

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 1-2 (III-III2)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

5.01.2004

ПОЗДРАВЛЯЕМ

С НОВЫМ

ГОДОМ И РОЖДЕСТВОМ!

ARMED DANGEROUS



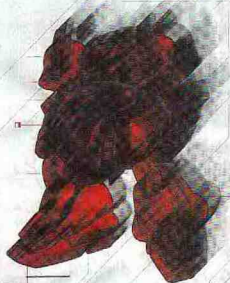
ARMED

DEUS EX
INVISIBLE WAR



NEED FOR SPEED
UNDERGROUND

Передплатний
індекс: 08219



всі напрямки фантастики
відомі письменники та початківці
критика та публіцистика
новини фандому
понад 200 сторінок щомісяця
зручний формат



**РЕАЛЬНОСТЬ
ФАНТАСТИКИ**

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

*Інша реальність існує.
Відкрий її.*



Зберігайтеся
продовжуйте

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболони, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

Мир бурлит красками и жизнью. Праздник, праздник и еще раз праздник. Но в нашей редакции не прекращается работа. Ее результаты вы найдете в следующем номере «Игрового вестника».

Что-то давненько не было слышно новостей о ходе работ над самым громким достижением игровой индустрии. Все вы, конечно, уже догадались, что речь идет о многодорожном **Duke Nukem Forever**, над созданием которого уже почти пять лет тру-

дятся. Однако, на этот раз весточку от Дюка Нюкема принесли не девелоперы, а президент компании *Take-Two Interactive*, которая надеется выступить публицистом этого проекта. Так вот, этот, несомненно, осведомленный в данном вопросе человек на одной из недавних пресс-конференций заявил, что работы над игрой должны быть закончены в конце 2004 — начале 2005 года. Как вы думаете, это последняя дата? Коротко говоря, продолжайте ждать. Тем более, что для нас это дело привычное.

Новогодние подарки от IC

Компания *IC* объявила о поступлении в продажу очередной порции локализованных продуктов. Так что поклонникам качественных переводов следует обратить внимание на следующие игры, которые уже появились на нашем рынке.

Под номером первым в списке значится игра **«Рыцарь дорог»** (оригинальное название *Knight Rider*), созданная компанией *Davilex Games* на мотивом популярного на Западе телевизионного сериала *Knight Rider*. В этой игре нам предложат



выступить в роли Майкла Найта, лучшего гангиска современности, некогда пострадавшего от бандитского беспредела и вернувшегося на дороги в новом качестве. Продав душу и тело сверхсекретной организации, борющейся с преступностью любыми доступными методами, наш герой дал слово без устали насаждать разумное, доб-

рое, вечное всем встреченным на дороге негодяям. Специально для этого у него имеется вооруженный по последнему слову техники супер-автомобиль КИТ, способный развивать скорость до 450 км/час, переп-



рыгивать невысокие препятствия, преодолевать по воздуху расстояния до 15 метров, сканировать окружающее пространство, обнаруживать врагов в условиях плохой видимости и многое, многое другое. Именно при помощи этой машины-убийцы нам придется сражаться с разнообразными подонками на трассах и автострадах Центральных штатов. Если вы поклонник аркадных гонок с довольно большой примесью экшна, то вам, однозначно, следует обратить внимание на эту игру.

Следующий же продукт, который выйдет на золото из локализаторского цеха *IC*, носит название **«Повелитель глубин»** (*Deep Sea Tycoon*). Как не трудно догадаться из названия, действие этой RTS, созданной разработчиками из компании *Anarchy Enterprises*, перенесет нас в фантастический и удивительный мир океана. «Вместе с забавными героями игры вас ждут увлекательные миссии, богатая фауна подводного царства и неограниченные возможности. Ваша судьба в ваших руках. Вы можете стать нефтяным магнатом, безжалостно эксплуатируя природные ресурсы, заняться поиском кладов и затонувших кораблей или попытаться сохранить для будущих поколений редкие виды обитателей глубин. Но помните — океан и его жители не прощают ошибок. Будьте готовы отпраздновать на-

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 присыпаете 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».



дится орденоносная компания *3D Realms*. О главном пути этого проекта можно говорить очень долго, но те из вас, кто хоть чуть-чуть интересуется компьютерными играми (а другие люди вряд ли купят журнал под названием «Мой компьютер игровой») просто не могли о нем не слышать. Было все: смена концепции, двоек, членов команды разработчиков и, конечно же, постоянные переносы даты релиза. Думаю, что не ошибусь, если скажу, что в выход «Вечного Дюка» уже мало что верит, ну, а о том, что он повторит успех своего предшественника — *Duke Nukem 3D* — вообще говорить глупо. Хотя...

И вот в это-то «хоть» все и улируется. Такие уж мы люди, что, рассчитывая на худшее, надемся, все-таки, на то, что именно в этот раз разработчики таки удивят нас, оправдав самые несбыточные мечты и надежды. Вот потому-то все с такой жаждой ловят новости, прорывающиеся из-за толстых стен офиса разработчика, трудящихся над созданием Duke



падения подводных пиратов и уцелевших жителей древней Атлантиды». Несмотря на явную юмористическую направленность игры, вам придется немало потрудиться, чтобы выжить в подводном мире. Вас ожидает множество разнообразных миссий, нападения подводных пиратов, природные катаклизмы и множество других «приятных» сюрпризов.

Новые штучки лысого

В новостях последнего номера ушедшего года мы писали о том, что неутомимые финские парни из компании *Io Interactive* анонсировали новую (уже третью по счету) серию игры о приключениях харизматичного лысого киллера, проходящего в суперсекретных сводках под номером 47. Если вы за год запамя-

товали сиквел? А вот девелоперы так не думают. Припоминаете обучающую миссию в начале игры? Да-да, там, где терпеливо обучают новой профессии. Так вот, она будет полностью переработана. Более того, отныне наш герой сможет осваивать новое оружие в перерывах как выполнение заказов. Само собой, разработчики обещают сделать процесс обучения не менее интересным и захватывающим, чем сами «трудовые будни». Ну и, конечно же, все вышесказанное будет приправлено новой дисциплинальной сюжетной линией. Ну как, не слабо? Конечно, все это — только общие слова. Никакой конкретной информации о *Hitman: Contracts* пока что в Сеть не поступало. Но будем надеяться, что в самом ближайшем будущем разработчики приоткроют завесу тайны над своим проектом. И, конечно же, пожелаем им удачи, и будем ждать выхода игры, который намечен на второй квартал этого года.

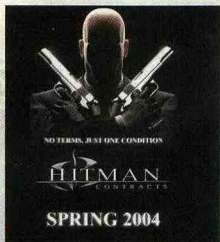
«Часовые» не спят

Думаю, что те, кто хоть раз увидел вышедшую в прошлом году тактическую игру *Silent Storm*, созданную разработчиками из российской компании *Nival Interactive*, с нетерпением ждут выхода уже анонсированного аддона, который будет носить название «Операция *Silent Storm: Часовые*». Нужно отдать должное *Nival*у, они сразу же снабдили нас достаточным количеством информации, основываясь на которой, можно с уверенностью заявить, что аддон будет не просто дополнением, а скорее доработанным вариантом оригинальной игры. А это значит, что ждать его просто необходимо. Ну кто же откажется от дополнительной порции инфы, чтобы пощекотать нервы и скрасить томительный процесс ожидания. Вот и сотрудники известного рос-

секать к своему делу наемников, которые также потребуют оплаты своих услуг. По словам Юрия Маркина, введение экономических элементов сильно изменит игру. Судите сами: стоимость оружия будет зависеть не только от его мощности, но и от надежности. То есть из дорого «ствела» удастся сделать намного больше выстрелов, прежде чем потребуются починка. Повреждения же планируются самые разные, начиная от простой осечки, на которые вы потратите только экшен-поинты (хотя в тяжелом бою это не такая уж и мелочь), до серьезных неполадок, которые не удастся устранить в полевых условиях. Наемники же будут существенно отличаться по своим характеристикам: «более «дешевые» получат худшие характеристики и меньший набор умений, в то время как их более высокооплачиваемые товарищи могут просто поражать своим мастерством. Стоимость найма того или иного бойца вашего отряда зависит именно от его параметров». Причем, в отличие от оригинальной игры, вам уже не удастся пройти всю игру одной группой. Некоторые миссии потребуют узкоспециализированных специалистов, которых вполне можно не оказаться в вашей команде, и вольноневоль придется тратить деньги на найм новых людей. Кстати, разработчики не скрывают, что собираются держать игрока в «черном теле». «Теперь все, что делает игрок, должно подниматься суровым законом рынка — тут нет места алтруизму, и почти все решает холодный расчет: придется думать, как именно устранить вражеских дзозных — пулями, за которые надо будет платить, или, рискуя жизнью дорогостоящих наемников, ножами или дубинками. А может быть, лучше будет вообще отказаться от миссии, где нужно кого-то убивать, и пройти то задание, где нужно «без шума и пыли» проникнуть на вражеский секретный объект», — говорит Юрий Маркин. Так что готовьтесь.

Пожалуй, игра станет намного сложнее. Об улучшении искусственного интеллекта разработчики никогда не забывали упоминать. Но вот в чем это улучшение будет заключаться, понять далеко не всегда. К счастью, сотрудники «Нивал» не склонны бросать слова на ветер. Как стало известно, в «Часовых» наших противников наделают совершенно человеческим инстинктом самосохранения, и даже самые крутые боевики «Молота Тора» ни за что не вступят в бой с превосходящими силами противника и никогда не попрут голый грудью на пулемет. Ну и, конечно же, огромное внимание уделяется разнообразию миссий. Нас ждут тихие стелс-операции, штурмы зданий, снайперские дуэли, разведка и еще много всего интересного. В общем, могу сказать, что интересно получилось очень большим и содержательным. Так что, если вы ожидаете выхода «Часовых» и имеете доступ к Интернету, срочно отправляйтесь на http://articles.dtf.ru/index.php?type=id&publ_id=51061 и читайте.

Страшные тайны-



товали, то мы вам напомним, что данная игра будет носить название **Hitman: Contracts** и поразит нас обновленной графикой и прочими новаторствами. Какими именно? Вот об этом-то, собственно, и пойдет речь.

Судя по всему, ребята из *Io Interactive* решили не шатать в нестройной колонне разработчиков сиквелов и вовсе не гоня желанием побыстрее «срубить» большие деньги на раскрученной марке. К каждой серии об очередных приключениях лысого убийцы они подходят максимально ответственно, добавляя новые возможности и шлифуя геймплей. И, похоже, что *Hitman: Contracts* не станет исключением. А, впрочем, судите сами. Во-первых, разработчики наконец-то выли воплем фанатов и пообещали довести до ума управление. Нельзя сказать, что управление в *Hitman* — неудобное (особенно, после прохождения первых двух частей ©), но все же к нему нужно привыкать и приспосабливаться, что для игры такого рода никак нельзя считать плюсом. Так вот, девелоперы клятвенно обещали покорпеть над управлением и сделать его не только удобным, но и интуитивным. Пошли дальше. Вариантов прохождения обе части 47-го предоставляли великое множество. Но и этого горячим финским парням показалось мало. *Uj Contracts* покажет нам, что такое настоящая многовариантность. Кроме того, наш друг обзаводится огромным количеством экзотических орудий убийства, которые смогут на равных соперничать с любимой всеми гаррой. Вы считаете, что этого хватит для



сисского игрового сайта *DTF* (www.dtf.ru), пользуясь личным знакомством с сотрудниками «Нивал», задали пару вопросов Юрию Маркину, занимающему в этой компании должность директора по маркетингу. В процессе разговора всплыли довольно интересные факты, касающиеся грядущего аддона.

Как мы уже знаем, действие «Часовых» будет разворачиваться в послевоенные годы, и нашему главному герою предстоит вступить в секретную организацию, решившуюся встать на пути у могучей террористической группировки «Молот Тора», которую не удалось уничтожить во время войны. Так как «Часовые» не являются частью армии, то ее бойцам придется заботиться о себе самим. Нужно будет покупать оружие и патроны, при-



AGE OF POKER НАЧИНАЕМ ИГРАТЬ 2

Думаю, всех мучает вопрос, как успешно развиваться в мире «Эпохи Силы»? Ведь пройти с 2-мя или даже с 3-мя скиллами там попросту невозможно. Итак, мы с вами знаем, что для тренировки того или иного умения, им нужно пользоваться. Однако на первых порах пользоваться им трудно. Ибо, если его значение равно 0%, качаться очень сложно (хотя возможно). Но разработчики игры предусмотрели и этот вариант. В разных местах мира находятся специальные продавцы, торгующие книжками начальных знаний. Стоит такая книжка 250 монет, и при ее прочтении выбранный скилл повышается сразу до 25%. Надо только учесть, что два раза прочитать книжку по одному и тому же скиллу не выйдет. Книжки продаются по следующим координатам:

1. *Alchemy*:
Moonglow (4685 1408 [0])
2. *Anatomy*:
Yew (610 825 [0])
Skara Brae (738 2347 [0])
Wind (5312 364 [1])
Newby Dungeon (5332 1361 [0])
3. *Animal Lore*:
Skara Brae (811 2326 [1])
4. *Animal Taming*:
Skara Brae (811 2326 [1])
5. *Archery*:
Yew (566 962 [0])
Skara Brae (553 2144 [0])
6. *Arms Lore*:
Jhelom (1434 3878 [0])
Magincia (3703 2247 [21])
Britain (1470 1595 [21])
7. *Begging*:
Vesper (2854 989 [-20])
8. *Blacksmithing*:
Minok (2482 425 [15])
Moonglow (4387 1109 [0])
Yew (651 812 [0])
Jhelom (1434 3878 [0])
Britain Territory (1356 1772 [15])
Serpent's Hold (3011 3428 [15])
9. *Bowcraft*:
Minok (2482 425 [15])
Moonglow (4387 1109 [0])
Yew (651 812 [0])
Serpent's Hold (3011 3428 [15])
10. *Camping*:
Moonglow (4303 927 [21])
11. *Carpentry*:
Britain (1475 1746 [1])
12. *Cartography*:
Trinsic (2031 2849 [0])
13. *Cooking*:
Britain (1675 1592 [8])
14. *Detecting Hidden*:
Buccaneer's Den (2659 2187 [5])
15. *Enticement*:
Britain (1449 1663 [10])
Occlo (3673 2530 [0])

- Nujel'm (3731 1197 [0])
16. *Evaluating Intelligence*:
Moonglow (4627 1200 [0])
17. *Fencing*:
Minok (2474 426 [15])
Jhelom (1356 3707 [1])
Trinsic (1938 2738 [11])
Vesper (2855 1000 [-20])
Britain (1576 1556 [20])
Serpent's Hold (3033 3352 [15])
Serpent's Hold (3051 3403 [15])
Buccaneer's Den (2658 2203 [5])
18. *Fishing*:
Jhelom (1433 3746 [1])
Magincia (3691 2250 [21])
19. *Forensic Evaluation*:
Vesper (2855 1000 [-20])
Buccaneer's Den (2658 2203 [5])
20. *Healing*:
Yew (610 825 [0])
Skara Brae (738 2347 [0])
Wind (5312 36 [41])
Newby Dungeon (5332 1361 [0])
21. *Herdng*:
Skara Brae (811 2326 [1])
22. *Hiding*:
Buccaneer's Den (2659 2187 [5])
23. *Inscription*:
Moonglow (4685 1408 [0])
24. *Item Identification*:
Magincia (3703 2247 [21])
Britain (1470 1595 [21])
25. *Lockpicking*:
Trinsic (1845 2676 [1])
Britain (1424 1657 [10])
Buccaneer's Den (2659 2187 [5])
26. *Lumberjacking*:
Britain (1475 1746 [1])
27. *Mace Fighting*:
Minok (2474 426 [15])
Jhelom (1356 3707 [1])
Trinsic (1938 2738 [11])
Britain (1576 1556 [20])
Serpent's Hold (3033 3352 [15])
Serpent's Hold (3051 3403 [15])
28. *Meditation*:
Moonglow (4535 858 [30])
29. *Magery*:
Moonglow (4535 858 [30])
30. *Mining*:
Minok (2447 486 [15])
Minok (2498 429 [15])
Magincia (3660 2140 [21])
Britain (1418 1580 [31])
31. *Musicianship*:
Britain (1449 1663 [10])
Occlo (3673 2530 [0])
Nujel'm (3731 1197 [0])
32. *Parrying*:
Britain (1576 1556 [20])
Serpent's Hold (3033 3352 [15])
Newby Dungeon (5332 1361 [0])
33. *Peacemaking*:
Britain (1449 1663 [10])

- Occlo (3673 2530 [0])
Nujel'm (3731 1197 [0])
34. *Poisoning*:
Vesper (2855 1000 [-20])
Buccaneer's Den (2658 2203 [5])
35. *Provocation*:
Minok (2474 426 [15])
Jhelom (1356 3707 [1])
Trinsic (1938 2738 [11])
Serpent's Hold (3051 3403 [15])
36. *Remove Traps*:
Buccaneer's Den (2659 2187 [5])
37. *Resisting Spells*:
Moonglow (4535 858 [30])
38. *Snooping*:
Vesper (2854 989 [-20])
39. *Spirit Speak*:
Moonglow (4627 1200 [0])
40. *Stealing*:
Buccaneer's Den (2659 2187 [5])
41. *Stealth*:
Buccaneer's Den (2659 2187 [5])
42. *Swordsmanship*:
Minok (2474 426 [15])
Jhelom (1356 3707 [1])
Trinsic (1938 2738 [11])
Britain (1576 1556 [20])
Serpent's Hold (3033 3352 [15])
Serpent's Hold (3051 3403 [15])
43. *Tactics*:
Britain (1576 1556 [20])
Serpent's Hold (3033 3352 [15])
44. *Tailoring*:
Trinsic (1980 2831 [15])
45. *Taste Identification*:
Moonglow (4685 1408 [0])
Magincia (3703 2247 [21])
Britain (1470 1595 [21])
46. *Tinkering*:
Trinsic (1845 2676 [1])
Britain (1424 1657 [10])
47. *Tracking*:
Minok (2474 426 [15])
Jhelom (1356 3707 [1])
Trinsic (1938 2738 [11])
Serpent's Hold (3051 3403 [15])
48. *Veterinary*:
Yew (610 825 [0])
Skara Brae (738 2347 [0])
Wind (5312 36 [41])
49. *Wrestling*:
Minok (2474 426 [15])
Jhelom (1356 3707 [1])
Trinsic (1938 2738 [11])
Britain (1576 1556 [20])
Serpent's Hold (3033 3352 [15])
Serpent's Hold (3051 3403 [15])

Свои координаты и координаты торговцев можно посмотреть на специальной карте, однако о том, как ей пользоваться, в следующем выпуске. Ну а пока подключаемся к нам. Просто зайдите на www.uo.net.ua, посмотрите условия подключения, и вперед, за приложениями.

Knights of Honor

Андрей М. aka SCRATCH scratch385@mail.ru

Думаю, все согласится, что на данный момент игра от Firefly Studios под названием Stronghold является самой лучшей стратегией, посвященной строительству и развитию средневекового замка. Игра, на первый взгляд, не очень-то примечательная, стала настоящим открытием для многих геймеров всего мира. Вышедшее позже дополнение только

Total War, только без разделения на провинции — исключительно города да поселения, плюс разнообразные топографические объекты ака леса, озера, реки, горы и т.д. Именно в этом режиме мы будем вести свою политику, так или иначе взаимодействуя с остальными правителями. По словам разработчиков, в игре имеется огромное множество разнообразных политических и шпионских уловок, начиная от банального шпионажа и подкупа, заканчивая продвинутой дипломатией, когда можно будет не только объявлять войну и договариваться о мире, но и страивать врагов между собой и т.д. Кстати, простор для наших действий довольно велик — политическая карта охватывает всю Европу плюс небольшую часть Азии (иначе куда снаряжать свои крестовые походы).

Ну а собственно, во втором режиме мы будем отстраивать нашу крепость, развивать города и, собственно, воевать. Естественно, нам обещано огромное количество разнообразных построек и около сорока видов боевых единиц. В принципе, этот режим игры практически идентичен Stronghold'у: отстраиваем замок, стены, рвы и прочие защитительные сооружения; строим дома, таверны, оружейни, рынки; тренируем войско.



утвердило позиции этого творения. Утверждено, надого, но отнюдь не новеичо.

И теперь, судя по всему, близится момент, когда Stronghold обретет достойного конкурента. Имя ему **Knights of Honor**. Эта игра была не так давно анонсирована компанией Black Sea Studios и представляет собой, как говорят сами разработчики, симулятор средневековой державы.

Как вы уже поняли, действие будет происходить в средневековье. Нам придется выступить в роли монарха одной из держав, а цель состоит в том, чтобы покорить нерадивых соседей и достичь процветания своей страны. Добившись этого мы будем самыми различными способами, хотя давайте обо всем по порядку.

Сюжет. О нем можно говорить много, но надо ли? У нас ведь тут не РПГ, а стратегия, причем, судя по всему историческая. Так что о сюжете очень расхляпаться, думаю, не стоит, в период средневековья сюжетных звязок много наберется — от чумы до крестовых походов. Главное, чтобы исполнение не падало, и играть было интересно. Так что давайте поговорим об игровом процессе.

Итак, нам предлагают два режима. В первом режиме мы будем управлять страной, городами, вести нашу политику. Итог, у нас есть карта, которую мы могли лицезреть в серии



В принципе все очень похоже, но есть одно knock. Как вы, наверное, помните, в Stronghold'e все ресурсы и товары добывались и производились на месте. Здесь же все по-другому: в определенных селениях и городах добываются разные ресурсы, собираются налоги, затем все это свозится в замок местного феодала, где и производится дальнейшая

Разработчик: Black Sea Studios
Издатель: Sunflowers Entertainment
Жанр: RTS

Дата выхода: второй квартал 2004 года
Системные требования: не объявлены

их обработка. Так что вполне можно будет заставить противника садиться, просто-напросто отрезав ему пути доставки ресурсов или захватив ключевые поселения. Всего, кстати, ресурсов и товаров обещано три группы — основные (золото, дерево, пища и т.д.), редкие и экзотические. Так что есть надежда на развитую торговлю.

Ну а теперь, поговорим о военном аспекте игры. Итог, в общем виде ведение военных действий будет схоже с тем, что мы видели в серии Total War и Europa Universalis — формируем армию в городе и отправляем по карте к пункту назначения. Во главе любой армии будет стоять герой, он же рыцарь, аналог генералов в Total War. Как заверяют раз-



работчики, всего рыцарей будет около 200, и у каждого своя тактика боя. Звучит заманчиво, но мне чего-то не очень в это верится... Хотя ладно. Ну и как обычно, каждый юнит, как и герой, будет набирать опыт и становиться все круче и сильнее.

Следует сказать несколько слов об одной из отличительных особенностей игры. Итог, нам никто не позволит просто наштамповать войска и отправить их за тридевять земель. Нашу армию обязательно надо будет снарядить провизией и всем, чем попадется, иначе бравые воики разбредутся по окрестным селам воровать картошку да гоняться за местными бабами. Так что готовьтесь к тому, что для нормальной битвы придется разбивать лапчатный лагерь и т.д. Особого внимания в этом плане, по заверению разработчиков, заслуживают осады замков, которые обещают быть самой увлекательной частью игры. Будем надеяться, что это действительно так.

Теперь немного о графике. В принципе, в этом плане игра не может похвастаться чем-нибудь выдающимся, но одного взгляда на скриншоты достаточно, чтобы убедиться в том, что графика в игре более чем хороша. Замки, строения, юниты прорисованы очень тщательно и, можно сказать, с любовью. Леса, водопады, города, свечения тоже смотрятся на глаз с плюсом. Думаю, в движении это все будет выглядеть очень даже ничего.

Одним словом, есть надежда, что Black Sea Studios выполнит все свои обещания, и мы получим все то, на что надеемся.

BATTLE RACE 3D

Спецгент PEPEL rm_pepel@rambler.ru

Здравствуй, геймер! Скажи мне, геймер, любил ли ты аркады? О! Визу знакомый огонек в плазах у фанатов GTA, «Мидной Клабу», «Ховер Эйс» и прочих представителей этого жанра. Поведай мне, геймер, интересуешься ли ты информацией о новинках столь любимого тобой жанра? Да? Тогда ты должен

Могу смело утверждать, что в демке все обещания разработчиков более-менее реализованы. Итак, в демке мы сможем посетить всего одну планету с несколькими трассами. Также нам представили один ховер и немного оружия. Очевидно, что нас не обманули



знать, что в конце января следующего года (это если «выход на золото» не перенесут, ибо где-то с месяц назад датой релиза был конец ноября) локализация довольно-таки неплохой аркады **Battle Race 3D** выйдет у нас под названием «Максимальное ускорение».

Графика и все такое

Ну что ж, графика все-таки разработчиком удалась ☺. Давай, что ли, рассмотрим уровни, на которых мы будем превращать врагов в кучку дымящегося металлолома. Всего нам предстоит посетить 4 планеты, абсолютно различные не только по рельефу и ландшафту, но и по гравитации, погодным эффектам, физике. С планетами связана одна особенность, отличающая BR от других игр подобного рода. Здесь каждая планетка будет покрыта не сплошным ковром только одного типа местности (одна большая пустыня, один большой лес или город, а то и вовсе сплошные горы), а совместит в себе все возможные элементы ландшафта, хотя и с преобладанием какого-то. Как обычно, по словам девелоперов, спецэффекты, погодные эффекты и прочая, и прочая окажутся таковыми, что все упадет и не поднимется ☹. Но с помощью разных подостей и даже одного убийства охранного компьютера ☹, я достал демо-версию BR...



писывать все красоты — поживем, увидим, что нас ожидает в оригинальной версии.

А где твой ховеркрафт, а?

Итак, ховеры будут, как же без них? Все их собираются сделать более лятношными (в демке есть раздел о технике, где говорится, что на данный момент полностью готовы и протестированы только девять). Каждый драчунок будет иметь собственные характеристики, такие как скорость, торможение, силовой щит, броня, количество слотов

Разработчик/издатель: BlackStar Interactive

Издатели в странах СНГ: «Интенси» и «Медиа Сервис 2000»

Жанр: аркада

Дата выхода: 24 января 2004 года

Минимальные предполагаемые системные требования: Pentium 3 с частотой 1.7 ГГц, GeForce 2 64 Мб

Мультиплеер: куда уж без него?

под оружие. К тому же, для каждого типа местности оптимально лишь определенная железка. Не только из-за рельефа, но и из-за физики и гравитации. К примеру, полет по каменным ущельям с низкой гравитацией на тяжело вооруженной летающей ракетной крепости или по лабиринту городских зданий на сверхскоростном ховере при нулевой силе тяжести является довольно изощренным видом мазохистской смерти ☹.



Также нам обещают фишку, частично реализованную в демке, — это эффекты от контакта с внешним миром. То есть, если ховер на полной скорости заденет пазл дна ущелья, то его начнет колбасить не по-детски, что чревато не только потерей щита, брони, пары «стволов», но еще и управления. А это, в свою очередь, обязательно приведет вас на встречу с другим ховером или, что намного хуже, со строениями на трассе.

Еще одна фишка — турбоускорение. Я надеюсь, что его ни в коем случае не уберут из полной версии. Нажимаете вы кнопку и тут... активизируется турбодвижок, и вы летите со скоростью света, все вокруг сливается в сплошной поток... Повороты или соперников при этом очень трудно углядеть. Но я думаю, поиграть стоит лишь ради того, чтобы протестировать ходы разок на ТАКОЙ скорости.

«Бэтл Рэйс» — это звучит гордо!

Впрочем, как и человек ☹. Звуки в этой игре на уровне. Все, что должно быть так или иначе озвучено, — озвучено. Тут вам и рык мотора, и какафония выстрелов, и звуки окружающей среды... Музыки в демке я не нашел...

Ждем? Ждем!

Что ж, можно смело предполагать, что игра выйдет супер. Поэтому всем любителям аркад, крутых ховеров и эффектных перестрелок на умопомрачительных скоростях ждать в обязательном порядке ☹.

Mikporta

ARMED AND DANGEROUS

Разработчик: Planet Moon Studios**Издатель:** LucasArts Entertainment**Жанр:** экшен от 3-го лица**Системные требования:**

✓ **минимальные:** Pentium 3 1 ГГц, 256 МБ памяти, 3D-ускоритель с 32 МБ памяти, 4,3 Гб на винчестере;

✓ **рекомендуемые:** Pentium 4 1,5 ГГц, 512 МБ памяти, 3D-ускоритель с 64 МБ памяти

Вся правда о Кертисе

Скажу вам честно, я не особая любительница компьютерных игр, более того, в последние несколько лет эти самые игры начали меня потихоньку доставать. Ну, представьте, стандартная ситуация — вечер, сижу я дома, смотрю любимый фильм или слушаю музыку, или читаю, в общем, отдыхаю, и собираюсь предаться праздности и безделью на пару дней. И тут звонок. Как говорит Кертис: «Лучший звонок — это звонок в дверь!». И постоянно следует этому правилу, причем на часы не смотрит. Заявиться в гости он может и в семь утра, и в двенадцать ночи. Прием нет, чтобы там цветы принести или бутылку пива, на худой конец. Принесит с собой он только себя и очередную компьютерную игру. И каждый раз, происходит примерно одинаковая сцена, в лицах:

- Слушай, Микпорта, у меня запарка на работе...
- У меня тоже.
- Так ты ведь не работаешь!
- Ага, чем ты занимаешься, можно назвать работой?
- Нет, ну серьезно, помоги. В последний раз!
- Точно в последний?
- Ты ведь знаешь, я никогда не обманываю!



— Конечно... Что на этот раз? Будем спасать мир или рушить его?

— Какая разница? Я просто не успеваю физически, давай, ты за пару дней пройдишь игрушку, потом мне все расскажешь, скриншоты снимешь, а я статью накатаю?

— Эх... Но, запомни, это последний раз!

— Честно-честно. Хочешь, поделюсь?

— Потом... Если захочешь...

Не буду раскрывать производственные тайны и говорить, какие игры проходили и описывал Кертис, а какие он описывал; довольствуюсь моими объяснениями, это не имеет значения. Сам у него спросите. Но в этот раз мое терпение лопнуло и, получив очередную игру, я решила попробовать написать статью — в конце концов, все равно играю, так, может, еще и денег заработаю? Чем я хуже Кертиса? Хм... Судя по отражению в зеркале, кстати, значительно лучше.

Паденко, это была присказка, пора бы и сказку сказывать...

Сказ о Львиных Сердцах

Во все времена, во всех мирах существуют жестокие злодеи и благородные разбойники. Злодеи, мы, как правило, уничтожаем, а за разбойников играем. Интересно, что из мальчишек в детстве не мечтали побродить по Шервуду в компании славного Робин Гуда (а лучше — в компании, лучше самому быть Роббином? Лично я хоть и не парень, но мечтаю). И вот, пусть и не совсем так, как хотелось, моя мечта сбылась. Разрешите вам представить — благороднейшие из благородных и наиразбойничейшие из разбойников — Львиные Сердца. Прошу любить и жаловать.

Давайте, парни, знакомиться, меня зовут Roman, Рома по-нашему, я предводитель Львиных Сердец и, как вы можете заметить, человек. В детстве я пересмотрелся фильмом про ковбоев, поэтому повязал себе на лицо шейный платок и не снимаю его. Даже когда ем или пью — буррито отбихоту. Основной вид моей деятельности — это благородный бандитизм и разбой на больших дорогах. В общем, как завещал великий Ленин, занимаемся экспроприацией у экспроприаторов. Естественно, что сам бы я с такой задачей не справился, но, к счастью, у меня имеются верные соратники. Вот этот здоровяк — помещик Железного Дровосека и Z, постоянно появляющийся чаек, зовется Q1-11. Для

другой просто, Кыя, для врагов Стальной Мститель. Крыса со звездой во лбу — это наш мастер-партехник Джонси. Он немного сдвинулся на почве подправного дела, так что не рекомендую прилащать его в гости. Разве что вам надоеда ваша квар-

тира или соседи. Ну, а этот мерзкий и ужасно вонючий слепо-глухо-тупой карлик на самом деле великий провидец и ученый Рек-



сус. Некоторое время назад он попытался выйти из замка сквозь стену, в чем преуспел, но теперь страдает потерей памяти и совести. Хотя сам он от этого, кажется, не страдает — страдают все, кто имеет счастье с ним обитать (обычно мы).

Итак, парни, мир, в который вы попали, зовется Миллала, и расположен он на самых задворках Вселенной. Гляньте за окно — что вы видите? Пасторальный пейзаж, овечки пасутся, свиньи с луками раскисывают, замок на пригорке стоит. Ага, со злобным королем-хрюпопийцей, ясное дело. В общем, типичное средневековье. А теперь гляньте на небо — нет, это не драконы, это дирижабли летают. А во всем голем потопол, их на ближайшей фабрике строят. Кстати, луки — оружие, конечно, клевое, но более технически продвинутые люди (и не люди) нашего королевства предпочитают автоматы, снайперские винтовки, спаренные пулеметы и гранаты.

Вам уже доводилось бывать в подобном мире? Кто сказал «Арканум»?

Непохоже... Ну, разве что самую масть. С милгой у нас не сложилось, элестричество не водится, зато по средствам уничтожения ближних и дальних мы многим фору дадим.

Итак, история наша начнется в один прекрасный момент, когда в мою голову пришла очередная гениальная (или, по словам Джонси) тупая и самосудийственная идея. Ну, надоело мне шариться по дорогам нашего царства-государства и отбирать у богатых деньги, чтобы отдать их бедным (ну, что останется отдавать?). Захотелось сотворить что-то этакое, эпохальное. Ну, там первую электростанцию построить, продовольственную реформу устроить или... или король свергнуть. А что, революция занятие очень приятное и, главное, прибыльное — в сокровищнице чего только нет... Тем более, что король — год, тиран, самодур и

законченный крестин... Хотя нет, крестин — это его сынок. В общем, какая разница — довели они нашу землю-матушку заводами своими до полного истощения и бесплод-



ности. Люди стонут и ждут героя, а герой идет. Вы слышите нашу поступь? Кто не спрется — мы не виноваты!

Сказ о смехе...

Где-то в начале года наблюдала, как Кертис играл в «Постал 2». Играл, нужно заметить, с диким хохотом, пугая любимую кошку и бабушек-соседей. Нет, возможно, отрубать людям головы, поливать бензином и сжигать, пм, мочиться на всех подряд, это смешно. Во всяком случае, для человека, страдающего всеми известными науке (и тремя неизвестными) психическими расстройствами, но мне такой юмор не понятен. Ну ладно, чего еще можно ожидать от человека, считающего «Фреда Крюгера» детской комедией, с детства тренировавшего ребенка к нелегкой жизни путем аритмичных ударов колюсь о стену гаража и покрашившего мою кашку в зеленый цвет? Но, похоже, большинство разработчиков rozdelyaют его нездоровые пристрастия и упорно не хотят выпускать смешных игр. Кровавых и безумных, тупых и унылых — сколько угодно, а смешных... По пальцам одной ноги пересчитать можно. И тут компания Planet Moon Studios заявляет, что готовит к выпуску ураганно смешной и полностью безбашенный экшен от третьего лица под кодовым названием *Armed&Dangerous* — «Вооруженные и Опасные», типа Ну, как не поиграть в такую игру? Даже если бы Кертис не завалился ко мне посреди ночи с диким и очередными жалобами на вечную занятость (читай — походы в бильярд и кино с Sonechka и ночные клубы с Glukkom), я все равно бы ее купила. Интересно все-таки, что нам такого смешного нам хотят предложить.

Как так говорят? Встречают по одежке, а выворачивают без нее? Ну что ж, смитрим вступительный ролик. Первое, что просто бросается в глаза — его отвратительное качество. Что это, блин, за VHS такой? Кто их так безбожно ужал, что это за набор кадровых??? И это называется видео? Парни, а вы вообще ролики из других игр смотрите? Да за такое руки отрубить нужно и засовывать их туда, откуда они у вас выросли!

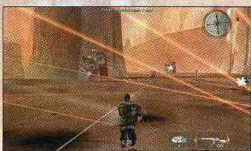
Ладно, эмоция откладываем на полку, рядом с вырванными Кертисом зубами моей кошки. Мы, дети экранных копий, выдали варианты и похуже. Итак, что тут у нас — троє героев лихого и необычного вида идут сквозь снег. Духи, симпатичный, а внутри... Внутри четвертый герой, корлик Рексус —

совсем слепой и жутко вонючий. Вот тут, я первый раз улыбнулся. Насмело так, боясь спугнуть призрачную тень надежды, забравшейся в глубине измученного «тупым мочиловом» мозга.

А дальше улыбаться я перестала, ибо начала смеяться — замершие собаки — это нечто! Особенно то, что замерзла в воздухе... Гринписовы и сабачники могут смело подавать на разработчиков в суд и обвинять их в жестокости, переходящей в глубоко циничный садизм, но я предпочитаю кошке, поэтому сцена меня повеселила.

«Он очень хорошо видит, поэтому все называют его Орлиный Глаз!» Да, это нечто... Пересказывать шуточки и ролики бесполезно, любой пересказ меркнет перед тем, что вы увидите и услышите на экранах. О, это да! Некоторые перлы достойны быть записаны в заповесть скрижали компьютерного юмора. Причем, что интересно, шуточник в игре не простые, а со скрытым смыслом и иронией. По сути, это стеб. Высококачественный стеб над фильмами и играми. Стеб над штампами, причем стеб очень высокого уровня, не скатывающийся в столь модный нынче «сортирный юмор». Бравол Брависсимо!

По сути дела, для чего служат ролики в большинстве игр? Чтобы, взяв нас желез-



ной дланью за адовою яблочко, чтобы по сюжетным релсам от точки А к точке THE END. Все. Встречаются, конечно, и исключения, но очень редко, причем, как это ни грустно сознавать, больше они свойственны играм приставочным.

В A&D ролики — нечто большее. Это (несмотря на их ужасное качество) самостоятельное и самодостаточное произведение искусства. Это море идей и стеба, достойных перенесения на большой экран. Это явный претендент на номинацию «Лучшие видеоролики года». Это то, за что игру нельзя не полюбить, несмотря на все недостатки. По сути — это, главное, на чем сосредоточили свой талант разработчики.

Сказ о процессе

Так, хватит восхвалений и од, восторженных рукопожатиях сложим на полку [ага, с эмоциями и зубом кошки] и сосредоточимся на главном. Как говорит Кертис: «В игре, как и в постели, главное — процесс. Что ж, не могу не согласиться с признанным специалистом. Так что переходим к сладкому, так сказать.

Что тут для нас придумали разработчики? Честно говоря, первые миссии вызвали у меня смешанное чувство — с одной стороны, огромное количество противников, лишенных даже зачатков интеллекта и совести, имеющих дурную привычку появляться из воздуха у тебя за спиной, с другой — довольно ненапряжные аркадный геймплей — знай себе, беги и стреляй. И двое таких нелюбимых бегут и стреляют. Из противников дождем сыплются аптечки и патроны. Прикол, правда, полюбоваться пейзажами не уда-



ется — времени на это просто нет. Мы стреляем, стреляем, стреляем... Вот только с оружием не очень сложилось — вначале нам дается только винтовка с бесконечным количеством патронов, которая, благодаря потрясающей скорости перезарядки, подходит разве что для охоты на обуреваемых черепаш. Спасает только огромное количество ярко взрывающихся бочек и мины-липучки, расщепляющиеся в противников простым нажатием правой клавиши мыши. Потом, в ближайшем магазине, мы получаем второе (и основное в игре) оружие уничтожения — автомат. Готовьтесь, в большинстве миссий вам придется рассчитывать именно на него. Остальное оружие, как правило, можно тоже взять (абсолютно зааром) в магазине, где, кроме всего прочего, наши герои поправляют себе здоровье, запасаются боеприпасами и сохраняются. Да, автоматическое сохранение происходит именно в магазинах — если, дожив до этой фразы, вы начнете рвать журнал на клочки с воплями «Проклятые консоллы!», то слышу вас успокоить — быстрое сохранение работает в любой момент игры, так что напрягаться, устраивая спринтерские забеги от магазина к магазину, не придется ☺.

В общем, первые впечатления — ненапряжно, достаточно красиво и абсолютно безбашенно. Глядя на количество врагов, «Серьезный Сэм» отходит в сторону и нера-



но сосет «Чупа-чупс», восстанавливая гибнущие миллионы нервные клетки.

Эх, видели бы вы, как в лонике бегот противники, к которым прилипла мина-ли-

пуща, или презентованная добрым Джонси связка динамита. Как враги, вместе с бочками, взлетают в воздух, оставляя за собой огненный след, подобно новогодним

ков стрелять не в вас, а друг в друга, еще что-то, что я просто не упоминаю, а также пушки и турели, встречающиеся по дороге. В общем, ассортимент средств для площади и колбасны не то чтобы огромный, но не плохой.

К сожалению, все описанное мной, — это именно первое впечатление. По которому встречаются, а дальше идет быстрого знакомства, после которого быт морды.

Игра жутко однообразна! Дойди до следующей локации, выйди с этой локации, а по пути спаси крестьян, спаси Рексуса, уничтожь вражеский завод, а по пути спаси крестьян, найди девочку, уничтожь дома с врагами и снова спаси тупых крестьян. Правда, что радует, спасение сделано с юмором — крестьяне, как привязанные болванчики, вползают за нами по горам и ухабам под огнем вражеских пулеметов и пушек и смиренно ждут, пока их доставят домой. Совсем как Кертис, которого заботливый Gluck доставлял домой с прошлого Нового года, перебравшись через все попавшиеся на пути заборы.

Ну, а чтобы разнообразить впечатления, разработчики каждые три миссии предла-

Но, увы и ах, таких находок в игре не много, а в большинстве своем нам предстоит тупо и безыдейно носиться по уровням с автоматом. Либо в одиночку, либо с двумя друзьями, управлять которыми можно только с помощью трех команд: «Охранять меня», «Защищать периметр» и «Вернуться ко мне». Честно говоря, особого смысла в напарниках (кроме того, что-



фейерверками! Как взрываются дома! О! Яркое. Очень ярко и красочно.

Отдельного описания заслуживает и оружие — оно под стать сумасшедшему стилю игры — кроме уже упомянутых винтовки и автомата нам придется пользоваться *снотворной винтовкой* (ничего особенного, честно говоря), *ракетницей*, стреляющей четырьмя самонаводящимися ракетами за раз (очень убойная штука, только ракеты имеют привычку лететь не туда, куда вы хотите их направить, а туда, куда им летится), *духовая труба*, стреляющая, хм... бомбами? Тоже весьма убойная штукация. И, наконец, *тиг сезона*, наш выбор и медаль «За оригинальность» — *пушка, стреляющая акулами*! Ага, примите, стреляете вы в толпу врагов, и вот к ним несется плавник. Под землей не сдается. Враги начинают паниковать, отступать, и тут — хам, взбывая пасть хватает их и проглатывает. Одного, второго, третьего — сколько есть. Причем, неровности почвы ее не трогают — и на горку всплывет, и в овражке спустится. Очень весело, хотя и не слишком эффективно — медленно все-таки это акула плавает, пока будете любоваться ее роботом, вас нафорируют свинцом и стрелями по самое «не бойся».

Кстати, небольшой хит — чем стреляем, то и кушаем. В смысле, какими оружием убиваем противника, патроны такого типа из них и вываливаются — к сожалению, не так много, как мы хотим, но иначе это было бы форменным читом ☹.



Ну, а кроме того, есть еще несколько видов средств уничтожения — *мини-черная дыра*, затягивающая врагов, *мина*, переворачивающая землю (в самом буквальном смысле), *бомба*, заставляющая противни-



гают нам еще одну развлекалку — *защити дерево* от вражеской армии.

Имеем — спаренный пулемет с пушкой — одно штука. Роба, в роли стрелка — один штука. Враги — несметное количество и стена, которую нужно защитить. В принципе, весело — поливаем врага свинцом до слез, чтобы через стену не перебралось больше определенного количества врагов. Противники идут толпами и так же толпами гибнут, ложась, как колыса под серпом жнеца. Правда, через некоторое время приходит понимание того, что сбить врагов со стен не обязательно — все равно критическое их количество не переберется на нашу сторону — главное стрелять по тем, кто стреляет по нам. Иначе убьют, и даже появляющиеся бонусы, в виде отпечек или ускорения скорострельности пушки не спасут. Через несколько игр развлеклка с защитой превращается в рутину, а потом начинает вызывать стон, зубовой скрежет и закатывание глаз.

Нет, есть в игре очень яркие уровни (особенно ближе к концу). Есть. Ничего не скажу — полеты на реактивном ронце — это нечто. Очень круто. И расстрел вражеских дирижаблей приколел. А бонусный уровень, на котором нужно просто выпить пять минут — вообще безумие какое-то!



они весьма колоритные фигуры и рулят в роликах) я не вижу. Особенно учитывая их тупую привычку лезть под пули и умирать, как мухи на Северном полюсе. К счастью, со смертью напарников игра не заканчивается (хвала небесам!), и после прохождения уровня они мистическим образом воскресают.

Что я еще забыла сказать? Графика? Ну, не супер, честно скажу, но весьма приятно. Музыка? Так себе. Не запоминающаяся.

Ах, да, ищите и собирайте бонусы — они вам откроют доступ к читам, новым уровням сложности и всяким приколам, типа больших голов. Впрочем, все чить можно найти и в Интернете ☹.

Расскаю о процессе я хочу закончить очередной цитатой из Кертиса: «Конечно, немного однообразно, но приятно» ☹.

В общем-то да, приятно. Если не слишком часто ☹. В смысле, не думаю, что игру можно пройти на одном дыхании, без перерыва — надоеет. Но стоит некоторое время не поиграть, как в душе начинает разгораться робкий огонек желания, способный превратиться в жостер страсти.

Последний сказ.

«Первый опыт всегда болезненный, но необходимый».

Ага, из Кертиса ☹.

В общем, что тут можно сказать? Игра получилась очень противоречивая: с одной стороны великолепный юмор, с другой — несколько однообразный геймплей с редкими проблемками. То, что могло стать настоящим шедевром, стараниями разработчиков превратилось в довольно среднюю игру с вкраплениями ярких находок. Эдакий полудрагоценный камень, которому никогда не стать самоородком.

Впрочем, не все потеряно. Надеемся, что разработчики учтут все свои ошибки, изучат матчасть и выпустят продолжение. Которое обязательно окажется бомбой.

Стоит ли играть? Несомненно. Как минимум, чтобы насладиться роликми.

Получите ли вы удовольствие?

«Расслабляе. Раньше или позже ты научишься извлекать из этого максимум удовольствия» ☹.

Я извлеку. Теперь очередь до вами.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf werewolf_31@mail.ru

Разработчик/издатель: Electronic Arts

Жанр: аркадные гонки

Системные требования:

✓ **минимальные:** P3-700, 128 МБ ОЗУ,
32 МБ видео;

✓ **рекомендуемые:** P4-1400, 512 МБ
ОЗУ, 64 МБ видео

Жив ли король?

Все многочисленные любители жанра автоаркад и еще более многочисленная армия почитателей серии NFS с нетерпением

Король жив!

И очень даже неплохо себя чувствует, установившись при этом, как и в старые добрые времена, новые стандарты качества, на которые в ближайший год будут равняться десятки иных игр этого жанра. Что ж, новоявленный король, теперь надо отвечать за бозор ☹.

Как водится, начну я от печки, роль которой в автоаркадах выполняет вступительный ралик, который зоркому геймерскому глазу и острому уху ☹ может много чего поведать об игре. Видео начинается с короткой в американо-канском духе морализаторской лекции некоего гангика по имени Марк Дивелос, который ездит в американском же кузовном чемпионате Touring Atlantic Series, и насколько мне помнится, занимает там не последнее место. Приятно, что EA пригласили профессионального автогонщика в качестве консультанта для игры. Марк помогает команде разработчиков, и судя по результату, вышло это у него неплохо, так как многие нюансы оказались учтены, но об этом позже. Так вот, господин Дивелос рассказывает нам, что крут немерено и просто молния на трассе, но когда



он выезжает на улицы города на своем личном авто, он сам законопослушность и осторожность ☹, ну и прочий бред в таком духе. Короче, подводя жирную черту в своем монологе, Марк говорит примерно следующее: «Если вы действительно хотите утилит «жаду скорости», играйте в NFS Underground». Ну в этом вопросе мы и без него разберемся, тоже мне авторитет назвали, вот если бы непревзойденный Шумхер-старший сказал такое ☹... Далее мы можем наблюдать сам ралик. Он выполнен в том же стиле, что и заставки конкурентов, но как всегда у EA, со своей изюминкой: на наших глазах серийная Mitsubishi Eclipse со своего места делает тюнинг ☹ и превращается в агрессивного вида street fighter. Кстати, немаловажная деталь — игра создана на движке, который EA разработали для Underground'a с нуля.

Ну вот мы и добрались до заветного главного меню. Под ритмично-монотонные звуки, издаваемые чернотелыми реперами, создаем свой **профиль**, и вперед, покорять город и доказывать всем, что ты не случайный встречный-поперечный, а новый король ночных заездов, правда, еще не королевичный ☹. После создания профиля появ-

ляется **список игровых режимов**, их не слишком много, всего два. Начнем, пожалуй, с того, чье гордое название, как манит, притягивает взгляд — **Underground**. Думается, не сложно догадаться, что это и есть основной режим игры, аналог карьеры, кампании и т.д.

Приятная тенденция наблюдается: последнее время в стане автоаркад/симуляторов. Помимо повального увлечения уличными гонками, игры этого жанра начинают переходить на иной качественный уровень, оброста, казалося бы, такими несвойственными им фишками, как сюжет и относительная и эфемерная, но все-таки свобода действий. К счастью, эти новшества не идут во вред, и свидетельствует о том, что авто-симуляторы/аркады — не тупиковая ветвь игровой эволюции. NFS: Underground — не исключение, но лишь подтверждение тому, что развитие продолжается, и не считайте крамолу, то я считаю, что в сторону, если можно так выразиться, автомобильных RPG, особенно это касается, Underground'a, давайте объясню почему.

Король восходит на трон

Или из Underground'a в янги. Первый заезд является обязательным, как и победа в нем, необходимая для того, чтобы доказать тусовке street-rose'ов, что есть порок в ваших пороках. После успешного заезда начинается самое интересное: милос заезда по имени Саманта вводит вас в курс дела, что к чему, как и почем. В начале игры у вас в кармане \$10 000 и уйма энтузиазма. Что ж, пора



выбирать колеса. И тут нас ждет первый солидный сюрприз. Я наблюдал за реакцией приятеля, который в надежде покатаются на Porsche или Aston Martin, обнаружил, какие есть можно выбрать ☹. Видели бы вы его лицо, когда вместо ожидаемых спортивных монстров, он увидел такие себе обычные Peugeot 206,

Honda Civic, Volkswagen Golf, ну и т.д. Причем даже не различные модели класса WRC, а самые обычные машины, которые можно встретить в больших количествах на улицах лю-

бных городов. Что и говорит, EA-Games сделали рискованный шаг, но как говорится, кто не рискует, тот не пьет шампанского. Всего же по ходу игры станут доступными двадцать машин, кроме вышеперечисленных, это различные модели от Mazda, Mitsubishi, Toyota, Nissan, Ford, Dodge, Acura, Hyundai. Причем на самую дорожную из них в реальности цена не превышает \$35 000 — просто копеечки, по сравнению со стоимостью большинства машин из прошлых частей.



бого города. Что и говорит, EA-Games сделали рискованный шаг, но как говорится, кто не рискует, тот не пьет шампанского. Всего же по ходу игры станут доступными двадцать машин, кроме вышеперечисленных, это различные модели от Mazda, Mitsubishi, Toyota, Nissan, Ford, Dodge, Acura, Hyundai. Причем на самую дорожную из них в реальности цена не превышает \$35 000 — просто копеечки, по сравнению со стоимостью большинства машин из прошлых частей.

Но не пугайтесь, ничего страшного в этом нет, и скорости за триста ватт (гарантированы благодаря тунингу... Да, именно посредством бескомпромиссного тунинга вы превратите свое авто из безобидного серийного кролика в агрессивного вида гоночный болид. Для этого вам надо улучшить три параметра машины: **акселерация, максимальная скорость и управляемость.**

На тунинге необходимо сделать особый акцент. Так как возможности по изменению кода внешнего вида, так и внутреннего оснащения машин просто беспрецедентные. Ассортимент параметров, подлежащих улучшению, просто поражает воображение, и когда первый раз сталкиваешься со всем этим великолепием, глаза просто разбегаются. Итак, у вас имеются абсолютно реальные шансы создать совершенно уникальный внешний облик авто. И снова-таки Саманта вводит вас в курс дела. Попробую перечислить доступные для апгрейда узлы и детали. Из внешних это **бамперы, боковые юбки, спойлеры, капоты, верхние обтекатели, диски колес, разнообразные фары, передние и задние, тонировка для стекол, выхлопные трубы.** Можно даже для пущей красоты поставить неоновые лампы разных цветов на диодные машины и получить весьма красивую подсветку снизу по периметру авто. Возможности по раскраске машин тоже поражают воображение, кроме, естественно, кузова, можно раскрасить все, что душа пожелает, от выхлопной трубы до дисков, от спойлера до тормозных колодок! Я не преувеличиваю, это действительно так. К тому же машину можно обклеить разнообразными наклейками и логотипами, для красоты и для того, чтобы очки вашей репутации и стиля росли, что позволит открывать для оди-

нальных заездов новые трассы и направления. Впечатляет? А это еще не все.

Впрочем, все вышеперечисленные фишки имеют больше эстетический, чем практический характер. Теперь посмотрим, что можно сделать непосредственно с железом, которое улучшит тактические технические данные ваших колес. Все апгрейды трех уровней открываются по мере прохождения игры, плюс существуют уникальные апгрейды, которые можно заработать, выполняя некоторые задания. Есть возможность улучшить многие узлы, например, выхлопную систему, что повлияет на мощность мотора. Апгрейд коробки передач позволяет достичь того же результата. Поменяв резину, вы существенно улучшите сцепление с дорогой, а следовательно, и управляемость. Улучшив топливную систему, вы добавите мощности двигателю. Установка хорошего турбонагнетателя существенно повысит и максимальную скорость, и акселерацию. Проапгрейд тормозную систему, под-



веску и установив легкосплавные детали кузова, вы повысите управляемость и улучшите скоростные характеристики. Ну а нитроускоритель позволит не надолго, но серьезно ускориться. Вот, пожалуй, и все, что касается тунинга. Поехали дальше.

На чем мы будем ездить, известно, теперь надо узнать как. Итак, по очереди обо всех режимах Underground. Первый называется **Круг**, происходит по закольцованной трассе, с одним или тремя противниками. Это классический и банальный режим, уже ставший традиционным для автогонок, впрочем, как и следующий режим, — **Гонки на вылет.** В классическом варианте это четыре гонщика, три круга. Тот, кто приходит последним в конце очередного круга, вылетает из гонки, и так, пока не останется один, прямо как Горец @. Режим **Спринта** бывает двух видов.

Соревнуясь с соперниками, надо первым добраться из точки А в точку В или же, во втором варианте успеть, доехать за определенное время в необходимое место. Обычно в месте назначения вас кто-то ждет и награждает какой-нибудь полезной железкой.

Два следующих режима являются в некотором роде ноу-хау, и о них поговорим. **Звезд** под названием **Дрифт** проводится по небольшой широкой и закольцованной трассе, со скользким покрытием. Ваша цель — зарабатывая различными пируэтными и заносами очки, удивлять зрителей. Сек-



рет **Дрифта** прост: чем выше скорость и угол заноса (для которого, кстати, есть специальный датчик), тем больше очков вы начисляете. Мне безумно понравился режим **Дрег-рейсинг** — гонка по прямой, классно сделано.

Основной задачей, как всегда, является пересечение финишной черты первым, но средства достижения отличаются кардинально. Так как передачи переключаются исключительно вручную, основной прибор — это тахометр, он и занимает левую часть экрана. (Повное — не зевая вперед переключать скорости, иначе можно взорвать движок, в самом прямом смысле слова.)

Во всех вышеперечисленных режимах игры периодически проводятся **турниры**, не больше трех-четырех заездов.

Еще одно фишка — в игре нет второго места, для продвижения вперед нужна только победа. А достижение оно бывает достаточно тяжелым заданием, даже на легком уровне сложности. К слову сказать, сложностей всего три: **легкая, средняя и тяжелая.** Выбирать уровень можно непосредственно перед заездом, и чем выше сложность,



тем больше денег в награду вы получите. Денегу, естественно, можно и нужно тратить на апгрейды и машины. Причем при покупке другого авто все установленные апгрейды переносятся на нее — удобно, ничего не скопеешь, да и финансы экономятся.

Как я уже говорил, цель игры — стать первым. В меню Underground'a существуют **таблицы рейтингов** по каждому из



игровых режимов. Для прохождения игры вам необходимо завоевать первое место в каждом из них. Помимо этого, есть еще одна приятная фишка чисто поощительного характера: время от времени в восхищении от ваших успехов автомобильные журналы будут помещать ваше авто на обложку номера. Мелочь, а приятно.

Помимо Underground'a, можно зайти во всех игровых режимах просто в режиме быстрых заездов. Для этого вам и понадобятся те самые очки стиля и репутации, которые вы заработываете, во-первых, благодаря внешней отделке машины, во-вторых, с помощью разного рода финтов и безумств во время прохождения Underground'a.

Физическая модель мне понравилась. Несмотря на крайнюю ее упрощенность, это не нарушает игрового баланса, ибо если бы машины вели себя реалистично, зайти оказалось бы безумно сложно. Кстати, авто не возможно ни разбить, ни сломать (только заехать мотор), вероятно, из этих же соображений. Чисто схематически присутствуют все особенности поведения авто на дороге: заносы, пробуксовки, последствие столкновения с другими машинками и объектами на дороге. Хорошо проработаны полеты после прыжков с трамплина.

Мультиплеер наличествует только в качестве игры через Интернет. К сожалению, я не смог его протестировать в виду того,

Порой соперника начинаешь воспринимать как реального противника, особенно если податый раз пытаешься пройти сложную трассу. Злишься и угрожаешь ему, как живому, порой достаточно сильно удивляя домашних злословными воплями и звуками ударов по ни за чем не повинной клавиатуре ☹. Например, соперник очень грамотно использует нитро, зачастую бережет его до самого финиша, и потом на последнем участке трассы стремительно обгоняет вас. Но чучка тоже не дурак ☺, я и сам в основном придерживаю нитро как последний козырь и использую лишь в случае крайней необходимости. Подрезать и stalkовать вас с трассы AT тоже любит и умеет, равно как и ошибается не меньше вас, не вписавшись в сложный вираж или столкнувшись с чем-нибудь посторонним. К счастью для нас с вами, времени, когда у железного бована все было



идеально, включая траектории прохождения сложнейших виражей на высоких скоростях, прошли, комп стал больше напоминать среднего геймера.

Одежда короля

Самое время поведать вам о дизайне трасс. События Underground'a ввиду того, что это нелегальные уличные гонки, происходят исключительно в ночное время, — пройдя всю игру, я так и не увидел света солнца. Но это отнюдь не недостаток, скорее, еще одна фишка. Кстати, за всю игру не был замечен ни один строжь порядка, несмотря на злостные превышения скорости и многочисленные аварии ☹.

Все трассы проходят по улицам одного города, как он называется, не сказано, но лично мне он очень сильно напоминает Сан-Франциско. Дизайн трасс в стиле NFS, и он великолепен. Как всегда, из точки А в точку В ведет не только один маршрут, почти всегда можно съезжать. Плюс в большинстве заездов существуют помехи созданы NPC ☹ — обычные машины жителей города, которые куда-то едут по своим делам и мешают вам.

Следует еще раз отметить сложность игры, в особенности под конец. Даже разрабочники стебались в брифинге перед заездом: «Бывает, сразу проедешь, а бывает, всю ночь мучаешься ☹».

Графика срывает просто наповал, красоты неопишеская! Шикарные текстуры,



детальная прорисовка всего и вся, с любовью к делу смоделированные машины, в лакированных и блестящих поверхностях которых отражаются огни ночного города и окружающие объекты. Трекмерные модели деревьев и некоторых домов, которые находятся на переднем плане, выглядят великолепно, ну а задники вообще 2D-цны. В полный восторг меня привело дорожное покрытие. Мало того, что если оно мокрое, то в нем все достаточно живописно отражается, так еще и некоторые участки дороги в центральных районах покрыты специальными светоотражателями, для того чтобы ночью четко разделять полосы, — класс! Достаточно хорошо и правдоподобно слепит свет фар, фонарей, а пыль на ртутных участках застывает глаза. Не даром EA писали новый драйв. Графика на твердую пятерку с плюсом.

Звук хорош, под стать графическому исполнению. Машины можно различать по звуку мотора! Причем на разных уровнях его айтрейдан он озвучен по-разному, а когда устанавливаете турбодузу, то звук и его работы отчетливо слышно. Классно звучит рев сразу нескольких моторов и визг покрышек, в такт которым монотонно шумит город и возмущенно сигнализирует водителю, когда вы нагло вырываетесь на встречную и несетесь во весь дух по ней.

С музыкой получилась маленькая неудачка, честно говоря, в этом вопросе лично мне угодить вообще сложно ☹, поэтому и играю в основном под любимыми плей-листами. Это я к тому, что музыка не вписывается в стилистику игры, как бы этого не хотелось (кому-то), о хип-хоп, дискотечная электроника и неопанк к андерграунду не относятся. Но о вкусах не спорят, широким массам, на которые всегда ориентируется EA, это должно понравиться.

Выводы или коронация

Здесь все крайне просто. Король автородак снова на троне, и ближайшей вези узорпаторы не предвидится. Так что играйте и наслаждайтесь, гоз в пог, каймародс ☺!!!



что скорость соединения оказалась низкой. Отсутствия режима LAN сильно удивляет. Противник умен и итер. Реализация искусственного интеллекта выше всяких пох-

Том/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com

DEUS EX
INVISIBLE WAR

Александр GLUKK

Ностальжи

Deus Ex... Сегодня это недосказанная фраза говорит очень о многом. Deus Ex — это игра, которая навсегда вошло в анналы (молчать, поручик!!) истории наравне с такими шедеврами, как Quake, Fallout и Warcraft. Deus Ex... Нужно ли рассказывать вам о том, чем он стал для огромного количества людей во всем мире? Думаю, это излишне. Не боясь ошибиться, я предполагаю, что очень и очень многие из вас упомянут эту игру в списке своих самых любимых проектов. Да и действительно, что здесь можно сказать? Тем, кто прошел нелегкий путь JC Denton'a, все и так понятно, без слов. Ну, а тем, кто не прошел, можно только поочувствовать. Сегодня, камрады, мы присутствуем на очень печальном мероприятии. Сегодня нам придется смотреть на то, во что выродилась идея, некогда державшая на плаву марку Ion Storm.



Что, подзабыли? Так давайте же оглянемся назад и вспомним «золотого мальчика» Джона Ромера, клепавшего под этой маркой свою, ныне подзабытую, Daikatop'u и малоизвестного Уоррена Спектора, тихонечко валившего не слишком понятный киберпанковский проект. Ну, что, припомнили? Так вспоминайте дальше. После шумного провала Daikatop'a подразделение Ion Storm, возмываемое одним из «сотцов» Quake, приказало долго жить, а сам он, похоже, уже навсегда исчез из мира РС-игр. Вылив ведро помоев (уж это-то мы умеем!) на жалкие остатки того, что осталось от былой славы Ромера, толпы геймеров с радостью начали раздвигать кастер словы новой звезды, восходящей на небосклоне компьютерных игр.

Мир, созданный командой Уоррена Спектора, действительно поража. Это было именно то, что нужно. Это было именно то, чего нам так хватало. Это было именно то, что подосаженно ждал каждый из нас. Уже в те времена слово «киберпанк» вызывало недвусмысленные ассоциации с произведениями Уильяма Гибсона и Брюса Стерлинга, а также и с многочисленными подел-

ками тех, кто пытался (чаще всего безуспешно) подражать неповторимому стилю основателя этого жанра. Вслед за книгами, естественно, появлялись фильмы. Некоторые из них сегодня превратились в классику жанра. Другие так и остались однодневками — безжизненными клонами, не вызвавшими никаких эмоций ни у зрителей, ни, возможно, у самих создателей. Ну, а вслед за фильмами должны появляться игры. Так уж повелось. И появился Deus Ex. В нем было все, чтобы поставить эту игру в один ряд с такими шедеврами киберпанка, как «Нейромонта», «Джонни Мнемоник», «Нирвана».

Мир, стиснутый железными клешнями всемогущих трансконтинентальных корпораций, разгул преступности, засилье наркотиков, варварская роскошь, соседствующая с угнетающей нищетой, мрак и безысходность, которая просто физически чувствовалась в несуществующем воздухе этого зокранированного мира. Там была та самая неуловимая, призрачная атмосфера, наличие которой в играх так не хотят признавать любители подсчета полигонов в моделях героев. Но это еще не все. Далеко не все. Главный герой — невзрачный новобранец суперсекретной (и, естественно, сверхмогущественной) службы с первого взгляда вовсе не располагал к себе. Он не мог похвастаться протязсающими формами Лары Крофт или неотразимым обаянием Джоки Ньюма. Он даже не был героем. Простой солдат, маленький винтик в огромной машине, истинного предназначения которой он даже не может понять. Да и не должен, в общем-то. Зачем винтику знать, для чего именно он служит? Ведь знание предполагает ответственность, а без нее как-то проще. И вот здесь-то и вступает в игру Его Величество Сюжет.

Как быльщиство из вас помнит, сюжет в первом «Деусе» был прямой, как рельсы. Лично мне очень не хотелось переходить на сторону террористов. Утыканные имплантантами спецназовцы были как-то ближе и роднее, чем их идейные противники. Но бывают моменты, когда нужно просто поверить разработчикам. Поверить, и совсем недолго проплыть по течению для того, чтобы оно увлекло тебя и не отпустило до самой развязки. Столкновение двух



структур очень быстро превратилось в такой взрывоопасный коктейль, что удерживать нить в руках просто не представлялось возможным. Кто друг? Кто враг? В кого стрелять? Кого защищать? И вот наш приятель JC уже не кажется нам безликим продуктом кибернетического общества. Потому что он как тако-

Разработчик: Ion Storm
Издатель: Eidos Interactive
Жанр: 3D Action

Системные требования:

✓ **минимальные:** Win 98SE/2000/XP, Pentium 4/Athlon XP 1.3ГГц, 256 МБ ОЗУ, 32 МБ видео, 2 Гб места на HDD;

✓ **рекомендуемые:** Pentium 4/Athlon XP 1.5 ГГц, 512 МБ ОЗУ, 128 МБ видео

вой вовсе исчезает с арены. Остаемся мы, и только мы. Именно мы принимаем решения и совершаем поступки. Именно наши потные ладони нервно тощат рукоятку десантного ножа, а дрожащие пальцы неумело вводят в компьютер очередной код доступа. Таким полным погружением может похвастаться далеко не всякая игра. У создателей Deus Ex'a это получилось. Мало? Дык, кто же сказал, что это все?

Возможно, решать абсолютно все проблемы множеством различных способов всегда считалось самой главной «фишкой» этой игры. Хотя лично для меня она основной не являлась. Мне хватило вышеперечисленного. И все же не упомянуть о ней нельзя. В Deus Ex'e вы действительно могли создать любого героя и доказать всем, что именно ваш персонаж круче всех крутых. Духовные наследники ниндзя и ассасинов, несущие своим роком быструю и бесчеловечную смерть. Фанаты тяжелого оружия, сравнивающие с землей самые неприступные крепости. Снайперы, хладнокровно расстреливающие врагов с дальней дистанции. Хомеры, обобщающие защитные системы против их же хозяев. Все эти персонажи счастливо жили в мире Deus Ex'a, достигая поставленной цели своими путями. Довольно простая, как для RPG, ролевая система давала возможность создавать самых разных, непохожих друг на друга, но одинаково жизнеспособных персонажей. Принимая каждую способность можно было усилить специальными имплантантами, что давало еще больше возможностей для совершенствования способностей своего единственного и неповторимого героя.

Так вот Deus Ex. Таким он есть. И как можно было не ждать продолжения такой

ИГРЫ? И мы ждали. Да-да, ждали, надеялись и верили. Планировали и фантазировали. Предвкушали. И вот, дождался...

Реальность

Никто не против, если я начну со вступительного ролика? Не буду его вам перес-

казывать (сами увидите), но он поистине впечатляет и внушает надежду. А вот дальше... Второе впечатление от игры — почему она так тормозит??? Хотя, напрягаем память,



первый «Deus» тоже жутко тормозил. Ну не умеют индонезийцы работать с движками, что тут сделаешь?

Ладно, «зобем» на системные требования и тормоза, выключаем тени, поставим разрешение 800 на 600, в такой игре графика далека не все. Все — это атмосфера. То, которая в «Сайлент Хиле» заменяет геймплей.

Первые 15-20-30 минут игра вызывает самые положительные эмоции и nostalgia. Опять секретный центр, опять таинственные аэро. Более того, оказывается, наш герой (или героиня) не просто проходит обучение — они выступают в роли подопытных кроликов! Интрига закручивается, подобно кукле, затягивая нас в мир интриг и предательств. С первых шагов, с первых секунд.

Но... Время идет, и зирория начинает потихоньку спадать. Мы трезвеем и начинаем внимательно присматриваться к тому, что нам принесли на сладкое.

Внутренности зданий, обделенные заботой дизайнеров, выглядят весьма нежизненно — ни тебе цветка, ни банки на полу — никаких выразительных деталей, сплошной канвейер. Не, мы понимаем, киберпанк — это не фантазия с яркими красками, но индивидуальность должна быть присуща любому

ми «Чейзере», помещения смотрелись более живыми. Чем занимались дизайнеры уровней? Хороший вопрос.

Но ладно, дизайн — тоже дело такое... Можно и без него. В «Мада», к примеру, его (как и графику) вообще нет.

Идем дальше, и... Опаньки, а ведь разработчики вырезали из игры ролевою систему! Серпом по корню, можно сказать. «Deus» без ролевой системы?

До уж, странная тенденция, помнится, не так давно мы рассказывали о непредсказуемой логике разработчиков — одни тыкают ролевые элементы, куда попало, а другие выбрасывают их оттуда, где они были должны.

Собственно именно с этого, с отсутствия ролевой системы и началось наше путешествие по РАЗОЧАРОВАНИЮ.

Что, путник, в путь? Не обещаем, что путешествие окажется веселым, но поучительным оно будет однозначно.

Первые шаги

Действие **Invisible War** начинается через двадцать лет после окончания событий



первого «Deusa». Мы снова будем играть за Дункана. Только теперь нас зовут Алекс, и о нашем старом друге JC он знает только понаслышке. Кстати говоря, наш герой ни на имя, ни на прохождение абсолютно не влияет (точнее, есть одно-два места, когда один

из NPC решает что-то для парня и не делает для девушки, и наоборот. Правда, что смешно, вам поможет другой персонаж — чистый воды потемкинские деревни, а не ветвление прохождения). Так что этот момент можно смело опустить. Идем дальше. История братьев-клонов из первой части подавалась нам маленькими дозами. Вместе с главным героем игры мы медленно, на ощупь, искали свое место в этом мире.

Здесь никакой интриги вы не увидите. То есть она, конечно, есть, но ее суть открывается буквально на первых минутах игры. Вы — ни кто иной, как очередной экспериментальный продукт одной из многочисленных военных лабораторий. Рядовой такой проект с ка-

ким-то там номером. И лишь тот факт, что воши создатели оказались немного более парадоксальными и добросовестными, позволил вам не только остаться в живых, но и побороть себя в роли героя. Глобальные события сменяют друг друга с устрашающей скоростью. Уничтожение Чикаго. Нападение на секретную базу. Таинственный религиозный культ. Еще более таинственный орден фонатиков, ненавидящий и уничтожающий всех, кто имеет в своем теле хоть какие-нибудь кибернетические улучшения. Симпатичная рыжая напарница, настойчиво совращающая вас с пути истинного. Именно так, по предположению на событие, можно рассказать весь сюжет Deus Ex: Invisible War. И после очередной порции информации, предоставляемой вам словоохотливыми NPC, хочется закричать: «Зачем! Зачем вы это делаете? Ведь вам хорошо известна формула успеха! Ведь вы знаете, что ждут от продолжения любимой игры! Так почему же...» А вот так вот! Все просто, как три копейки. Продолжение одной из лучших PC RPG превратилось в «приветочный» эскиз.

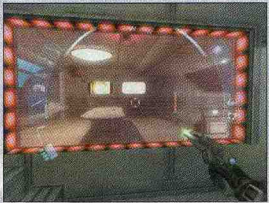
Для кого же секрет, что Invisible War создавался одновременно для PC и для консолей нового поколения! И, судя по всему, в первую очередь именно для консолей. Честно говоря, после Silent Hill'а мы начали с уважением относиться к консольным игрушкам. Но разработка Ion Storm к ним явно не относится.

Выпотрошили, как рыбу, — в этих трех словах кроется вся наша рецензия. В принципе, на этом наш грустный экскурс можно было бы и закончить, но боюсь, не все из вас поверят нам на слово и потребуют фактов. И они у нас есть.

Итак, представьте себе кошмар манчкина — RPG с развлекательным сюжетом, со множеством диалогов и огромным количеством вариантов решения заданий, но... без вознаграждения. Без экзоты. Предоставили? А теперь сходите и купите Deus Ex: Invisible War. Мы еще можем почтять, когда в игре настолько закрученный сюжет, настолько непредсказуемая атмосфера, что боковые квесты вы выполняете, чтобы продлить удовольствие. Но ведь тут этого нет! Сюжет,



помещению, любой игре. Тут ее нет. Смело скажем — берем любое помещение из второго «Deusa», засовываем его в любую другую игру с киберпанковским или просто футуристическим антуражем и никто ничего не заметит. Даже в том же обутанном многи-



скажем честно, неплох. Квесты, в принципе, интересны, но... На фоне чистой воды эскиза — смотреть они странно. Чуждо — смотреть, прямо сказать. Впрочем, не скроем, если бы данная игра была самостоятельным проектом, то, возможно, такой ход породил бы

у нас массу положительных эмоций. Но когда мы имеем дело с продолжением культовой игры, подобное обрезаение вызывает непреодолимое желание устроить погром.

Далее, стелс-элемент. Помните первую часть игры? Помните, как мы старались прой-

замены, извините, не просто не уместны, но и оскорбительны.

Да что говорить. Само построение игры изменено в корне. В оригинальном «Деусе» мы, вместе с JC, действительно искали ответы на мучающие нас вопросы, лишь изредка отвлекаясь на побочные раздражители,

мячик, пните ящик, который слишком тяжел, чтобы его поднять, полюбуемся, как ступ остаеться стоять на одной ножке, а трупы врагов лежат, лениво опершись на пеньки локотей. И это физика??? Тут у нас диск «Физикус» зовался, пожалуй, мы вышли его разработчиком в качестве бесплатной помощи.



ти уровень тихо и бесшумно, как прятался трупы и крались в тени? Как пользовались бесшумным оружием и резали врагов? Забудьте. Теперь наши противники, в основе своей, наделены двумя потрясающими качествами — умением обнаружить нас в самой густой тени и способностью не замечать валяющиеся у них под ногами трупы. Более того, в игре нет зональных повреждений, так что хэдшоты не канают, а чтобы заволить врага ножом, требуется три-четыре удара. Правда, хочется отметить, что мы играли в непропатченную версию — патч 1.1, вроде, хэдшоты добавляет.

Да. Игру можно пройти стелсом. Можно. Вот только зачем? Разве что из чистой ностальгии. Или чтобы еще раз убедиться, что это НЕ ТО.

Разочарование номер следующий — биомоды. О да, они круты. Они круче имплантантов. Они проще их. Они квинтэссенция потрошения хорошей идеи в угоду массам. И, тем не менее, они ни в коем случае не спасают ситуации. Прокачанный скилл, скажем, стрельбы и порочка соответствующих имплантантов. **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** чувствовали, что ваш герой (да что там герой, вы сами!) становится **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** круче. Лишний же вставленный биомод — не более чем приятный бо-

нах, в итоге очень плохо вписывались в общую картину. JC Денон вел себя так, как это делал бы любой из нас, попав в подобную ситуацию. Возможно, именно поэтому настолько просто было отойдти от с ним. Герой Invisible War, в отличие от своего предшественника, ни капли не похож на живого человека. Он — типичный герой компьютерной RPG, при этом в самом плохом смысле этого слова. С трудом спас-

шись из гибнущего города, с бомби вырвавшись из атакованной террористами секретной лаборатории, сбитый с толку и ничего не понимающий, он... с радостью ввязывается в разборки уличных торговцев, владельцев баров и продажных политиков. Правда, этот беспредел длится не долго. Буквально через час игры разработчики выпалкивают нас на основную сюжетную линию, и отвлекаться на различные мелочи уже просто нет време-



ни. И все-таки момент уже утерян. Довольно сильные повороты сюжета, во многом копирующие первую часть, уже не в состоянии захватить нас с головой и заставить поверить в реальность происходящего.

О том, что все оружие использует **ОДИН** тип патронов, мы вообще молчим. Тут просто и сказать-то нечего.

Добавим к минусам изуродованный интерфейс, весьма посредственную даже на максимальных настройках графику (для интереса можете сравнить ее с ранними [задолго до релиза] скринами игры — не поверите, они выглядят лучше!), небольшую продолжительность игры, кучу неисполненных разработчиками обещаний, и получим... то, что имеем. Не удивительно, что разработчики не добавили к игре маленькую циферку 2 — хотя на это савести у них хватало.

Кстати, еще один штришок — хваленая физика игры. Типа, суперреалистичная. Пойсайте на первой локации баскетбольный



В общем, камрады, нас опять обманули. Брутально и в извращенной приставочным менталитетом форме.

И снова реальность

Она безжалостна и противоречива, реальность эта. С одной стороны, мордой об асфальт, неприглядная правда, растоптавшая нашу надежду, с другой — правда другая, имеющая право на жизнь — но не наша.

Это на второй «Деус». Это его незаконнорожденный сын. Это явный претендент на Разочарование. Годы, отдающий могучими плечами в сторону «Криды» и прочую мелочевку. Это игра, которая тыкает нас носом в нелицеприятную правду — игры делают только для того, чтобы заработать деньги. Игры максимально упрощают, чтобы их купило как можно больше людей. Игровая индустрия превращается в попкорн-индустрию. Скоро можно будет, как в кино, совмещать процесс игры с простите, зранием сексом.

С другой стороны, что крайне обидно, назвать игру отстойной, неинтересной или даже просто середнячком язык не поворачивается — ибо это не правда. Игра хорошая. Играть в нее интересно. Получать удовольствие от процесса вполне можно. Оригинальный такой экшен. Немного странненький, с кучей недочетов, но оригинальный. Свободомыслие практически все ситуации решать разными способами, так что многие RPG обзавидуются. Со всеми задатками хита...

Те, кто не любил «Деус» так как мы, могут с пеной на губах доказывать, что перед нами шедевр.

Но только мы с вами знаем, что на самом деле это — жалкая спекуляция на прогрессивнейшем имени. И именно с такой точки зрения мы писали этот обзор — назвался груздем, получи по карбону.

Собственно, на этом мы заканчиваем нашу экскурсию и с радостью проводим оинстали, освобождая диск для других игр. Увы, через полгода мы вряд ли сможем вам пересказать эту игру, она сотрется из памяти, как страшный сон, как множество игр до нее — а это для подобного проекта притвор-



нус. Да-да, именно бонус, как в самой простой дешевой аркаде. Мы ничего не имеем против аркад, но в данном случае подобные

Кирилл ТАЛЕР

BROKEN SWORD

THE SLEEPING DRAGON

Пролог. От автора

Под Новый год квесты заедают. Как звери, разбуженные выстрелом похмельного охотника, они вылезают из берлог и идут в



большие города, поближе к теплу. Обижаемые другими, более популярными жанрами, они жаждут справедливости и отмщения. Их мучает жажда по нашему вниманию. Из года в год они совершенствуют средства нападения на нас: отточивают внешний вид, внутреннее наполнение, протыпывают новые тропы... И вот, темными безлунными ночами они пролезают в щели, именуемые CD-ROM'ными приводами. Они сами инсталлятся в наши компьютеры, иногда нанимая для этого Девоу Морозов, варов-домашников и старых альянщиков... Они стучат в мозги геймеру, ослепевшему в 4 утра от фойтинга — бесконечного поиска патронов для снайперки, от задолбавшего алпейда собственного магического меча... Они бьют геймеру по голове маленьким молоточком и орут: «Думай, думай, думай, просто окупись в огромный мир и наслаждайся его графикой, сюжетом, находи простые решения в сложных, козалося бы, задониях! Мы же не айтояная ветка игровой компьютерной индустрии!»

Им не отвечают...

Терпение «адвенчур», именуемых квестами, лопнуло. В декабре из их логово залпом разнесло по нашей планете орды сильных, озлобленных, готовых на все ради вашего внимания топ-игр. Ring II был первым, так сказать, слобеньким разведчиком, готовящим наступление. Того, что двигалось следом: И если вечером дверной звонок выхватит вас из кресла — не спешите открывать дверь... Не спешите впускать ее... Помните, эта адвенчура может оказаться тавной в вашей жизни.

Ах, вы уже впустили Silent Hill III? Тогда поздно...

Это был таран. Множество центральных ворот в тайники души рухнули под его напором.

Ждите остальных!

Ибо ТАКОИ декабрьской атаки еще не было.

Последний час игры

...Захочнчиво проходить... Можете верить, можете нет — я пройду Broken Sword III до конца. Пусть даже придется одновременно писать статью. Со времен Syberia я еще не был в таком состоянии, честсво!

Пишу в основном из-за гонораров — это вы знаете уже. Потому, какая разница — пройдена игра до конца или нет; если выявлены основные моменты, остальное — дело техники. Про геймплэй, про графику, про движок, чуток про ДЗБР (здох процентов 70%), чуток про разработчиков, десяток приколов, вывод и финальный прикол. Трэйд марк нужно держать, блин!...

Фигушки!

Буду заканчивать проходить. Интуиция (вероятно, женская) говорит мне, что, не закончив третью часть «Сломанного Меча», у меня не повернется язык, не поднимется рука и не постирятся джинсы... В общем,

Разработчик: Revolution Software

Системные требования:

✓ минимальные: P3-750, 128 МБ ОЗУ, 3D-ускоритель с 64 МБ памяти, 2 Гб на винчестере;

✓ рекомендуемые: P3-1200, 256 МБ ОЗУ

не напишется. Иногда нужно быть честным с другими, а тем более с самим собой. Особо под Новый год.

Инсталляция. Дауна неделями ранее

...Ага! И так квестов полно на носу... Четверте хита за один месяц. А тут еще тут Broken Sword... «Спящий Дракон», блин! Очерредное попсовое название. Как меня достало играть в квесты, если бы вы знали! Честно говоря, так хочется какую-нибудь RPG, аркаду или шутер — развлекаться. Или даже айтояную игру...

Ага! Обязательно айтояную — там можно разойтись на 96%! Критиковать всегда легче, чем хвалить. А тут, вероятно, придется хвалить... Хорошо, чтобы Broken Sword оказался прывалом. Вот фантазия разуплется!

Но и в этом случае придется решать загадки, головоломки и т.д., париться над каждой локацией в заведомо непопулярном жанре. Ради чего? Это ли то, о чем мечтает амбициозный автор, который грежит о чем-то таком... эдаком...

Подходит, например, ко мне Лукьяненко, который Сережа, и говорит: «Да-а-а, ты лучший писатель, — я очень старался, даже премии европейские полуал, но у тебя — это да-а-а... я просто пасую... ты — это да-а-а-а!» Или нет! Выше берега — подходит ко мне Габриэль Гарсия Маркес...

Аккуратно приподнимаю губу с пола. Не приподнимается...

Что я знаю о Broken Sword, кроме того, что это третья часть саги?

Ничеро!!!

Но геймер должен быть уверен, что я собаку, кошку и бабку с дедкой съел на этих Sword'ах, вместе с «Брокенями». И релкой



закусил. Геймер обязан мне поверить — трейд-марк нуно держать!

ОКИ, загрузил поиск в Интернет, а вот и игра проинсталлилась. Информация по первым двум частям — очень интересно... История вертится вокруг загадочного ордена Тамплиеров, некоей рукописи Воиника и каких-то силовых людей.

...Разработчик — Revolution Software? Неплохая квестовая фабрика... Интересно, что ждет подобные конторы, если загиба-

ются даже фирмы, делающие ставку на более популярные жанры?

Лады, почитай и хвяти — завтра ночью проходить. Или послезавтра. Но сегодня хвяти инсталляции и первичного ознакомления. Закуривая, думаю...

Перекур. Мысли

Почему жанр квеста так непопулярен? Ясно, почему, — в нем нет действия, эк-

«Мышечная анимация» — это когда персонаж не только ходит (бегает, стреляет, дерется), но и прилагает ровно столько усилий, чтобы хватило перетащить с места на место тяжелый ящик, проползти над пропастью, перевернуть через препятствие. После первого разгуданного квеста я уже начал подкапывать коллег к своему коллеге: «Глупые, как они двигаются!»

Коллеги качали головами искренне: «Да-а-а, но расходились. И правда, с какой радости засматриваться на очередной квест, пусть даже и замечательной графикой?»

Надо будет взять две первых части — проштудировать...

Второе прозрение — после порции приложений с белобрсым янки Джорджем я внезапно оказался в Париже, буквально в теле его бывшей подруги, француженки Ника Коллар. Это безупречно сексуальная и милая девушка-журналистка пришла на встречу с неким прищавым хакером, но на минутку не успела. То есть, не успела доткнуться до звонка — за дверью послышался легкий и ненавязчивый выстрел. Видимо, уже контрольный.

Спокойно! Это квест — все равно моя героиня не умрет.

В квартире свежего трупа, с которым была назначена встреча, Ника добралась без хитроумных головоломок — она ползла (на руках!) по карнизу на высоте трех-четырех этажей.

Нечет-эт! Это уже не квест...

И тут мне стало страшно — а что если в квартире до сих пор ждал убийца? Спокойно! Это квест...

Убийца ждал!

А дальше — интерактивный ролик и ответная нить на спасение секунды...

Я не был готов.

Красивую девочку Ника убили. Девочку, за которую отвечал я, моя реакция, моя концентрация...

Закурл...

Перекур. Мысли

Перед ладьями русские в космос криск, затем Лайку, Белку и Стрелку. Американыцы пукали тех же криск, затем обезьян, но имен этих обезьян мы не знаем.

Не всякий пионер космоса становится его героем... Уэйл!

Геймер не любит долгих отступлений от темы — да-а-а! А разве вы не поняли, о чем я?

Еще в *TLJ* (*The Longest Journey*) был некий зародыш интерактивного ролика: манстр бегает за юной героиней April, но никак еще не убьет... Пока April не найдет выход из ситуации. То есть, бегает, бегает от монстра, который тебя все равно не догонит, хоть две секунды, пока не найдешь решения загадки: чем достойнее всего ответить монстру — лапатою, мипишейской дубинкой или плазматаном?

Затем разрекламированная в пух и прах *Druidn*, — с помощью интерактивных роликов вы сможете управлять своей героиней и выбираться из самых сложных ситу-

аций. Фигушки! — как разрекламировали, так ее и разгромили свои же «шахматисты»: обрывное корявое консольное управление, жуткие глюки и тормоза во время роликов (потчи можно было и не ставить, — гейма криво патологически!).

Затем попытки интерактивности в *Spiral*... [хотел написать две полосы, состоящие исключительно из матов — это была совет [!!!]... грядет рубрика «Акция»]

И вот, *Broken Sword II: Sleeping Dragon!* И уже в первой главе игры под ногами (Соббортовыми) ногами проламывается скальный выступ — секунда на успевает перепрыгнуть! Во второй главе (именно так — не локации!) моя (!) Ника под дулом пистолета, убийца нажимает на курок... Последующие на размышление и...

Все, сигарета закончилась!

Четыре часа прохождения. Неделей ранее. Эмоции

Не-е-е-ет, это не квест!

Перестало значить, что забывая об Интернете, о «вйти на форум в курилку ДЗРР», о «налить кофе» и посплюнуть в далекий *Komolgrad* менту об охотной игре.

Пожоже, я нашел Адавенчуру с большой буквы. Я еще сомневался, но... даже близкую к идеальной.

Стоит только начать разбираться в убийстве — и на журналистку мчится машина...

Черт, где тут кнопка действия? Ну, ну... Это же... Секунда, погн... Ну давай же!!! Блиии...

Ника опять погибла. Потому что я не успел справиться с управлением...

Ощущение игры с логическими загадками в чистом варианте полностью испаряется. Теперь к краскам графики, к отличному движку (и NFS двигаются нормально, бывает же...) прибавляется еще и загадочное, никем не раскрытое, но такое родное слово «атмосфера». Атмосфера постоянной опасности.

Какой там квест?! Уже и авантюра только отчасти — даже не во всяких шутерах



шенал! Ты случайно ходишь по локациям и решаешь нудные задачки. Квест, как и шахматы, — игра опасная, можно заснуть, упустить со стула и шею свернуть... И сколько бы не уверяли, что шахматисты сплошь спортсмены — не верится. Как увидишь зачумленные и замороченные рожи гротескистов в спортивных новостях — не верится! Отсюда вывод: быть квестам радостью для очкастых интеллигентов, которые коф-лапавт только от размера своей большой головы, а вот девушку в темном перекурке защитит вряд ли. Грустно.

Грустно, что я в свое время выбрал именно этот жанр, грустно, что я проигрываю в шутерных поединках пацанам, которые на десяток лет меня моложе. Почему я не начал с шутеров, RPG на худой конец? Все, сигарета закончилась...

Два часа прохождения. 12 дней ранее. Эмоции

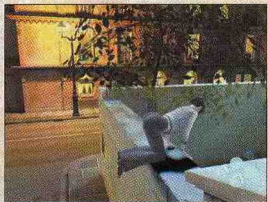
Ночал проходить «Сломанный Меч». Заднюю сдал Ring II, заднюю вошел в немилость Великому Инквизитору xolot'a, заднюю оказал «Спасибо!» всем, кому понравился «Недетские сказки»...

BS-III оказывается шеюиданно хорошей. Похалуй, со времен *TU* и *Syberia* ничего столь-шего не выходило. И тут — на тебе!

Вначале ничего особенного — в джунглях Конго разбивается долотопный самолет и бывший хорист Джордж Хьюбберт вместе с пилотом (точно как срисованный с моих дворовых субкультуриков!) пытаются из него вылезти... Джордж спешит на встречу со своим клиентом, мой субкультурик... то есть, пилот — уже нигде не спешит.

Первое прозрение. Слышали о скелетной анимации? Это когда персонажи действуют (двигаются, разговаривают, выполняют действия) так, как должны двигаться полноценные люди. У хороших девелоперов и на хорошем движке это иногда получается.

А о «мышечной анимации» слышали? Я — нет. И никто не слышал. Похоже, я открыл новый термин... — никто не против?



испытываешь подобное напряжение. Ближайшее сравнение — жанр *Stealth*. А есть еще одно — *Silent Hill*...

Теперь я держу руку, не отрывая, на пресловутых кнопках действия.

Потому что я больше не дам умереть своей героине.

...[Ям] заходим в заброшенный театр, где музыка, непонятные шорохи, старые декорации наваливаются разом... Не выдерживаю.



На паузу! Вот, тебе, бабушка, и веселые приключения.

Теперь беспокой одно — сумею ли я в очередном интерактивном «зигиве» разобраться в жутких кнопках управления — жизни Никко и Джорджа опять висят на консолях...

Два дня позже. Перекур. Мысли

Пожалуй, BS-III — первая игра, где интерактивные ролики выполнены на 11 баллов по шкале Рихтера. И это радует. Ибо излучивает от моничества тех, кто привык играть в адвенчуры, зевая, постоянно бегая за кофе и зазубривая прохождение, как десять заповедей Моисея.

Здесь практически нет безопасных локаций. И пусть смерть тебя ждет только в определенном месте, зато слишком уж она похожа на реальную — ты не убежишь и не отстреляешься, она будет мгновенной. Легкое дуновение ветерка в лицо... Адвенчура, в которой нужно жить, чтобы выжить, — я долго ждал такую.

Есть фойтинги и шутеры, в которых главное — скорость реакции и чувство напарника/врага. Там не нужно вживаться в незнакомый мир. Рука тверда, оружие надежное — так есть ли разница, где мы оказались?

Нам задан враг, нам будет фрэг, Вперед, мой друг, — и только так!

Есть стратегии, в которых ты, проигрывая большое сражение, огорчаешься, а выигрывая — довольно улыбаешься.

Есть гоночные (летные и т.д.) симуляторы, в которых оказываешься достаточно близко к самому себе и сживаешься со своим железным другом. Но кроме него — только враги и посадочные площадки (финишная черта).

И только редкие игры предоставляют тебе возможность оказаться, как есть, в собственной шкуре.

Сложно думать о загадках, когда постоянно взведен курок. Сложно быть готовым к неожиданностям, когда думаешь над очередной головоломкой.

Втройне сложно, когда постоянно занят и ты и друг, а на тебя давит чужой, незнакомый мир с его законами и страшными тайнами. Не буди больше упоминать о Silent Hill — разработчики из Revolution пошли по другому пути, облепив квестовые локацию, но усилив игру интерактивным акшеном. В результате загадки получились не сложны-

ми, но требующими пары десятков извилил. А эх! — требующим мгновенной реакции. Что характерно, в своем желании услужить десяти господам сразу, «революционцы» быстро действия найдут в игре неожиданные моменты, где «котелок» должен «варить», а не пробивать стены. Любитель разгадывания хитроумных ловушек с ужасом поймет, что от этих самых ловушек его спасет только фэйтская реакция... Куп-геймер с палочками, приросшими к джойстику, будет крутить дулы РС-шнику с воплем: «А мне удобнее!» тот же отпаривает: «Порву, блин, ламер! и на четырех кнопках! Пятая будет контрольным расчленением!»

Четыре утра. День сдачи статьи. 14-й час прохождения

Проходят последние локация... Видимо, последние. Я настолько скисла с кривой консолью, что мышью демонстративно скучает, тычется под палочку с протестующим писком и просит положить на нее... Руку, руку! — не нужно похобного смеха! Увы... это не вечер.

Практически полный эффект присутствия — я ловлю себя на мысли, что переживаю за Никко (они таки помирились), пока Джордж пробирается по пещере, начиненной ловушками, как роковая женщина — изоминками. Я ловлю себя на мысли, что были люди, которые прошли игру быстрее (на каждом сейве отмечается время прохождения), но их, вероятно, немного.

Мне даже нравится дейская консольная система управления, — стрелки отвечают за непосредственное движение, а до боли знакомые WASD — за сложные действия и управление в интерактиве. Хотя любимый маус... Да, минус так ставим за консоль. И еще минус за банальный сюжет — слишком пахнет Голливудом. И за осточертевшие чек-пойнты в некоторых местах (квест... ха-ха!). И... минусы заканчиваются.

Мысли с последней сигаретой в зубах

Жанр окончательно разделился на «квестовый» и «адвенчуры». Я говорила в прошлой статье о грядущем интерактивном перевороте? Каждый кризис заканчивается революцией — вот и стереотип «квеста» постепенно перерождается во что-то смешанное... эхоло... эклило... эклектическое (выговорит!), а потому — приятное. Жанр хочет выжить — и действует. Кажется, первым, кто подхватил гордое знамя, стал BS-III.

Подведем полусухие итоги — разработчик, сохраняя основную нить, внес в игру кардинальные изменения. Я прошла заодно и первых две игры — они очень хорошие, и каждая — часть большой истории, но BS-I и BS-II проигрывают своему преемнику.

Графика частично проигрывает FPS-но, но иногда берет уверенный реванш — стало наичью. Музыкальные и шумовые встав-

ки... Не хочется переключаться... Но придется. Только представьте: Никко ступает по ковру, слышится шорох ворса и шуршание джинсы... Полный эффект присутствия!

Модная ныне кинематографическая камера купле с консолью привычно усложняют жизнь, поэтому в интерактивных моментах с первого раза чаще всего придется умирать и привычно хвататься за мышшь. Лажа, лажа, но не из-за недосмотра, а из желания сделать игру интересной для всех. Народной, что ли...

Миника лиц, журнал, возможность быстрого сейва — на уровне.

Братъ — не братъ?

Ну а зачем я тогда все это написала?

BS-III, кажется, специально создано для того, чтобы стать народной. Стать любимой для тех, кто никогда всерьез не сталкивался с адвенчурами/квестами. Начинать таким геймером нужно с этой игры. Авторскую песню тоже считали зовыванием у костра, пока не появился Высоцкий.

BS-III чуть не дотянуло до звания культовой, остановившись на полшага. Хотя...

Но знание лучшего «квеста» года она вряд ли кому отдала! Хотя...

Все, уже фильм докурить!

Далеко-далеко отсюда. Хроники Адвенчур-Плэц

Равняйся, сми-р-но! Равнение на Grim Fandango!

Рядовой Недетской сказки, переставь ковыряться в носу и курить сигарету горящим концом вовнутрь! И вообще, что ты тут деловишь, если ты еще два дня в карцере? Кот, сам вылез. Ну да, ты можешь... Только помни — наша армия не влез-вылез, а наступил-отступил!

Кто ревет? А, это ты, вечный дух, рядовой Druuna... Называют ошибкой эволюции! Запомни, у эволюции ошибки могут быть, но у командующего состава — нет. Потому что дальше нас уже некуда! И не надо сопни распускаться... Слышишь? Ты не ошибкой эволюции, ты ее трагедия!

Полковник Syberio, доложите обстановку на фронте! ...Хорошо. Выступаем сегодня утром. А как там наши призывники?



Даже BS-III? До, это вам не стихи Моргента читать! — его старшие братья этого были. Их скриншоты сам Гейтс на портфени себе пускаял.

Как, уже в рейде? Вот дерзкий саблон! Что ж... и нам пора...

Равнение на Grim Fandango! Выступаем...

DAVERT dabog@ukr.net

KNIGHT SHIFT

Присказка

Давным-давно в тридевятом царстве в тридесятом государстве жил себе, был и не тузил прекрасный принц Джон. Ну прекрасным он был ровно настолько, насколько позволяла графика. Ладно, чего сказку портить, прекрасный, так прекрасный, и все тут. Прекрас-

от нагрянувшей толпы Винни-Пухов, найти в лесу уединившихся, то есть потерявшихся детей, — вот такая нелегкая работа досталась принцу.

Но мы-то знаем, что в конце концов, он получит назад свой трон, вновь приобретет безграничную власть, убьет принцессу, женится на драконе, в общем, как всегда, или почти как всегда. Но прежде чем заниматься подобным развратом, принц должен пройти три кампании. И конечно, поможете ему в этом вы.



Сказка

Вот так (или почти так) и начинается сказка. А игра начинается с того момента, как Его Высочество плывет на лодке по реке. Кстати, KnightShift является представителем РТС/РПГ и, следовательно, вбирает в себя все присущее обоим жанрам. Начальные миссии — это по-

ним он-то был, но одновременно особым умом не выделялся, по новизны своей напустил в замок очень подозрительных личностей. А придворный марш долго не ждал и огрел его величество по башке магической оговоркой, перед тем перепробовав весь свой арсенал боевых заклятий. В результате оказался наш принц заточенным в месте между жизнью и смертью. Здесь и пришел бы к нему тот почтенный корсар всех времен и народов, но марш не захотел ждать и попытался побрызгать избушку от принца простым заклинанием фокус-покус.

Но перепугав заклинанием, марш телепортировал принца обратно. Единственная беда — со времени государственного переворота прошло 5 лет, и принц, вернувшись домой, обнаружил полный бардак и, кроме всего прочего, старого волшебника Голлуса, своего друга. Первым заданием принца стало найти трех верных рыцарей, которые в это время занимались грабежом тяжело вооруженного обоза, его, в свою очередь, защищали пара смелых крестьян с вилами. Прежде чем собирать свою дружину, принц должен был и сам вспомнить что к чему: подыскать себе меч, убить пороку волков, да мало ли дел у Его Высочества? Вот, например, очистить пашку

суть РПГ: пойдти туда, найдти то, сплоси того и т.п. Вскоре к принцу Джону присоединяются другие воины, в их компании вам и совершать все свои будущие подвиги, ведь с кожными войсками закончил уровень — с таковыми же и начнешь следующий. У каждого персонажа есть свои характеристики, свой инвентарь (в компании управление им сводится к банальному взять/выбросить). Как видите, ролевая система, хоть и обречена так, что до полноценной РПГ игре тянутся, как до неба, но это не менее, присутствует. Например, тот же опыт и поднятие характеристик с новым приобретенным уровнем здесь есть. Но все-таки не одной ролевой системой ситы принцы, пардон, игры.

Проходя РПГ-режим, нельзя не обратить внимание на структуру уровней и специфику квестов, лично мне они страшно напомнили «Аллоды». К чести дизайнеров нужно сказать, что они выполнили свою работу на должном уровне, и у нас никогда не возникает вопрос, в какую же сторону идти. Причем очень редко найдется уровень, где приходится дважды проходить по одному пу-

Разработчик: Reality Pump

Издатель: ZUXEZX

Жанр: RTS/RPG

Название в США: Once Upon A Knight

Название в СНГ: «Рыцари за работой»

Локализатор: «Акелла»

Издатель на территории Украины:

«Мультитрейд»

Системные требования: P 600 МГц,

128 Мб ОЗУ, 16 Мб 3D видео

ти. Карта уровня разделена на надземную и подземную (как в «Героях»), в определенном месте можно войти в подземелье. Но если на поверхности приходилось сражаться только с волками, лисками и разбойниками, то внизу вас ждет не очень приятные встречи со скелетами и волшебниками. В узких коридорах подземелий не разгуливая, приходится тщательнее продумывать построение юнитов. Например, пойдешь в один коридор, выстроишь там стену из воинов, за ними могов, а затем лучников, а сзади подкараулит некоторые очень нехорошие личности и перебьют слабые в близком бою войска. И никак им не помочь, в тесных коридорах все закатай. После серии битв в подземельях уровень ваших персонажей увеличивается, у них становится больше здоровья, маны (если есть), они делаются сильнее. Но так как с первых миссий вы управляете принцем Джоном, то естественно, что к концу игры самый «прокачанный» юнит именно он. Так что смело отправляйте принца на передовую.

Игровой процесс протекает интересно, и вам не дают возможности заскучать. Но собственно игра — это не только перемещение в толпе преданных соратников по уровням и катакомбам, это и обустройство деревни, и сбор ресурсов, и наем армии. Кстати, стратегическая часть игры намного продуманнее, чем ролевая. Не берусь судить интересней она или нет, ибо обе составляющие игры мне понравились, но явно, что разработчики, сшившие ни одну собаку на создании РТС, и здесь не подкачали. Для строительства зданий вы получаете лесорубов. Первые здания, которые они могут построить, — это хижина, место, где появляются новые лесорубы, и коровник. Я же говорю,



что придется собирать ресурсы, вот только для этого не нужно будет рубить лес, лезть в глубокую шахту или искать синие кристаллы. Здесь все проще. Надо доить коров. Какое же войско без молока? Слабоки и дистрофики! А с молоком! С молоком — это сила. Вот и все ресурсы в игре, так что прихо-

дится сконцентрироваться на каровниках и строить каров. Накопив ресурсов и нанея новые войска в виде лучников, следует задуматься о защите деревни, и здесь жадательно построить оборонительные сооруже-

ний своих воинов ходить неисследованными тропинками. Отправил одного умника в деревню, он заметит, что проход перекрыт каровой, и идет в обход, а пока дойдет (и если дойдет), то соберет все стадо местных волков, разбойников и веди.

С умственными способностями ваших бойцов более-менее понятно, теперь несколько слов о вражеской строне. Я уже говорил, что противник в подземном мире очень любит нападать откуда его никто не ждет, а также подкреплять свои атаки фэйрболлами магов. Очень не советую оказаться в ситуации, когда ваши менички блокируются вражескими, и маги обсыпаят вас фэйрболлами. В битвах на поверхности особенных интеллектуальных ходов у противника замечено не было. Прут стенкой и все тут. Остановить их могут только стрелы ваших лучников и мечи бойцов.

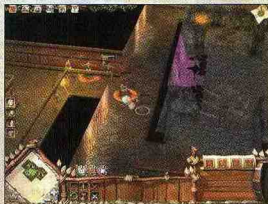
Засказка

Если говорить о графике, то она ничем особым не поражает. Ну, трехмерные ландшафты, ну, красивые заклинания... Все равно графика выглядит мультяшной, и в основном это вызвано сложностью текстур, разноцветными огнями факелов и слишком обильным использованием тумана. Но графика не раздражает. Хочется отметить качество анимации моделей, великолепно блистает стальная бро-

подкрепляется барабанной дробью. А какая прекрасная мелодия главного меню! Песня это чем-то смахивает на Елуд, и по красоте не уступает композициям этой же песни. Не удержавшись и вставил эту мелодию в свой плейлист.

Досказка

Кроме камини, в игре присутствуют два абсолютно разных режима РПГ и РТС, когда вы не обязаны совмещать выполнение квест-



ния, такие как частокол и башни по его периметру. В башню можно посадить лучника, который будет стрелять в наступающих врагов. Получается такая себе небольшая крепость. Но не окружили весь мир стеной. Придется строить и ворота, которые автоматически закрываются при приближении противника. Вот только этот механизм работает не так гладко, как хотелось бы, иногда шустрых врагов приходится отплавлять уже на территории своей деревни.

Что отличает РТС-составляющую этой игры от того, что мы видели в других стратегиях, — так это оригинальные юниты. Это, конечно же, сборщики ресурсов — каровы-ударники, которые в зависимости от удач получают опыт и уровень. Причем каждая имеет свои ивны! Право странно становится, когда смотришь на свои войска первого уровня и буренку-ударницу пятого. Для просмотра за каровыми нужен мальчик-пастух, который увеличивает их удай. А для просмотра за лесниками нужен... Угадайте кто... Что вам логика подсказывает? Конечно же, для просмотра за мужиками нужна теща. Эта женщина устроит им «сплодную» жизнь, под ее чутким присмотром они будут все делать в 2 раза быстрее и пусть только подумают опустышью! Но чтобы не превратить статью в простой пересказ юнитов, на этом и остановлюсь.

Я рассказал об экономическом аспекте стратегии, пора бы и о тактическом упомянуть. Ваши войска могут быть поставлены в 3 формации: один ряд, строй, враспылку. Правда, поставить точно весьма трудно, но как непонятно по какому принципу выбирается угол формации. Но управлять войсками просто, если правильно раздать команды «Держать позицию» и «Преследовать врага». Это так сказать, тактический минимум, и если честно, за всю игру мне не захотелось расширить возможности юнитов.

Что очень порадовало в игре, так это интеллект как противника, так и своих войска. Ваши войска не будут, как дети, жадать сокотки, то есть не сдвинутся с места, пока вы их не отведете к ближайшей зоне лечения. По возможности они сами туда спешат, если она не далеко. Но поругать их тоже есть за что. Лично меня добивало в игре любовь



на рыцаря. Больше не буду расписывать, описывая графику, ведь один взгляд на скриншоты даст вам полное представление о ней.

Звук в игре тоже хорош, особенно порадовало работа локализаторов. Смешной говор старей карли-веди, старческий полумрачный голос Галлуа и уверенный гордый голос принца Шеллини на принца, и он отзывается: «Я — Джон. Принц Джона. Подобных стобов в игре немало, например: «Как говорил мой друг Фрейд... Ой, Фрейд... власть этоуминило тебе голову». Так что локализаторы поработали на славу, им даже удалось сохранить шутки при переводе и дописать кое-что от себя.

Что просто невероятно впечатляет в игре, так это музыка. В ней используются средневековые мелодии, что не может не радовать. Во время битвы музыка становится динамичнее,

то с обустройством деревни. Правда, кажется, что эти режимы делались в последнюю очередь, ибо камини намного их интересней. Например, режим РПГ ничем не отличается от приключенческих миссий кампании, только теперь у вас появляется полноценный доступ к инвентарю, а также окно просмотра и распределения характеристик. А так, играть весьма скучно, прохождение линейное, карты маленькие. Напоминает клон «Диаблы». Мне да. Если б не крутость местных монстров, я бы так и подумал. Но так как битва с первым же волком на нормально уровне сложности оставляет только половину хитов, то можно заключить, что битвы здесь очень нелегкие. РТС же весьма интересен и ирибельный режим, возможно, в чем-то похожий на «Варкрафт 3», но все равно заслуживающий вашего внимания.

Высказка

Итак, игра получилась. Пусть ее все обвиняют в том, что это клон Warcraft: Frozen Throne, но верьте. Игра разработалась, когда этого add-on'a к «Варкрафту» и в помине не было. Правда, почему релиз KnightShift'a перенесли на полгода, для меня остается загадкой. Если сравнить информацию годичной давности с тем, что мы имеем, то разработчики справились со своими обязательствами полностью. Можно, конечно же, было доработать ролевою систему, предоставить в камини большую свободу действий, но по каким-то причинам не сложились. Впрочем, даже в таком виде игра получилась весьма интересной, а мне любая сказка, захватывающая. Особенно приятно, что присутствует юмор, хотя многие находят его плоским, но по сравнению с другими полными разработчиками расхожими таймерами, шутки KnightShift'a явно удались. Так что если вы фанат PCT/PTG, если вам понравился Warcraft III: Frozen Throne, или, возможно, вы соскучились по атмосфере «Аллода», тогда я вам советую попробовать поиграть. Ибо игра действительно качественная.

AntDroid antkov@ukrpost.net Andrew_Prim mcburger@ukr.net

WARHAMMER

Итак, подошло время нашего следующего урока. Надеюсь что все приготовили линейку, карандаш и кубики? Нет? Как нет? Не до конца поняли предыдущую тему? Вкратце рассказать вам, о чем шла речь в предыдущей лекции? Ладно-ладно, записывайте... Задно и продолжим изучение предмета.

Сегодня мы расскажем вам об игровой системе Warhammer. Игра идет на свободном поле, без клеточек и каких-либо гексов. На месте битвы вам предлагается разместить стратегически важные элементы ландшафта: холмы, реки,



строения (чаще всего это или замки, или руины). Все это либо покупается, либо делается вручную. Среди книг по Warhammer есть даже специальная о том, как изготавить ландшафт самому, ибо Games Workshop не в силах предугадать, куда вас в очередной раз занесет ваш стратегический гений.

Средства производства

Как ни крути, а игровое поле — это самое необходимое для игры. Стола 1.5х1.5 м обычно хватает с головой, но таким вариантом можно не ограничиваться. Все зависит только от полета вашей фантазии. Некоторые люди «за бутром» даже выбирают на открытый воздух и ведут сражения на специально оборудованных площадках.

Для игры нам понадобятся еще и кубики, да, обыкновенные шестигранные кубики. Хочется обратить ваше внимание на специальные символы, используемые игроками Warhammer. Если где-то в тексте вы встретите обозначение **D6**, то знайте, что это указывает на бросок шестигранного кубика. Т.е. сей кубик следует кинуть и посмотреть на результат. Если написано **D6+2** или **D6-1**, то сие означает, что к результату броска необходимо прибавить **2** — в первом случае, или отнять **1** — во втором. Если же где-то вам повстречается **D3**, то не надо слож

голову искать трехгранный кубик, такового не существует в природе, следует просто выполнить бросок **D6**, а результат считать так: **1-2=1, 3-4=2, 5-6=3** («+» в данном случае не минус, а тире). Также необходимо учитывать, если вдруг вам выпала возможность перебросить кубик, то в любом случае, будет считаться этот последний результат, даже если он оказался хуже первого. Если указано **2D6**, это означает, что необходимо два раза кинуть шестигранный кубик, а результат суммировать. Для определения удачности броска нужно знать простое правило: в таблицах указано минимальное значение, которое нужно выкинуть для успешности действия. То есть действие будет совершено успешно, если после выпадения очков и добавления модификаторов конечный результат больше или равен значению в таблице (например, стрелку с мастерством стрельбы 4 необходимо выкинуть 3 или более очков для попадания в цель).

Полезен и кубик с нарисованными на нем стрелочками. Он является артиллерийским, а также служит для определения случайных направлений.

Кроме кубиков, из-за того, что игровое поле никаким макаром не размечено, придется ма разложить рулеткой или порой линейек с разметкой в дюймах. Нам этом следует остановиться подробнее... Так как игру придумали за очень далекий бутром, то в качестве единиц измерения расстояния по умолчанию в Warhammer'e используются не наши пролетарские сантиметры, а их буржуазские дюймы. Так что привыкайте и ищите средство измерения с дюймовой разметкой. На худой конец, можно пользоваться и привычными сантиметрами, из расчета, что 1 дюйм (для тех, кто не знает, сообщая, что символ «"» означает, что единица измерения — дюйм) равен примерно 2.5 см.

Из снаряжения, именываемого «грач», понадобится, как и для любой настолки, карандаш, резинка и бумага. Ибо придется записывать состояния солдат, действующие заклинания и т.п. Полезно использовать уже заранее разграфленные бланки. Сначала предоставляемые Games Workshop, а затем, когда вы уже станете опытным командиром и четко будете знать, что вам необходимо записывать, — бланки, разработанные лично вами.

И конечно же в состав необходимого снаряжения входит армия.

У каждого воина есть свои показатели, их девять.

1. Дальноность движения (movement, M)

Этот параметр указывает на сколько единиц (дюймов по умолчанию) может передвигаться юнит в нормальных условиях (без модификаторов за местность и т.д., о которых подробнее рассказано позже). Так, для коротконогих гномов нормальной скоростью движения будет 3, а для шустреньких эльфов — все 5.

2. Владение оружием (weapon skill, WS)

Сей параметр указывает на мастерство воина в ближнем бою, и чем оно больше, тем больше шансов у солдата попасть во врага. Само собой, у элитных войск этот навык выше, чем у обычных рядовых. Например, у Полка Темных эльфов он равен 5, а у простого гоблина — 2.

3. Владение стрелковым оружием (Ballistic skill, BS)

Этот же параметр аналогичен предыдущему, с той разницей, что показывает мастерство владения стрелковым оружием.

4. Сила (Strength, S)

Данный параметр показывает силу воина. Особенно это важно в рукопашной. И само собой, чем сильнее воин, тем быстрее он расправится с врагом. Обычный показатель силы — 3.

5. Выносливость (Toughness, T)

Эта характеристика определяет, как легко боец может перенести удар оружия, нап-



равленного против него. Чем выше показатель, тем сложнее ранить или убить его обладателя. Как и для силы, стандартным значением параметра является 3.

6. Количество переносимых ран (Wounds, W)

Определяет, сколько ранений может выдержать солдат прежде, чем его убьют.

Обычно этот показатель равен 1, но у таких толстокожих и крепких бойцов, как оргов или троллей, он достигает 3.

7. Инициатива (Initiative, I).

Этот параметр показывает, насколько ловок и находчив воин, и отвечает за порядок атаки в бою. Чем больше этот показатель, тем быстрее вы будете атаковать противника.

8. Количество атак (Attacks, A).

Показывает, сколько атак за один раунд может провести боец. И чем больше параметр, тем больше шансов превратить обычный бой в мясорубку. Стандартом является — 1, но особо шустрые или опытные персонажи могут иметь и больше.

9. Лидерство (Leadership, Ld).

Сумма мужества, обаяния и дисциплинированности. Величина этого параметра влияет на то, испугается отряд и побежит или будет сражаться до последнего.

Иногда необходимо пройти тест на показатель. Для того, чтобы пройти проверку, потребуется кинуть **D6** и получить результат, меньший или равный показателю. При выпадении **6** автоматически считается, что тест пройден. Несколько иначе проходит тест на лидерство, тут придется кидать **2D6** вместо **D6**.

Сбалансированность различных армий достигается за счет того, что каждый воин оценивается в определенное количество очков (points value) [к примеру, копейщик Темных Эльфов — 9 очков, а Ассосин — 125 очков]. Из этого следует, чем круче воин, тем больше он стоит очков. (Да и реальная цена от этого зависит :).

Битва

Перед началом игры вы и ваш противник назначаете максимальное количество очков, на которые собирается армия (чтобы силы были более-менее равны), и начинаете битву. Игра идет в пошаговом режиме. Каждый командир (игрок) во время своего хода должен производить некий установленный порядок действий:

1. Начало хода.
2. Движение.
3. Могия.
4. Стрельба.
5. Ближний бой.
1. Начало хода.

В этой фазе каждый командир проверяет готовность своей армии к последующим действиям. Проводятся все тесты на панику, ужас, глупость и т.д. К примеру, ворлод Зеленой орды следует проверить, не сошли ли его орки с ума и не начали бить зеленых братьев по разуму, не струсили ли ваши гоблины, увидев превосходящие силы эльфов или же могущественных чудовищ.

II. Движение.

Эта фаза, как и все последующие, разделяется на подфазы.

1. Объявление атак.

Командир объявляет, какие отряды и каких врагов атакуют. Враг проводит тест на панику для всех своих отрядов, участвующих в ближнем бою, которые будут атакованы с фланга или тыла, а также объявля-

ет ответную реакцию атакуемым. В качестве ответной реакции возможны три действия.

✓ **Стоять и стрелять** — при наличии метательного/стрелкового оружия отряд остается на месте и пытается превратить атакующих в ежиков. Если в результате такого обстрела отряд вынужден совершить тест на панику и провалит его, то он развернется и побежит в фазу обязательных передвижений.

✓ **Держать позицию** — отряд берет оружие на изготовку и готовится встретиться неприятеля. Это обычная реакция.

✓ **Бежать** — героизм — это хорошо, но иногда умение вовремя спастись может сильно пригодиться. При выборе этой реакции отряд разворачивается спиной к

перемещаются на расстояние атакующего передвижения, если цель достигнута, в противном случае — движется как обычно. Впадшие в состояние тупости передвигаются на половину своего значения движения.

4. Передвижения атакующих.

В эту фазу совершается передвижение атакующих отрядов на расстояние, равное удвоенному показателю движения. Вступает в бой отряд таким образом, чтобы участвовала как можно больше моделей с обеих сторон. Поэтому нельзя переставлять или совершать повороты в строю, но можно развернуться всем фронтом. При достижении цели отряд размещается вплотную к противнику и так, чтобы ввести в бой как можно больше моделей. Если атакуемая цель бежала, но все еще находится в пределах автоматического передвижения, она считается автоматически уничтоженной. Если же цель все же умудрилась бежать, либо не хватило атакующего передвижения, то можно попытаться перенаправить атаку (всего один раз) на другой отряд в пределах текущего перемещения. Если же и перенаправление не удалось или не на кого перенаправить, то отряд перемещается на величину обычного перемещения. Такой отряд больше не может стрелять в раунде, но может еще разрешаться насыпать заклинания.

5. Остальные передвижения.

В эту фазу совершаются все остальные передвижения, к ним относятся рассмотренные ниже.

✓ **Прямое движение** — отряд движется по прямой на величину своего показателя движения.

✓ **Поворот фронтом** — отряд поворачивается всем фронтом вокруг какой-либо точки строя. Расстояние при этом меряется по наибольшей дуге движения. Так вернется армия может сколько душе угодно и на сколько хватит показателя движения. При атаке так можно повернуться всего один раз для введения в бой как можно большего числа моделей.

✓ **Поворот в строю** — отряд может повернуться в строю на 90 или 180 градусов, используя четверть обычного передвижения (т.е. может поменять расположение фронта). При этом командиры, знаменосцы и музыканты перемещаются во вновь образовавшуюся первую шеренгу. Остальные модели остаются на месте.

✓ **Перестроение** — отряд за половиной своей величины передвижения может изменить число своих шеренг на 1.

✓ **Переформирование** — за все свои очки движения, не задействованный в бою, отряд может перестроиться в любое количество шеренг и повернуться в любом направлении.

✓ **Марш** — отряд совершает движение на удвоенный показатель обычного, если в пределах 8° нет не разгромленных врагов. Марширующий отряд не может преодолевать препятствия и труднопроходимую местность, а также стрелять. Как всегда, отличился тот — их бесшабашность (или наглость) позволяет им маршировать под самым носом у врага.



ЗАПИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

ТОМ/ДОС/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua АЛЕКСАНДР GLUOK

НАШИ ИТОГИ

Концепция

Вот и подошел к концу очередной, 2003 год. Точнее, не подошел, а как есть закончился. Что в нем было хорошего, что плохого? Нужно напречь остатки памяти и вспомнить. Нет, об играх мы здесь говорить не станем — игровые итоги мы подведем чуть позже, кстати, всем, кто хочет принять в этом участие — велком на MiKPortal (<http://www.mikportal.org/forum/index.php?showforum=26>).

Давайте поговорим о том, что принес этот год нам — «МикУ», сиречь.

Сначала кратко напомним вам об основных событиях, произошедших с нами, а потом более развернуто расскажем о последнем ярком событии прошлого года. О каком? Об этом позже.

Вспомнить все

Ну, насчет всего, это мы забыли, все оно и в десять журналов не влезет, а вот основные вспомнить придется.

Итак, первым знакомым событием 2003 года стало то, что «Мик» превратился из полумесячника в еженедельник. Несмотря на крики некоторых comrades, что качество статей значительно упало, как мы и говорили, это было только временным явлением, связанным с приходом большого количества новичков. Как ветераны журнала и почетные инвалиды всех войн, мы можем смело утверждать, что подобный спад мы пережили несколько раз, и каждый был связан с приходом большого количества кадетов в наш Департамент. Но постепенно слабейшие вымирали (или убивались другими), а наиболее сильные и упорные

маленький. А аналогов нашей Ярмарки в Украине просто не было. Это не хваствова, это чистая правда. Не знаю, были ли вы на ней, поправились ли она вам, но нам (как, надеюсь и приглашенным разработчикам) очень понравилось. Конечно, казалось то, что для нас это было первое подобное мероприятие, поэтому ошибки и недочеты неизбежны, но мы его провели, и не собираемся останавливаться на достигнутом. Так что, приходите к нам на второй «Игроград»! Он, кстати, состоится в апреле и будет включать уже не два, а ТРИ мероприятия в одном флаконе! К компьютерной ярмарке и игровому фестивалю присоединится и конвент фантастов (так что посмотреть на Лукьяненко, Васильева и Олдей можно будет вживую).

Потом... Что было потом? Потом были созданы несколько форумов для общения миковцев, из которых вырос более глобальный проект MiKPortal (<http://www.mikportal.org>) с продвинутым форумом, чатом, новостями и конкурсами. Место, где миковцы, имеющие доступ к Интернету, могут познакомиться, общаться и обсуждать насущные проблемы. Учитывая, что на «Игрограде» форуму нет до сих пор, думаю, это очень важное достижение.

Ха, чуть не забыли о следующем событии — штаб-квартира ДЗВР, вместе с мэрией Игрограда сменили свое местоположение. Теперь не на всяком глобусе Украины указана наша новая сверхсекретная база. Добираться до работы, правда, стало сложно, зато враги нас не найдут.

Следующее важное, хоть и не очень приятное событие прошлого года, это, несомненно, уход от нас Шефа ДЗВР Ранда. Надеемся, что он благополучен и счастлив. Впрочем, мы не унываем, конечно, работы стало больше, но мы стараемся с ней справляться. И, надеюсь, у нас это получается. Что, кто-то не верит? Ты, рижбородый! Рострелять!

Ну вот, мы и подошли к последнему важному событию, произошедшему в прошлом году, а именно, к новогоднему ярмарке Intel. А что в этом особенного, спросите вы, она ведь каждый год бывает и вы, вроде, ее не организуете...

Ага, каждый год. Ага, не организуете. А при чем тут мы, сейчас поведем.

Intel exhibition

Да-да, для нас это, уже ставшая традиционной, Ярмарка была действительно уникаль-

ной. Ведь уже задолго до ее начала в редакции зрел коварный план по созданию нового лица «МикУ». И вот, после долгих споров и предложений, заседаний и совещаний, в процессе которых было принято внушительное количество жидкости (в том числе и безалкогольной) и волевым решением — отпустить «МикУ» в свободное плавание. Те из вас, кто бывал на выставках, в которых принимал участие наш Издательский дом, не могли не заметить, что у «МикУ» и «МК» всегда был общий стенд, и поэтому нет ничего необычного в том, что мы несколько терпелись на фоне нашего старшего брата. Ведь, как это



ни прискорбно, геймеры не составляют подавляющее большинство людей, связывающих свою жизнь с компьютером. И вот, чтобы мы могли развернуться во всей своей красе, было решено разграничить сферы влияния и выделить «МикУ» отдельный стенд. Не буду описывать во всех подробностях подготовку к выставке. Не буду говорить, в каких муках Гапер рождал идею с красными и зелеными табличками, одной рукой держа за бутылку пива, а другой прикрываясь от беспощадной критики Bond'D'a. Не буду описывать, как Глюк безуспешно пытался подписать, сколько пива выпивает средний геймер за день. А когда ему это наконец-то удалось, он снова уткнулся в коллеклятор, решив, что средних среди нас нет. Как читают только лучшие! Не буду рассказывать... Да ничего не буду рассказывать. Нечего выносить вонючие носки из палатки. Лучше расскажу о том, что из этого всего получилось.

Прискорбно осознавать, что концепция нашего стенда была разработана до нашего рождения. «Хлеба и зрелищ» — кричали древние римляне за стенами своего Древнего Рима. «Пива и зрелищ» — решили мы, втайне надеясь, что отец-основатель древнеримского лозунга не признает пиво жидким хлебом и не обвинит нас в плагиате. Но, так или иначе, стенд «МикУ» был оформлен в полном соответствии с требо-



набиралось знаний и переходили в первую шеренгу работников меча и клавиатуры. Собственно, создание костяка авторов дело всегда нелегкое, но окупается.

Дальше, что же было дальше? Как что? А Ярмарка «Игроград» и трехлетие «МикУ»? Три года — это, конечно, не такой уж большой возраст, но, поверьте, и не очень

ботанной политикой: в центре гордо стоял плазменный экран, исполняющий роль орудия, на которой будут сражаться виртуальные гаджеты (для которых были заготовлены заранее заготовлены два компа, безупречно представленные нам компанией K-Trade). А чуть в стороне скромно примос-

колько не по себе. И все-таки наша группа поддержки выполнила свою задочку на все 100%, а может, даже и больше. Ну, согласитесь, что бы прошел мимо стенда, вокруг которого носятся безумные люди с не менее безумными бейджками на груди, на экране Нео разговаривает голосом Маши из известного мультфильма «Малыш и Карлсон», поклонники и противники Агента Смита выселяют отношения друг с другом посредством Rule и Serious Sam, а из автомата льются реки пива и «Живичка»? Правильно, никто. Ибо когда «Мик» работает, то все должно веселиться.

Так, стоп! Что-то мы начинаем скатываться в самовосхваления, что вовсе не соответствует нашему имиджу самых тихих и скромных геймбозеров на территории Украины. Может, все-таки вспомним, что это все-таки «Автоответчик» и передадим слово кому-нибудь из тех, кто был на выставке и видел все происходящее своими глазами. Думаем, наиболее полно и развернуто сможет сделать это один из самых разговорчивых миксеров — камрад **Zloy**.

Итак... Начнем изложение впечатлений человека, случайно проходившего мимо Палаца Спорта (и ушедшего ради этого с работы на пять часов раньше) и решившего заглянуть на огонек.

Приехал я где-то около часа дня. Вопреки всем опасениям, припасенные билеты не стояли ровно ноль, поэтому на выставку я попал совершенно бесплатно, т.е. даром. Сразу на входе на меня накинулись два шиплеца и вручили какой-то кусочек картона со словами: «Го! Тебе можно что-то выиграть!». Ну, что делать, взял, пошел по нижнему этажу. Ничего выдающегося не нашел, разве что примостившийся недалеко от входа стенд «МК», который, если честно не внушал особых эмоций, видимо, не особо и планировали... Короче, пошел наверх. Там дела обстояли куда лучше — яркие стенды, повсюду мониторы и т.д. ... Стал продвигаться по периметру в поисках стенда любимого издания. Продвинулся. По пути увидел стенд «Шпиль». Прошел на расстояние пять метров. Далее увидел стенд «Реплея». Выглядел он гораздо лучше, два конкретнее... А потом я увидел стенд «Мика».

Короче, сказать, что он классный — ничего не сказать. Ему просто не было конкурентов — разве что стенд «Интел» — организатора выставки. В общем — огромная площадь, стойка с журналами, два компа, столы, стулья, ОГРОМНЫЙ МОНИТОР. ГИГАНТСКИЕ КОЛОНКИ. И чтобы просто утопить конкурентов — СТОЙКА С ПИВОМ. В общем, увидев все это, я перестал беспокоиться и стал просто наслаждаться процессом... А процесс был что надо... Програв Шрайку в «СС» («Сергейный Сэм») по сетке, я решил, что без пива дела не будут. Мы с Базом (Baz: MİK

Portal ©) выпили пива и тормознули шиплеца ©. Ладно, мы выпили пива и пошли выигрывать призы на стенде «Интел». Выигрывали мы очень долго и напряженно, в общем, можно сказать, что людей к стенду привлекали именно мы. Своими криками, воем и рыком. Короче, через некоторое время интеловцы не выдержали и, видимо, на десять-то немая, вручили мне диск с Энциклопедией Кирилла и Мефодия. Ну, я забрал его и мы пошли назад к себе на стенд ©. А там Талер уже раздал КРАСНЫЕ и ЗЕЛЕННЫЕ таблетки ©. Взяв, естественно, красную (и получив соответствующее удостоверение) я ушел в место, в которое каждый из нас приходил в этот день не раз и не два. Вернувшись, я узнал, что, оказывается, меня вызвали по моему удостоверению, и что я, оказывается, должен кого-то порвать в «Руну». Ну, я начал рвать. А меня начали рвать. Рвали мы долго и безрезультатно, пока Ст. Димон не шепнул мне на ухо, что противник-де сказал, что «Вангеры» — отстой. Короче, я выиграл с отрывом в десять фразов, а противник умер в жутких муках ©. А выиграл я диск, за который охотился с прошлого года — Beat Breakers. Просто супер. После этого момента настроение поднялось на предельную высоту и до конца дня мы отрывались по полной — играли в эстонский волейбол шариками «Шпиль». Ах да, потом Коин принес какое-то резиновое дермо, которое он назвал конфетками, и мы стали искать, кому это дермо можно впарить и поспать-то на реакцию. Короче, оставлю без комментариев ©. О! А под конец кто-то привез из редакции ролик «Рутурн Ту Зе Матрикс» и вручил его на огромном экране. Каро-



тился аппарат для раздачи пива. Казалось бы, что еще нужно? Ан, нет. Через некоторое время в нашу древнеримскую идиллию вторгся Талер с криками: «Matrix has you or not has you?», и, увеселившись в самом центре, начал сортировать записочки непонятного содержания. А тем временем в здание Дворца спорта, в котором, собственно, проходила Ярмарка, начали просачиваться первые посетители.

Тут нужно заметить, что место для нашего стенда оказалось не самым удачным — слева напротив большой стенд RePlay с плейстейшном, справа игровая зона ДПК. Глядя на это, мы поняли — задача, поставленная перед нами (чтобы вокруг стенда постоянно толпились люди) не настолько просто выполнима, как хотелось бы. Шеры не будет, придется работать. Но, как оказалось, древнеримские познания актуальны до сих пор. Пиво и «Живичка» пользовались успехом у всех посетителей выставки. А проводимая Талером (который на время Ярмарки превратился в Морфеуса) лотерея и следующие за ней дуэли, привлекали к нам если не всех, то очень и очень многих геймеров, просочившихся на Intel exhibition. Но тогда еще никто не подозревал, что все это — только начало. Дело в том, что, пока мы предавались разрозботке тактики и стратегии, таскали бочки с пивом и оформляли стенд, посетители MİKPortal тоже не сидели, сложа руки. Так как многие миксы до сих пор не были знакомы лично, они, не жалея клавиатуры, выдумывали способы, чтобы узнать друг друга в толпе. Однако, как показала практика, их опасения были напрасны. Даже в том огромном море народа, который собирался у стенда во время очередной прокрутки ролика «Return to the Matrix» (кстати, автор, отзовись, с нас много пива), не узнать посетителей MİKPortal было просто невозможно, даже при очень большом желании. Собственно, никто из нас не сомневался в просто невероятных способностях нашего комьюнити превратить самое солидное мероприятие в полный борах, но людям, встретившимся с миксовцами впервые, было, похоже, нес-



че, все, что были на выставке — были вице-стенда «Мика» ©. Было весело. В общем, вроде пока все, остальные пусть добавляют и дополняют.

Да, хочу выразить огромное спасибо Акелле и Пантере за бейджик (Hi! My Name is Zloy...s...s...) ©. Огромное спасибо Талеру за красные таблетки © и прямо-таки ОВЕРРЕСПЕКТ Кертису и Глоку за непомомерное количество пива, которое я выпил на этом мероприятии.

Мы, со своей стороны, благодарим компанию IC за любезно предоставленные диски и плакаты.

Вот, собственно и все, что мы хотели вам рассказать. Что еще добавить? Приходите на наши мероприятия — это весело. Серьезно.



nVIDIA™

Антон ТОКАРЕВСКИЙ
antonio_2003@ukr.net

5

вчера, сегодня, завтра

Окончание, начало см.: «Мик», №35 (93), 37 (95), 40 (98), 42 (100)

Случилось это еще тогда, когда диски были больше CD-ROM'ов, а мониторы радовали нас своей монохромной улыбкой. Ой, что-то меня не в ту степь понесло ☹. На самом деле, было это почти 4 года назад, когда NVIDIA стала несомненным фаворитом рынка видеокарт. Но фаворит фаворитом, а нужно было разви-

руку NVIDIA. Так что изделия на основе первого чипсета, увы, не получили широкого распространения.

Теперь, пожалуй, самое время подробнее остановиться на самих чипсетах nForce.

nForce 220/215/ 415/420

Достойству у nForce множество. Это первый чипсет с поддержкой технологии AMD HyperTransport, это первый чипсет, использующий двухканальный контроллер памяти. Впечатляет?

Память. Как я уже говорил, чип nForce стали первым чипом, работающим с памятью в двухканальном режиме (128 бит). Благодаря чему увеличилась ее максимальная пропускная способность (4.2 Гб/с в случае использования памяти DDR266), а также снизилась латентность памяти (при оптимальном раскладе вдвое, а то и больше!). Но первое воплощение nForce получилось, мягко говоря, не совсем удачным. Вернее, оно было весьма оригинальным, но сам чипсет стал долгожданным и появился намного позже, чем этого ожидали.

Несмотря на то, что максимальная пропускная способность шины памяти у чипсета nForce 415/420 равна 4.2 Гб/с, пропускная способность системной шины для процессоров AMD на тот момент составляла 2.1 Гб/с. В результате оно становилось своеобразным бутылочным горлышком системы. Но, как говорится, не было бы счастья, да несчастье помогло ☹. Благодаря встроенному видеопроцессору, остальная часть полосы пропускания не использовалась впустую, а шла на обеспечение доступа графического ядра к системной памяти. Поэтому двухканальный режим работы был максимально востребован в системах с интегрированной графикой (nForce 420).

Нужно сказать, что были также выпущены ревизии чипсета с одноканальным 64-битным контроллером памяти — nForce 215/220.

Платы на nForce по результатам тестирования оказались по производительности на уровне плат на базе VIA KT266A. Но ко времени широкого распространения плат на nForce у VIA уже был готов более прогрессивный чипсет KT333. В итоге, лапши победителя за создание самого быстрого системного решения достались VIA, которая уже съела собаку ☹ (и судя по всему, не одну ☹) на построении системных решений.

Звук. Своим вниманием мы никак не можем обойти APU (audio processor unit). Будучи краток: аппаратная часть звуковой системы впечатляет. По сути дела, APU представлял собой первую аудиосистему, которая поддерживала DirectX 8.0. Как известно, интегрированные решения позволяют отказаться от PCI-карты, а это уже плюс для «бюджетной» системы. К сожалению, в бочке меда оказалась ложка дегтя, и заключалась она в следующем: сильно запаздывала программа частоты продукта, а если быть точным, то драйверы к звуковой карте и всякие там эквалайзеры с первыми материнскими платами поставлялись в виде бета-версий. А как известно, на стадии бета-тестирования значительная часть софта довольно «сырая».

Видео. Собственно говоря, ничего особенного в этом видеоадре нет, а потому высказываю коротко. nForce 420/220 актуально в себя видеокарту GeForce 2MX, которая функционировала на частоте 175 МГц.



ваться дальше. В узких кругах стали говорить, что NVIDIA не остановится на достигнутом и захочет выйти на рынок системных чипсетов, естественно, со своим продуктом. Но нужно было создать не просто хороший GPU (Graphic Processor Unit), а целый чипсет (!) со всеми сопутствующими ему атрибутами: контроллерами шины и памяти, средствами связи с прочими периферийными устройствами и даже с аудиопроцессором. Какое-то время по Интернету ходили слухи, что появится две версии чипсета: один для AMD, второй для Intel. И таки да, состоялись переговоры NVIDIA и Intel на тему лицензирования чипсета от NVIDIA под процессорную линейку Pentium 4. Но как всегда, сильные мира сего ☹ что-то не поделили, о чем-то не договорились. В итоге, NVIDIA, сохтя условия лицензирования крайне невыгодными для себя, начала переговоры с AMD. Так как NVIDIA уже занимала лидирующие позиции на рынке видеокарт, естественно, многие ожидали кое-кого революционного продукта от признанного фаворита. Но опять (уже в который раз ☹) все пошло, как в поговорке, первый блин комом. Продукт получился действительно новаторским, но те ошибки, которые были допущены во время продвижения nForce на рынок, сыграли не на



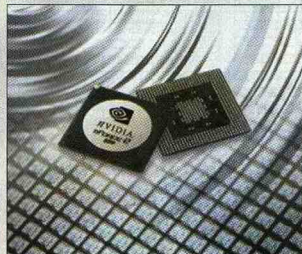
Производительность такого решения была соизмерима с AGP-видеокартами на этом чипе (в режиме работы с двухканальной памятью). В nForce 215/415 отсутствует интегрированное видео.

В качестве южного моста применялся чип MCP (Media and Communications Processor), а также его версия MCP-D, которая позволяла в реальном времени кодировать звук в формате Dolby Digital.

nForce 2

Решив дважды не наступать на детские грабли ©, NVIDIA просто начало дорабатывать уже готовую платформу nForce, в

мат. Следует также заметить, что модули памяти могут быть разными (т.е. распарованными, от разных производителей и с разной частотой). Хотя для повышения качества работы рекомендуется все-таки подбирать память, работающую с одинаковой скоростью, потому что в противном случае, общая скорость совместной работы будет определяться по наименьшей скорости модуля памяти.



итоге, появилась nForce 2, которая оказалась значительно лучше своей предшественницы. Был переработан контроллер TwinBank, который стал понимать DDR 400, улучшено графическое ядро, созданное на основе GeForce 4MX.

Память. И снова речь пойдет об архитектуре TwinBank, которая во втором nForce стала еще быстрее. Контроллер получил возможность работать с DDR 400, и благодаря этому обмен данными проходил на скорости 6.4 Гб/с. Правда, глядя на такой показатель, возникает вопрос: как достигаются подобные результаты, и нужен ли процессору такой поток данных? К сожалению, показателя в 6.4 Гб/с можно добиться только в идеальных условиях на идеально сбалансированном железе. Начиная с AMD Athlon XP 2700+, процессоры начали использовать в полную силу все возможности шины 166 МГц (333 МГц DDR), которая позволяет прокачать данные со скоростью 2.7 Гб/с.

NVIDIA также доработала модуль DASP в северном мосте, который используется с целью предсказывать операции чтения из памяти и кэшировать данные. В DASP применяются новые улучшенные алгоритмы предвостительной выборки.

Двухканальность. Пришло время для того, чтобы разобраться в том, что же такое «двухканальность» (подпись на коробке **Dual DDR**). Для обеспечения двухканальности необходимо наличие двух модулей памяти (минимум), причем один из них должен быть установлен в слот памяти, обозначенный специальной маркировкой. В большинстве случаев этот слот маркируется аббревиатурой. Если же проигнорировать этот момент, то неправильная установка приведет к невозможности активировать второй канал контроллера па-

А теперь внимание: для работы двухканального режима подойдут самые обычные модули памяти (DDR, естественно).

Звук. И снова мы возвращаемся к звуку от NVIDIA. Что ж, как всегда, на бумаге у NVIDIA продукт выглядел просто замечательно. Со временем «бумажный» проект превратился в чип, на вот о «мелочах» NVIDIA, кажется, забыла (не в первый раз ©). Компания «по умолчанию» предлагала дополнительно использовать ACR-карту, на которой размещены коннекторы, позволяющие в полной мере реализовать возможности чипа MCP. Но так как предложенная NVIDIA эталонная плата была довольно дорогостоящей, разработчики материнских плат взяли сами за создание своих решений или же, наоборот, решили «зоботы» о размещении коннекторов.

Компания представила два чипа на основе MCP и MCP-T (где T — это Turbo). Первый (MCP) предназначался для «бюджетного» рынка, поэтому в нем отсутство-

Видео. Вот мы и добрались до одной из составляющих сбалансированной системы.

Итак, посмотрим, что же нам подложила © в систему NVIDIA. В отличие от первого nForce, где за основу был взят GeForce 2MX, во втором уже использовался GeForce 4MX. Как выяснилось, в качестве видеоядра используется (NV18) GeForce 4MX 440 — 8x AGP. Не буду углубляться в дебри изучения характеристик GeForce 4MX, о котором уже было и без меня немало написано. Единственное, что хочу отметить: если вы собираетесь использовать встроенное видео (IGP2), обязательной задачей является обеспечение двухканального режима работы памяти. Потому что существенная потеря в скорости заметна невооруженным глазом. Да и исходя из показателя, можно сделать вывод, что (IGP2) GeForce 4

MX имеет разве что дальние родственные связи © с аналогичной AGP-выходной на этом чипе. Конечно же, всегда есть возможность установить внешнюю более производительную видеокарту, но как для интегрированного решения встроенное видео у nForce 2 очень неплохо.

nForce 2 400/nForce 2 Ultra 400

Несколько слов, как линейка чипсетов nForce развивалась далее. В отличие от предшественников, nForce 2 Ultra 400 обзавелся поддержкой системной шины 400 МГц, которая необходима для работы с процессором AMD Athlon XP 3200+. Версия «не Ultra» (nForce 2 400) также наделена такими способностями, но является решением с одноканальным контроллером памяти. Поддержка FSB 400 МГц позволяет системе с памятью DDR 400 работать в синхронном режиме, что положительно сказывается на производительности.

Старый друг лучше новых двух?

Вот и подошла к концу еще одна часть повествования о продукции NVIDIA. Она абсолютно не претендует на полную летопись главных деяний компании. Не стану утверждать, что ее продукция является абсолютно непревзойденной по качеству — каждый день появляется как минимум один гений, претендующий на звание лидирующего положения на мировом рынке. И не важно, будет это видеокарты, процессоры, «железки» или что-то другое. Для всех нас основными являются возможность разумного выбора, и



хоть это может показаться кому-то странным, конкуренция на рынке компьютерных технологий. Ибо истина, как известно, рождается в споре (или в вине ©). Что же касается компании NVIDIA, то она, на мой взгляд, на данном этапе своего существования является, в первую очередь, достойным творцом, способным радовать не только свой карман ©, но и запросы потребителей.

[illegible]

Device	Year	OS	RAM	Storage	Display	Camera	Battery	Price
Apple iPhone 12 Pro	2020	iOS 14	6GB	128GB	6.1"	12MP	2815mAh	\$1199
Samsung Galaxy S20 FE	2020	Android 10	8GB	128GB	6.5"	64MP	4500mAh	\$699
Google Pixel 4a	2020	Android 11	6GB	64GB	5.8"	12MP	2800mAh	\$349
OnePlus 8 Pro	2020	Android 10	8GB	128GB	6.78"	48MP	4510mAh	\$799
Xiaomi Mi 10 Pro	2020	Android 10	12GB	256GB	6.67"	108MP	4780mAh	\$1199
Huawei P40 Pro	2020	Android 10	8GB	128GB	6.58"	50MP	4200mAh	\$1199
Nokia 7.2	2020	Android 10	6GB	64GB	6.3"	48MP	3660mAh	\$399
Motorola Moto G Power	2020	Android 10	4GB	64GB	6.5"	13MP	5000mAh	\$199
Realme 7 Pro	2020	Android 10	8GB	128GB	6.55"	64MP	4500mAh	\$399
OPPO Reno4 Pro	2020	Android 10	8GB	128GB	6.43"	64MP	4300mAh	\$599
Vivo X50 Pro	2020	Android 10	8GB	128GB	6.56"	50MP	4300mAh	\$699
BlackBerry KEY2	2019	Android 9	4GB	64GB	5.0"	12MP	2865mAh	\$499
HTC U12+	2019	Android 9	6GB	128GB	6.0"	12MP	3540mAh	\$699
LG V50 ThinQ	2019	Android 9	6GB	128GB	6.4"	12MP	3300mAh	\$699
ASUS ROG Phone 2	2019	Android 9	12GB	256GB	6.59"	12MP	6000mAh	\$1199
Lenovo Z6 Pro	2019	Android 9	8GB	128GB	6.4"	48MP	4200mAh	\$499
Alcatel 1S	2019	Android 9	2GB	16GB	5.5"	8MP	2000mAh	\$149
BlackBerry KEY2 LE	2019	Android 9	4GB	64GB	5.0"	12MP	2865mAh	\$399
HTC U12 Life	2019	Android 9	6GB	128GB	6.0"	12MP	3540mAh	\$499
LG V50 ThinQ 5G	2019	Android 9	6GB	128GB	6.4"	12MP	3300mAh	\$799
ASUS ROG Phone 2 5G	2019	Android 9	12GB	256GB	6.59"	12MP	6000mAh	\$1299
Lenovo Z6 Pro 5G	2019	Android 9	8GB	128GB	6.4"	48MP	4200mAh	\$599
Alcatel 1S 5G	2019	Android 9	2GB	16GB	5.5"	8MP	2000mAh	\$199
BlackBerry KEY2 5G	2019	Android 9	4GB	64GB	5.0"	12MP	2865mAh	\$499
HTC U12 Life 5G	2019	Android 9	6GB	128GB	6.0"	12MP	3540mAh	\$599
LG V50 ThinQ 5G	2019	Android 9	6GB	128GB	6.4"	12MP	3300mAh	\$799
ASUS ROG Phone 2 5G	2019	Android 9	12GB	256GB	6.59"	12MP	6000mAh	\$1299
Lenovo Z6 Pro 5G	2019	Android 9	8GB	128GB	6.4"	48MP	4200mAh	\$599
Alcatel 1S 5G	2019	Android 9	2GB	16GB	5.5"	8MP	2000mAh	\$199
BlackBerry KEY2 5G	2019	Android 9	4GB	64GB	5.0"	12MP	2865mAh	\$499
HTC U12 Life 5G	2019	Android 9	6GB	128GB	6.0"	12MP	3540mAh	\$599
LG V50 ThinQ 5G	2019	Android 9	6GB	128GB	6.4"	12MP	3300mAh	\$799
ASUS ROG Phone 2 5G	2019	Android 9	12GB	256GB	6.59"	12MP	6000mAh	\$1299
Lenovo Z6 Pro 5G	2019	Android 9	8GB	128GB	6.4"	48MP	4200mAh	\$599
Alcatel 1S 5G	2019	Android 9	2GB	16GB	5.5"	8MP	2000mAh	\$199
BlackBerry KEY2 5G	2019	Android 9	4GB	64GB	5.0"	12MP	2865mAh	\$499
HTC U12 Life 5G	2019	Android 9	6GB	128GB	6.0"	12MP	3540mAh	\$599
LG V50 ThinQ 5G	2019	Android 9	6GB	128GB	6.4"	12MP	3300mAh	\$799
ASUS ROG Phone 2 5G	2019	Android 9	12GB	256GB	6.59"	12MP	6000mAh	\$1299
Lenovo Z6 Pro 5G	2019	Android 9	8GB	128GB	6.4"	48MP	4200mAh	\$599
Alcatel 1S 5G	2019	Android 9	2GB	16GB	5.5"	8MP	2000mAh	\$199
BlackBerry KEY2 5G	2019	Android 9	4GB	64GB	5.0"	12MP	2865mAh	\$499
HTC U12 Life 5G	2019	Android 9	6GB	128GB	6.0"	12MP	3540mAh	\$599
LG V50 ThinQ 5G	2019	Android 9	6GB	128GB	6.4"	12MP	3300mAh	\$799
ASUS ROG Phone 2 5G	2019	Android 9	12GB	256GB	6.59"	12MP	6000mAh	\$1299
Lenovo Z6 Pro 5G	2019	Android 9	8GB	128GB	6.4"	48MP	4200mAh	\$599
Alcatel 1S 5G	2019	Android 9	2GB	16GB	5.5"	8MP	2000mAh	\$1

[illegible]

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№01-02 (111-112). 05.01.2004.

Тирокс 11 000. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия 08 № 4052
Подписной индекс в каталоге «Уризон»: 22307
Уфа: 000 «К-Мед»
info@kvm.com.ru

Ответственность за содержание рекламной информации несет рекламодатель. Публикация материалов только

© «Мой компьютер», 1998-2004.

Владимир Владимирович
Иванов: Ивановский дом «Мой Коммунизм»
г. Киев, ул. Коммуна 6
Резервация: Киев, ул. Коммуна 6, кв. 104/2 655-3575

Для поиска: 59124, 8-яя-126, с/я 520/0

Издатель: Муссаев Бегматов.

Главный редактор: Татьяна Кокшанова

Инициатор информ отдела: Василий По

Начальник отдела Х: Дмитрий Лисов

Художественный редактор: Сергей Сергеевич...

Людмила Петрова

Министерство: Полное наименование:

Варшавский Дмитрий Владимирович

Художник: Андрей Шерстобит

Секретарь ДЗБР: Денис Богданов.

Резюме: Очерк философии

Office: 1000 University Ave., Suite 200, Berkeley, CA 94702

Офис-менеджер: Елена Золоткина

ВНИМАНИЕ!!!
Изменился наш телефон и адрес
(044) 455 35 75
03126, Киев-126, а/я 570/8

Бүгд Найсэмтэй Огноо:

1. Физик [104-46432.2.46471.62]
2. Химик [104-2.147480; 2.147507]
3. Биолог [104-2.148140-148199.248200.02]
4. Эмнэлэгчлэлтүүрчлэл [104-2.170800.2144642]
5. Хуульчлэл [104-2.171800.2144642]
6. Хуульчлэл [104-2.171800.2144642]

Отдел маркетинга: Наталья Николаева,
Роман Дроздовский, Юрий Лилин.
Настольные отделы полиграфии:
Дмитрий Мокшанов.
Сбыт: Павел Сосновский, Елена Николаева.
Эксплуатационный: Александр Киселев.
Поддержка Web-сайтов: Русланов Олег Олегович.
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотоцентр: ООО «Амурс», тел. 844 247 4638.
Печать: «Мираторг» (М. Удмуртия).
ТОО «Восточная группа компаний», Омская обл.,
Иркутской обл., с. Радан Омская, вел. Сибирь 44.
тел. 83323 37-1240.
83323 37-1240.



УМІЖНАРОДНИЙ ФОРУМ
СВІТ ВИСОКИХ ТЕХНОЛОГІЙ
3 - 6 БЕРЕЗНЯ 2004 року
виставковий комплекс одеського порту

- Інформаційні технології, системи зв'язку і телекомунікації
- Комп'ютерні системи та програмне забезпечення
- Обладнання для офісу та дому
- Інтелектуальні технології
- Конференція "Високі технології в керівництві підприємством"
- Спеціалізована виставка поліграфічних технологій PrintTech 2004
- Друга всеукраїнська виставка-конкурс «Високі технології в освіті»
- Конкурс веб-дизайну "Web-Tech 2004"



Виставка організована за сприяння департаменту міжнародних зв'язків Одеської області



Телефон: 0482 377 117 - 27 (0482) 720 - 044 04
e-mail: hi@mycomp.com.ua
www.mycomp.com.ua, www.hi-tech.com.ua

Самое теплое место для рекламы

По поводу рекламы на сайте обращаться в РА "АВ ТИ Реклама" т. 435-0380

C E N S O R E D

МОЙ
КОМПЬЮТЕР

- Софт (729 статей)
- Хард (608 статей)
- Интернет (480 статей)
- Программирование (214 статей)
- "Имеющий Уши" (102 статей)
- Разное
- Уголок читателя

Статьи
в онлайне в день
выхода номера

Новости
каждый день

Promo
акции, скидки,
розыгрыши

0 нас
все, что вы
знали и так

Поиск
статей по названию
и номеру еженедельника

Теплое место для рекламы

CENSORED

CENSORED

CENSORED

<http://www.mycomp.com.ua>
в цифрах и фактах



НОВА КОЛЕКЦІЯ НОВОРІЗНИХ ХІТІВ ВІД МУЛЬТИТРЕЙД

Видавець на території України - компанія "МУЛЬТИТРЕЙД"

Відмінна якість мультимедійної продукції, що випускається нами, вже давно стала візитною картою компанії.

Наш каталог, що вміщує більш ніж 1000 найменувань - найбільший ліцензійний каталог в Україні.

3 питань гуртових закупок звертайтеся по тел.: (044) 237-5186, 233-28-20; sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.

