

№ 27(I37)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

5.07.2004

singles

04

colin mcrae rally

BLACK
&
WHITE II

Магия
Войны

ЗНАМЕНА ТЬМЫ

SAMSUNG

СПРОБУЙ, ЯКЩО НАСМІЛИШСЯ

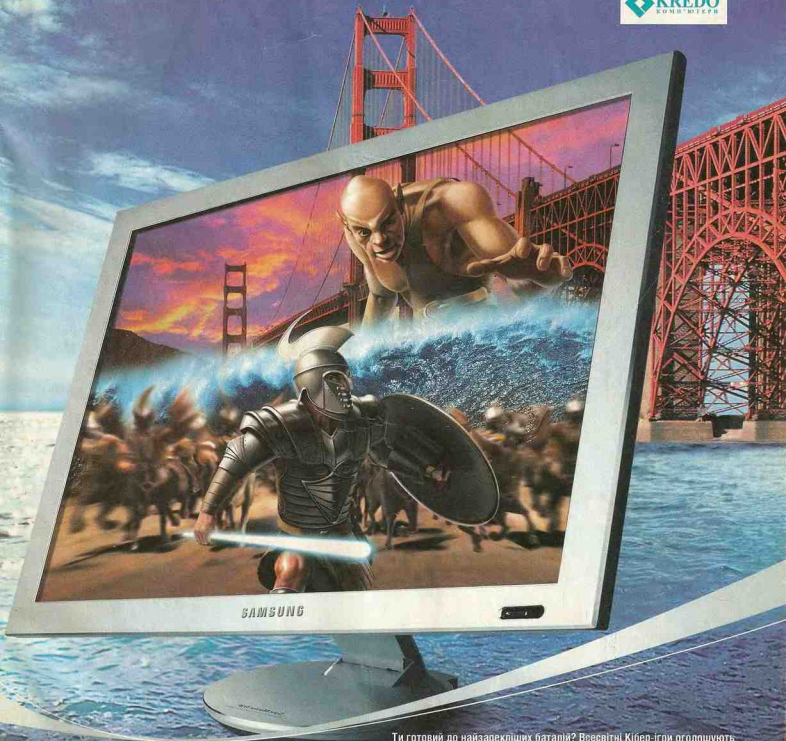
Всесвітні Кібер-ігри в Україні

Офіційний партнер:

intel.

Технічний партнер:

KREDO
КОМП'ЮТЕР



Інформаційні спонсори:

WORLD CYBER GAMES
GALA
RADIO

Мир зв'язи
CHIP

BitTech

ШПИЛЬ!

МОЙ УРАДІСНИЙ
КОМП'ЮТЕР

Ти готовий до найзапекліших баталій? Всесвітні Кібер-ігри оголошують набір гладіаторів — зареєструйся на сайті www.wcg.com.ua до 25 червня і візьми участь у відбірковому регіональному турі:

3-4 • Дніпропетровськ. Комп'ютерний клуб „Кібер Світ“ (пр. Гагаріна, 19/1) липня • Донецьк. Комп'ютерний клуб „UltimA“ (вул. Горького, 148)

10-11 • Одеса. Комп'ютерний клуб „Ангар 18“ (вул. Вел. Арнаутська, 52) липня • Львів. Комп'ютерний клуб „С-клуб“ (пр.-т Чорновола, 101)

17-18 липня • Київ. Комп'ютерний клуб „С-клуб“ (Бесарабська площа, Метроград) • Харків. Комп'ютерний клуб „Сірма“ (вул. Гв. Широнинців, 41-Б) • Сімферополь. Комп'ютерний клуб „Фортрес“ (вул. Севастопольська, 114)

Найкращі візьмуть участь у всеукраїнському фінальному бою, що відбудеться з 30 по 31 липня в Києві.

WCG
WORLD CYBER GAMES

www.wcg.com.ua



ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница

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

Днепропетровск

- ✓ Киоски «СВ-почта»

Донецк

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

Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

Киев

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

- ✓ ул. Жиланская, 87/30

Кировоград

- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655

Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»

Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов

- ✓ Киоски «Тортпрессы»
- ✓ Киоски «Интерпресса»

Мариуполь

- ✓ Киоски «Союзпечать»

Николаев

Торговые латки:

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

Одесса

- ✓ киоски «Одессагортпрессы»

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

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

Сумы

- ✓ Укрпочта

Тернополь

- ✓ латки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

- ✓ газетный рынок
- ✓ магазин «BOOKS»

Херсон

- ✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5

- ✓ киоск, бул. Мирный, 5

- ✓ киоск, ул. Железнодорожная

Хмельницкий

- ✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668

Черновцы

- ✓ киоски «Укрпочта»

Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания: 1 месяц — 7.06 грн, 2 месяца — 14.24 грн, 3 месяца — 20.88 грн, 4 месяца — 27.76 грн, 5 месяцев — 34.40 грн, 6 месяцев — 41.04 грн, 7 месяцев — 48.28 грн, 8 месяцев — 54.92 грн, 9 месяцев — 61.56 грн.

Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.poshta.kiev.ua, www.blitz-pss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpresse.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ" У ЛИПНІ 2004



1-й ПРИЗ - наручні часи Gembird F-Watch+Flash USB 128

2-і ПРИЗИ - джойстик Rockfire (безпроводний)

3-і ПРИЗИ - Інтернет-картки 1x1



234-53-35
228-47-63
246-43-89

www.incosoft.com.ua
www.incosoft.net.ua

Список статей

1. Анатолий КОСИН aka ГЕРИЛЬЯС.
Black&White II, стр. 7.

2. Varg.

Dungeon Lords, стр. 8-9.

3. Том/Док/КЕРТИС, МІКРОТА.
Singles, стр. 10-11.

4. Виктор ТРЕГУБОВ.

Виктория, стр. 12-13.

5. Кирилл ТАЛЕР.

Закон и порядок II, стр. 14-15.

6. К. ШАПОВАЛОВ aka McRae.
Colin mcrae rally 04, стр. 16-17.

7. Дмитрий АМПИЛОГОВ.

TMNT, стр. 18-19.

8. Том/Док/КЕРТИС.

Советы по прохождению 2: Sacred, стр. 20-21.

9. Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka Oz0n.

Магия войны: Знамена тьмы, стр. 22-23.

10. Андрей [Aerial] СТОЛЯРОВ.

Школа молодого девелопера, стр. 24-25.

11. Том/Док/КЕРТИС.

Записки автоответчика, стр. 26-27.

12. Андрей ГАБРУК (Set).

DyMAй быстрее! Стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

12 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Говорят, что если одного агента ДЗБР засунуть в специальную волшебную машинку, то выйдет восемь кадетов ДЗБР. Не верьте этим враждебным элементам! В тихий летний час, когда смертельно уставшие агенты будут лагировать здоровую на курортах и в психлечебницах, именно на кадета падет все бремя ответственности. Не спи кадет — слава рядом!

Военные игрушки

Как все вы хорошо знаете, американские военные уже давно начали использовать компьютерные игры для своих нужд. Причем, судя по всему, результаты вполне оправдали надежды армейского началь-



ства до такой степени, что под крылом Министерства Обороны была сформирована собственная девелоперская студия, о чем мы писали в одном из наших прошлых номеров. Однако это не значит, что армия США перестала наблюдать за разработками независимых компаний.

Как недавно стало известно, командный шутер **Close Combat: First to Fight**, разрабатываемый компанией **Destiny**, не на шутку привлек внимание командования морской пехоты США. Как многие из вас, возможно, знают, в **First to Fight** игроку придется озаботиться проблемами группы из четырех морпехов, выполняющих различные правительственные задания в «горячих точках» планеты. Как недавно стало известно, игра будет выпущена в двух версиях — «обычной» и «военной», причем вторая разрабатывается под чутким надзором морских пехотинцев, которые выступают, скорее всего, в роли консультантов. Именно эта «воен-

ная» версия будет использована в подразделении морской пехоты для начальных тренировок новобранцев. Но а тем, кто не носит форму морского пехотинца США, придется довольствоваться «гражданской» версией. Будем надеяться, что она оправдает ожидания поклонников тактических командных шутеров. Релиз **Close Combat: First to Fight** намечен на конец этого года. Игра создается для платформ PC, X-box и Mac.

Хроники Круглого Стола

Малонезвестная компания **Spoore Games** анонсировала реалтаймовую стратегию с ролевыми элементами, которая будет носить название **King Arthur: Pendragon Chronicles**. Как нетрудно догадаться из названия, данный проект перенесет нас во времена правления легендарного короля Артура и рыцарей Круглого Стола. Концепция игры была создана французской консалтинговой фирмой **Game Consulting**, которая во время разработки концепции ориентировалась на сюжет фильма **Джерри Брукхаймера «Король Артура»**, мировая премьера которого должна состояться 7 июля этого года. Но фильм фильмом, а что же ожида-



ет нас в игре? А в игре нам придется погрузиться в дребни магии и политики британского королевства времен правления короля Артура. Нас ожидают кровопролитные схватки с норманнами, саксами и пиктами, дворцовые интриги, восстания непокорных вассалов и, конечно же, козни многочисленной нечисти, заселявшей в те

времена леса и пустоши британских островов. Основная цель будущей игры — объединить 12 независимых королевств под своим началом и отыскать 13 магических артефактов. Главным героем игры (и, соответственно, нашим виртуальным воплощением) станет сам Артур, который, как и подобает правителю той героической эпохи, лично возглавит свои войска. Однако он будет отнюдь не единственным героем. Нас ожидает также встреча с Мерлином, Ланселотом, Галахадом и другими рыцарями Круглого Стола. Каждый из них будет обладать набором характеристик, которые можно развивать по мере прохождения игры. А так как битвы не обещают быть особо масштабными, то личные качества каждого героя сыграют немалую (если не основную) роль в исходе сражения. Действие игры будет разворачиваться как на открытых пространствах, так и в гигантских подземельях, куда наши герои будут спускаться в поисках артефактов и особо скрытых личностей. **King Arthur: Pendragon Chronicles** создается на движке **Torque Engine**, возможности которого мы могли оценить в таких играх как **Tribes**, **Starsiege** и **Tribes 2**, так что есть надежда, что графика в игре не даст повода для нареканий. На сегодняшний день дата релиза пока что неизвестна. Издателя у **King Arthur: Pendragon Chronicles** тоже еще нет. Если вы заинтересовались этим проектом, обязательно загляните на официальный сайт игры (<http://www.kingarthurgame.com/>).



Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-бальной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы присылали письма к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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

Благородный робот

Компания **Vivendi Universal Games** анонсировала трехмерную *action/adventure Robots*, непосредственной разработкой которой занимается британская студия **Eurocom Entertainment Software**. Эта игра создается по мотивам анимационного мультфильма *Twentieth Century Fox*, сня-



того режиссером «Ледникового периода» **Крисом Веджем**. Мировая премьера мультфильма намечена на 11 марта 2005 года. Примерно в это же время должно появиться и игра, причем одновременно на платформах PC, PlayStation 2 и X-box. Создатели мультфильма активно сотрудничают с девелоперами, так что можно ожидать, что игра и мультфильм будут очень похожи друг на друга. Действие игры (а соответственно, и мультфильма) развернется в далеком-далеком будущем, в стране роботов, над которой нависла ужасная угроза. Некий злобный тиран решил покорить миролюбивые механизмы и поставить их на службу своим целям. Волею судеб спасти земляков от грязных домогательств злобного негодяя предстоит не побоищем терминатору, а маленькому симпатичному и очень хитрому механическому человеку, по имени **Rodney Clobberbottom**. Провода, несущая на добродушную внешность, наш герой отнюдь не беззащитен. В нужный момент части тела робота превращаются в различные предметы, с помощью которых ему удастся выбраться из самой сложной ситуации.

Высадка в тылу

Фирма **1C** и компания **Best Way** объявляют об уходе в тираж игры «В тылу врага». В продажу эта тактика в реальном времени поступит 2 июля 2004 года в рамках серии **1C. КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК 2 CD-ROM**.

Данная разработка северокавказской студии уже давно на слуху у всех поклонников тактических игр, и небезосновательно. Ведь «В тылу врага» — во многом уникальная игра, однозначно определяющая жанр которой очень сложно. Нам ждет динамичное, сбалансированное сочетание тактики и стратегических элементов, высокая детализация, реалистичность и интерактивность окружающего мира, напряженный, насыщенный действием и драматизмом сюжет, требующий от игрока быстрой реакции на происходящие события. Разработчики подготовили нам четыре кампании — за СССР, Германию, Англию и США, каждая из которых имеет собствен-

ный сюжет и героев. Компании насчитывают 30 миссий, в которых вы найдете задания на любой вкус. Будут и танковые сражения, и секретные операции в тылу врага, и удержание территории, и проникновение на секретные объекты, и разведка боем, и многое, многое другое. Огромную роль в игре будет играть боевая техника. Разработчики уделили этому аспекту очень много внимания. В игре нас ожидают десятки единиц техники, каждая из которых создана по реальным прототипам. У вас будет возможность пользоваться танками, бронемашинами, самоходными артиллерийскими установками, автомобилями, мотоциклами и другими средствами передвижения, стоявшими на вооружении вражеских сторон. Не забыто и ручное оружие. Разработчики подготовили для нас более



чем богатый арсенал — от ножей и пистолетов до противотанковых ружей и тяжелых станковых пулеметов. Одним из несомненных достоинств игры является высокая степень интерактивности окружающего мира. Фактически, нам предлагают почти полностью разрушаемые уровни, что, несомненно, открывает огромные возможности для тактических решений. Взрывайте мосты и бензозаправщики, обрушивайте потолки на головы врагов, стреляйте сквозь двери и стены, если ПТХ оружия позволит. Добавьте к этому еще и современную трехмерную графику со «специфическими кинематографическими качествами», чтобы быть готовыми встретить новый шедевр.

Лтаем крылья

Фирма **1C** и компания **Eagle Dynamics** объявляют о выпуске обновления версии **1.02** для игры «**Lock On: Современная боевая авиация**». Обновление вносит в игру некоторые исправления и дополнения, с полным списком которых вы можете ознакомиться на сайте компании **1C** (http://files.games.1c.ru/lock_on/files/misc/readme_102.rtf). Платя опубликован в двух вариантах — в варианте для установки на любую предыдущую версию игры и в варианте для установки на игру версии 1.01. Загрузить оба варианта обновления вы можете, обратившись по адресу http://games.1c.ru/lock_on/?type=files.

День рождения «Квейка»!

23 июня 1996 года появилась игра, которой суждено было навеки вписать свое имя не только в анналы жанра 3D-action, но и в историю компьютерных игр вообще.

Именно в этот день появился на свет первый представитель самого популярного сериала от **Id Software** — **Quake**. Эта игра стала первым действительно трехмерным шутером и открыла перед разработчиками новые горизонты. Сейчас выдержанные в коричневых тонах монументальные уровни первого «Квейка» уже не способны привести в восторг поклонников компьютерной графики, а дикий рвз угловатых монстров, бросающихся в атаку, не студит кровь в жилах. Но ведь все мы помним игры, стоящие у истоков всего того великолепия, которое мы сегодня можем видеть на экранах наших мониторов. И **Quake**, наравне с **Doom'ом**, **WarCraft'ом**, **Fallout'ом**, **C&S** и другими шедеврами прошлого никогда не будет забыт. Специфика нашего издания не позволила нам напечатать эту новость именно в День рождения «Квейка». Но ведь никто не мешает отметить эту дату задним числом ©.

Российская империя

Компания «**Новый Диск**» объявила о подписании договора с **Eidos Interactive** на локализацию и издание на территории стран СНГ игры **Imperial Glory**, созданной знаменитой испанской компанией **Pyro Studios**. Эта компания навсегда вошла в историю компьютерных игр как разработчик великих *Commandos*, однако на этот раз испанские девелоперы решили сделать несколько иную игру.



Действие *Imperial Glory*, как, надеюсь, помнят, разворачивается в 19 веке, а все события закручены вокруг противостояния пяти величайших европейских держав того времени: Великобритании, Франции, Пруссии, России и Австро-Венгрии. Кое в чем *Imperial Glory* напоминает знаменитую серию *Total War*: игра будет совмещать пошаговый режим управления государством с масштабными реальными боями. Причем будут иметь место как сухопутные, так и морские баталии. В игре насчитывается более пятидесяти карт, отображающих самые разные природные зоны. Вам придется вести бои на зеленых лугах Центральной Европы и в заснеженных российских лесах, под жарким солнцем марокканских пустынь и в альпийских предгорьях. В общем же борьба между империями ведется за 55 провинций и 29 морских регионов, часть которых находится у побережья Африки и Северной Америки. Естественно, далеко не



все можно будет решить исключительно силой оружия. В Imperial Glory очень много внимания уделено торговле, диплома-



тии, шпионажу и т.д., и т.п. Не следует также забывать о менеджменте ресурсов и научных исследованиях — они позволяют раньше ваших конкурентов разработать новые технологии, которые помогут как на полях сражений, так и в глубоком тылу. Мировой релиз Imperial Glory запланирован на начало 2005 года. Дата выхода локализованной версии игры пока что неизвестна.

Новые земли Камелота

Компания **Mythic Games**, создатель популярной **MMORPG Dark Age of Camelot** объявила о выходе бесплатного



аддона к этой игре, который носит название **Dark Age of Camelot: New Frontiers**. Основной задачей нового аддона является поднятие на новый уровень масштабов боевых действий. Теперь мир Камелота будут сотрясать сражения огромных армий, защищающих интересы различных виртуальных фракций и даже целых королевств. Как большинство из вас наверняка знает, Dark Age of Camelot является виртуальным отображением легенд о короле Артуре. Так что глобальные сражения между различными племенами — явно то что надо. Скачать New Frontiers можно, обратившись по адресу, указанному на официальном сайте игры (<http://www.camelotald.com/newfrontiers/download.php>).

Синеглазая воровка

Канадская компания **Hip Interactive** станет издателем проекта **Stolen**, над которым уже два с половиной года работает британская студия **Blue 52**. Данная игра будет представлять собой *stealth-action*



с видом от третьего лица, в котором нам придется выступить в роли воровки. К сожалению, практически никаких подробностей, касающихся этой игры, в сети до сих пор не появилось, что довольно странно, если учитывать солидный срок разработки. Из тех незначительных сведений, которыми поделились с нами разработчики, можно сделать вывод, что действие будет происходить в далеком (возможно, постапокалиптическом) будущем, а наша героиня будет оснащена огромным количеством футуристических приспособлений, которые помогут ей выполнять опасные миссии на охраняемой противником территории. Также можно отметить мрачную атмосферу игры, отлично проработанные тени, что вовсе не удивительно, если учитывать, что прятаться в этих самых тенях нам придется довольно часто. Кроме того, практически все, что видел скриншоты из игры, неизменно отмечают синие очки, украшающие лицо главной героини. Что это? Прибор ночного видения или нечто иное? Надеемся, что раз-



работчики не будут держать нас в неведении слишком долго, и в самом ближайшем будущем мы узнаем много нового об этом проекте. Релиз Stolen намечен на март 2005 года.

Троянский беспредел

Похоже, что мы стоим на пороге нового эпохи в мире компьютерных преступлений. Если раньше демо- бета- и прочие версии игр воровали посредством взлома параллель и электронной защиты, то сейчас преступники стали действовать проще и эффективней. Все вы наверняка помните происшествие на выставке E3, где прямо

со стенда **Kolami** была украдена промодерсия очередной серии игры **Metal Gear Solid**. И вот, недавно появилась информация о том, что у лондонских грабителей появились последователи в Англии. «Золотой» мастер-диск игры **Gates of Troy**, аддона к игре **Spartan**, был силой отобран у одного из сотрудников компании-разработчика **Slitherine Software** практически у самых дверей офиса. Преступник скрылся. Правда, разработчики считают, что их сотрудник стал жертвой обычного уличного грабителя, который не знал, что в сумке находилась финальная версия новой игры. Так что появление пиратской версии **Gates of Troy** маловероятно. Хотя, если этот голлик интересуется компьютерными играми, то все возможно. Нет ничего удивительного в том, что сотрудники **Slitherine Software** очень расстроились после этого происшествия и заявили, что в связи с этим инцидентом вынуждены подвинуть сроки выхода игры.

В ожидании Doom'a

В рядах фанатов **Doom'a** в последнее время царит заметное оживление, что, в общем, вполне понятно, ибо информация, просочившаяся в Сеть, действительно не может оставить равнодушным ни одного из геймеров, ожидающего выхода этой игры. Сразу два Интернет-магазина — **EBGames** и **GameStop** — заявили, что знают точную официальную дату релиза **Doom 3**. Нашествие демонов из ада запланировано на 3 августа, о чем оба сайта гордо сообщают на своих главных страницах. Что это — очередной слух, запущенный в Сеть, чтобы вызвать ажиотаж, или сотрудники дан-



ных фирм действительно обладают информацией? С одной стороны, Интернет-магазины — это не таинственные «информаторы, близкие к кругам разработчиков», дабы распространять беспочвенные слухи, дабы поднять популярность тому или иному сойту. С другой, мы уже не раз сталкивались с ситуациями, когда сведения Интернет-магазинов не соответствовали действительности. Но даже если принять подобное заявление на веру, возникает вопрос, почему **Activision** собирается выпускать игру летом. Ведь это, согласитесь, далеко не самый лучший период для продаж. В общем, нужно запастись терпением и подождать официального заявления сотрудников **Activision** или **Id Software**.

ПрогамТех
КУПИЛИ/ПРОДАЛИ/РЕМОНТ/НАСТРОЙКА
ВЖИВНИИ
Комп'ютерні, комплексні та периферії
МОДЕРНІЗАЦІЯ
вул. Виборзька, 41
457-5720 453-0258
м.м. 10-19 сб.11-15





Анатолий Косин aka ГЕРИЛЬЯС

BLACK & WHITE II

Разработчик: Lionhead studios

Издатель: Electronic Arts

Жанр: симулятор бога/RTS/симулятор градостроителя

Системные требования: Windows 98/ME/2000/XP, 450 МГц processor, 128 МБ ОЗУ, 800 МБ Hard Drive Space, CD or DVD 4x speed drive, 16 Мб видео

Дата выхода за рубежом: 14.10.2004 (перенесена на 2005)

Официальный сайт игры: www2.bwgame.com

...И создал Мулинье контору девелоперскую Lionhead studios, и разработала она мир Божий, при рождении получивший имя Black&White. И наклепала контора позже по образу и подобию мира сего аддонов, ибо аддоны несут мирянам смертную покой и благодущие, а создатели иными бобки на благо деянция. И понравился Мулинье сей закон природный, и было им провозглашено, что на радость мирянам создаст он новый мир виртуальный, который тоже имя отцовское получит — Black&White II...

✓ **День первый.** И был создан мир новый интерактивный, на движке новом, и была в нем вода красоты неописуемой, божественная система смены эффектов погодных да флора с фауной динамическая.

✓ **День второй.** Ставленники божественные были созданы по 5000 полигонов в каждом, с новым интеллектом искусственным,

игроком культы создавать, а ежели сего деянция благого происходить не будет, то говорили: «Фиг вам, а не заклинания!»

✓ **День пятый.** И дали геймерам ставления свои, заповедями именуемыми.

1. Кем хочешь будь, злым али добрым, тебе решать. Баланс хороший при разработке основной целью был.

2. Помни — не RTS это, всех в рамках не обведешь, на врага не пустишь. Главное для победы — твоё влияние на воинство свое, а ежели тебя люди твои ни во что не ставят, то какой ты нафиг полководец, а тем более бог. А добрыми ли, злыми деянциями влияние себе зарабатывать, тебе лишь решать.

3. Созданий своих одевать можешь, любоваться ими, благо, мех и шерсть у них динамические, оружие всякие можешь созданию своему вручать (но такмо нельзя сим оружием с конкурирующим созданием драться), основной твоей единицей

оно будет и полководцем армий твоих, и сможешь ты вокруг создания эскорт из юнитов создать, и управлять такмо ими сможешь.

4. А для создания армий тебе последователи нужны, вокруг их будут воины собираться, и будет последователь твой флаг нести, а в какую сторону флаг несут, туда и вся армия движается, сторонников собирая. И ежели какое препятствие на их пути будет, то сумеют они его сокрушить и дальше по своему пути праведному двигаться.

5. А битвы масштабной (1000 на 1000) ход ты можешь своими заклинаниями повернуть деянциями создания твоими и эскортом его. И назвал он заклинание одно, «Зов» именуемое. Сказавов его, врагов ближайших загипнотизируешь, и делаешь с ними, что хочешь. А еще говорил, что можно файерболом, к примеру, по вулкану вдорить, и залепит твоих врагов лава кипящая. Много, короче, премудростей воинственных будет.

6. А ежели воевать неохота, то деревни свои в города можешь развивать, строить сады, школы, склады, церкви, чудеса света, оборонительные сооружения, порты. И когда влияние культуры твоей на соседей отсталых подействует, побегут они в твои селения, а бог ихний не у дел останется. Также говорил, торговать можешь, дипломатией заниматься и прочим людоедством. Не одними войнами живет человек.

7. И говорил он: «Помни, ежели нравленность твоя злая, то все, к чему создание твоё и ты сам прикоснешься, в пустыню безжизненную и голопешую тлеющую превращается, а ежели добр ты, то весна придет и покроется все цветами луговыми.» (Это так, к слову.)

8. В божественном пришествии твоём больше 5-ти этапов/островов будет. Больше, если где разгоришься.

9. Помни — Эдем, да твоего пришествия войнами раздираемый, только тогда успокоится, когда целиком в твоей власти окажется. И означать это явление будет конец игры. (А то говорят некоторые, мол, в Black&White конца нет.)

10. И последняя, наиважнейшая заповедь — ждите и играйте, ибо не было еще такого в мире не виртуальном и не реальном. Целых три жанра в одной игре при таких требованиях — то халва...

А на **день шестой** издатель раскрутку игры начал и «но золото» ее запустить, а на **седьмой день** геймер диск купит и сам богом стал... Такмо будет сей чудо не скоро.

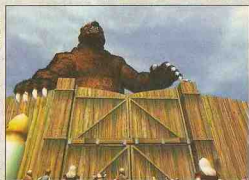
А Герильяс репу почесал и сказал сатанически: «Гу-гу-гу!.. Такого поназавляли, такого понаобещали, жути И как все это получится,



са силлами развития многообразными, с мехом и шерстью динамическими, и было их пять поначалу — Корова, Обезьяна, Волк, Тигр и Лев. А ежели игрок мир сей благоустроит и обживет, еще четыре получатся самоклет. И поделили игроков возможность ставленников своих из первой части во вторую перенести, ежели сейвы сохранились.

✓ **День третий.** Опася люди были созданы, с новым Али независимым, на расы были поделены — на греков, ацтеков, египтян, норвежцев и японцев, каждая со своим стилем архитектурным и особенностями развития, и у каждой расы оружие свое было и юниты свои, по характеристикам различные, али в RTS.

✓ **День четвертый.** Населили мир богами конкурирующими, злыми али добрыми, и дали богам возможность заклинания разночинные — файерболы, молнии, исцеление, а также всеческие природные явления творить (ураганы, наводнения, землетрясения), и явлениями этими менять ландшафт сего мира интерактивного. А для заклинаний повелевали



примеч чтобы и графа была на высоте, и требования системные невысокие, и геймплей, и атмосфера, и интерфейс добротный и удобный. Что ж, будем посмотреть, что получится. А вдруг и правда что-то неординарное получится, чудесное. Не зря на божественное ведь замахнулись, может, сами чуть боги?..»

Varg

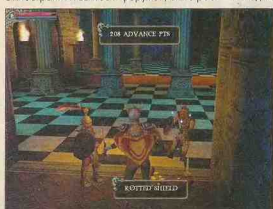
DUNGEON LORDS

Разработчик: Heuristic Park
Системные требования: 1 МГц, видео 64 Мб, ОЗУ 128 Мб
Релиз: осень 2004 года

Все чего-то ждут. Да и все по-разному. Кто фанатично выцарапывая информацию с иностранных сайтов и форумов, а кто рас-

Wizardsry V — Heart of the Maelstrom, Wizardsry VI — Bone of the Cosmic Forge, Wizardsry VII — Crusaders of the Dark Savant и Wizards&Warriors. Так что рыку Брэдли набил основательно. Новый его проект называется **Dungeon Lords**. И это уже не чисто RPG, а как говорилось, смесь с action и модным видом от третьего лица.

Завязка сюжета проста и незатейлива. Могущественный колдун по имени Goldryn из Meadown был убит в чертогах Круга Магии некой секретной организацией. Главный союзник ныне покойного чародея — Лорд Davenport, опасаясь нападения со стороны своего «горячо любимого» соседа Лорда Barrowgrim'a, заключает с ним зыбкий мир, обещая выдать за него замуж свою дочь. Та, в свою очередь, от такой новости вовсе не бьет в там-тамы от счастья, ибо сердце ее принадлежит другому. Так что наплевая на



спабленно время от времени пролистывая журнал. Жду и я. Жду и надеюсь...

Все настороженной относится к рекламе обычный геймер. Слово грибовит, ворошит он рекламные листья суковатой палкой, не зная еще, что скрывается в этом подозрительном бугорке, то ли белый грибок, то ли кашкаша заблудившегося дачника. Так вот, суковатая палочка — это я. Ну, не только я, конечно, а игровые журналы в общем и «Мик» в частности.

Данная подопытная лягушка, через которую мы будем пропускать такие безобразности и недоверчивого восхищения (это, если повезет, конечно), родом из болота под названием RPG с элементами action. Что же у нас растет и квакает в этой прогнившей местности? Где-то летом (а скорее всего, осенью, если вообще не следующей весной) должно выйти «Сердце вечности». На горизонте маячат еще пяток ролевых игр, которые либо не могут похвастаться приличным 3D, либо пугают сюжетом, где фантазийные элементы замешаны на истории постапокалиптического будущего параллельного мира, либо настораживает неопытность разработчиков (не отталкивает, а просто настораживает), либо, в конце концов, вызывает ухмылку фанерно промаста, списанная с «Дьябло», ролевая система.

Вы еще не боитесь за будущее жанра? Я же начинаю умирать дрожь в коленках. Что ж, может плянем на нашу лягушку? Вдруг она запылет?

Мамой этой несбывшейся путешественницы — конторо **Heuristic Park**, а папа — Дэвид Брэдли, творец RPG-игр с двадцатилетним стажем. Благодаря ему мир увидел

интересы родины, дочурка убегает из замка. Развернутый таким поворотом несостоявшийся жених начинает втроежение.

В то же время чародей Volgar, глава той самой потаенной организации, примыкает к Лорду Barrowgrim'u. Volgar со своими колдунками рыщет в пределах Круга Магии (и что это за круг такой?) в поисках древних артефактов, которые согласно легенде позволят одским полчищам открыть путь на землю. Зачем все это Volgar'u, по-видимому, человеку с сильными суицидальными наклонностями, пока что тайна, покрытая мраком.

И все бы у них получилось, кобы не кто? Кто-кто? Избранный? В точку! Ну уж кто будет этим избранным, вы точно не угадаете. Что значит хяз? Ну ладно — ты. Древний провидец прочитал по звездам, что именно наш герой сможет остановить весь этот беспредел. Избранного вызывают в город Fargrove, бастиион Лорда Davenport'a, чтобы уговорить его предпринять полное опасностей путешествие. Там, за стенами Fargrove лежат пустоши, земли нелюдей, нафаршированные ордами торговцев древние подземелья и руины замка из далекого прошлого. Где-то там мудрый Goldryn спрятал мощные артефакты, которые не должны попасть в злые руки. И где-то там скрывается белая дочь Лорда. Она даже не подозревает о той тайне, с которой связана ее судьба...

Вот такое начало истории в **Dungeon Lords**, в королевстве, стоящем на грани, истории про любовь и ненависть, честь и предательство, добро и зло...

Нам предстоит не просто бить морды зарвавшимся сулостатам, но и поучаствовать в политической жизни этого мира, стать членом гильдий и тайных обществ. Сюжет нам обещают нелинейный, с изрядным количеством побочных заданий. Сама сюжетная линия разбита на несколько квестов, выполнять которые можно в любом порядке. От того, как вы с ними справились, и зависит, к чему вы придете. У игры несколько концовок, и только от вас зависит, чем кончится история **Dungeon Lords**. По заверениям самого Брэдли, он провёл большое количество времени за современными RPG, анализируя тенденции этого игрового жанра. Общался с игроками, выясняя, что они хотели бы привнести в игру, а что исключать, чтобы получить действительно великолепный результат. Отказавшись от группы героев, которыми игроки руководили в играх серии **Wizardsry**, Брэдли концентрирует внимание на единственном персонаже.

Весь путь вам надлежит пройти в одиночку как настоящим герою. И хотя, как вы убедитесь из нижеизложенного, игра пропитана кровью сражений, оглушает лагом оружия и ослепляет боевой магией, основное внимание в ней уделено именно ролевой составляющей. Созданы все условия для генерации своего алтер эго, для безвозвратного погружения в мир **Dungeon Lords**. Что ж, натягиваем боевой скафандр и ныряем в пучину событий...

С чего начинается уважающая себя RPG? Естественно, с генерации персонажа. На выбор — восемь рас. Кроме привычных уже людей, эльфов и гномов, полулюди Demigods, громадные мохнатые зверюги Urghoth,



волчки родичи Wylvan, а также низкорослые прыгуны Thrall.

Представитель каждой расы наделен своими преимуществами и недостатками. Одни сильные и медлительные, другие быстрые и нежные. Однако начальными характеристиками тут дело не обходится, каждый персонаж в зависимости от выбранной расы лучше изу-



часть те или иные умения, на повышение которых он будет тратить меньше очков опыта, чем на другие. Будет и выбор пола героя, цвета волос и кожи. Кстати, пол героя не просто



попалка поклонникам RPG и любителям видоизменить прекрасную половину, он действительно будет влиять на прохождение игры. Так, к примеру, вступить в тайное сестринство неотесанный муглан вряд ли сможет.

Идти по жизни с песней веселой нам помогут разнообразные умения, коих в игре около пятидесяти. Разбиты они на группы: обращение с оружием (короткие и длинные мечи, метательное, дробящее оружие и пр.), защита (парирование ударов, умение носить разные доспехи и пользоваться щитами), основные (атлетика, торговля, ремонт), магия (о ней чуть ниже), воровские (взлом замков, обезвреживание ловушек) и демонические (ранение, критический удар, ниндзюцу). Развивать можно что угодно, независимо от вашей специализации. Так что, прокачавшись полюбившимся среди всего этого многообразия умениям, вы сможете создать уникального персонажа и отыграть выбранную роль. Что еще надо? Куча брони и оружия? Пожалуйста. Броня, кстати, равно как и оружие, влияют на вашу скорость. Чем они мощнее (и, соответственно, тяжелее), тем вы медленнее. Впрочем, эту неприятность можно сгладить, повышая соответствующие характеристики и умения.

Управляться персонаж очень просто — при помощи раскладки W.A.S.D. и мыши. Левая клавиша отвечает за нанесение ударов,

удары и блоки, можно будет создавать комбо, которые наносят противнику нехилый урон. Игрок всегда будет чувствовать, как увеличивающиеся характеристики героя влияют на ход поединка, как растет сила и скорость героя.

Магия является постоянным помощником в ваших приключениях. В наличии четыре абсолютно разные ее школы.

✓ **Магия Разума** — позволяет изничтожать противника молниями, файерболлами и магическими стрелами. Источником таких знаний являются специальные книги заклинаний, которые вы будете находить по дороге к светлomu будущему. Количество страниц в книге обуславливает количество заклинаний, которые вы сможете из нее выудить. Сотворили колдунство — прошай страничка. Кончились странички? Все, опаньки. Ищем другой толмуч.

✓ **Небесная магия** — умение изменять свойства героя и окружающего мира. Это и лечение, и опять же модное замедление времени (оно же — *slow*). Для этой магии вам уже потребуется мана, ко-



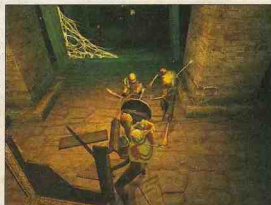
торая хоть и восстанавливается потихоньку сама по себе, но также может быть пополнена при помощи специальных кристаллов.

✓ **Магия Рун** — для нее вам потребуются собирать камешки с рунами. Комбинируя различные камни, получаем разнообразные заклинания, в основном защитного характера.

✓ **Низшая магия** — магия проклятий. Она сродни шаманству, для нее вам придется запастись засушенными крыльями летучих мышей и муфифицированными головами. Она также даст возможность призывать в помощники демонов и всякую нечисть. Управлять, кстати, вызванными созданиями вам никто не даст, они руководствуются только своим демоническим AI и будут помогать вам, следуя исключительно своим интересам и совести. То же самое касается и присоединяющихся на некоторое время спутников.

Игровое пространство обещает быть огромным. Подзагрузка будет происходить

только при входе в подземелья и города. Нам предстоит портить свои носы в глубине дремучих лесов, крутить гномов в затхлых подземельях, наслаждаться видом разрушенных замков. Противники будут попадаться в основном небольшими группами, однако вам может повстречаться как отряд численностью до двенадцати человек (монстров, живых мертвецов и прочих милых созданий), так и один-единственный вражина, который стоит двух таких отрядов.



Не забыт и мультиплеерный режим: по Интернету и локальной сети. До четырех человек смогут по своему усмотрению либо поубивать друг друга, либо попытаться пройти игру сообща.

Графическое исполнение, о котором можно судить пока что только по скриншотам и трейлеру с Е3, а демо-версии нам и вовсе не обещают, радует глаз спецэффектами, прорисовкой окружающего мира, людей и всякой нечисти. Надеюсь, к выходу они станут еще краше, и хотя графика, как говорят сведущие люди, в RPG — штука не самая главная, но красиво пожить и поубивать все же хочется.

Интерфейс прост и легок — на экране только ваша жизнь и опыт. Все остальные меню вызываются отдельными клавишами. Это позволит глубже погрузиться в игровую мир и не отвлекаться на загроможденный обзор вездехода, иконки и клендасы с красно-синими жидкостями.

Сроки выхода самой игры медленно, но уверенно ползут по осенним дням по направлению к новому году. Ну, нам к таким пиратам по-пластунски не привыкать. Лучше год потерпеть, чем месяц клеваться на баги.

Безмерно радуется то, что у этой игры есть русский издатель — компания 1С. Не знаю, кто будет заниматься локализацией, но все шансы получить игру, не обезображенную «русификацией» горько любимых пиратов, у нас имеются. Правда, вот о сроках выхода русской версии можно только гадать.

Как видно из всего того, что у тут нагору, у игры есть все шансы стать шедевром. Лично мне кажется очень удачной мысль сделать симбиоз из полноценной RPG и доброго action от третьего лица. Похоже, что Брэдли попытается вложить в игру действительно самое лучшее из двух жанров. И хотя вопреки всем обещаниям немного боязно за ту часть, которая собственно RPG, но что нам остается, кроме как сомневаться и верить?



а правая — за блок щитом, если он у вас есть. В зависимости от ваших навыков, вы сможете выбрать — либо блокировать удары, либо уворачиваться от них. Комбинируя

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

singles

Mikporta

Обучающий спектакль для детей младшего и среднего школьного возраста со стандартной сексуальной ориентацией.

Одобрено Министерством образования Украины.

Действующие лица и исполнители:

Кертис, Микпорта

Микпорта, Кертис

Голос Талера, Талер

Баг, Глюк

Ведуций, академик Павлов

Суфлер, неизвестный доброжелатель

Акт первый

Абсолютно темная сцена. До зрителей доносятся скрип, покашливание и глупое хихиканье.

Ведуций. В некотором царстве, некотором государстве жили-были, не тужили мальчик Кертис и девочка Микпорта. Жили они со своими родителями долго и счастливо, пока не достигли полового созревания. Как вы наверняка знаете, детишки, согласно указу президента от 12.12.2005 года, половая зрелость у мальчиков наступает после службы в армии, а у девочек — после поступления в институт.

Как сознательный член общества, Кертис, увелившись из рядов нашей доблестной армии, устроился работать на завод наладчиком станков с ЧПУ, и поступившая в этом году в престижный киевский вуз Микпорта переехала жить к нему.

С этого момента и начинается наша сказочка. Занавес!

Перед нами обычная современная квартира, обставленная немногим по-споргански. посреди квартиры, скрестив руки на груди, стоит Микпорта. Рядом с ней Кертис.

Кертис. Ну вот, в принципе, мы дома. Вещи можешь кинуть там, кухня здесь. Комната вот. Душ... Ты пользуешься душем?

Микпорта (*принюхиваясь*). Представь себе, и душем, и ванной. А вот тебе бы стало или воспользоваться.

Кертис. Извини, с ванной не сложилось. А душ я не люблю. Иди. Скоро лето. Кстати, есть идея — довай, ты пригостишь быстро поесть, а потом мы займемся сексом!

Микпорта. Что-то не хочется, ты мне не настолько нравишься. И вообще, секс до свадьбы — это моветон.

Кертис. Это не моветон, это гражданский брак... Ты знаешь, сколько браков распадается только из-за того, что молодые не подошли друг другу? В сексуальном смысле? Нет, секс до свадьбы — залог семейного счастья, и зрителям, кстати, глупничко нравится.

Суфлер. Спокойно, девушки, они всегда так, к ним подход нужен...

Микпорта. Так, что там ты говорил насчет поесть? Иди, готовь, Ромеро недобитый, а я схожу душ приму.

Уходит в душевую, откуда доносятся звуки льющейся воды.

Кертис (*вслед*). Ромеро, а не Ромеро! Эх, село неасфальтованное... (кривит страшную рожу) А меня мама казала сексом до веселя не заниматься. Ничего, это не освобождает никого от легкого петтинга. Гы-ы.

Довольный своим остроумием, идет готовить.

Акт второй

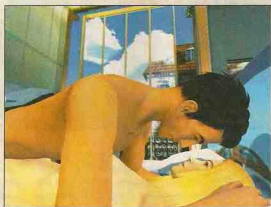
Душевая, в ней мокрая Микпорта в купальнике.

Микпорта. Интересно, это кто придумал принимать душ в купальнике? Это что за извращение?

Суфлер. Это не извращение. Считается, что на первых порах ты, будучи девушкой скромной, чувствуешь себя неловко и очень стесняешься.

Микпорта. А чего тут стесняться? Я ведь одна. Или этот извращенец подглядывает?

Суфлер. Нет, этот извращенец что-то готовит. Наверное, яичники.



Микпорта. Ну, тогда нефит тут недотрогу из себя корчить (*Раздевается*.)

Ведуций. Пользуясь зумом, вы можете приблизить к себе нашу героиню и рассмотреть ее во всех подробностях. Также можете полетать камерой вокруг нее.

Смена декораций. Кухня. Кертис с гордым видом стоит у сковородки.

Кертис. Что бы эдакое приготовить? Впрочем, глупый вопрос — кроме пельменей и сосисок, которых нет, я умею готовить только яйца. Да... Необычно чувствовать себя мужчиной... Непривычно... И центр тяжести не там, где надо.

Раздумывая Кертиса прерывает появившаяся в кухне Микпорта, одетая она по последней моде Евы, т.е. в полном negligee.

Кертис. Мать! (Роняет сковородку на пол.)

Разработчик: Rotabee

Издатель на территории СНГ и локализатор: «Бука»

Издатель на территории Украины: «Мультитрейд»

Жанр: симулятор секса для бедных

Системные требования: Pentium 3 1 ГГц; 256 Мб ОЗУ; видеокарта с 32 Мб памяти; свободное место на диске — 600 Мб

Микпорта. Ой!

Разворачивается и удивает в душевую, где быстро одевается.

Кертис (*задумчиво*). Никифа себе... Так и зайкой стать можно... Неужели я так же выгляжу, когда из душа выхожу? Тогда стоит купить себе халатик.

Микпорта (*возвратившись*). Извини. Задумалась. То есть, задумалась. Никак не привыкну, что я теперь девушка. Как там ужи?

Кертис. Из-за твоих экзистенционистских шуток мы остались без яич!

Микпорта. Блин! Ты что? Зачем ты мне теперь нужен? Без яич-то?

Кертис. Халатик пошили? Я об ужине!

Микпорта. А я о чем? Я есть хочу!

Ведуций. Смотрите внимательно, дети, это называется «семейный конфликт». Смогут ли наши герои найти из него выход, или разведутся, так и не испытав радостей совместной жизни?

Кертис. Ладно, у меня еще есть яйца. В ХОЛОДИЛЬНИКЕ Я приготавливаю, а ты пока вытри пол.

Микпорта. Ладно. Вытри. Кстати, там я немного пол в душе затопила, ничего?

Кертис. ЧТО???

Стук дверь.

Кертис (*мурло*). Кто там?

Голос Талера. Кто там, кто там...

Сколько раз говорил, не затопляйте меня! То затопляете, то спать не даете, когда это безобразие прекратится? Откройте дверь!

Кертис (*злорадно*). Не открывается. Заклинило! Прекрати орать по ночам, прекрати затоплять.

Голос Талера. Я не ору! Я пою! Я певец! У меня тонкая душевная организация и подворванного психика! Если не прекратишь безобразия, я такое сделаю, такое... Я за себя не отвечаю!

Микпорта. Оставьте его, пусть себе кипит... Давай, лучше готовь. Я пол вытерла.

Кертис (*смотрит на огромное жирное пятно на полу*). Да... Вытерла...

Акт третий

Гостиная. На диване сидят Кертис и Микпорта, смотрят телевизор.

Ведуций. Первый тяжелый совместный день позади. Наступил вечер, время для отдыха и расслабления.

Кертис (*про себя*). Так, что мы можем? Любить, Дружить, Шутить и Заниматься Эротикой. Ну, начнем с секса. В смысле, с Любви! В постель, тила, и баночки! Пара переходить к Заигрыванию. (Поворачивается к Микпорте.) Бу-бу-бр-ээээ-уууу. (Корчит страшные рожи Микпорте.)

Микпорта. Кертис, ты что? Тебе плохо? Вроча вызвать?

Кертис. Блин! Это я так к тебе заигрываю! Ладно, попробуем эротику — пофлиртуем! (Начинает страшно вращать глазами, размахивая руками и стоять.)

Микпорта. Да уж... После такой эротики даже спсть ложиться боязно, еще приснится... Не, Кертис, для любви ты не создан. Остаются тебе дружба, юмор и ночной порноканал. Спокойной ночи! (Встает и уходит в спальню, напевая вальсочка.)

...Всегда готов к любому бою, своим клинком врагу внушаю страх, И мой клинок всегда со мною, в широких бархатных штанах...

Кертис остается один в гостиной. Несколько минут мрачно смотрит в потолок и шевелит губами, пытаясь придумать достойный ответ, потом махает рукой и берет в руки пульт от телевизора.

Кертис. Ну и ладно, почувствую себя настоящим мужчиной. Где этот идиотский порноканал???

Ведущий. Как вы видите, дорогие зрители, совместная жизнь — это не такая простая вещь, как может показаться. Какоспись бы, затащил девушку в постель — и все. А попробуй еще затащить Недаром мудрый президент отодвинул достижение половой зрелости до момента увольнения из вооруженных сил. Кстат, статистика показывает, что отпугившие в горячих точках и мастера спорта справляются с девушками гораздо быстрее и эффективнее.

Акт четвертый

Все та же квартира, правда, обставленная новой мебелью, зато еще сильнее замусоренная.

Микпорта (выйдя из душа). И где этот бездельник? А... На работе. Ладно, какая разница? Кто, спрашивается, убирать будет — живем, как в свиноринке! Я ему, кстат, в домохозяйки не нанималась!

Суфлер. Я бы на твоём месте все-таки прибрался. В конце концов, Кертис еду готовит, на работу ходит, вчера вот умывался почистил. Надо и тебе поработать, а то он может с тобой поругаться, и ты никогда не выйдешь за него замуж.

Микпорта. Не оченно-то хотелось! Брак — это опium для народа, чейка капиталистического общества!

Ведущий. Да, вопрос о браке остро стоит у современной молодежи. Большинство разводов, как показывает статистика, происходят именно из-за скандалов на бытовой почве. Как сейчас.

Микпорта. Не дожидется! Где тут пылесос?

Суфлер. Зайди в меню Обслуживания, Кабинет. Пылесос там. Кстат, деньги у вас есть, можно подумать о том, чтобы сделать квартиру похуже более на жилище, чем на Убехиче 13.

Микпорта. Ладно, подумаем. Берет в руки пылесос, начинает убorky. Открывается дверь, в квартиру входит Кертис. Он явно навеселе, пытается насвистывать.

Микпорта. Не свисти! Денег не будет! **Кертис.** Подумай, много ты в заработке понимаешь... Кстат, говоря, я сегодня

получил левелап и достиг шестого уровня в эротике!

Микпорта. И что с того?

Кертис. Как что? Теперь мы можем покойно спсть в одной постели и заниматься там... ну, чем-то заниматься. Все! Долой порноканалы, да здравствует здоровый образ жизни!!!

Тянется к Микпорте с явным намерением ее поцеловать и получает шлангом пылесоса по лбу.

Микпорта. Куда лезешь? Лезешь куда? Написал — и думаешь, все можно? Я тут весь день тружусь в поте лица, а он бухает с друзьями в подворотне, а потом руки распускает!

Ведущий. Да, как вы видите, секс требует, чтобы у обоих партнеров было настроение, а если у одного из них настроение плохое, то попытки приставать могут закончиться скандалом и битьем посуды.

На пол летит посуда. Раздается стук в дверь.

Голос Талера. Ну сколько можно! Живете вместе, так дайте жить другим! У меня люстра упала! У меня слух от ваших постоян-



ных криков садится! Займитесь уже сексом и успокойтесь!

Кертис (злов). Я сейчас с тобой займусь сексом!

Голос Талера (грустно). не смеешь. Это спектакль для детей со стандартной сексуальной ориентацией. Тут можно выбрать пару из двух парней, но секс между ними не предусмотрен. Впрочем (в его голос слышится надежда), в следующей части нашего спектакля, вроде, обещали ввести третьего персонажа. Может быть, тогда я наконец смогу зайти в вашу квартиру и (яростно) рассказать вам, как вы меня достали за эти дни!!!

Суфлер. Кертис, приготовь лучше ужин, пошлти, подыми девушке настроение, а потом, глядишь, и до интима дойдет...

Кертис. Знал бы, что это так сложно, ни за что бы не согласился!

Уходит на кухню, где принимается за готовку яичницы. Потом сервирует небольшой столик, зажигает свечи и достает бутылку шампанского.

Кертис. Если и сейчас откажет, отформатирую нафиг!

Микпорта (выходя на кухню). О! Это так необычно... Сегодня какой-то праздник?

Кертис. Да дорога, сегодня праздник нашей любви!

Далее идет совместный ужин при свечах, заканчивающийся, как и положено, в кровати.

Ведущий. Ну вот, наши герои смогли пройти руку об руку через все неурядицы и сложности совместной жизни. Они еще не готовы сочетаться узами брака, но занятия сексом готовы вполне. Можете посмотреть, как это происходит.

Две фигуры в постели, сначала они обнимаются, целуются, потом та, что сверху, начинает совершать ритмичные движения.

Голос из зала. Я не понял? Что это за блях такой? Почему они укрыты простыней до пояса?

Глюк (из зала). А я тут при чем? Я бы и сам посмотрел!

Ведущий. Поскольку этот спектакль рассчитан на детей младшего и среднего школьного возраста, то постельная сцена соответствует нормам морали и цензуры. Но не беспокойтесь, даже когда вы пойдете в старшие классы, мы покажем вам другой спектакль.

Глюк (из зала). Не вводите на этот! Таких спектаклей и сейчас навалом! Нас разведат, как лохов! Кто не лох, качает секс-патч — <http://www.rusages.nm.ru/files/sexwbl.rar>! Давать тасносты! Долой лохотромы!

Кертис. Слушай, и чего они там орут?

Микпорта. Простыня им мешает... **Кертис.** С тем гонораром, который мне заплатили, нужно было заниматься сексом в космическом скафандре! Кстат, ты не в курсе, когда мы уже сможем пожениться и закончить с этим фарсом?

Микпорта. Когда достигнем десятого уровня в дружбе, эротике и любви. Но на этом еще не все. После этого нас ждет медовый месяц на вилле!

Кертис. Представляю... Будет тебе и выпы и гробли...

Ведущий (бодро). Там еще один сюрприз вас ожидает. Кстат, у разных героев разные характеры и предпочтения: пройдя за одну пару — попробуйте дружку! Откройте для себя новый мир интимных отношений!

Суфлер. Да-да, секс для бедных в полном 3D. Мечта прывающего подростка после первой поцелушки...

Кертис. Тупой клон «Симсов». Sonechko сказала, что гораздо хуже и тупее. Я ей верю. Лучше в «Лужу 3D» поиграйте.

Микпорта. Финя все! Это Лужа в «верю — не верю» на развешивании! Там все честно и без обмана. И монитор протирать не придется.

Талер. Спокуха, ждем андал!

Глюк. Какого Фига я тут делаю? Лучше пойду улю ко-то...

Зонавас (молча падает).

P.S. Все пошлые шулки и намеки принадлежат Микпорте.

P.P.S. Все идиотские шулки и фразы принадлежат Кертису.

P.P.P.S. Если вы обнаружили в статье что-то кроме пошлости и идиотизма — это диверсия литературатора!

P.P.P.P.S. А вот графика и музыка в игре прикольные! С этим не поспоришь. Но играть в ЭТО ради графики, а не ради ЭТОГО??? НЕ наш выбор.

Виктор ТРЕГУБОВ jacall@mail.ru

Виктория

Империя под Солнцем 1836-1920

Разработчик: Paradox Entertainment
Локализация: Snowball Interactive,
Издатель в пределах СНГ: фирма 1С
Жанр: глобальная стратегия
Минимальные системные требования:
 система: Windows 98/ME/2000/XP; процессор: Pentium 2 300; память: 64 Мб; жесткий диск: 1 Гб свободного места; драйверы: DirectX 9.0

Сиху, лениво пролистывая «Женевский вестник».

Новости политики: «Воина! Вчера Соединенное Королевство объявило войну Китаю. Триста солдат армии Ее Величества взяли в плен трехмиллионного китайского ополченца. Ополчение съело их запасы продовольствия,

так, как «Рыцари и Кулца», «День Победы» и, конечно же, «Европа II».

Для тех, кто уже играл в подобные игры от «Парадокса», ситуация двоякая, — с одной стороны, вот еще одна хорошая игра, как раз по ранее непаханному периоду истории. С другой — она здорово похожа на своих предшественниц, что фанатов серии может и не слишком обрадует, — как бы поднадоело. Скажем так, «Виктория» логично дополняет цикл ранее вышедших игр. Если вы в них играли и не устали, добро пожаловать. Если же еще не доводилось, то «Виктория» как раз для вас.

Время действия — 1835-1920 годы, эпоха империализма, пора индустриализации и становления современной Европы. Земля уже полностью исследована, покорена и расчерчена — вот только в разных странах ее почему-то расчертили по-разному. Это время становления и краха великих глобальных империй, покорения народов, революций, социальных потрясений и научных открытий.

В общем, довольно интересный период.

Игра действительно исторична, хотя в пределах свободной воли игрока и удачливости правителей стран, управляемых компьютером. Есть несколько возможных точек начала игры. При старте в 1835 году



тем самым вынудив сдаться в плен...» Нет, это не ново, у них каждую олимпиаду войну так. Листаем дальше.

Экономическое обозрение: «Бельгия вышла в мировые лидеры по легкой промышленности». Конечно, на этих поганых бельгийских империалистов сейчас пошет все Африка и пол-Азии. Колонизаторы, блин.

Военное обозрение: «Французы разработали новую технологию боевых кораблей, способных действовать под водой!»

Да, разработали! Мы такие! Вот только... никто не подскажет, где и когда на этом поганом глобусе откроют первые крупные залежи нефти.

Счастье напало из засады

На улице любителей глобальных стратегий с исторической канвой наступил праздник. Правда, не все об этом узнали из-за проблем с рекламой. «Виктория» — проект не слишком раскрученный, и потому не очень известный. Ну да и сам довольно сложный жанр глобальных стратегий никогда не был широко популярен. Тем не менее, игра вышла, и вышла она замечательная. Итак, перед нами — продолжательница знаменитой серии Europe Universalis, родная сестра таких известных проек-

тов, как «Рыцари и Кулца», «День Победы» и, конечно же, «Европа II».

Там же, на старте, предлагается выбрать уровень сложности и уровень общей агрессивности мировой политики. И вперед, на карту мира.

Игра протекает, как ни странно, в реальном времени. В центре верхней части экрана либо тикают часики-календарь, отсчитывающие дни. Естественно, скорость игры регулируется, есть управляемая пауза. Перед вами карта мира, и на ней — ваша вичина, которую вам надо вести к славе.

Возможный список путей к величию долгов. Уж слишком много в этой игре аспектов. Основовимся пока на трех главных характеристиках, определяющих место державы в общем рейтинге.

Престиж — это суммарное уважение к вашему государству. Он растет при достижениях в самых разных сферах: в случае новых научных открытий, запуске в строй новых дивизий и кораблей, случайных (альтернативных) и исторически правдоподобных событий, военных побед и особенно при обретении новых колоний. Точно по этим же схемам он и падает.

Индустрия — сумма производственных мощностей и уровня развития инфраструктуры. Проще говоря, это заводы плюс железные дороги.



Это вам не орков по барханам гонять

В начале игры вам, как водится, предлагается на выбор период эпохи. А в зависимости от него — список стран, из которых одной придется терпеть ваше чужое руководство. Заданое всегда одно — до 1920 года выйти в лидеры по общей сумме показателей величия, которое высчитывается из международного престижа государства, уровня развития его

промышленности и военной мощи. Сразу следует заметить, что поскольку игра все же условно-исторична, то у разных стран очень разные стартовые показатели и шансы на победу. Легко выбиваться в Величайшие из Величайших, играя за викторианскую Британию. Но очень накладно при руководстве Японией или Бельгией — возможности, мягко говоря, не те.

Войенная мощь — количество и качество вооруженных войск и флота.

Из этих трех характеристик высчитывается общий рейтинг. Восемь мировых лидеров по нему гордо именуются Великими Державами, а государство, занимающее первое место 31 декабря 1920 года, выигрывает игру.

Величие: Вид изнутри

Должен сразу сказать, что поначалу в «Викторию» очень сложно разобраться. Причина — солидное количество факторов управления государственной машиной, в которых сам Маркс негу слышит. Благо, есть возможность перевести некоторые из них на компьютер.

Основа государства — народ. Карта разбита на области, а их население на группы. И у каждой группы свои взгляды на то, как дол-

жностью, либо система социального обеспечения, либо оборона. И трижды думать перед любой затратой. Торговлю лучше покачивать повесить на компьютер, обращаясь к ней лишь тогда, когда действительно будет критично чего-то не хватать.

Индустрия, строительство заводов, добывающих предприятий и железных дорог — это отдельная сага с саженцами, в которой все-таки надо разбираться самому. Вкратце: у вас есть длинный список сырья и товаров для производства, цена на которые на мировом рынке зависит от соотношения спрос-предложение.

Ну и, естественно, от са-мого товаров. Проблема лишь в вечной нехватке кадров. Денег-то, может, хватит на то, чтобы всю страну заводами застроить, а вот набрать рабочих — это уже сложнее. Железные дороги, в свою очередь, ушибают износительные «штрафы» на производство.

Дипломатия. Тут все довольно просто. Есть рейтинг отношения к вам каждого из государств мира, который колеблется от -200 до +200 и со временем падает. Вам необходимо быстро определяться, кто вам нужен как союзник и при каких условиях. Вам латиноамериканцы капают так называемые очки дипломатии, которые можно потратить на международные взаимодействия. Есть возможность улучшить отношения, объявлять войны и колониальные кампании, требовать прекращения колониализма и заключать союзы. Последние выигрывают двух типов: оборонные (если на одного союзника кто-либо нападет, второй его поддерживает, иначе теряет престиж) и обычные (союзник подключается в войну на стороне союзника, до-

сопидная часть Азии. Такие «ничейные» территории, на самом деле, просто заселены племенами без особой государственности и являются лакомым куском для подлых империалистов. Особенно если учесть, что рабство на тот момент еще далеко не везде отменено... С самого начала игры стартует колониальная политика: государства стараются застроить своими зданиями как можно больше колониальных объектов, добыть потом с чистой совестью заявлять права на колонию и грести престиж и доходы. Это быстро превращается в крестик-нолики на глобусе — кто застроит больше соседних областей, тот и «победит».



жен быть устроен мир и свои претензии к власти. Все, как в жизни. У каждой группы есть численность, профессия, социальный статус, национальность, вероисповедание, уровень доходов, уровень агрессивности и гражданской сознательности и еще некоторые характеристики, меняющиеся в буквальном смысле слова чаще, чем носки. Сделает всех довольными практически невозможно, если у вас вдруг получится, — немедленно номинируетесь на заслуженного ветерана бромовского движения. Но и слишком лишний народ не рекомендуется — угнете в востаннии. Для задирибания родного населения существуют социальные реформы, снижение налогов, производство или хотя бы импорт товаров народного потребления (люди имеют старую тенденцию очень расстраиваться, если в стране негде купить хлеба или одежды). Также народ можно наделить политическими правами, но это чревато потерей контроля над внутренней политикой. Во всех странах, где народу разрешено голосовать, действует система политических партий, каждая из которых имеет собственную идеологию, предопределяющую ограничения в политике, стоит партийной группировке выиграть выборы и прийти к власти. Некоторые из них — например, «полтора» для налогов, могут иметь очень неприятные последствия.

Экономика, пожалуй, самый сложный аспект игры. Пока государство еще не очень твердо стало на ноги, приходится постоянно息息аться, регулируя расходы и доходы. Основной источник доходов — налоги (разделены на сборы с низшего, среднего и высшего классов), дополнительный — экспорт. Поначалу терзает соблазн вывести все налоги на максимум. Но тут велик риск, что население в лучшем случае уйдет пешком через границу, сметая по пути всех таможенников. В худшем оно поднимет востанние и сметет вас. Поэтому поначалу, скрепя сердце, придется снискать «постоянные» расходы — недополучать будет либо наука, либо борьба с прес-



же если тот выступает агрессором). Возможны исключения из серии «дружим против всех, но не против Васи». Есть, правда, одна тонкость в игре: нигде не отображается, но подпольно действует такая характеристика, как «доброй». Если государство нападет и выведет себя как агрессор-решидивист, то даже те страны, у которых вроде бы отношения к нему 200, дружно отказываются вступать с ним в альянс и набрасываются скопом, стоит им только решить, что их армии в общей сложности круче.

Колонизация. Поначалу на карте «непакана и незахапана» большая часть Африки и



Научный аспект — у вас есть пять возможных направлений развития науки: армия, флот, коммерция, культура и производство. Выбирайте исследование технологий и вперед, тут «Виктория» ничего особо нового не предлагает.

Война, — как по мне, слишком схематично и, возможно, не слишком интересно. Но достаточно увлекательно. Описать не стану, поскольку места не хватит, но в этом вопросе как раз довольно несложно разобраться. Основная проблема та же, что и на производстве, — поначалу очень не хватает родных кадров. А война, наоборот, из колониалов, слишком слабы и невзрачны в общем военном рейтинге, благо, это не касается флота.

Дополнительный хаос в игру вносят постоянно происходящие случайные события, например, пожары на складах или неожиданные научные открытия. Другой тип — исторические события, наоборот, происходят в выверенные сроки и могут очень сильно влиять на ход игры. Пример — объединение Германии или гражданская война в США.

Сама игра, как и положено большой политике, — это поддержание достойного положения во всех этих направлениях, большая головная боль и большая радость по достижении результатов.

Резюме

Всем любителям истории и поклонникам стратегических игр — сюда. Здесь хорошо, тепло и уютно. Во всяком случае, видно работу авторов, за что их стоит еще раз поблагодарить. Да и локализаторы явно немало крови пролили.

P.S. Когда Украина отделится, неизбежно, от России или от Австро-Венгрии... дайте ей гарантии независимости, а?
Удачи вам!

Кирилл&Мохнорыл ТАЛЕРЫ

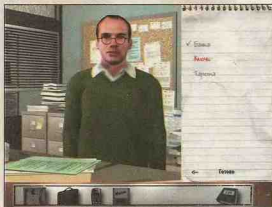
ЗАКОН и
ПОРЯДОК
ВСЕ ИЛИ НИЧЕГО

А что там у нас ходит-бродит в огороде и при этом держит интервал? А это такой редкий и малоизученный жанр, как детективный квест, вот кто у нас бродит.

А почему редкий и малоизученный?

А потому что сейчас детективов днем с огнем обыскать. У некоторых RPG или экшенов, не говоря уже об адвенчурах, бывает детективный сюжет. Но не путать же детективный сюжет с самим детективом?

А почему жанр — квест, а не адвенчура?



А потому что, в отличие от полумистического Jack the Ripper или фрогваровского Шерлока Холмса, который уже вот-вот... короче, это именно чистейшей воды квест. С такой мезозойской изометрией, что, бывает, и дискретного перемещения нет — одна локация-комната, и ты посреди нее вертись, улики выискивай. И никакого вспомогательного поддержания атмосферы в нем нет, типа мелодичного чарующих, шумов, наполняющих пространство, вызывающих симпатию или антипатию NPC, — ну вообще ничего нет!

Только подозреваемые, допросы, свидетели, улики, карта, место преступления, улики, свидетели, допросы, допросы, улики, улики, улики, чернокожая комиссарша полиции...

Думаете, разобью сейчас эту изометрическую коллимаду вдребезги пнемным стейкным стичем?

А фигушки!

Помнится, какой отвратный тип Мохнорыл впервые вылез на фантазийно-фантастичес-

ки-исторически-батальную сцену как раз со статьей о Law&Order I, потеснив своего старшего брата Кирилла. Или младшего... фиг нас, Талеров, поймешь.

В общем и целом, этот самый Мохнорыл устроил над собой суд — видимо, исключительно из соображений черного пиара.

Свидетелем-обвинителем Мохнорыла, собственно, был тот самый напарник первой половины игры — детектив Ленни Бриско из одноименного сериала. Задачей его было — арестовать убийцу.

Свидетельницей-защитником этого же Рыла была юристка Серена Созерланд, которой во второй половине передовалося ведение игры со схожей задачей — окончательно упрятать убийцу по американским понятиям лет на 20–30.

Сам герой статьи (но не игры!) — Мохно... (почти Фолко!) — оправдывался из последних сил и из этих же последних сил силится ознакомить читателя с игрой в целом и тонкостями в частности.

Чтобы не сзывать опять суд над все тем же похабным существом, а также над его более светлой во всех смыслах половиной (то есть мной).

попробую изменить стилистику и просто рассказать, что же это за зверь такой Law&Order, отчего он пользуется пусть не громкой, но крепкой популярностью не только среди замурзыженных дядек-квестовиков, но и в среде любителей других жанров.

Хотя, если быть откровенным, — ни я, ни шерсть в этом звере. Ни рожи, ни кожи... Нет, рожи все-таки есть...

Первая приятность еще в заставке — Adventure Company тут каким боком не топталась. Издатель и разработчик — Legacy Interactive, фирма маленькая, но очень гордая, творящая те игры, которые ей хочется, а не те, которые «геймеры खाвают». Напротив, у вышеупомя-

нутого гиганта AC есть странная тенденция — превращать средние игры в очень плохие. Как бы это назвать — маркетинговой политикой, что ли?

Издатель & разработчик: Legacy Interactive

Жанр: симулятор студентов юрфака и ВШС/квест

Мона: P2-400, 64 Мб ОЗУ, 8 Мб 3D-видео

Нуна: P3-700, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб 3D-видео

В главном меню никаких изменений, как и в начале игры, — те же герои сериала, очередное убийство, на этот раз известнейшего генетика Джона Рамоса. Убили холоднокровно — выстрелом в голову, в упор. А что бывает с головой, когда в нее всаживают не то что пулю, а чуть ли не весь ствол пистолета?.. Путаясь в трех соснах-точках, попадаешь в машину, а кровящи там... Уже приятно — оформление хоть чуть-чуть на стало лучше, по сравнению с первой частью.

Глаза бы мои не видели этот несчастный движок Ho, увы... что ж... встречайте на бис! Omni, 6#S!!!

А чего я ожидал, если быть честным? Что во второй части графику полностью переделают и движок новый смастерят? Уже хорошо, что особый 3D-движок этой игре и не нужен, — создатели не замахивались ни на обширный космос, ни на фантазийное государство, ни на таинственный Египет с обязательными чудесами. Нужно всего лишь раскрыть убийство в Нью-Йорке.

Я начинаю раскрывать — и... уф, хорошо! То как! Девелоперы убрали этот жуткий семидневный дедалон. Теперь можно заняться расследованием несложно и вдохновенно, как и подобает настоящему детективу. А вот в первой части по ошибке поднятая улика или случайно открытый портфель укорачивали жизнь на 10–15 минут.

Второй апгрейд — наличие журнала с логом всех ваших действий. Попытавшись на середине «детективной» половины игры отследить свои судорожные метания по Манхэттену, я скопился странице эдак 53-й. Зачем нужен этот журнал с логом, в конце концов, так и не понял. Вероятно, в целях самокритики — оценить свои бесполовые бронуравские действия прежде, чем озорила дагада, чтобы совершенно справедливо обозвать себя идиотом.

Третий апгрейд — возможность «перелистать» допрос, если кажется, что свидетель не-



договорили или, наоборот, вы задали слишком много вопросов, кроме пары самых нужных. Правда, отложить время назад можно лишь непосредственно после допроса. Ибо,

придя через пару дней, вы получите обезкураживающий свое искренностью ответ свидетеля: «Я бы очень хотел помочь, но больше



ничего не знаю!» Кнопка *Переписать* при этом не будет активной.

Напомним, на основе чего строится процесс расследования в обеих играх.

В первую очередь в многочисленных допросах, а точнее, разговорах со свидетелями, предстоит еще и сбор многочисленных ули, раскиданных, к счастью, по не особо просторным локациям. Улики будут совершенно разными — от недососанного леденца на полочке до погнутого велосипедного колеса (оно, конечно, тоже помещается в дипломат — а как же!). Собранные улики отделяются либо в *криминалистику*, либо в *исследовательский отдел*. Через некоторое время вас будут приглашать спецы и объяснять, таит ли в себе что-то данная улика/информация, или это просто хлам, с точки зрения расследования. В 99-ти случаях из 100 это будет хлам. Причем, улику можно отдавать одновременно и в *криминалистику*, и в *исследовательский отдел*. Каким образом улики в Америке клонируются — неизвестно, но, наверное, и сами разработчики.

Кроме «крима» и «кривки» в распоряжении настоящего детектива есть также *отдел слежения*, который работает, естественно, не с уликами/информой, а с живыми людьми, а также *психиатрия*. Правда, пока клиент не арестован, проходить психиатрическое обследование он вправе и отказаться. Что свидетели и делают в большинстве случаев. И я их очень хорошо понимаю.

Далее, накопив достаточное число ули и непроверенных фактов, можно выдать ордер на обыск и даже на арест. Дело очень простое — среди тонны мусора и множества протоколов с допросами нужно выбрать именно те, которые окажутся явными и непроверенными основаниями для ареста.

Решается это, к большому сожалению, не методом научного типа, а псевдонаучным детективным анализом. Свою собой, тут у меня, у самого гениального и провидящего аналитика, начался немалые проблемы. Пока на помощь не пришли... гм, *скиллы*.

О так называемых скиллах — их четыре, из которых можно выбрать только два. Первые два созданы специально для студентов высших юридических школ. Сейчас поясню, почему.

✓ *мастер общения* — из трех вопросов автоматически отсеивается один, и допрос

превращается в ненавязчивую беседу, т.к. ошибиться почти невозможно;

✓ *эффективность* — при выборе материала для ареста можно воспользоваться кнопкой *Совет*, и вам подскажут, как правильнее действовать в случае каждого конкретного подозреваемого.

Если вторую проблему в самом безнадёжном случае можно так решить путем тыка, то первый нюанс требует от вас владения элементарной речевой стратегией: «клевыми» в подавляющем большинстве случаев оказываются именно те вопросы, на которые свидетель может однозначно ответить «да» или «нет». Зато вот две других способно...

✓ *помощь старшего товарища* (всегда можно воспользоваться советом Бриско, Сомерсера или даже чернокожей комиссарши *Вон Биенди*);

✓ *мастер луты*, то есть продвинутый отыскиватель ули — при наведении на улику неактивный кружок-курсор превращается в луту

Если обходиться без этих «скиллов», сложность игры подкашивает до уровня «ногго». Именно так я и начал проходить, надеясь на опыт — и быстро взял. Без хорошей подсказки можно сутки бегать по кучам локаций, а без нормальной человеческой, пардон, луты поиск улики обращается в изнуряющий гестаповский пиксель-хантинг.

Вратце о второй половине игры, когда преступник уже в КПЗ, а вам предстоит доказать его вину — не только и не столько разному судье в парике, сколько этим раздвигавшим, оплывшим от копорна с хот-догами, отпущенным от иднотских сериалов (ком по сути и является телесериал *Law... молчу-молчу!*) настоящим обитателем Америк... Т.е. рядовым обывателям, которых занесло в суд присяжных. Будет и еще один (главный) враг — адвокат подкудимогол! Это еще та с&#, постоянно перебивающая вас и строящая из убиий невинную овечку.

Между процессами нужно будет собирать дополнительную информацию, беседовать с новыми свидетелями здесь и т.д.

Знающие люди говорят: детективная половина игры сложнее — у меня же от юридической волосы дыбом встали.

Игры бывают разные — красивые и безобразные. Красивые и динамичные — чаще всего 3D-экшены, а унылые и безобразные — чаще всего квесты на движке — ядрцы его в колдобину! — Omni.

Теперь я могу похвастаться: впервые игра, спеленная на этом убюестве, мне нравится.

Помимо факторов геймплея и атмосферы (с какого-то момента мне начинает казаться, что это все же разные понятия) здесь работает еще и их коррелят — азарт геймера.

Игра может быть какой угодно — кривой, косой, неудобной в управлении, разработан-

ной «Бурутум», изданной молдавским овоащерами «Гаракан в бокале» или описанной (от слова «писать» — хотя...) Кириллом Толеро...

Но. Если при погружении в игру тебе охватывает азарт, это уже не есть плохая игра. С кучей недостатков — может быть. Но не плохая — однозначно.

Самый удачный пример тому — как раз *Law & Order II*. При куче недостатков, начиная от графики и кончая фантастически неудобным инвентарем, в нее интересно играть с самого начала. Потому что любое максимальное приближение к реальности расследования — захватывает.

Оно, конечно, в духе *адвенчур/квестов* — разгадать заковыристую головоломку или привести в порядок пазл. Но когда ты из девяти подозреваемых начинаешь надотым чувством понимать, кто убийца, и копашь именно в данном направлении, хотя ничего пока не бросаешь, чтобы, нацарпав на ближайшей березке: «Нос не донягнул!» — новости прицен на... М-да, что-то я слишком о своем.

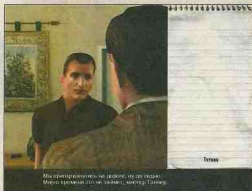
В *Law & Order II* нет сгубо положительных или крайне отрицательных персонажей. Все свидетели в большей или меньшей степени тянут на себя две одеяла, а где и вою кровость. То бишь рыцые в пруху у всех (а не у одного Монорыала).

Наконец, в *Law & Order* — интересный и закрученный сюжет с несколькими переплетающимися сюжетными линиями.

И самое самое. Давно мне не попадалось настолько тяжелых (не путать с нудными, тошнотворными и нелогичными) квест. Да, вроде бы все понятно, но как тяжело мыслить логически!

В общем, думаю, любителям стратегий и просто аналитикам игра должна прийти по вкусу. Тем более, что она лучше первой.

...Чуть не забыл! (*Бегит, разбазарывая же-луды!*) Ненужные улики из инвентаря можно



выбросить! Но... один раз и навсегда. Такого помешания, как архив ули в США нет!!!

Потому сейчас же перед каждой генеральной уборкой своего кейса, с велосипедными колесами и полыми в кадках внутри!

И никакой это не «бездонный инвентарь», кстати. Это простой портфель из крокодиловой кожи. Знаете, если быть к нему особенно нежным...

**Константин ШАПОВАЛОВ aka McRae aka
никому не известный пилот aka SK**
sk_mail@list.ru

04

colin mcrae rally

Разработчик/издатель: codemasters

Жанр: раллийный симулятор

Системные требования:

✓ **минимальные:** Pentium 3/Athlon 1 ГГц,
256 Мб памяти, 3D-ускоритель с 32 Мб па-
мяти, 2.4 Гб на винчестере;

✓ **рекомендуемые:** Pentium 4/Athlon XP
2.4 ГГц, 512 Мб памяти, 3D-ускоритель со
128 Мб памяти, 2.4 Гб на винчестере, руль/пе-
дали;

✓ **у меня отлично шло на:** Athlon XP 1900+
~1.5 ГГц, 256 Мб ОЗУ, Tornado GeForce 5200
128 Мб памяти

Здравствуйте, меня зовут МакРей. Сейчас
уже просто МакРей. Я здесь для того, чтобы
рассказать вам свою историю. Так сказать,
историю своей карьеры. Раньше я был очень
известным и опытным гонщиком. Во всяком
случае я так думал. Я был единственным лиде-

виной, мало того, открывает все апгрейды с
первой попытки. Я еще ни разу не видел, что-
бы он провалил хоть один тест. Иногда, ко-
нечно, на трассе он делал ошибки, и потому
приходил вторым после меня, но на спейдате
все мои надежды обрабатывались в прах. Его
Ford Focus летит как утюг. Такое впечатле-
ние, что на него навешали тюнинг. После
этого чемпионата на моей карьере можно бы-
ло ставить крест. Представляете, у самого из-
вестного гонщика — ни одного предложения
от других команд. Пришлось испытать себя на
двухтривальных. Но не тут то было, я встретил
его и здесь. Мой суперноворожденный фолк-
сваген golfp! обошел слабенький «форд пу-
ноз», в экипаже которого числился все тот же
SK. И снова падение.

* * *

Все началось с того, что в один из весен-
них вечеров я зашел в комнату и
обнаружил возле компьютера... руль и
диск с четвертой частью сериа-
ла. И еще в это время в комнате
кто-то тихо хихикал. Ранд, навер-
ное, пошутил?

Инсталляция... Первое, что сра-
зило напавал — четыре с полови-
ной гигабайта каким-то чудом умес-
тилось на один диск. Вот чего доби-
лись наши пираты? Запуск... и что я
вижу... кто сказал «вступительный ро-
лик»? Не угадал. Как и в третьей ча-
сти, ролика нет. Попадаем сразу в
главное меню. И здесь почти все по-

закрыто — это Ford Focus, Citroen Xsara, Sub-
aru Impreza и Mitsubishi Lancer. Каждая из
них ведет себя на дороге по-разному, на по-
чти всегда нереалистично. Физика немного под-
качала, но об этом чуть ниже. В этом чемпио-
нате вы стартуете в Австралии. Концепция
чемпионата наверняка всем известна, на гос-
пода из Codemasters добавили одну фишку —
апгрейды. Здесь будут и шины для снега и для
гравия, и амортизаторы, и керамические тормоза,
и КПП, и новый движок. Список подоб-
ных прибамбасов, конечно, не очень велик,
но каждая деталь довольно неплохо себя про-
являет на соответствующей местности, суще-
ственно меняя игровой процесс. В каждой стра-
не вас ждет шесть этапов, два из которых сер-
висный и один специальный (если вы одиноч-
ный лидер, то его не будет).

Специалиты просты до смешного. Трасса
ползет медленно, повороты не очень круты,
повреждения «внутренностей» машины тоже
незначительны. Вообще, советую играть на
максимальном уровне сложности и поврежде-
ний, да еще с ручной коробкой передач, по-
тому как на обычном уровне прийти первым —
это как детская забава. Можно даже медлен-
но ехать, все равно успеете, главное — хоро-
шо проходить повороты. Компьютер именно
так и едет. В целом прохождение этого чемпио-
ната не вызовет особых проблем. Только
учтите: чтобы открыть недоступные машины и
трассы, нужно приехать хотя бы вторым.

Идем дальше. В чемпионате 4x2 можно
гонять такие машины: Mg Zr, Citroen Saxo,
Ford Puma, Fiat Punto, Volkswagen Golf (но-



ром во всех видах ралли. Моим напарником
был лучший штурман команды Ford Focus. Я
опробовал разные машины. Гонял и на Cit-
roen, и на Mitsubishi, но в этот раз решил по-
пробовать себя на Subaru. Наверное, это и
стало моей роковой ошибкой. Все началось
было хорошо, пока не наступило 2 апреля
2004 года. Именно в этот день началась все-
мирный чемпионат машин с четырехколесным
приводом. Все соперники были знакомы, кро-
ме одного. Его называют по разному. Кто ZA-
ROTEY, кто Mr. В. кабак. В команде его на-
зывали просто SK.

После встречи с ним на меня обрушились
неудачи. Особенно на трассе. Я считал все
стобы и деревья, падал в реку, давил лю-
дей — да что там, бывало и похуже. Для меня
нормальное время прохождения трассы со-
ставлял четыре с половиной минуты, а этот год
умудряется приехать на финиш за две с поло-

старому, изменились только музы-
ка — и мужик. Концепция осталась
та же. О хвостомат друге можно за-
быть, рулить будет клавиша.

В главном меню нас ждут игро-
вые режимы: чемпионат, этапы, рал-
ли, быстрая гонка, а также сеть. Ну,
опции и выход — без комментариев.
Итак, все по порядку. Мы можем
испытать себя в четырех чемпионатах.
Это 4x4 (четырёхколесный приво-
д), 4x2 (привод на 2 колеса), груп-
па Б (написано, что самый реалистич-
ный чемпионат в игре) и эксперт.
Хинт: в игре написано 2x2. Как это
понимать, господа разработчики (пе-
реводчик)? У машины что, два колеса? И оба
ведущие??

Вынале вам в любом случае придется про-
йти 4x4. Доступно 4 машины (пятая, Peugeot 206,



ледный опять же недоступен). Этот чемпио-
нат еще легче. В описании написано, что ма-
шины лучше ведут себя на трассе, чем их че-
тырехприводные собратья. Скроменность раз-

работчиков налицо. Иногда создается впечатление, что легче этого чемпионата просто не может быть. Вы можете ехать без покрышки по крупному гравию, при этом на тех поворотах, где четырехприводная машина заворачивалась бы волчком, вы вообще не будете заносить.



Все апгрейды открываются с первой попытки. Если предыдущий чемпионат вас заставит попотеть над тестами, то здесь ни одна неровная клетка не погибнет. В этом заезде, кроме всего прочего, нам дают протестировать шины для мокрого бетона. А также добавились страны, в которой они нам пригодятся. Япония. Пожалуй, в ней самые трудные этапы — трасса мокрая, повороты крутые, дороги узкие, да еще и видимость плохая. Не рекомендую вам этот чемпионат. Если в 4x4 реализм местами радовал, то здесь его кот наплаккал, а чтобы открыть другие чемпионаты и машины, достаточно прийти и предыдущий.

А теперь переходим к самому реалистичному, по заверениям разработчиков, чемпионату — группе B. Встречаем монстров раллийного спорта: Audi Quattro, Lancia 037, Peugeot 205, Ford Rs 200. Вот здесь уже реализм заметен невооруженным глазом. Стартуете вы в Греции (снова гравий) и за первым же поворотом улетаєте в овраг. Ага, это вам не 4x2. Здесь одно неверное движение баранки — и место на дне оврага вам обеспечено. Машину чемпионато сильно носит, что для того, чтобы ее выровнять придется потратить немало усилий. Даже мне, человеку, который прошел все части сериала и знает вдоль и поперек каждую трассу, пришлось сильно попотеть, и это на обычной сложности. Иногда от кузовов вообще ничего не оставалось. Всем любителям настоящего ралли настоятельно рекомендуется. Попробуйте, вам понравится.

О турнире экспертов рассказывать нечего не буду. С уверенностью могу сказать, что он вам придется по душе. Также сравнительно реалистичный чемпионат. Разработчиками введена функция слит-скрина. Причем, разыграть можно как чемпионат, так и обычный этап. Вообще, вдвоем проходить чемпионат весело. Грамотно реализовано управление, ничего лишнего.

С чемпионатами разобрались, идем дальше. Краткое описание следующих режимов: быстрая гонка — случайная карта, случайная машина; ралли — такой себе мини-атторный чемпионат в одной из выбранных

стран, доступны четыре игрока, этапы — один выбранный этап любой страны, также доступно от 1 до 4 игроков. Кстати, здесь можно выбрать специальные конические машины. О-о-о, вот они вам точно понравятся. Встречайте лондонские такси 60-х годов — Citroen C23v, максимальная скорость 55 миль/ч, четырехступенчатая коробка переключения передач. Вот это наш выбор — всегда ценит старину. Также можно оседлать Mgc Gts, Lancia Delta, Ford Escort, Mitsubishi Pagero, Subaru Impreza 22b и даже микроавтобус Ford Transit. Меня эти машины — хм... улыбнули. Это надо видеть. Опять же можно играть вчетвером.

Трезвая оценка внешности игры

Начнем, пожалуй, с графики. Она вызвала у меня двойственное впечатление. С одной стороны — ужасные, режущие глаз спойтвые зрители и зданий план; с другой — отличная прорисовка и модель поврежденной машины и довольно неплохая прорисовка переднего плана и открытых пространств. Графику в некоторых местах смотреть сложно, но можно. На скорости ведь не смотришь на красоты графики, смотришь только на трассу и иконку угла поворота. Люди переднего плана трехмерны, но детализированы очень плохо. Видяно, разработчики пожалели на них полигоны; анимация корявая, а и моделей мало. Это не человек, это именно кукла полигонов, причем очень маленькая. Зато перед стартом всегда видишь знакомые лица.

Музыку можно услышать только в меню. Помните, в предыдущей части агент Лепретон ругался по этому поводу. Мне кажется, что на трассе музыка просто не нужна. Нет времени ее слушать. В нашем случае музыка не раздражает, и за то короткое время, которое мы находимся в меню, надоесть просто не успевает, и желание отключить ее не возникает. Мне так и не удалось услышать какие-либо звуки окружения, но этот недостаток с лихвой компенсируется внятным голосом штурмана, который объявляет о повороте в нужном месте и в нужное время, перекрывая рев мотора вашего автомобиля. Конечно, есть недоработки, например, у Ford a Forus a мотор именно «жужжит», будто на него установили мотор от старого украинского мопеда.

Как известно, одним из кардинальных, озорных элементов раллийного симулятора является физическая модель. М-да... конечно, не кад Хоако, но... все не все так плохо. Мне кажется, если реализовать физику по высшей мерке, то нам при прохождении придется терять огромное количество нервных клеток (только не надо бросать в меня камни ☹). А вот что мне понравилось, так это реализация управления. Удобное, интуитивно понятное и довольно практичное. Одной клавиатурой вполне хватит для четверых игроков.

Реальная виртуальность

Я еще не упоминал о сетевом режиме. Что сказать, он довольно неплох. Можно гонять как через Интернет, так и по локальной сети. Максимальное количество игроков — 8. Мне повезло, удалось погонять с друзьями по ЛВС. Выбор трассы и игроков, все объявляют готовность, и — поехали. В игре каждый едет по своему участку, но по желанию можно включить/выключить машину — призрак оппонентов. Кто первый приедет, тот и прав ☺. Игра ведется на время, как и в одиночной игре. Игратьте, ощущения довольно приятные.

Попытка найти недочеты

Багов, глюков и недочетов мной было обнаружено немного, куда же без них. Самый страшный баг заключается в том, что при прохождении чемпионатов не всегда открываются машины, которые должны были открыться. Именно из-за этого мне пришлось проходить некоторые чемпионаты по два, а то и по три раза. И именно потому мне пришлось проходить чемпионат группы «B» на самой плохой машине — «лежко 205», в результате я разбил клавишу об стол, края игру на чем свет стоит. Другие глюки мелкие и незначительные: просто полпула покрышка или машину унесло в сторону...

Попытка подбить итоги

Мне лично игра понравилась, и если выйдет пятая часть сериала, я ее обязательно куплю. Несмотря на минусы, убогую графику и физику, я советую вам все-таки купить этот несчастный один диск. Особенно если вы купите задохшимися фанатам.

Попытка закончить

...Потом Sk уже перестал ездить с таким энтузиазмом, как раньше. Позже, когда мы ездили в группе «B», он пытался задвигать зрителей и за это был дисквалифицирован. Больше на арене монстров ралли его никто не



видел, но прошло только несколько месяцев, и все еще может измениться. Стоило ему уйти, и fortuna опять ко мне повернулась. Снова появились предложения, но я решил все-таки вернуться в свою родную команду «форд». Вот такая вот история.

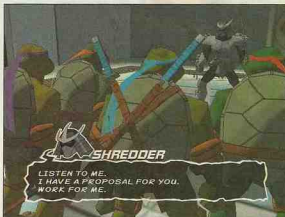
PS. Рассказ про команду и руль — почти чистая правда. С рулем играть можно, но это еще сложнее, чем на клавиатуре. Хотите — дерзайте. Всем успехов. — Прим. SK.



Немного, думаю, найдется таких, кто никогда не слышал о черепахах-ниндзя. Можно не знать Халка, Сорвиголову или Скуби Ду. Можно в упор не понимать Микки Мауса, но не слышать о четырех зеленых мутантах? Быть такого не может! Для прикормочников и геймеров со стажем они — все равно что «Том и Джерри» или «Веселые мелодии» для любителей мультфильмов.

Классика!

Kevin Eastman и Peter Laird, отец и мать (или мать и отец — без разницы) земноводных, никогда не были неудачниками, но и не хватало с неба звезд. Тогда, в 83-м, они просто отдирали у Питера дома: плевали в потолок, пилились в «ящики» и помаленьку мазевали, нагнетая вдохновение. Оно не заставило себя долго ждать. Вскоре из-под карандаша Кевина нарисовалась двуногая черепаха с нунчаками и прилипкой «ниндзя-черепашка». То ли издеваясь, то ли на полном серьезе Питер дописал «юона, но уже мутировавшаяся». Так родился Michaelangelo. «Изучившие искусство» портнеры умудрились исковеркать имя великого скульптора-тире-Майка лишней буквой «а». На официальном сайте объясняется это тем, что в те времена компьютеров с проверкой орфографии еще не было, а то Питер с Квином всенепременно проверили бы. Ну-ну! Ошибку исправили лишь в 2003. Мол, лучше поздно, чем никогда.



Но это, наверное, не столь важно. В конце концов, воплотить идею бывает куда сложнее, чем придумать. Нашим подопытным повезло: у них все развивалось, как во всех историях успеха. Не было бы счастья, но на свое горе все издательские конторы отказались брать проект под свое крыло. Бороться пришлось самим. Чтобы издать трехкратный черно-белый стартовый тираж Teenage Mu-

tant Ninja Turtles, ребятам понадобилось вдребезги расколотоматить свиньи-копики. Вернее, выручать пришлось снова Кевину. Пять сотен наскрабл сам, еще пять занял у доброго дядьки Квентина — пусть страна знает своих героев. Стартовый, черно-белый выпуск TMNT свежесколотенной Mirage Studios обошелся в 1200 «вечнозеленых президентов». Что самое смешное, спустя какое-то время из основанной друзьями компании уйдя именно придувавший черепах Кевин.

На дворе стоял восемьдесят четвертый

Юные черепахи, в свою очередь, обеспечили своих создателей до конца их дней. Идея, что называется, выстрелила. Переиздание первого выпуска вышло тиражом, вдвое большим оригинального. Спустя несколько месяцев количество экземпляров зашкалило за отметку в 50 000. В 1987 появился первый сезон мультсериала о похождении черепах. Команду пополнил Mark Freedman. Ловкий делец, он быстро смекнул о коммерческом потенциале зеленых и поставил мерчандайзинг на поток. Игрушки, чашки, одежда, белье — легче перечислить предметы, которые не несли на себе логотип TMNT, чем с ним. Что было потом, знают все: началась форменная истерия.

Прошлое, настоящее и будущее

Перед игрой в «Черепах» я, признаюсь, волновался. Хотя и взрослый, но фанат, побиравшаяся — а ну как разобработчики с моими любимыми черепахами чего напорочат? Нужно ведь было «всего ничего» — смеяться имеющийся сюжет и концепцию с убойным

геймплеем, приправить фирменной атмосферой и подать на красивой тарелочке из мультишной графики. Ожидать чего-либо хорошего от создателей игр «по мотивам» с их аккаунтами поделками я давно уже отучился. Но TMNT — совсем другое дело. Чем-либо, кроме фойтинга или слэшера, они и не мыслятся, поэтому, думалось, испортить игру — совершенно невозможно. Но вот беда: на PC слэшеры постигла та же участь, что и «платформенные оркестры».

Я не любитель повспоминать старину, но на постсоветском пространстве оба жанра ушли в небытие вместе с приставками. И этому есть две причины. Во-первых, для компьютера они кажутся слишком простыми. Мол, зачем мне такая тачка, чтобы бездумно лупить по кнопкам? Во-вторых, не поверите! Технолопия! В строите, пусть и не очень красивое, можно реализовать все что угодно. Фантазия ограничивается лишь мастерством и усидчивостью художников. Думаю, любители восминбиток до сих пор помнят, что такие Battleloads.



Даже сейчас от того, что они умели папота десяток лет назад, захватывает дух. Навскидку вспомню все вытворемое этими боевыми лягушками, можно всю полосу заполнить. Сложность реализации тех же самых фиш в 3D растет в геометрической прогрессии. Для всего этого игре нужно быть продуктом чуть ли не экстра- или, как принято говорить в игровых кругах, «А+» класса. Продуктом с многомиллионным бюджетом. Teenage Mutant Ninja Turtles 2003 при всей любви и уважении таковым, к сожалению, не является. Однако, хоть она и не достигала некоторых интересных фиш, в остальном никаких критических нареканий не вызывает. Ругать же слэшер за то, что в нем много однообразных драк, — просто глупо.

Возвращение к истокам

TMNT 2003, как, впрочем, и все предыдущие части сериала, проста, как угол дома. На официальном сайте так и пишут: prepare for a nice kick-butt fighting as you face The Shredder and his vile pack of Foot Ninjas! В смысле, приготовьтесь хорошенько надавать Шреддеру и армии его ниндзя. Именно этим на протяжении шести стадий (каждая их которых поделена на пять-шесть зон) мы и займемся. Будем идти и мерно лупить по выступающим частям тел и механизмам. Нелинейность и замысловатость отсутствуют как класс за ненадобностью. Непонятно только, почему разработчики по ходу практически всей игры инори-

руют «второй этаж». В том смысле, что куда-то запрыгивать или карабкаться придется бук-

ра выглядят как настоящий комикс. Уровни как будто срисованы с бумажных страниц, настолько все ярко. Улицы, подземелья, теплицы, станции и вагоны метро, тайные укрытия и базы — все как, как и прописал Шреддер, цветет буйным цветом. Одно плохо: когда пространство становится чересчур большим, текстуры выглядят чересчур однообразными. Это же касается и задников. Отдельно стоит отметить световые и оптические эффекты — они просто потрясающие. Естественно, постоянно появляются сообщения, подтверждающие удачное попадание по сопернику, например, «ба-баааа!» или «та-ра-ра-ааааа!» 😊 Очень удачно решен вопрос с камерой. На каждой боевой площадке она берет новый ракурс. И удобно, и эффектно — всякий раз игра смотрится немного по-новому.

Мультик и скривотонных заставок в игре достаточно много. Причем — очень неплохого качества. Вступительный мультик вообще достоин копирования куда-то к клипам, чтобы его пересматривать время от времени. Скривотонные сценки тоже смотрятся очень неплохо. Только Сплинтеру не повезло — инопланетянина он напоминает куда сильнее, нежели крису-мутанта 😊 Синхронизация речи и губ, естественно, нет. Практически все заставки статичные. В смысле, черепахи стоят на месте, только камера с разных ракурсов снимает. Но уж когда братья начинают двигаться, влупо снимать банды, отдавать честь нунчаками и писать сочинение на тему «Как я провел... прости, «Что такое motion capture». Не знаю, с кого моделиеры снимали все движения, но смотрится просто потрясающе. Когда они начинают вразвалочку дефилировать по сцене, — это что-то. Кажется, что иные реальные актеры

звучено все «профессиональными актерами». В смысле, не пиратами-программистами, которым за работу на пиво неackyауют, а теми же актерами, что участвовали в создании мультсериала.

Cowabunga!

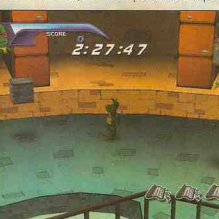
Из выживетного и колоше-режущего в арсенале каждой черепахи, естественно, всего один комплект любимого оружия. Кроме того, метить и шинковать бандитов можно тремя ударами: «быстрым», «сильным» и «аперкотом». Из них можно забавлять парутройку комбосов. Что характерно, запоминать их вовсе не обязательно: когда ударов всего три, а соседствующих криминальных элементов как минимум пять, даже нечаянно, а «серiously» выдешь. Кстати говоря, многие удары становятся доступными лишь со временем. Подобрав на улице манускрипт, усвоил в додзэ у старой крысы и закрепил ударом в нос на следующем уровне.



вально пару раз на протяжении всей истории. Играть, естественно, можно и вдвоем. Кроме этого, имеется импровизированный файтинг, бои в котором открываются при прохождении игры разными персонажами. Если файтинг является обычным украшательством (о играть в него интереса нет аж никакого, кроме чисто спортивно исследовательского), то «черепашководия» — достаточно интересная и познавательная книжечка. В ней представлены эскизы и артворки многих персонажей. Забавно увидеть комикс изнутри, даже с замечаниями.

Все враги, как один, — старые знакомые! Гопники, отморозки, недовоицы из foot-клана, маленькие железные муаузеры, странной конструкции роботы, летающие огнестрельные тостеры, всевозможных форматов «плохие» ниндзя и разных стадий мутации монстры. Бывали мы эти рожи не один раз уже. А некоторые — и не два. Об АИ в обзором на такие игры в принципе говорить не принято 😊 Процент «монстров», которым счастливится оказать сопротивление черепахе, чрезвычайно мал. Они рождаются только для того, чтобы очень быстро умереть. По законам жанра отсутствие интеллекта компенсируется обилием. Врагов — орды! Ждут в засаде, спрыгивают из вертолетов или материализуются из воздуха. О чем говорить, если в одной из миссий нужно убить 30 противников без последствий для своего здоровья! Причем если приспособиться, можно и все 60 завалять, на большее — терпения не хватит 😊 И тем не менее, то, что с разными противниками и бороться нужно по-разному, лично я считаю фишкой игры. На одних наскокивать, когда они собрались стайкой, чтобы побыстрей и поэффективней разделаться. Других нужно вытравливать на себя с целью избежания опущения металелами звездочек. С роботами приходится выжидать. Сложней всего драться с «боссом». Некоторых нужно красочнейше, искать уязвимое место. На других нужно просто бросаться и бить в надежде, что у него жизнь закончилась раньше.

Графическое исполнение — без преувеличений и даже больше! Не знаю, сколько в «Черепашководии» полигонов, но моделированы и обтекстурены они просто классно. Бандиты анимированы чуть хуже, но это характерно абсолютно для всех игр. Благодаря cell-шайдингу иг-



ведут себя менее по-человечески 😊 Очень правильная в роликах озвучка. Диалоги наполнены пусть не перлами, но характерными для черепах приколами. Да и ведут они себя соответственно. И хоть нам это до лампочки,

Как красивая бездельюшка прилагается несколько видов сюрриков. Повреждения они наносят маленькие, зато удобно взрывать бочки и задерживать противника. Также черепахи умеют прыгать доближаемся и очень быстро перемещаться на небольшие расстояния. Все это очень полезно в качестве увертывания от ударов и сюрриков плохих парней. На этом интерактивности и все тактические изыски заканчиваются. Черепахи не хватают летящие тостеры и не бьют их со своей черепашьей силой о землю, не захватывают и не вышибают из гопников о ту же землю дух. Мутантов не плющит в тисках, муаузеры не хватают их за руки. Максимальный интерактив — швырнуть мечом бочку. Один нестандартно убиваемый босс, уровень на крыше самовала и «дом с острыми приколами» ситуация не спасают. Но, что как, я уже писал, проблема не отдельно взятых разработчиков, а всей индустрии. Ее максимальным игровым достижением являются шейдеры и фотореалистичные текстуры. Ньютоновская «физика» — только на подходе, да и то лишь в шутерах. Того времени, когда прогресс доберется до остальных жанров, еще ждать и ждать.

Кстати, когда Шреддер в конце игры в результате «несчастного случая» падает с небоскреба, разошвенное о мостовую тело почему-то не показывается. Очень тонкий намек 😊



Том/Док/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

SACRED

Советы по порождению 2

Ну что, продолжим наше путешествие по горам и долам Анкарий? Продолжим, конечно, ибо мне еще есть, что вам сказать и рассказать, чем загрузить тоже имеется. Много полезной инфы скопилось в закромах родины, так что могу щедро ею с вами делиться. Могу и буду, тому что маю час та натхнення.

Окончание, начало см.: «Мик», №26 (136)
Ладненько, на чем мы там остановились? Если склероз не окончательно победил маразм, то рассказал я вам о том, как можно (и, вероятно, нужно) прокачивать Глидатора и Эстонскую Лучницу ☺.

Значит, продолжим в этом же ключе.
Кто там у нас на очереди? **Вампирыш!**
Точно!



Мы любим вскрывать вампирок, тем более таких симпатичных ☺.

Очень-очень необычный персонаж и очень интересный, во всяком случае, если его правильно прокачать и использовать основные сильные стороны класса.

Хочется отметить, что играть за вампирашу на бронзе довольно легко, впрочем, как показывает мой опыт, играть на бронзе легко практически за любого персонажа. Например, играя боевым магом, персом, безусловно, сложным, я ушел с бронзы и начал играть на серебре именно из-за легкости. Так что, считайте это бесплатным советом — не хотите геммороя, хотите просто расслабиться, бронза — ваш выбор. Хотите именно ИГРАТЬ, ВЫЖИВАТЬ — играйте на серебре.

Ладно, что мы знаем о вампирках? То, что они бьются в двух формах — ночной, вампирской, и дневной — хоящей под выгильницу. Соответственно, и методики прохождения в зависимости от времени суток несколько меняются. Магловвероятно, что я ошибусь, скажу, что как воин Вампириша прокачивает Глидатору. Тот значительно сильнее. Собственно, поэтому многие зовывают на дневную сторону героини и качают строго вампирские качества, — во все пользуются призывами. В принципе, это весьма неплохой метод, тем более что с определенностью уровня вы вполне сможете использовать вампирский облик даже днем, но есть одна

мелочь. Ваши спутники будут съедать львиную долю получаемого опыта ☹. То есть вампир, предпочитающий воевать в облике вампира, сильно проигрывает своему дневному собрату по скорости развития.

Насколько оправдана подобная жертва, решать вам, скажу только, что сделать из Вампириша полноценного воина — задача не простая, и уровня до пятидесятого вы будете конкретно отгребать ☹. Правда, потом...

Итак, как я уже сказал, у нас два пути. Начнем с вампирского, предположим, что мы решили практически отказаться от «дневной» формы. Что нам стоит качать в таком случае?

1) **Вампиризм** — отвечает за время регенерации вампира. Держать на максимум!

2) **Владение Оружием** — повышает урон от ударов. Не думаю, что стоит качать больше, чем на треть от уровня.

3) **Кровожадность** — как же без этого, очень важное умение.

4) **Телосложение** — ну, мы не хотим играть героем-хлюпиком? Тогда качайте! Держать примерно на уровне Владения Оружием.

5) **Подвижность** — то же полезное умение. Наши атачки станут точнее, а это важно. Стоит держать на половине от вашего уровня, примерно...

6) **Доспехи** — то же все понятно, защитное умение. Качаем... примерно как Телосложение.

7) **Разоружение** — не очень злоупотребляйте его прокачкой, но пригодится может. Тем более, что помогает находить весьма неплохие вещи.

8) **Торговля** — с этим все понятно, это нужно всем ☺.

Кроме этого? Рекомендуются прокачать способности **призыва летучих мышей** до четвертого уровня и **способность призыва волка**. Также потребуются прокачка **Тяжелого удара (Hard-hit)** и **Атаки (Attack)**.

Итак, как уже говорилось, в основном воевать мы будем в облике вампира, пользуясь помощью спутников. К сожалению, днем на восстановление способностей вампира требуется много времени, и это очень мешает. Неприятно посреди боя принять чело-

веческое обличье, да? Точно. Что делать? Использовать комбу! Идем к комбо-мастеру и делаем себе комбу, состоящую из... одной способности. Правильно — превращения в вампира! Что нам теперь нужно? Побольше желтых бутылочек в инвентаре, и вперед сеять разумное, доброе, вечное ☺.

Теперь о втором подходе — создании воина. Набор скилов остается почти таким же, только вместо Кровожадности возмем оружейное умение. Я вслед за камрадом Глюком рекомендую топоры. Медленные мечи, но демят, наносимый ими, эту медленность вполне компенсирует.

Из способностей стоит прокачать Превращение в вампира. Тяжелый удар и, естественно, способности, позволяющие бить по нескольким противникам, типом мультикиты.

Что дальше? Долгие начинания страдать ☹ и искать вещи со свободными слотами для вставки туда всеческих рулезов. Каких? Примерно таких:

+% — к вероятности нанести критический удар;

+% — к перекачки жизни при ударе;

+% — к силе (их будет больше всего, а ситу нужно держать в районе eight level/10);

+% — к шансу потерять золото вместо здоровья.

Прикиньте? Поверьте, весьма, но, увы, получить хорошие вещи вы сможете, только серьезно прокачав торговлю, то есть уровня после пятидесятого. А до этого... выживайте.

Фух, с вампиришей разобрались. Какется. Теперь у нас кто? А подать на стол **Темного Эльфа!** Скажу честно, на меня данный персонаж особого впечатления не произвел, но камрад Drizzil его хвалил. Поверю на слово, он у нас большой ценитель темных эльфов ☺.

Сразу хочу высказать свою точку зрения: я считаю, что маг из темного эльфа аховый. Никакой маг. Возможно, связано это с зашедшими в глубинах моего подсознания стереотипах, вбитых камрадом сальваторе, может, дело в чем-то другом, но имхо, Темный Эльф должен использовать клинки и хитрость, а не магию. Ловушки и отравленное оружие — вот выбор подземных жителей, поклоняющихся своей страшной богине.



Впрочем, бродя по Интернету, я встречал множество различных советов и стратегий, но... остаюсь при своем мнении. Итак, развиваем следующие скиллы:

1. **Владение Клинками** — хотите биться суперовым оружием? Тогда качайте. В сред-

нем до пятнадцати. На серебре мало оружия, требующего большего, во всяком случае, мне так показалось.

2. **Два Оружия** — скорость — вот наш ответ врагам! Без этого никуда.



3. **Владение оружием** — основной навык, если мы качаем воина. Правда, если мы квалифицируемся на ловушках, то...

4. **Ловушки** — да, нам этот навык очень понадобится, от него зависит время регенерации спецспособностей!

5. **Телосложение** — с этим, думаю, проблем нет. Навык нужен абсолютно всем.

6. **Доспехи** — и тут все ясно. Полезный навык, но не самый. Держите на четверти от уровня.

7. **Разоружение** — держим примерно на 1/5 от уровня. Хороший навык, и как раз выплывает в технику темных эльфов ☺

8. **Торговля** ☺.

Из способностей концентрируемся на защитных ах: магия и лучники — очень опасные противники для эльфа, а значит, качаем **Pak-Nakor** и **Pak-Dain**. Остальное по желанию, но, главное, не забываем о ТУМАНЕ. Это, пожалуй, самая яркая способность эльфа и самая читерская ☺.

В общем, идея игры этим персонажем — сначала всех парализуем, а потом придем и зарежем! Всех убьем, всех зарежем, никого не простим и не забудем ☺.

Кто там следующий идет на наш операционный стол? А, крылатый **Серафим**! Вот той-то! Серафимка, кстати говоря, персонаж довольно сложный. Полечне мага, но... Привычно нужно для игры им. А лично я никогда особо не любил Паладинов, как выяснилось, не зря. Паладины лучше ☺.

Как мы себе обычно представляем Паладина? Правильно, эдакий благородный рыцарь, с мечом, щитом, конем и кучей комплексов, выдаваемых за жизненные принципы. Скожу так, ихко, это очень правильное представление, так что будем качать Серафимке владение мечом и щитом. Ну, скожите на милость, кто поверит в Паладина, сражающегося двумя клинками или топором? Никто. Естественно, Паладин, он не только воин, но и немного клирик. Значит, магия ему, точнее, ей совсем не помешает. В игровых религиях колдовство.

Итак, скиллы:

1. **Магические знания (Magic Lore)** — куда без них? Разве что в файтеры ☺. Если мы планируем использовать магию — качаем на максимум.

2. **Владение оружием (Weapon Lore)** — кто к нам с мечом, тот от нас по рокам! Качать максимально, ясное дело.

3. **Концентрация (Concentration)** — от этого скилла зависит скорость восстановления ваших спецумений. Важная штука.

4. **Медитация (Meditation)** — то же полезное умение. Держим на уровне концентрации, примерно.

5. **Телосложение (Constitution)** — зачем нам хилый воин с мечом и щитом? Хилый воин нам не нужен ни со щитом, ни на щите. Примерно 1/2 от уровня перса.

6. **Парирование (Parrying)** — если у нас имеется щит, им нужно уметь пользоваться — правильно? Правильно. Качаем примерно, как Телосложение.

7. **Небесная Магия (Heavenly Magic)** — особю сильно можно не качать.

8. **Уградили Именно Trading** ☺.

Так, что нам требуется из боевых способностей? Ну, во-первых, **Attack** — основной способ атак Серафимки. Очень эффективно. **Lightning strike** — лайтинг, он лайтинг и есть. Не забываем о **хорд** и **мульти-хитах**, естественно. Остальное по желанию. Единственное, что есть важно, — это **шмотки**! Постарайтесь собрать комплект шмоток, вырывающихся у врага жизни при ударе. Почему? Да потому что, по непонятным причинам, заниматься самолечением Серафимка не может! Может быть, разработчики решили, что умение лечиться делает этого персонажа слишком сильным, не знаю. Но без него играть не просто.

Ну вот, а напоследок я оставил самое сложное — **мага**! Боевого мага! Настоящий выбор истинных комикодзе. При неправильной прокачке хилый калека, дохнувший от малейшего чиха врагов, при правильной — самоходная огневая установка.

Первое, что нужно учитывать, качая мага, — это то, что он хил. Поэтому рекомендую качать... силу. Нужно повысить герою

количество жизни, иначе никакая магия не спасет. А магию можно начать качать уровня после пятнадцатого. Жизней у нас уже будет более-менее нормально. Во всяком случае, умирать раньше, чем успеет выпить бутылочку, перестанем ☺.

Теперь а навыках, которые станут развивать:

1. **Магические Знания (Magic Lore)** — без этого мага никуда. Держать на максимум! Увеличивает урон от заклинаний.

2. **Медитация (Meditation)** — отвечает за скорость восстановления жизни мага. То же держать на максимум. Вы ведь маг, или гдз?

3-4. Тут мы должны выбирать, какую магию использовать. В принципе, я качал две — **Огонь** и **Воду**, чего и вам советую. Не пытайтесь прочитать «всего и понемногу» — для мага это смертельно. В школе воды одним из основных заклинаний будет **Коль-**

цо льда, а в огненной, соответственно, — **Спираль Огня**. И еще очень рекомендую опробовать комбу из этих двух заклинаний с добавлением, к примеру, **Ледяных Стрел**. Вообще, для мага комбы очень важны — по сути на них строится прохождение игры. На них и огромном количестве желтых бутылочек. Мы живем — пока пьем — деви-з магов ☺.

5. **Телосложение (Constitution)** — мага без него никак. Мрет, что кролики. Качать, примерно до 3/4 от уровня.

6. **Парирование (Parrying)** — нужно, чтобы в нас пореже попадали. Качаем.

7. **Подвижность (Agility)** — чуть менее важно, но все равно полезное умение.

8. Ну и **Торговля**, ясное дело!

Что еще важно для мага? Правильные вещи! На посохи можете забить, наш ответ — щит и меч! И старайтесь найти комплект шмоток... волюризмом! Это очень важно. Кольцо жизни, Круг Огня и вещи с высочайшим уровнем творят настоящие чудеса, причем чем больше врагов, тем лучше!

Впрочем, хочется отметить, что все описанное мной может измениться... после выхода очередной патча. Разработчики постоянно правят баланс, что-то добавляют, что-то убирают. Это, кстати, не дает угаснуть интерес к игре со стороны геймеров. Правда, с тем, как Акелла выпускает патчи, ждать изменений мы можем долго. Очень долго. Увы, нормального патча, лечащего основные критические ошибки и позволяющего играть на официальном сервере нет ☺.

Честно говоря, такое отношение со стороны разработчиков немного напрягает. А вас? Информацию о судьбе патча можно получить, написав письмо по адресу **support@akella.com**. Как говорится, пишите, а ядур поможет?

На этом я, пожалуй, буду заканчивать давать советы, тем более, что главный совет прост — играйте. При всех минусах игры, описанных в нашей с Sonchik'ом статье, особой альтернативы нет. Несомненно, это самый интересный из «Диобно»-клонов. Заслуживающий внимания и... продолжения. При-



чем, если разработчики решат заняться созданием второй части, я буду очень рад — надежда, что они не повторят своих ошибок, есть. И добрая надежда.

Вот, собственно, и все, что я имел вам сказать. Удачи!

И не забывайте, правильная прокачка перса — это половина успеха. Большая ☺.

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka Oz0n
Oz0n@list.ru

Магия Войны

ЗНАМЕНА ТЬМЫ

Игра «Магия войны: Тень повелителя» вышла осенью минувшего года и сразу же завоевала любовь многих геймеров — поклонников RTS/RPG. Как водится, прошло совсем немного времени, и в наши нетерпеливые геймерские ручки вот-вот попадет оддон к игре. Хочется узнать поподробнее о том, чем мы сможем воспользоваться уже сейчас, а чего придется подождать до появления полноценного и полномасштабного сиквела. Лучше авторов-разработчиков об этом не расскажет никто.

Но сначала хотелось бы получить информацию о самой игре и ее разработчиках.



Так как я об этом тоже практически ничего не знаю, то чем созерцать Oz0n'овые дыры в геймерском образовании, лучше послушать первоисточник.

«Мой компьютер игровой» («Мик»). Расскажите, пожалуйста, о компании «Таргем».

«Таргем» (Т). Компания «Таргем» — молодой коллектив разработчиков, открывший свой проект в 2002 году в Екатеринбурге. Среди наших достижений за эти два года — награда за «Лучший дебют» на выставке КРИ 2003, контракт с одним из крупнейших российских игровых издателей Buka Entertainment и, собственно, релиз игры «Магия войны: Тень повелителя», который состоялся в ноябре 2003 года. В настоящее время наша игра переводится на несколько языков и уже вышла в Великобритании, Германии и Болгарии. Всего месяц назад мы анонсировали оддон «Магия Войны: Знамена Тьмы», который планируется к выпуску в четвертом квартале 2004. Но на этом мы не собираемся останавливаться ☺.

«Мик». В чем была суть первой части игры?

Т. Эта история интересна и необычна. Те, кто уже играл, поймут, в чем суть, а те, кто еще не успел, узнают прямо сейчас. Если вы не будете возражать против художественного отступления от беседы, ваших читателей может заинтересовать следующее.

...Ветер времени несет бесчисленные миры, как опавшие листья, то закружит, то раздавит, то столкнет друг с другом. Кажется, протяни руку и попадешь в неведомое, но невидимая преграда не дает чужеродным пространствам проникнуть друг в друга. Иногда преграда истончается и позволяет увидеть иных существ. Тогда возникают сказки.

А иногда преграда рвется. И от столкновения могут погибнуть десятки и сотни миров. Это немного в масштабах бесконечной вселенной, но те, кому удастся увидеть и пережить это страшное время, называемое его Великим Катаклизмом.

Когда небо над лесами и равнинами Денмор потемнело, и в нем засветилось второе, третье и четвертое солнце, каждое своего цвета, люди решили, что наступил конец света. Но это было лишь начало Катаклизма. На несколько часов или лет в мире наступил полный хаос: на глазах менялись формы материков, горы двигались, как живые, мгновенно вырастали и разлагались огромные невиданные растения. Сделав шаг, уже невозможно было вернуться назад — место, из которого вышел, переставало существовать; сквозь туман и ветер были видны формы ужасающих чуждых созданий.

Вдруг сквозь тьму и постоянный скрежет скал раздался необыкновенно чистый звук. Всего одна нота, но мир замер, а всякая жизнь — столько уверенности и спокойствия было в ней заключено. Так дал о себе знать Кристалл Жизни, рожденный в противовес хаосу. Само существование столь упорядоченной структуры в пределах одного мира делало его

Разработчик: «Таргем»

Издатель: «Букс»

Системные требования: P3 — 1 ГГц, 256 МБ ОЗУ, 32 МБ видео класса GeForce 2, 500 МБ на жестком диске, DirectX 9.0
Дата выхода: 4 квартал 2004 года

почти невосприимчивым к эманациям хаоса. И хаос отступил...

Когда ветры утикли и улеглась пыль, перед пораженными людьми открылась небывалая картина: от прежнего Денмор почти ничего не осталось, это был новый неизведанный мир, населенный теперь странными существами, некоторые из которых оказались разумными.

Кроме прочих изменений, с появлением Кристалла в мир пришла магия. И это изменило все. Люди, оказавшиеся хранителями Кристалла, — ведь появился он в их землях — стали первыми, кто приобрел магические способности. Ритуалы шаманов-орков, заброшенных в Денмор, тоже со временем начали давать удивительные результаты. Волшебство эльфов, пропавшее было во время Катаклизма, вернулось и изменилось под действием Кристалла. Даже тьмы и голбины, равнодушные ко всему, кроме крови, почувствовали что-то, и их творения стали еще более совершенными. Спустя тысячи лет после Катаклизма и зарождения на земле магии неведомо откуда появился Черный Колдун, цель которого была банальной, но от этого не менее страшной: поставить мир на колени.

Не найдя поддержки со стороны орков, которым надоели войны, не встретив сочувствия и со стороны вольнолюбивых гордых людей, маг нашел поддержку у эльфов. Именно они готовы были принять мага в свой стан и пойти с ним войной на людей, дабы отомстить тем за выжженные и уничтоженные леса, которые для них были домом.

Правда, и с эльфями сложилось не все так гладко, как хотелось магу: некоторые из них приняли сторону людей в этой бесмысленной, по их мнению, войне.

Эту битву маг проиграл, но люди имели преимущество перед эльфами: они могли пользоваться всеми видами оружия, что в бою иногда имеет неоспоримое значение. Кроме этого, вставшие эльфы стали союзниками людей, и это тоже способствовало победе.



Маг не смирился с поражением и попылается вернуться с новыми силами.

«Мик». Расскажите, пожалуйста, о сюжете продолжения. Будет ли оддон связан с первой частью?

Т. Аддон, безусловно, будет связан с первой частью. По сути, он является приквелом оригинальной игры, где пойдет речь о событиях и войнах, происходивших в Денморе до того, как над ним нависла Тень



Повелителя. Сюжет разбит на четыре кампании, в которых повествуется о том, как зло пришло в этот мир, как завязалась война между людьми и эльфами, куда исчезли гномы, и о многом другом. Герои и события двух частей в чем-то перекликаются, однако совершенно необязательно играть в первую часть, чтобы понять вторую. Сюжет аддона вполне независим и интересен сам по себе.

«Микс». Действительно впечатляет, а как-то будет завязка в аддоне?

Т. Минуту тысячу лет со времени великой битвы между Повелителем Хаоса и силами Порядка. Жизнь постепенно вошла в нормальное русло. Провитали рас людей, эльфов и гномов договорились между собой. Континент Денмор, их новая родина, был поделен на Империю людей, Леса эльфов и Подземелья гномов. Люди венные бунтари Орки продолжали свои налеты. Однако вскоре и они были усмирены заколоченной в бок Имперской армией.

Самой могущественной организацией в новом мире стала Гильдия магов. Создали ее люди, открывшие магические свойства Кристаллов — могущественных артефактов, сохранившихся со времен Катаклизма. Башни Гильдии можно найти во всех уголках Денмора и посвященные имеют возможность мгновенно перемещаться между ними. Именно благодаря магам, искоренившим болезни и голод, наступила эпоха злата всеобщего мира и благоденствия.

Игрок, никому еще не известный молодой волшебник, направляется на север, чтобы пройти обучение у вспыльчивого и эксцентричного старика, одного из старейших и сильнейших магов Гильдии. Он еще не знает, что его будущий учитель является членом Ордена Хранителей, и отныне судьба молодого мага прочно вплетена в цепь событий, ведущих к великим потрясениям для всего Денмора...

«Микс». Что нового появится в игре?

Т. В «Знаменах тьмы» мы рассмотрим пожелания игроков и внесли много качественных улучшений. Также мы постарались воплотить те идеи и задумки, которые не вошли в первую часть. Вообще, аддон глубже раскрывает конфликт между расами. Внима-

нию игрока будут предложены четыре новые кампании с уникальным героем, обладающим определенными особенностями. Войска теперь смогут следовать за игроком на протяжении всей кампании. Улучшена система апгрейда, а каждую расу добавлено несколько новых юнитов. Отдельно стоит отметить усовершенствования в системе магии: появилась новая школа Темной магии с полным набором оригинальных заклинаний. И это далеко не полный список.

«Микс». Раз уж Вы упомянули о магии, расскажите о ней подробнее, ведь именно магия является ключевым моментом игры, особенно если учесть сюжет.

Т. Вы абсолютно правы. Магия — это ключевой аспект игры, одно из главных орудий игрока в борьбе с

врагами. Куже имеющимся трем школам (Энергии, Природы и Хаоса) добавилась Темная школа заклинаний. Вы сможете вызывать мертвецов из могил и наделять их небывалой силой против всего живого. Всего в вашей книге будет 60 заклинаний, которых достаточно, чтобы разнервничаться любому магу, даже начинающему.

«Микс». Сколько всего будет рас? И каких?

Т. Куже существующим пяти расам (людей, орков, эльфов, гоблинов и нежити) добавилось раса гномов. В аддоне появится возможность играть за нежить, чего не было в первой части игры. В какой-то мере игрок сможет взять реванш, но на этот раз от лица тьмы.

«Микс». Какой движок используется в игре?

Т. В «Знаменах тьмы» мы используем модифицированный и оптимизированный движок оригинальной игры «Магия Войны», ко-



торый имеет «внутреннее» название M3D. Это современный движок, идеально подходящий для стратегии. Он позволяет отображать большие открытые пространства, красивую воду, разнообразные эффекты, обеспечивает высокую детализацию юнитов, к тому же в аддоне появится смена дня и ночи.

«Микс». Традиционный вопрос, интересующий наших читателей, — геймплей. Как с ним обстоит дело в аддоне?

Т. По сравнению с первой частью, геймплей не претерпел значительных изменений — это то же смесь РПГ и ПТС. Игроку по-прежнему предстоит управлять отрядами различных рас, участвовать в битвах, развивать свои способности, изучать магию и в целом исследовать мир.

«Микс». Ну что ж, благодарим вас за рассказ. Сейчас так мало появляется достойных игр в этом жанре, что ожидание вашего детища превратится для большинства из геймеров в надежду увидеть луч света в темном царстве. Удачи вам!

Выводы вкратце

Возможно, мы получим не просто аддон к игре, а довольно интересный приквел, благодаря которому сможем подробнее изучить Денмор. Возможно, даже лучше, чем смогли в первой части. Графика в игре, на мой взгляд, очень похожа на графику War Craft III,



и хотя авторам в оригинальности не откажешь, все-таки «Ворки» вспоминаются. А на сегодняшний день нам остается ждать появления новостей от «Оргема» и еще больше ждать появления самого аддона.

Подводя итоги, хочу напомнить о том, что же нового мы получим в аддоне по сравнению с оригинальной игрой. Итак: четыре новые кампании, глубже раскрывающие конфликт между расами, ждут нашего вмешательства, и, возможно, именно благодаря нам мир вновь войдет на этот измученный войнами земля. Без обновления карт ничего не деться, поэтому нас ждет обновленный набор карт для одиночной игры и возможность игры по сети. По доброй традиции, сложившейся еще со времен Age of Empires 2, появилась возможность играть за Героев. Они будут уникальными для каждой кампании, обладать своими особенностями и возможностями. И еще приятное нововведение — герой и его войска останутся с нами до конца игры.

Новые магические возможности — дополнительная школа Темной магии — представляют собой расширение набора заклинаний и увеличение суммарного количества оных до 60-ти.

Появятся новые юниты, а также апгрейды для уже существующих. В игру будет введена новая раса гномов и возможность поиграть за нежить. Разработчики обещают улучшить систему призыва и добавить торговлю в городах, а также привести большое количество новых артефактов и предметов. И я им верю. Думаю, что игру стоит ждать — это будет круто.

Андрей |Aerial| СТОЛЯРОВ aerial@ukrpost.com.ua

ШКОЛА МОЛОДОГО ДЕВЕЛОПЕРА
ВСЕ НА СТРОЙКУ МИРОВ!

Мы долго думали о том, с чего начать цикл. Ну, вступительная статья — это понятно, а что дальше? О чем вести речь, о чем рассказывать?

Думали, думали — и придумали ☺. Сошлись на том, что ни один цикл статей в журнале не научит вас всему, что нужно для того, чтобы создавать игры. Да вообще, учиться по книгам тяжело — часто возникают вопросы, ответа на которые в книге нет. Просто автор решил, что писать о том, что вас интересует, не стоит, типа, это и так всем известно. А вам неизвестно! Что делать? Искать ответ. Где? Правильно, в Интернете — ведь, как известно, найти там можно абсолютно все. Поэтому начать наш цикл мы решили с обзора Интернет-ресурсов, посвященных разработке игр. Если вам эта тема интересна, настоятельно рекомендуем посетить упомянутые в этой статье сайты. Если не интересно, то зачем вы читаете??? Ну, а если у вас нет Интернета... Что ж... Внимательно читайте наш цикл и надейтесь. Что мы ухитримся ответить на все вопросы ☺.

Ну что — в путь?

Игры... Это целая вселенная. Начиная с рождения, мы играем. Сначала наши игрушки — примитивные куклы и кубики, затем приходят конструкторы. Со временем к человеку в руки попадают все более инте-

получить свою дозу счастья в ожидании неоправданного исхода. И называют это все жизнью... И ничего с этим не поделаешь, правила меняются медленно, но нежданно — только успеваешь свыкнуться с одним, он рухнет уже другие...

Часто так называемая реальная жизнь становится необычайно скучной, старые игры приедаются, и человек старается себя развлечь новыми, прибегая, в частности, к изданию мастеров компьютерной гейм-индустрии. Некоторые люди используют их от случая к случаю, чтобы на короткое время забыть о новисающей над душой рутине (ну кто захочет заниматься нудным курсовым проектом, когда прямо под носом целые миры гибнут ☹?). Некоторые, наоборот, настолько увлекаются виртуальной реальностью, что забывают про окружающий мир, который для человека мыслящего и не ленивого никогда не встанет в один ряд с виртуальным. А есть и такие, которые, сочетая обо явления, умудряются при этом остаться в выигрыше. Да, они фанатеют от виртуальных миров, но при этом не забывают о том, что им дано нечто куда большее, чем предоставленная кем-то возможность прожить несколько десятков часов в шкуре героя. И в каждой новой игре, отнюдь не в ущерб удовольствию от прохождения, они отмечают наряду с новыми идеями (если таковые там имеются) также и недоработки, не забывая пофантазировать и о том, чего не хватает, что хотелось бы создать своими руками.

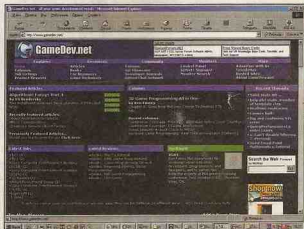
Роль игрока, чья судьба зависит от чужого умения «строить миры», им явно не подходит. Они — творцы, а игровые тех-

нологии предоставляют им огромное пространство для претворения их идей и порывов души в жизнь. Конечно, не все так просто: огромное желание, способность работать на голом энтузиазме, искрометный ум и непрекращающаяся работа не гарантируют, что задуманное получится и, выйдя в свет, заставит игроков стоять от удивления, а коллег по цеху — рвать на себе волосы и засыпать вас похвалами. Создание игры (большой и яркой, которая действительно является игрой с большой буквы) — это сложнейшее испытание ума, терпения и, как правило, командного духа. Но если задуманное воплощается, то человек получает работу, которую можно делать с удовольствием и озорством в компании единомышленников — а это, по-моему, верный залог того, что называют человеческим счастьем (по крайней мере у нас, на Земле ☺).

Итак, профессия — game developer, понашенски — игровой разработчик или просто игрок. И вправду сложная, особенно сначала, но зато какая интересная. Наверное, многим из вас хоть раз в жизни хотелось создать свою Великую Компьютерную Игру или хотя бы качественно подправить и надстроить чью-то.

ресные и сложные вещи, которые, тем не менее, чисто психологически могут остаться игрушками — дали бы кому-нибудь. Жиринскому поиграть с черным человечком и красной кнопкой, он бы сделал такой сеттинг, что сюжет Fallout перестал бы казаться таким уж игрушечным ☺. Хотя, если серьезно задуматься, вся наша сознательная жизнь есть попросту длинная и глубокая игра по правилам, которые придумывают и совершенствуются на протяжении веков усилиями очень многих, совершенно разных людей, но при этом никак не могут обрести законченный вид. Но мы тем не менее продолжаем играть — плохо ли, хорошо ли, так или иначе, но в рамках правил, ибо другого выхода попросту нет.

И что самое интересное, многие твердо уверены, что настоящая жизнь (называемая, как правило, реальной ☺) сводится к простому циклу: счастье или несчастье, детство, учеба, работа, деньги, развлечения, работа, деньги, развлечения... А лимит этой последовательности стремится к точке, называемой смертью, которая непостижима, а оттого имеет неизмеримо много противоречивых толкований. Вот и живет абсолютное большинство людей, пытаясь



Многие ограничивались пустыми фантазиями, но многие искренне желали встать на этот путь, но нехватка времени, лень или другие причины не позволили им ему сле-

довать. Что ж, жизнь складывается по-разному. Мне искренне жаль тех, кто хотел, но не смог ☹. А для тех, кто все-таки не

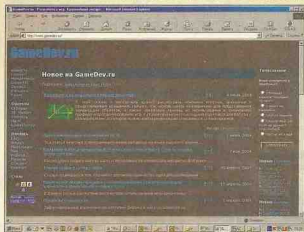
что есть, действительно заслуживает внимания. Это ресурсы, посвященные исключительно созданию компьютерных игр, причем некоторые из них имеют статус порталов. Ну что ж, к делу.

Начну, пожалуй, с самых больших ресурсов, затем плавно перейду к более мелким и узконаправленным.

http://www.gamasutra.com/ — это Исток. Насколько я могу судить по масштабу, Гамасутра была первым глобальным порталом, посвященным одной только разработке игр. Впрочем, и сейчас она не сдает своих позиций. Как легко заметить, обилие материалов на боль-

шаться в перерывах между изучением оной, за дополнительной информацией.

http://www.gamedev.ru/ — ну, тут и говорить нечего. Должно быть, очень многие, кто уже окулился хотя бы по пояс ☹ в мир мироздания, начинали именно отсюда. По-настоящему качественный РУССКИЙ портал. Наверное, лучший из русских. Опять же, говорить не о чем. Надо заходить. Много статей, много ссылок на другие ресурсы (по конкретным статьям — в рубрике Найденыши). Отличный форум, где можно, не стесняясь, высказать свои идеи и получить хлопок по плечу или по голове ☹, сколотить команду единомышленников или вступить в горячие дискуссии на злободневные темы. Чат, FAQ, здоровенный архив с исходниками, модулями, примерами, деками. В разделе Проекты представлены два развивающихся движка (один из них сопровождается блогами о



убил в себе желание создавать Игры, собственно, и был написан данный материал, который, возможно, поможет начинающим преодолеть первый этап — леньматушку ☹, которая всему конец и начало, — и даст энтузиастам стартовый толчок к последующему изучению темы.

Около двух-трех лет назад в «МК» вышли две статьи, посвященные созданию игр. Насколько я помню, планировалось целая серия, но, видать, что-то не заладилось. Так вот, в одной из тех статей автор жаловался на катастрофическую нехватку информации по теме в Интернете. На то время подключения к Сети у меня еще не было, поэтому проверить это заявление я не смог. Но со временем я обзавелся, наконец, модемом и нырнул в Паутину. После нескольких недель практически бесцельного блуждания я наконец пришел к себе. И как только прояснилось голово, сразу начало вспоминаться все то, о чем я давно хотел накопить инфы в Глобальной сети. Соответственно, одним из первых всплыв и вопрос по геймдеву (сокраще-

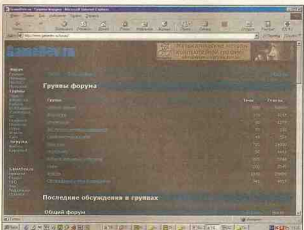
цистские порталов и сайтов поменьше далеко не всегда являются их собственностью. А если рывть глубже, то рано или поздно добрая часть ничтожек приведет именно сюда — к первоисточнику. Так что если нет проблем с английским и позволяет линия (Гамасутра иногда раздражает своей «торжественностью», даже на цифровой телефонной линии), то милости просим. Портал огромный, при этом здесь чувствуется жесткий контроль рук, мозгов и денег ☹. Чтобы вы не терялись сразу от чересчур строгого дизайна сайта (как было со мной в первый раз ☹), сразу скажу: чтобы получить доступ к статьям (которые, к слову, находятся в секции Features, необходимо всего лишь пройти бесплатную регистрацию (которая, по идее, должна быть автоматически предложена при попытке несанкционированного ☹ доступа к статьям). Так что дерзайте. Портал действительно обширный. И хотя лично меня интересовали здесь только статьи, почитать объявления о работе или об учебе порой бывает очень интересно (я так понял, что воплощение в жизнь идеи создания вузов и семинаров, посвященных исключительно геймю, приобрело взрывной характер ☹). Что еще озовется? Разве что повториться: знаешь инглиш — дуй на Сутру.

http://www.gamedev.net/ — и снова инглиш. Настоящий портал высшего ка-

чества. Новости, статьи, ссылки на книги и ресурсы, «Словарь разработчика игры», форум, чат, даже списки вакансий. Обзоры выходящих книг. Статей более 1000 (если верить хозяевам на слово). Дневники разработчиков игр (маловато будет). В целом хороший сайт, но многие статьи взяты с Гамасутры, так что сюда скорее стоит обра-

процессе разработки; 3D Movies — рубрика, где собраны некоторые интересные образцы компьютерной анимации. Также присутствуют разделы Работа и Резюме, но в отличие от забугорных сайтов, здесь все роднее, ближе к телу и по плечу ☹. Маленький, но приятный раздел Гейм Арт. Подкаски — не очень большой, но полезный раздел с дружескими советами по конкретным, зачастую очень узким темам. Кстати, по моим наблюдениям, Геймдеву — основной ресурс с русскими переводами Гамасутры. Да, чуть не забыл: под эгидой Геймдеву проходят так называемые пати — относительно регулярные ☹ неформальные встречи разработчиков. Причем, участие принимают не только начинающие энтузиасты, но и успевшие заработать мозоли профессионалы. И не надо говорить: это, мол, в России, а нам только лопу сосать. С 2003 года проводятся и Киевские GDR Party! Остается упомянуть об очень дружелюбной атмосфере, интересных и полезных статьях, а также сказать «спасибо» тем, кто за этим всем стоит (правда, в основном атмосферу создают посетители, то есть мы с вами, так что и нам спасибо ☹). С этого стоит начинать погрузиться...

Увы, пора заканчивать... Не думайте, что перечень ресурсов этим исчерпывается — отнюдь: продолжение, а точнее, окончание — в следующем номере!



ние от «game developing»): действительно ли это такая засекреченная область деятельности человека, что даже самый обширный кладовый в мире не содержит сведений по этой теме? Мое любопытство было в скорости вознаграждено. Конечно, я не могу сказать, что Сеть просто кишит интересующей нас информацией, но то,

ЗАПИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Вступление

Три часа, полет нормальный. Прикиньте, угораздило простудиться. Летом! В такую жару! Ничего не скажешь, талантище. Вчера (не знаю, как у вас, а у меня вчера было воскресенье, двенадцатое июля) собрались в Пушу праздновать День рождения камрадов Дризита и Атауту, так я еле встал. Дни рождения я, в принципе, люблю, как и совместные мероприятия, но в этот раз ехать не хотелось. Носморик, головная боль и температура — не самые лучшие спутники для такой поездки. Но поехали. Выпили с Ягуаром литр лекарства, аж полегало. Точнее, сначала полегало, а потом — не знаю ☹.

А если серьезно, болеть в компании приятней, чем сиди дома. А некоторое физическое напряжение, типа игры в «слона», даже способствует скорейшему выздоровлению.

В общем, сегодня глаза у меня уже не слезятся, и в глазах не троеится, а только двоится, так что, пожалуй, можно садиться за руль. Писем, благо, много. Молодцы. Исправляйтесь. Радуете старика ☺.

В общем, рекомендую всем следить за здоровьем и не болеть, а камрадов Дризита и Атауту поздравляю с бездником. Надеюсь, не последний. С нами, в смысле ☺.

На этом заканчиваю с присказкой, и перехожу к сказке, аго?

Разбор полетов

Три часа, полет нормальный... Совсем нормально. Или не совсем? А это мы сейчас выясним, почитав ваши письма. Накопечто кроме надеющейся беспечной и небоснованной ☹ критики, пришли письма с критикой конкретной. Наконецто, вы отвлечлись от глобальных размышлений о высоком и оизошли до просмотра статей в «Микае», есть немного и, может быть, читать начнете ☺.

Ладно, первым предоставляется слово камраду под круглыми ником **Samovar**: Приветствую Тебя, друг/товарищ/брат всех психотропов и геймеров!

Раз уж пошло обсуждение статей «Мика», то и я хотел бы внести небольшую лепту. (Моя конструктивная критика) обращена на лучшие статьи. И если уж она попадет на страницы «Мика», то должна служить примером для других — примером отсутствия в статьях ошибок.)

Для начала — небольшие претензии к Вашей с братцем статье о «Часовых» (в принципе, это для всех авторов). Почему бы Вам не писать в «одондних» статьях про требование к наличию оригинала ☹? Я уже один раз так с аддоном к «Блиц-

ригу» полхнулся, хорошо хоть диск не покупал, а брал напрокат!

В принципе, вопрос понятен. Обычно, обычно, если диск нужен, то мы пишем об этом в статье. А если не пишем, значит... не нужен. Но вообще, да, нужно, наверное, писать это в требованиях. Как и количество дисков — если, конечно, речь идет об ОФИЦИАЛЬНОЙ версии, а не пиратке.

Второе обращение — к «Власти Закона». Не будем спорить о вкусах, но кое-что меня задело, как фаната.

1. Первые пушки — слобые «пукалки», ИМХО для отыгрыша (молодой коп должен в первом задании доказать, что он может просто ВЫЖИТЬ).

2. Смотря на скриншот, понял, что уважаемая *Pantera SLS* играла явно не в ту же версию, что и я (не знаю, с чем это разница связано). Посему мнения по поводу интерфейса двойственны. А главная неопианная фишка — вид из глаз (круто смотрится вблизи врага, неожиданно выбежавший из-за угла).

3. Уличные бои. Да, их меньше, но от этого не легче. Просто изменилась динамика игры — теперь рулят снайперы и бронированный «Бог Войны». Раньше было много МЯСА, а теперь — LOAD-ов. Времени занимает столько же.

4. Почему не упомянуть в статье про отсутствие «товарообмена»? Ведь эта фишка существенно повлияла на геймплей (нет «составления пазлов из снаряжения» [Кертис] и т.д.).

Вот пока и все. Я и так думаю, что это для «Автоответчика» — много.

Я не отпишусь к фанатам «ДДРА» и «Власти». В первый раз немного поиграл и забросил, во второй не играл вообще, так что судить не могу. Насчет интерфейса... ну, у нас была официальная версия, это факт.

Не знаю, как по мне, Пантера нормально написала, тем более что это ее первая статья. А недочеты... они у всех есть, до?

3.b1. Убегите, пожалуйста, со страниц тот АЦТОИ, который некоторые камрады называют вариантами герба Игрограда. Понимаю — лучше бережется для конкурса. Напечатайте лучше на одно письмо больше (например, мое ☺).

Ну, почему сразу отстой? Хотя, в основном, да, не шедевры ☹. А письмо и так напечатано.

Ну ладно, слово камраду **Red Imp**: Кертис, привет!

Пока выдалась свободная минутка, решил тебе камрад **Red Imp** (то есть я) пару слов черкнуть.

Во-первых, краткий разбор полетов по статьям. Честно говоря, мне не понравилась статья про *Manhunt*. Ну, читать-то

можно, но... противно. Все-таки я думал, что там нормальный обзор, а наткнулся на всякие слова вроде «блеветина» и т.д. Как-то неприятно все это, ага.

Ага. Как-то я уже писал, что для нас важно создать в головах читателей образ игры. Картинку. Чтобы игрок мог понять и почувствовать игру. И *Manhunt* не исключение — какая игра, такая и статья. Именно такое впечатление данная игрушка у меня и вызвала. У нас, точнее. Впрочем, скажу откровенно, мне и самому наша статья не очень понравилась. Не хватало ей чего-то ☹.

Далее, про обзор *Painkiller*. Я думаю, что там будет занудное расписывание игры на 4 полосы, а получил красивый и очень меткий рассказ про игру, который просто не дает оторваться. Ты попал в яблочко, Кертис! Один из лучших обзоров, написанных тобой & Глюком.

Спасибо. Действительно, ИМХО, удачно вышло, как и игра ☺.

Во-вторых, про само издание «Мика». Я не слишком давно читаю журнал, но уже успел сложить свое мнение об авторе, дизайне и т.д. Радует, что большая часть статей очень интересна, контрастна [вот, к примеру, статья про *Silent Hill III*] и воспринимается скорее как рассказ, а не как обзор, что зведомо приносит плюс. Да и вообще, все авторы неплохи, в том числе и новички. Но есть пара моментов, которые надо бы улучшить. Во-первых, ошибки. Я, конечно, понимаю, что об этом уже писали, но повторяюсь. Число ошибок просто зашкаливает. Куде корректоры и редакторы смотрят?

Что касается обзоров, это уже много раз обсуждалось — да мы стремимся к некоей «художественности». Чтобы читалось легко и приятно. К сожалению, иногда литературная составляющая превалирует над описанием игры... Но, как мне кажется, не слишком часто. И нас очень радует, что вам такой подход нравится. Серьезно.

А насчет оценок и прочих ошибок — увы, да. Большая тема. Не иначе Барбоско-ко ночью провки вносит. После литедиректора и корректора. А может, это конкуренты???

И еще немного раздражает то, что нет графы «Оценка игры». Не всегда можно понять, насколько игра хороша, и это вносит некую сумятицу и необходимость купить еще один журнал, чтобы узнать оценку игры. А это, если честно, довольно большой минус.

Но в целом, все очень и очень хорошо. Мне нравится!

Эх... Оценки это так спорно... Наглядно, но спорно. Да и начальство считает, что в

это не наш метод — зачем становиться похожими на дождик?

Ладо, представим слово камраду **Stepany Ornithoptery**.

Здравствуй мой любимый малобуджетный журнал, пишу я вам в третий раз (если считать мою первую статью в «Мика» про...), которой, я надеюсь, вам видеть не придется). Помини (дело для меня было утром), Кертис сетовал в номере 23(133) на отсутствие полноценной критики. Ну, покрывать Кертиса я всегда успею, а сейчас был бы нескладно рад слегка покрывать одну вашу конкретную статью, только слегка, чтобы не больно... Дело (прикасаются Олега Яворского с его статьи «Коварство приводов!!! (для нугатения атмосферы)»). Статья, не спорю, хорошая, весело написанная, с поучительными моментами, но... (как бы это сказать)... без основополагающей информационной составляющей... Ну, ребята, прям какой-то рассказ-приключение из жизни, а не статья. Как чайник чайнику. Попытаюсь объяснить: в данной статье не было ни практических советов по покупке-присмотру-разборке-расшистке агрегата (где план, где порядок, где дисциплина?), ни названий тех же программ (для снижения...), названий используемых склеивающе-смазывающих материалов (какой марки, блин, спирт использовать?), и, что самое главное, во всем тексте не было указано ни одной полезной ссылки по поставленной теме, там вообще не было ни одной ссылки, кроме oleg_ato@rambler.ru (не, ну и где теперь по Инету искать? И где, повторяю, мой план?) Это шо за оперативность в отделении...! Ладо, бывало и хуже (наше), ошибки в целом не фатальные и к расстрелу не приведут. Видно, что человек сам разбирался. Вот и полз с голыми руками и знакомыми (не голыми). Общепринятая советская традиция.

Но все же, как в таком случае быть тем новичком и/или несчастливым ламером, которые ничего не секут, а обращаются в ремонтные службы скучаясь? (Еще одна общепринятая советская традиция.) Правильно... вообще не лезть. Но все же, автор должен быть информативнее, иначе оркский грош ценя таким советам...

Ну ладо, это я раскритиковался. Поблагодари Олега за в целом веселую статью (особенно для тех, кто ничего не разбирается в технике, например, я) и пожелаю ему дальнейших успехов в творческой жизни.

Собственно, в целом, я согласен с критикой. Действительно, если уж статья на серьезную тему, то от нее хочется большего, чем наборов анекдотов из жизни. Таких анекдотов я и сам могу понаписывать, хоть и не железный. Если честно, качество наших «железных» статей временами хромает, но, дело в том, что вычитываем их (и решаем, какая пойдет, а какая нет), не мы, а камрады-редакторы из «Мика».

Так, дальше пропустим, немного текста и перейдем к выводу @:

К чему я веду: ребята, будьте оригинальны! Ваши статьи все равно неизбежно будут сравниваться. Я, конечно, понимаю ситуацию, когда что-то делается под впечатлением, но тогда, если уж очень захотелось еще раз войти в один омут, то делайте это хотя бы на должном литературном уровне! И по поводу за(вы)битой вами идеи с ДеВезРЗе. Это что, обязательный преднаписательский ритуал? Ничего не имею конкретно против этой идеи, но...

Это обращение касается молодых авторов и начинающих писателей, это касается и вас, мэтры (в том числе игровой

Ну, вот, а микрофон перехватывает камрад **Максим aka Dart Max**:

Доктор! Сегодня у меня бронхит, а на завтра я запланировал мигрень. Что? Доктор не тот? Ну, это ничего, у меня есть что сказать и этому (в хорошем смысле).

Ну, по поводу статей: больше всего мне нравится статья. Твои (ну как же без них) почти во всех правильные пропорции юмора и полезной информации, Талер тоже хорошо пишет (у него есть мелкие недостатки, вроде занизуется в статье про «Сайберию 2»), ну и, естественно, Лергесон! (особенно где он что-то критикует). Иногда попадают такие, что при слезы на глаза наворачиваются (от счастья), например в 23(133)ем номере «Мика» статья про «Страхи: Шестое Чувство». Я ее раз пять перечитал, и все было идеально. Мой поклон автору. А в 24-ом номере «Мика» статья про «Психотексис» (Даверт написал) очень малосодержательная и достаточно занизуется (как говорится, на любителя), когда я читал про эту же игру в «Стране игр» (надо знать, что пишут враги), причем давно, то извлек больше информации, насмеялся вдоволь, а самое главное: как Даверт мог забыть про фишку игры — оружие! (На некоторых уровнях.) Не сказать про то, как убивать розовую живность из коровьего вымени — это просто грех!!!

Остальное все или нормально, или классно. Все, пора прощаться, мне еще надо пару-тройку докторов новостить. Пока!

Спокойно, мы специалисты на все руки, всех вылечим @.

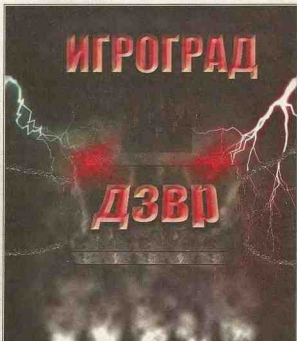
Как приятно, когда тебя хвалят @. Сегодня день просто какой-то такой, все на меня как глantz, сразу хвалят начинают @.

А в общем — спасибо. А что касается «звонудности» — это вопрос действительно, на любителя. Звонучую звонучность с информативностью. Но, как показывает опыт, можно написать очень информативную и легко читаемую статью, и наоборот тоже можно. Когда в статье нет ничего, кроме идиотских шуток, а читается хуже... «Войны и Мира» @. Кстати, как пример очень информативной и совсем не скучной статьи могу привести «Периметр» Знога. Четыре полосы, а как легко читается!

Повторюсь, снова, и скажу — в статье важен баланс. Между легкостью написания и инфой. Золотое сечение. Автор, нашедший его, — хороший автор. И ваши письма предназначены помочь этому поиску. Пишите, критикуйте, хвалите, высказывайте свое ИМХО — это пойдет только на пользу авторам, а значит, и вам.

А на этом, увы, буду заканчивать. Пора. Об отдельном, в том числе и перспективах ведения киноварики, поговорим в следующем «Автоответчике».

До скорой встречи!



индустрии, коли это письмо случайным невообразимым образом попадет ни в кошельки). Я понимаю, что вдохновение и непредсказуемая и окружившее тебя окружение здорово влияет на это дело. В жизни все бывает. Но как бы там ни было — старайтесь при всем вышесказанном быть самими собой, в хорошем смысле этой зоезженной фразы.

Подписываясь. Об этом уже много раз говорилось, но повторюсь — не пытайтесь копировать нас. Пишите по-своему. Пишите лучше. Не нужно плодить штампы и повторы. Это вырожденчество. Будьте оригинальными, и мы вас напечатаем.

И еще «еще». Обязательство хотелось бы вспомнить. Статья о «Manhunt». Предупрежу: личное субъективное мнение. И охарактеризую тремя словами: Тупо. Жестко. УРОДЛИВО. Как и сама игра. Не подумайте ничего превратного, это был глас вопиющего в пустыне вырождения и безысходности. Вот так-то, я не мог про это не сказать.

Как и сама игра. Да. Похоже, мы со статьями достигаем даже большего эффекта, чем рассчитывали. А какая, интересно, могла быть статья о подонке?



Андрей ГАБРУК (Set)

ДумаЙ быстрее!

Дело было давно. Как-то в одну прекрасную ночь сидел я возле компьютера и дай, думаю, посмотрю фильм. Вставляю диск в CD-ROM и... меня тут же удивляет одна очень интересная подсказка. Гласила она о том, что, установив режим DMA, можно устранить торможение и неприятные подергивания при просмотре фильма. Поскольку тогда компик у меня был еще слабенький, я и последовал этому умному совету.

Зачем нужен DMA

DMA (Direct Memory Access — прямой доступ к памяти) — это режим обмена информацией между периферийными устройствами (винчестеры, дисковые приводы и т.д.) и оперативной памятью, при котором эти самые устройства обмениваются данными с памятью напрямую, минуя центральный процессор. Главенствующим устройством в этом процессе является «его величество» контроллер DMA.



Рис. 1

Прямой доступ к памяти очень актуален не только для старых компьютеров, но и для мощных современных рабочих станций, так как контроллер DMA избавляет центральный процессор от дополнительной нагрузки, которая возникает при передаче данных по требованию устройств, выставляющих соответствующие прерывания. Контроллер DMA берет на себя в данном случае некоторые обязанности центрального процессора.

Контроллер DMA, как правило, содержит несколько регистров: регистр адреса памяти, счетчик байтов и управляющие регистры. Последние содержат информацию о порте ввода-вывода, осуществляемой процедуре обмена — чтении или записи, а также режиме передачи данных. — *Прим. ред.*

Как это работает без...

Как известно, в большинстве случаев обмен информацией между устройствами в компьютерной системе происходит по схеме прерываний (IRQ). Каждое устройство, работающее по прерываниям, получив команду на выполнение задачи, отправляет запрос на

прерывание (IRQ) специальному контроллеру прерываний (точнее, запрос на прерывание отправляется не самим устройством, а его контроллером). Контроллер прерываний (IRQ), получив запрос на прерывание от контроллера устройства, приостанавливает работу процессора (на время обработки сигнала). После чего процессор в зависимости от поступившего с контроллера прерываний сигнала обращается к оперативной памяти, а точнее, к тем ее участкам, по адресам которых расположены программы и данные, предназначенные для обработки по данному запросу. Контроллер прерываний (контроллер IRQ) содержит специальный модуль-расшифровщик запросов. Последний после расшифровки поступившего от устройства сигнала отправляет код, соответствующий запросу, на центральный процессор для дальнейшей обработки.

Например, вы осуществляете дефрагментацию диска. Отдав команду на дефрагментацию, вы сидите и наслаждаетесь разноцветными квадратами на мониторе (прямо я ставлю дефрагментацию диска на ночь и ложусь спать 😊). А винчестер в это время подает запрос на прерывание контроллеру IRQ. Тот, выполнив расшифровку запроса от винчестера, вызывает крест ☹ на центральный процессор, после чего процессор обращается непосредственно в оперативную память к программе дефрагментации, затем к винту, предоставляя ей поступающие с жесткого диска данные. Далее результаты обработки данных могут быть отправлены процессором из памяти вновь на жесткий диск и т.д., и т.п. Сей процесс очень долгий и трудоемкий. Данный способ передачи информации немного напоминает механизм получения медицинской справки о психическом здоровье ☹. Сходите к невропатологу, но перед этим, пожалуйста, дождитесь заключения вот этого, и т.д.

(Без использования DMA-режима с дисковой подсистемой происходит примерно следующее. По команде процессора контроллер дисков считывает данные с накопителя в буфер и проверяет их на наличие ошибок. В это время процессор, в принципе, может заниматься другим делом. После проверки данных в буфере DMA-контроллер выдает соответствующее прерывание, ОС начинает считывать данные из буфера в память. А затем все повторяется со следующей порцией необходимых данных. — *Прим. ред.*)

...И как с

С прямым доступом к памяти (DMA) куда проще. Сигнал запроса на прямой доступ к памяти от контроллера устройства, в конце концов, попадает к контроллеру DMA, после чего последний самостоятельно, без участия процессора, выработает сигналы, нужные для быстрого обмена информацией между устройством, которое совершает запрос, и оперативной памятью.

Контроллер DMA после активизации процесса обмена данными между устройством и памятью может самостоятельно прерывать работу системы, чтобы передать данные по мере их поступления в память или чтобы получить их из памяти. Приним процессор для таких задач не задействуется и может быть занят какими-либо другим вычислительным процессом. Когда контроллер DMA завершит работу, он вызовет свой драйвер, выведет прерывание, контроллер сообщит об этом процессору, и последний может приступить к работе с областью памяти, куда помещались данные контроллером DMA. (Понятно, что во время, скажем, записи или чтения DMA-контроллером из определенной области памяти эта область недоступна для процессора и прикладных программ.)



Рис. 2

Таким образом и «вечный трудяга» центральный процессор не напрягается напрасно, и обмен данными происходит куда быстрее, чем при «стандартном» подходе с использованием только прерываний.

(В принципе, при использовании DMA-режима именно процессор задействует DMA-контроллер, указывая ему, куда какие данные нужно переместить. При этом по-прежнему

центральный процессор инициирует работу дискового контроллера, заставляя читать данные в буфер. После чего тот вновь проверяет целостность данных. А процессор снова «свободен». Затем уже инициализированный процессором контроллер DMA посылает к кон-

ся у старых операционных Windows 98 и Windows Millennium.

Но на каком уровне были тогдашние контроллеры прямого доступа к памяти, а на каком сейчас? Со времен появления этих операционных режимов прямого доступа к памяти претерпел целый ряд усовершенствований. Ведь то, что режим DMA сейчас поддерживается всеми современными платами и практически всеми накопителями, уже свидетельствует о его небесполезности (я имею в виду устройства с интерфейсами SCSI и EIDE). К тому же Windows XP автоматически переводит в режим DMA ведущий диск (если доступен), а это говорит о том, что контроллеры DMA стали «умнее» и опасность сбоев при прямом обмене данными устройств с памятью снизилась.

Ну что, пришла время собирать камни? Давайте-ка немного потестируем!

Test Drive

Наша тестовая платформа: Celeron 1.7 ГГц/плата AOpen AX45-V чипсет SiS 645/оперативная память PCI 256 МБ DDR 266 (128x2)/жесткий диск WD400 JB 40 Гб 6.8 М6 изш, 7200 об/мин. ОС — Windows Millennium. Тестировалась платформа программой SI Software Sandra. Признаюсь, я не ожидал такого поворота событий. Разница в скорости от включения режима DMA-режима настолько существенна, что у меня просто нет слов!

Ну так вот, я это, в общем... Короче, смотрите сами! Если вы, дорогие читатели, могли упрекнуть меня в прошлой статье (см. статью «Секреты BIOS», «Мик», №22 (132)) за столь малый достигнутый прирост производительности, то здесь — вот вам, обзоры!

На рис. 3 (рисунки заменены по причине крайне низкого качества оригиналов), но суть проблемы они в целом отражают верно! — (Прим. ред.) показаны результаты тестирования винчестера Диска C в «стандартном» режиме (без DMA). На рис. 4 отображены результаты теста того же диска S в режиме DMA. Контраст просто потрясающий! Прямой доступ к памяти действительно суще-

ственно повышает производительность. Но без ложки дегтя не обошлось и тут. При включении DMA устройства могут работать не совсем корректно. По своему опыту скажу, что такого рода проблем у меня лично никогда не возникало, но очень старые накопители могут упорно «глючить» в этом режиме (особенно при работе системной шины. — Прим. ред.). Также возможны проблемы при «схождении» в определении уровня DMA между материнской платой и накопителем. Хотя стабильность работы системы в режиме прямого доступа в последние годы сильно возросла, все равно полная гарантия бывает лишь на том свете! Так что если токи будут проскакивать, лучше данный режим выключить.

Кстати, весь тестовый винчестер был разбит на два диска (C — 6.8 Гб, D — 30.4 Гб, оба имели файловую систему FAT32). Компьютер был мой, и «перебывать» все в один диск я не осмелился, дабы не довести хозяина до инфаркта! Как уже говорилось, на приведенных иллюстрациях показаны результаты для диска C. Поскольку скорость записи/считывания данных у обоих дисков не очень отличается (большая разница лишь в среднем времени доступа), и дабы избежать вас от боли в глазах, полученной после высмотрения цифр на смозных картинках, дополнительные результаты тестов обоих дисков приведены чуть ниже в таблице.

Заключение

Давайте подведем итог, господа! Исходя из приведенных результатов, видно, что контроллер DMA по праву занимает свое место на

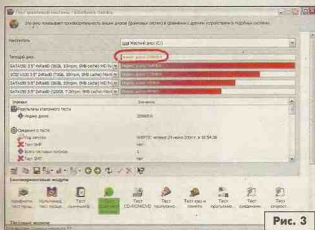


Рис. 3

роллеру дисков запрос на чтение данных. И контроллер диска отправляет данные на шину. А на ней уже имеются конкретные адреса, по которым данные и записываются по шине в оперативную память. По завершении этого процесса контроллер диска отправляет сигнал контроллеру DMA. Этот контроллер увеличивает используемый адрес и уменьшает значение счетчика байтов (см. о структуре DMA-контроллера в первом разделе статьи), затем для передачи следующей порции данных контроллер DMA вновь посылает к контроллеру дисков запрос на чтение данных и т.д. «по кругу», пока значение счетчика байтов не станет равным нулю. Затем DMA-контроллер инициирует прерывание. И опять, операционная система уже находит все данные в памяти и ей не приходится самостоятельно их туду перемахать (и тратить на это уйму времени). — (Прим. ред.)

Описанный способ обмена данными через контроллер прямого доступа можно назвать базовым, так как отсюда ведут все начало контроллеры, работающие в режиме Bus Master, с пакетной передачей, способные соединять отдельные устройства между собой, а не только с оперативной памятью. Кажется мне, что и истоки технологии Direct Connect (прямое соединение контроллера оперативной памяти и интерфейсов ввода/вывода с центральным процессором) нужно искать в DMA.

Покэспериментируем

Думаю, практически все знают, как устанавливается режим DMA. Но на всякий случай, повторюсь. Правый клик на значке **Мой компьютер** — **Свойства** — вкладка **Устройства** — **Дисковые накопители** — вкладка **Настройка** (рис. 1 — для Windows ME; для Windows XP все немножко по-другому — рис. 2). После установки галочки напротив надписи DMA сразу вызовется молящее глаза предупреждение, мол, изменение этого параметра может привести к неправильной работе устройства. Так и отпугивают недонастроенных экспериментаторов! Впрочем, клики при переходе на DMA начинают-

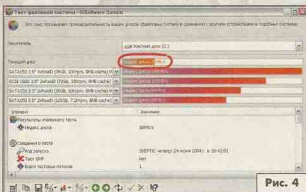


Рис. 4

материнской платой! А ну-ка вспомните, от чего напрямую зависит производительность системы? Правильно, в том числе и от скорости взаимодействия винчестера и оперативной памяти. А режим прямого доступа к памяти как раз и обеспечивает самую быструю передачу данных между этими элементами компьютера.

Уф, я опять заговорился, совсем забыл, что журнал не резиновый! До встречи!

Табл. 1 Диски	Без DMA			
	Диск (C:)	Диск (D:)	Диск (C:)	Диск (D:)
Буферизированное считывание, МБ/с	6	6	77	78
Последовательное считывание, МБ/с	5	5	36	30
Случайное считывание, К/с	3469	3151	7	5
Буферизированная запись, МБ/с	5	5	79	80
Последовательная запись, МБ/с	5	5	39	29
Случайная запись, МБ/с	5	5	14	12
Среднее время доступа, мс	7	9	7	10

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
Intel P 256/400/400/VA/Win XP/256/400	1250	250	5
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
P 4 3.0/400/256/32/CDRW/DVD	2597	481	5
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Dur 4 256/400/VA/Win XP/256/400	1274	250	5
ACER/Pentium 4/400/256/32/CDRW/DVD	5450	1000	5
КОМПЬЮТЕРЫ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 333-2.0 [Соревнования]	97	18	5
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	207	55	4
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	235	45	4
AMD Box Athlon 220-2.30MHz/Win XP	355	64	5
Celeron 3.0 GHz Celeron 470 MHz	407	73	4
P 4 2.0 GHz 256k cache P80 400	448	120	4
Celeron 2.8 GHz Celeron 470 MHz	459	122	4
P 4 2.0 GHz 1024k cache P80 400	707	121	4
P 4 2.0 GHz 1024k cache P80 400	763	182	4
P 4 2.0 GHz 1024k cache P80 400	1199	222	4
P 4 2.0 GHz 1024k cache P80 400	1807	279	4
CPU Celeron 3.1 GHz 256k cache P80	207	73	4
CPU Athlon 1700+	53	6	5
CPU Athlon 1700+	53	6	5
CPU Celeron 1.7 GHz Celeron 470 MHz	35	6	5
CPU Athlon 1700+	61	6	5
CPU Pentium 4 3.0 GHz 512 Kb Cache	263	0	5
Материнские платы			
D87/5546/504M/400/Flash Sampling	119	23	5
D87/5546/504M/400/Flash Sampling	311	39	5
D87/5546/504M/400/Flash Sampling	239	41	5
D87/5546/504M/400/Flash Sampling	239	41	5
D87/5546/504M/400/Flash Sampling	383	71	5
D87/5546/504M/400/Flash Sampling	818	88	5
D87/5546/504M/400/Flash Sampling	40	40	5
D87/5546/504M/400/Flash Sampling	74	0	5
Материнские платы			
MS ECS VIA K8M800/400/Flash Sampling	243	49	4
MS G400/400/400/Flash Sampling	319	39	4
MS G400/400/400/Flash Sampling	351	65	4
MS G400/400/400/Flash Sampling	389	71	4
MS G400/400/400/Flash Sampling	417	78	4
MS G400/400/400/Flash Sampling	417	78	4
MS G400/400/400/Flash Sampling	423	90	4
MS G400/400/400/Flash Sampling	505	94	4
MS G400/400/400/Flash Sampling	505	94	4
MS G400/400/400/Flash Sampling	502	104	4
MS G400/400/400/Flash Sampling	499	6	5
MS G400/400/400/Flash Sampling	39	6	5
MS G400/400/400/Flash Sampling	23	0	5
MS G400/400/400/Flash Sampling	37	0	5
MS G400/400/400/Flash Sampling	67	0	5
Жесткие диски IDE			
Hitachi-BM 40 GB 7200rpm	292	54	4
Hitachi-BM 40 GB 7200rpm	297	55	4
Hitachi-BM 40 GB 7200rpm	307	56	4
Hitachi-BM 40 GB 7200rpm	332	60	4
Hitachi-BM 40 GB 7200rpm	351	65	4
Hitachi-BM 40 GB 7200rpm	357	66	4
Hitachi-BM 40 GB 7200rpm	378	70	4
Hitachi-BM 40 GB 7200rpm	389	72	4
Hitachi-BM 40 GB 7200rpm	397	74	4
Hitachi-BM 40 GB 7200rpm	409	76	4
Hitachi-BM 40 GB 7200rpm	439	85	4
Hitachi-BM 40 GB 7200rpm	508	146	4
Сетевые карты			
NetXtreme 32x ASUS/NEC Sampling	81	16	5
NetXtreme 32x ASUS/NEC Sampling	142	30	4
NetXtreme 32x ASUS/NEC Sampling	142	30	4
NetXtreme 32x ASUS/NEC Sampling	149	31	4
NetXtreme 32x ASUS/NEC Sampling	167	34	4
NetXtreme 32x ASUS/NEC Sampling	167	34	4
NetXtreme 32x ASUS/NEC Sampling	205	38	4
NetXtreme 32x ASUS/NEC Sampling	244	49	4
NetXtreme 32x ASUS/NEC Sampling	318	84	4
NetXtreme 32x ASUS/NEC Sampling	29	6	5
NetXtreme 32x ASUS/NEC Sampling	33	6	5
NetXtreme 32x ASUS/NEC Sampling	35	6	5
NetXtreme 32x ASUS/NEC Sampling	108	6	5
Материнские платы			
Celeron 333-2.0 [Соревнования]	100	17	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	123	23	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	134	26	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	139	27	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	149	30	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	154	31	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	159	32	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	164	33	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	169	34	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	174	35	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	179	36	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	184	37	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	189	38	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	194	39	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	199	40	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	204	41	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	209	42	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	214	43	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	219	44	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	224	45	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	229	46	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	234	47	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	239	48	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	244	49	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	249	50	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	254	51	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	259	52	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	264	53	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	269	54	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	274	55	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	279	56	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	284	57	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	289	58	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	294	59	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	299	60	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	304	61	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	309	62	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	314	63	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	319	64	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	324	65	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	329	66	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	334	67	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	339	68	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	344	69	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	349	70	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	354	71	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	359	72	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	364	73	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	369	74	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	374	75	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	379	76	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	384	77	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	389	78	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	394	79	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	399	80	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	404	81	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	409	82	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	414	83	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	419	84	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	424	85	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	429	86	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	434	87	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	439	88	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	444	89	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	449	90	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	454	91	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	459	92	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	464	93	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	469	94	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	474	95	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	479	96	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	484	97	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	489	98	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	494	99	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	499	100	1

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
Intel P 256/400/400/VA/Win XP/256/400	1250	250	5
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
P 4 3.0/400/256/32/CDRW/DVD	2597	481	5
P 4 3.0/400/256/32/CDRW/DVD	2718	495	5
ACER/Pentium 4/400/256/32/CDRW/DVD	5116	939	5
Compaq DC 256/400/256/32/CDRW/DVD	5344	1000	5
Compaq DC 256/400/256/32/CDRW/DVD	5564	1055	5
Compaq DC 256/400/256/32/CDRW/DVD	5795	1100	5
Compaq DC 256/400/256/32/CDRW/DVD	5974	1155	5
Compaq DC 256/400/256/32/CDRW/DVD	6248	1200	5
Compaq DC 256/400/256/32/CDRW/DVD	6478	1255	5
Compaq DC 256/400/256/32/CDRW/DVD	6749	1300	5
Compaq DC 256/400/256/32/CDRW/DVD	6979	1355	5
Compaq DC 256/400/256/32/CDRW/DVD	7249	1400	5
Compaq DC 256/400/256/32/CDRW/DVD	7479	1455	5
Compaq DC 256/400/256/32/CDRW/DVD	7749	1500	5
Compaq DC 256/400/256/32/CDRW/DVD	7979	1555	5
Compaq DC 256/400/256/32/CDRW/DVD	8249	1600	5
Compaq DC 256/400/256/32/CDRW/DVD	8479	1655	5
Compaq DC 256/400/256/32/CDRW/DVD	8749	1700	5
Compaq DC 256/400/256/32/CDRW/DVD	8979	1755	5
Compaq DC 256/400/256/32/CDRW/DVD	9249	1800	5
Compaq DC 256/400/256/32/CDRW/DVD	9479	1855	5
Материнские платы			
MS ECS VIA K8M800/400/Flash Sampling	243	49	4
MS G400/400/400/Flash Sampling	319	39	4
MS G400/400/400/Flash Sampling	351	65	4
MS G400/400/400/Flash Sampling	389	71	4
MS G400/400/400/Flash Sampling	417	78	4
MS G400/400/400/Flash Sampling	417	78	4
MS G400/400/400/Flash Sampling	423	90	4
MS G400/400/400/Flash Sampling	505	94	4
MS G400/400/400/Flash Sampling	505	94	4
MS G400/400/400/Flash Sampling	502	104	4
MS G400/400/400/Flash Sampling	499	6	5
MS G400/400/400/Flash Sampling	39	6	5
MS G400/400/400/Flash Sampling	23	0	5
MS G400/400/400/Flash Sampling	37	0	5
MS G400/400/400/Flash Sampling	67	0	5
Жесткие диски IDE			
Hitachi-BM 40 GB 7200rpm	292	54	4
Hitachi-BM 40 GB 7200rpm	297	55	4
Hitachi-BM 40 GB 7200rpm	307	56	4
Hitachi-BM 40 GB 7200rpm	332	60	4
Hitachi-BM 40 GB 7200rpm	351	65	4
Hitachi-BM 40 GB 7200rpm	357	66	4
Hitachi-BM 40 GB 7200rpm	378	70	4
Hitachi-BM 40 GB 7200rpm	389	72	4
Hitachi-BM 40 GB 7200rpm	397	74	4
Hitachi-BM 40 GB 7200rpm	409	76	4
Hitachi-BM 40 GB 7200rpm	439	85	4
Hitachi-BM 40 GB 7200rpm	508	146	4
Сетевые карты			
NetXtreme 32x ASUS/NEC Sampling	81	16	5
NetXtreme 32x ASUS/NEC Sampling	142	30	4
NetXtreme 32x ASUS/NEC Sampling	142	30	4
NetXtreme 32x ASUS/NEC Sampling	149	31	4
NetXtreme 32x ASUS/NEC Sampling	167	34	4
NetXtreme 32x ASUS/NEC Sampling	167	34	4
NetXtreme 32x ASUS/NEC Sampling	205	38	4
NetXtreme 32x ASUS/NEC Sampling	244	49	4
NetXtreme 32x ASUS/NEC Sampling	318	84	4
NetXtreme 32x ASUS/NEC Sampling	29	6	5
NetXtreme 32x ASUS/NEC Sampling	33	6	5
NetXtreme 32x ASUS/NEC Sampling	35	6	5
NetXtreme 32x ASUS/NEC Sampling	108	6	5
Материнские платы			
Celeron 333-2.0 [Соревнования]	100	17	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	123	23	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	134	26	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	139	27	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	149	30	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	154	31	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	159	32	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	164	33	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	169	34	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	174	35	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	179	36	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	184	37	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	189	38	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	194	39	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	199	40	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	204	41	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	209	42	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	214	43	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	219	44	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	224	45	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	229	46	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	234	47	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	239	48	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	244	49	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	249	50	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	254	51	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	259	52	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	264	53	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	269	54	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	274	55	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	279	56	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	284	57	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	289	58	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	294	59	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	299	60	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	304	61	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	309	62	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	314	63	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	319	64	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	324	65	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	329	66	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	334	67	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	339	68	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	344	69	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	349	70	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	354	71	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	359	72	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	364	73	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	369	74	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	374	75	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	379	76	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	384	77	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	389	78	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	394	79	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	399	80	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	404	81	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	409	82	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	414	83	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	419	84	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	424	85	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	429	86	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	434	87	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	439	88	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	444	89	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	449	90	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	454	91	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	459	92	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	464	93	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	469	94	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	474	95	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	479	96	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	484	97	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	489	98	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	494	99	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	499	100	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	504	101	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	509	102	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	514	103	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	519	104	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	524	105	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	529	106	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	534	107	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	539	108	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	544	109	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	549	110	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	554	111	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	559	112	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	564	113	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	569	114	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	574	115	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	579	116	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	584	117	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	589	118	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	594	119	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	599	120	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	604	121	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	609	122	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	614	123	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	619	124	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	624	125	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	629	126	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	634	127	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	639	128	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	644	129	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	649	130	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	654	131	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	659	132	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	664	133	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	669	134	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	674	135	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	679	136	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	684	137	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	689	138	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	694	139	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	699	140	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	704	141	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	709	142	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	714	143	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	719	144	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	724	145	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	729	146	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	734	147	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	739	148	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	744	149	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	749	150	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	754	151	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	759	152	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	764	153	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	769	154	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	774	155	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	779	156	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	784	157	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	789	158	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	794	159	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	799	160	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	804	161	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	809	162	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	814	163	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	819	164	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	824	165	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	829	166	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	834	167	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	839	168	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	844	169	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	849	170	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	854	171	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	859	172	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	864	173	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	869	174	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	874	175	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	879	176	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	884	177	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	889	178	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	894	179	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	899	180	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	904	181	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	909	182	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	914	183	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	919	184	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	924	185	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	929	186	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	934	187	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	939	188	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	944	189	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	949	190	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	954	191	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	959	192	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	964	193	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	969	194	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	974	195	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	979	196	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	984	197	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	989	198	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	994	199	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	999	200	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	1004	201	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	1009	202	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	1014	203	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	1019	204	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	1024	205	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	1029	206	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	1034	207	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	1039	208	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	1044	209	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win XP	1049	210	1
Celeron 350/2500/128 MHz/Win			



ВНИМАНИЕ

**ВЕДУТСЯ
РАБОТЫ!**

Уже почти совсем очень скоро!

**НОВЫЙ ИНТЕРФЕЙС
КО ВСЕМ ИГРАМ СРАЗУ!**



КОМПАНІЯ „МУЛЬТИТРЕЙД” ПРЕДСТАВЛЯЄ

Акелла

КНЯЗЬ ТЬМЫ

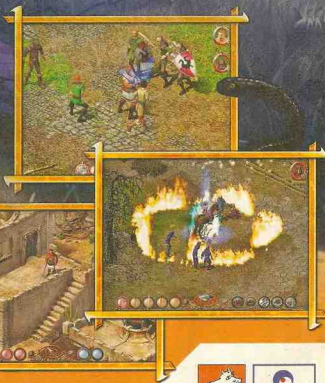
SACRED



ACTION ASCARON LINE

«Князь тьмы» - один з найяскравіших візрів жанру action/RPG за всю історію його існування. Неосяжний фентезійний світ, що інтригує небанальний сюжет, велика кількість різноманітної зброї, колоритні персонажі та „продвинута” система боїв. Забудьте про всякі „д’ябли” - «Князь тьмы» пропонує набагато більше, чим ви можете собі уявити!

- Шість оригінальних типів персонажів, включно з Серафимом та, уявіть собі, Вампіршу!
- Гігантський та неймовірно різноманітний світ. Ніяких плутанин по нудним коридорам. Тобі можна битися як божевільному, та відпочивати душою...
- Потужна система комбо-ударів та унікальних скілів - такого ви ще ніколи не бачили!



pc cd-rom

© 2004 "MultiTrade", © 2004 "Akella", © 2004 "Ascaron"
Видавець на території України — компанія „Мультитрейд”
З питань гуртових закупок звертайтеся за тел.: (044) 237 5186;
sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.ua

