Pentium 3 500 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб 3D-видеокарта с аппаратной поддержкой T&L, 800 Мб на жестком диске, DirectX 8.1;

✓ рекомендуемые: Pentium/Duron 1.0 ГГц, 128 Мб ОЗУ, 64 Мб 3D-видеокарта, 1.0 Гб на жестком диске, парочка знакомых привидений, хотя бы один шаман и чувство юмора

Похожие игры: Dungeon Keeper II, The Sims

— Тогда идите в камеру трансформации.
— Куда, извините?
— Трансформации или, если быть точным, трансмутации.

— Уже иду, Босс, — мне не понравился вариант с мутантами (сколько мы их уже повидали — все они заканчивали плохо), но я начал волноваться о ДЗВР. Не дай Бог, орки или силы нападут. Силы — они только с виду мирные, а если их разозлишь... Случится лажа, а я тем временем тихонько мутирую. Нормальное дело!

— Ну как ты?

Я взлетел под потолок. Зеркало висело на прежнем месте. В нем отражался весь интерьер, кроме меня. Шефа тоже в поле зрения не оказалось.

— Почему? Кто я? Где я?

— Он не помнит!

Зеленоватая тетка, парящая в пространстве, смотрела мне прямо в глаза. Потом она заговорила:

— Ты испугался? Не ожидал? Я — твоя учительница. Ты будешь делать только так, как велит привиденческая этика. Основная задача каждого новобранца — напугать Смертных. Когда сможешь, тогда доводи их до инфаркта, но это не обязательно. Хватит для начала простой истерики, заикания и ануреза. Мы — привидения порядочные,



у нас трупов нет. Мертвыми телами занимается другой департамент.

— То есть я теперь должен... Нет. Вы что-то путаете, — я оглядел себя с ног до головы и с ужасом заметил, что ного-то у меня и нет.

— Не переживай, новобранец! У тебя все получится, по глазам вижу, что ты — ученик способный. Приказы не обсуждаются, отговорки не принимаются. Вперед, за дело! Чем больше Смертных ты доведешь

до помешательства, тем лучше. И старайся выгонять их из дому, только так ты дос-



тишь высшего мастерства и почетного звания Повелителя Ужаса.

Ну что ж, для начала мне нужно набрать команду единомышленников из привиденческого братства и сообщества монстров.

В самом начале игры вам предоставлено небольшое количество монстров, и только по мере удачного прохождения уровней к вам будут присоединяться новые чудовища, общим числом до 44 особей шести видов. Каждый представитель вашей команды наделен индивидуальными уникальными способностями, как-то: милый полтергейст с шумовыми и дымовыми эффектами, вырубание электричества в домике мирных граждан, нашествие разных тварей, преследование людей и прочая малоприятная чертовщина.

Элементал Земли способен вызывать разрушительные землетрясения и поглощать зазевавшихся персонажей в недра земли, но не наслерть, а так, запугивания ради. **Элементал Воздуха** устраивает ветры ураганной силы и пронзительным криком (похлеще Витаса) разбивает стекло. Вообще-то, он тип пренеприятный и очень коварный. Иногда он вкрадчивым голосом подзывает к себе Смертных и, втершись в доверие, пугает их по полной программе до полусмерти. **Ведьма Бури** — тетка тоже вероломная и подлая. Пусть сладким голосом мирлобные песни — граждане расслабятся и очень жалуют по пом об этом. Естественно, что все грозные катаклизмы тоже на ее совести. **Элементал Воды** вызывает дожди, потопы, наводнения и затопления. **Призраки** же развлекаются тем, что шумят, имитируют звук преследующих шагов и при этом злобеще хохочут. Естественно, что в их арсенал входят и традиционные для призраков умения: способность воспроизводить звон цепей, появляться из ниоткуда с целью устрашения и тому подобное. **Ужасы** в этой игре приобрели вполне реальные очертания и также обладают специфическими навыками. Последние они используют для воздействия на неокрепшую человеческую психику, цинично эксплуатируя внутренние фобии, комплексы и детские страхи пугуемых. Их умения похожи на способности привидений, только представлены в более изощренной и пугающей форме. И все это — далеко не полный перечень ваших по-

долечных и их возможностей. Очень советую воспользоваться полезными советами, которые даются по комплектации состава вашей жуткой бригады. Развернутся есть где, особенно если хочется проявить свои скрытые солидские наклонности.

Положим, вы уже сформировали свою команду. Что дальше? Дальше все происходит по обычному привиденческому сценарию. Вы с милой и симпатичной (для вас) компанией единомышленников отправляетесь на просторы города **Грейвенвилль** пугать простых, доверчивых и суверенных американских граждан. Всего вам предстоит выполнить 14 миссий. Если кто-то подумает, что этого мало, спешу заверить вас: вариантов их прохождения очень много. Для примера (и для того, чтобы вы могли скорее пополнить наши ряды Повелителей) приведу один из них. Начинают все из нас так: Миссия 1, Навождение 101. Вашими партнерами по запугиванию являются Помеха, Топотун, Бууу и Озоб. С этой кампании начинается не только ваше обучение, но и, в общем-то, ваша трудовая деятельность на поприще доведения Смертных



до психиатров, психоаналитиков и экзорцистов. Учитель популярно объяснит вам, что и как надлежит делать. Задача вашей дружной компании состоит в том, чтобы запугать до полусмерти студентов некоего университета и выгнать их напрочь из надежного (для них, новичков) укрытия — общежития. Но это еще не все. Вторым, но не менее важным вашим заданием, является освобождение ведьмы Бури. Задочка, может, не из легких, но благодаря интуитивно-понятному управлению игрой и моим полезным советам, вы с этим наверняка справитесь. Вам просто необходимо будет разместить Бууу в халле, а Помеху пристроить к музыкальному центру, который базирруется там же. После задействования их способностей, талантов и умений, вам остается только ждать. Очень скоро студенты начнут бежать из своей общаги, куда глаза глядят.

Следующий этап — беседа с ведьмой Бури. Найти ее не составит труда: она, бед-

няга, томится на первом этаже здания возле ванной. Освободить ее поможет вам «говорящий» бизнесмен Помеха. Его нужно привезти к магнитофону, который стоит как раз на полке, над головой ведьмы, и воспользоваться его талантом под названием «Полное безумие». Не подумайте, что ваши действия расценятся как акт гуманизма. Как только барышня окажется на свободе, оно тут же пополнит вашу команду.

Однако из общежития уходить еще очень рано. Вы не забыли? Там же еще осталось полно девочек, которые пока мирно спят



и видят розовые сны. Испортить идиллию вам, как всегда, поможет, во-первых, испытанный уже друг Помеха, которого нужно привезти к уже знакомому вам музыкальному центру в холле. Во-вторых, новичок ваших игр Озоб — его следует привезти к коврам. Если вы воспользуетесь всеми их талантами, то через короткое время помещение окажется абсолютно чистым, пустым и свободным. Только отголоски волей ужаса и истерический плач напугают вас о том, что здесь еще кто-то когда-то жил. В общем, эффект тот же, что и после взрыва нейтронной бомбы: домик стоит, а в нем никого. Только в данном случае обошлось без жертв. Все люди живы, но психически здоровы только частично. Вот на этом оптимистическом моменте и заканчивается ваша первая, почти самостоятельная миссия.

Вторая миссия лично меня, как опытного человека в делах астральных, особенно порадовала. Представьте ситуацию: сидит довольно узкий круг юношей-студентов, сос-



тоящих в студенческом братстве **Альфа Тау**. Сидят и, откровенно говоря, дурью мажут — духом вызывают. Полноно сразу для тех, кто не знает системы, по которой создаются американские студенческие братства: чем ближе



стоит латинская буква к началу алфавита, тем круче, тупее и «мажористее» его члены. Так что, как на мой вкус, пугать до паники братство Альфа Тау — сплошное удовольствие. И вот, эта толпа кичливых вели-

кого америкоса-мажора. Не имеет смысла расходовать на этого, фактически уже приговоренного вами персонажа все свои силы коллективных возможностей. У него все равно нет никаких шансов. Помните, что студентов вообще много, а гнать их нужно, как тараканов: быстро, надежно и навсегда (желательно всех одновременно, вселюбой истеричной толпой). Счастливчик, Бууу и Эфир должны в этом благородном деле использовать все свои возможности, отправившись на свои «рабочие места». Вот только Глаз Ухаса рекомендую привязать к голове оленя (чуелу, rozumеется), которая находится



ковозрастных недоумков вызывает духов ради своих недетских экспериментов. Вы, естественно, своевременно появляетесь, так как звали они именно вас. Ваша задача: выпереть их из обители, чтобы они от страха забыли туда обратную дорогу. Попутно вам надлежит освободить трех призраков — Счастливчика, Глаза Ухаса и Вендела. Но в этой миссии стоит начинать как раз с освобождения призраков, не скатываясь на первом этапе до банального запугивания студентов. Разговор со Счастливчиком — призраком несчастного и всеми нелюбимого котенка, которого ненароком зашиб стол, даже у самого чертового привидения (или тупого Смертного) не может не вызвать жалости. Он, как и при жизни, сидит на игровом автомате в зале. Он пригодится вашей команде, но для его освобождения из вечного плена необходимо сделать так, чтобы кто-то выиграл именно на том автомате, на котором он сидит. В этом вам Счастливчик поможет сам, но то он и Счастливчик. Он обладает способностью «Везение», которую использует как раз в тот момент, когда очередной искатель удачи подойдет к автомату. Глаз Ухаса находится в комнате первого этажа. Это помещение вы найдете очень легко, благодаря музыке, которая из нее доносится. Некие мерзавцы (не иначе как братство Альфа Тау) засунули его в банку. Вот тут-то вам и поможет *Элементал Воздуха* (партинная кличка «Эфир») со своей способностью «Пронзительный крик». Правда, чтобы осуществить это заклинание, всем вам не хватит плазмы. Не переживайте: ее можно наращивать. Для этого расположите Бууу к комнате, в которой томится Глаз Ухаса, Счастливчика — к его игровому автомату и воспользуйтесь их способностями. Уровень плазмы возрастет — не сомневайтесь. После этого привяжите Эфира с левой стороны дома, в котором все это происходит, и используйте его возможности на полную катушку.

Остается еще третий, не задействованный вами друг и товарищ, — Вендел. Он до вашего появления проживал в комнате, где похоронивший ничего не подозревавший студент Тед Кабл. Секрет освобождения Вендела как раз и состоит в изгнании с носаженого и належенного места вот этого са-

са в холле, Озноба — к баскетбольной сетке в прихожей, чтобы им всем мало не показалось. Сами знаете, что баскетбол не любит только мертвый америконец. Все остальные обожают, а потому встреча с Ознобом им гарантирована. Ведьма Бури должна занять сторожевой пост перед главным входом в дом. В процессе всех этих манипуляций ваш уровень плазмы неизменно будет возрастать. Соответственно, с его ростом увеличится и количество возможностей ваших друзей. А, как понятно из всего вышесказанного, чем больше способностей, тем быстрее произойдет изгнание пацов Аль-



фа Тау. Если вы старательно пугаете Теда Кабла, выведя его из состояния здорового сна и доведя до паранойи, то Вендел сможет присоединиться к вашей компании очень быстро. Именно Вендел должен показать трем рисковым дурочкам, крутящим блюдце в подвале, кто в доме хозяин. Они, как вы помните, занимались спиритизмом. Вам не кажется, что следует удовлетворить их желания? Не сомневайтесь, с вашей помощью и благодаря Венделу они вкусят все прелести общения с потусторонними существами спална. В их распоряжении окажутся и способность Вендела имитировать шаги за спиной, хохотать загробным голосом и т.п. После этого они прожогом побегут на первый этаж. А там... А там, как вы уже знаете, их поджидают все, кого вы привели с собой. И вы лично, собственной призрачной персоной! Думаете, что они уйдут благополучно? Ошибаетесь!

Что подкупает в этой игре, так это отличная графика, море спецэффектов и полное отсутствие летальных исходов. Так что играть в нее могут практически все любители такого жанра. Также нельзя не отметить повалом просто великолепное музыкальное сопровождение, которое очень хорошо соответствует буквально каждому эпизоду игры. И еще: за поведением ваших, так сказать, подопечных Смертных можно наблюдать в любом ракурсе, так как камера подвижна и управляема по вашему желанию. Более того! У вас есть уникальная возможность посмотреть на все



происходящее глазами самих подопытных в наиболее интересный для вас (как для автора) момент. Своими глазами призрака вы, естественно, тоже можете наблюдать за всем, причем в реальном времени и в реальном месте. Итак? Вы с нами или против нас?

Не знаю, стоит ли мне возвращаться в D3BFR или еще повисеть в острале. Видел здесь одну девочку, зеленую, правда (а я, извините, какой?), но очень симпатичную. Останусь, пожалуй. Пока на время — а там посмотрим. Вы еще играете в Sims? Тогда мы с подружкой и бригадой изгнания летим к вам!

Игра появилась на нашем рынке совсем недавно (7 июля 2003 г.) и пользуется большой популярностью, так что купить ее не так уж и легко. Поэтому позволю себе процитировать слова, которые разработчик приводит на обложке диска в качестве преамбулы: «Профессионализм и только начинающийся киберсудизм, всегда мечтавший об ужасной участи для болванчиков из «Симсы», совмещается! Отныне вы — не добрый пастырь идолов, вы — грозный Повелитель Ухаса! Прибыв с архиважной миссией в тихий городок Грейвенвилль, вы должны нарушить умиротворенное существование его жителей. Поиграть на их нервах, заставить не спать ночами, а если спать, то просыпаться в четыре часа утра в холодном поту от очередного мрачного сна. Душераздирающие крики доносятся с окраин города — это ваша работа, армия призраков готовится к очередному победоу, мнимого которого состоит из страха смертных».

Выражаю искреннюю благодарность компании «Мультитрейд» за любезно предоставленный диск с игрой.





Разработчик: Sunflowers [<http://www.sunflowers.de>]

Издатель: EA Games [<http://eagames.ea.com>]

Жанр: симулятор колонизации (экономическая стратегия)

Системные требования: Pentium-2 500, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео

Итак, приступим...

...Сказали разработчики и принялись творить. А именно взяли «Цезаря 3», отделили кожу, в которую натолкали мякоть от «Сеттлерсов» (тоже «3»), после чего, не решась убрать тройку из названия приписали перед ней «150». Добавили немного от «Затерянного мира», а также от Knights and Merchants, после чего им осталось только посыпать получившееся блюдо экстрактами Beasts and Bumpkins. Годик в духе и вуаля, на натертом «Колонизацией» противные увидели свет **1503 Anno Domini: The New World**.

Концепция игры представляет собой ядреную смесь из всего вышеперечисленного. Причем определить, чего в ней больше, «Цезаря» или «Сеттлерсов», я не возьмусь — от обоих титанов экономико-стратегического реслинга взято приблизительно поровну. Но пока не об этом. Для начала о сюжете. Итак, наша цель — колонизировать новую землю.

Зачем? А потому что так сказал герцог. Ну и ладненько, если бы мы возразили: каждому герцогу, приказавшему нам колонизировать острова, не было бы нам в жизни счастья. Так что, имея в своем распоряжении один небольшой корабль с ценным грузом ресурсов и переселенцев на борту, мы приплываем на островок, отмеченный флажком (уж не герцог ли его там для нас установил?). А дальше начинается строительство колонии и выполнение поставленных задач. Задания бывают разные — поначалу придется лишь собирать определенное количество граждан или добывать определенный ресурс, затем плавно скитаться в военные действия. А что еще нужно колонизатору для полного счастья?

Помимо кампании, имеется еще несколько сценариев для одиночной игры. Довольно интересные и сложные, но вы все же для начала одолейте кампанию. Впрочем, в сценариях содержится также и три обучающие миссии, которые пройти просто необходимо — управление в 1503-ем интуитивным смог бы назвать только настоящий игроман-извращенец.

Из дневника Христофора Колумбовича Америкайко

...Ну вот, собственно, приплыли мы к этому острову, где трава волшебная растет. Я морячком своим говорю, айда собирать муравушку. А они мне, нет, кхл, нам бы домики. Я чуть в осадок не выпал. Какие домики, говорю, мы же сюда за урожаем конопли приплыли. А они на меня смотрят так, что сразу понятно — без домиков они и траву не соберут, и меня съхорят. Пришлось отдавать команду на строительство, благо, дерево и инструменты кто-то с собой все же захватил. Соорудили мы домики, я уж хотел за-

Настояние было испорчено. В основном стараниями товарища Амфилогова. Увидев у Ререфа новую игрушку, а именно маленькую модельку вертолетика «Алач», он высматривал желание присвоить его себе. Но врожденная хитрость помешала ему просто пойти и отобрать желаемое, нет — тут нужен был план позиционирования. Напрямую, заслать кого-то втереться в доверие и через него уже извлечь игрушку у объекта. Стоит ли говорить, что для этой цели был выбран я, так как абсолютно не вовремя встретил Амфилогова, направляясь домой и помехивая новым диском, полученным у Ранда.

Дмитрий не стал долго думать и просто выхватил диск у меня из рук, после чего скрылся за ближайшим углом, издавельски на прощание крикнув: «Меню диск на вертолет. Подробности письмом». Как вспомню, как я втирался в доверия к маме Ререфа, как принимал его самого мороженому, как праникал в дом, преодолевая желание молча прибыть хозяина злосчастного вертолета. А ведь нельзя было — код с сейфу с игрушками и резиновыми женщинами (с одной из которых Ререф никогда не расставался) знал только хозяин, и то, постоянно его забывал... Впрочем, это все было уже давно. Нынче же я шел по лестнице (лифты опять не работали) в квартиру к Амфилогову, держа в руках заветную коробку с «Алачем» и ругаясь на то, что Дмитрию вздумалось поселиться не на первом, а на сто пятнадцатом этаже.

И только когда я, проломив лбом все три двери и огрев Амфилогова корробой по голове, отобрал диск и вставил его в свой компьютер, от сердца у меня немного отлегло. Ведь впереди меня ждал целый неизведанный мир, не зря же на коробке с диском красовалась надпись **The New World**.

Из дневника Христофора Колумбовича Америкайко

...Если бы знать, где проживает это сволочь, именующая Христофором. Нет, я не забыл свой домашний адрес, просто я имею в виду другого Христофора. Тезка мой по фамилии Колумб, помнится, вернулся в Испанию десять лет назад, похитившая торчащей из рта бумажкой. Поначалу его принимали за психа, — надо же, поплыл в Индию, двигаясь не на Запад, как порядочные торговцы, а на Запад. Он же парилвался, мол, Земля наша круглая, стало быть, рано или поздно в Индию он попадет. Может, и попал бы,

если бы лучше целился. Или если бы не орал при каждом увиденном вдалеке рифе или тюлене «земля-а-а!», чем вконец задолбал команду, которая предпочла высидеть чуть в стороне от намеченного курса, но поскорее.

Но дуракам как всегда везет. Пусть Колумб и не приплыл в Индию, зато он нашел на новом острове какую-то неведомую ранее пряность, которую надо было не добавлять в пищу, а заворачивать в бумажку, поджигать, и втягивать образующийся дым внутрь. Правда, вот с названием у этой травки не сложилось: по факту приезда часть команды утверждала, что она называется «табак», часть — «конопля». И обе части уверяли, что название им сообщили сами туземцы. Потом, правда, оказалось, что они показывали обо-



ригичам разные образцы... В общем, после долгих споров испанский король склонился-таки к первому названию, ибо оно было короче и легче запомнилось. Поэтому и наладили торговлю и добычу только табака.

Но меня не проведешь — за бутылку, весло и одногоного попутя я выменял у боцмана пакетик конопли, который тот привез с дальних островов в качестве сувенира. Не знаю, что боцман делал с бедным попутем, но для этого пакетика применение я нашел быстро — пошел делиться радостью со знакомым герцогом... Да, табак тут и рядом не валялся. После того, как дым развеваясь, и мы сплели с лустры (вот чего не помню — так это того, как мы там оказались), герцог мне прямо и сказал: «Иди собирай команду, ты плывешь за добавкой». Поскольку добавки и провадохелось, я собрал каких-то людей, купил корабль и поплыл. Потом, правда, вспомнил, влез на корабль, и тогда поплыли мы уже все. Эх, люблю я, когда меня зовут капитаном. А что, «капитан Америкайко», звучит, вроде?

ново всех просить за травой идти, а морячки опять на меня как-то недобро смотрят. Теперь, говорят, кушай давай. Ну я достал бутерброды с сыром и колбасой, что жена мне в котомку перед отплытием положила. Каюта там драка из-за них началась, у-у-у... Только когда победитель прорвался к этим сэнди-

А самое противное, что при всем изобилии для нас не припасли нормальной статистики! Узнать, какие постройки и в каком количестве возведены на острове, невозможно иным способом как записать. Или методично щелкать на каждую из них и записывать на бумажке. Развивайте память, господа.

Кстати, уните одну маленькую особенность при постройке: здания нынче имеют выходы. То есть, не ко всем сооружениям можно подвести дорогу откуда угодно. Иногда неудачно поставленное здание приходится сносить, так что следите внимательней — во время строительства выходы из домов показаны зелеными стрелками.

Из дневника Христофора Колумбовича Америкайко

Теперь этих годов называть морячками у меня элементарно не поворачивается язык. После еды и домиков они



чадом, да укусил один из них, тут же и упал. Замертво. Неудивительно, впрочем, мы ж почти год по морям-океанам скакали — сыр так долго не хранится, вроде. Или просто колбаса была некачественная? Ладно, это все медицинские вопросы, а я в них не очень-то и разбираюсь. Зато теперь хорошо в сельском хозяйстве разбираться стал — пришлось строить и хижину охотника, и картофельную ферму. А мои-то морячки не дураки — вот вы что с картошкой делаете? Едите? Не бы вам переселенцами, сразу видно. Самогон из нее натать надо! Я вот тоже не знал — просветили. И правильно сделали, кстати, а то я уж без алкоголя в крови скучать начал...

Записки переселенца

Знаете, хоть словосочетание The New World употребляется, как правило, применительно к Америке, все же меня терзают смутные сомнения относительно этих островов. Уж больно непонятно мне странное соседство тропических островов с арктическими. Ну нету у нас такого океана, чтоб льды и джунгли располагались столь близко друг к другу. Да и заявления на манер «You've discovered an African settlement» (и шо, и таки Америку открыли африканцы?) настолько смущают. Ну да ладно, давайте все дружно на эти странности не смотреть, а считать, что колонизируем мы все-таки именно Америку. А то и запутаться недолго.

Самое главное, что ждет нас в этой игре, это обилие всего. Масса ресурсов, масса товаров, масса жителей, масса построек, масса островов. Приведу некоторые цифры, а вы уж решайте, впечатляют они или нет. Видов сырья у нас 19, строительных материалов — 14, военных товаров — 8. 15 видов юнитов, 6 видов кораблей. Здания — вообще отдельная песня. Их количество у нас подсчитать не возьмешь, ибо раскиданы они на 8 категорий, в каждой из которых от 5 до 26 видов. Не знаю уж, у кого как, а у меня глаза разбежались, и я еще долго их с сачком отплавлял. С одной стороны, это очень приятно — чем больше всего, тем интереснее играть. С другой — надо же в этом всем хоть как-то ориентироваться.

затребовали еще уйма всего. Каждый раз, получая в свое распоряжение что-то новое, они начинали хотеть чего-то еще. Например, чтобы построить дома, им понадобились кирпичи. Жирок нагнать стали, одним словом. И постепенно себя уже поселенцами называть начали. Какие нафиг поселенцы? А урожай? Я им так и сказал, мол, все собираю. И пока траву мне не вырастят — не дам. Так они ж гад, здания рушить начали. Ага, и стройматериалов никаких не оставили — уж не знаю, куда они могли спрятать доски, но факт остается фактом — на месте разрушенного дома осталась только мелкий мусор. Тут уж сердечко мое пошаливать начало. Ну в самом деле, столько социалистической собственности разворовано. Приватизация, межуза им в плутку. Пришлось восстанавливать, и чуть ли не на



коленях просить их заниматься чем нужно, а не чем хочется. Согласились, пустили исследователя искать урожайные полянки. И тут выяснилось, что на нашем острове конопли расти не будет — климат не тот. Я уж весь из себя с ума сохжу, а они мне, ты, начальник, не волнуйся, мы это, экспедицию снарядам на соседние острова. Друг там растет. Угу, растет. Да не конопля, а племя туземцев. Говорил я им, не надо было вожда ихнего черной обезьяной звать, а шаману пороха в трубку мира засыпать. Теперь вот еще и воевать придется...

Война безо всяких причин

Стоит отметить, что все в игре требует денег на содержание. На каждый домик и лагерь с продуктами придется выделить определенное количество твердой валюты за единицу времени. И если гражданские постройки содержат не проблема, то с военными придется помучиться. Да, это игра всеневоем демонстрирует, до чего же это невыгодное дело — война. Солдаты требуют не только форты и казармы, каждому из них нужна еще и броня с оружием. И если обычный пикинер неприхотлив вообще — взял палку, да и пошел в штыковую, то на арбалетчика, копейщика, или (не дай Бог) осадную мортиру придется грозить столько ресурсов, что лучше бы и не воевать. А приходится...

Военных юнитов в игре достаточно много. Все они разделены по принципу «камень-ножницы-бумага», то есть, например, мечник легко прибит лучником, хотя сам стинет от руки копейщика, который, в свою оче-



редь, ничто против лучника. Подробнее об этой схеме вам расскажут в руководстве.

Но окромя наземных сражений, существуют еще и сражения морские. Ну что тут сказать... Если б корабли не стоили чертову уйму денег и ресурсов, не требовали отдельной (!) установки пушек, и не пожирали столько денег, водил бы целые флотилии под своим командованием. А так приходится ограничиваться скромными вылазками...

Из дневника Христофора Колумбовича Америкайко

Разбили мы тех туземцев. Буквально сразу. Куда им против наших кораблей и пушек, наших бравых копейщиков и смеялых лекарей, аккуратно их подлечивающих. И, о счастье, разведка показала, что климат на острове благоприятен для выращивания божественной травы. Отдав распоряжение по строительству всех необходимых зданий, я отбыл на первый остров, чтобы посмотреть, что там да как. Увидев раздвинувшиеся, открытые морды переселенцев, я понял, что сейчас что-то будет. И верно, они на меня опять недобро глянули и сообщили, что не хотят быть переселенцами, а хотят быть купцами да аристократами. И выдвинули очередные требования, как-то: наличие шелков, драгоценностей и широкорных домов. На вопросы, где я им тут на острове найду драгоценности, они в грубой форме предложили мне самому поны-

рять за жемчугом, можно не всплывая. Пришлось осваивать новые острова, где были и залежи золота, и шелкопряды водились, а также организовывать между ними торговые

ние, тем больше всего полезного поместится на экране. На 1024x768 играть уже довольно сложно — слишком малая площадь обзора.

Для начала заметьте, что некоторые здания имеют некоторую зону влияния, за пределами которой они не функционируют. Напри-



маршруты. Хорошо хоть морячки у меня поныливые — один раз объяснил куда, с чем и зачем плыть, они так и будут плавать.

Одно меня радовало — пока я тут всем этим занимался, конопля на втором острове должна была бы и взойти. Вернулся я туда, и... В общем, валидола мне не хватило: мои морячки из урожая отборнейшей травы свили канаты. Куда канаты, зачем канаты, что за нерациональное использование ценных трав? А они на меня так смотрят и вопрошают, а что еще с ней делать? Тыфу... Неучи. Но объяснять всем не стал, просто позвал нашего самого умного бочмана и напрямую его спросил, что делать? Он временно впап в пространство, но через некоторое время лицо его просияло, и он сообщил: «Будем курить канаты!». Да уж...

Двигатель регресса

Графику этой игры можно назвать симпатичной, но не более. От годовалого движка вряд ли стоило ожидать прорывов, но все же. Ван в «Тропике» все прописано так, что и не придерешься. А здесь... Лунной походке поселенцев, зеленая, завидует Майкл Джексон. А вы бы видели, что вытворяют со своими колхymi аборигены... Но все равно симпатично смотрится, что убейте. Особенно водо родеет — действительно постарались и нарисовали. Жалко, правда, ландшафт субпо дуехмерный. В общем, графика прошлогодняя. Если

Кстати, берегитесь! В игре есть глюки. Да-да, зеленые, страшные и с болышущими топорами. Например, изредка юнит может за что-нибудь зацепиться и просто зстырять на месте, не реагируя на внешние раздражители. И ладно, если это окажется пикниер, а если исследователь? Который жизненно необходим, но до его производства от начала игры, как до Китая ползком транзитом через Аляску.

Из дневника Христора Колумбовича Америкайко

Да, пришла пора уплывать. Мой личный корабль по самую ватерлинию забит свежайшими канатами, у бочмана зажил фингал, а герцог уже перестал присылать нововодные открытки. Морячки мои, что все это время плодились и размножались на островах, наотрез отказались оправиться домой. Им и здесь хорошо. Ну конечно! Я же старался, работал на них, обеспечивал нормальные условия проживания, а они... Неблагодарные. А я — мстительный. Ска-

пример, склад обеспечивает только определенную часть острова, остальное же бродит вокруг своего дома и ни шагу dalje. Поэтому ставьте такого рода постройки так, чтобы они покрывали максимально возможную территорию. Особенно это справедливо по отношению к охотникам, которые бродят вообще чуть ли не вплотную к своей избушке (что в принципе, довольно странно). Первый склад постарайтесь расположить так, чтобы он захватил горы, притом желательно не одну — а то придется строить целые цепочки зданий. А горы — это единственный источник полезных ископаемых, кроме торговли, но она не слишком выгодна.

Первое, к чему вы должны стремиться при колонизации острова, — производство инструментов. Потому как без них не будет построено ни одно здание. Но чтобы их производить, придется потратить очень много времени. Тут вы и рискуете залопнуть посреди миссии, как я однажды. Кроме того, чтобы обзавестись всем необходимым дляковки инструментов, вам придется соорудить и лесопилку, и каменоломню, так что все старания будут потрачены.

Не создавайте сразу войска — поверьте, их содержание обойдется вам очень дорого. Да вообще, не стройте ничего, пока на то не будет крайней необходимости. Нехватка денег — самое распространенное в «1503» явление.

Не все здания будут доступны вам с самого начала — некоторые из них требуют определенного количества жителей какого-то уровня. Всего уровней этих четыре. Кстати, учтите, что переход с одного уровня на другой (а происходит это, когда все требования граждан удовлетворены) сопровождается большими потерями стройматериалов и денег, которые уходят на опрeйд домов.

И последнее: от количества жителей не зависит заполненность рабочих мест — рабочие появляются сразу в момент постройки здания. Жители — это всего-навсего источник дохода, который они приносят в казну путем покупки товаров в лавках.

Вывод

Несмотря на все недостатки, играть интересно. С отсутствием статистики можно смириться, глюки возникают редко, а графика... А что нам графика? Мы, переселенцы, не эстетствуем...



зал, что на острова плывут родственники погибших туземцев. Вы когда-нибудь видели, чтоб за четыре часа корабль построили, покрасили и приготовили к отплытию? А я видел. В общем, в тот же день мы отчалили обратно домой. Только я, конечно же, не удержался, оставил кое-что местным на память. Взял большую табличку, прибил к большому дереву на побережье и размасисто так написал свою фамилию. Да, надо быть скромнее — три последние буквы не поместилось. Менять табличку я уже не стал — не успевал. Народ хотел домой, к маме. Ну и ладно, я тоже к маме хочу. Воображаю, как обрадуется герцог...

Полезные советы

К сожалению, баланс игры отнюдь не идеальный. В один прекрасный момент, поиграв уже несколько часов, вы рискуете обнаружить, что дальше продолжать попросту невозможно. Так что позволю себе порочку подсказок.



кого-то это смущает, пожалуйста, нас никто не держит. А мне все-таки игра важна.

Разрешения поддерживаются высокие. И это правильно — чем больше разре-

Том/Док/КЕРТИС kertis@forba.com

REBELS

PRISON ESCAPE

Посторонние мысли

Над Игроградом сгустились сумерки. Солнце наконец перестало слепить глаза, и летняя жара не спеша уступала место прохладе. Еще час-другой, и совсем стемнеет, можно будет садиться за работу, поскольку днем работать абсолютно невозможно. Уж и не знаю, то ли по чему-то



недосмотру, то ли по злему умыслу мой чердак не оборудован кондиционером, и днем там весьма душно. Ну какая тут работа, когда мозги плавятся и растекаются по черепной коробке?

Правильно. Никакой. Особенно таким жарким летом, как это...

Я вам еще не говорил, что ненавижу лето? Нет? Уже сказал. Я его действительно ненавижу, причем с каждым годом все больше. Причин тому несколько. Первая — естественно, жара и солнце. И то и другое мне не нравится. Второе — то, что уже несколько лет мне не удается летом поехать в отпуск, разве что на Марс, ну не складывается с отпуском, блин. И третье, самое главное, — что лето очень не любят разработчики. До того не любят, что упорно не хотят выпускать интересные игры. В общем, скучно, грустно и некому морду набить в минуту душевной печали. Убедившись, что ни толковых шутеров, ни РПГ не наблюдаются, я решил проверить остальных жанров — вдруг найду что-то, во что захочется поиграть, а потом, соответственно, и написать. С горя, так сказать.

И вот, в столе Ронда мной была найдена игрушка под названием *Rebels: Prison Escape*. Даже мои скромных знаний английского хватило, чтобы понять, что речь идет о каких-то там повстанцах

и тюрьмах. Конечно, тактические RTS не очень-то входят в число моих любимых игр, но если выбирать не из чего, то можно и попробовать. Тем более что, как вы, возможно, помните, совсем недавно я игрался в *Cold Zero* — эта игра тоже попала ко мне случайно и очень порадовала. Вот с такими мыслями я взялся за установку «Ревелей». А еще почему-то вспомнилось, что снаряд дважды в одно место не попадает. К чему бы это, как думаете?

Повстанцы

В некотором царстве, некотором государстве жил был парень по имени Фридрих. Был он, вероятно, немцем или австрийцем, но это не особо важно. Итак, жил он себе жил, мечтал о временах, когда странами правили тираны и творили, что им нравится, пользуясь на всякие там парламенты, средства массовой информации и общественные мнения. В общем, хотел он создать идеальное государство — для себя идеальное, ясное дело. Лично я его отлично понимаю, и если бы не отсутствие времени, которое у меня отбирают игры, написание обзоров, лазанье по Интернету и работа над порталом, я тоже с удовольствием помечтал бы о таком государстве. Хотя... Мечтай, не мечтай, но шансов установить свою диктатуру на Украине у меня мало — опыта не хватает. И денег.

Но речь не обо мне. О Фридрихе речь. Так вот, настал один счастливый день, сказка стала реальностью, а Фридрих — диктатором. Ну, ясное дело, сразу тюрем понастроили, всех недовольных туда покармливали, эксперименты бесцеловечные проводили на людях стали. На людях, это правильно — а то взяли моду, блин, животных бедных мучить! Спецслужб, ясное дело, наподлилось — все друг за другом следят и друг на друга доносят. В общем, не мир, а мечта.

Вот только не всем подобные мечты нравятся, недовольные всегда находятся — вот и в государстве Фридриха такие нашлись. Причем ладно бы просто гадости на стенах писали, так нет — они объединились в организацию и начали покости всякие устраивать.

Разработчик: Philos Labs

Издатель: L.S.P.

Жанр: Tactical RTS

Системные требования:

✓ минимальные: P3-500, 256 МБ, 3D acc;

✓ рекомендуемые: P4-1500, 512 МБ, GeForce4

Вам бы понравилось, если бы кто-то по началу ходил по-большому в ваш личный рай? Вот и Фридриху не понравилось — взял он парней из спецслужб, своего личного мега-телохранителя взял, да и нагнал к повстанцам на чей. Любин он чей, что тут такого?

А повстанцы жлобами редкими оказались — чай не напили, еще и драться полезли. За что и отребил по полной программе. Сначала отребил, а потом разекались по новым уютным квартирам — тюрьмам.

Лично я не понимаю, почему Фридрих оказался таким добрым — четвертовать всех врагов нужно было. Или расстрелять. Или повесить. Или лучше поотрубать головы и выставить на главной площади столицы, дабы другим было непонятно — назвался тираном, так соответствуй, нечего тут гнилой гуманизм разводил. Хотя ладно, чего возмущаться — если бы Фридрих сделал, как я ему советую, то и игры бы не было. Так что давайте вместе порадуемся его тупости и попытаемся испортить праздник.

He-Commandos

Если, узнав жанр игры, вы пришли к выводу, что перед вами что-то типа знаменитых *Commandos*, то вы не слишком сильно ошиблись. Точнее будет сказать так: перед вами попытка сделать нечто похожее, но на полностью трехмерном движке. И при этом разработчики сделали все возможное, чтобы игра не получила ярлыка «клон». Нет, камрады, это не клон. Совсем не клон. На, возможно, было бы лучше, если бы она оказалась клоном.

Впрочем, чего это я? Давайте по порядку. Первое, на что я хочу обратить ваше



внимание, это системные требования игры — посмотрели? Так вот, о «минимальных» лучше сразу забудете. Игрушка очень требовательна к железу, так что обладатели слабых машин дальше могут не читать — все равно нормально поиграть им вряд ли удастся. Впрочем, каждая медаль имеет две стороны, и в данном случае обратная сторона весьма приятно. Смотрится игрушка здорово, причем на

фоне не только Commandos, но и более современных игр. Весьма качественные модели персонажей, прекрасная детализация уровней, хороший дизайн — все это можно с чистой совестью записывать в плюсы. Уровней в игре, кстати говоря, всего

них. Может, и еще что-то умеет, но я, честно, не очень-то на нее обращал внимание. *Jonah* — шоман. Местный Гэндальф — гипнотизер, типа. Умеет стрелять отравленными дротиками. Полезное умение, но дровиков, естественно, вечно не хватает.

Alexandra — иллюзионист. Типа шпион, может переодеться в форму врагов, подражать звукам, прятать тела и т.д. Почему было его не совместить с шоманом — непонятно; наверное, чтобы больше персонажей было.

Сразу отмечу, что в вашей группе может быть не более трех человек, так что поиграть всей пятеркой вам не удастся. Впрочем, не очень-то и хотелось, на самом деле и с тремя морочи хватало. Главное, помните, что всего два персонажа — солдат и механик — умеют вскрывать замки и убивать противников, не пользуясь оружием. А поскольку оружия на уровнях ой как не хватает, вывод напрашивается сам собой.

Наверное, именно это — нехватка оружия — расстроило меня больше всего. Если вы любитель тактики выжженной земли, если вам нравится бродить по уровням, обвешавшись оружием, и убивать всех, кто

работе, потом скидывал сейвы на дискетку, ехал домой и снова играл. Это да, это интересно. А в «Ребелях»... Играл я в них на работе, потом выключал, занимался своими делами, по Netу лазил, потом снова запускал,



шесть, а их размеры просто потрясают. Ну очень большие уровни — что, естественно, сказывается на требованиях к железу. Честно говоря, не знаю... Может, стоило сделать уровней побольше, а их размер — поменьше?

Еще один плюс — разнообразие. Художники и дизайнеры проделали очень большую работу, так что жаловаться на однообразие пейзажей вам не придется. Во всяком случае, я не жаловался.

Если бы в игре меня интересовала прежде всего графика, то, несомненно, «Ребеля» получили бы самую высокую оценку. Но, увы... Есть и другие составляющие игрового процесса — и не со всеми все бывает гладко.

А сейчас давайте разберемся, что и как нам предстоит делать.

Великолепная пятерка

Думаю, вы уже догадались, что играть вам придется за тех самых повстанцев, которые так не любят диктатуру. Как я уже сказал, Фридрих рассадил их всех по тюрьмам, а значит, ваша первоочередная задача — из этих тюрем их высвободить, ну а потом уже можно и мстить врагу народа. Вैसे же в игре имеется пять персонажей, давайте рассмотрим их немного подробнее:

Blake — мужик 30 лет от роду. Профессиональный солдат, жутко ненавидящий диктатуру. Естественно, один из наиболее активных членов сопротивления. Имеет следующие навыки: снайпер, умеет прятать тела, ближний бой, вскрытие дверей и симуляция смерти. Симуляция смерти, кстати, штука очень веселая: заводишь охранника, падаешь на землю, охранник подходит, нагибается, чтобы посмотреть, что с нами, тут мы ему и ломаем шею.

Jeffrey — механик. Типа местный специалист по технике. Также умеет вскрывать замки, чинит оружие и, главное, делает и устанавливает ловушки. Это очень полезное умение — думаю, не используй я ловушек, вряд ли смог бы пройти игру. Кстати, учтите, что противники могут и заметить вашу ловушку!

Alicia — девушка. Что еще сказать? Умеет скрытно передвигаться и прятаться в те-



лопадется на глаза, то эта игра не для вас. Бесшумность и скрытность — вот наш девиз. Сплошной стелс, короче говоря.

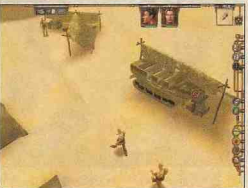
Я ничего не имею против игр со стелс-элементами. Даже если эти элементы доминируют над остальными, я тоже не против. Помните, играя в *Cold Zero*, я специально стремился проходить уровни с минимальным жертв со стороны врагов. Но там у меня был выбор, какую стратегию избирать, а здесь в большинстве случаев этого нет. Несколько перестрелок с командами убедили меня в том, что от врагов лучше прятаться, когда это возможно. Очень уж трудно их убить. Зато они валять нас без всяких проблем. Несправедливо!

Пожоже, шутера и РПГ в стиле хак-энд-слеш меня здорово разбаловали. Серьезно, заниматься тактическим планированием мне как-то скучно. Уж и не знаю, почему. Не затягивает, просто не затягивает. Не хватает игре чего-то, может быть, динамичности, может быть, чего-то иного, но не хватает. Сто процентов. Не скажу, что играть скучно. К примеру, возьмем *Cold Zero* — играл я его на



кал, опять играл, потом домой ехал. Дома смотрел фильмы, читал книги, а об игре даже не вспоминал. В общем, с одной стороны, о потраченном на игрушку времени не жалею, с другой — жалею, что не было ничего более динамичного. Или веселого. Кстати, о веселом — знаете, что больше всего меня рассмешило и игрушке?

Больше всего меня рассмешил искусственный интеллект. Нет, к тупости ботов я уже давно привык, как, думаю, и вы, и удивить меня сложно. Враги могут не замечать исчезновение охранников, могут быть глуповаты и слеповаты — это нормально, ведь если наделить их серьезным интеллектом, то игра может оказаться просто непроходимой. Но как вам такое: у солдата имеется способность оглушать людей. Хорошая способность, полезная. Подходим мы, значит, к охраннику и лупим его кулаком по голове. Тот падает, мы его поднимаем и уносим в сторону, чтобы другие не заметили. Проходит некоторое время... Помните, что происходило с оглушенными противниками в *Cold Zero*? Они оставались лежать там, куда мы их положили, как чурбаны. Помните, меня это всегда удивляло и раздражало. В этой игре оглушенные встают. Встают, оглядываются, отряхиваются и... спокойно возвращаются на свое место. В самом начале игры я развлекался — бил по голове стучком. Раз пятнадцать бил. Он падал, по-



том вставал и возвращался к своему станку. Я еще бил, он опять падал — и никакой реакции. Смотрится, честно говоря, бредово — лучше бы они совсем не вста-

вали, чем так. Хотя у меня по этому поводу появилась теория — наверное, у наших персонажей есть специальная способность



вызывать ударом амнезию, в результате чего, очнувшись, враги не помнят, что их оплущали. Вот единственное объяснение, пришедшее мне в голову.

На самом деле подобных шероховатостей и недоработок в игрушке хватает. С одной стороны, вроде, мелочи, но они накапливаются и общее впечатление портят. Кстати, как, думаю, вы догадаетесь, сюжет я тоже отношу к недоработкам. Точнее, к культуре. Такое впечатление, что сюжет для игр (да что там, для фильмов тоже) сейчас пишут ученики третьего класса школы для умственно отсталых — штампы на штампы, неувязка на неувязке. Нет, скажите, неужели нельзя придумать что-то пооригинальней??? Наверное, нельзя. Или просто не нужно? Правильно, нечего благовать игрокам, еще год-другой, и слово «сюжет» в отношении игр вообще перестанет применяться. И ведь, кажется, предлагаю нам не тупой шутер, где сюжет вторичен, а «умную» игру. Игру, в которой нужно думать, планировать и просчитывать. А завязка все равно под стать Серьезному Саму. Ладно, пусть оригинальности нам ждать не приходится, а как с нелинейностью?

Камарад! Радостная новость! Сюжет нелинейен, и очень многие задания можно выполнять разными способами. Вот за это большое человеческое спасибо разработчикам! Это радует. Более того, если бы не это, точно написал бы, что игра отстой-



ная. А так не напишу — не люблю писать неправду.

Эх, как я мечтаю о чем-то оригинальном, интересном, незаезженном... Без главного злодея, желательно. И с интересными поворотами по ходу. И с оригинальным окон-

чанием... В этот раз мечты так и остались мечтами. Увы. Будем ждать что-то другое и нелинейно мочить тиранов.

О чем я еще хотел рассказать? Об управлении, наверное. Главное, не забывайте о горячих клавишах — играть, пользуясь одной мышкой, непросто. Все остальное в полном порядке, камера вращается, ее можно перемещать по уровню, работает приближение, в общем, ничего необычного, тем более что во время выполнения миссии вас сразу и обучают — думаю, разберетесь без проблем. Ну, разве что это ваша первая игра в этом жанре... Но тогда... Тогда рекомендую начать знакомство с тактиками с чего-то другого.

Звук и музыка? Неплохо. Весьма. Симпатичные мелодии, под стать антуражу игры — не шедевральные, конечно, но слушаются приятно и не напрягают. Желания выключить не возникает, что радует.

А! Вот! Самое главное фз в сторону разработчиков, точнее, их политкорректности! В игре абсолютно нет крови! С одной стороны — великолепная детализация, при приближении камеры чуть ли не складки на штанах видны. С другой...



Верните кровь, гады! Я все прошу! А то такое впечатление, что не людей убиваешь, а манекены валишь. А я не записывался в охотники на манекенов, вот.

Да, надеюсь, вы не сильно расстроитесь, если я скажу, что мультиплеера в игре нет?

Разработчики посчитали, что он не нужен. Что ж, вероятно, они правы. Во всяком случае, меня отсутствие сетевого режима совсем не расстроило.

Фух, кажется, все. Ничего не забыл? Вроде нет. Написал все, что хотел. А значит, пришло время сделать...

Вывод

Игра на любителя, однозначно. Причем, похоже, я к этим любителям не отношусь. Если играть больше не во что или если вам нравятся тактики — вперед. Лично я не жалею о потраченном времени, хотя предпочел бы провести его с большим толком — к примеру, играя в третий DOOM или вторую «Халфу». Но, увы, не судьба.

В игрушке причудливо переплелись плюсы с минусами; того и другого, как по мне, примерно поровну. Сюжет забитый до не-

возможности — зато нелинейный. Очень высокие системные требования — зато отличная графика. Мало экшена — зато раздолье для тех, кто любит думать и планировать. Ну, и такое все.

Можно было сделать лучше? Однозначно. И лучше, и интересней, и динамичней. Но не сделали. Возможно, не хватило опыта, а может, еще что. Не знаю. Cold Zero однозначно лучше. Во всяком случае, для меня. Хотя... На вкус и цвет — сами пони-



маете. Так что, может, я и ошибаюсь... Поиграйте — расскажете.

В общем, очередной середнячок, у которого были шансы стать чем-то большим. Не получилось. Может, в следующий раз получится?

Посторонние мысли

Неблагодарная работа — быть тираном. Все тобой недовольны, свергнуть пытаются, заговоры устрояют, из тюрем бегут. Не, это не дело. Хорошо, что путь тирании выбрал не я, а этот негодяй Фридрих. Говорил же ему, только массовые расстрелы спасут страну. Никаких тюрем — только газаты, насаженные на колья. Чтобы все боялись, чтоб не насмехались! Вот.

А на самом деле, лучше всего устройте тиранию на необитаемом острове — морюки значительно меньше, доложу я вам. Хотя, совсем необитаемый остров — это не интересно, нужен хотя бы один житель, кроме вас — иначе кого казнить?

Так, ладно. Что-то меня занесло, а тем временем...

Над Игроградом занимался рассвет. Солнце, пробившись сквозь свинцовые тучи, силится заглянуть в окно моего чердака. Любопытно ему было, чем это я там занимаюсь. А я досписывал статью и думал, что лето уже вот-вот закончится. А значит, можно будет работать днем, не боясь, что мозги вытекут через уши. Это очень радовало, тем более что осенью намечался выход целого ряда интересных игр. Игр, в которые я смогу поиграть и о которых напишу. Ну и что, что осенью часто идут дожди? Крыша у меня не течет, значит, все в порядке. А потом... Потом наступит зима. Зиму я люблю, зима — это Новый год и... И еще очень много новых и интересных миров, которые ждут, не дожидаясь, пока их сплуснут.

На этой оптимистической ноте разрешите с вами попрощаться — до новых встреч на перекрестках новых миров!

Кирилл Талер

CSI:

CRIME SCENE INVESTIGATION

Улицы подбитых «фонарей»

Криминальное чтиво с тайными агентами и явными уликами
Действующие лица

Кирилл Талер, агент ДЗВР.

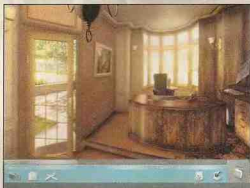
Коваленко, полковник милиции, начальник районного УРР.

Ошупкин, майор милиции.

Сарана, лейтенант.

Хакер, обычный хакер (ненавидит ламеров).

«Добрый день, уважаемые мистер Полковник Коваленко и майор Ошупкин. Вас



приветствуют сотрудники Интерпола Д. Гиссом и Р. Бройном. Нас радует бодрое стремление Украины стать полноправным членом Евросоюза, мы приветствуем это, и в качестве скромного взноса в дело укрепления сотрудничества между полициями Европы, США и Украины вышлем Вам тренировочную программу — компьютерную игру «CSI: интерактивное расследование». С ее помощью вы научитесь раскрывать чисто европейские преступления, как всегда запутанные и сложные, пользуясь новейшими разработками науки и техники и руководствуясь здравым смыслом, проявлений которого так ждет от вас Европа и Америка. С уважением, Филиал Европейского Управления Интерпола. Дзэзэрье-палас, предместье Шулявки».

Первые подозрения

Кабинет полковника Коваленко. Означит произвольный — в соответствии с опытом и фантазией читателя.

Ошупкин (думает). Чего у них такой адрес интересный?

Коваленко. Интересный... Ты слышал что-нибудь о предместье Шулявки?

(Ошупкин думает.)

Коваленко. Ясно все с тобой... А вот письмо подозрительное... В таких вот письмах как раз вирусы и водятся...

Ошупкин (думает). Сибирская язва?! Может, стоит вызвать батальон химзащиты?

Коваленко. Сиди! Батальон химзащиты наш сейчас в Ираке... А от вирусов он не помогает.

Ошупкин. Курьер принес. Я вскрыл — мало ли что там, в конверте... Я лучше себя опасности подвергну, чем вас, товарищ полковник! (Осматривает звездочки на своем пиджаке, осторожно сдувает с них пыль.)

Коваленко. ...Это, конечно, может быть компромат, а может, и не просто компромат... А может, и еще проще, чем компромат — просто шутники... Так, Ошупкин, бери ребят, дуй на Тургеневскую к тому хакеру, который на прошлой неделе взломал этот самый... Какой там сейф — сервер? Черт, не помню чей... Помню, что очень большой... Тащи его сюда, хорошенько пугни — ну, ты знаешь! — и пусть займется письмом: откуда пришло, есть ли вирусы, ну и всякое там. Чтоб до вечера мы уже знали, ядрена Констанция, адрес отправителя и его почерк. И чтоб его личное дело лежало у меня на столе! Если он



не француз, конечно... Вызвать ко мне лейтенанта Сарану! Пусть установит на свой... э-э-э... компьютер этот диск — он умеет, башковитый парень. А если и впрямь вирус, на Сарану опять же все и спишем, мол, превышение служебных полномочий, халатное отношение к приказам и тому подобное. Все понятно?

Ошупкин (не раздумывая). Слушаюсь, товарищ полковник!

Подозрения подтверждаются

«Красный уголок»: стенгазета, герб Украины, в углу древний компьютер, за древним компьютером — лейтенант Сарана, глаза лейтенанта квадратные, лицо удивленное, на блестящие пуговицы капает слюна.

Коваленко. Смирно!

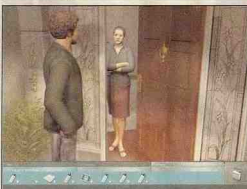
(Никакой реакции.)

Коваленко. Волно! Докладывайте, лейтенант, что это за милийское пособие на диске? Зарозы никакие?

Сарана (замечая полковника). Не... Я предохраняюсь...

Коваленко. Утришь хотя бы...

Сарана. Товарищ полковник... Я ж и не думал, что ТАКОЕ бывает... Думал, только в сказках... Такого даже в сериале «Менты» не было... (Медленно утирается.) Обалдеть...



Коваленко (чешет затылок). Видно, и правда вирус... Наверное, 25-й кадр. Слава Богу, сосед-психиатр в ветеринарной лечебнице — толковый мужик...

(Вбегает майор Ошупкин.)

Ошупкин. Товарищ полковник... Разрешите... Э-э-э... Хакер наш только что узнал отправителя. Никакой это не Интерпол, это ДЗВР какое-то...

Коваленко. Дарницкий вагоноремонтный? Наверно, прикрывают какую-то махиною.

Ошупкин (подумав). Виноват, ошибся, товарищ полковник. Не ДЗВР, а ДЗВР.

Коваленко. А это еще что за секто? Докладывайте, майор.

Ошупкин. Да никакая не секта! Это журнал «Мик» — компьютерный, про игры; еще там «МК» есть — тоже компьютерный... Но не про игры. Автор письма — некий Кирилл Талер. В Киеве не зарегистрирован.

Коваленко (медленно). М* и К* сидели в КПЗ. М* — на зону, К* — на зону... Кто остался в КПЗ? (С хищным блеском в глазах.) Найдите мне этого Талера хоть из-под земли!

Ошупкин (думает). Из-под земли он давно уже вылез... Сидит в машине... Нуи разводит... Обработать его для остроты, чтобы был сговорчивее?

Коваленко. Пока не стоит, — хакера нашего в прошлый раз так обработали, что он два часа мышь не мог поймасть...

Ошупкин (задумчиво). А с лейтенантом что? (Пауза.) Я говорил — халкого его, этот диск!!! Или в лабораторию.

просто в прошлом детективном квесте все улики были свалены в одну кучу, и это очень мешало в расследовании.

Коваленко. Тот квест, наверное, наши делопи... Гы-гы-гы!

Талер. Гы-гы!... Есть еще и четвертая кнопка — это непосредственно «файлы дела»:



1) жертва; 2) подозреваемые; 3) реконструкция преступления. По ходу следствия файлы дела постоянно обновляются, на основании их, файлов, можно даже делать запрос на арест в детективном бюро.

Ощупкин (думает). Шо-то я не пойня — мы там как американские менты действуем или как детективы безродные?

Коваленко. В Америке все равны... Кстати, почему латно на служебной форме? А щетина? И вот тут еще грязно. (Ощупкин отряхивается.)

Хакер (Талеру). Слышь, ламак... Ты нам не грузи про параметры, ты про геймплей давай!

Талер. Геймплей... Довольно динамичный. Сбор улик, проверка их в лаборатории, работа за компьютером...

Сарана. Ты им про лабораторию рассказай!

Талер. Так точно, товарищ лейтенант! Особенно интересно «раскручивать» улики в **Лаборатории**. Кроме самого «яйцеголового» — кстати, очень приятный парень этот исследователь — там еще есть микроскоп и компьютер...

Ощупкин. О, как у нас!

Хакер. Гы-гы!

Талер. ...Под микроскопом можно сравнить, например, волос, найденный на месте преступления, с волосом подозреваемого. А на компьютере можно поискать что-нибудь в Инете, найти в служебной базе данные на жертву/подозреваемого, прослушать записанный телефонный разговор, подключиться к чату, ну и так далее. Каково?

Сарана. Эх, жалко, у нас такого в отделе нет... (Вздыхает.)

Коваленко. Да что ты разлился! Мы ирог-да одной лупой такое выворачали, что уровень преступности в районе подал ниже критической точки. Вот так!

Хакер. Гы-гы...

Талер. Ну и, естественно, **Медэкспертиза** — как и Лаборатория, тоже на панели «Места». Патологоанатом обстоятельно расскажет о причине смерти жертвы и примерное время... Не смотрите на меня так, я верю, что вы все это знаете. Просто в не-

которых квестах вообще нет никаких лабораторий и экспертиз, нужно только распутать преступление, находя улики и допрашивая свидетелей/подозреваемых.

Коваленко. Зоболтал ты нас, журналист... Хорошо... Если докажешь, что игра стоит того, чтобы тебе не впаляли срок, выступишь через час. На речь тебе дается три минуты.

Сарана. Товарищ полковник...

Коваленко. Отставить, лейтенант, выгораживать Талера! У тебя вон опять слюни потекли от этого цэсэя. Время пошло!

Талер (быстро, потирая опухший глаз). Я начну с плохого — чем мне игра не нравится... Это чистосердечное признание, имейте в виду!

Коваленко. Хм!

Талер. Ну, прежде всего — не раскрыть преступление НЕЛЬЗЯ.

Рано или поздно, если у тебя есть хоть капля мозгов — раскрошь. То есть, логических трудностей маловато. Улики по цепочке ведут тебя к обвиняемому. Поэтому для подсчета успешности ввели процентную систему. Это не слишком удобно. Например, я в обход половины улик раскрываю убийство, перевыполнив план — и что, мне присваивают всего 50%! А это совсем не есть правильно! Ибо в нашем деле что главное? Оперативность!

Коваленко. Это точно. Молодец! Э-э-э... А в каком это нашем?

Талер. Ой, прости! (втягивает голову в плечи) ...Во-вторых, нет никаких времен-



ных рамок. Опять же, понятие «оперативность» теряется. В Law&Order, помнится, делался был — 7 дней, в которые нужно уложиться, и это подстегивало к продуктивному поиску. Тут — увы! В-третьих, система допросов. Как бы ты коряво не вел разговор, свидетель все равно во всем признается — никакой психологии.

Ощупкин. Хе! А я вот вообще ничего не говорю, а мне все равно все выкладывает, как оно есть. Показать?

Талер. Ой, нет, не надо!!! Давайте я о хорошем лучше расскажу... Безусловный плюс CSI — поиск улик. Когда имеешь на руках около 10 различных инструментов для обнаружения, извлечения и распознавания их, процесс расследования превращается в настоящую охоту!

Сарана. Ага!

Талер. ...В каждом новом деле вы помогаете новому детективу — у каждого свой характер и уникальное отношение к окружающему миру. Например, расспугавая второе дело, я по ходу узнаю, что моя напарница и начальница была любовницей парня из нашей криминальной лаборатории. Пока я отдавал ему на исследование улики, они обменивались язвительными шуточками. Кстати, у напарника всегда можно спросить совета, но от этого снижается показатель «качества» расследования. К тому же игра неприхотлива и не требует сверхмощного компа... Правда, на вашем... это уж слишком...



Хакер. Слышь, ты, ламка! Я эту развалюшку могу определять так, что билл Гейтс...

Коваленко. Тихо! Ну ладно, понимаю, решил подшутить. В следующий раз будешь знать, как шутить с милицией. Объясни только, зачем ты нам прислал именно эту игру? Мор бы просто письмо для прикола... (Пауза.)

Талер. Ну, так ведь интересная она! И по профилю вашему, и вообще.

Коваленко. Большое спасибо нет. Игру эту, CSI, мы... м-м-м-м... конфискуем, а ты валя отсюда — и чтоб духу твоего тут не было! И зарегистрируйся... У нас чеченцев не любят!

Хакер. Я тоже могу идти?

Коваленко (хитро прищуривается). Кто там говорил про апгрейд нашего компьютера?..

Трудно быть читателем

Неделя спустя, «красный уголок», герб Украины — без изменений, **Коваленко**, **Ощупкин**, **Сарана** и прописавшийся в отделе хакер, склонившись над компьютером, читают электронное письмо.

«Уважаемые сотрудники УРЮ, пишет Вам агент ДЗБР Кирилл Талер. Присылаю вам очередной детективный квест про Ханси Дрю. Вирусос том нет — проверено. Вся редакция шлет вам приветы и выражает надежду, что вы и дальше будете все так же доблестно стоять на страже безопасности наших граждан и мира нашей Родины.

С прошедшим вас праздником Независимости от Интерпола!

Р.С. Я тут у главного редактора спросил: что может быть хуже ламера? Она ответила — хакер!»

Ощупкин, Сарана, Коваленко. Гы-гы-гы-гы-гы-гы!

Хакер (обиженно). Ламаки...



Я рожден был ночью...
В час молитвы волчьей...
«Ария»

Воспоминания Архидемона

Третий день без еды, разве что попадаются лягушки, но они не съедобные, еще и плюются. Ага, вон крыска бежит (хрум-хрум).



Хоть и противная на вкус, но сочная, поэтому силенок прибавилось. Странно здесь — и холодно, и жарко, ну да ничего, лучше, чем в канализации. Так-так, что это там летает? Дух какой-то. Устрою-ка я ему крематорий (огненная волна покрывает духа и тот с визгом исчезает) — красиво, душевно, вот видите, в чем-то даже проявляется положительное похмельного перегара ☺. Ого, что это за толпы на меня прет? Не прите, гды, а то пасть разорву каждому персоналю. Так, этому котен в глаз, этому дыхну перегаром, этому... Ой, куда это меня ноги несут? Удирать??? Нет, хочу перебить ту сволочу!!! Убери-те Ghost'a из-за клавиатур...

В преддверии Апокалипсиса

Противостояние добра и зла... Что такое добро, и чем оно отличается от того, что мы именуем зло. Если смотреть с одной стороны, то для представителей inferнальных сил добро — не такая уж и полезная штука. Эта проблема не раз и не два поднималась господи джевелоперами. Перечислять здесь список бессмысленно, — думаю, до завтра не управлюсь, а вот обратиться к более древнему и

ужасающему творению все-таки стоит. Оно является симбиозом таких востребованных жанров, как third-person action и arcade.

Итак, игрушка была создана в 1997 году компанией GT Interactive, издать ее «у них» решились Raven Software Inc. Как видите, работали над ней не какие-то пшени, а вполне серьезные ребята, но, к сожалению, продукт оказался малопокупаемым (видно, американские бивисобатхеты, как всегда, не просекли тему, ну да и Sims с ними). Однако отечественные энтузиасты (какие именно, не скажу ☺) не пожалели остаться в сторонке и добротню перепели Mage Slayer на добротный русский язык, что и позволило уверянному поколению (в виде меня) познать мрачную вселенную загадочного мира.

Собственно Апокалипсис

Ну что же, господа, берем энто самый диск и вставляем его куда надо (в CD-ROM — для тех, кто не догадался ☺). Установка... Целых 90 Мб!!! Клик по иконке с одноименным названием. Загрузка... Видеоролики... Enter... Aга! Вот оно, загадочное и неповторимое главное меню. Начнем-с, пожалуй, с одиночной игры (Single player). Жмем сюда, и что перед нами? Определить класс игрока. Красиво крутящиеся скины персонажей создают проблему выбора. Здесь, кажется, нужно сделать небольшую остановочку для более детального разяснения.

Значит так. Каждый класс [все его четыре] обладает индивидуальными характеристиками, но попросу не делать скоростных выводов: здесь фактически нет нищих ролевых, просто они нужны для определения количества здоровья (health), маны (strength) и скорости бегу героя (speed). У всех четырех представителей классов способности разные. Ну что же, не остается ничего, кроме как перечислить эти классы.

✓ **Властитель.** Обычный дварф [гном]. Имеет огромное количество здоровья, все остальные характеристики весьма посредственны. На вооружении содержится молот, которым зарядить по монстрачей башке, —

Разработчик: GT Interactive
Локализатор (у нас): GSC Game World [!]
Жанр: Third-person action
Системные требования: P-90, 16 Мб ОЗУ, 2 Мб видео
Дата выпуска: 1997 год

ничего не стоит. Специализируется на боевой магии, поэтому посредством манипуляций может перелопатить всю живность и нежить одним молотком.

✓ **Архидемон.** Не знаю даже, как такое монстрище смогло попасть в эту компанию, но все же очень рад, потому что это мой любимый персонаж. Характеристики вполне динамичные, правда, скорость низковата. На вооружении — огненные катги, поэтому творим следует беречь свои конечности, так как оторвать их не составляет особого труда. Специальность — магия огня.

✓ **Колдун.** Оставляю после себя довольно противоречивое впечатление. Немного быстрее Архидемона, но это стало возможным за счет силы. Вооружен самым кровавым оружием в игре (держитесь, граждане, не попикуйте, все равно это вам не поможет) — РЫКОЙ ☺. То есть колдун, по-видимому, был не очень воспитанным мальчиком в детстве и теперь предпочитает выяснять отношения кулаками. Эй, товари, берегите свои зубы, если они вам не жгут!!! А если быть серьезным, то скажу прямо: для ближнего боя он не годится. Магия у персонажа кокая-то зеленая, поэтому я не смогу определить ее тип. Скажу лишь, что она довольно-таки нехилая.

✓ **Инквизитор.** Вернее, инквизиторша, так как это особа является единственным представителем прекрасного пола. Религиозная буйствующая фанатичка. Оружие — посох с массивным крестом, которым она беспощадно лупит противников по разным местам. Специальность — спиритическая магия. Здесь монстры в прямом смысле отдают Богу душу, сами того не желая.

Выбрав себе протезе, переходим, собственно, к игровому процессу. Итак, точкой отправки в различные локации (все его их



пять) служит **Склеп.** Здесь и находятся порталы, с помощью которых можно сказку сделать былью. Также тут проходит брифинг задоний, которые отдают загадочный и таинственный Бог, чье имя нельзя произносить...

Очувшись в Склепе, идем прямо к безымянному Богу и получаем свое первое (надеюсь, что не последнее) задание. Так в чем же собственно дело? А дело в том, что

нам всего-навсего нужно спасти свой маленький и темный мирок от грядущего Апокалипсиса. Каким же образом сделать это? Не волнуйтесь, господа, Дамьена Тор-



на или Кергана нам убивать не придется. Просто надо достать пять частей реликвии, которые разбросаны по разным местам. Где именно их придется искать, сейчас объясню.

✓ **Сточные трубы.** Скопится различных крысолодных отбросов. Наверное, skins бедных животных художник рисовал с конкретного похмелья.

✓ **Крепость Льда и Огня.** Думаю, все понятно без каких-либо комментариев. Обитель элементарных сил (и плюющихся лягушек). Место вечной ночи. Эта локация мне очень понравилась.

✓ **Песчаное подземелье.** Здесь, видимо, на раздробности сказало влияние близнецаосточной мифологии. Встреча с червями, джиннами и големами не может не порадовать ☺.

✓ **Паучье логово.** Сся локация напоминает заповедник членистоногих, потому как такого разнообразия паучьих пород я еще не встречал. Тут тебе и большие, и маленькие, и средненькие, и огромные, и голые, и голые. Гыда, та й гды.

✓ **Гробница Лора Тана.** Пряма, как в песне: «В поле на битву слетались орлы...» Только вместо поля здесь подземелье, а вместо орлов — нежить. Что и говорить — фильсовая битва, в которой следует выжить на вес 101% (не люблю преувеличивать, поэтому добавив всего 1%).

Принося часть реликвии Богу, вы каждый раз получаете улучшение в виде нового типа магии или увеличения допустимого количества маны и здоровья. Своеобразный стимул для дальнейших подвигов.

Следует также отметить тот факт, что каждый класс имеет три уровня магии, причем каждый следующий мощнее предыдущего. Также присутствует возможность просперейдить уровни. Прододемонстрирую все на примере Архимедона: обычный файербол совершенствуется до кремирования, которое есть не что иное, как массовое уничтожение всего передвигающегося по земле, воздуху и тому подобное.

Существуют также предметы, облегчающие процесс прохождения. Сначала мне показалось, будто они лишние, но одолев половину игры, понял, что без них никак не обойдусь.

✓ **Артефакт лечения.** Восстанавливает зични, утерянные в тяжелых боях.

✓ **Старстоун.** Восстанавливает уровень маны, растроченной по той же причине.

✓ **Динамит.** Всех излечит, исцелит добрый доктор Динам.. Сорри, ухулся. На самом деле не излечит, а исцелит — ну просто переносной доктор Кертис ☺.

✓ **Резиновая бомба.** Фантазийный аналог ручной гранаты с возможностью откошения от стен. По сравнению с динамитом — полнейшая чепуха, но иногда очень даже выручает.

✓ **Горн созыва.** Дает возможность получить целую кучу различных предметов, вызывает ассоциации с рогом изобилия.

✓ **Мина.** Думается, рассказывать подробно об этом предмете не стоит, и так все ясно. Просто поставь и жди непрошенных гостей.

✓ **Порошок невидимости.** Вот это действительно полезная вещь, но ее следует расходовать очень экономно, потому как в последней локации она здорово пригодится.

✓ **Щит.** Повышает защиту организма, иммунитет, ведь сами понимаете, какая там экология... Рекомендую применять в битве с главарями.

✓ **Сверхскорость.** Аналог славянских сапогов-скороходов или украинского скифдара. Использовать лучше всего для пробега через ловушки. Это, конечно, не турбонадду, но все же...

✓ **Таймстоп.** Действительно, поразили секунда, замораживающая время на 25 секунд. Мало? Да за эти секунды можно заварить как минимум 15 монстров!

✓ **Одно касание — одна смерть.** Здесь вы превратитесь в настоящую смерть с самой что ни на есть подлинной косой. Мощнее артефакта я не встречал ни в одной игре.

Так-с, с предметами вроде бы как разобрались, теперь вливаемся в рассуждения о техническом исполнении.

Мультиплеер, куда же без него?..

Мультиплеер (бойна по сети) состоит из стандартного набора соединений (**ipx, tcp/ip, modem, link**) и форм игры (**кооператив, десматч и захват реликвии**). В него лучше всего зазвесь после сингла, так как все локация достаточно сложна по своей структуре. Играть можно, если осторожно.

Увидеть и услышать

Графика игры весьма неплохая. Правда, движок трехмерен только напополюну ☺. Как это представить? Очень просто. Архитектура выполнена в полигональном стиле, а ваше протеже и монстры — в спрайтовом. Хотя при виде сверху подобный разнородный почти незаметен, просто выводит из себя все эти судорожно-статические движения. Разрешения варьируют от 320x240 до 800x600 (расцветка 16-битная).

О звуке. Вполне сносно, но все же можно было бы и получше, так как особых эффектов не наблюдается.

А баги?

Как же без них! Вообще-то, я считаю, что гейма неполноценная, если в ней нет глюков ☺. А здесь они присутствуют, родные. С ненавистью вспоминаю, как при телепортации меня переносило не в нужную мне локацию, а на рабочий стол Винды. А! Противника — отдельная песня, однако, должен заметить, что для той эпохи, когда творился сей продукт, А! играл совсем не главную роль в геймплее.

Взвесив все «за» и «против»...

Не суку равнодушных — сам грешен...
Ю. Шевчук

Ну что же, господа, игра, на мой взгляд, привлечет внимание геймера, как продающего, так и «чайника». И то, что она была несправедливо забыта, — еще не аргумент в пользу того, что это полный отстой. Просто надо не поддаваться стадному инстинкту, а иметь СВОЮ точку зрения. Конечно, не всем проектам удастся пробиться на мировой рынок игровой индустрии, но для восстановления справедливости в Игрограде существуем мы — хранители Музея. Естественно, мы не возьмем отбить, понесенные разработчиками и издателями, но старемся обратить внимание общественности на преданные забвению шедевры. За сим разрешите откланяться.

Продолжение воспоминаний Архимедона

Наконец-то закончилась эта безудная, длившаяся целую неделю. За семь дней мне удалось поведать то, что даже Ghost'y по плечу не приснится. Управляя он, конечно, неумело, а порой и вовсе отворачивалось (это ж жодо, только спустя полчаса догадаться перелезть через стену крепости!), но все же без него мне сомнительно было бы выжить в решающих схватках. А теперь стою



я золотым памятником на аллее славы и горжусь своими подвигами вместе с достижениями. Старая посылка про огонь, воду и медные трубы, безусловно, как раз про меня. И все же, мне не хочется оставаться на пьедестале почета и уважения. Может, есть розок прейтсов по уже знакомым мне местечкам, переиспользованных в Инквизиторию? Хотя, кажется, несколько часов, проведенных в старой доброй таверне, мне никак не помешают, а потом — обратно в Склеп.

СЕМЬ ДНЕЙ ВНЕДРЕНИЯ ИСТОРИЯ ОДНОГО ТРУДОУСТРОЙСТВА

Продолжение, начало см.: «Мик», №28 (86), 29-30 (87-88), 31 (89), 32 (90), 33-34 (91-92)

Попытка №6

Имп открыл глаза и прислушался. Из соседней комнаты пения не слышать. «Или она умерла, или ее задолбало наблюдать за моими неудачами, и она отправилось домой, в Руины». Он вышел в гостиную. Нет, Акелла сидела за креслом и что-то печтала.

— Что печтает?

— Да так, ничего. Решила написать рассказик по мотивам твоих приключений. Не могу я спокойно наблюдать за всем этим бредом.

— А я уж было испугался, что ты не поешь.

— А-а-а? Что? Сюю о самом лушем, что есть на свете! О себе:

*I'm the king of the night generation
I'm anything my mama don't like
I'm a slave of perverted nation
Anything my mama don't like*

— Круто. А дальше?

— Купи себе дуло. У меня нет настроения.

И вообще, я пошла в ванную. Мне надо умыться.

— Да уж, не мешало бы.

Она и сегодня выглядела страшновато. Опять бледность и синяки под глазами. Из ванн доносятся:

*I'm a child playing chess with tomorrow
I'm anything my mama don't like
I'm a clown and I beg, steal and borrow
Anything my mama don't like*

«Что-то ты больно себя сегодня расхваливаешь. Неужто и впрямь такая крутая? А это идея!» И это была действительно хорошая идея. Имп побегал к ванночке и нетерпеливо постучал:

— К тебе можно?

— Ну, входите, раз уж не отвереж.

Имп ворвался в ванную и в один прыжок подскочил к Акелле, которая стояла у зеркала. Она аж вскрикнула от испуга.

— Ты что?

— Я придумал!!!

— Что ты на этот раз придумал?

— Я придумал, кем я к ним являюсь, чтобы не вызвать подозрений.

И превратился в Акеллу. У устоявшейся Акеллы аж глаза на лоб полезли и слезы потекли — копия явно выглядела лучше, чем оригинал. Две совершенно идентичные Акеллы (настоящая, правда, светила синяками — у настоящей их не было) стояли и смотрели в зеркало друг на друга. А в зеркале были еще две. Четыре бешеные ведьмы — страшное зрелище. Имп торжествовал. Он аж сам пропел:

And all the girls say I'm Pretty Fly!
Все, что смогла из себя выдать Акелла, было:

— Ты что, олух, козел рогатый?!

— Да нет же, поймай. Они ведь тебя не трогали? Ронд не отправлял в параллельные миры, Глюк в тебя не метал ножи, Кертикс не посылал за пивом и даже не пытался оперировать. Да и вряд ли тебя преследовал Бонд. А что касается эпифийской стрелы в... ну, ты понимаешь... Такое ведь и представить сложно.

— Но так ты к ним не пойдешь. Оденешь балахон и гриндерсы.

— Что?

— Я сказала, балахон и гриндерсы. Иначе я кому-то рога поотпиливаю.

Имп почувствовал, что Акелла не склонна шутить, поэтому послушно сказал:

— Ну, благослови меня на дорожку, бешеная подружка-ведьма.

— Знаешь, что-то меня сомнения берут... Хоть мы и похожи по характеру... Смотри, не натвори нам лишних чудес от моего имени. Не верится мне что-то. Вот какое у меня предчувствие:

*No good can come of this
whatsoever I can tell you
no good will ever come of this
the road to happiness I never knew
I have my ways
playing with death*

Имп проглотил комочек в горле. В предчувствиях Акелла редко ошибалась.

Улицы Игрограда казались пустынными, но из домов доносился привычный шум жизни. Звонче ДЗВР тоже как будто не луствовало. Имп спокойно поднялся и открыл дверь. Хорошее начало, по сравнению с прошлыми попытками. Дежурная мельком взглянула и кивнула. Имп тоже кивнул. Ни автографов, ни обиходных взглядов... Все как надо. «Сначала пойду в курьерку и проверю, точно ли на меня никто не бросится». Прошел мимо вечных открытых дверей. Чтобы не вызывать подозрений, поздоровался:

— Привет.

Глюк удивленно поднял голову и тут же пробормотал:

— А-а, это ты...

«Странно. Я ожидал большего радушия. Может, Глюк вообще второй раз в жизни Акеллу видит?» Он направился в курьерку. По дороге встретил Бонда. Тот даже не поднял головы, будто Имп был тенью. Страшно уже стало идти в курьерку — вдруг там опять зососод? На этот раз там была совсем небольшая компания, человек восемь. Один хвастался успехами в симуляторе менеджера. Пару человек

подняли глаза на Имп, но тут же разочарованно их опустили. «Чудесно. Со мной было не здорово. Хорошо, хоть не убивают. Пойду-ка я к Ранду, дам свои статьи».

Секретарша тоже, только подлая на Имп, тут же потеряла всякий интерес. «Может, у них сегодня опять день какой-то не тот?». Постучал в кабинет Рандо. Из-за двери донеслось: «Войдите». Имп вошел.

— Добрый день. Я тут вам свою статью принес в Музей.

Ранд поднял на него глаза, смерил взглядом, а потом вдруг метнул в Имп вазой и закричал:

— А-а! Сгинь, проклятый!!!

Имп поспешно скрылся за дверью. «Так. Кажется, Акеллу Ранд уже видел. Плохи дела. Может, к Кертиксу обратиться?»

Ранда всю ночь мучили кошмары. Во сне его избивали синяками. Все, как один, лисые, в подтяжках и в гриндерсах. Один этим самым гриндерсом здохнул прямо Ранду в лицо, отчего тот и проснулся. Хорошо, что это был всего лишь кошмар. Видимо, оттолкнул вчерашнего повидка с врагом. Но врага смертельного ранения вирусом-гейтсом. Хорошо, что он их тогда построил, все встрепенулись. Департамент потюхонку втягивался в привычную рабочую колею. Но все же мысли о синяках не давали Ранду покоя. Он подполз, пока был один, проверил, не прыгнул ли синяки у него за шторой в кабинете, в шкаф, под шкафом и на шкаф. Поиски были безуспешными. Он не чувствовал, что этот сон был неспроста, что вроде предупреждения. Поэтому, как только Ранд увидел торчащие из-под балахона вешедшего гриндерсы, он тут же почувствовал неладное. Потому только вспомнил, что у них время от времени шатается этот весьма безобидный чувак и бояться его нечего. Ранд, конечно, не знал, что эти гриндерсы Акелла сняла с настоящего сына; хорошенько его перед этим отлупил. В любом случае, шансов в гриндерсах был безубеден, но об этом подумалось потом. Не станет же сам Ранд догонять какого-то новика и извешивать!

А на Кертикса Имп наткнулся в коридоре. Вернее, он наскочил на Кертикса из-за угла. Кертикс отшатнулся и крикнул:

— Сгинь, Химера!

При этом излезл своей любимой скальпель из-под паль халата. Имп поспешно скрылся. «Что-то я не понял. За что они ее так гонят? Что она уже тут успела натворить? И почему другие ее игнорируют? (На самом деле и Кертикс тоже это на Акеллу не держал. Просто вчера он, как и все, сильно перенервничал. А тут еще из-за угла налетел на такое чудело в балахоне! Позже, когда Имп поспешно скрылся, Кертикс осознал, что назначен пугать новобранца — их ведь и так нечасто встретить в этих местах)».

Мимо прохаживал бездельный кумир молодежи Мэзак и кинул Имп (очевидно, принимая за Акеллу):

— Что, опять безуспешные попытки? Надо итьте танант! Бол — может свежей полтучкой. —

Внимание — конкурс!

«Кто первый — тот и слушает»

Тебе знакомы слова песни, отрывки из которой приведены в этой части рассказа?

Пришли название песни, фамилии автора и исполнителя. Сделай это первым и получи в подарок компьютерные наушники **Sven CD-880!**

6 частей — 6 пар наушников.

Продолжение следует... ☺

Слушай, иди домой и играй. А писать оставь профессионалам.

«Она! Выходит, Акелла тоже не раз пыталась напечататься в «Микей» Mary себе представить, что она пережил. Неприятно. Пойду-ка я домой да поговорю с ней. Но сначала, пока есть возможность, лучше поборою по ДЗБР, там, где еще не бывал. Может, выведая чего новенького».

Наконец-то Имп нашел туалет. Но теперь он его интересовал совершенно с другой стороны. Зачем шастать по коридорам, где все психуют и толкаются? Имп решил лезть по вентиляционной шахте. Шахта была ужасно пыльной и имела множество ответвлений. Имп полз в одно из них, нудого. Ему никогда в этом не везло — труба привела его в какую-то кладовку, где пировали выхули-мутанты. Пришлось спешно возвратиться к развлекать и выбрать другой ход, который вывел Импа в какой-то огромный зал. Своя решетка было видно, что в этом огромном зале, попадавшем на стадион, собралась толпа местных агентов. Какой-то человек кричал в рупор:

— Мы не позволим такому повториться! Сколько вас тогда было? Штук сорок? И что, кто попал? Одна несостояла стрела и дискета. Кстати, метнувшему дискету просьба зайти в бухгалтерию за гонораром. А вы? Как вы собираетесь защищать ДЗБР с такими судными шипами? Позор! Итак, мы начинаем курсы повышения уровня. Я лично вас научу метко стрелять, метать и рубить! Вопросы?!!

Толпа взревела: «Гав, гав, гав...» Вернее, так показалось Импу. На самом деле толпа кричала: «Никак нет, товарищ Ампилогов!»

Чуть поодаль расставлено множество чучел качка и Чувака, картонные мишени в виде хоббита и Мясны. Агенты бросились доказывать верность ДЗБР. Чучела были искромсаны в мелкие кусочки, мишени стали похожи на дуршлаг. Импу стало не по себе, когда он понял, что вполне может разделить их участь. Но лучше всех, конечно, крушил и ломал человек со свистком на шее, который бродил среди агентов, кричал в рупор и показывал, как правильно разделяться с врагами. «Да, этот дядя умеет строить. Хорошо, что его тогда в курилке не было». Имп не знал, что Ампилогова не бывает в курилке — он был здоровым всего ДЗБР.

Зато Имп понял другое: лучше уносить ноги. Это решение было принято моментально и обсуждению не подлежало. Да и с кем обсуждать — с выхуликами? Запутанные ходы вывели Импа в какую-то пустую комнатенку. Там он вышел из вентиляционной шахты, закрыл за собой лок и отряхнулся, после чего покинул помещение. Имп оказался в незнакомом коридоре. В этой части здания он еще ни разу не был. Стены обиты деревом, никаких привычных обоев с надписью «Intel inside — idiot outside». Длинный прямой коридор мимо череды одинаковых дверей вывел его наконец в холл. Пол застелен красным ковром, на стенах висели многочисленные ковры. В конце холла огромная дверь из красного дерева. На двери табличка. Только две буквы: «ТК».

«Что бы могли означать эти буквы?» Импу сразу вспомнился старый анекдот про Хрущева. Впрочем, «трелу кукурузному» за дверью делать было нечего — откуда бы взяться

коврам и наградам? Вдобавок оказалось, что в холле дежурит охрана. Конечно, Импу ужасно хотелось посмотреть, что же там за тайной дверцей, но его любопытство могло навлечь подозрения. Да и Акеллу подставлять не хотелось. В конце концов, какая разница, что там — какое отношение это имеет к его авантюре?

«Но я обязательно загляну сюда как-нибудь. Как только стану здесь своим. Если, конечно, стану. Эх... Не хочется опять по вентиляционных шахтах лезть... Пора домой».

Имп совершенно проигнорировал приветствия, да и так было все ясно — что же такого мог сделать Имп в образе Акеллы? Повторить ее неудачный опыт? Ее интересовали лишь две вещи: 1) не натворил ли Имп от ее имени каких-нибудь лишних чудес и 2) как теперь отстирать балахон от пыли.

Этой ночью Импу так и не удалось спокойно спать. Его мучил вопрос: возможно ли новичку стать своим в этой недружелюбной атмосфере? Ситуация усложняется с каждым днем. Вот уже курсы повышения навыков поставлены в план. В следующий раз одной стрелой в одном месте не отделаешься. Вою ночь Имп вспоминал свои неудачи и их виновников. Сердце кипело злобой и обидой, всю ночь он проскрипел зубами. Заснул, лишь когда пообещал себе, что завтра опять попытается, но в последний раз. Не надо записываться, надо знать меру во всем. «Все, завтра пойду туда в последний раз. Или лан, или пропал. Это по-нашему. Кто не рискует, тот не пьет шампанского...»

Достижения и потенциал рынка информационных технологий

ВОСЬМАЯ МЕЖДУНАРОДНАЯ ВЫСТАВКА

КОМПЬЮТЕР БАНК ОФИС

17-20 сентября

Украина Одесса Морвокзал

УЧРЕДИТЕЛЬ

Государственный комитет связи
и информатизации Украины

В РАМКАХ ВЫСТАВКИ —
КОНФЕРЕНЦИЯ,
КРУГЛЫЕ СТОЛЫ, ПРЕЗЕНТАЦИИ
НОВЕЙШИХ ПРОДУКТОВ

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ИНФОРМАЦИОННЫЙ СПОНСОР:



по вопросам участия просим обращаться:

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ИНТЕРНЕТ-ПРОВАЙДЕР

ПРИ ПОДДЕРЖКЕ

ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА



Тел. (0482) 21 05 90, 37 29 36,
Факс: 210-591,
e-mail: cvt@expo-odessa.com,
http://www.expo-odessa.com



АССОЦИАЦИЯ
УКРАИНСКИХ
БАНКОВ



ТОМ/ДОС/КЕРТИС, Александр GLUKK

Фантастическая феерия

Реальность фантастики

Трагедия в двух частях с прологом
и эпилогом

Действующие лица
Глюк, тупой фойер. Орк.
Док, умный маг. Эльф.

Пролог

Берег моря. Слышны яростные крики морских птиц, рев моря и прочие звуки дикой природы. Волны с грохотом разбиваются о прибрежные камни, утаскивая в пучину растерзанные останки рыхих гномов, пушистым ковром покрывающие песок пляжа. Посреди всего этого безобразия сидит Глюк. Он одет в старую ржавую кофточку и стоптанные кроссовки Nike. Под глазом здоровенный фингал. В одной руке орк держит боевую секиру, в другой — отрубленную голову гнома. Рыжая борода свисает почти до земли. Мертвые глаза безразлично уставились в небеса.

Глюк (печально). У-у-у. У-у-у. Угу.

Внимательно рассматривает голову, корчит недовольную рожу и выбрасывает голову в море. Не спеша всецело, подводит к очередному трупку и, одним ударом отделив голову от тела, начинует разглядывать ее со всех сторон.

Глюк (задумчиво). Угу. Угу, (радостно) ого!

Отбрасывает в сторону секиру, отрыва-ет бороду и смотрит сквозь нее на солнце. Сзади легким, неслышным шагом истинного эльфа подходит Док. На нем прожженная монтига и кирзовые сапоги.

Док (безразлично). Опять над трупами издеваетесь?

Глюк (возмущенно). Ух! Ух-ха! Ур-р-р-р! Док (с сарказмом). А как же это, по-тво-ему, называется?

Глюк (ловко завязывает бороду замысловатым узлом, гордо). Уг!

Док (удивленно). И что здесь красивого? С каких это пор ты гномы бороды начал коллекционировать? Очнись, дальтоник, она ж рыжая!

Глюк (смущенно). Уга-угу, угар-тэ. Док (осторожно). Ей нравится рыжий цвет? Кому это — ей?

Глюк (краснеет, но под толстым слоем грязи этого не заметно). Уггг. Гарррр. Упс. Док (с интересом). А кто она?

Глюк лезет за пазуху и достает оттуда новенький ноутбук. Поставив комп на заднюю мертвую гнома, орк быстро набирает что-то на клавиатуре, и на экране появляется фотография миловидной эльфийки с толстой книгой в руках.

Док. М-да... Послушай, ты, хомяк-переросток, у нее же два высших образования за плечами, сразу видно. (Присматривается) И сдается мне, что она на майкрософтовские курсы ходит.

Глюк (неуверенно). Windows must die?

Док. Вот-вот, и я о том же. Выбрось ты это из головы. Подумай, кто она, а кто ты. Да она только увидит твою рожу, сразу забудет, чем двоичный код от десятичного отличается. А о чем ты с ней разговаривать будешь? Об нижнем ударе обухом с двойным вывертом?

Глюк. Агр-р, угру, ааррр!

Док. Да ты с ума сошел! Что значит, работу брошу? Что значит, учиться пойду? А миру кто спастись будет? Тапер? Ты мне это брось!

Глюк (горлопиво). Агр-уг, агр-рогг аг-р-у-у-у-у!!!

Док. Ладно-ладно, попробую тебе помочь. (Задумчиво.) Родная кровь все-таки. (Смачивает набжежавшую слезу.) Короче, так. Девчонка, по всему видно, читать любит. А к стати, что она читает? Наклонившись к ноутбуку, пробегает пальцами по клавишам. Изображение на экране увеличивается. Ха! Сергей Лукьяненко, «Линия грёз». Увахаха! Да, братец, ты еще не совсем потерял для общества. Короче говоря, ты когда-нибудь о фантастике слышал?

Лицо Глюка светлеет. Секира сама прыгает ему в руки и начинает с бешеной скоростью крутиться в воздухе. Звучит бравурная музыка.

Глюк (самодовольно). Das ist Phantastisch!

Док. Нет-нет, этого немного не то. Фантастика, братец, — это такой жанр в литературе. Самый крутой жанр, как по мне, и мне кажется, что она (тычет пальцем в монитор) тоже так думает. А это значит, что если ты хочешь читать фантастику, то вам как минимум будет о чем поговорить. (Неуверенно) А там, может, чего и получится...

Глюк (грустно). А-а-гrrr. Угrr.

Док. А, я и забыл, что ты читать не умеешь. Все пишешь, пишешь, а читать так и не научился. Но ты не расстраивайся. Заодно и научишься. Прочтешь наконец, что за пургу в своих ответах хлещет. А будем учиться читать вот по этому. (Достает из-за пазухи небольшую книжечку в красной обложке.) Vol U Ранда со стола спер. Первый на Украине журнал фантастики. Таким образом ты и читать научишься, и в фантастике будешь ориентироваться. Два в одном, как Blend-a-Med, понимаешь?

Глюк (с сомнением). А-а-бр? Агх?

Док. Ну да, у Ранда на столе ничего хорошего не бывает, знаю. Но здесь другое дело. Помнишь, меня два месяца назад в мэрию вызывали? Так вот, я тогда еще удивился: откуда в коридоре столько лиц незнакомых? Еще подумал: может, штат расширяют? А зачем? Но потом мне разъяснили. Кто-то из яйбеголовых нащупал новый портал в параллельное измерение — Измерение Фантастики, и наш мэр, недолго думая, решила лапу на это измерение положить. Сам же знаешь, Игроград перенаселен, а здесь такие перспективы открываются! Потому и создано новое Министерство, о этом журнал (Док машет книжечкой перед носом орка) — что-то вроде нашего «Игроградского вестника». (Задумчиво.) Кстати, кажись, я эту девчонку как раз там и видел... Хотя, могу ошибаться. Да и какая разница! Ты научись читать сперва. Смтри. (Пропищивает журнал, на этот раз более внимательно.) Вот черт, тут же не по-нашему! Я только по-эльфийски читать умею! Кто же делать?

Глюк. Агх, абыр...

Док. Да, ты пров, скорее всего, девчонка по-эльфийски не читает. Только по-русски, ну, может, по-английски еще... Значит, будем учиться вместе — не проблема. Знаешь, сколько я языков знаю?

Глюк (обводит взглядом побоище). Ар. Або-аррр. Агм.

Док (смущенно). Ну подумаешь, перепутать приветствие с ругательством. С кем не бывает... Зато убили мы всех быстро, а так бы еще переговоры вести пришлось. Не боись. Сейчас все будет в лучшем виде, вот только заклинание вспомню.

Глюк (осторожно). Ар?

Док. Спокойно, все под контролем. На этот раз ничего не перепутаю. Так... Ар! Проготовься. Транслитсизуализируй!

Яркая вспышка пламени, гром и дьявольский смех. Глюк и Док исчезают в клубе дыма.

Часть первая

«Солнце. Ни ветерка. В небе голубизна, ни облачка. Мрачная гора прятается в калечках тумана. Справа океан, скалы. Красота, в общем.» Но Глюку красота по боку, его беспокоит исчезновение рыхих гномов и их бородатых голов.

Глюк (угрожающе). Агр! Агрм-ил

Док. Да куда я не девал твоих гномов! Нужны очень. Это не они исчезли, это мы переместились. Ты же хотел учиться читать? Вот и научись.

Глюк. Хмм?

Док. Это заклинание такое, сейчас я сотворил новый мир, в который поместил все, что было в журнале. Мы получим по нему, оглядимся... А когда назад вернемся, уже будем нечитательны! Скажи, клевое заклинание я придумал?

Глок (с сомнением). Ырд...

Док. Да не нервничай. Нет тут ничего, мир я сотворил, но населять никем не стал. Чисто дизон ландшафтов. Бояться нечего.

Глок (глядя за спину Доку). Хот?

Док. Да нет тут ничего! (Оборачивается.) Мамошка... Это что за чудо?

По склону медленно поднималось нечто. За всю свою богатую событиями жизнь братьям не приходилось видеть ничего подобного. Дракон — не дракон, мантикор — не мантикор. «Морда плоская, толстая, будто крокодила насодили на туловище. На груди ручки болтаются. Каждая по метру, но жуются крошечными. А тело треугольное, вниз метров на восемь расширяется, как чуговое. Ноги расставлены, трехпалые — прямо птицы».²

Док (с интересом). Слышь,

братец, а чего это они с дракошей-то сотворили? (Достаёт из-за пазухи толстый фолиант и принимает нервно листать странички, борючись себе под нос Гринфоны... Нет, не то. Гипогрифы... Тоже не то. Инфузория-туфелька... Ни фиго себе, туфелька. Это ж кокую папу нужно иметь...

Глок медленно проводит лезвием топора по щетинистому подбородку и смотрит на приближающееся чудовище.

Док. Нет-нет, подожди. А вдруг это зверюга из Красную Книгу Гиннеса занесена. Будем потом проценты Гринпису перечислять. Знаю я этих зеленых, от них так просто не отделаешься... А впрочем, ладно.

Док выписывает вперед руку, и из ладони вылетает ослепительный огненный шар. Чудовище исчезает во вспыхивающее пламя.

Док. Упс. Переборщил маленько. Но ты не расстраивайся. Все равно, как ни крути, уродливый был образно. Зачем она такой симпатичной девушке? Ты ей потом шкуру зеленого дракона подарил.

Их в сейчас столько развелось! На дьяк сезон охоты обещали открыть. Ладно, идем. Посмотрим, что здесь еще интересного.

Док с Глоком не спеша спускаются с горы, но внезапно Док поскользывается, падает и съезжает вниз на пятую точку, подна клубя пыли.

Док. Черт побери! Черт! (Встает и оглядывается.) Точно... Черт.

«Он стоял на опушке горного леса, грациозно помахиывая хвостом из стороны в сторону, и пристально осматривал братьев с головы до ног. Настоящий черт — хвостатый, рогатый, волосатый, с паросичным рыльцем и копытцами».³

Док. Так... Сначала зеленое что, теперь черти... Похоже, перепутал я что-то с заклинанием — это больше не на мир похоже, а на бред алкогольный.

Глок. Гыр?

Док. Сомневался? А вспомни, как на прошлой неделе зеленых чертей из шкафа выгонял?

Глок. Угур.

Док. Конечно. Были там черти. После второго ящика водки появились. Почему же их никто кроме тебя не видел?

Глок. Хэгр. Абхар.

Черт, не действующее лицо, — прим. ред.



(бьет хвостом о землю). Э, молодые люди, не морочьте голову! Товар продавать будете?

Док. Какой товар?

Черт. Как какой? Душу.

Док. Какую душу?

Черт. Свою. Бессмертную.

Док (рвется в карманах, косится на Глока). Сколько раз я тебе говорил, не забывай инвентарь всякой гадости! И где ты такое добро отыскал? Впрочем, какая разница. Вывайвали, продадим. Деньги нам всяко пригодятся.

Глок. Ныр. Норум.

Док. Как это нету? Ты поройся по карманам, может, найдешь. Видишь, покупатель нашелся.

Черт. Боже, ну почему мне попадают такие идиоты? Души в карманах не но-

сят. Она, душа, внутри находится. Она только место лишнее занимает, еще и болит то и дело. Как зуб. А я ее удалю, и болеть не будет.

Глок (рассерженно). Ый. Умх! Арап!

Док. Мой брат сам горюх удалил тебе кое-чего. Голову, например, — его девушка нравятся такие рога. Она их над коминком повесит.

Черт (поясь). Вы что! Меня нельзя секирой! Я бессмертный! Я вас заколдую и в пекло упеку.

Глок (наступая). Гым.

Док. Бессмертных убивать особенно приятно. Это как эвзэшка против обычного сидюка — недолго хвастать. Если мы тебя будем убивать по пятсот раз в день и всякий раз будем отплевывать рога, продавай их по пять баксов за пару... Глок! Не дай ему уйти — руби быстрее! Это же ходячий денежный мешок!

Обливаясь, Глок медленно приближается к черту.

Черт. «Нет, здесь что-то не так. Наверное, в канцелярии напутали...»⁴

В этот момент секира орка, описав дугу, прошла сквозь черта, лязнув о камень. В воздухе запахло серой — черт исчез.

Док. Ушел, собака. Ну да ладно. Не расстраивайся. Научимся читать, пойдём на единорогов охотиться. Их рога подароже будут. Да и покрасивее.

Солнце медленно опускалось за горизонт. Уставшие за день братья решили разбить лагерь на песчаной косе, неподалеку от старой полусотонувшей баржи.⁵ Солная река неспешно несла свои воды к неведомым морям этого загадочного мира. Глок вскоре уснул, крепко

прижав к груди секиру, а Док еще долго сидел, глядя в огонь, борючись себе под нос.

Док. Фантастика. Да, это покруче наших виртуальных миров будет. У нас сплошные законы жанра, игровые системы, технологии. А там... Что кому в голову взбредет! За час такого нафантазировать можно, что за сто лет не разгребешь. Нет, не хочу я сюда переезжать. Своё, родное, как-то ближе... Хотя, если посмотреть с другой стороны... Свобода... Никаких правил, никаких ограничений, делай что хочешь, ты ничем не связан. Ни мощностью компа, ни скоростью связи. То-то и мир этот выглядит ярче и живее, чем наши реальности. Да, пожалуй, перспектив здесь намного больше... Хотя, опять же...

Продолжение следует

¹ Для начала братьев забросило в рассказ Геннадия Прашкевича «Вся правда о последнем колпуннике», «РФ», 2003. №1. С. 7-21.)

² Откройте «РФ» №1 на странице 22, найдите там рассказ Геннадия Прашкевича «Малый из ялос» и узнаете все про эту зверюгу.

³ Прочтите рассказ Олега Авраменко «Я, мой черт и...» все в том же «РФ» №1 [с. 156-165] и увидите, что чертик на самом деле душка, зря его Глок с Кертисом обижать собирались.

⁴ Там же.

⁵ Не иначе как из рассказа Яны Дубинянской «Баржа над черной водой», пришевартованного в «РФ» №1 [с. 114-120].

Антон ТОКАРЕВСКИЙ antonio_2003@ukr.net

nVIDIA™ вчера, сегодня, завтра

Начало начал

В январе далекого 1993 года была создана корпорация **NVIDIA** (рис. 1). Ее отцами-основателями были Джен-Хсун Хуанг (Jen-Hsun Huang), Кертис Прэм (Curtis Priem) и Крис Малаховски (Chris Malachowsky). По сути говоря, они создали то,

истину потрясала своими возможностями. В то время стандарты 3D-графики еще только создавались, и полигоны еще не считались стандартом для 3D-игр. Поэтому NVIDIA решила использовать другой способ создания примитивов объемного изображения — **Quadratic Texture Maps** [кривые поверхности третьего порядка]. Тогда как современным 3D-ускорителем необходимо было бы большое количество маленьких полигонов для воспроизведения гладкой поверхности, в NV1 применялись искривленные стороны полигонов, что позволяло чипу отображать гладкие поверхности без особой нагрузки. Текстуры хранились в системной памяти и по мере необходимости подавались через шину PCI или VESA Local Bus по тому же принципу, как спустя пару лет будут работать видеокарты с использованием шины AGP. Вместо традиционного игрового порта, на

Рис. 1



что сегодня называется «лидером современного рынка видеоускорителей». Хуанг до 1993 года руководил подразделением CoreWare в LSI Logic и занимался вопросами проектирования «систем-на-чипе» (System-on-chip). Прэм является одним из разработчиков первого графического процессора для PC (IBM Professional Graphics Adapter). Ну, а Крис Малаховски пришел из Sun, где участвовал в разработке архитектуры GX. Вместе они составили прекрасную команду, и до сегодняшнего дня являются руководителями NVIDIA. На нынешний момент филиалы компании (рис. 2) находятся в 8 странах мира, а персонал насчитывает около 850 сотрудников.

Первые ласточки

На протяжении десяти лет NVIDIA довелось пережить как взлеты, так и падения. Естественно, все началось с традиционного «первого блина», который, как известно, всегда получается комом. Именно так можно охарактеризовать ситуацию, сложившуюся в 1995 году с выпуском **NV1**. Для продвижения в массы первого продукта NVIDIA был выбран очень именитый союзник — **Diamond Multimedia**, и выпущенная им видеокарточка **Diamond EDGE 3D** (рис. 3) во-

Помимо того, что NV1 представляла собой 2D/3D-видеокарту с возможностью хранения текстур в системной памяти, видяха могла еще и... петь! Звуковой системой использовался 32-канальный звук с 16-битным CD-качеством и аппаратным ускорением примитивного объемного звука. Банком для MIDI (таблица MIDI была сертифицирована Fat Labs) служило 6 МБ системной памяти.

Во многих отношениях NV1 выглядела куда более предпочтительнее, чем многие звуковые карты PCI первого поколения. Помимо того, приобретая **Diamond EDGE 3D**, пользователь экономил на звуковой плате (напомним, что в те времена о «поглощении» интегрированным на материнские платы саунде речи не шло).

Увы, новинку постигла незавидная участь. Хотя чип NV1 намного превосходил возможности конкурентов и был куда более перспективной, именно технология кривых поверхностей третьего порядка предопределила его рыночную смерть. Умышленно или нет, но «поглотить» первую видяху от NVIDIA и существенно повлиять на объем ее продаж помогла корпорация, далекая от рынка видеокарт, — Microsoft. Все случилось более чем банально: увидел себя первый продукт из серии API-приложений для Windows — **Direct3D** для работы с трехмерной графикой. Треугольные полигоны стали основой современной 3D-графики. Из-за этого NVIDIA с собственным оригинальным подходом к обработке 3D-изображений чуть не лишилась всех своих капиталов.

От ред. После авторских дифирамбов в сторону NV1, так и хочется привести слова Джона Кармака: «NV1 был полным отстоем, и он значительно повредил бы развитию 3D-ускорителей в будущем. Microsoft провела хорошую работу, вытеснив стандарт NVIDIA».

Riva люция

Спасение пришло с неожиданной стороны: NVIDIA, которая была на грани банкротства,

Рис. 2



получила поддержку в лице японского гиганта SEGA, производителя популярных приставок. Разработки нового графического ускорителя **NV2** начались только

после того, как SEGA и NVIDIA договорились о финансировании проекта. А выбор SEGA был обусловлен успешным использованием NV1 при портировании игр с приставок SEGA.

Японцы, однако, оказались отнюдь не надежными компаньонами. Они повели

не удавалось даже запустить столь популярную на тот период игру Quake II.

Взрывные выдешки

В то время, пока 3Dfx ориентировалась на производителей игр и конечных покупателей, NVIDIA искала поддержку у OEM-производителей и крупных корпоративных покупателей.

В 1998 году появился революционный чип **TNT (TNT - TwiNTexel)**, он же **NV4**. — Прим. ред.). Думаю, видеокарты на базе RIVA TNT помнят многие. Этот новый продукт от NVIDIA наделал много шума еще до своего выхода, так как в анонсе разработчики уверяли, что видеокарта будет обладать двойным конвейером рендеринга, 24-битным Z-буфером и скоростью заполнения 250 млн. пикселей в секунду. Кроме этого, они по-

а остальные... Отсюда мораль: не рой другому яму.

Показателем и такой факт: президент корпорации NVIDIA сообщил, что разбирательство в суде принесли скорее положительные плоды, нежели отрицательные. Он также не без удовольствия подчеркнул, что судебная тяжба стала самой дешевой PR-акцией за всю историю корпорации NVIDIA.

Трехмерный прорыв 2

В 1999 году NVIDIA представила на суд общественности свое новое детище — **RIVA TNT2 (NV5, рис. 4)**, возможности которой были просто огромны. Во-первых, объем видеопамати увеличился до 32 Мб, во-вторых, присутствовало четыре конвейера рендеринга, и наконец, производительность составила около 300 мегапикселей в секунду. В числе удачных нововведений значился и 16-24-битный Z-буфер, поддержка DirectX 6.1. Существенным отличием от главного конкурента 3Dfx Voodoo 3 стала воз-

можность игры и переметнулись сначала к 3Dfx, а потом к PowerVR. Таким образом, NVIDIA постигла вторую неудачу за два года.

Но в жизни все, как у зебры ☹️: полоса черная — полоса белая. Несмотря на все удары судьбы и недобросовестных партнеров, NVIDIA продолжала борьбу за существование и в 1997 году выпустила чип **NV3 (RIVA 128)**, который стал родоначальником серии **RIVA (RIVA — Realtime Interactive Video and Animation — Прим. ред.)**. Новая видеокарта от NVIDIA отличалась высокой производительностью, интегрированным 2D, 128-битной шиной памяти, а также поддержкой DirectX3D и OpenGL. Благодаря этому RIVA 128 за незначительный срок смогла занять свою нишу на рынке видеоускорителей.

Справедливости ради хочу отметить, что качественной поддержки OpenGL в RIVA 128 не наблюдалось, так как видеокарта изначально разрабатывалась под DirectX3D. Спустя некоторое время появились немного улучшенный вариант **RIVA 128ZX**, на которую добавили еще 4 Мб памяти, в сумме получилось 8 Мб памяти (4 — для хранения текстур и 4 — для обработки 3D). Также появилась поддержка AGP. Несмотря на улучшения, RIVA 128 все еще не получила нормальной поддержки OpenGL, и в данном режиме часто

фером и скоростью заполнения 250 млн. пикселей в секунду. Кроме этого, они пообещали (и содержали свое слово), наконец-то, обеспечить долгожданную нормальную поддержку OpenGL. Размер видеопамати у новых карточек вырос до 16 Мб. Уже тогда, с выпуском этих карт, NVIDIA начала воцаряться на пьедестале лидера, откуда не спадает и поныне, как ее оттуда ни спихивают ☹️.

Ложка дегтя

Очередная черная полоса наступила у NVIDIA в том же 98-м году. На многострадальную корпорацию подали судебные иски сразу два гиганта рынка видеоускорителей — Silicon Graphics и 3D.

Корпорация SGI обвиняла ответчиков в краже особой технологии текстурирования, которая разрабатывалась специально для рынка дешевых видеоускорителей. NVIDIA подтвердила факт перехода сотрудников из SGI в свой штат, но президент Хуанг заявил, что перешедшие специалисты не до-



Рис. 4

можность работы с 32-битным цветом и текстурными с разрешением 2048x2048. Плюс можно считать полную поддержку и OpenGL, и DirectX3D, уже ставшего стандартом объемной графики. Что примечательно, в обоих этих API RIVA TNT2 показывала лучший результат, чем другие графические ускорители. Правда, Voodoo 3 превосходила NV5 по быстродействию в 16-битном цвете. Однако потребители, успевший ознакомиться с возможностями 32-битного цвета, уже ни за какие коврижки не хотел приобретать 3Dfx овое детище.

Видеокарты на базе RIVA TNT2 стали в прямом смысле этого слова народными, так как видика продемонстрировала достойный результат в 16-битном цвете и отличное качество, хотя и с падением производительности в 32-битном цвете.

Были выпущены и удешевленные варианты этого чипа — **RIVA Vanta (NV6)** и **TNT2 M64 (рис. 5)** — модель с 64-битной шиной памяти.

Продолжение следует



Рис. 5

[illegible][illegible][illegible]

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ» №35 (93), 01.09.2003.
Тираж: 11 000. Цена договорная.
Рег. свидательство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укринформ»: 22307.
Учредитель: ООО «С-Линфо»
03057 г. Киев-57, а/я 61.
info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель.
Перепечатка материалов только с разрешения редакции.
© «Мой компьютер», 1998-2003.
Издатели: ООО «ДП «Мой компьютер»

Телефон редакции: 455-6888, 455-6794.
Издатель: Михаил Литвинюк.
Главный редактор: Татьяна Кохановская.
Зам. главного редактора: Ефим Беркович.
Начальник информ. отдела: Василий Попов.
Начальник отдела X: Дмитрий Лысенко.
Художественный редактор: Федор Сергеев.
Литературные редакторы: Оксана Пашко,
Данил Перцов.
Корректор: Полина Хатилинская.
Верстка: Дмитрий Василенко.
Художник: Андрей Шморготок.
Секретарь ДЗВР: Денис Довбенченко.
Реклама: Олег Федоров,
Валентина Матвеевна-Корчагина.

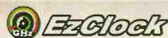
Офис-менеджер: Тамара Задварнова.
Отдел маркетинга: Надежда Николаева,
Роман Буравковский, Юрий Литвин.
Начальник отдела полиграфии:
Дмитрий Можжев.
Сбыт: Лариса Остаповская, Елена Назарова.
Экспедирование: Анатолий Ключко.
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.
Технический директор: **ISP «IT-Park»**
Фотоувод: ООО «Мирра», тел. (044) 247-4438
Печать: друковня ТМ "Монарх".
ГЗОВ "Видання група "Експрес", тел. (0322) 97-47-68,
факс. 20 404



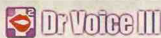
Снижение шума,
интеллектуальное
управление кулерами



Собственный
логотип в экране
загрузки



Настройки и контроль
частот и напряжения
питания CPU, RAM,
AGP, PCI из Windows



Голосовое
сообщение
об ошибках загрузки



Настройка
параметров BIOS
из Windows



Проигрыватель
аудио-компакт-дисков,
не требующий
загрузки ОС



* Цены приведены по состоянию на конец июля 2003г.

* Некоторые технологии отсутствуют на некоторых моделях системных плат

www.k-trade.ua

K-Trade:

Филиалы:



Киев, пер.Новопечерский, 5
тел.: 252-92-22

Одесса, ул. Нежинская, 44 Тел: (048) 777-15-52
Чернигов, пр-т Победы 139, к. 314 Тел: (0462) 10-18-39
Львов, ул. Володимира Великого, 18, оф. 918-920 Тел: (0322) 970-840



ТОЛСТЫЕ И БЫСТРЫЕ ВЫДЕЛЕНКИ



Специальные условия для
Подолы, Оболони, Куреневки, Академгородка

т. 464-8262
464-7185

Первая стратегия о Первой мировой



Особенности игры:

- Исторически достоверные изображения солдат и техники Первой мировой войны, сделанные по реальным архивным данным;
- До 60 000 юнитов на карте;
- Возможность повлиять на известные и малоизвестные исторические сражения;
- Развлекательная система апгрейдов;
- Экономический и военный советники;
- Высокодетализированные 3D ландшафты;
- Уникальный музей военной техники времен Первой мировой войны;
- Сетевая игра по локальной сети и через Интернет до 6 человек.

Изготовитель на территории Украины — компания "Мультитрейд".
По вопросам сотрудничества обращайтесь по тел.: (044) 237 5182, 495 1018;
sales@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.ua

