

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 36(94)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

8.09.2003

ВСПОМНИТЬ ВСЕ

CHASER

NEXAGON

DEATHMATCH

Пираты Карибского моря

RESTRICTED AREA

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по тел.: (848) 735-16-65, e-mail: cd-rom@ndpquery.ru, www.ndpquery.ru
 Дистрибуционный партнер: на территории Украины - компания "Тристан".

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,
Донбасс-информ (062) 245-1594

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

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

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

СПОНСОР КОНКУРСА "ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ СЕНТЯБРЯ"



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



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

Список статей

1. Дмитрий АМПИЛГОВ.
WCG 2003, стр. 7.
2. Кирилл ПОЛЯКОВ aka Qarr.
Restricted Area, стр. 8-9.
3. Том/Док/КЕРТИС.
Chaser: Вспомнить все, стр. 10-12.
4. Ефим БЕРКОВИЧ.
Пираты Карибского Моря, стр. 13-15.
5. Алексей ТУР aka leprecon.
Nexagon Deathmatch, стр. 16-17.
6. Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka Ozon.
Мезатракеры! Стр. 18-19.
7. П. КЛЫМЫК, Д. ЗИНЧУК.
Roller Coaster Factory 3, стр. 20-21.
8. Александр GLUKK, Том/Док/КЕРТИС.
Фантастическая феерия, стр. 22-23.
9. AKELLA.
Семь дней внедрения, стр. 24-25.
10. Том/Док/КЕРТИС.
Записки автоответчика, стр. 26-27.
11. Валерий АКСАК.
Домашний кинокомпьютер, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе



Вот и начался учебный год. Снова коридоры Кадетского корпуса наполнились жизнью. Всюду шныют будущие агенты. И только возле кабинета Ронда царит затишье - он наконец-то выбрался в отпуск, на волю, к пиратам ©.

Темной октябрьской ночью...

Компания **Konami** официально объявила о своем решении портировать третью серию известного хоррор-сериала *Silent Hill* на PC. Так что поклонники этого легендарного ужастика в самом ближайшем будущем снова получат возможность окунуться в мир кошмаров «Тихого Холма». Непосредственно портированием игры занимается токийское подразделение Konami, которая, собственно, делала версию для PlayStation 2. Так что можно быть уверенным, что «персональные» *Silent Hill 3* ни в чем не будет проигрывать своему «консольному» собрату. В этой серии нам придется играть за девочку-подростка по имени Heather, которая одним совсем не прекрасным утром пошла в супермаркет за покупками... Собственно, с этого все и началось. Известно откуда взявшиеся монстры уничтожают жителей города. Да и сам городок начинает непостижимым образом преобразаться, погружаясь в атмосферу ночных кошмаров. Разработчики снова обещают порадовать фанатов серии увлекательным

сториплайном, замысловатыми головоломками и пугающей атмосферой. PC-версия *Silent Hill 3* должно появиться на рынке уже в начале октября этого года. Ждем с нетерпением.

Проблемы «Варкрафта»

Компания **Blizzard Entertainment** на днях объявила о том, что бета-тестирование ее глобального онлайн-проекта



World of Warcraft откладывается на четвертый квартал этого года. Чем вызвано такое решение разработчиков, к сожалению,

неизвестно. Также остается загадкой, повлияет ли данная задержка на дату выхода игры. Правда, если вспомнить о любви Blizzard'a ко всечеловеческим переносам даты релиза, можно предположить, что поклонникам *World of Warcraft* придется запастись терпением. Впрочем, не будем спешить с выводами. Лучше подождем официальной информации.

Английские «Демииурги»

Отправилось «на золото» англоязычная версия игры **Etherlords 2 («Демииурги 2»)**, созданной российской компанией **Nival Interactive**. Как вы все, конечно, знаете, эта игра является продолжением приключений в мире Эфира. Однако вторая часть игры будет существенным образом отличаться от своей предшественницы. Если первые «Демииурги» были по сути пошаговой стратегией с элементами RPG, то вторая станет полноценной ролевой игрой. Ваши интересы в мире «Демииургов» представит один герой, который будет переходить из миссии в миссию, сохраняя все свои навыки, добытые во время путешеств-

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

виль предметы и, естественно, выученные заклинания. Передвижение по глобальной карте отныне станет реалтаймовым, а сом-



мир заселят многочисленные NPC, с которыми можно будет пообщаться, получить квест или полезную информацию. Игру объединит единый сюжет, который будет постепенно открываться перед вами по мере прохождения миссий. Основная же и, пожалуй, самая интересная часть игры — тактические сражения — практически не изменится. Правда, и здесь поклонников игры ожидает приятный сюрприз. В игре появится еще один тип заклинаний — серый, этими картами смогут пользоваться представители любой игровой расы. Согласно легенде, существо, которые будут приходить к вам на помощь, — выходцы из параллельного мира, которые каким-то непостижимым образом попали во владения Лордов Эфира. Кстати, «серые» будут играть важную роль в сюжете.

Как видите, новые «Деминурии» обещают быть интересной и необычной игрой. Так что нам есть чего ждать. Наши западные коллеги в самое ближайшее время смогут с головой окунуться в игру, ну а нам с вами нужно будет подождать 12 сентября. Именно на это число намечен русский релиз «Деминуриг 2». Впрочем, самые нетерпеливые могут уже сегодня посмотреть, что собой представляет вторая часть Etherlords. В Сети по-



явился англоязычная демо-версия этой игрушки. В нее вошел Combat Tutorial и две миссии, которые вы встретите в полной версии игры. Скачать демоку можно с сайтов 3D Gamers (<http://www.3dgamers.com/news/more/1062087319/>), Gamer's Hell (<http://www.gamershell.com/news/Betherlords2BDemo.shtml>), Worthplaying (<http://www.worthplaying.com/article.php?sid=12560>) и IGN (<http://downloads.ign.com/objects/573/573722.html>). Раз-
мер — 199 Мб.

Пупсики теодицеи

Испанская компания **Enigma Software**, знакомая нашим геймерам по не слишком удачной тактической игре **Excalibur**, анонсировала экшен-проект **Angels and Devils**. Игра будет представлять собой 3D-action с видом от третьего лица, в котором нам предложат принять участие в «небесных разборках». Бог и Дьявол продолжают незримую борьбу за власть над миром, но теперь наконец-то пришло время нам лично в нее вмешаться, приняв одну из противоборствующих сторон. Правда, «отцы», как обычно, не спешат решать свои проблемы в рукопашной, предпочитают действовать силами подчиненных. В роли одного из этих самых подчиненных разработчики и предлагают нам выступить. Мы можем преобразиться в анге-



лочка или дьяволенка, внешне ужасно похожих на детских пластмассовых кукол, и отстоять интересы своего господина.

Для борьбы за людские души Бог и Дьявол разработали серию мини-игр, в которых нам с вами придется участвовать. Что они будут собой представлять, пока что не вполне понятно. Судя по всему, это будет что-то вроде соревнований, в которых нам придется проявлять чудеса скорости, ловкости и тактического мышления. Мы начинаем играть одним персонажем, но со временем к нашей команде присоединяется «группа товарищей», которая поможет игроку отстаивать интересы своей стороны. Каждый член группы обладает определенными достоинствами и недостатками, так что придется чуток поразмыслить, кого именно в данный момент выводить на арену.

Вот такой странный проект готовят для нас испанские девелоперы. Графика игры довольно приятная. На скриншотах хорошо видна высокая детализация мира и персонажей, симпатичные спецэффекты. Вот только настораживают «кукольные» фигуры главных героев. Хотя, если разработчикам не изменит чувство юмора, игра найдет своих почитателей. Поживем — увидим. О дате релиза **Angels and Devils** пока что ничего не известно. Следите за новостями.

Нереальный мультиплеер

В Сети появилась информация о бесплатном мультиплеерном аддоне к игре **Unreal 2: The Awakening**. К сожалению, полный список доступных режимов игры оглашен не был, но зато стало известно, что в «сетевое» приложение к **Unreal** будут введены новые классы персонажей.

Так, у нас появится возможность поиграть за **Ranger'a** — легковоруженного бойца, владеющего, помимо всего прочего, медицинскими навыками. Не менее любопыт-



Tech — незаменимый в обороне, он будет легко управляться с турелями и прочими стационарными «лушниками». Ну а **Gunner**, как понятно из названия, предпочтет автоматическое оружие крупных калибров. Введение классов не может не наводить на мысль о том, что основной упор будет сделан на командную игру. Ну что ж, это совсем не плохо. Судя по всему, нас ожидают штурмы и обороны баз, захваты флагов, минирование базы противника и т.п. Не обойдется и без боевой техники. На сегодняшний день известно, что разработчики дадут нам покататься на легком двухместном **Raptor'e**, предназначенном для быстрого пересечения больших пространств, и трехместном **Harbinger'e**, оснащенном солидным арсеналом и предназначенном для борьбы с другими аппаратами и турелями. Ну а если вы поклонник тяжелой бронетехники, то специально для вас заботливые разработчики припасли танк **Jaggernaut**, оснащенный крупнокалиберной пушкой и огнеметом. То есть, можно предположить,



что «сетевое» приложение к **Unreal** (правильное название — **XMP**) будет по геймлею напоминать игру **Mobil Force**, обзор которой не так давно печатались на страницах «Мика». О дате выхода аддона пока что ничего не известно. Следите за новостями.

Юниты с человеческим лицом

Компании **52 Games** и **iGames Publishing** объявили об уходе «на золото» сетевой игре **Savage: The Battle for Newerth**. Определить жанр этой игры будет совсем не легким делом. Игра, как уже говорили выше, мультиплеерная. В каждой боине сможет участвовать до 64 че-



людей. Двое назначаются командирами и ирают... в *реалтаймовую* стратегию, в которой юниты выступают их товарищи по команде. Команды бросают подразделения



в бой, задавая им направление движения, стараясь занять господствующие высоты, окружить противника и т.д., и т.п. А что же юниты? Для них игра будет выглядеть как экшен. Следуя указаниям командующего, они вступают в непосредственный контакт с бойцами противника, и тут уже дело решают как личные качества каждого бойца, так и, конечно, командная работа всего отряда. Согласно сюжету игры, в этом мире не ужились две расы — людей и магических животных. Люди со свойственным им легкомыслием начали уничтожать природные ресурсы планеты, тем самым поглотив магическую субстанцию, которой питались их соседи. Последним такое положение вещей, естественно, не понравилось. Так что осталось решить, кто вам ближе: высокотехнологичный Legion of Man или магический Beast Horde, — и в бой! Разработчики считают, что столь необычная игра привлечет очень много игроков, переосмысливших «стандартными» игрушками. Так это или нет, мы узнаем 9 сентября.

Ключ за горами

Компания **Infinite Interactive** начала работу над третьей частью игры **Warlords Battlecry**. К сожалению, никаких подробностей, касающихся геймплея «реалтаймового брата» столь любимых старыми геймерами пошаговых Warlord'ов, пока что нет. Разработчики объявили лишь, что изменений и дополнений будет очень много. Появятся новые расы и сферы магии, мир «Warlords» значительно увеличится и — что, пожалуй, наиболее интересно — будет полностью переработана система развития героев. Но вот о том, как все это будет выглядеть, пока не говорится ровным счетом ничего. Будем ждать новых открытий разработчиков. Релиз **Warlords Battlecry 3** намечен на второй квартал 2004 года.

VDV computers
<http://vdy.kiev.ua>



Компьютерные комплектующие,
периферийные устройства
и офисная техника

Торговля оптом,
в розницу и в
кредит — по самым
низким ценам

Украина, Киев,
ул. Верхний Вал, 58
тел. (044) 230 8240

Направление задано

В Сети появилась демо-версия третьей части легендарной игры от **Pyro Studios** — **Commandos 3: Destination Berlin**. Демка содержит в себе одну игровую миссию и tutorial. Как большинство из вас, конечно, помнит, в третьей части **Commandos** нас ожидают три кампании, действие которых будет происходить в Сталинграде, Нормандии и в Центральной Европе. Разработчики обещают оформленные под военную киноленту брифинги, обновленную графику и красивые спецэффекты. Также ожидается больший уклон в сторону экшена. Наряду с проведением чисто диверсионных операций, нашей группе придется участвовать в открытых столкновениях с войсками противника и даже сражаться в составе крупных воинских соединений. Скачать демку можно с сайта **Gamer's Hell** (http://www.gamershell.com/download_3201.shtml). Размер — 272 Мб. Полная же версия **Commandos 3: Destination Berlin** должна появиться уже в сентябре этого года. Ждем с нетерпением.

Смертельно опасное тестирование

Чешская компания **Illusion Softworks** объявила о начале набора бета-тестеров для тестирования ожидаемого многими тактического шутера **Hidden and Dangerous 2**. Как вы, наверное, помните, игра состоит из 23 миссий, которые входят в девять кампаний. Во время прохождения вам придется побывать в самых разных уголках мира — в Норвегии, Англии, Германии, Се-



верной Африке и даже Бирме. Задания обещают быть довольно разнообразными. Нам предстоит организация диверсионных операций, позиционирование важных документов и выяснение чинах немецкой армии, освобождение заложников и, конечно же, уничтожение живой силы и техники противника. Причем, каждую миссию можно выполнить множеством различных способов, а последующие задания напрямую зависят от успеха предыдущих. Таким образом, игру интересно проходить еще и еще. Набор бета-тестеров будет продолжаться около месяца. Условия отбора, а также системные требования беты вы можете узнать, обратившись по адресу <http://www.ilbeta.com/jobs/public.html>.

Русский «Трон»

Компания **Snowball Interactive** и «Новый Диск» объявили о подписании договора на локализацию и издание на территории СНГ игры **TRON 2**, созданной компанией **Monolith** по мотивам художествен-

ного фильма, считающегося классикой киберпанка в кинематографе.

В этой игре мы с вами выступим в роли сына героя фильма, который отправляется в полное опасностей путешествие по недрам Сети, чтобы разрушить планы транснациональной корпорации, погубившей его отца. Жанр игры можно определить как 3D-шутер, и тот факт, что оружие, которым мы будем пользоваться, является компьютерными вирусами, а противники — защитными программами корпорации, вовсе не влияет на игровой процесс. Правда, компьютерных «примочек» тоже будет хватать. Ваши противники — коренные жители Сети — без труда смогут проходить сквозь стены и т.д., и т.п. Вам же придется присоединиться к независимым серверам и добывать оттуда данные, которые вам помогут добиться желаемого результата. Короче говоря, игра обещает быть, как минимум, необычной, а вот насколько хорошо это или плохо, мы поймем, когда она появится на рынке. **Snowball** намеревается выпустить как английский, так и локализованную версию «Трона». Причем, английский вариант российский издатель собирался выпустить на рынок одновременно с мировым релизом, который, как вы наверняка помните, состоялся 27 августа. Видимо, что-то не заладилось, так как никаких сообщений ни от **Snowball's**, ни от «Нового Диска» до сих пор не поступало. Локализация же версия «Трона» появится в начале следующего года. Ждем-с.

Вовочка aka Геракл

На днях стало известно, что в печать отправился юмористический квест «Вовочка: Тринадцатый подвиг Геракла», созданный киевской компанией **Specter Studio**. Те из вас, кто был на ярмарке «Играград», могли видеть пререлизную версию этой игрушки. Тем же, кто по каким-то причинам не смог попасть на нашу выставку, вкратце расскажем, о чем, собственно, идет речь. Известный двоечник и хулиган Вовочка доводит свою любимую учительницу Марию Ивановну до сумасшедшего дома и, как примерный ученик, отправляется ее проведать. В палате Марии Ивановны он обнаруживает странную женщину в пожарном шлеме, которая заявляет, что она Афина Паллада, а он, Вовочка, не кто иной как Геракл, и поэтому они должны срочно отправляться в Древнюю Грецию и спасать богов-олимпийцев от какой-то ужасной напасти. Так и начинаются фантастические приключения нашего героя. По мере прохождения игры нам придется побывать на горе Олимп, на острове Циклопа, в царстве Анды (вход в которое находится в заброшенной ветке метрополитена) и многих других местах. Отличительной чертой этого квеста является то, что все управление производится с клавиатуры, без использования мыши. Таким образом, разработчиком удалось избежать весьма надевшего всем «ликсельхитинга». Релиз игры намечен на сентябрь этого года. Издателем выступит компания «Акелла».





Итак, есть новости, вряд ли утешительные. **Кубок Украины** перенесен. Проводя, всего на две недели. Пройдет он с **13 по 14 сентября** в Доме учителя. Кроме того, были уточнены правила.

В **Unreal Tournament 2003** решили отменить звук попадания. Grendelkeep заменили на Campgrounds2003-LE, ремейк третейшей версии q3dm6 «The Campgrounds». «Квакеры» оценят, а вот остальным придется тяжело. И последнее — по порядку, но не по значению. На финал был введен TWM (The Weaporn Mutator). Вот он на баланс влияет очень кардинально. Шит перезагружается в два раза медленней, после respawn у игрока всего одна граната. Количество патронов, находящихся в «зеленке», — 12, максимальное их количество — 30, а раскочасть это оружие можно всего с шести шариков (150 юнитов повреждений против 250 без мутатора). Версия игры — 2225. Игры по **StarCraft: BroodWar** будут проходить на WCG Lost Temple, WCG Neo Hall of Valhalla, WCG Neo Jungle Story, WCG Neo Legacy of Char. Версия **SC:BW** — 1.10. Версия **WarCraft III: Reign of Chaos** станет недавно вышедшей 1.12. И еще одно важное замечание: все финалы (пузеров, отцов, суперфинал) в номинациях **Unreal Tournament 2003**, **WarCraft III**, **StarCraft: BroodWar** будут играть **сериями**. Так сказать, во избежание.

Сроки проведения чемпионата сдвинули на две недели вперед — дополнительная практика после лета пока еще никому не мешала. Несколько последних недель августа были обильны на соревнования. Вашему вниманию предлагается стенограмму всех значимых чемпионатов позднего августа.

✓ **13 августа**. StarCraft: BroodWar Nazgul Summer Lan-Party.

Единственный участник Кубка Украины, **BR.Patologanatom**, вылетел в полуфинале пузеров.

- 1 место — **k7.Stels**;
- 2 место — **fly.fresh**;
- 3 место — **grubok**.

✓ **15 августа**. Lan Game Crimea Open. Quake 3.

Quake был, Quake жив и дальше по тексту. Как бы ни сложилось у «Каки» с попаданием в список номинантов на World Cyber Games, эту игру не забывают. Турнир был последней релетившей. Терма перед российскими ASUS CUP и Quake 3 Open. Второе место за еще одним безымянным игроком — **[UA]Host'om sg.Swib** вылетел в полуфинале пузеров от **[UA]Hell'a**.

- 1 место — **Vp.Terminator**;
- 2 место — **[UA]Host**;
- 3 место — **Gester**.

✓ **16 августа**. Lan Game Crimea Open: CS.

Несмотря на достаточно обширный коллектив участников (15 команд для лета это не так уж и мало), говорить о какой-либо подго-

товке можно разве что по отношению к двум днепропетровским командам: **CW** и **HR**. До тех пор же Киев был представлен сборными союзками и Да жребий пошлут! В то время, как в 1/8 встречались Киев и **CW**, а в четвертьфинале — Донецк и **CW**, клан **HeiRaisers** спокойно шел к финалу. В общем, в актив этого чемпионата можно записать разве что команду **HR**.

- 1 место — **HR** (Днепропетровск);
- 2 место — **Sniper** (Днепропетровск);
- 3 место — **CW** (Днепропетровск).

✓ **16 августа**. Arbalest Cup III: WarCraft III.

Турниры, проводящиеся под патронатом Arbalest'a, уже очень давно известны далеко за пределами Казахстана. В третьем Arbalest Cup участвовало очень много сильных игроков со всего мира. Игроки и представители Украины. Несмотря на то, что никто из наших соотечественников не смог войти в Top-8, все они прошли по нескольким турам и показали неплохую игру. Украинцы **BR.HoT** и **BR.Razor** проигрвали соответственно двум россиянам (**lorky**)-Flash-H5 и **Miker'y**; **WDeS**Izual — болгарину **SK.Insomnia**; **w2h**GroundDead, по ходу пришедший **M19.BigMar'a**, — датчанину **Best_Orc.Player**. Неплохо отыграл еще один игрок **FuDeS**Ingword. Top-8 впечатляет: шестеро наших северных соседей и по одному представителю Казахстана и Болгарии — такое себе российское вторжение в Казахстан ☺.

- 1 место — **SK.Insomnia** — \$1000;
- 2 место — **SK.Soul** — \$700;
- 3 место — **aNc.BiGeR** — \$400;
- 4 место — **L.Clan_kj** — \$350;
- 5 место — **FM.Ranger** — \$250;
- 6 место — **FM.aSSa** — \$150;
- 7 место — **ArslCheloverT** — \$100;
- 8 место — **IS.Flash** — \$50.

✓ **19 августа**. WarCraft III Nazgul Summer Lan-Party 2.

Никаких сюрпризов. Слетав в самом начале в пузеры, **BR.Razor** организовался и взял второе место. В финале его остановил сокла-новец **Hot**.

- 1 место — **BR.HoT**;
- 2 место — **BR.Razor**;
- 3 место — **Kar**.

✓ **20 августа**. StarCraft: BroodWar Nazgul Summer Lan-Party 2.

BR.Patologanatom снова всего лишь второй. А вот **grubok** свой результат явно улучшил.

- 1 место — **Greebok**;
- 2 место — **Patologanatom**;
- 3 место — **KU.Woda.Wolf**.

✓ **24 августа**. BR.HoT на Battle.net.

Почти половина из одного из лучших украинских игроков, киевлянин **BR.HoT** в паре с россиянином **Cyberu** выиграл «автоматический» турнир WarCraft III: The Frozen Throne на **battle.net**. Портал **gameinside.com** сообщает, что ребятами было сыграно 25 игр, все из которых завершились победами.

✓ **26 августа**. WarCraft III Nazgul Summer Lan-Party 3.

И вновь **Hot**! Снова первое место. Причем в условиях очень серьезной конкуренции со стороны топовых киевских игроков.

- 1 место — **BR.HoT**;
- 2 место — **BR.Razor**;
- 3 место — **BR.DeathWasClose**.

✓ **29 августа**. Counter Strike Nazgul Elite Lan-Party.

Несмотря на отсутствие команды **Virtual Portal**, последний назгуловский LAN-пати действительно можно назвать элитным. Кроме трех финалистов Кубка Украины, в турнире приняли участие финалисты львовские и несколько команд, занимающих в киевском CS-рейтинге одни из самых высоких мест. «Тризы» на этот раз оказались лучшими. Вторые претенденты от Киева — **cz.powered** бы — вторые.

- 1 место — **nZ.TreeZZ**;
- 2 место — **cz.powered** by;
- 3 место — **Atomic.Jumper**.

✓ **30 августа**. ASUS Summer Cup 2003.

Сюрприз преподнес **c14.Malay**: на московском турнире он жаждал последовательно **DiDi8**, **lorkyFlash**, **LocDog**, **FM.Ranger**. В финале отцов он уступил **lorkyASmodey**, после чего в финале пузеров «убил» самого **FM.Ranger'a**. Суперфинал, правда, был проигран. Пару слов по поводу баланса: из шестерых призеров на элитном российском мероприятии четверо — люди, еще двое — андеды. Делайте выводы.

- 1 место — **lorkyASmodey** — ASUS v9950 Ultra и \$200;
- 2 место — **c14.Malay** — \$250;
- 3 место — **FM.Ranger** — \$150;
- 4 место — **M19.BigMan** — \$100;
- 5-6 место — **SK.Insomnia**, **FM.Assassin** — \$50.

А в Одессе-мате тем временем близится к концу **OLGS**, Одесская Лига по КС. В финале встретятся **maverick** и **c4**, **allgames.Ultimate** и **Union of Five**.

В общем, тренеровочный период можно считать успешным. Очень неплохо провели себя за лето **ezk1** в UT, **c14.Malay**, **FuDeS**Izual и **BR.HoT** в WarCraft III, CS-тимы **TreeZZ** и **cz.powered** by.

Буквально перед самой сдачей номера была проведена жеребьевка финала. **Counter Strike**: **vp** — **ibiza**; **moralazz** — **TreeZZ**; **git** — **2die4**; **bestOne.Nazgul** vs **cz.powered** by; **Jam.Kh** — **NcR**; **Fac.Cs** — **Bz** vs **maverick** | **<c4>**; **ow** vs **Union of Five**; **pro100** vs **HR** (**HeiRaisers**). **Unreal Tournament**: **4Vr0ss** vs **K-LeSTAT**; **K-Part** vs **insane**; **K-Hx0** vs **/zd/bl0De**; **allgames** vs **insane**; **chip.mak** vs **/duf/MADamer**; **Juniorsholn** vs **allgames**; **SnakeVP**; **allgames.xan** vs **K-morph**; **pro100-Leo** vs **xb-zsk**; **4got10** vs **K-Lem**. **SC:BW**: **White.Ra** vs **px.Leon**; **eh.hold** vs **Stels** (**MAC**); **uW** (**Winemar**) **S2** vs **FT** (**Land**); **Patologanatom** vs **k7.Tapick**; **WarCraft III**: **Arctic.A** vs **Shock** vs **Loa-Nazgul**; **DS.FuDeS**2: **S.p** vs **VooDooNirvana**; **C14.Malay** vs **Izual**; **p.s.GOD** vs **BR.RaZor**; **SV** (**lInn3R.Vogg**) vs **CS2.Grun**; **Underground** vs **SV** vs **CocN**; **Nc**; **HoT** vs **Timoty.n.km**; **C17Adroid** vs **DS.FuDeS**3: **S.p**. Далее победители играют с соседними победителями, проигравшие — с соседними проигравшими.

В статье использованы материалы **all games.com.ua**, **apl.kz**, **broodwar.kiev.ua**, **cyberfight.ru** и **gameinside.com**.

Кирилл ПОЛЯКОВ aka Qarr

RESTRICTED AREA

Разработчик: Master Creating**Издатель:** пока нет**Жанр:** киберпанковская RPG с элементами шутера**Системные требования:**✓ **минимальные:** Pentium 3-500, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео;✓ **рекомендуемые:** Pentium 3-800, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео**Сайт:** <http://www.ra2083.com>**Дата выхода:** 4 квартал 2003 года

* * *

[X-files]

[Совершенно секретно]
[Не лапяти брудными
руками]

Оказывается, эта банда разработчиков до того обнаглела, что начала играть в открытую. На многих буржуйских и загубровых сайтах уже появились секретные сведения о готовящемся проекте, что надо немедленно прекратить. Дабы не допустить дальнейшего распространения сей пагубной информации, были подготовлены отряды добровольных па... хакеров для ее удаления. Так что папка, которую вы держите в руках, вскоре станет единственным достоверным источником по этому делу.

«Итак, агент, я представляю вам наш отдел по борьбе с преступными организациями, пытающимися путем создания компьютерных игр бесконтрольно наживаться на добрых и кротких геймерах, подло высасывая у них из карманов последние тугрики. К сожалению, пока деятельность подобного рода не считается противозаконной, но как видите, улучшения ситуации налицо — создан наш



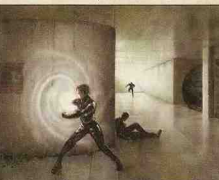
великий и ужасный отдел. Мы особенно пристально следим за новыми преступными образованиями по всему земному шару. От нас нигде не скроются, хал Везде фашисты, фашисты!!! Ах да, недавно в городке под странным названием Гамбург(ер), что в Германии, была замечена банда разработчиков, уже в течение 4-х лет ведущая активную деятельность. Эта группа скрывается под кодовым названием Master Creating, но нас не проведешь такими детскими приемчиками!

Итак, агент, ваша задача — похитить секретные планы и документы преступников и пресечь всякую возможную наживу со стороны этих проходивцев. Мы просветим геймерскую общественность насчет этого темного проекта и вынесем вердикт, который на корню остановит рост популярности этой «игры».

Итак, агент, вы должны к завтрашнему утру (то есть к 12:00) предоставить подробнейший отчет, разоблачающий все замашки этих пройдох на оригинальность и хитовость! Все, свободны!!! Ну а я пока буду оттачивать свою противоминную специализацию», — заявил начальник, запуская «Салера».

Немного о самих членах банды, которые решили облопошить нас, предложив проект под названием Restricted Area («Ограниченная область»). Не бойтесь, геймеры, мы избавим вас от жалкой участи всеядного потребителя.

Они думали, что оригинальны, поместив действие игры в 2013 (по первому замыслу), а затем перенесли его аж в 2083 год. Они думали, что это вкупе с киберпанком должно обеспечить им победу, тем более киберпанк в играх встречается не так уж и часто (System Shock, Deus Ex, Anachronox, из недавних — Harbinger). Плюс ко всему, был придуман якобы интересный сюжет, дескать, вся окружающая среда загрязнена, в результате чего большая часть Земли превратилась в выжженные пустоши (Fallout не напоминает?), полные руин, где проживают только мутанты. Единственным спасением человечества, вдоволь наигравшегося с ядерным оружием, стали океаны и города. Впоследствии го-



рода стали объединяться для более продуктивной деятельности в города-гиганты. Кстати, темень в игрежне жуткая, единственный источник света для жителей —

обычные уличные фонари и неоновые вывески богатых компаний.

Чтобы предотвратить полное уничтожение Земли, вполне реально из-за каких-то стычек между великими державами, власть на планете захватило правительство, установившее контроль везде и над всем. Но у этой власти нашлся более сильный про-



тивник — мегакорпорация. И тот, кто принимал их законы и правила, выжибал. Существовали еще всецкие изгои, преступники и мятенники, которых не очень уважали и всецки притесняли.

«Ограниченной областью» называют подземные кресты далеко в пустошах, где от назойливых бандитов хранятся тайны корпораций. Но мегакорпорациям, для их грязных делишек, нужны руки, не чурачи-ся никакой работы. Поэтому преступники и изгои терпят. Хотя преступники и не внесены ни в какие базы данных, спрос на них велик. А спрос, как известно, рождает предложение, и даже образует дефицит. В дефиците оказались хакеры, способные достать любую информацию, и бывшие воины, большая часть внутренних органов которых были синтетическими, и вооруженные до зубов (имплантаты уже встречались в Deus Ex). Технологи (об этом мы узнали из секретных документов) очень продвинулись в своем развитии, и теперь не новость — вход в киберпространство (Лукьяненко читали?) и генетическое производство органов, которые оказываются лучше природных, да к тому же которые можно свободно купить. Счастливицы получают способности, не имеющие аналогов у нормальных людей.

Вот такой не слишком оригинальный мир «спущен» нам из офиса компании.

Теперь о тех несчастных, которых отдадут в добрые, но кистые лапки геймеров. Персонажи прямо-таки горят желанием начать новую жизнь. Гордостью девелоперов является тот факт, что по сюжету эти персы будут друг с другом встречаться. Например, один перс задержан при попытке слязмиать кое-что. Если вы иг-



раете за него, то будете сидеть в бутылке и ждать героя-спасителя для своего освобождения. Когда же он вас выпустит, вы вдвоем начнете мстить направо и налево, наказывая плохих ребят. Если же вы



играете за спасителя, надо сначала найти пленника. А в том случае, если вы не играете ни за одного из этих двух персонажей, вы вообще не попадете в такую ситуацию.

В начале игры можно будет выбрать одного из четырех персонажей, то есть возможность сгенерировать своего уникального эго самоуничтожается. Хотя такой подход позволяет более продуманно выстраивать сюжет. Ну это как кому. Лучше перечислю наших героев, и каждый, надеюсь, сможет подобрать себе аватара по душе.

✓ **Джон Джонсон (John Johnson)** — бывший член правительственных спецслужб, которые были основаны для того, чтобы контролировать мини-армии отдельных компаний. После того, как корпорации стали обладать большой властью, эти подразделения были распущены. Как бывший брат мегахорпораций Джон практически не может получить нормальную работу, ибо не полагается нормальному человеку работать на своих врагов, пусть даже и бывших. И он становится на шаткую дорожку преступника, хотя для него она не такая уж и шаткая, учитывая его подготовку. Его дело — кража опытных образцов оружия и приборов и ликвидация вожных «шисек». Из характеристик основные — реакция и ловкость, второстепенные — сила и телосложение. Такой себе Hitman.

✓ **Виктория Уильямс (Victoria Williams)** — первый человек на Земле, одаренный пси-способностями, эдакой формой умственной магии, которая может стать и проклятием. Компания *Osaki* была так заинтересована этими способностями, что не погнушалась похитить девочку в раннем детстве, так что она не знает своих родителей, кто она и где. В лаборатории *Osaki* ее использовали как подопытного кролика до тех пор, пока в 20 лет Виктория не сбежала. Удивительно, что ей не удалось это сделать раньше, это с ее-то способностями! Со времени побега прошло четыре года, ее все также преследует компания *Osaki*. Поэтому Виктория вынуждена начать новую жизнь. Конечно, повышенные интеллект и сила воли.

✓ **Кенджи Такахаси (Kenji Takahashi)** — сын крутого босса Якудзы, до то-

го не влюбивший попачку, что предпринимал попытку его убить. На неудачно. Теперь он должен уносить ноги подброду-подзорову, поскольку отец горит желанием отомстить сыну. Но оказывается, Кенджи подозревает, что относительно убийства его подставили. Его с детства воспитывали в духе традиционных китайских ценностей — он мастерски владеет мечом и просто благородный и лояльный человек. По сравнению с другими персонажами, у него преобладают сила и телосложение, немного повышена реакция и ловкость.

✓ **Джессика Паркер (Jessica Parker)** с малолетства стала заядлой преступницей — первое обвинение ей было предъявлено уже в 13 лет, а засадили пожизненно уже в 17. Видно, эта девушка механику и электронные схемы в школе учила, ибо сконструировала нехиленького летающего робота и, исполняя его по назначению, сбежала из тюрьмы. Теперь Джессика прячется от полиции. Она гораздо слабее всех остальных, но охрана в виде того же робота дает о себе знать. Единственное место, где Джессика беззащитна — киберпространство. Повышены ловкость и интеллект.

К сожалению, навыки еще не объявлены — на сайте написано coming soon. Впрочем, общее количество уже известно — 75 уникальных навыков, каждый из которых имеет 10 уровней (создатели посчитали, что в итоге получается 750, значит, действие каждого уровня будет сильно различаться).



Гордостью девелоперов является квестовая система — квесты будут генерироваться! Давно мы подобного не встречали, в последний раз такой фишкой могло похвастаться «Золотые» и «Diablo 1». Но основные квесты — постоянные. Также можно будет выбирать, принимать квест или нет (как встречалось в *Arcanum*). Сюжет нелинеен, для каждого персонажа возможны несколько концов. Но не квестом единым жив mankind.

Теперь еще об одной гордости создателей — это генерирующиеся локации (опять же привет от «Diablo 1-2»). Девелоперы надеются, что эти маленькие фишки смогут у геймера вызвать желание заново пройти игру.

Опять же, обещается самый лучший AI у врагов и соратников. Впрочем, будут и ту-

лые противники, и умные. Для иллюстрации приводится пример. Допустим, небольшая группа монстров нападает на героя с pistolом, который, подумав, даст из-за спины здоровенный ракет-лаунчер и направляет его прямо им в морду. Тут в страхе за свою недолгую жизнь монстры быстро улетывают, сверкая пятками/коптами/шупальцами.

Интересная фица — оружие можно модифицировать, тем самым создавая абсолютно уникальное! Элементы же шутера — возможность переключения оружия без захода в инвентарь, стрейфы и большое количество убийств.

Еще одно — игра порадует нас собственным игровым движком *IRIS*, на разработку



ку которого команда потратила целых два года, причем графика доведена до уровня 3D-шутера. Что стоит только то, что детализация моделей героев и врагов в 100 (!!!) раз лучше, чем в *Dungeon Siege*! Ведь и в «Осаде» графика казалась недурственной, то что же говорить о 100-кратном улучшении! Если, конечно, это все не лошадь, зоботливо наवेशившаяся на подставленные уши. Традиционно поддерживается motion capturing, очень много визуальных эффектов, как-то: динамические огни и тени, дождь, туман, дым, пыль (попните, подобное хотели сделать в *Abducted*), реалистичная вода, отражения и взрывы.

Звук, как и полагается, трехмерный, созданный лучшими композиторами. Плюс порождающие воображение анимационные ролики, также созданные знаменитостями. Несколько мультирежимов, каких точно, пока неизвестно.

Нет, шеф, я не могу не ждать эту игру, она соединила в себе лучшие фишки многих классных проектов, и получившийся коктейль должен быть вистину ядерным! Все, я уволюсь из вашего отдела!!!

INCOSOFTELECOMMUNICATIONS

КОМПЬЮТЕР

Фирменная Футболка в ПОДАРОК !!!

2000 грн — АТЛОН800 С МОНИТОРОМ 17"ANSOL

1285 грн — АМК6-2 300 С МОНИТОРОМ 45"HP

ПОДАРОК от 56 грн ПОДАРОК от 540 грн

СО. СЛ. БИД от 117 грн ПРІНТЕР от 240 грн

12

1049322 47 68 246 48 89 335 28 83

ул. С. Уильямского, 29-а, оф. 12

http://www.incsoft.com.ua

e-mail: info@incsoft.com.ua

incosoft



Осколки памяти: Марсианские хроники

Пробуждение было в стиле: «Где я, кто я?» Знакомое состояние — голова раскалывается, во рту будто кошки погуляли, же-

ли, конечно, я его весь не оприхододал вчера. Или, судя по состоянию, позавчера. Черт, у кого бы узнать, как меня зовут и что происходит?

Знаете поговорку: поосторожней с желаниями, а то они могут и исполниться? Это как раз обо мне. Только что лежал я один, предаваясь философским размышлениям (ясное дело — один, трупы мы не считаем: не некрофилы, чай. Хотя... не помню). И вдруг — топот, крики, двери раскачиваются, и в палату врываются мужики. Вы имперских десантников из «Звездных Войн» помните? Вот, очень похоже — только броня на них красная и металлическая.

Вбегают они в комнату и орут: — Чейзер! Хватайте его, он очень опасен!

Только я хотел предложить им помощи в поисках этого самого Чейзера (хотя мне бы сейчас лучше подошел Бутвойзер), как они заметили меня, и ну стрелять из всех стволов. Ну, похмелье похмельем, но с койки скатился как живой. И на четвереньках в другие двери. Они за мной, а я, естественно, от них. Им в броне потяжелее, бегут, пыхтят, палят во все стороны, как полуночники. В общем, смылся я от них, сел перевести дыхание и сообразить пытаюсь. По всему выходило, Чейзер — это я. И мужика того, мертвого, видимо, таки прооперировал по пынки. То есть, это после операции мужик мертвым стал, а до нее был, видимо, вполне живой и радостный. И за что я его так?

Было, значит, за что. Не помню, а врать не стану. Может, хобби у меня такое? Может, я этот — хирург-психопат?

Судя по тому, как по мне палили, одним мужиком дело не ограничилось — вот, блин, вспомнить бы! А так порешат. А я ведь, может, только новую жизнь начал! Попробаствать сдаться? Ага, сдашься им, увидят — сразу предупредительную очередь в голову дадут. И в толпку, небось, еще заступит. Для верности.

В общем, сидел я, думал о жизни мой непутевой. Как вдруг сирена вилы начала. «Внимание! Разгерметизация! Радиация! Ляля-топоя!» Сейчас всем пушшой зверек насrutнет в полный профиль! Страшно как орут, явно не шутят — сами со страху, видать, об-

Разработчик: Cauldron
Издатель: JoWood Productions

Требования:

✓ **минимальные:** P3-600, 128 Мб, 3D acc;
✓ **рекомендуемые:** P3-1000, 256 Мб, 3D acc.

делались, так хотят, чтобы другие тоже успели перед смертью.

В общем — семь бед, один резет. Помирать, так с фанфарами и по полной программе. Мозг еще пытался сообразить, что делать, а тело уже действовало. Куда-то бежало и, видать, зараза, знало дорогу! Ну, я и отошел в сторонку, решил, пусть себе тело само действует, а я поглажу, порефлексирую — может, вспомню что.

Дальше пошло веселуха в стиле Голливуда — сирены вили, я бежал, мерзкий голос из громкоговорителя вещал: «Всем кранты! Дохнуть, так вместе! Не дайте Чейзеру сбежать на спасательной шлюпке, которая находится в пятом отсеке девятого блока в камерке папы Карло за нарисованным котелком!» — «Ну, — думаю, — проясняется. Я в космосе, и если хочу жить красиво и долго, моя первоочередная задача — найти этого самого Карлу с его котелком и свалить отсюда». Легко сказка сказывается, да нелегко дело делается. Во-первых, поди найди этот отсек, когда все двери и коридоры сделаны по типовому проекту товарища Хрущева, во-вторых, по коридорам мечется ополоумевшая толпа жлобов в красных бронекостюмах, и жлобы эти меня к шлюпкам натурально отказываются пускать. Нет чтобы самим спастись, так они тут зорничку себе устроили...

Уж и не знаю, кем я был раньше — хирургом-психопатом или суперменом-отморозком, но мужиков я пострелял. Всех. Понятно, почему они со мной общаться не очень-то хотели. Наверно, у меня развлечение такое — по субботам мужиков оперировать, по воскресеньям других мужиков из автоматов крошить. Интересно, чем я тогда в понедельник занимаюсь? Надеюсь, чем-то не менее интересным. Желательно, с девушками. Не помню, но что — девушки мне больше мужиков нравятся.



Короче, спасая я. Если это так можно назвать. Во всяком случае, улетел со станции нормально, а вот с приземлением не очень-то сложилось. Жажу, так стаяли об стену — шлюпка в металлолом, сам головой приложился — мама не горюй! Искры так из глаз сыпнулись, аж проводка загорелась. Пришлось бежать.

Ну, думаю, все. Спасся. Теперь найдем спокойное место, пропустим пару стакан-



людок свело узлом, и даже курить не хочется, потому что боишься рот приоткрыть. Мало ли... Да еще комната шатается, как при землетрясении. Комната, кстати, незнакомая — ну не помню ее, хоть убей, не помню. Как там пел Высоцкий — «Ой, где был я вчера, не скажу — хоть убей, помню только, что стены с обоями». Так вот, обоев-то как раз и нет. Зато есть что-то вроде операционного стола, да и вообще все это помещение подозрительно напоминает больницу палату. Делаю над собой усилие и поворачиваю голову. Налево. Я сказал, налево! Так... Интересненько. Слева тоже операционный стол, и на нем кто-то лежит. Слегка окровавленный и вскрытый. А рядом скальпель. Весь в крови. Ого! Неужели я таки прооперировал кого-то? Без наркотики. С огурчником?

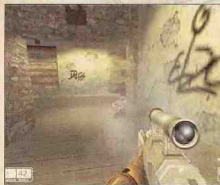
Так, попытаемся разобраться. Я явно не дома. Кстати, о доме — а где у меня дом? Да ладно, дом, кто я такой???

Вот так дописал (или дописали) — с удивлением на предпоследнем слогге: имени своего не помню. Нет, бывало, что с перелом вчерашний день стирался начисто, но так, чтобы вся жизнь... Да. Одноко.

Стоп. А ведь кое-что я помню — операционную узлоу, скальпель заметил, об операциях без наркотики подумал. Не понаслышке знаю и о тяжелом похмельном синдроме... Личность стирается — осколки остались. Осколки витражей. Может, спирту поискать? Напиться и попробовать «клим клином». В больнице должен быть спирт... Ес-

чиков для прочистки памяти и будем размышлять, как жить дальше.

Ага. Навивный вынош, с лицом вдохновенным. Не знаю, куда я попал, но приняли меня очень негостеприимно. Как увидели, сейчас же орать:



— Смотрите, Чувак! Стреляйте гадал Чувак? На это прозвище что-то отозвалось в глубине моей души, ну и пошел я плясать цыганочку с автоматом, не спрашивая имени-отчества. Всех убил, всех зарезал. А потом в бар пошел.

Из телефонного разговора...

...В общем, сюжет у игры будет — отпад. Все обставят, слепными мониторами залпают. Кстати, нужно связаться с компанией, производящей чистящие средства — скоро у них будет много заказов, пусть с нами новатором делаются.

Да, и с борменами скентоваться стоит. Потом выпустим фирменный коктейль имени Чейзера — «Зобение». Типа, ищущим острых ощущений и ярких впечатлений.

Ага, ага. Прикинь: приходит мужик в себя, на космической станции, не помнит, ни кто он, ни где. Да нет, не нажрался, это... Это сюжетная тайна. Значит, приходит в себя, а тут за ним гоняться начинают. Ну, он бежит, попадает на Землю и пытается вспомнить, кто он. А время от времени с ним приступы случаются, и в этих приступах он видит куски прошлого. Разрозненные, как калейдоскоп. Оскалки памяти, в общем. Ага. И во всем это замешаны межпланетные концерны, мафиози и повстанцы — ярко завернуто?

Какой Шарценгертер? При чем тут «Вспомнить все»?

Ах, там тоже был Марс? И с памятью у мужика плохо было? И корпорации были? И? Нет, не продолжай. Не хочу знать, что там еще было. Но в играх же такого не было? Какой «Планскай»?

А, RPG не в счет. Там бывают нормальные сюжеты, а в шутерах не бывает. А у нас будет. Поверь, чувак, пацан сказал — как сделает.

Все. Приступаю к работе. А вы там пока уровни монтируйте.

Какие? Да какие хотите, такие и моделируйте. Ага, ну довай.

Осколки памяти: Исповедь героя

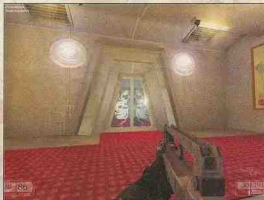
Знаете поговорку: из огня да в полную задницу? Это тоже про меня.

Не стоило ходить в бар — там меня тоже узнали. Нет, клево, оказывается, я главный герой всех новостей. На меня уже успели всех собак повесить — даже станцию, как выяснилось, я разрушил. Террорист-самодельник, блин. Чем я ее разрушил? Скольпелем в куски порезал?

В общем, не успел я выпить, как меня в оборот взяли. Мафиози местные. А дальше началось — ни в сказке опишешь, ни топором вырубить. Как Сивака-Урка, желания выполнял. Так мне в голову еще и паука всадили, составил компанию моим личным тараканам — причем, не простого и даже не золотого, а со взрывателем. Это чтобы не дергался.

Первое задание вообще отпадное — прокрасться, не потревожив охрану и никого не убив, и подслушать разговор. Явно не по профилю работенка — чтобы я, да не убил? Пришлось. С пауком не поспоришь. А потом началось — трубы, лифты, заводы, коридоры, поиски входа и выхода. И все время один в темноте. А враги, кстати, — чигеры голимые: комнату только зачистил, возвращаюсь, а они опять там. Делением размножаются, что ли?

А еще приступы эти. Вику себя с разных ракурсов. То я Чейзер, то какое-то чудо бронированное.



В общем, решил я, что небогодарная эта работа, но дялю горбатиться. Нужно линять, пока совсем не спятил. Причем туда, где все началось, — на Марс. Там проще: прижмем, кого надо, паяльник горячий куда надо засунем — все расскажем, память вернут, деньги отдадут и усыновят. Или уматерят.

Из телефонного разговора...

...Алло, брате! Слушай, я тут игру нарыл, «Чейзер» называется. Ага, шутер. Про марсианских киберпанков. Так вот, заблудился я — брожу уже час по шахтам, выхода не могу найти — ты не в курсе, что делать? Секирой? Так нет секиры. Пистолет есть, нож, автомат, снайперка, а секиры нет. Прикладом бить? Ага. Тут лопочник от пуля не бьются, а ты говоришь, дверь прикладом — эдак я посиною раньше, чем выход найду. Ладно. Попробую еще раз. Перезвоню.

...Алло, это опять я! Тут такое дело, Ну ход я нашел. Теперь грузовик защищено. Ну и что? Так взрывают его! Они лезут и лезут, от соратников толку ноль — в упор по врагу не попадают, хорошо, по мне хотеть не стремятся. Уже раз десять этот идиотский грузовик взорвали! Кувалдой? Так нет кувалды! Есть автомат с подствольником... О! А это идея! Перезвоню.

...Алло, слушай! Я тут опять заблудился. Да катакомбы, блин, какие-то. Все комна-



ты одна на другую похожи, куда идти, не знаю, где был, не помню. По трупам сообщать? Так они исчезают. Не ходите туда, где нет врагов? Так они везде есть. Респавн, блин... Харакири делать? Ну, спасибо... ..Алло! Повесил трубку... Брат называется, блин.

Вот гад. САМ фашистов мочит в «Сайлент Сторме», «Галер Мистмар» прохаживает, злорадствует, один я, как сиротинишка, брожу. Ну кто так строит? Пойду, выпью — может, полечает.

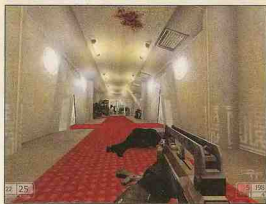
Это страшное слово дизайн

Если вы думаете, что я сказал уже все, что хотел сказать, и с игрой все понятно, — вы плохо меня знаете. Нет, на самом деле, в завуалированной форме, я свое отношение уже частично высказал. Но, во-первых, в завуалированной — а некоторые жестокосердные притча не понимают. Так и слышу крики: «Две страсти, и ни слова об игре!» Поверьте, все написанное вовсе не является плодом моего возмущенного воображения — все это именно об игре. А во-вторых, это была попытка отстояния. Одна из сторон мидавли. А теперь немного поясню сказанное, так сказать, в датах и цифрах.

У этой игры было и есть, чтобы стать шедевром. Точно знаю. Ну, почти все. Причем, шедевром очень необыкновенным.

Дело в том, что графика у игры, как бы так выразиться, совсем не суперсовременная. Ага. Хорошая, добротная графика, не уступающая большинству игр, даже если брать самые последние. К анимации персонажей относятся то же самое. Хороша. Не супер, восхищения и изумления не вызывает, но весьма неплохо. Приятно, одним словом. Собственно, создатели депали ставку вовсе не на графику — будь она даже хуже, игра все равно могла бы стать шедевром. И знаете, за счет чего?

Догадливые уже вспоминают первый телефонный разговор — о, да! Все дело в сюжете. С одной стороны, кажется, ничего необычного. Не зря в нашем переводе игра именуется «Chaser: Вспомнить все». Но это только на первый взгляд. Честно говоря, из последних игр в сюжетном отношении эта — самая яркая. Явно не Том



Кленси писал. В принципе, чем все закончилось, я подозревал заранее, но уверен не был. Тем более, что поворотов (и порой неожиданных) в сюжете хватает. Если в большинстве игр сюжет преследует одну цель — оправдать обилие крови и помочь заспать человека в самые разнообразные климатические зоны, дабы показать крутость спецэффектов, — то тут такого чувства практически не возникает. Интересно. Очень. И что дальше будет, интересно, и чем все закончится, узнать хочется. Причем, желательно побystree. И ролик, сделанный, кстати, на движке игры, этот интерес только подогревает, хотя некоторые, с моей точки зрения, немного длинноваты. Но в любом случае складывается впечатление, что вы — герой фильма, причем фильма, судя по сюжету, не категории «Б».

Именно сюжет понуждал меня стиснуть зубы и играть в игру. Играть, несмотря ни на что. Ибо за его пределами начинаются неприятности. И самая главная неприятность называется дизайн. Вы скажите мне, слабоумному, почему разработчики не могут сделать так, чтобы все удалось? Почему какая-то часть игры признается второстепенной и отстоит от остальных?

Я не скажу, что уровни игры абсолютно плохие. Это неправда. Они разные. Некоторые красивые, некоторые похуже. Но есть у них одно общее свойство — внутри уровни состоят из одинаковых помещений: одни выдержаны в японском стиле, другие в заводском, третьи еще в каком-то... Красиво. Пока не начинаешь бродить по одинаковым комнатам, открывать двери-близицы, лезть по трубам-двойникам. Поворот, еще поворот, еще. Стоп... Кажется, я тут уже был. Или не был. Или не тут. Хоть вой и головой бейся об монитор. Про текстуры я вообще молчу. Про ящики, на которые попробуй запрыгнй, про лестницы, на которых ты и дело застываешь — это все мелочи посреди унылого однообразия. И учтите, чем дальше в лес, тем толще пар-

тизаны — уровни становятся все больше и больше! Зато и яркие находки воспринимаются как манна небесная, как слово Божье. Запомните: тайга — это круто!

И еще: ну объясните мне, какого лешего искусственно усложнять процесс игры, выставляя такие лабиринты и заставляя и без того слабого на голову героя дуреть в поисках единственно возможного и самого длинного пути к цели? Или, наоборот, устраивать «нелинейность»? В понимании разработчиков это выглядит так: есть много лестниц и дверей, нам нужно одна из них — неправильный выбор карается изнуряющим забегом по помещениям-близицам. Ну зачем??? Чтобы добавить игре еще 10—20 часов геймплея? Так это не геймплей, это садомазо. Интересно, неужели разработчики все поголовно неграмотные — ведь сколько об этом писалось уже! Так нет, каждый норовит проверить крепость своего лба, наступая на ржавые грабли, выкинутые на свалку более умными или менее ленивыми коллегами. Это что, круто, типо?

А вечный респавн врагов? Это просто верх морозила! Извольте полюбоваться: захожу я в комнату. Практически пустую. Только в углу два ящика. Я, как умный маг, знаю, что враги любяют прятаться именно в таких местах, аккуратно обхожу ящики. Пусто. Поворачиваюсь к ним спиной — и, спавну джин из бутылки, оттуда выскакивает враг. Тк и запишем — фокусник...

Зато интеллект противников породо-вал. Да. Попадаются весьма умные индивидуумы — гранат отбрасывать хотя и не умеют, но прятаться за предметами мебели, бегать зигзагами и отходить, чтобы перезарядить оружие, — могут. Не все, правда, и не всегда. Но откровенной тупости, чтобы в стену упирался или на одном месте стояли, не наблюдал. И стреляют нормально, причем впечатления, что они тебя видят сквозь стену, практически не возникает — не читеря, в общем. Промохиваться умеют. За это спасибо. Надоели слишком тупые и нечеловечески меткие субъекты.

Об оружии распространяться не стану — его много, 23 ствола, и оно мне понравилось. И стреляет, как положено. Снайперка «рулит» — совсем как в «Контре» до того, как у нее убьют убийцу. Кстати, почти все оружие, кроме нескольких стволов, вполне реальное — наверное, поэтому дисбаланса, как не наблюдается.

Кстати, чуть не забыл: в игре — вниматель! — присутствует прикольная фишка, впервые исполненная в FPS — *Adrenaline Mode*. Под этим названием скрывается не кто иной, как режим *Slo-Mo*. Замедление, то бишь. Правда, не скажу, что он особо нужен, да и по зрелищности в играх от третьего лица это смотрится гораздо ярче.

Да, знаете, что мне еще не понравилось? Наш перевод. Нет, по поводу текс-

та ни малейших нареканий, и русские надписи на стенах внушают. Отличная работа — а вот озвучка... Мало того, что голоса, как у — прости господи... Так еще и интонации — представьте себе японцев, разговаривающих с кавказским акцентом! Не умеете — не кривляйтесь! Лучше было вовсе не переводить, раз на толковых актерах денег нет, — просто русские титры пустить. А так — раздражает. И не синхронизировано ничего — переводчик уже закончил говорить, а ваш собеседник еще минуты две руками размахивает и губами шевелит, как припадочный.

Что, раскритиковал игру? Понравилось? Тогда покупайте вывод!

Жить будет!

Вывод такой — несмотря на недостатки, пациент скорее жив, чем мертв. Игра могла выйти просто суперской. Лучшим виденным мной шутером этого года — могла бы. На целый ряд недостатков, как балласт, тянут ее на дно. Слава Богу, неглубоко.

Несмотря на все, играть интересно. Некоторые моменты жутко раздражают, зато когда их одолеваешь, раздражение сменяется детской радостью. Как у зебры — белая полоса, черная, белая, черная. Но белых там больше. И они шире.

Если вам не хочется бродить по лабиринтам и искать выход (кстати, к счастью, таких действительно мрачных моментов в игре всего несколько)... Возьмите диски у друга и попробуйте. Все равно, попробуйте. Я тоже не любитель длительных экскурсий, но... Сюжет и геймплей того стоят.



А если вы собаку съели на поисках зеленого ключа от красной двери, если вы с удовольствием прошли первого «Хексена» (о, вот там я блуждал... До сих пор как вспомню, так вздрогну), то вам просто стыдно должно быть, если вы немедленно не пойдете покупать игру.

Нет, серьезно, очень рекомендую — и пусть некоторые эстеты поспешили записать игру в отстой, Бог им судья. Несмотря на все минусы, Chaser — игра, которую стоит пройти. А потом с замиранием сердца ждать второй части — окончание позволяет надеяться, что она будет. И надеяться, что сюжет не испортят, а остальное поправят. Ибо если не исправят, я лично разбью диск кувалдой.

До встречи на Marcell

Ефим БЕРКОВИЧ

Пираты Карибского Моря

Разработчик: «Акелла»

Издатель: 1С

Жанр: RPG

Системные требования: Win 9x или XP, 2,9 ГГц на винчестере, 3D-видеокарта с 32 метрами памяти, процессор не медленнее 800 МГц.

Дата выхода: лето 2003 г.

Тема пиратов не раз волновала разработчиков. Мы можем вспомнить и известнейший проект от самого Сида Мейера Pirates! Gold! и недавно вышедшую страте-

гию Tropico номер 2. И конечно, «Корсары» — отличнейшую игру от российских разработчиков. Собственно говоря, именно о второй части этой игры, получившей название «Пираты Карибского Моря», и пойдет разговор в этой статье.

Для начала немного истории. Наверно, с тех самых времен, как купцы и прочий люд начал перевозить товары и деньги морем, просторы океана бороздят и те, кто хотят этот товар отнять. Благо, на море возможностей это сделать побольше, чем на суше. Да и следов не остается. О пиратах упоминают и древнеегипетские жрецы, и летописи древних греков и римлян. Да что говорить, эта проблема существует и по сей день. Несмотря на все раши, самолеты и спутники. Некоторые места Мирового океана до сих пор считаются «небезопасными» для судоходства, и отнюдь не из-за погодных условий или наличия многих мелей и рифов, а именно из-за пиратства, процветающего в том или ином регионе.

Расцвет пиратства приходится на XVI и XVII век. Обусловлено это было открытием новых земель в Западном полушарии и как следствие — появлением очень растянутых в пространстве торговых путей. А так как эти пути повезли золото, серебро, пряности и прочие весьма дорогие вещи, естественно, появилось весьма много народа, желающего этот товар присвоить. И несмотря на то, что пойманных пиратов без суда и следствия вешали на реех, жажда легких денег брала верх над осторожностью. Появилась целая органи-

зация, называемая «Береговое братство», со своими законами, традициями, собственными базами и весьма неплохим флотом. Причем репатентировалось все — от доли каждого пирата в добыче (зависела и от его стажа, профессии и храбрости, проявленной в боях) до, скажем так, страховки. Одна сумма выплачивалась за потерю в сражениях руки или ноги, другая — за выбитый глаз, третью платили наследникам в случае «гибели» кормильца. Естественно, подобная организация не могла бы существовать, если бы не молчаливое одобрение некоторых европейских правительств. Они выдавали пиратам так называемый «каперский патент», и этим переводили их из разряда «вольных охотников» в разряд военнослужащих. Использовались такие каперы в основном для охоты на торговые суда стран-конкурентов. Впрочем, не только в далеких южных морях попадались каперы, к примеру неплохой каперский флот был у императора вся Великая, Малая и Белая России Петра I.

Но наш рассказ не о них.

Герои нашей игры плавают, любят, стреляют и умирают на далеких Карибских островах. Уж не знаю, каким образом разработчик и издателям удалось договориться с «Дисней Студио», но их продукт под названием «Пираты Карибского Моря» был выпущен одновременно с одноименным фильмом с неподражаемым Джонни Деппом. Собственно говоря, именно это

веревочных лестницах, да и просто канатах пираты Карибского моря никогда не слышали, по крайней мере, так считают создатели игры.

Мир игры можно разделить на две взаимодополняющие части. Это морской мир,



где ходят корабли и проходит большинство сражений, и мир островов, по которым ты передвигаешься на своих двоих и где получаешь большинство квестов. И тот и другой миры весьма велики. Но если перемещение по морям осуществляется с помощью примитивно нарисованной карты, и только перейдя в режим непосредственно плавания, видишь всю красоту Мирового океана, то мир наземный приходится форсировать ножками. К сожалению, карт островов не существует. И в, к примеру, несколько раз, будучи введенным в другой конец карты каким-то персонажем во время квеста, с трудом находил дорогу обратно. Это, несомненно, весьма большая недоработка создателей игры. Впрочем, несмотря на все красоты этого наземного мира, не надейтесь, что вы сможете облизать его вдоль и поперек. Передвигаться можно только по дорогам, окруженным непригодными холмами. Складывается такое впечатление, что разработчики готовились к гораздо более «продвинутой» игре, но... время и издатели не дали возможности довести все задумки до логического конца.

Сложности возникают и при передвижении внутри города. К счастью, ходить пешком по самым посещаемым местам города (магазин, таверна, верфь, резиденция губернатора) не надо. Предусмотрен так называемый «быстрый переход». Но, к примеру, догадаться, что библиотека и церковь — это одно и то же, без подсказок одного моего знакомого я бы не смог. А найти дом того или иного персонажа даже на известном острове вообще можно только методом тыка. Никаких вывесок не предусмотрено. В принципе, дело можно было бы поправить, если б дорогу удалось спросить у прохожих, но... они знают только местонахождения самих посеще-



Появилась целая органи-

Появилась целая органи-



мых мест. Зачем это надо при наличии «быстрого перехода», мне лично непонятно.

В отличие от «кинематической» части игры, морская сделана гораздо лучше. Во-первых, поражает красота океана. В зависимости от времени суток и погоды он полностью меняется. Тот, кто не видел, как вы-



глядит океан в этой игре во время шторма или смерти, потерял очень и очень много.

Весьма реалистичны и морские сражения. Надо просто самому попробовать, что такое, к примеру, общий залп всего борта у линкора или мановара (самые большие и сильные корабли в игре), и тогда начнете понимать всю красоту и скоротечность таких битв. Воевать и управлять кораблем можно в режимах от первого и третьего лица. Причем все сделано весьма умно. Если, допустим, стреляешь от третьего лица, то пушки наводятся автоматически, но... демажог носят меньший, чем при стрельбе от первого лица (но тогда и целиться приходится самому).

Весьма оригинально реализован и абордаж. Во-первых, вначале надо суметь подойти к вражескому кораблю достаточно близко. Во-вторых, после забрасывания кошек вам придется воевать и самому, причем надо учесть, что со смертью вашего аватара игра заканчивается (кроме гибели во время одного из квестов, тем, кто смотрел фильм, наверно, поймут почему ☹). Так что помахать шлагой или стрелять из пистолета вам дадут возможность, и не раз.

Игра не была бы РПГ, если бы герой постепенно не повышал свой уровень и умения. Ну с набором опыта вроде все понятно. Потопил вражеский корабль или взял его на абордаж — получил опыт. Взял штурмом город — получил МНОГО опыта. Вот толчок для выполнения квестов экспе вам не добавят. Решение достаточно странное, особенно если вспомнить первую часть игры.

В зависимости от уровня, вы сможете покупать новые более мощные корабли, а также развивать свои **умения** общим числом до десяти.

✓ Автотител.

От вашего автотитела зависит, например, размер жалования, которое вам придется платить команде, вероятность мятежа, найм офицеров, а также многое другое.

✓ Фехтование.

Искусство рукопашного боя важно для каждого капитана, так как вопрос выживания зачастую связан с уме-

нием орудовать холодным оружием. Это умение повышает эффективность владения клинком и пистолетом. Чем лучше развита эта способность, тем сильнее каждый ваш удар и тем точнее каждый выстрел.

✓ Навигация.

От вашего умения управлять кораблем зависит его маневренность и скорость, а эти характеристики зачастую решают исход схватки. Тот, кто быстрее, диктует дистанцию боя и может сбежать, если что-то пойдет не так.

✓ Меткость.

Точность стрельбы из пушек — одно из важнейших умений капитана. Каждое очко, добавленное к этому умению, повышает меткость ваших залпов на 10%.

✓ Орудия.

Это умение отвечает за скорость перезарядки ваших пушек. Каждое очко, добавленное к нему, уменьшает время перезарядки на 5%. Чем меньше времени вы тратите на перезарядку, тем меньше вам придется маневрировать, уклоняться от вражеских ядер, и тем больше выстрелов вы успеете сделать. Кроме того, этот навык повышает координацию ваших артиллеристов: при высоких значениях вместо разрозненных очередей ваши пушки будут выдвигать сплитный залп, уничтожающий все на своем пути.

✓ Абордаж.

Это умение определяет расстояние, с которого вы можете взять на абордаж вражеское судно. Каждое очко, вложенное в это умение, увеличивает максимальное расстояние абордажа на 5%.



✓ Починка.

Данное умение позволит вам производить частичный ремонт парусов и корпуса корабля прямо в море. Если способность не развита вообще, вам не удастся ничего починить. Чем сильнее оно развито, тем большую часть повреждений команда сможет починить сама.

✓ Торговля.

Благодаря этому умению вы сможете покупать товары дешевле, а продавать дороже. Каждое очко повлияет на ваши доходы, обеспечит скидку в 5% при покупке товаров, и увеличит прибыль на 5% при их продаже.

✓ Защита.

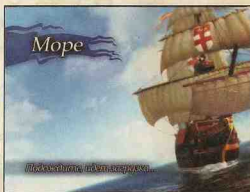
Это умение позволит вам снизить во время морского боя потери среди команды.

При развитом искусстве защиты команда прячется от вражеских пуль и ядер, быстрее тушит пожары на корабле. Потери экипажа в бою снижаются на 5% за каждое очко, вложенное в это умение.

✓ Удача.

Удачу нельзя объяснить, и лишь немногие могут похвастаться, что понимают ее. Удача может помочь практически в любом деле, начиная от азартных игр и кончая рукопашной.

Существуют в игре и **перки**, названные разработчиками **способностями**. Причем многие из них можно получить, только имея некоторые другие. Особенно советуем обратить внимание на такую способность, как **абордаж по выбо-**



ру. Она позволит один раз во время боя брать на абордаж любой корабль врага (кроме некоторых боссов и квестовых кораблей), не сблизившись с ним. Если весьма много смотреть такие способности, как **ускоренная перезарядка** и **мгновенный разворот**. Во время этого самого разворота можно весьма неплохо потренировать противников залпами с обоих бортов.

Я уже писал чуть выше насчет пушек. Всего на кораблях их может быть 6 видов. Это пушки 12, 16, 24 калибра и соответственно им кулеверины. Пушки стреляют чуть ближе, но и перезаряжаются быстрее. Ну а от калибра... Тут вроде все понятно: чем он больше, тем лучше. Еще в игре есть 4 вида боеприпасов: ядро, картечь, кингпелла и бомбы. Они сильно различаются по способу применения и по цене.

✓ Ядро.

Ядро наносит средние повреждения корпусу вражеского корабля и низкие — команде и порусам, но зато имеет максимальную дальность полета и достаточно дешевые.

✓ Картечь.

Картечь состоит из маленьких свинцовых шариков. Используется для истребления вражеской команды. Особенно эффективно при попадании на палубу. Имеет наименьшую из всех снарядов дальность.

✓ Бомбы.

Бомбы — наиболее дорогой тип снарядов. Снабженные залпалом и пороховым зарядом, они взрываются при попадании в корабль, нанося большой урон корпусу и команде. Дальность полета у них несколько меньше, чем у ядер.

✓ Книппеля.

Книппель состоит из двух чугунных швор, скрепленных вместе цепью или жесткой перемычкой. Книппель вращается во время полета, слутывая и разрывая снасти и паруса. Книппеля практически бесполезны при попадании в корпус и имеют среднюю дальность полета.



Если деньги уже не играют для вас слишком большой роли, и вы вышли на просторы океана для набора опыта, то стрельте бомбами. Ну а если ваша цель — груз вражеских кораблей, то лучший путь — вначале расстрелять его паруса книппелями, ну а затем, когда он потеряет скорость, взять его на abordаж.

Режим просмотра в игре достаточно удобен и активируется кнопкой **F2**. Здесь вы найдете массу полезной информации и о себе, и о своем корабле. К примеру, приводятся характеристики корабля, перечень и краткую характеристику которых мы приводим ниже.

✓ **Скорость корабля** — максимальная скорость, которую способен развить корабль.

✓ **Скорость разворота** — маневренность корабля.

✓ **Максимальный экипаж** — максимальное число людей, которое корабль способен взять на борт.

✓ **Минимальный экипаж** — минимальное число людей, необходимое для полноценного функционирования корабля.

✓ **Нынешний экипаж** — число людей на борту.



✓ **Максимальная вместительность** — максимальное количество груза, которое корабль может взять на борт.

✓ **Максимальный калибр** — максимальный калибр пушек, которые можно установить на корабль.

✓ **Число пушек** — количество пушек, которое можно установить на корабль.

✓ **Урон** — степень повреждений корпуса и парусов корабля.

Особенно важны для вас ваши пассажиры и офицеры. Так как максимально ваша группа кораблей может состоять не больше, чем из 4 единиц (забудьте об эскадрах и флоте), то для управления кораблями по-

добнее всего именно вы (как же без себя любимого) и еще три офицера.

Помимо безликой команды, дополнительно вам позволено взять с собой на корабль еще восемь человек. Трех из них вы можете сделать офицерами — они будут сопровождать вас на сусеки и драться с вами плечом к плечу. Офицеры зарабатывают опыт точно так же, как и вы, поэтому вам предстоит развивать и их.

Добавив кого-либо в список, вы увидите персонажа в верхней части диалогового окна **Пассажиры**. Для того чтобы повысить пассажира до офицера, выделите свободное офицерское место и нажмите **пробел**. Далее выберите портрет пассажира, которого вы намереваетесь произвести в офицеры и нажмите **пробел** еще раз. Чтобы убрать



персонажа из списка офицеров и отправить обратно в пассажиры, активизируйте нужную иконку и щелкните **пробел**. Затем выделите кнопку **Сместить офицера** внизу окна и нажмите еще раз **пробел**. Некоторые персонажи могут автоматически стать вашими офицерами в ходе некоторых заданий, и их нельзя будет удалить приведенным выше способом. Они покинут вас только в случае смерти или выполнения задания.

Но не только на море придется сражаться вашему герою. Как я уже писал выше, большинство квестов вы будете получать и выполнять именно на суше. А в те давние времена и земная поверхность была весьма неспокойным местом.

Учитывая большое количество пиратов, бандитов и просто негодяев, населяющих архипелаг, по ходу игры вам придется регулярно обнажать клинок. Боевая система игры позволяет вам использовать **клинок** для ударов и блоков в ближнем бою, а пистолет же служит, естественно, для стрельбы.

Красная полоска над портретом вашего персонажа внизу экрана — это его ин-

дикатор здоровья, и во время боя с ней нельзя глаз спускать. Количество повреждений, наносимых в бою одним персонажем другому, при удачном попадании отображаются над жертвой в виде цифр. Повреждения, которые ваш персонаж способен нанести противнику, а также вероят-



ность попадания при стрельбе из пистолета зависят от умения «Фехтование». Высокие раны и удача также весьма благотворно влияют на эффективность вашего персонажа в бою.

Изначально ваш перс может использовать только однозарядные пистолеты, но приобретая соответствующие способности, он с удовольствием задействует также двух- и четырехзарядные пистолеты.

Ну что еще рассказать об игре? Озвучка... Она выше всяких похвал. Завывания ветра во время шторма, к примеру, настолько реалистично, что однажды оставив дома включенную машину и забыв выключить колонки, я, открыв дверь и услышав звук ветра, был уверен, что мне выбило окно настоящим ураганом.

Графика? Про нее я вроде уже написал, весьма хорошо, но возможности движка не использованы полностью.

Сюжет... Вот с этим напряженка. Видно, что в процессе создания игры его пришлось менять, чтобы заполнить модное имя «Пираты Карибского Моря». Директор лезет из всех щелей «О. К примеру, у меня лично сложилось впечатление, что именно английская версия игры и является базовой. Иначе объяснить то, что в диалогах некоторых персонажей время от времени проскальзывают английские слова, я лично не могу. Впрочем, случается это не так уж и часто. А вот что бесит особо, так это невозможность потопить вне сюжета некоторые корабли или взять штурмом некоторые форты. Сколько по ним не стреляй, все равно количество пушек и людей не меняется. Причем сообщения об уничтоженных пушках в случаях с фортами идут, но...»

Еще могу посоветовать заранее поставлять патч. К сожалению, если начать играть без него, то есть вероятность того, что сейвы будут не видны, и придется начинать все заново.

А играть в «Пиратов Карибского Моря» просто нужно. Особенно тем, кто любит хорошие РПГ, с интересным сюжетом и красивой графикой.



Алексей ТУР aka leprecon leprecon@rambler.ru

NEXAGON

DEATHMATCH

В конце XXV столетия для Земли наступили весьма невеселые времена. Лицо нашей некогда голубой планеты покрылось непроятой коростой бетона, стали и полимеров. Пришельцы спокойно живут среди людей. Но самое страшное в этом мире — неискоренимая потребность человечества в насилиии. Для этого организовано кровавое

смерти разбит на три равных промежутка времени — *периода*. Чтобы победить, вам нужно выиграть два из них.

Победа достигается двояко: либо по очкам, либо за уничтожение сферы противника. Подробнее об этом я расскажу позже, а сейчас представлю вам тех, кто сражается на арене, тех, кем вы будете управлять.

В игре четыре расы, у каждой по три основных типа юнитов. Вот их характеристики.

Раса Tekkan

Заставьте ваших врагов дрожать от страха, избрав орду *Tekkan*! Вооруженные каменными шипами, гранитными кулаками и быстротой молнии, они могут приблизиться на расстояние вытянутой руки задолго до того, как ваши враги успеют на это отреагировать.

Ваше убежище станет воплощением красоты, украшены пальмами, стильно декорированными блоками и... о да, жестоко продуманными ловушками! Зато вражеские рабы будут умирать с улыбки на лицах.

Бойцы Tekkan

Гладиатор: этот невольник очень быстр, что компенсирует отсутствие дальней атаки. Как и все кроты, они могут использовать раздатчики и пушки. Очень эффективны в группках.

Убийца: отточенное мастерство, способность исчезать, стоя на месте, быстрота, с которой он прыгает на стены, а главное, каменные шипы, которыми он делает врагов очень больно ☹.

Магуп Голлем: наиболее эффективен против стен и быстрых рабов. Он может также служить живым щитом, отражая огонь и залупывая противника.

Раса Ghandros

Плазменные пушки и сильные удары с разворота — вот то, что заставит остальных считаться с вашими рабами. Могут бить издали или вблизи.

Отдайте ваше убежище слопами и грубыми каменными блоками. Добавьте к ярким мозкам данных мощные радиационные ловушки и смотрите, как ваши враги светятся от восхищения перед вашей изобретательностью. Орда *Ghandros* — идеальный выбор для техноманов.

Бойцы Ghandros

Травматон: как и все кроты, этот невольник умеет использовать все раздатчики и пушки. Вооружен плазмой в одной руке и железными когтями в другой.

Разработчик: Strategy First

Жанр: real-time action and tactical planning

Системные требования: P3-800, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео

Дата выхода: август 2003

Проникатель: специалист рукопашного боя. Использует ступни и кулаки для уничтожения своих противников. Мощные сервомоторы позволяют проникателю прыгать на стены.

Киборг: гигантский голем наделен плазменной пушкой, металлическими когтями и скверным характером. Идеален для решения проблем со стенами и назойливыми невольниками противника.

Раса Stunar

Выберите орду *Stunar* и смотрите, как летит свинец. Тяжеловооруженные и тяжелооборюрованные рабы *Stunar* могут выстоять любого врага с безопасного расстояния, а потом совершить бросок для смертельного удара.

Стройте свое убежище из блоков металла и бетона. Добавьте пару труб для индустриального дизайна и не бойтесь обидеть агентство по охране окружающей среды — они не пройдут через ваши ловушки с отравленным газом в туннелях, как, впрочем, и ваш противник.

Бойцы Stunar

Грант: самый быстрый крот. Может использовать все раздатчики и пушки. Эффективнее как на больших, так и на малых расстояниях.

Десантник: может прыгать вверх на стены. Дисперсные выстрелы его пушки дают возможность поражать несколько целей сразу.

Танк: специалист по дальней стрельбе. Пушки тонка обеспечивают подавляющий огонь при атаке с земли; прекрасно сносит бетонные блоки при атаке стен.

Раса Olfrum

Два слова описывают орду *Olfrum*: быстрый и крепкий. И еще два: разноцветные и слизкие. Используя как оружие свои конечности или грубые дубинки, с их регенера-



сорование, шоу, в котором могут принять участие все заключенные, преступники и отбросы общества. Главный приз — свобода! Ради нее они будут сражаться и умирать на глазах миллионов зрителей, на специальных аренах. Добро пожаловать на лучшее шоу XXV столетия — Нексагон!

Наше мрачное будущее

Писатели-фантасты (и многие ученые с ними в этом солидарны) предрекают человечеству в недалеком будущем два пути развития. Либо мирное, цивилизованное, высокоразвитое общество, нежащееся на лоне экологически чистой природы ☺. Либо жесткий техногенный мир, в котором люди почти истребят себя в войнах, отравят всю природу и превратятся в жестоких убийц, для которых смерть — забава. Компания Strategy First предпочла второй путь, представив на наш суд игру Nexagon Deathmatch, переносящую нас в XXV столетие, когда на Земле царят разруха и жажда смерти. Посмотрим, что из этого вышло.

Добро пожаловать на Нексагон

Итак, что же представляет собой Нексагон? Это огромная арена из металла, бетона и прочих строительных материалов ☹. В двух противоположных концах арены находятся базы соперников, так называемые *убежища*. В центре убежища расположено *сфера* — главная ценность орды. Если сфера будет разрушена, орда проигрывает. Перед началом игры вы расставляете своих невольников в любой точке базы, начинаете на старт, и битва начинается. Матч



тивными способностями, они представляют угрозу всему. Постройте свое святилище из биоматерии и резиновых блоков, а также экзотической растительной жизни. Кусачий шепселград и плюющийся ядом часовой заставят вражеских рабов мечтать о скорейшей смерти.

Бойцы Olfrum

Фубаши: у них есть биологическая дубинка, которая заменяет им третью руку, и они очень эффективно ее используют в рукопашном бою. Способны использовать все раздатчики и пушки.



Трамфис: очень быстр, способен прыгать на стену. Благодаря резвости заостренных конечностей может называть его отличным рукопашным бойцом.

Корру: Гигантский зверь. Его дрожжащий шаг неверен, в отличие от мощных рук. Не подходит к нему! Корру проламывается сквозь стены быстрее, чем ты успеешь сказать: БЕГИ!!

Кроме них, во время прохождения кампании открываются еще четыре спецноты — по одной на каждую расу. Каждый из них обладает своими уникальными способностями, которые могут коренным образом изменить ход сражения. Также по завершению каждого уровня вам дарят новое строение для улучшения базы. Подробно об этом мы поговорим ниже, а сейчас расскажем вам про игровые режимы.

Потихоньку, полегоньку

Итак, об игровых режимах. Игра в первую очередь ориентирована на многопользовательский режим, поэтому присутствуют только три вида одиночной игры: *схватка, быстрая битва* и *собственная кампания*. Но все по порядку. В начале игры вам предстоит сформировать свою собственную команду и назвать ее. Затем вам бу-



дут даны три основных юнита той расы, которую вы выбрали, и некоторая сумма денег для покупки других невольников. Создав такую команду, вы можете либо сразиться с другой, произвольно выбранной командой противников, за деньги в режиме «схватка», либо начать кампанию. Быстрая битва же служит demonstra-

цией всех возможностей игры. В ней вам открыты все юниты и дано очень много денег. Однако командой, созданной в режиме быстрой битвы, нельзя играть ни в кампанию, ни в схватке, ни в сетевой игре.

Многопользовательский режим представлен игрой по модему, Интернету и LAN. Причем, при выборе интернетовской сетевой игры вас автоматически подключат к официальному серверу, на котором вы сможете помериться силами с разными людьми. Так, с режимами вроде разобранлись, теперь переходим к графике, звуку и игровому процессу.

Эх, друг, дай гранатомет на счастье

Итак, что можно сказать про графику и звук? Только одно — хорошо. Я бы даже сказал, очень хорошо. Прерисованные бойцы и уровни. Полная разрушаемость любых строений. А добавок ко всему динамичные мелодии, неплохой звук и удобная камера. А что еще нужно настоящему тактику? Ах ну да, как же, настоящему тактику необходима



еще одна вещь — умный противник. В самом случае, умный компьютерный противник. И, скажу я вам, разработчики справились с этой задачей на твердую... м-м-м, четверку.

Рабы противника ведут себя довольно умно, стараются использовать свои плюсы и ваши минусы. Довольно неплохо используют рельеф местности. Однако тоже «тупляк», хоть и не так часто. Вообще, игровой процесс затягивает, поэтому стоит рассказать о нем поподробнее.

Как вы помните, вначале вам дают трех различных юнитов той расы, которую вы выбрали, и небольшую сумму денег для покупки новых бойцов, модернизации базы и формирования новой команды. Невольников можно купить чертовой прорыв — до пятидесяти, но участвовать в боях могут только шесть из них. Поэтому приходится хорошо поразмыслить, кого из них выставить в бой. Каждый юнит вначале имеет три характеристики:

- ✓ количество проведенных матчей;
- ✓ количество убитых противников;
- ✓ количество ранений.

Все рабы в начале игры имеют 0 по всем этим трем показателям, затем в процессе игры у вас появляется возможность их прокачать. Вот что дает их прокачка:

✓ количество проведенных матчей — чем больше ваш раб провел поединков, тем больше он заработал опыта, а это значит,



что у него прибавилось жизни и усилились спецнавыки, такие, например, как уклонение или блокировка;

✓ количество убитых противников — чем больше ваш невольник убивает, тем сильнее совершенствуется его боевое искусство. То есть, чем чаще ваш раб убивает кулаками, тем сильнее у него прокачивается сила удара, чем больше его бьют, тем мощнее после окончания поединка его броня;

✓ количество ранений — когда у вашего невольника под ударами противников кончается жизненная энергия, он не умирает, а получает так называемое «ранение», с которым возрождается возле своей сферы. Ранения накапливаются, и в конце концов ваш раб имеет шанс погибнуть, если наберет слишком много ранений в поединке. Восстановить его нельзя, вне зависимости от его опыта.

Таким образом, имеет смысл прокачивать определенных невольников с самого начала кампании, когда команды соперника еще слабы, чтобы подойти к уже опытным войскам к сражению с сильными командами.

Перейдем к вашему убежищу. В игре главное — защитить сферу, и для этого вам нужно обустроить вашу базу как можно более надежно, чтобы не тронуть драгоценного невольника на охрану сферы. Для этого предполагается огромное количество стен, блоков, ворот, пушек, ловушек и других защитных приспособлений. Поверьте, все эти строения настолько разнообразны, что модернизация базы превратится для вас в аттракцион, приносящий не меньше удовольствия, чем сама битва.

Так, я что-то очень захвалил эту игру. А ведь некоторые минусы в ней все же есть.

Ничто не совершенно

Да, недостатки в игре есть, но они настолько незначительны, что я просто перечислю их, не останавливаясь подробно:

- ✓ иногда — тупость противников (минимальная ☹);
 - ✓ некоторая неуклюжесть ваших рабов (например, ваш раб может упереться лбом в стену вместо того чтобы его обойти ☹).
- Вот, пожалуй, и все.

Вывод

ИГРАТЬ!!



Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n antonio_2003@ukr.net



— Здравствуйте, Шеф! — бодро выкрикнул я, влетая в кабинет Ранда.

— Бах! — раздался выстрел из дробовика в сторону двери.

— Ше-е-е-е! Не губите! Это же я, 0z0n! Приблй по вашему приказанию!

— А, так это ты? — Ранд хладнокровно перезорядил дробовик.



— Шеф, что, третья мировая началась? Где оружие брать? С кем войем? И почему, извините, у вас такое оружие примитивное? Неужели уже весь ваш арсенал разбомбили подлые вражины?

— Да успокойся. Ты вообще сводку новостей ДЗБР читал?

— Ну, читал, и что?

— И он еще спрашивает... Последнее время у нас столько дел, а тут еще какая-то нечисть начала преследовать... Вот каждый и спасает свою шкуру. А мне еще приходится и о вас думать. Я, например, тренируюсь на всех существующих видах оружия. Начал, как всегда, с мечей, секир и палиц, потом плавно перешел на мушкеты и мортиры, так постепенно до дробовика и добрался. Потом у меня в списке есть и последние новинки. Это чтоб квалификацию не терять.

— Шеф, а по поводу таких событий задания отменили? Мне тоже начинать тренироваться?

— Тебе-то? — Ранд посмотрел на меня оценивающе. — Толку с тебя, салаги. Начини тут какая заварушка, ты сразу попадаешь в категорию тех, кого надо спасать первыми.

— Как самых ценных? — я покраснел от смущения и удовольствия.

Такого раскатистого хохота эти стены не слышали уже давно. Ранд даже выпустил из рук оружие, что с ним случалось, по-моему, всего несколько раз за всю жизнь.

— Нет, вы только послушайте этого потешного «Самых ценных!» Ты что, на солн-

це перевернется? Первыми спасают стариков, женщин и детей! Вот к детям ты как раз и относишься.

— Зачем вы так, Шеф? — я не мог скрыть обиду. — Не такое уж я и дите. Девятнадцать лет все-таки, да и опыт у меня...

— Ладно, не дуйся, а то и впрямь на ребенка становишься похожим. Это я так тебя морально готовлю к новому заданию. Дело в том, что временно ты становишься сыном Ма Jackson. Не скажу, что нужно впадать в детство, но выполнять указания маман придется. Она, понимая, не так давно вместе со своей семейкой поселилась в новом здании квартала Гонок, которое называется **Big Mutha Truckers**.

— Не, Шеф, я за руль не могу, у меня права полгодом назад забрали за превышение скорости и создание аварийных ситуаций.

— Перестань увильтывать, агент. — Ранд стал серьезным. — Отсутствие прав — оправдание для труса. В данном случае тебе без прав даже лучше будет.

— А если кого поймают? Могут ведь и по шее надавать, и это в лучшем случае...

— Для того чтобы слонопотать по шее, ехать нигде не нужно. Можешь и здесь попутить, если будешь продолжать мне голову морочить. Поезжай и разберись на мес-



те, что это за «Мазатракееры» такие, и с чем они к нам пожаловали. Чтобы черпнуть тебе здесь не было. Время прошло! И без отчета не возвращайся!

Семейка мне досталась еще tal! Черо только стоит моя мамочка! Представьте себе уютную бабину, закаленную в битвах с конкурентами, байкерами, рэкетирями и шер-

Разработчик: Eutechnyx

Издатель: Empire Interactive

Жанр: racing

Системные требования:

✓ **минимальные:** Pentium 3-500 МГц, 128 МБ ОЗУ, 16 МБ видеокарта DirectX 8.1 совместимая, 1 Гб на жестком диске, DirectX 8.1;

✓ **максимальные:** Pentium 3-1000 МГц, память: чем больше, тем лучше, видео 32 МБ (GeForce2/RadeOn 7500), 1.2 Гб на жестком диске

фом, обветренную всеми ветрами американщины и щедро присыпанную дорожной пылью. Представили? Это и есть моя мамочка Джексон. А мамочка она потому, что родила в свое время трех сыновей, бездельников и недоумков (вы — один из них) и лапочку-дочку Бобби-Сью — красотку и скандалистку. Все дети мечтают только об одном: пить пиво, гулять и получать деньги, и так, чтобы папаче



а папаче при этом не ударить. Однако их мамушка, довольная интересом к своим чад, решила хоть как-то приобрести последствий к труду и, переодко кому-то из них бродяжки провращения компаний по перевозкам, уйти на заслуженный отдых. Правда, стать почетным гражданином и всеми уважаемым бизнесменом (или бизнесвумен — чем черт не шутит?) суждено только одному из детишек. Тому, кто в течение 60 дней, используя законные и незаконные методы, заработает на большой капитал на большой дороге. Для этого придется оторвать свою филейную часть тела от любимого стула в баре и переселиться за баранку фуры.

Итак, я отправляюсь в погоню за удачей и за длинным долларом. Я совершенно спокоен, так как знаю, что ценные советы и наставления мамочки будут в качестве голоса за кадром преследовать меня весь мой нелегкий путь. Едва выехав за пределы родительского дома, я сразу понял, что право на вожделение мне действительно совершенно ни к чему. Отныне на дороге я могу вытворять все, что вздумается, уничтожать всех, кто подвернется под колеса моего грузовика и, что самое приятное, за все творимые безобразия получать денежки.

Оставляя за собой грядку искорженного железа, я все-таки медленно, но верно приблизился к городку Вобблсью. Каким родным и до боли знакомым повеяло на меня от его названия. Вот, поди ж ты: глухая американская провинция, а названия наши, родные.

Воблойск не баловал разнообразием архитектуры и культурных точек, из которых, в сущности, таковыми можно было считать лишь три: магазин, бар и гараж. Как по мне, вполне достаточно. Что еще нужно романтику с



большой дороги? Магазин, чтобы закупить товар для перепродажи; бар, чтобы погасить свои «горящие трубы»; и гараж, где подконтролируют вашу машину, заливают бензинчик, сменяют масло и за солидное вознаграждение модернизируют ваше транспортное средство.

Сразу хочу предупредить: как порядочный перевозчик направляешь первым делом в магазин (ну так, типа, кончил дело — гуляй смело), так каждый уважающий себя представитель компании Big Mutha Truckers идет прямо в бар. И не только потому, что пиво ему нужно точно так же, как бензин для его автомобиля. Все дело в том, что в баре постоянно тусуются всякий дорожный люд. А что из этого следует? А то, что бармен там всегда в курсе всех последних событий, а также прекрасно осведомлен о потребности населения в различных товарах. Именно в баре вы можете новости справки, что же следует покупать в магазине, чтобы потом перепродать. И именно в баре Воблойска я узнал, что несчастные жители *Вашилейска* засыпают от жажды и нехватки пива (наверняка там уже кто-то побывал из ношей семейки Джексон). Бегом в магазин — закупайте побольше пенного напитка по бросовой цене и... в путь! Родитесь, жители *Вашилейска*, помощь уже близко! Тем более, что я у вас долго не задержусь. Нужно спешить. В сводке новостей сообщили, что в городе *Нью-Васики* произошло страшное несчастье — детинки остались без молочка. А все потому, что коровы были зверски истоскованы неизвестным существом. Некоторые подозревают в этом моего братишку — Эрла Джексона. Да, этот может...

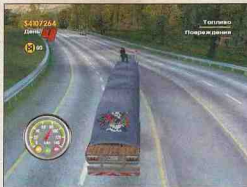
Итак, в повседневных трудах и заботах о потребителях прошло достаточно много времени. Мне удалось сколотить приличный капиталеш, а потому я решил его немного попрострастить и угодить за решетку. Мне надлежало изобразить из себя простого труженика, захотелось отдохнуть за казенный счет. Тут-то и началось самое интересное. В тюрьму меня не брали! Я издевался над полицией как мог, нарушал все правила дорожного и внедорожного движения, но тюрьма отставала для меня несравненной мечтой! Складывалось такое впечатление, что я стал неуправляемым Джоэ [помните: это не тот, кто быстро бегает, а тот, кого никто ловить не хочет].

Дошло до абсурда. С воплем: «Хочу в тюрьму!», я потянулся за полицейской машиной! Помогло слабо — доблестные копы продолжали меня хладнокровно игнорировать, несмотря на ощутимые толчки в бампер их тактики. Наконец [что поразительно] — не по-

кидая свою полицейскую машину и не останавливаясь меня как злостного нарушителя! копы вложили мне штраф — 1000 баксов. Для того чтобы быть оштрафованным, мне, нарушителю со стажем, пришлось лично остановиться перед самым носом копов. Если бы не моя игра в поддавки, мог бы, наверное, и дальше безрезультатно норовить на неприязни. Ладно, вот вы как со мной! Ну что ж, посмотрим кто кого! Я, человек упрямый и настойчивый, уже твердо решил угодить в тюрьму во что бы то ни стало.

Любой ценой! Поэтому я сразу же совершил еще одно злостное нарушение — штраф снизился до 750 зеленых! До что ж это такое? Скидка за опт, что ли? Дальше — в том же духе. Плачу штрафы по сниженным ценам, хулиганю без остановки, давя по ходу духе полицейские машины, результат неизменен — в тюрьму не берут, хоть тресни! Так и не взяли. Бросил я это занятие — что за радость заниматься покостями, если никто за это серьезно не наказывает. Вроде как получается, что я им навязываюсь...

Ну что сказать вам об игре... Весело? Очень! Умно? Не очень... Сюжет, конечно, есть, но частично «сплизен» с «Дальнобойщиков II». Реализма — ноль. Еще в игре присутствует графика, ничего сверхвыдающегося. Разрешения стандартные: минимум



640x480, максимум 1024x768. Еще игра поддерживает сплавивание, но сплавивание не делает игру ни красивее, ни умнее.

Что меня потрясло в первую очередь, так это чреватое персонажем. Ни один из них не способен шевелить губами, не говоря уже об изменении мимики. Они все, милые гонимки и дальнобойщики, способны только взмахивать ручками. Хотя попадаются и очень колоритные персонажи, пусть не гении мысли, но внешности «О, это что-то», — как говорила незабвенная дана Раза д'Альвадорес. Таких типажей еще поискать надо. Все, включая ма, очень эффективные и многообещающие. Пожалел, кланусь, что нельзя усидеть мамашу Джексон за руль фуры и показать всем, кто в доме хозяйка. И на дороге тоже...

Игра представляет собой комикс — по сути говоря. Сочетание гоним и экономических подвогов (сами знаете, что без денег нынче тутовато приходится) переносит геймера в реалии нашей жизни. Выгодно купил — выгодно продал. Бизнес. Плохо себя ведешь и



мешаешь обществу — плати. Вот такая штука юмора, которая становится реальностью.

Думаю, что игра это понравится многим. Пусть даже в ней нет сюжета — практически. (Но завязка-то присутствует!) Для любителей гоним это и не главное. Было бы что нарушать, а правило найдется всегда. Для экономных и рачительных — дополнительный опыт, как увеличить свой капитал. Хотя, честно, одним умом и порядочностью больших бабок не зашибешь. Не стоит забывать, что и ваши родственники стремятся к той же монне небесной. По другим дорогам, правда, но на этих дорогах они развлекаться, как душе угодно. В процессе барыбы за место под солнцем, вы запросто можете потерять свой товар из фуры по вине байкеров, но это не смертельно. Ближайший же город предоставит вам пример, который вы сможете заполнить товаром на собственные средства. Средства зарабатываются... (смотри выше).

Музыка не навязчива, потому как вы, сидя за рулем машины, можете сами настраивать радиостанции, подобная возможность нас радовала в *Grand Theft Auto*. Музыка — на любой вкус, но, как всегда, пережидается болтовней ди-джейев. Мне очень понравилось. Но на вкус и цвет...

Я ворвался в ДЗВР. «Ворвался» — это сильно сказано. В ДЗВР я продвигался короткими перебежками. Извините за медлительность, но пиво дало о себе знать.

— Ранд! Шеф! Куда угодил! Хоть в детский сад. Я согласен. Пиво это уже из ушей течет! — Озл! Ответ на стол! И ты... — Ранд задумался и улыбнулся. — Ты, агент, награждаешься почетной статуйкой писюющего мальчишка. Заслужил.

Такой хохот я уже слышал...

КОМПТЕХСЕРВИС
компьютеры и кондиционеры
в кредит на выгодных условиях

Гарантия 3 года!

по самым
НИЗКИМ
ценам

LG, Samsung, Mitsubishi

234 88 00

www.kts.com.ua

ное. Затишье, подъем и-и-и покатились. Крепко упершись ногами в пол и не слабо вцепившись руками в поручни, несемся. Серый асфальт, все еще зеленые листья и голубое небо [ой, а может, это и не небо вовсе, а плещущаяся вода] сменяются с бешеной скоростью. Грохот, крики обезумевших посетите-

мысловатых поворотов. Из какого скрыя выстраиваются эти шедевры, осталось под завесой тайны. Наверное, секрет фирмы.

✓ **День четвертый** — исповедь продолжается. Дядя рабочий совсем проникся к нам доверием. Оказываешь, как и в любом супермаркете, на горках распахнута камера наблюдения. Мало ли, человека переключит. Один тут хотел телегу на дрова для камина пустить. Одумался вовремя. И так, камеры установлены везде. И все видео выводится на экран «наблюдателя». Как таковых режимов три: вид за телегой (сопровождает на протяжении всего пути), вид от первого лица (из кабины) и кинокамера. Переключаешься непосредственно кинокамерами «1»-«3». Наиболее реалистично, конечно, вид из кабины. Плюс ко всему, он позволяет получить бонус ☺. Можем выбрать положение камеры из любого места в телеге. Жаль только, что кроме вас, в этой самой телеге никого нет.

У катающихся на горках глаза, выскивающие из орбит, и мозги, долгое время отказывающиеся полноценно функционировать, — обычное явление. Мы в реале! Для большей остроты ощущений вам предоставляется огромный выбор камер (см. выше). Картинака выглядит отлично, детализация и прорисовка заставляют поверить в реальность всего происходящего.

✓ **День пятый, шестой** — на чем и куда. Ура! Наконец-то отдохнули от ежесекундной тряски. Следующее, что нам придется изучить — это физика езды, а также агрегаты, на

✓ **Standing** — более современный тип классической телеги; неплохая модель, рассчитанная на небольшую группу народа для передвижения стоя.

✓ **Floorless Steel** — сидячий вариант предыдущего вида.

✓ **Flying** — самая новейшая из всех существующих стальных вагонов. Использование новшества позволяют загружаться одновременно большому количеству людей. Вот где вы, позавбу обо всем, сможете летать в прямом смысле этого слова.

В реале нам никто и никогда не даст раскрасить свою телегу. А вот в игре! Можно подобрать любую палитру, со всеми возмож-



лей, снова подъем и конец трассы. Для начала неплохо.

Вердикт дня. По прибытии в свои апартаменты продиагностировали игру на схожесть с реальностью. Были замечены небольшие отличия. В виртуальном мире горка более промазана, да и по длине побольше будет. Плюс ко всему, трогается с места внезапно и рывком. Нет даже голоса дяди и звуковых сигналов, которые в идеале должны напоминать нерадивым посетителям об их непристегнутых ремнях и возможной тряске.

✓ **День второй, третий** — допрос рабочего. Утро. Легкая сонливость в связи с прошедшими вчера испытаниями. Впереди — оценка конструкций и сооружений, которая будет длиться два дня. Во-первых, дабы сделать перерыв, во-вторых, чтобы успеть изложить мыслю на бумаге.

Вот мы и на месте. Окинули уже почти профессиональным взглядом объемы постройки. И поняли, что те несколько минут сумасшедшего спуска достойны такой громадины. Не долго думая решили провести блиц-опрос ведущего «разработчика», по совместительству испытателя своих же творений. При первой встрече оный стал отнекиваться, мол, это не он проектировал. Но как только из разговора стало ясно, что жертв нет, да и никакой катастрофы тоже, все же решил раскрыть некоторые профессиональные секреты.

Выдержки из допроса. Как оказалось, каждый конструктор и проектировщик в душе ребенок, воплощающий в жизнь свои детские игрушечные идеи. Что из этого выходит, судить нам, посетителям парка. Прежде чем оформить чертежи и передать их далее по назначению, он должен определиться с железом длиной горки. А для большей простоты на всем ее пути делаются помехи в виде крестиков. Такой вот финт. Кстати, в RCF 3 весь этот процесс прекрасно иллюстрирован. На всей территории строительства нам дается крути — именно через них и требуется «протиснуть» вагоны. Поверьте, задача не из простых. Может, только вначале не возникает особых затруднений, когда особых требований не предъявляется, и дорога выходит плавной, без за-



которых и происходят эти тонки. Адреналин, выливающийся сначала из носа, потом из ушей, — это хорошо. Но движущуюся ходуну опора — это совсем невесело.

Кроме известных двухместных тележек, имеется еще семь (!) видов передвижных средств.

✓ **Wooden** — классическое тележка для горок, выполненное из дерева, имеются небольшие навороты в дизайне.

✓ **Hyper** — самая стремительная из всех железных монстров. Грешит сильною, но ездит быстро.

✓ **Inverted Steel** — неплохонькая подвесная модель, соответственно, рассчитана только на специально спроектированные горки.

✓ **Wild Mouse** — ха, «бешеная мышь» — звучит грозно; приспособлена для пологих, медленных спусков; в основном используется для детей.



ными оттенками. И в придачу прилепить на нос машины выбранное боевое лого. Мало предложенных 16 вариантов? Тогда особо «продвинутые» могут воспользоваться любым изображением размером 256x128 в .png формате.

Кого? Откуда? Прошла неделя. Все порядком поднадоело. И безумные спуски, и визги, и сама игра. Проступает некая однотипность. Конечно, на первых порах, когда в игре вместо ожидаемой двухместной телеги оказалось нечто большее, очень захотелось попороть агрегаты в деле. Особенно «взбесившуюся мышь». Лично нам не хватило воображения представить детских, сидящих в тележке на четырех колесиках, которая с грохотом несется по дрожжащей дорожке, еле вписываясь в повороты и с трудом преодолевая мертвые петельки. Но увы. Такому не бывать ☹. Физика чувствуется везде. Еле переживаешь через вершущую дураком было, сейчас ноздр покатились, начинаешь ощущать дрожь в теле. В стороны кидает здорово. Так и с колес недолго слететь.

Неделя испытаний позади. С тренировочного аполлона дислоцируемся в районы перед мониторами компьютеров. И впитываем, насыщаемся атмосферой игры.

Кое-что из нигуда не вошедшего

Интерфейс очень легкий и удобный. В компьютерных приложениях запутаться невозможно.

P.S. RCF 3 — это прежде всего 3D-конструктор. А уж испытания горок — это дополнение, правда, значительное. Кстати, имеются датчики перегрузок (!), фиксирующие максимальную скорость и многое другое. Что именно? Узнаете, раздобыв комплект с игрой.

Ну что, пошли покатаемся ☺



Александр GLUKK Том/Дос/КЕРТИС

Фантастическая феерия 2

Часть вторая

Берег реки. Ни криков морских птиц, ни рева моржей не слышно, только вдали диким голосом орет какое-то непонятное животное. Волны тихо плещутся о песчаный берег косы, лениво покачивая полупотонувшую баржу, лениво покачивая в капсулу пловцов и прочей живности рядом не наблюдается, только Док с Глюком мирно поспывают у погогого костерка. Неожиданно раздается громкий звук, перекрывающий плеск волн и рев животного. Наступает тишина — волны в испуге откатываются от берега, чудовище в кустах неслаженно замолкает. Тишина длится несколько секунд, после чего непонятный звук — то ли стон, то ли крик, то ли рычание. Повторяется еще раз, на этот раз гораздо громче.

Док (вскливая и оглядываясь). Что это? А ну, выходи, а то как шархуны фэйерболам — будет нам с братцем завтрак!

Тишина, никого. Док продолжает оглядываться, но резкий звук, возобновившись, заставляет его крутануться на месте и вскинуть руки в защитном жесте.

Док (нехорошо глядя на братца). Блин, а я уже отвык. Что, опять гномы съезжают? Плясает его кирзовым сапогом в бак. Глюк что-то бормочет и снова сотрясает лес истощенным воплем. Точнее, храпом. Сейчас, сейчас.

Повинуясь легкому мановению руки, прямо над головой Глюка появляется ведро, полное воды, переворачивается и окатывает спящего водою.

Глюк (вскливая и бешено вращая над головой секирой). Ты!!! Ух!

Док. Хорош храпеть. Вставай, иди нужно.

Извилистая тропинка, поросшая густым кустарником, круто взбирается в гору. Глюк громко сопит, коробясь вверх на четвереньках. Док молча левитирует за спиной. Добравшись до вершины холма, братья с интересом оглядываются и замечают вдали большой черный замок.

Док. Смотри, замок! Интересно, кто там живет? Замок черный... Может, там какой-то добрый некромент обретаётся? Глядишь, и обедом накормит. Ты же хорошо подлишь с нежностью, братец, — иди вперед.

Спустя полчаса путники подходят к старому каменному мосту, ведущему к воротам замка.

«Что тебе здесь надо, ч-человек!!! — трубный голос заполнил собой, казалось, все окружающее пространство, отражаясь от скал многократно эхом. Откуда то посыпались гравий, с нескольких деревьев дуло, как ветром, отпала осенняя листва. Шакол, в ожидании ужина с интересом наблюдая за развитием событий, шархнулся назад, с размаху сев

задом на острые шипы высохшего кустарника, а затем дал стрекоча...»¹

Док. О, дракон! Ты же хотел шкуру дракона, братец! Правда, он не зеленый, а темно-красный, но ничего, мне такой цвет даже больше нравится. Думаю, ей тоже подойдет.

Глюк медленно опускается на паролет моста между двумя каменными горгульями, поставленными, вероятно, для красоты. «Неведомый архитектор, украсивший мост этими художественными излишествами, творил наверняка с сильным похмельем. И глядя в зеркало... Во всяком случае, с точки зрения человека, вид у горгульи был отнюдь не устрашающий — скорее, это был вид существа, терзаемого сильнейшей головной болью вкупе с неприятной сухостью во рту. Такой вид вызывал сочувствие... у тех, кто понимает».²

Глюк. blx yparax alyx.

Док. Что? Нельзя дракона убивать, потому что он говорящий!!! С каких это пор? Гномы, должен тебе заметить, тоже говорить умеют, только тебе это почему-то никогда не останавливало.

Глюк. Агарх упр.

Док. Да нет здесь никакого доброго некромента. Если и был, то дракон его уже съел давно. И, сдается мне, если мы не пошевелимся, он и нами закусит. Глянь, клыки-то какие огромные. Я так же только у Несси в мире Wizardry видел. Помнишь Несси, братец?

Глюк. Арху ар, угул ур!

Док. Да, сплавная бойня была. Давой повторим!

Глюк молниеносно выхватывает из-за спины топор. Док беззвучно шевелит губами, и его пропавшая рука начинает мерцать призрачным голубоватым светом. Братья начинают медленно приближаться к дракону.

Дракон (миролюбиво). Постояйте-постояйте. Давайте немного побеседуем. Вот скажите, например, зачем вы меня убивать собрались?

Док. Что-то мне морда твоя не нравится. А его девушке (кивает на Глюка) нравится темно-красный цвет. Так что мы шкуру твою ей отнесем, а мясо сами съедим.

Дракон. Э-х, опять девушки... Одина проблемы с ними, должен я вам сказать. Я вот тоже одну сторожу. Черную Королеву Шейлу. Старая это история. Хотите послушать?

Глюк. Упр.

Док (со вздохом). Такой большой, а сказки любит. (Дракону) Ну, давай, рассказывай. И Дракон рассказал им о том, как старый седой Витиус, глава Великого Союза Магов, долго сидел перед его печерой, собираясь с мыслями. Ему нелегко было вновь просить дракона, своего друга, об этой услуге... Даже нет, это была

не услуга, это была служба, которая опять должна была тянуться веками. «Черная Королева захвачена, ее армии разбиты. Увы, ее нельзя убить, ты сам знаешь, почему. Союз магов сумел погрузить ее в вечный сон... А ты, друг, будешь стеречь ее. Стеречь, как зеницу ока...»³

Док. Да, робота у тебя — не позавидуешь. Спасать мир от Абсолютного Зла — дело хлопотное. Мы вот с братцем тоже споспешиваем миров роботам. Только методы у нас... э-э-э, несколько иные. Более эффективные, я бы сказал. Ну ладно. Если уж мы с тобой в какой-то мере коллеги, то ни о какой драке речи быть не может. Бывай! (Оглядывается по сторонам.) О! Что это за строение такое? Идем, глянем.

Часовой у входа в строение, заинтересовавшись Доком, встретил их криком:

— Эй, вы куда! А билет?

Билетов у братьев, естественно, не было. Они вообще считали, что реальным агентам пользоваться билетами стыдно — зачем билеты, если есть сила и ум?

— Билет нужно купить, — сообщил часовой. — Касса там, у стоянки.

Док. Ну что, глянем, на какой аттракцион тут продают билеты?

Глюк. Гл!

Док. Да ладно, убить всегда успеем, но сначала расспросим — ты же знаешь, не люблю я мертвых поднимать. Морюки много, лучше спрашивать, пока они живы.

Несуешной походкой братья приблизились к небольшому домику, на котором было написано «Касса».

Док. Ну и что тут у нас? Музей?

— Почему? — удивился кассир. — Это действующая база!

Глюк. Гыр-арх?

Док. Не понял. Военная база? Но вы ведь билеты продаете...

«Конечный Инчае от желающих служить в армии отбоя бы не было. А так гражданин сто раз падаюет, прежде чем предложить свои услуги. Кстати, цена билета довольно велика — не каждому по карману, и потому в армии служат в основном богатые люди».⁴

Док (обабделю глядя на братца). Все страньше и страньше... То обрзионы зеленые, то черти рогатые, то драконы говорящие — а теперь еще и в армию за деньгами.

Глюк. Ыы.

Док. Да уж, у нас народ деньги платит, чтобы в армию не попасть, а тут? Не иначе вирус какой-то. Или оружие психотропное. Или... Служай, ты не помнишь, я позавчера ничего не пил?

Глюк. Ан...

Док. Ну, в смысле, не слишком много выпил? А то вдруг что-то напугал с заклино-

нием. Хотя... маловероятно. Если это не виртуальная реальность и уж точно не реальная, остается одно — фантастическая. Странно тут, однако.

Глюк. Дар-агчи.

Док. Знаешь, довай-ка пока никого убивать не будем, а то мало ли... Сначала разобраться нужно. Айда назад, на берег. К гномам рыхим. Если все в порядке, то мы уже читать умеем. Автоматически. Прочтем журнал, может, поймем чего, а то каша какая-то. А если не прочтем, я заклинание перепредложу быстренько, и опять рвем.

Глюк. Жик?

Док (обиженно). Спокойно. Я два раза на аджи грабли не наступлю — у меня глаз, как у орла... И этот, как его...

Глюк. Ан-тхы.

Док (наспившись). Сам ты «лоб как из бетона!» В зеркало бы глянул. Ладно, поехали.

Легкий взмах руки, вспышка света и...

Эпилог

Берег моря. Слышны яростные крики морских птиц, рев моржа и прочие звуки дикой природы. Волны с грохотом разбиваются о прибрежные камни, пытаются утащить в пучину растерзанные останки рыхих гномов, пушистым ковром покрывающие песочный пляж. Посреди всего этого безобразия си-

дит Глюк. Он одет в старую ржавую кольчугу и стоптанные кроссовки Nike. Под глазом красуется здоровенный фингал. В руках он держит маленькую красную книжечку, сосредоточено водя грязным пальцем по строчкам. Сзади легким неслышным шагом истинного эльфа подходит Док.

Глюк (сосредоточено). Ааг ууг выг оог.

Док (радостно). Ты гляди, получается! Сработало заклинание! А ты еще сомневался в моих способностях! А ну-ка дай я попробую...

Док вырывает книгу из рук орка и внимательно всматривается в строчки. Лицо его светлеет с каждой секундой, а глаза загораются счастьем.

Док. Получается! Получается! Вот послушай!

«Добрые дяди из Секретной Службы наведываются ко мне не первый раз. Их главным раздражителем служит моя маленькая провайдерская компания «Собачья жизнь». Не путайте, не интернет-провайдерская, а информационно-провайдерская компания. Ежели вам не нравится тратить свою Богом данную кибержизнь в сети на всякие спам-недоразумения и прочие канадские оптовые компании (что гордо предлагает вам «Америкэн Онлайн»), то милости прошу — у нас в «Собачьей жизни» только самый лучший

доступ к Интернету, лучшие цены, лучший сервис, заходите — не пожалеете!»⁵

Понял? У них тут не только черти и драконы, а еще и Интернет и секретные службы. Слущай, братец, а не сменить ли нам топоры и заклипания на бластеры и электрические отмычки? Что-то мы в технологических мирах давно не бывали. А там ведь тоже есть где развлекнуться...

Увлеченный Док не замечает, как Глюк подобрал оставленную без присмотра книжечку и углубился в чтение.

Док (жадно глядя на книгу). Послушай, братец, тебе же уже ничего не мешает идти к этой... как ее... ну, короче, познакомиться поближе. Эй, Глюк! Ты не забыл, зачем мы все это затеяли?! Читать ты уже умеешь, в фантастике худо-бедно разбираешься. Так что давай, беги, завоевывай даму сердца.

Глюк (отворачиваясь и прикрывая книгу широкой волосистой спиной). Угрюх ог.

Док. Что значит, не знаешь где она живет? А откуда ты вообще эту фотографию взял?

Глюк. Арыг.

Док. В Интернете увидел?!!! А на каком хост сайте?

Глюк. Уг-ру.

Док. Что значит, не помню?!!!

Немая сцена.

Зановес.

¹ Братцев занесло к дракону из рассказа Дмитрия Воронина «Стоит ли принцесса спасения». («РФ». 2003. №1. — С. 145-155.)

^{2, 5} Тот же рассказ.

⁴ А сейчас отважные ДЗВРовцы идут по следам Ионы Шекета из цикла Павла Амнуэля «Как это было». (Там же. — С. 37-62.)

⁵ Кертис с Глюком добрались до рассказа веселого американского киберпанка Руди Рюкера «Джина и я». (Там же. — С. 95-113.)

МОЙ
КОМПЬЮТЕР
представляет:

**реальность
фантастики**

Воображение — единственное оружие
в битве с реальностью

Илья Я. Голосов

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

СЕМЬ ДНЕЙ ВНЕДРЕНИЯ

ИСТОРИЯ ОДНОГО ТРУДОУСТРОЙСТВА

Продолжение, начало см.: «МиК», №28 (86), 29-30 (87-88), 31 (89), 32 (90), 33-34 (91-92), 35 (93)

Попытка №2

Понятное дело, Имп проснулся в дурном настроении. Теперь и у него было нехорошее предчувствие. Он вышел из своей комнаты. На диване сидела Акелла, брехала на гитару и тихо напевала:

Here is love and there is pain.

It's all around, it's all the same,

There's nothing new that I could tell to you.

But still there is the universe inside of us that never bursts,

We might not know the mining yet, but I am sure we can't reject

The truth that is in everything — that is and has been and will be.

То, что она взяла ре-баррэ, и при этом даже не матернулось, означало одно: Акелле все надево, она устала от неудач, своих и тем более имповских. Вид у нее был сонный. А эта песня — из разряда самых траурных. Хотя слова вроде бы ободряли.

— Так! Я еще пахорон не устроивал.

— Сегодня идешь в последний раз?

— Да!

— А что, пойдешь как есть?

Имп вспомнил все мысли прошлой ночи, все обиды, нанесенные Акеллой, умышленно и случайно. Вспомнил все неудачи. В горле образовался колючий комок, кровь закипела в жилах. Большие темные глаза Импа сузились, налились кровью. Сам Имп будто бы раздулся, стал раза в три больше, матово-серая кожа покраснела, сквозь нее можно было видеть жилки. Вместо серых ступней выросли большие раздвоенные копыта. Вообще, он стал похож на Рилера, женец из «Данжона Кипера». Только у последнего не было футбольки с надписью «Evil Inside». Имп забил себе в грудь кулаками и проревел:

— Спой-ка мне, падушка, боевую песенку на дорожку! Знаю, ты не в настроении, но мне нужна поддержка.

Мы видим дни черных полос,

Слабый сам на крест ложится,

Сам бивает гвозди.

Чтоб рассудку не лишиться

Я выбирал злость!

Стены против стен,

Злость на злость.

Солнце о людей обожгло!

— Все, теперь я им покажу!

— Но ты не взял свою дискету со статьями!

Но в это время красная фигура с рюкзаком за спиной исчезло в портале. У Импа в планах на сегодня не было пункта «попробовать в последний раз наняться на работу, по-

казать свои статьи», нет. Его цель была низкая и самозабвенная — МЕСТЫ! Это не день, видимо, для него вышла слишком уж напряженной, и ему нужно было «выпустить пар». Не мог же он в своих неудачах винить самого себя — это было бы... Не по-человечески. Причины такого нехорошего поведения мало интересовали Акеллу. Она поняла это так: Имп свою последнюю попытку не прошел использовать, не захотел биться до последнего, и если он вернется обратно с поражением, то удивляться будет нечему.

По заснеженным улицам Иггорода гонял только ветер. Почему за эту ночь выпал снег, хотя на дворе был июнь, никто не знал. Поворачивали, что позавчерашний враг все-таки сумел нарушить временной контингенту. Некоторые подозревали в этом геймеров — любителей симуляторов сноуборда. На самом деле это постарался один из агентов, который таким образом решил отметить свое возвращение на работу после длительного отпуска. Звали этого агента Кириллом Талером, он был известен подобными своими выходками. Как бы там ни было, вокруг стояла почти настоящая зима, и ветер кружил снежинки в танце. Поднималось солнце. Оно было необычно алое, как для такого зимнего пейзажа. Птицы бесшумно в воздухе открылся портал, а из него на свет иггоровский вышел огромный размеров Черт. В лучах рассветного солнца он был еще краснее, как пожарная машина, как окровавленный младенец, только что вынутый акушеркой из пучины мерзости и блаженства. Но какое-то мимолетное лицо Импа изобразило удивление, и он прозвонел:

— Что? Ну уж нет, меня так не остановили! Никакой зимней стуже не охладит мой пыл!

Имп двинулся к входу в ДЗБР, олицетворяя собой истинное зло. Но на лестнице его копыта соскользнуло, и он упал на спину. Сразу вспомнился эпизод из фильма «Один дома», а откуда-то сбоку заиграла музыка:

But how do I feel

In my gloomy depths?

Like the flat brink of a cloud

Like a dark night in autumn

A black winter day

No, darker than that

Gloomier than an autumn night

То же забывавшая рука Талера выпила на лестницу пару ведер воды. Сам Кирилл сидел в гостях у ДЗБРовской дежурной и смотрел на безуспешные попытки местных взобраться по лестнице вверх. Велась запись на видеокамеру. На мониторе отображался огромный красный Черт, который неловко балансировал на своих раздвоенных копытах. Имп еще более рассердился и двинулся во второй раз на abord-дзест. Где-то на ее середине он опять

поскользнулся и, увлекая вниз свое неуклюжее тело, разразился отборными проклятиями. У монитора Талер записывал смехом. Имп потерял привычное место, отпнулся, так как ему послышался чей-то смех, на него не обнаружилось — улыбки были пусты. Он дико взревел и, хватаясь за поручни, наконец-то одолел лестницу и выбил дверь одним ударом мощной когтистой лапы. Дежурная застыла в изумлении. Талер поспешно скрылся. Имп отодвинул застывшую в изумлении тетку и почесал по уже давно надоевшему коридору, размытая встречных агентов направо и налево. Остановку сделал только у вечно открытой двери.

Глюк и Кертис сидели и печатали очередной отчет Ронду. Соревновались, кто сильнее строгит. От монитора их отлегал громкий стук двери. В проходе стоял огромный и красный, как вареный рак, Черт, довольно потирая лапы и посмеивался. Глюк вышел из-за стола, стал прямо напротив незнамого гостя и исподлобья взглянул ему прямо в глаза, мол, чего надо. Имп прошептал какое-то заклинание, и все кончености от Глюка, так и у Кертиса виги онемели, махнул рукой, и Глюка отнесло к стенке. Тогда он взял со стола металлические ножи и привозил Глюка ими за одежду к стенке.

— Неприятное ощущение, правда? Быть парализованным, быть слабым, быть живой мишенью?

По лицу Глюка и так было ясно, что действительно, ничего приятного в этом не было. Потом Имп занесся Кертисом. Обшорил его карманы, вынул все его хирургические инструменты и раскрасил их в пыль своими лапками. Потом достал из своего рюкзака батарею пивных бутылок и принялся обливаться застывшим Кертисом, при этом весело пританцовывая:

— Вот мы и описались, вот мы и под дождем попали, вот так мы щедро тратим наше пиво на всяких докторов.

На шум прибежал Бонд. Имп взмахнул рукой, и Бонда всосало прямо в его могучую руку. И этому он нашел как сказать:

— Знаешь, как переводится с английского слово «Бонди»? Посылка! Завернутая посылка. Сверток. Аллилуйя!

Он прошептал что-то — Бонда тут же обернуло в бумагу и туго перевязало ленточкой. Подарок упакован, осталось дописать на них: «Не вскрывать до выхода четвертого «Дума!»

Странный гость забил себя кулаками в грудь, прокричал: «Мест!» и скрылся за дверью.

Единственное, что могло бы стать прерогативой Импу на его пути, это подготовленные на специальных курсах Амплигонов элитные агенты ДЗБР. На стене висел план эвакуации в случае пожара, и на схеме Имп без труда нашел огромный зал. Все, что он делал — тихонько и незаметно запер дверь на огромный железный замок. За дверью слышался шум тренировки, крики, свисток и неизменный гол, усиленный рупором. «Ну кого ты таким ударом убивать собираешься. Надо работать кистью, как боец, а не как художник!» Импу опять стало не по себе, но он себя успокаивал: «Тревогу не объявляли, а пока они обнаружат, что их заперли, меня тут уже давно не

Внимание — конкурс!

«Кто первый — тот и слушает»

Тебе знакомы слова песни, отрывки из которой приведены в этой части рассказа? Пришли известные песни, фамилии автора и исполнителя. Сделай это первым и получи в подарок компьютерные наушники **Sven CD-880!**

6 частей — 6 пар наушников.

Продолжение следует... ☺

будет. За соседней дверью оказался уже знакомый коридор с совершенно одинаковыми дверями. «Йойти, узнать, что там за красивой дверцей? Нет, это в мои планы не входило. Даже если там и будет кто-то полезный, он пока мне ничего плохого не сделал, так что и мстить ему не надо».

Тут же была и третья дверь с красивой надписью «Gotha». Импл тихокоже ее протиснулся и заглянул вовнутрь. Внутри был большой конференц-зал, за столами сидело довольно-таки много агентов. Импл узнал только одного — это был тот Эльф, который метнул в него стрелу. «Хм. Как же ему отомстить и не обратить при этом на себя внимание? А-а! Знаю!» Импл прочитал особое заклинание, которое приговаривало жертву видеть один и тот же сон в течение одного месяца, «Плуской ему постоянно снится гномы, гномы, гномы... Наверное, он сойдет с ума. Но нечего было в меня стрелой метать! Осталось одно».

Импл подался прямо в гости к Ранду. Но сначала занялся его секретаршей. До смерти напуганную тетку он вмиг поборил налосе и спустил ей с помощью волшебной булавки обе груди. Жизнь девушки была загублена — она потеряла всю свою ценность. А вот и пришла очередь Рандовой двери. Сегодня у бригады установщиков дверей был выходной. Импл вышиб дверь и зашел внутрь. Ранд сидел в своем любимом кресле. Он был всегда готов к встрече с незваным гостем, хоть с качком, хоть с самим Чертом. Всегда под рукой был верный драбеник или еще что-нибудь не менее верное. Дверь разлетелась на мелкие щепки.

— Вот и тырса для ваших хомячков, которых полно в подвалах. Вы меня не очень рады видеть? А вы кому-нибудь вообще радуетесь?

Скажу сразу — Ранд очень радуется агентам, которые сдают ему свои задания ВОВРЕМЯ. А вошедший явно принес не выполненное задание, о приходе с претензиями. Этому Ранд не обрадовался, и в Импа тут же полетела дробь. Но тому было уже все равно, он даже не шелохнулся. Просто спокойно сказал:

— Да ладно вам. Сразу меня убивать.

Ранд не менее спокойно ответил:

— Ты вышиб мою дверь. Я не люблю тех, кто вышибает мои двери. Я их тоже вышибаю.

— Найдите вышибалу. Помешались тут все на дверях. Вы шесть раз меня чуть не убили — тоже из-за своей двери? Да? Или я вам просто не нравлюсь? Или просто люблю, кто умеет пользоваться магией, становится здесь врагом? Или просто не судьба?

Импл разозленно начал описывать все, что ему было неприятно в ДЗБР. Правда, его ностальго душил гнев, что говорил он отрывками, иногда шепта, а иногда и вовсе срываясь на крик. Ранд был в шоке: о чем говорил этот Черт, уж не намекал ли он, что это его они позавчера убивали вирусом? Судя по его рассказам, его всего-навсего неправильно поняли, а убивать он тут совершенно никого не собирался. Когда Ранд опомнился, Огромный Красный Черт уже чуть ли не скулил:

— Я ведь только хотел работать на вас. Я ведь тоже хотел писать об играх, ведь я их так люблю. Я ведь хотел любимым делом зарабатывать деньги, чтобы можно было покупать ваш журнал и новые игры. Я все это время мучил не только себя, но и свою лучшую подругу. Неужели после всего стараний я не могу просто на вас работать? Столько пережить, чтобы потерпеть поражение... Это несправедливо...

На глазах у изумленного Ранда Огромный Злобный Черт превратился в маленького им-

па и залился горькими слезами. Он повернулся к Ранду спиной и пошел прочь. Не в Рандовых правилах было стрелять в спину ребенку...

Импл вышел и отменил все свои заклинания. Агенты были свободны и снова могли заниматься своими делами. «Что же я наделал? Я же мог спокойно прийти сюда таким, каким я есть, без приключений, у меня ведь нет привычки вышибать двери начальникам. Не такие уж они и некорешо. Вряд ли бы так плохо они восприняли меня настоящим, как я себе представлял. Авось бы и приняли. Это я себе их так нафантазировал — злобные, вредные, подлые... Придется смириться: я был не прав. Но менять что-либо уже, наверное, поздно». Импл счел себя бесполезным, но польза ДЗБРУ от Импа была — он научил их быть готовыми к сюрпризам...

Ахелла каталась на стуле и заливалась бешеным хохотом. Импл, потрепанный и несчастный, вышел из портала. Ахелла с какой-то уж очень подозрительной ухмылкой сказала ему:

— Дой, угадаю. И на этот раз мы потерпели поражение?

Импл молчал.

— В журнал нас не приняли, но мы, поди, еще стараться будем? Потому что паталогически не можем смириться со своими неудачами? Может, ты сейчас размываешь свои сопля, будешь рассказывать, как тебе трудно? Знаешь, что я скажу тебе? ДОСТАЛО!

Домашнее задание

✓ Написать кондовку к этой дракошай эпозее, которая отвечала бы на вопрос: «От Ахелла сделала с Имплом, и чем все кончилось?»

✓ Угадать все песни, слетные во всех сериях. Без призов не обойдется...



Том/Doc/KEPTIS kertis@mycomp.com.ua

ЗАТИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

О нас, любимых

Дожливый пролог

Сегодня с утра начался новый учебный год. По вьющейся в мозг привычке я по-дорвался с постели еще до восьми утра, но потом опомился — а школу я уже давно не хожу, в институт, кажется, тоже. Можно спать. А можно выйти на балкон покурить и посмотреть, как природа встречает День знаний.

Что я могу сказать — природа, она все понимает: погода стояла премерзкая. Дождь, ветер, пасмурно. Жуть — только недавно было лето, а тут нет и распустились. В общем, погода под стать настроению многих моих друзей-товарищей, идущих в школу или институт. Стоя на балконе, я радостно потирал руки, глядя на лица прохожих — как, все-таки, хорошо, что я давно не учусь! Нет, в работе, сто процентов, есть свои плюсы. Один из них заключается в том, что, вдоволь полюбавшись на промокших и недовольных учеников, я ушел с балкона. Спать. Что я, с ума сошел, под таким ливнем на работу переться? Извините. Я лучше досмотрю очередную серию стереоскопического приключенческого сна.

Да... До чего непостоянное чудовище человек — только несколько дней назад я жаловался на жару, а тут пошел дождь, и я опять недоволен... Впрочем, скажу честно, утром я всегда недоволен. Всем. Даже стакан пива с утра меня не радует, даже кофе в постель. Впрочем, что-то я не о том пишу.

Так, с началом учебного года я вас поздравил? Будем считать, что да. Хорошей учебы пожелаю? Нет? Тогда желаю. И побольше свободного времени, кстати, чтобы читать наше издание (а лучше — НАШИ ИЗДАНИЯ!) и играть в игры. Благо, лето закончилось, и хорошие игрушки, словно по мановению волшебной палочки, снова появились на прилавках магазинов. То ли еще будет — йой!

Портал для ленивых

Помните, жаловался я на то, что, если ма приходит, сплошь написанные под копилку — то к хвалит, то ругают, то советы дают. Нет, все это хорошо. Я не спорю. Даже полезно, но... Знаете, как утомять читать 125-е письмо, почти полностью повторяющее предыдущее. Хочется чего-то более оригинального, вопросов хочется. Ну, в общем, накликал. Получил я несколько писем и задумался, а как на них ответить? В пору строк явно не уложусь — может,

статью написать? Судите сами. Письмо камрада **Robotex'a**:

Крутой Портал супер.

Это, как вы, наверное, поняли, о портале, который замутили мы с камрадом Silverseagull'ом. Кто еще не заходил в гости — бежим на www.mikportal.org! Хотя я бы не сказал, что круто. То, что вы видите, это пока бета. Более того, как раз сейчас мы разрабатываем новую версию на другом движке — она будет гораздо круче, это точно говорю.

Огромная к тебе просьба — не мог бы ты прислать мне исходники или рассказать, как вы создали чат, форум, как памятки цвета в них, как сделана регистрация на сайте?

Вот он, вопрос, на который не ответишь несколькими строчками. Помните, я в свое время писал о создании сайта для ленивых? Для тех, кому лень изучать HTML? Так вот, этот портал является продолжением все той же идеи. Главная мысль — *любой может сделать похуже, и даже лучше*. Любый. И для этого вам не потребуется никаких специальных знаний — я смогу, значит, и вы сможете. Беда в том, что необходимую информацию пришлось ворошить по сайтам и сайтам, форумам и форумам — она жутко несистематизирована, в результате нами была совершена куча idiotских ошибок, которых можно было избежать.

Сразу хочу сказать — все исходники, которые мы используем, свободно распространяются в Интернете. Взяв их можно либо на сайты разработчиков, либо на специализированные российские ресурсы. А вот базироваться на... даром.

Как думаете, может, стоит написать одну-две статьи на эту тему? Если интересно — напишу и расскажу «в пошаговом режиме», что и как делать, и какие наиболее распространенные ошибки вы можете совершить. В конце концов, портал — звучит гордо, и создавать его, поверьте, интересно.

А я вам тогда большущий баннер на сайте у себя размещу.

Кстати, о баннерах! Мы готовы устроить обмен баннерами и ссылками с дружественными ресурсами. Абсолютно безвозмездно, т.е. даром.

А вот что написал камрад gad:

Был на Портале. Что-то популярно как-то...

Попово — это значит популярно? Или как? Если популярно, мы «за», если в зна-

чении «ступо» — не знаю. Впрочем, готовы рассмотреть критику. Аргументированную. Видать, вам захотелось неофициального офисиоза. Ну да ладно.

Неофициальный офисиоз? Это как? Да и вообще, «офисиоз» лично у меня с «попсовостью» ну никак не вяжется. Никакого офисиоза у нас нет. Все свое. Свои мысли, своя позиция, свои материалы. Даже конкурсы у нас свои — кстати, когда вы читаете эти заметки, у нас на портале подошла к концу первая Дуэль — на лучшую рецензию к фильму Терминатор 3. А победитель уже (наверное) получил приз. А значит, в самое ближайшее время начнется Дуэль номер два — условия участия, а также призовой фонд описаны тут — <http://mikportal.org/forum/viewtopic.php?t=177&start=0>.

В общем, могу предложить свои услуги, как флэшера, ради оживления сайта. Также знаю человека, ующего и работающего с CGI, могу с ним поговорить — такие люди вам еще нужны?

О! Это уже интересно. Помощь нам нужна всегда и самая разнообразная. Хотите помочь? Присоединяйтесь к нашей команде! Денег мы не платим, но создадим своими руками крутой ресурс — разве это не приятно? Кстати, если бы мы создавали неофициальный офисиоз, то, думаю, как минимум, я бы получал за это зарплату ☺.

Ответики...

Продолжим с ответами на вопросы? Следующая порция касается не портала, а... меня. Типа, яklusь говорить правду, только правду и ничего кроме правды. Сам нравался ведь...

Итак, слово камраду NuTy:

Вот наконец-то выбрался написать. Давно вынашивал в голове это письмо. Скажу честно: поднакопилось много вопросов. Может, они покажутся примитивными, но мне, видимо, как простому смертному, не понять.

Чем смогу — помогу. Я ведь Doc'тор ☺.

Если я правильно вычитал твою биографию, то ты сидишь за компом сутками (в общем, как и я). Мне интересно, у ты комп и дома, и на работе?? Как с глазами, у меня проблемы были тогда от того, что экранчик флуоресцентный. И башка пекла от радиации.

Ну, не совсем сутками — признаюсь. Иногда я сплю и ем — хотя редко. В кино хожу, когда удается, в лес... На сижу пом-

ногу. Комп у меня на работе и дома — правда, ненадолго, поскольку я подарил его на день рождения сыну, а сейчас пользуюсь, поскольку он отдыхает в Крыму. Правда, дома я не очень много играю — чаще смотрю фильмы, да музыку слушаю. С глазоми все в порядке — если от сигаретного дыма не слезятся, но комп тут ни при чем. А что касается бабки и радиации, так во-первых, голова — мое самое крепкое место, а во-вторых, я учился в техникуме атомной энергетики, поэтому радиации уже не боюсь ☺.

Второй: Какова структура ДЗБР? В плане: как вы выбираете статьи... Сами или вам злые дяди дают без вопросов. (Чур, не смеяться, напоминаю — я смертный.)

Не знаю, можно ли Ранда считать злым дядей. Ох, не знаю. Я, конечно, стандартная схема таково — вы пишете письмо и спрашиваете, нужна ли нам статья по игре... Неважно, по какой. Письмо получает Бонд. Читает. Чешет голову. Потом идет к Ранду и задает вопрос. Иногда по дороге он забывает, что за игра, и то написал письмо. Ранд задумывается, не отрывая от трех игр, в которые он одновременно играет на трех компьютерах, успевая при этом читаться, общаться по аське и обсуждать что-то на ультимативском форуме, и через некоторое время дает ответ. Иногда совсем на другой вопрос... Бонд возвращается на рабочее место и обнаруживает, что пока он отсутствовал, тудор прокрался Талер. Далее Бонд долго выжикивает Талера, для чего иногда вызывает подмогу. Счастливо выдержав бой, он пишет ответ. Иногда не тот, который вы ждете, или не тому, кому надо. Статистика показывает, что отправляет нужно не менее пяти писем — тогда вероятность получения ответа на ваш вопрос приближается к 70%. Получив письмо, вы пишете нам статью и отправляете ее Бонду. Стоит рассказывать, что происходит дальше? В общем, раньше или позже статья окажется на столе Ранда, и он ее прочтет. Если статья ему понравится, она пойдет в портфель, а оттуда — в номер (рано или поздно). Если нет — Ранд вызовет Бонда и потребует отправить статью на доработку. (Уж не мне ли??? — Прими, литредактора.)

Вот примерно так действует наша машина по заолке кадров. Именно поэтому агенты ДЗБР так круты: вся наша жизнь — сплошной бой.

Как ты относишься к Нету? Де лозишь? Если не считать форум «Мика», а теперь уже и портала, а также сайты с материалами по твоим статьям??? —

К Нету я отношусь. Из любимых сайтов — «Абсолют Геймс» (<http://www.ag.ru>), «Седьмой волк» (<http://www.7wolf.net>), DTF (<http://www.dtf.ru>), «Ролемастер» (<http://www.rolemaster.ru>), GameMag (<http://www.gamemag.ru>) и «Хаос» (<http://www.xaos.ru>). Это русскоязычные сайты посвященные играм. Правда, на форумах я там бываю редко (времени не хватает), но читаю регулярно — чего и вам совету. Ну и, конечно, очень люблю сайт

Экспера, с кинорецензиями (<http://www.exler.ru>). Естественно, еще я захожу на сайт Гоблина (<http://www.oper.ru>). Вот, в принципе, и все.

Куда ж без критики?

Ну да, без критики нигуда. Факт. Постом, что там новенького на критическом фронте?

Микрофон комраду Vilsent'y: Мне нравится раньше КВН. Уже нет. «Мик» мне еще пока нравится. Короче начало, конечно, но пишу, что прет. Можно провести параллель между этими двумя «вещами». «Мик» и КВН. Если вы, Томас ☺, смотрите КВН, то можете отметить, что хорошие шутки все меньше и меньше, а внимания Маслякову — ведущему — все больше и больше. Точно так же потихоньку погосет и «Мик».

На 30 страницах мало инфы про игры. Неее, объем меня устраивает, но все большому вниманию удостаиваются ДЗБР и... Вы, Томас (разумеется, вместе с коллегами). Развлекенный журнал — или нет, Томас?

Ну, для начала, я таки не Томас. Имя «Том» меня вполне устраивает... А Томас ассоциируется с чем-то неприятным. В «Томе и Джерри» хозяйка называла кога «Томас», когда хотела дать ему пинка, да и с Томом Сойером была похожая ситуация. Вообще, обращение по полному имени — почти всегда плохой признак.

Второе: я не смотрю КВН и не думаю, что стоит нас сравнивать. Хотя, если мы существуем столько же и будем пользоваться не меньшей популярностью во всех странах СНГ — это венец ментаний. Но продолжим. А чем вам так не угодил наш Департамент? Конечно, бывают перегибы, когда в статье, посвященной игре, о самой игре напоминают только вывод. Бывает. Но не так уж и часто — в большинстве случаев все довольно органично. Тем более, что как показывает наш опрос, идея Департамента многим очень близка — не зря же новые авторы ее используют. А они, будучи бывшими читателями, стараются писать в том стиле, который им нравился, когда они просто читали нас.

ПОЧЕМУ ТАК МНОГО МЕСТА ЗАНИМАЮТ СТАТЬИ НЕ ПРО ИГРЫ?!!

Елы палы! Учитывая ваш отпуск (яичнее не имею против него), на 30-страничном журнале статьи про html, хард, рыбалку ☺ и еще много чего нежеланны (imho). Почему про Дельфи, хард, Хтли не пишут в «МКа»? Я хочу читать про игры, честн! Для статей про фантастов, наверное, же, найдется место в «Реальности фантастики» — или нет, Томас? Я не против всех этих статей, но я догадываюсь, сколько статей про игры, пусть не ваших, ждут своего часа! Мне бы сейчас было бы интересно прочесть про тот же «Фрозен Трон», «Крида» и т.д. чем о семи днях одного трудоустройства. Бывают же игры, о которых надо писать вне очереди. На то «Мик» и ревьюшник — или нет, Томас?

Опять-таки, как показывает статистика, статьи НЕ про игры интересны очень мно-

гим нашим читателям — не зря же они часто выигрывают в конкурсах? А насчет того, что из-за них в номер не попали хорошие статьи о хороших играх — не волнуйтесь. Хороших игр не так много, как кажется, — и все основное мы стараемся публиковать в первую очередь. Конечно, если статья написана хорошо. Если что-то и должно подвинуться, так это средненькие статьи по — гм! — не тем играм, которых ждут с нетерпением. Поверьте, я немного в курсе, что стоит у нас в плане, а что реально написано.

Вот еще кое-какая мысль. «Мик» может, по вышеназванным причинам, отпугнуть постоянного читателя, но может мне поверить, никогда не привлечет новых. Представьте: вы покупаете игровой журнал и начинаете читать... Так, что тут у нас в этом номере... из 32 страниц игры занято 16 с гаком! Ладно, читаем дальше. В некоторых статьях про игры, хорошие куски занимает какой-то таинственный ДЗБР, а также какой-то, видимо, очень интересный человек — живодер Ранд с подоплечными. Из статей не про игры две страницы — это сплошные повествования об этом самом ДРВЗ, а весь номер вообще пропитан этим Департаментом. Прямо как в советское время. Про Сталина не скажешь хорошо — плохо будет. У вас плохоже (не обижайтесь!) — только с Рандом.

Хе... Если Ранд — Сталин, то кто тогда я? Может, Берия?

Департамент — это фишка. Это то, что выделяет нас из массы других журналов. Хотите оперативных, сухих обзоров с кучей неточностей? Читайте то, что появляется в Интернете. Судя по их борзописю, очень часто авторы дао середины игры не доходят, а их суждения в лучшем случае можно назвать спорными. Особенно это касается рядов соитов, у которых в коргет спонсоров «случайно» затесался издатель игр. И это беда не только соитов, но и некоторых изданий. Необъективность статей по причине объективности вложенных денег.

Мы стараемся быть объективными, разноплановыми, оригинальными, чтобы читатель получал не только информацию, но и дозу положительных эмоций. Поверьте, это гораздо сложнее, чем просто написать обычный обзор по зорнее разработкой и утвержденной схеме.

Да, бывают неудачи и перегибы — а у кого их не бывает? Но мы стараемся их находить и исправлять. Кстати, и портал, надеюсь, этому способствует.

Хотите нас покритиковать? Не скопом, а каждого по отдельности, указать на все ошибки? Загляните к нам на форум — мы там обсуждаем каждый номер, разбираем статьи, высказываем лоя. Поверьте, это продуктивней, чем просто говорить, мол, вы не правы, потому что мне это не нравится. Я так думаю.

Фух, кажется, пора заканчивать. На этом буду прощаться, до скорой встречи.

Жду ваших писем и шоржей.



Домашний кинокомпьютер

Валерий АКСАК aksak@mycomp.com.ua

Новое — хорошо приукрашенное старое

28 декабря 1895 года французы братья Люмьер впервые представили публике то, что мы сейчас называем «кино». Точнее, это был далекий прообраз современных красочных картин вроде новейших «Матрицы» и «Герминатора». Парижская публика, заплатившая за вход в первый в истории кинотеатр (в его роли выступило обычное кафе) всего один франк, была шокирована зрелищем, не намного более сложным, чем современные интернет-баннеры. Грациозно двигающиеся лошади, усердно работающие пожарники, стремительно мчащийся по рельсам в ракурсе «прямо на нас» паровоз — это стало настоящим открытием для собравшихся зрителей. Изображение было черно-белым, не совсем «синхронизированным» с реальным течением времени и вообще без какого-либо звука. Людей привлек в восторг сам факт того, что «оно движется». Новая технология казалась едва ли не пределом мечтаний! Кто тогда, более ста лет назад, предполагал, что сегодня практически каждый современный человек сможет не просто смотреть фильмы, выполненные в сочной цветовой гамме и с потрясающим во всех смыслах этого слова звуком, в кинотеатре, но и устроить себе такое маленькое духовное пиршество вне выхода из собственного дома?

Возможно, для кого-то это прозвучит несколько неожиданно, но сегодня мы действительно будем говорить о кино. Естественно, в силу специфики издания тема окажется довольно часто ограничена рамками кинематографа на персональном компьютере. Кроме этого, мы воздержимся от рассмотрения технологических тонкостей создания фильмов. Также отбросим за пределы нашего вни-

мания всем полюбавшийся формат MPEG4, а сконцентрируемся на технологии DVD. Общую же цель этой статьи можно сформулировать примерно так: создаем полноценный домашний кинотеатр на базе обычного ПК. Интересно? Тогда вперед!

Кинотеатр на дому

Для начала определимся, что подразумевается под «полноценным» домашним кинотеатром в случае использования ПК. Во-первых, наш компьютер должен уметь проигрывать DVD (почему мы остановились именно на этом формате хранения мультимедиа-данных, будет рассказано чуть позже). Во-вторых, он должен уметь воспроизводить качественней многоканальный звук. Что еще? Да, в общем-то, и все. Как видите, в реальности все не так сложно, как обещает громкое слово «кинотеатр».

Теперь давайте разбираться, почему мы выбрали именно DVD, отпавив в отстойник жизни честно служивший нам MPEG4 (известный в народе как DivX). В первую очередь надо оговориться, что компьютер, умеющий проигрывать DVD, не менее успешно справится и с MPEG4. Просто по сравнению с возможностями и качеством DVD формат MPEG4 выглядит, мягко говоря, как моторолер рядом с шестисотым «мерседесом». И то, и другое — средства передвижения, но главное, КАК они ездят. Чтобы получить общее представление о разнице в уровне этих форматов, достаточно просто посмотреть на объем данных, занимаемых тем или иным фильмом в MPEG4 и на DVD. Если для первого формата эта величина фактически стандартна и составляет порядка 650-700 Мб, то для DVD минимум «веса» полнометражного фильма стартует с отметки около 4.7 Гб, уходя да-

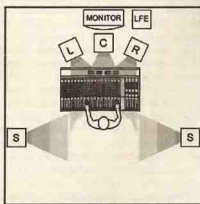
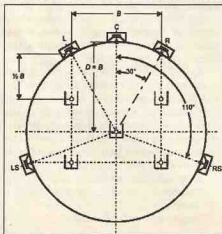
леко за 9-тигабайтными тучами. Несмотря на это, не стоит думать, что в DVD, в отличие от MPEG4, изображение не сжато. К сожалению, для полнометражного фильма в несколько виде не хватит и 150 Гб. Поэтому DVD взял себе на вооружение формат MPEG2, использование которого совместно с интеллектуальными системами пророботки видеопотока (подумать только — отсекается порядка 97% данных с несжатого потока!), позволяет получить желаемый компромисс между качеством изображения и требуемым для него объемом. Впрочем, даже не удивительно красивая и четкая «картинка» является главным козырем DVD. И дело даже не в нескольких ракурсах изображения или анимированном меню выбора эпизодов фильма вкупе с субтитрами на нескольких языках (да, такое там тоже есть). Звук — вот то, ради чего стоит покупать DVD.

«Долблещий» звук

Стандартом для современных DVD-дисков является наличие на носителе дорожки с аудиопотоком в формате *Dolby Digital* (DD) 5.1, реже подползает еще более технологически совершенная версия многоканального звука — *DTS* (*Digital Theatre Systems*). Впрочем, разница между этими стандартами заметна лишь на очень качественной и дорогой аппаратуре, на домашнем же компьютере вполне достаточно DD 5.1. В последнем случае звуковая дорожка обычно записана с битрейтом 384-448 Кбит/с для режима 5.1 и 192 Кбит/с для режима 2.0.

Что же представляют собой эти 2.0 и 5.1? Количество каналов звука. Например, **2.0** по сути является обычным стерео, то есть звук выводится на одну пару колонок (два канала). Стандарт **5.1** предусматривает размещение звука на пять полноценных каналов и один канал низкочастотных эффектов. Пять полноценных каналов выводится на так называемые сателлиты (обычные колонки) и именно через них зритель получает практически всю звуковую информацию во время просмотра. На шестой канал уходит спецэффекты вроде взрывов, грохота танков и тому подобное — здесь за реалистичность воспроизведения отвечает источник низкочастотных эффектов, в народе более известный как сабвуфер. Вот и получается, что 5.1 означает 5 сателлитов (о чем красноречиво свидетельствует цифра 5) и 1 сабвуфер (1). Если сабвуфера в акустической системе нет, вместо единички после точки просто ноль (как в варианте 2.0).

Аналогично стандарт **6.1** означает, что используются шесть сателлитов и один сабвуфер, **7.1** — семь сателлитов и один сабвуфер, **5.0** — пять сателлитов без сабвуфера и так далее. Тут возникает логичный вопрос, а зачем, собственно говоря, лепить аж целых пять или семь колонок, да и еще с



сабвуфером, если можно спокойно обойтись обычной стереопарой? Обойтись, конечно, можно. Но тогда вы просто не ощутите всю прелесть пространственного (surround) звучания.

Вкратце рассмотрим, как создается этот самый эффект окружающего звука при использовании наиболее распространенных и доступных у нас акустических систем 5.1. В любом комплекте 5.1 пять спутников делится на *фронтальные* (два — правый и левый), *тыловые* (два — правый и левый), а также *центральный* (один). Центральный канал, который следует разместить прямо перед зрителями, в основном отвечает за воспроизведение диалогов героев фильма. Правый и левый фронтальный спутники, стоящие перед зрителями по правую и левую стороны от центрального спутника, формируют основной звуковой поток. Правый и левый тыловые спутники следует разместить за спинами зрителей, через них идет сравнительно небольшой звуковой поток, позволяющий, тем не менее, реализовать позиционный эффект окружающего звука. Например, если в фильме откуда-то слева идет гром, например, охватывая площадь, озвучку даст вам возможность почувствовать себя вовлеченным в события фильма, появится ощущение, будто бы именно за вами движется всадник.

Сабвуфер, как мы уже говорили, отвечает за низкочастотные эффекты вроде взрывов. Куда его поставить, в большинстве случаев разницы нет — человеческое ухо не в состоянии локализовать источник воспроизводимых им частот. Впрочем, есть одна общепринятая рекомендация: ставить сабвуфер в угол комнаты — таким образом достигается большая глубина и объемность его звучания.

Перед тем, как перейти к практической части этой статьи, вернемся еще раз к самой формуле DVD. Если вы до сих пор считаете, что DVD расшифровывается как *Digital Video Disc* (цифровой видеодиск), должны вас удивить — это далеко не так. Действительно, сначала DVD применялся только в киноиндустрии, где благодаря своим широким возможностям защиты от копирования (к слову, обычный фильм с DVD просто переписать с диска, как это делается с MPEG4, у вас не получится) пришелся по нраву защитникам прав интеллектуальной собственности. Вскоре этот формат стали применять и для хранения данных, и для распространения компьютерных игр (живой пример — PlayStation 2). Что совершенно логично — все-таки объемы носителей DVD на порядок «серьезнее» оных у старых CD. Как бы там ни было, первоначальному смыслу аббревиатуры DVD уже не соответствовала и кое-где даже появились «адаптированные» расшифровки этих трех букв — *Digital Versatile Disc*, что примерно означает «цифровой универсальный диск». Разработчики стандарта (DVD Forum в составе Pioneer, JVC, Hitachi, Matsushita, Toshiba, Sony и др.) долго ломали голову над этим вопросом и в итоге

сошлись на том, чтобы вообще никак не расшифровывать данную аббревиатуру. Мол, DVD себе, да и DVD.

Сеанс DVD/виденья

Для того, чтобы смотреть на компьютере DVD, нам, в первую очередь, понадобится **DVD-ROM**. Внешне это устройство совершенно идентично CD-ROM'у и точно также умеет читать обычные компакт-диски (по размеру DVD-диск ничем не отличается от обычных CD). Основная разница в «начинке» приводов, в длине волны считывающего лазера. Вскоре в «Моем компьютере» выйдет большой обзор множества DVD-приводов. Познакомившись с этим материалом, вы сможете подобрать себе конкретный экземпляр, сейчас же мы остановимся на общих характеристиках устройств этого типа.

Так же, как и CD-ROM-приводы, DVD-drives обладают разными скоростными характеристиками. На сегодняшний день наибольшее распространение получили приводы со скоростью формулой **16/48** (диапазон 40-50), что означает 16X скорость для чтения DVD и 48X (или 40-50) для чтения CD. При этом стоит заметить, что первая скорость DVD значительно «продуктивнее», нежели аналогичная у CD. 1X DVD-ROM теоретически соответствует 8X CD-ROM, а 16X DVD в принципе должен читать обычные CD на скорости порядка 140X CD-ROM. В действительности же, 8-скоростной DVD-ROM работает с CD на скорости уровня 32X CD-ROM, а 16-скоростной DVD-ROM справляется с обычными компакт-дисками на скорости 40-50X. При этом качество конструкции современных DVD-ROM'ов значительно выше качества выпускаемых сейчас CD-ROM'ов, и опасаться разрыва диска при чтении даже на высоких скоростях нет по-

кольку разных зон (регионов). Украина вместе со всем бывшим СССР, Индийским полуостровом, Африкой, Монголией и Северной Кореей — в пятой зоне. При этом для каждой зоны выпускаются свои релизы той или иной картины. Изначально большинство компьютерных DVD-приводов поставляются без фиксированной установленной зоны: позволено менять ее значение до 5 раз, после чего в прошивке намертво фиксируется последний из пяти выбранных регионов.

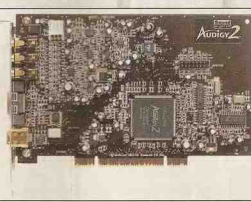
Также стоит отметить, что в ближайшем будущем, когда получат широкое распространение пишущие и перезаписывающие приводы DVD (уже сейчас их стоимость падает к уровню \$300), без обычной DVD-карты будет просто не обойтись. Стоимость DVD-ROM-приводов начинается с отметки \$40.

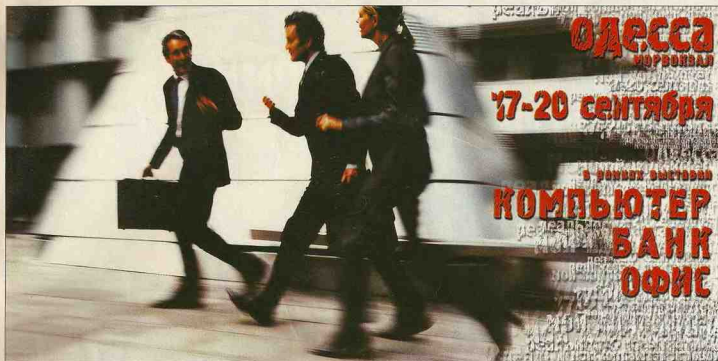
Вторую по важности позицию в домашнем кинотеатре на базе ПК занимают звуковая карта и акустическая система. Как уже говорилось выше, в принципе смотреть DVD можно и со стандартной двухканальной звуковой картой AC'97, пользуясь дешевыми колонками за \$5. Но называть эту гадость домашним кинотеатром, язык не поворачивается. Поэтому мы будем рассматривать только полноценные шестиканальные системы. Звуковые карты, позволяющие раскладывать звуковой поток на шесть независимых каналов, давно перестали быть редкостью. И купулка короточки, не поддерживающей стандарт 5.1, на сегодняшний день выглядит, как минимум, неоправданной. К тому же на борту большинства современных материнских плат уже имеется встроенный 5.1-кодек. Если же вы намерены приобрести отдельную плату, то я могу посоветовать изделия от компании **Creative**, а точнее **Creative Sound Blaster Live! 5.1** (\$35), **Creative Audigy** (\$55) или **Creative Audigy 2** (\$100). Эти устройства обладают хорошей аппаратной оснащенностью и гарантированно выдадут вам очень качественный звук.

Акустические системы 5.1 стартуют с отметки примерно \$50, при этом действительно качественные колонки стоят от \$75 и выше. В эту ценовую категорию попадают акустические системы от **Creative**, **Sven**, **Alec**, **Labtec**.

Требования к остальной части компьютерных комплектующих довольно скромные. Для программного декодирования DVD вполне достаточно мощной системы **Pentium II/Celeron, 64 Мб ОЗУ, видеокарты класса GeForce 256**. Ну и монитор — чем больше, тем лучше, потому что смотреть DVD в разрешении ниже 800х600 — это уже издевательство. Конечно, изображение можно выводить и на обычный телевизор, но тогда без аппаратного декодера обойтись будет очень тяжело, потому что качество картин, полученное с обычного TV-OUT видеокарты, вряд ли вас устроит. Аппаратные декодеры мы не рассматриваем, ибо на игровых ПК они совершенно лишние.

Наиболее популярными программными DVD-плеерами являются **PowerDVD**, **WinDVD** и **nVD**. Trial-версии их последних релизов вы без труда найдете в Интернете.





МОЙ
КОМПЬЮТЕР



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

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 "И К"

Достижения и потенциал
рынка информационных технологий



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ИНФОРМАЦИОННЫЙ СПОНСОР:



ПО ВОПРОСАМ УЧАСТИЯ ПРОСИМ ОБРАЩАТЬСЯ:
Тел. (0482) 21 05 90, 37 29 36,
Факс: 210-691,
e-mail: cvt@expo-odessa.com,
<http://www.expo-odessa.com>



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ИНТЕРНЕТ-ПРОВАЙДЕР



ПРИ ПОДДЕРЖКЕ



АССОЦІАЦІА
УКРАЇНСЬКИХ
БАНКІВ

ІНФОРМАЦІОННА ПОДДЕРЖКА

УЧРЕДИТЕЛЬ
Государственный комитет связи
и информатизации Украины

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

ВОСЬМАЯ МЕЖДУНАРОДНАЯ ВЫСТАВКА

**КОМПЬЮТЕР
БАНК
ОФИС**

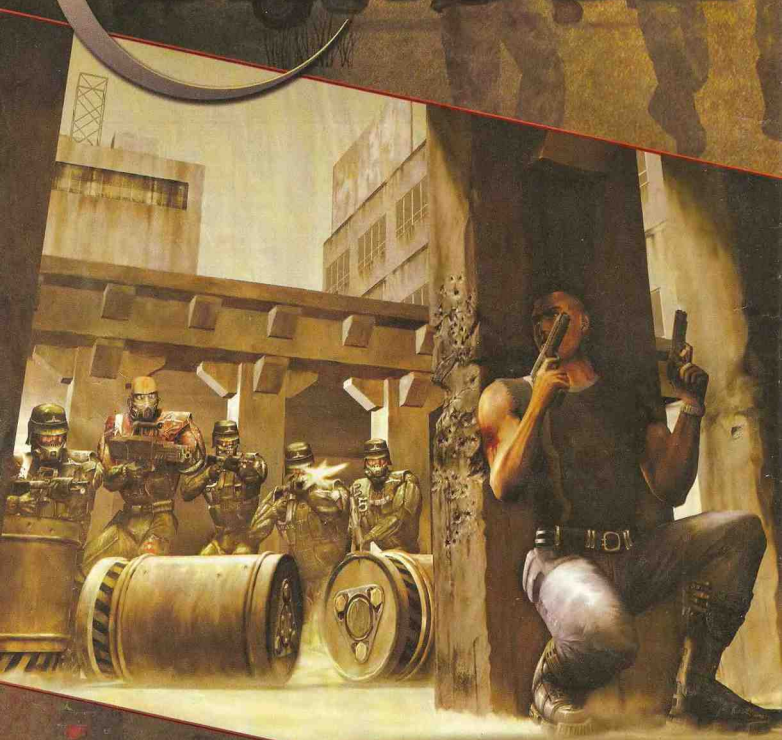


17-20 сентября

Украина Одесса Морвокзал



ВСПОМНИТЬ ВСЕ CHASER



Издатель на территории Украины — компания "МультиТрейд".
По вопросам оптовой закупки обращаться по тел.: (044) 237 5186,
495 1018; sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.ua

