

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 22(55)

Полу месячник

«Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

II.II.2002

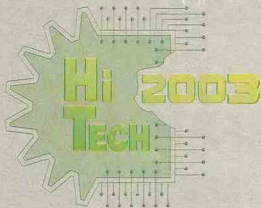
No One Lives Forever **2**

A SPY IN HARM'S WAY

STRONGHOLD CRUSADER

SUDDEN STRIKE

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT **2**



IV МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФОРУМ МИР ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ

26 февраля – 1 марта 2003

выставочный комплекс
одедского порта

WWW.HI-TECH.COM.UA

- ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, СИСТЕМЫ СВЯЗИ И ТЕЛЕКОММУНИКАЦИИ
- КОМПЬЮТЕРНЫЕ СИСТЕМЫ И ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
- ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ОФИСА И ДОМА
- ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
- ВЫСОКИЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОИЗВОДСТВЕ И ДРУГИХ СФЕРАХ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
- СПЕЦИАЛИЗИРОВАННАЯ ЭКСПОЗИЦИЯ «ВЫСОКИЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПОЛИГРАФИИ»
- МОЛОДЕЖНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ КОМПЬЮТЕРНОГО ТВОРЧЕСТВА
- КОНКУРС ВЕБ-ДИЗАЙНА "WEB-TECH 2003"

ГЛАВНЫЙ
ИНФОРМАЦИОННЫЙ
СПОНСОР

ITC PUBLISHING



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ
ИНТЕРНЕТ-ПРОВАЙДЕР

LINKA
Linka International

КООРДИНАТОР
СЕМЬЯРГРОВ
КОМНАДА

МЕДИА-ПАРТНЕР

СоднПресс
www.sodnpress.com

CHIP Datch
Office

ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ



HARD*SOFT UA

Бизнес

PRINT

PRINT

PRINT

СПОНСОР КОНКУРСА ВЕБ-ДИЗАЙНА

Internet UA

Выставочный центр «Одесский дом»
ул. Маршальская, 7, офис 1,
г. Одесса, 65014, Украина



тел./факс: (0482) 37-17-37, (048) 728-64-94,
E-mail: org@hi-tech.com.ua
www.hi-tech.com.ua

интернет
сервис провайдер



опасайтесь
пиратских копий

интернет
лошадиными
дозами



т. 464-8262
464-7185

Подписка 2003

С 1 января «Мой компьютер игровой» выходит еженедельно!

- Подписаться на «Мой компьютер игровой» можно во всех отделениях «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания, в зависимости от периода, составляет: 1 месяц – 6.88 грн, 3 месяца – 20.39 грн, 6 месяцев – 40.18 грн, 12 месяцев – 79.86 грн.
- Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.poshta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpresa.kiev.ua.
- Подписку с курьерской доставкой можно осуществить через следующие фирмы:

Киев	Житомир	Николаев
Саммит* 254-5050, KSS* 464-0220,	Горизонт (0412) 36-0582,	Ноу-хау (0512) 47-2003
Бизнес-пресса* 220-1608,	Запорожье	Одесса
Блиц-информ* 518-6682	Пресс-сервис (0612) 62-5151	МиМ (0482) 37-5264
(* филиалы по всем областным	Кременчуг	Севастополь
центрам Украины)	Приватна доставка	Истар (0692) 71-6219
Периодика* 228-6165	(05366) 2-5833	(филиалы во всех городах Крыма)
Днепропетровск	Луганск	Харьков
Мерхурий (056) 744-7287	ЧП Ребрик (0642) 55-8235	ВСП (0572) 40-9614
Донецк	Львов	Херсон
Идея (062) 381-0930,	Деловая пресса (0322) 70-5482,	Кобзарь (0552) 22-5218
Донбасс-информ (062) 245-1594	Львівські оголошення 97-1515,	Червоноград
	Львовский курьер 21-2201	От А до Я (03249) 2-9117

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

СПОНСОР КОНКУРСА «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ НОЯБРЯ»
ТОРГОВАЯ МАРКА

AMD

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ



AMD Athlon XP
2200+

www.amd.com
www.amd-hot.com.ua

Список статей

- Кирилл ПОЛЯКОВ.
Lara Croft Tomb Raider, стр. 7.
- Денис ГРИНЧЕНКО.
Perimeter, стр. 8.
- BondD.
3rD World, стр. 9.
- Том/Док/КЕРТИС.
No One Lives Forever 2, стр. 10-12.
- Игорь КЛИМОВСКИЙ.
Need for Speed, стр. 13-15.
- Дмитрий ЧИТАЛОВ.
Sudden Strike II, стр. 16-18.
- Дезертир.
Stronghold: Crusader, стр. 20-21.
- Дмитрий ЧИТАЛОВ.
Prisoner of War, стр. 22-23.
- RiP.MANIAK.
Dirt Track Racing 2, стр. 24-25.
- Zloy.
Вангеры, стр. 26-27.
- Дмитрий АМПИЛОНОВ.
Новый Кубок для Украины, стр. 28-29.

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе



Нашей газетой можно не только прикрыться от солнца, но и закрываться от снега. Ну, а если серьезно, мы советуем перед началом экскурсии ее просто прочитать.

Недетские гонки

Фирма 1C на днях сообщила об отправке в печать нового проекта питерской команды *Create Studio* под названием «Недетские гонки». Эта игра предложит вам принять участие в соревнованиях радиоуправляемых автомобилей. Согласно заявлениям разработчиков, вокруг этой, в общем-то, детской забавы кипят далеко не шуточные страсти. Провил нет, а окружение до ужаса реально. Гонки будут проходить на шоссе, на пляже и даже на военной базе. Все, что вы будете видеть на экране, стоит между вами и заветной финишной чертой, а это значит, что нечего церемониться. Ваша задача, помимо победы, конечно, — доставить максимум неприятностей окружающим, а для достижения такой цели все средства хороши. Нас ожидает огромный игровой мир, переполненный событиями и объектами, которые на каждом шагу будут удивлять игрока. Невероятно для гонки персонажная анимация — прорисованы люди, птицы, животные и... даже насекомые. Но основной гордостью разработчиков является искусственный интеллект. AI «Недетских гонок» снабжен возможностью к само-

обучению. Наблюдая за действиями игрока, ваши компьютерные оппоненты будут учиться, запоминая наиболее удачные ходы и ис-



пользуя их в нужный момент, проходя новые участки трассы все лучше и лучше. «Недетские гонки» должны появиться в продаже не позднее пятнадцатого ноября этого года.

Золотой Трибунал

Радостная новость для всех поклонников одного из самых ярких ролевых проектов этого года — игры *The Elder Scrolls III: Morrowind* — пришла к нам из офиса компании *Bethesda Softworks*. Официальное дополне-

ние к Morrowind — аддон, под названием *Morrowind: Tribunal*, на прошлой неделе отправился в печать и должен появиться в продаже в самое ближайшее время. Как и в любом аддоне, в «Трибунале» вы найдете множество новых монстров, оружия, доспехов и прочих предметов. Также добавятся и новые локации. Во-первых, это древняя столица провинции — город *Mouthhold*, под которым будут расположены самые обширные в Morrowind подземелья. Далее, нам придется посетить таинственный город *Clockwork City of Sotha Sil*, который в древние времена играл довольно важную роль в жизни сообщества *dunmer*. Сюжетная же линия «Трибунала», судя по всему, будет скрытана не менее надежно, чем в оригинальной игре. Как и в самом Morrowind, вы с самого начала не будете знать, что, зачем и почему вам нужно делать. Однако, пробиравшись сквозь множество побочных квестов и просто записку руины и подземелий, ваш герой столкнется, ни много ни мало, с богами народа *dunmer* — *Vivec*, *Almalexia* и *Sotha Sil*. А полностью придется разгадать тайну демонических существ *Fabricants*, атакующих границы Morrowind, и разобраться с таинственным обществом наемных

Условия конкурса

«ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЬМО ПО АДРЕСУ: 03057

г. Киев-57, а/я 892/1, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

СПОНСОР КОНКУРСА
«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»
в ноябре

AMD

1-й приз:
AMD Athlon XP 2200+



2-е и
3-и призы
Вам очень
понравятся!

www.amd.com
www.amd-hot.com.ua

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

ФИО _____ (телефон) _____
Почтовый адрес _____

убийц, настойчиво преследующим главного героя. В общем, судя по информации, имеющейся в Сети, Tribunal должен будет прийти по вкусу всем, кого не оставила равнодушным оригинальная игра. Да, кстати, оддон будет требовать для работы наличия оригинального диска Morrowind.

Восьмая цивилизация

И еще одно «золотое» сообщение прислала нам фирма 1c. На сей раз в печать отправилась локализованная версия игры **Mis-**



sion Humanity, «русский» вариант которой будет носить название «**Восьмая цивилизация**». Эта игра принадлежит к жанру реалтайм-ов стратегий и перенесет нас во времена, которые смело можно было бы назвать «эпохой человечества».

«Вторжения инопланетных цивилизаций избежать не удалось. Покоряя планету за планетой, пришельцы подобрались к колыбели человечества — Земле. Хотя ей удалось выстоять, ресурсы планеты исчерпаны, и землянам необходим новый дом. Им может стать одна из далеких планет.

Вам предстоит встать во главе одной из двух противоборствующих сторон и поставить точку в межпланетном конфликте. Вас ждет экспедиция через тернии к звездам — через множество планетных систем, судьбу каждой из которых решате вы.

На карту поставлено будущее всего живого, и перемирие невозможно.

Ну, а что же, кроме довольно оригинального сюжета, собираются предложить нам разработчики? Во-первых, это довольно развитая экономическая модель. Вам действительно придется на собственной шкуре почувствовать, как тяжело возводить колонию на другой планете. Ведь начинать придется практически с нуля. Во-вторых, это оригинальные карты, которые дадут вам новые возможности для стратегического планирования. Особенно это будет заметно в многопользовательской игре. Еще стоит отметить возможность одновременно вести сражения на нескольких различных планетах. «Восьмая цивилизация» тоже должна появиться в продаже не позднее пятнадцатого ноября этого года.

Новый порядок

Согласно сообщению компании **Project Three Interactive**, ожидаемый многими многопользовательский шутер с видом от первого лица **New World Order** отпраздновал на золотом и должен появиться в продаже уже в середине ноября этого года. **New**

World Order отличается от своих многочисленных собратьев по жанру, в первую очередь, двумя вещами — необычайно прогрессивным «движком» **DVA engine** и оригинальной, но, по мнению большинства обозревателей, удачной реализацией идей, впервые появившихся в **Team Fortress**. В игре вам будут доступны пять видов солдат: снайпер, штурмовик, подрывник, тактик и эксперт ближнего боя. **New World Order** в первую очередь рассчитан на сетевые баталии, но не забыты и поклонники сингла. В одиночной игре вам придется выступить в роли бывшего «морского котика» Джона Даббса, который был завербован антитеррористической организацией **The Global Assault Team**, ведущей непримиримую войну с криминальной группировкой **Syndicate**, уже успевшей спутать своими щупальцами весь мир. Игра должна появиться в продаже уже в декабре этого года. Локализацией же и изданием **New World Order** на территории стран СНГ, займется известная российская компания «Руссобит-М». О сроках выхода локализованной версии пока что ничего не известно.

Железные легионы

А это новость, наверняка, должна обрадовать поклонников глобальных космических стратегий. Отправился на золото игра **Hegemonia: Legions of Iron**. Эта игра, созданная разработчиками другой популярной кос-



мической стратегии — **Imperium Galactica**, перенесет нас в 2114 год. К тому времени человечеству уже стало тесно на старушке Земле и оно колонизировало Марс. Колония быстро развилась и в скором времени марсианская цивилизация уже ни в чем не уступала земной. История укажет, с чего начался первый конфликт между «колыбелью человечества» и марсианской колонией, но на времена начала игры братоубийственная война уже была в полном разгаре. И, как это часто бывает, увлеченные междоусобицей люди не заметили опасности, пришедшей из глубин космоса. Агрессивная инопланетная цивилизация, обладающая магичным флотом и невиданным по силе оружием обрушилась на выматанное междоусобной войной человечество. Правительством Земли и Марса, к счастью, хватило ума объединиться перед лицом внешней агрессии. Из элитных войск обеих планет были сформированы Железные Легионы, которым суждено было стать последней надеждой человечества. Удастся ли людям справиться с инопланетной угрозой? А вот это зависит только от вас. **Hegemonia: Legions of Iron** должно появиться в продаже не позднее четырнадцатого ноября этого года.

Демонстрационный взвод

В Сети появилась демо-версия тактической игры **Platoon**, которая перенесет нас во времена вьетнамской войны (1965 — 1971 годы). При создании игры разработчики пошли на довольно необычный шаг. Вы начинаете



игру обычным рядовым солдатом и со временем, продвигаясь по служебной лестнице, должны будете достигнуть до командира взвода. Демка же содержит в себе только одну миссию, в которой вам придется обеспечить охрану каравана с продовольствием и медикаментами, проходящего по территории, контролируемой вьетконговскими войсками. Забрать демку можно с сайта **Monte Cristo** (<http://www.montecristogames.com/Eats-Unis/ImageInterface/PLdownload.htm>). Размер — 100 Мб.

Грядет Зима Волка

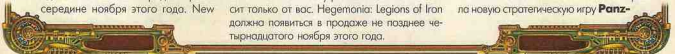
Поклонники замечательной стратегии **Battle Realms** наконец-то дождались окончания работы над глобальным однопольным к этой игре. На днях в Сети появилась информация, что **Battle Realms: Winter of the Wolf** отправилась на «золото» и должна поступить в продажу уже в конце этого месяца. В **Winter of the Wolf** вам придется выступить на стороне клана Волка и помочь ему отразить агрессию со стороны злобных матов из клана Лотоса. Как и во всяком однопольном, в «Зиме Волка» вы найдете новых юнитов, новые здания, заклинания, апгрейды и т.д. Одной из главных отличительных особенностей **Winter of the Wolf** является то, что большая часть игры



будет происходить зимой и заснеженные просторы можно будет использовать для решения тактических задач (следы на снегу и т.п.).

Броня крепка...

Известная немецкая издательская контора **CDV Software Entertainment** анонсировала новую стратегическую игру **Panz-**





ers, посвященную событиям второй мировой войны. Непосредственно созданием этой игрушки занимается венгерская компания *Stormregion*, знакомая нашим геймерам по юмористической стратегии *SWINE*. Но на этот раз ребята решили пойти другим путем, и на юмор в их новой игре рассчитывать не стоит. Основной упор в *Panzer* будет сделан на глобальные танковые сражения. В игре будет три компании, поделенные на тридцать миссий, в которых нам последовательно дадут поиграть за союзников, Советский Союз и Германию. Разработчики обещают, что в игре мы найдем более сотни различных единиц бронетехники «воссозданной по специальной литературе». Больше никакой информации, касающейся этой игры, к сожалению, нет. Будем



ждать новых откровений разработчиков. Релиз *Panzer* намечен на конец 2003 года.

Стальное сердце

Отправилось на золото реалтаймовая стратегия от компании *Paradox Entertainment*, под названием **Hearts of Iron**. Эта игра перенесет нас во времена второй мировой войны. Разработчики, оправдывая название своей фирмы, попытались соединить в своем проекте реальную и альтернативную историю. Как это, спросите вы. Дело обстоит следующим образом. В игре исторически достоверно отображены все передвижения войск, все сражения, в которых вы примете участие, и которые происходили на самом деле. Все полководцы и баланс сил — все это взято из реальной жизни. Но у вас есть возможность завершить некоторые операции не так, как они завершились на реальных полях сражений, и тогда история примет несколько иной оборот. Проще говоря, в мире *Hearts of Iron* вторая мировая война может начаться в 1936 и закончиться в 1948 году. В игре будут присутствовать более 100 тысяч единиц воздушных, сухопутных и военно-морских сил. Кроме того, *Hearts of Iron* станет одной из очень немногих игр, в которой правдиво будет отображена роль Советского Союза во второй мировой войне. Коротко говоря, *Hearts of Iron* обещает стать одной из самых глобальных и исторически достоверных игр, повествующих об этом периоде. Игра должна появиться в магазинах не позднее 19 ноября этого года. Права на локализацию и издание *Hearts of Iron* на территории СНГ принадлежат фирме ТС. Непосредственно же переводом займется компания *Snowball*.

Вниманию баскетболистов

В Сети появилась демо-версия новой серии самого популярного «баскетбольного симулятора» от *EA Sports* — **NBA Live 2003**.



В демке размером 118 Мб у вас будет возможность сыграть матч между командами *Los Angeles Lakers* и *New Jersey Nets*. Как это было с предыдущими сериями спортивных симуляторов от *EA Sports*, новая серия обещает быть еще более красивой и новаторской, чем ее предшественницы. В частности, в *NBA Live 2003* использована система *Freestyle Control*, позволяющая при помощи относительно простой комбинации клавиш выполнять более пятидесяти различных приемов и обманных движений. Сказать демо-версию можно с сайтов *Gamers Hell* (<http://www.gamershell.com/news/bNBALive2003bDemo.shtml>) и *FilePlanet* (<http://www.fileplanet.com/files/110000/116329.shtml>).

Во тьме веков

В Сети появилась первая информация, касающаяся игры **Extinction**, разработанной компанией *Rival Interactive*, знакомой большинству поклонников стратегий по игре *Real War*. Действие *Extinction* будет происходить в доисторические времена, когда человек еще не добился гордого звания «царя природы» и вынужден был бороться за существование. Мир *Extinction* не претендует на какую-либо историческую достоверность. В игре по соседству с людьми будут жить динозавры, соблазненные тигры, пещерные медведи и т.д. и т.п. Игра относится к жанру RTS, с довольно сильной примесью одурачу. Вы выступите в роли вождя племени доисторических людей и будете всеми силами пытаться помочь своим людям выжить в условиях негостеприимной природы. Для этого вам придется открыть огонь, научиться обрабатывать камни, приручать животных. Причем, приручить можно будет не только собак, лошадей и т.д., но и гигантских ящеров. В «ковенурных» миссиях вам придется действовать в одиночку или во главе небольшого отряда соплеменников. Эти миссии будут направлены на поиски артефактов и выполнение различных заданий, которые сильно повлияют на сюжет игры и благосостояние вашего племени. Игра создается на своем собственном «движке», возможности которого разработчики держат в тайне. Но, впрочем, оно и понятно: как раз сейчас *Rival Interactive* ведет переговоры с возможными издателями игры. Будем надеяться, что эти переговоры завершатся успехом, и мы с вами в самое ближайшее вре-

мя узнаем кое-что новенькое об этом интересном проекте.

Революция произойдет в декабре

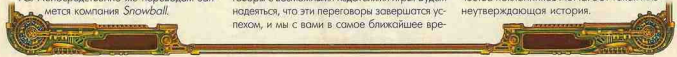
Представители компании *Elbar Studios*, работающие над созданием «политической» стратегии **Republic: The Revolution**, в своем интервью сайту *Homeland Fed* (<http://www.homelandfed.com>) сообщили, что игра уже практически готова, и они планируют отправить ее в печать уже в декабре этого года. Ну что ж, информация более чем радостная, и нам с вами остается только надеяться, что планам разработчиков ничего не помешает. *Republic: The Revolution* — это реалтаймовая стратегия, в которой нам с вами придется погрузиться в пучину политических интриг, добыть свергнуть действующее правительство и самим возглавить республику *Novistrana*, образовавшуюся в начале 90-х годов на развали-



нах Советского Союза. Полный текст интервью можно найти на <http://www.homelandfed.com/index.php?id=10034>.

С днем рождения, AoP!

А в квартале онлайн-овых РПГ недавно был праздник. Два года назад на просторах Уанета появился старейший украинский шурд *Ultima Online* с гордым названием **«Век Силы» (Age of Power)**. Этому было посвящено пресс-конференция, прошедшая в *KK Vault 13* (в помещении кинотеатра «Киев»). Руководство шурда вспоминало историю своего детства, а мы слушали ©. Созданный кучкой энтузиастов, измученных проблемами плохого контакта с другими шурдами, он воплотил в себе все их желания и мечты и быстро собрал постоянно растущую армию поклонников. Но как только число одновременно играющих людей превалило за сотню, начался неблагоприятный период в истории «Age of Power». Лаги и зависания вызвали недовольство геймеров, несовершенство программной части вынудило перейти на сервер с открытым исходным кодом, несмотря на всю его неоплаченность. Дальнейшее усовершенствование требовало много времени и денег, продажа, как вариант, отпадала, и *AoP* стал платным. Теперь шурд возмужал, обзавелся собственным программным сервером, мощной аппаратной частью, сайтом с форумом, на котором можно пообщаться в минуты отдыха. Все способствует росту количества поклонников *AoP*а. Вот такая жизнеутверждающая история.





Кирилл ПОЛЯКОВ qarr@ukr.net

Жанр: Action/Adventure
Разработчик: Core Design Ltd.
Издатель: Eidos Interactive
Дата релиза: 15.11.2002

Для начала давайте-ка вспомним, когда вышла самая первая игра незабвенной серии Tomb Raider с девичьей Ларой по фамилии Крофт. Кто сказал: «В 1996 году»? Да, это год рождения расхитительницы гробниц.



Не сразу признали культовость этой фигуры — на нее тут же обрушили свои перья и языки критики и скептики. Но крофтоманья с укасающей быстротой захватывает власть во всем мире. И, естественно, разработчики начали, как бы это помягче выразить, подовать нам один и тот же продукт под разной оберткой. А геймерская «апатичность», охая и облизывая пальчики, с радостью поглощала угощение, сметая все с прилавков магазинов. Так продолжалось несколько лет... И как взвыли от горя геймеры, выкидывая мышки в форточки, когда в конце *Tomb Raider: The Last Revelation* («Последнее Открытие»), наша любимая Ларочка скоростно сползала. Увы и ах...

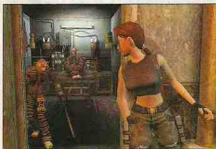
Но неужели вы думаете, что парни из Eidos Interactive могут похоронить серию, не выжав из нее все соки — свежие, зеленые, отдающие приятным запахом печатей? Конечно же, нет! Положено начало новой серии похоронений, состоящей из 3-4 игр, пионером которой будет *Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness* («Ангел Тьмы» — согласитесь, мрачноватое название). Вот и Л. Крофт возродилась, а каким образом, нам не собираются открыть даже в игре. Наверное, чтобы еще сильнее заинтериговать игроков. Тем более, что много внимания уделяется весьма порочному сюжету. Что же это за сюжет?

Итак, ежедневная тренировка Лариски со своим домашним боевым роботом на этот

раз прервана звонком от бывшего наставника и учителя (по раскалыванию молил ☹), который немедленно вызывает ее в Париж. Якобы срочно нужна помощь для поиска каких-то Картин Тьмы XIV века по заказу неизвестного по имени Эшард. Заговорившись, получает по мозгам от робота. Естественно, разозлившись на Ван Крофт (учителя, а не робота), едет в столицу Франции, дабы разрешить несправедливость. Однако, прибыв и похоронив несколько часов по магазину, обнаруживает мертвое тело своего незадачливого гуру. Отступление — разработчики, кстати, не уточняют, кто это сделал, может, даже сама Лара, что крайне оригинально (системный директор Core Design и вовсе считает, что это будет «шокирующее» для геймеров). Наша героиня, как и всякая добропорядочная спасительница мира, докладывает в полицию. А копы, они и есть копы — им лишь выяснять, искать, отслеживать, допытываться, кто посмел поднять руку на В. Кроф. Они, подумав, обвиняют Лару в убийстве... Именно с этого душеспытательного момента начинается игра.

Теперь поговорим об игровом процессе. Игра разбита на три отдельных части, каждая из которых может вполне сойти за отдельную игру. Начало очень смрачивает на РПГ — меньше беготни и больше общения с

способы прохождения. А насколько съедобным это окажется, скоро увидим, что называется, живьем. Вторая часть — это собственно «старый добрый Tomb Raider», на радость фанатам ранних игр. А третья часть — это...

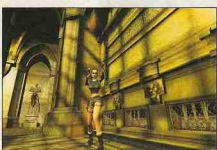


Это мускулистый обаятельный мужик по имени Кертис Трент (он случайно не родственник другого Кертиса ☹). Непонятно, зачем его впустили. Эта часть — почти чистый боевик. У Кертиса все-таки будут отличия от своей предшественницы: новые движения и умения, изменившееся чутье управления, другие пушки (пистолет с лазерным прицелом и *Disc Glade*, метательный диск для кромсания большой толпы врагов).

Перейдем к теме... к остальным составляющим геймы. Прохождение не сводится к «kill them all», а включает в себя решение головоломок, поиск составляющих ключа, разговоры с NPC, которые обещают быть весьма содержательными (без трепанья языком некоторые моменты нельзя пройти вообще) и т.п. Учатся лазанье и копание в инвентаре. И — несколько различных концовок!

А на десерт я припас графику. Причем весьма улучшенную — да что там, дьявол писали с абсолютного нуля, что не могло не сказаться на количестве полигонов. Например, на главную героиню пойдет около 5000 треугольников. Интересно, на что пойдет больше — на лицо или на бюст... Появятся киношные заворачивающиеся эффекты, типа для большей зрелищности. Станет более удобной камера, ее можно будет настроить по своему вкусу, выбрать понравившийся ракурс, углы и точки обзора. По словам М. Шмита, прохождения может растянуться на неделю, а пройти быстро, пропуская аналогичные интересные события, можно за каких-то 20-25 часов.

Не мне судить, плохо это или хорошо. Все зависит от вкусов — возможно, новичкам понравится, а ветераны будут кривить: «Лару на мыло ☹»



NPC, даже будет несколько (!) вариантов ответов, причем методом «тыкал» не всегда можно будет выяснить нужную информацию. Ах да, все это надобно, чтобы доказать нашу, то есть Ларину невиновность — и заодно распутать преступление. И это настораживает. Понятно, когда в предыдущих сериях приходилось решать задачки типа «найди ключ» или «доберись туда-то», при которых серое вещество головного мозга задействовано незначительно. Но чтобы превратить эшкен в РПГ на побегушках — по мне, это уж слухом! Но разработчики так не думают. Хотят изменить

Обратите внимание на новое строящееся здание. Правда, полюбоваться на него можно только издалека, так как оно окружено непроходимым Периметром.



Денис ГРИНЧЕНКО

DenGr — Ранду

Шеф, прошу прощения за то, что долго не выходил на связь. Дело в том, что... В общем, это... Я ухажу. По собственному желанию. И не отговаривайте — это бесполезно. За меня не беспокойтесь — все уже улажено. Буду здесь, на стройке, сторожем работать. Пока посторожу, а там посмотрим.

Не могу я отсюда уйти, не могу! По-моему, это любовь. До гроба. С первого взгляда на синьки экспликации и наброски фасада. Все, шеф. Посылаю свой последний отчет.

С уважением, DenGr

Разработчик: KDLab

Жанр: RTS

Ориентировочная дата выхода: конец 2002 — начало 2003

Люди делятся на две категории — на знающих, что такое КД-Лаб, и на слышащих о нем впервые.

Первым, думаю, не стоит представлять эту калининградскую компанию. Для вторых же скажу, что выпускает она совершенно уникальные продукты, и посовсует воплотить сей досадный пробел в образовании как можно скорее — оно того стоит. Поверьте мне, вангеров со стажем.

Сегодня речь пойдет об одном из самых необычных и ожидаемых проектов в жанре RTS — *Периметре*. Выхода этой игры ждут с замиранием сердца тысячи знакомых с Вангерами, Самогонками, с сочетанием букв КД, да и вообще всех, кто хоть что-нибудь о ней слышал. Ибо ТАКОГО МЫ ЕЩЕ НЕ ВИДЕЛИ!!!

Не буду пересказывать сюжет — это займет страниц шесть как минимум. — То не стоит портить хорошую вещь плохой интерпретацией. Могу лишь порекомендовать порыться на сайте **exodist.net** — там выложена куча всякой интересной информации по проекту, включая предисторию.

Так чем же так необычен Периметр? Право ответить на этот вопрос, несомненно, принадлежит разработчикам — кому еще лучше об этом знают!

Итак, факты:

- ✓ настоящий *терраформинг*; то есть изменение игровых ландшафтов в реальном времени под воздействием специальных юнитов игрока, взрывов или природных геологических процессов;

- ✓ территориальный принцип ведения войны. Подвергнутые *терраформингу* и захваченные зоны игрок окружает непроницаемыми для подвижных объектов *силовыми куполами*, существенно изменяющими приемы ведения борьбы (при соприкосновении защитные периметры враждующих сторон аннулируются);

- ✓ юниты, производимые игроком, больше не являются константами на протяжении всей миссии. Благодаря нанотехнологиям, они могут трансформироваться друг в друга прямо



на поле боя, предоставляя игроку мощные тактические возможности;

- ✓ основной универсальный ресурс — энергия, добываемая с подвергшейся целевому *терраформингу* поверхности. Вся инфраструктура, которой управляет игрок, образует единую энергосеть. Так, даже сквады, действующие вдалеке от своих материнских баз (кпосты), запитаны от структуры и энергетического потенциала последних;

- ✓ игрок становится участником и свидетелем тысячелетней истории человеческой цивилизации *Исхода*, покинувшей саморазрушающуюся Землю в поисках нового мира для

продолжения существования *Homo Sapiens* в его исконном виде. Игра погружает в проработанную до мелочей вселенную и рассказывает о судьбе самой грандиозной экспедиции человечества в Неизвестное;

- ✓ игроку придется открыть для себя десятки уникальных и опасных миров *Психосферы*, через которые прокладывает себе дорогу *Исход*, соединяя миры в великую *Цель*. Раскол в цивилизации столкнет между собой две непримиримые стороны, *Исходников* и *Возвратников*, в битве за *Цель* и за *Спиритом*. Все это происходит в контексте *Скверны*, ужасающей Реакции *Психосферы* на присутствие человека.

Графически игра совмещает воксельную и полигональную графику (видевшие Вангеров знают, как это выглядит), причем заявляется, что одновременно в кадре будет до миллиона полигонов! Так что издержек на новую видеокарту не избежать (тяжела она, геймерская доля!). К сожалению, системные требования пока неизвестны — будут заявлены позднее.

Зная продукцию КД, можно предположить, что игра не будет РТС в чистом виде (да и не тот это РТС — в ролিকে, который был представлен на Е3, эта аббревиатура расшифровывается как *Real Terraforming Strategy*). Скорее всего, это будет очередная котель, о чем свидетельствуют проработанный до мелочей сюжет со сложным и серьезным подтекстом и хорошо продуманная игровая вселенная — эти черты все же более характерны для РПГ, но не для стратегии. «Периметр» обещает быть очень атмосферным, недаром игра будет сопровождаться музыкальным и литературным проектами (одна из новелл цикла уже выложена на сайте).

Итак, это, несомненно, будет шедевр. Игра с большой буквы. Вот только так уж сложилась исторически, что игры КД становятся... эпитетом, что ли? Большинство геймеров не может (а может, не хочет) проникаться их атмосферой, разбираться в сюжете — а ведь без этого они теряют суть глубокий смысл. Будем надеяться, что «Периметр» все-таки найдет своих почитателей не только среди закоренелых вангеров. Лишь одно сомнение немного терзает душу: у нас уже был *Red Faction* с его *GeoMode*™. У нас было... Да мало ли что у нас было — это все прошлое.

Ну что ж, ждем. И надеемся, что свои обещания КаДзвыры выполнят.

Ранду — DenGr'y

Значит так, слушай внимательно. Если в понедельник тебя не будет на работе — считай, что ты официально работаешь дворником при департаменте. О том, как часто следует выходить на связь, поговорим позже. Кстати, тебя повысили — теперь будешь инспектировать пристройки к Симсам. Да, чуть не забыл: в отпуске пойдешь зимой — не жарко, и комаров нет. Остальное — по приезде.

Ранду



Пришла новая BondDероль от отравленного в длительную командировку работника ДЗВР. Сейчас мы ее вскрыем и ознакомимся с содержимым.

BondD bondd@ukrpost.net

3RD WORLD

Конечно, EVE-Online будет одной из лучших космических MMORPG, но другие разработчики тоже не дремлют. XYZ Team тоже включился в эту гонку. Пусть их проект только в начальной стадии разработки, зато они полны решимости создать лучшую игру!

(Продолжение, начало см. в МИК №18-21)

Разработчик: XYZ Team

Предполагаемая дата выхода: где-то в 2003 году ©

Натужно взревели маршевые двигатели, и крейсер медленно двинулся в проем, разбросав вокруг куки своей брони. Пространство перед кораблем засверкало — это



блестели в лучах звезды New Eden осколки космоплетов тех, кто пытался пройти этим путем до меня. Ужасный скрип раздался, когда нос крейсера столкнулся с этой массой. Вдоль корпуса пошел разлом, аварийная система выбросила спасательную капсулу в открывшийся просвет. А я сидел и все никак не мог решить, что я стою: Восе Пупкин, если сейчас не окажусь в Игрограде. Переход через врата прошел почти незаметно, хотя остались смутные воспоминания о тысячах миров, промелькнувших в одно мгновение перед глазами. Открывшаяся картина недвусмысленно «дала мне понять», что путешествие еще не закончено — две большие группы кораблей ведут отчаянную схватку вокруг космической станции, да и персонал ее не зевает — мощные стационарные орудия врезают разноцветные корабли при попадании. Зрелище, конечно, красивое, но не мешало бы поскорее убраться от черной дыры. Курс в самую гущу сражения, к станции...

С чего начать? Хотелось бы с предыстории мира. Обычно еще в самом начале работы над игрой придумывается история, иногда приправленная легендами мира. Но разработчики из XYZ Team решили пойти другим путем. Они создают новую вселенную, неизведанную, загадочную. В которую вы попадете совершенно несведущим, и только по мере общения со старожилками узнаете, с чего все началось. Как в «Третьем мире» появились пер-

вые исследователи, колонизаторы, войны, торговцы и еще черт знает кто? Да, такой простор для полета фантазии редко увидишь.

«Мы не ищем легких путей!» — да-а-а, этот девиз как раз для меня! Нет чтоб зайти на базу через шлюз, как все нормальные люди, так полез через пролом, пробитый какими-то кораблем. Бедные роботники станции решили что впервые за последние 410 лет кто-то решил применить abordаж, а они были к этому неготовы! В общем, на борту станции меня ожидал теплый прием — толпа рабочих с разведенными ключами. Пришлось их убедить, что я ни при чем, и что тот мужик в углу уже где-то до меня обзавелся большой дырой в груди, и штатан у меня в руках просто так. Уроки Кертина не прошли даром: спустя две минуты мне удалось их убедить, что в этой комнате вообще никого постороннего нет, и толпа, оживленно переговариваясь, рванула дальше по коридорам станции в поисках врага.

В 3rd World разработчики пошли дальше, чем в EVE-Online: в игре будет два графических движка — один трехмерный, для полетов на корабле, а второй изометрический, тоже трехмерный, для похождений по космической станции. Предполагается, что системные требования будут не очень грозными, и для игры хватит T12, да и требования к коннекту будут терпимы. Сам игровой мир будет единым: никаких десятков «шардов» с разными правилами — будет один игровой сервер, к которому смогут подключаться игроки всего мира. С увеличением количества подключающихся возникнет больше предпосылок для развития социальных отношений, для создания различных игровых сообществ: гильдий, государств, федераций. Остановить возникновение языковых барьеров разработчики 3rd World планируют с помощью расположенного на серверной части переводчика с динамически подключаемыми языковыми модулями. Игра создается максимально расширяемой, этому способствует ее модульное построение. Сегодня, например, вы летали в систему Альдебарана за боеприпасами, а завтра на том же месте обнаружите только оболочку раскопанной пыли после взрыва сверхновой. Все это модульная технология, она позволит улучшить игру, не дожидаясь выхода больших обновлений или add-on'ов — все новые компоненты будут записываться при коннекте к серверу. А ведь используя модульность, можно подключать ICQ или посылать e-мейлы из «виртуальности» в реальный мир.

Оказалось, что пресловутая станция — это база пиратов, а космический флот, осаждающий ее, принадлежит полицейско-карательным войскам Империи Оракл. И судя по ситуации, сложившейся за стеклом обзорного экрана, нужно отсюда срочно сматываться. Помнится, я пробежал мимо доков — надо срочно возвращаться...

Благодаря тому, что в 3rd World два движка, возможности настройки персонажа опять же намного шире, чем в EVE-Online: выбор цвета кожи и пола дополнится настройками ваших габаритов и цветом одежды. Также можно настраивать внешний вид корабля. Количество и характеристики рас пока неизвестны. Классов персонажей не будет, зато вы будете волны прокачивать характеристики, которые нужны именно вам, а не определяются какими-то формальностями, введенными разработчиками.

В целом, информации не так много, как хотелось бы — официальный сайт <http://www.3rdworld.cc> не обновляется с апреля этого года. Можно было бы подумать, что проект умер, но разработчики периодически появляются на фановских форумах, уверяя, что создание такой игры дело непростое и что разработки все еще ведутся.



Бегство удалось. Ну не надо мне показывать пальцем на десяток штурмовиков, летящих за мной стареньким грузовичком, это некультурно! Вот только подлечу к планете — и их как ветром сдует, они ж к посадке на планету не приспособлены, двигателей нужной мощности нет. Вот и атмосфера. Включаю термозащитную систему... а это что за красная лампочка загорелась? Перегружка? Черт, они же здесь совсем на планеты не сядут! А-а-а-а!!! Стрелы внешние камеры, обзорный экран потух, помещение заполнил едкий дым, глаза сами собой закрылись — как я устал...

(Продолжение следует)

Ранд ушел в отпуск. Дос сделал операцию по изменению пола. Чуть не началась ядерная война. И вообще произошло много интересного, о чем вы можете прочесть ниже.

Том/Дос/КЕРТИС

No One Lives Forever 2

A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

Системные требования:

✓ **минимальные:** P 3 — 500, 128 МБ ОЗУ, GF-1 32 МБ DDR;

✓ **рекомендуемые:** P 4 — 2 ГГц, 512 МБ ОЗУ, GF-4.

Вступление — отпуск Шефа...

Когда я увидел вошедшего ко мне в кабинет Шефа, моя челюсть медленно отвисла, и если бы не крышка стола, скорее всего, отвалила бы большой палец моей ноги. Нет, я ничего не имею против модернизма как направления в искусстве, но всему же



есть свой предел! На Ранде была светло-голубая гаваяка в красный цветочек, оранжевые широкие шорты, открывавшие прекрасный вид на худые колени, светло-зеленые сандалеты, и все это дополнялось широкой соломенной шляпой цвета морской волны. Короче говоря, видок аховый, а учитывая худобу нашего Шефа и его совсем не геркулесовское сложение, все это смотрелось на нем, прямо-таки скажем, потрясающе и абсолютно неподходяще к его образу.

— Что с вами, Шеф, — спросил я, возвращая на место отвисшую челюсть.

— Да так, Дос, я тут подумал, что уже много лет не был в отпуске, и вот решил немножко отдохнуть.

— Отдохнуть, а как же Департамент?

— Да ладно, дней десять, думаю, сможете протянуть и без меня, лично особо сложного не намечается, а со всякой рутинной справишься и ты.

— Но...

— Никаких «но», я все взвесил и принял решение. В отпуск, отдыхать.

— Да? Кстати, Шеф, я могу подсказать вам чудный курорт на Марсе...

— Не нужно мне твоих «курортов», я отправляюсь на Гавайи. Кстати, как тебе моя новая одежда?

— Незабываемый вид, Шеф.

— Ну вот и отлично, значит, последи, чтобы ничего в мое отсутствие не стряслось, поручаю тут за меня, а я спешу, самолет скоро отправляется...

С этими словами Шеф покинул мой кабинет, а я остался на месте, туло паялся на закрывшуюся дверь. Я еще не знал, что истекают последние секунды спокойной жизни и что в ближайшие несколько дней мне предстоит такое... Впрочем, давайте по порядку.

Кейт Арчер must die

В работе оперативника Департамента есть много приятного, и не слышало, что некоторые вещи, которые даже трудно себе представить. Мог ли я еще несколько лет назад предугадать, что для одной из очередных операций мне придется... сменить пол? Да, да, и не смеяться, ничего смешного в этом нет, Шеф в отпуске, спросить совета не у кого, а меня теперь зовут не Дос, а Кейт. Кейт Арчер — супершпион на службе у сверхсекретной организации по борьбе с терроризмом Unity. Такие вот пирожки с котятками, по тридцать копеек... Не скажу, что был девушкой, тем более такой сексапильной, совсем уж неприятно, есть в этом и хорошие стороны, люди на улице оборачивались стали, и вовсе не от ужаса. Но есть некоторые вещи, приспособиться к которым оказалось не так



уж и просто. Например, как мне мешало привычка заходить в мужской туалет и пользоваться писсуарами, что в моем новом облике теперь несколько затруднительно.

Впрочем, к этому еще можно было адаптироваться, а вот... Нет, об этом, пожалуй,

рассказывать не стану, а то засмеете. Куда вам, мужикам, понять наши женские проблемы.

Итак, все начиналось просто, можно даже сказать, буднично — всего-то и нужно было проникнуть на совещание международ-

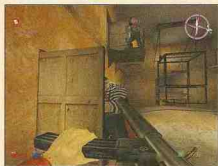


ных террористов и сфотографировать встречу. Не задание, а прогулка для специалиста моего класса. Именно это вызвало у меня сильные подозрения, назовите это интуицией, но я не верю в простые здания. Тем более, что встреча проходила в Японии, и по имеющимся у нас данным, для охраны ее участников и поддержания секретности был нанят один из кланов ниндзя... А ниндзя, доложу я вам, те еще противники — прыгают как угорелые, дымовые бомбы используют, так еще и звездочками швыряются — думаете приятно получить звездой в лоб? А если звезда, прости Господи, снята с вертушки Кремля? Она ведь тяжелая!

Впрочем, несмотря на всякие предчувствия, задание должно было быть выполнено, тем более со мной мой верный арбалет, так что еще поглядим кто кого, стрелой в лоб тоже не сахар, а стреляю я очень метко — положение обязывает...

Как мне странно, вначале особых сложностей не возникло, я проникла в нужную деревушку и нашла Хатори-Сана, моего связного. Конечно, ниндзя постоянно путались под ногами и всячески осложняли мою нелегкую жизнь, но остановить меня они не могли, так что немного побродив по деревне, я таки нашла нужный мне особняк и сфотографировала встречу. Именно с этого момента все пошло наперекосяк — не знаю, откуда Директор проникнул о моем прибытии, но вся эта встреча оказалась обычной липой, ловушкой — задача которой была убить ме-

ня. И эта ловушка сработала, да еще как! На выходе из деревни меня поджидала Исаа, девушка-ниндзя, она убила моего связного и почти не убила меня. Вот это девчон-



ка, блин, честно говоря, я могла бы с ней справиться, если бы на несколько секунд не забыла, что теперь тоже женщина, и не дала мужским гормонам взять верх над разумом. Красивая, блонд, японка! Сменю пол облатро, обязательно приглашу ее в ресторан, если, конечно, раньше не убью...

Да, именно с этого обычного задания, чуть не закончившегося моей смертью, начались события, которые поставили мир на пороге ядерной войны, еще немного, и цивилизация могла прекратить свое существование. Но об этом чуть позже...

Из дневника Doc'a

Кажется, совсем недавно в одной из статей я писал, что всевозможные скелеты стали меня несколько угнетать. Ну нет, чтобы придумать нечто новое, так разработчики до изнеможения и полной потери «облика морале» эксплуатируют старые удачные идеи. В общем, я сказал, что это не очень хорошо и надоело. беру свои слова назад, во всяком случае, к игре с почти непреодолимым названием **No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way** (или просто **NOLF 2**) они явно не относятся.

Очень надеюсь, что вы играли в первую часть этой захватывающей пародии на шпионские боевики 60-х, и мне не нужно рассказывать о том, что такая Кейт Арчер — супершпион и супергент. Если вдруг, по неизвестной мне причине первая часть прошла мимо вас, очень рекомендую купить: играть во вторую часть без знания первой — это все равно, что посмотреть «Крепкий Орешек 2» и не смотреть «Крепкий Орешек 1».

Впрочем, речь сейчас идет о втором Нолфе, так что расписывать в данной статье прелести первого я не стану.

Итак, первое, что меня поразило, это графика. В свое время я порядком раскритиковал движок Lithtech, на котором, кстати, делалась первая часть игры. Так что увидев, что второй Нолф выходит на новой версии этого же движка, а именно на **Lithtech Jupiter**, я порядком ностальгировал и готовился к глупости, торжеству и довольно средней по нынешним меркам графике.

Так вот — нас обманули! Причем обманули так, что вступительный ролик я, с отшвырнутой честностью, просмотрел дважды подряд. Впрочем, нас, агентов Департамента, так просто не обманешь: могу назвать целый ряд игр с хорошим вступительным роликом и кри-

вой графикой в самой игре и остальных роликах. В Нолфе 2 все не так. Некоторые ролики даже круче первого, а графика самой игры, хоть и уступает им, но ненамного. Честно говоря, до начала игры в Нолф 2 я был уверен, что лучший на сегодняшний день движок у UT 2003 (как его красотами, так и самой игрой я восхищался в прошлом номере). Так вот, теперь я ни в чем не уверен. Правда, системные требования у игры кусаются — тут ничего не скажешь, но дело того стоит. Как минимум Нолф 2 однозначно подтолкнул меня к апгрейду машины.

Из всего вышесказанного делаем вывод: если вас привлекают в играх красота, если машина у вас сложней с игрой справиться, покупайте ее стоит. Как минимум из-за графики... Но, скажу честно, графика в этой игре — далеко не самое главное...

Дела сюжетные...

Скожу честно, если бы речь шла о серьезной игре типа «симулятора шпiona», я бы сказал, что сюжет идиотский. Впрочем, судите сами. 60-е годы, холодная война между Советами и Штатами, зловещая организация H.A.R.M. собирается столкнуть две супердержавы в ядерном конфликте из-за турецкого острова Кнос. И вот, супергент Кейт Арчер должна разрушить планы H.A.R.M. и спасти мир. Все.



Думаю, любой из нас может выдать по двадцать подобных сюжетных заголовков в день. Но. Одно «но». Перед нами не серьезная игра. Перед нами очень смешная пародия, и породность всего происходящего подчеркивается на протяжении всей игры. В ход идут и видеоролики, где Директор H.A.R.M. разговаривает по телефону со своей мамой, и скриншоты сценки, в которых противники общаются весьма смешные вещи (например, то, что, может, стоит поохотиться на кроликов, дабы не есть надоевшие щи), и куча различных документов, попадающих к вам в руки по ходу игры. Короче говоря, если внимательно следить за происходящим, то игра доставляет просто неземное удовольствие: один американский генерал, мечтающий нажать на красную кнопку, чего только стоит...

Сценаристам игры нужно сказать спасибо. Очень меня рассмешили. Хотя, признаю, первая часть местами была смешнее. Но вторая, если и слабее по качеству юмора, то ненамного, что уже радует. Кстати, не могу не похвалить великолепный подбор актеров для озвучки. Просто прекрасно.

О красотах роликов я уже писал выше. Но дело не только в хорошей графике и отличной анимации актеров, дело еще и в режис-

серской работе, и в удачном юморе — я ни разу не проматывал ролики, что для меня редкость. А ролики в игре весьма много и не надоедают. Спасибо, парни, порадовали...

Жанровые изменения...

Могут порадовать тех, кому первая часть игры показалась чрезмерно сложной из-за огромного количества стелс-миссий и отсутствия аптек. Как обычно, разработчики решили вторую часть упростить, и теперь перед нами экшен процентов на 80, а то и 90.

Судите сами, Миссия в Сибири, на брифинге нас предупреждают о том, что на базе полно камер, и если камеры кого-то засекут, подымется тревога. Для выведения камер из строя дается пистолет со специальными патронами. И что делает ваш покорный слуга? Увидев камеру, расстреливает ее и прячется в сторонке. Потом расстреливает всех, кто пришел на сигнал тревоги и звуки выстрелов. Что это дает? Так, камера уже не работает, стало быть, трупы можно обыскивать! А в этих трупах, кроме патронов, всяких записок, водки и конфет, можно найти еще и бронешлемы, и аптечки, и, собственно, новое оружие. Кстати, это совет: если зорьды подходят к концу — устраивайте тревогу ☺.

Следующий прикол, порадовавший меня до глубины моей садистской души, — как ни крути, но на высоких уровнях сложности панацею приходится использовать бесшумное оружие. Так вот, смотрите, комбинация — пистолет СТ-180, в который зоряжком успеваются пули, и мини-газорезка. Сначала зоряжко успевает, а потом, чтобы он, проснувшись, не поднял тревогу, режем его газорезкой ☺. Нош выбор!

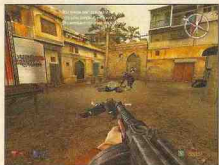
Единственная чисто стелс-миссия — это Индия. И то, честно говоря, особых сложностей с ней лично у меня не возникло. Правда, загоды нигде не делись, хоть их и стало меньше, но по уровням вам придется-таки ползать в поисках нужных предметов и точек. Так что голову поломать есть над чем — предупреждаю, что пару раз я неполохо запутался...

Следующее приятное, лично для меня, жанровое изменение — это возможность прокачивать свою геронку, сиречь введение элементов RPG. Теперь у нашей зеле-



ноглазой Кейт имеется ряд полезных (и не очень) характеристик, из которых я особо хочу отметить **броню** (чем лучше это параметр прокачан, тем больше брони вы можете на себя напялить), **здоровье** и **оружие**. Остальные характеристики тоже могут быть полезны, в зависимости от вошей

манеры прохождения. Если вы собираетесь проходить максимально бесшумно и без постоянных сигналов тревоги, то вам пригодятся «скрытки» и «переноска трупов»; если хотите быстрее скрывать зам-



ки, то стоит улучшить **характеристику использования различных приспособлений** и т.д. Смотрите, в общем, сами, но, как бы мне, до конца стоит прокачивать здоровье и броню, а все остальное поднять на 1-2 пункта и не более.

В общем, как вы можете заметить, изменений, по сравнению с первой частью, хватает. Не все из них я считаю хорошими, но и плохими из них не назову.

Оружейная

Оружия стало меньше, чем в прошлой части игры, и Кейт потеряла возможность апгрейтить его, а также выбирать себе снаряжение перед началом миссии. Теперь вам изначально выдают некоторые запасы снаряжения, а остальные ищите на уровне, отбирая у противников и находя подарки от Санты.

Из снаряжения особо хочу отметить **баны**, которые можно бросать врагам под ноги, **калканы**, которые можно раставлять по базе (только сами не попадаетесь), и **злую кошку**, начиненную взрывчаткой. Не скажу, что все это очень функционально, но зато весьма весело ☺.

Из оружия выделяю **арбалет**, который, особенно в варианте с оптическим прицелом, по дальности и убийности не слишком уступает снайперке, но зато, используя его, потом из трупа можно добыть стрелу. А также отмечу **пистолет СТ-180**, стреляющий кучей разнообразных патронов, великолепно работающий в паре с минигорелкой. Остальное оружие в принципе разнообразием и оригинальностью не отличается: катана, сиренки, несколько видов автоматов, пистолеты, снайперка,



шотган, ракетница и гранаты. Единственное, о чем хочу напомнить: многие виды оружия стреляют различными патронами. Так что, обстреливая противника радиомаяком, не удивляйтесь тому, что он не запылет, а попов патроном с глюкогеном в

камень рядом с собой, не изумляйтесь, увидите летающих жор-птиц ☺.

Вот в принципе и все об оружии и вооружении. Может, что-то и упустил, но то, что понравилось особо, отметил. Оружия, которым я не пользовался совсем, в игре не встретилось. Мне оно пришлось по вкусу.

Минусы — куда без них ☺

Добы меня не обвинили в предвзятости, не могу не указать на некоторые минусы игры. Самый главный, как я уже писал, — ее системные требования. Минус номер два, а для меня (поскольку системные требования моей машины подходящие) номер один — размер. В ней всего пятнадцать миссий! Игра пролетается на раз, и в конце остается ощущение «недоигранности». Мало. Студия, господа разработчики, обещали нам торт, а дали пирожное. Вот не могут нас хоть в чем-то не обмануть ☺. Минус номер три: все-таки первая часть была смешнее и разнообразнее как в снаряжении, так и в миссиях, которые Кейт приходилось выполнять. Хотя миссии второй части однообразными я не назову, но что-то не хватает. Ну и еще, некоторые растраются из-за того, что стелсовая часть



игры крайне упрощена, впрочем, это не совсем минус, поэтому с другой стороны, многих это обрадует.

Да, еще, если у вас возникнут проблемы со звуком или еще с чем — качайте патч, он их исправит. Возможно ☺.

Кейт Арчер — заключение

Мир спасен, суперсолдаты остановлены. Организация H.A.R.M. практически прекратила свое существование, вот только Директор сбежал из-за нерасторопности Армстронга. Можно отдыхать, но надолго ли затянется этот отдых? Что-то подсказывает мне: придет совсем немного времени, и вновь придется браться за работу, до меня тут дошли слухи, что Дмитрий Волков опять остался жив. И как он выбрался из вулкана?

Я тут вот что подумала, а может, не делать обратную пластическую операцию, а так и остаться девушкой? В этом есть свои плюсы, хотя, с другой стороны, как я приглашу в ресторан Исако (я ее так и не убил)?

Эх, ладно, меняю пол, но не прощаюсь, думаю, скоро свидимся...

Заключение Дос'a

Операция по смене пола, вроде, прошла успешно, теперь сижу в Департаменте

и пишу отчет. Точнее, его последний пункт, а именно Вывод.

Игра, несомненно, удалась. Графика потрясающая, музыка очень хорошая, озвучка великолепная. Несмотря на некоторые недочеты, которые, впрочем, имеются во всех играх, думаю, NOLF 2 можно смело называть лучшим шутером года. Во всяком случае, конкурентов ему я пока не вижу. Разве что Unreal 2 неожиданно появится...



Честно говоря, не завидую разработчикам, которые сейчас занимаются тем же жанром и создают шпионские боевики, но не юмористические, а серьезные, — им придется сильно поплатиться, чтобы обойти NOLF.

Так что игра, несомненно, заслуживает того, чтобы быть купленной и пройденной. Судите сами: я одновременно проходил ее на двух машинах — в редакции и дома, причем сейвы не переносил, просто играл на разных уровнях сложности и с использованием различных методов прохождения. В редакции я устраивал врагам кровавую баню, а дома пытался проходить с минимальным шумом. И тот и другой вариант мне очень понравился.

А продолжения, думаю, ждать не очень долго, во всяком случае, в финальном релизе на это довольно прозрачно намекало. Всем играть!

Заключение — возвращение Шефа...

Шеф — жизнерадостно:

— Ну как, тут без меня ничего интересного не происходило?

Дос, положив голову на руки и не открывая глаз:

— Все нормально...

Шеф, улыбаясь:

— Что-то вид у тебя не здоровый.

Дос — монотонно:

— Все нормально...

Шеф — озабоченно:

— Нет, с тобой что-то не так, может, и тебя в отпуск? Отдохнешь, развеешься...

Дос — монотонно:

— Все нормально.

Шеф — взвешивая:

— А может, на Марс?

Дос:

— Все нормально.

Шеф пожимает плечами и выходит из кабинета. Дос со стоном падает на пол со стула и проваливается в сон:

— Все нормально...

Голос за кадром:

— Это была самая тяжелая неделя Дос'a, и теперь, выполнив задание, он спал сон младенца. Через ровно 24 минуты и 27 секунд он проснется и пойдет выполнять очередное задание. Стому его научили в советской разведке...

У любителей погонять на автомобилях наступили тяжелые времена. Полицейские теперь используют для их поиски не только автомобили, но и вертолеты. Но жители Игрограда не сдаются. Поэтому будьте осторожны.

Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf werewolf_31@mail.ru

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

Жанр: автосимулятор

Разработчик/издатель: EA GAMES

Системные требования:

✓ **минимальные:** PIII-450, 128 Мб ОЗУ, DirectX 8.1 совместимая видеокарта 16 Мб памяти (к утру на такой машине игра, может, и запустится).

✓ **рекомендуемые:** PIII-1000, 256 Мб ОЗУ, DirectX 8.1, 32 Мб видео.

Струйка дыма медленно змеилась в воздухе, образуя причудливые фигуры. Это ды-



мил не затухающий в пепельнице окурок. За столом, откинувшись на спинку стула и закрыв глаза, сидел некто WereWolf. В его голове одно за другим всплывали воспоминания. Далекий 1995 год. Время выхода первой части незабвенной и гениальной серии **Need for Speed**, или «Жажда скорости». Что интересного и хорошего было в этой игре? Кроме шикарных и сверхдорогих спортивных машин, весьма приличных трасс, захватывающих дух скоростей и сверхдинамичного геймплея? А пожалуй, ничего больше, да и нужно ли автосимулятору что еще... Наверное, нет, но не тем людям, которые, избородив все дороги и опробовав все машины в первом NFS'е, захлебывались криком «Must have NFS II!».

Вторая часть датируется 1997 годом. Кроме существенно улучшенной графики и новых машин она могла похвастаться еще и порцией новых режимов. Но фураго, произведенного предшественницей, не смогла произвести. Еще чуть позже вышло два дополнения, немного продливших жизнь игре.

Но времена меняются, и мы меняемся вместе с ними, и в 1998 году EA на-гора выдает NFS III: Hot Pursuit, игру с прекрасной графикой, поддержкой 3D-акселераторов и кучей других приятных новшеств. Но самое главное — появление крайне бесшумного и безобашенного режима — **Hot Pursuit**. Абсолютно всем геймерам, гоняющим NFS, он пришелся по душе, еще бы, что может быть веселее и приятней, чем улепывание от служителей ГАИ © за рулем Lamborghini, когда стрелка спидометра перевалила далеко за 250 км/ч. Некоторые моральные извращения сами оказались не прочь посидеть за рулем машин служителей ДПС ©, а игра это позволяла. Короче говоря, третий NFS рулил, а по мнению некоторых, несмотря на почтенный возраст, до сих пор рулит.

Но ребята из EA почувствовали, что напали на золотую жилу и не дав народу времени толком передохнуть, выпускают в 1999 году **NFS: High Stickers**. Игрушка получилась уникальной, я до сих пор в нее с увлечением гоняю, все игровые режимы из предыдущих частей остались, но добавились еще один — основной для меня — режим карьеры. Многие начинали понимать истинный смысл выражения киз гравиз в князи только после полного прохождения всей карьеры.

На часы тикают, и EA'шники с завидной регулярностью выпускают новую часть NFS,



а именно **Porsche Unleashed**. Ребята пошли на довольно-таки рискованный шаг, ограничив автопарк лишь автомобилями мар-

ки Порш, но не прогадали. Играв в режиме эволюции, мы, начиная на классическом Порше 1948 года, могли дойти, точнее доехать ©, до современного 2000, попутно



обкатав весь ассортимент фабрики Фердинанда Порша. Покровился народу и другой режим, носящий гордое имя factory driver, что в переводе приблизительно значит «гонщик-испытатель». Нам предлагали вжиться в роль служащего на фабрике водителя-тестера, задача которого — поездка на машине, выполнение различных заданий и поручений начальства, и гонки с не в меру зарвавшимися коллегами-конкурентами.

Поиграли, понравилось, прошли и что же, ждем продолжения? А его все нет и нет. Итог, от устоявшейся традиции выпустить каждый год новую часть сериала EA отошли и соглашались явить свету продолжение лишь через два с половиной года. Да, кстати, сделаю небольшую оговорку. Товарищи те, кто ждет от NFS HP 2 продолжения HS и PU, глубоко заблуждаются, и вообще, перед нами не Need for Speed 6, а именно **NFS Hot Pursuit 2**. Это я тем, кто не знает, что официальная нумерация прекратилась после третьей части, так что попросту сделать соответствующие выводы.

Весной я писал превьюху о NFS HP2. Что ж, теперь самое время сравнить обещания разработчиков с тем, что они смогли реально воплотить в жизнь. Ну что, поехали? От винта!!!

Как всякий уважающий себя театр начинается с вешалки, так большинство геймпродуктов начинаются с видеоролика, или инт-

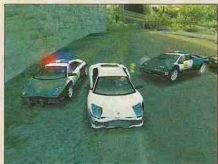
ро, если хотите. Некоторые из них высокохудожественные, иные похуже. Одни на движке игры, другие — оцифрованное видео. В нашем случае это первый вариант с элементами второго. Ничего особенного и оригинального



нального в видео нет, но мне понравилась работа камеры, ракурсы. Плюс под конец — прилично сделанный эффект slow-mo. Да, кстати, на этом киноспецэффекты не заканчиваются. Это я укрепляюсь во мнении, что гейм-индустрия все больше тяготеет к киношным элементам и эффектам.

Далее на очереди — рассмотреть игровое меню и его режимы. Насколько мне помнится, девелоперы обещали, что ни один игровой режим предыдущих частей не исчезнет.

Итак, первым идет режим с многообещающим названием **Hot Pursuit**. Так, заходим, смотрим, зрим нечто, напоминающее дерево, только перевернутое, то бишь корни вверх, а крона вниз. Значит, начинаем мы от корня. Сначала ездить будем на весьма скромных авто, относительно, конечно же, Ferrari или McLaren, да, хотел бы я так жить, чтобы машина за \$30 000 показалась мне скромной ☹. После прохождения первого, так сказать, экзотического этапа, в течение которого за вами будет гнаться полиция, вам откроются новые игровые режимы. Вообще-то, привыкайте, в течение всех 33 видов соревнований вас будет сопровождать вой полицейских сирен. Итак, нас ждут... Во-первых, *гонка на время*: тут главное — вложиться во временной лимит, иначе не видать медали, а следовательно, и открытия следующего этапа, как своих выхлопных труб ☹. Собственно говоря, с этого режима все и начинается. *Гонка на вылет*: Стар-



тует, например, пять машин, но финиширует лишь одна, потому что с каждым кругом авто, замыкающее пелетон, вылетает из соревнования, так что главное — не идти последним, а как минимум удерживаться на предпоследнем месте. Далее следу-

ет весьма оригинальный режим: как вам понравится возможность примерить полицейский мундир и начать отлов злостных нарушителей и лихачей. Если же справиться своими силами не можете, то на выбор вам предлагают три варианта подмоги, которые можно заказать по радию: две дополнительные машины, управляемые компьютером; дорожный блок, состоящий из шипованной перегородки и одной-двух машин, стоящих поперек дороги. И наконец, самый экстремальный и зрелищный вид помощи — это вызов вертолета, сбрасывающего бочки с горючими веществами на дорогу. И если несчастный противник на них наезжает, то его подбрасывает взрывом в воздух, где его будет долго и нудно крутить и колбасить, пока не бросит на землю. Но ежели бот обедает бочку, а вы, наоборот, в нее влетите, то... короче, погоня чуть-чуть затянется, но ровно настолько, насколько у вас хватит времени, дабы развернуться и поехать за нарушителем. Кстати, все вышеописанные методы борьбы с лихачами применимы и к вам, но когда вы выступите в роли убегающих, а не догоняющих. Особенно смешно смотрится страж порядка, который налетел на взрывоопасную



бочку, сброшенную его же коллегой по его же настоятельной просьбе. Еще один режим, который, к сожалению, обмелчал донельзя, чемпионат, или турнир, как вам угодно. Он состоит в основном из трех-четырех этапов. За победу в каждом заезде, в зависимости от позиции на финише, вы получите очки, которые в конце каждого этапа суммируются, и на этом основании определяется победитель чемпионата. Маленький нюанс: если вы захотите во время турнира сменить одно авто на другое, то в отличие от двух предыдущих частей, вам никто не помешает это сделать. Можно на каждый этап брать другой автомобиль в соответствии с конкретной трассой и вашим стилем вождения. Чуть не забыл, существует также и просто классическая гонка, протяжностью несколько кругов, где напервейшая цель, конечно же, максимальное высокое место на финише и побольше обмунданных колес.

Смотрим дальше. Чемпионат состоит из тех же режимов, что и Hot Pursuit, но отсутствует полиция, и все, что с ней связано.

Теперь об одной игровой фишке, которой ранее в NFS не было. Ее суть в следующем: за каждую гонку вы получаете очки: чем выше место, тем, соответственно, больше очков. Заработать их можно, и успешно сбросив хвост, очутившись на пер-

вом месте или за какие-либо скоростные достижения. Но логичен вопрос: а на фиг вообще эти очки, если и машины, и трассы в ходе турниров и чемпионатов открываются сами? А они нам пригодятся в еще не описанном мною режиме. Я говорю об **«Одиночной Гонке»**. Здесь присутствуют все вышеописанные игровые режимы с большим количеством регулируемых пара-



метров. Есть даже одна интересная маленькая закладка под названием **«Снободная езда»**, то есть выбираете машину, трассу и катаетесь себе на здоровье, по ходу все, что нужно изучать — неплохо в качестве тестового режима.

Теперь об очках. Чтобы поиграть в ОГ, вам необходимо открывать трассы, естественно, у каждой свой эквивалент, плюс у каждой дороги два направления движения и разные стартовые точки. Машины открываются аналогично: хотите иметь доступ к той или иной, заработайте на нее очки и катаетесь в свое удовольствие.

Быстрая гонка — ничего интересного, разве что убить пару минут мучительного ожидания гостей ☹. Рандомно генерирует собственную машину, машины соперников, трассу и едете вперед в основном до круга.

Multiplayer тоже в наличии, можно играть как через Интернет, так и по локалке. Максимальное количество игроков — восемь. Два сетевых режима: гонка на вылет и просто наперегонки. К сожалению, мультиплеер не опробовал, поэтому впечатлений мало-вато ☹.

После всего вышеперечисленного я призадумался. Ну, зачем же дурить народ, ведь нет и в помине ни карьеры из NFS IV, ни эволюции и гонщика-испытателя из NFS V.



Не хорошо как-то, я, честно говоря, ожидаю немного другого.

Медленно, но уверенно переходим к авторецензии, скажу сразу же, весьма обширному и разнообразному. Машинам ровным счетом 23, отдельно останавливаться и характеризовать каждую просто не позволял

журнальная площадь, поэтому я ограничусь лишь перечислением марок и моделей. Lotus Elise, Vauxhall VX 220, Opel Speedster, Ford TC50, Mercedes-Benz CL55-AMG, Jaguar XKR Coupe, HSV GTS Coupe, Ford



Mustang SVT Cobra R, Chevrolet Corvette Z06, Dodge Viper GTS, Ferrari 360 Spider, Porsche 911 Turbo, Satorn Motriv V-12 Vanquish, Ferrari 550 Barchetta Pininfarina, Lamborghini Diablo 6.0 VT, Porsche Carrera GT, Lamborghini Murcielago, Mercedes-Benz CLK GTR, Ferrari F50, McLaren F1, McLaren F1 LM. Внушительный список, неправда ли, у меня на первых порах глаза разбегались. Порадовало наличие и старых знакомых, известных по другим частям, и новичков, не менее ярких, чем ветераны. Машин много и это хорошо, хорошо и то, что каждая со своим характером, и для каждой надо выработать особый, отличающийся от других стиль вождения. Выглядят они тоже отменно, прорисованы очень тщательно, красиво и с любовью, художники постарались на славу.

А теперь я буду ругаться. Мне интересно, куда подевались функции тонкой настройки машины: подвески, коробки передач, двигателя, рулевого управления? Любопытно, кому же это все мешало? Я уже молчу о магазине запчастей, с гигантским ассортиментом девайсов для родной машины, молчу и о всевозможных видах раскраски, имеющихся в двух прошлых частях, а особенно в NFS PU. Кому, спрашивается, все это мешало? Ведь нам разрешено настраивать всего лишь один параметр — автоматическую либо ручную коробку передач ☺ Цветовая гамма для покраски ма-



шин особым разнообразием не блещет также. Зачем же делать один шаг вперед и при этом два шага назад...

Трасс всего-навсего восемь. Но несмотря на то, что их так мало, они хороши: каждый уклон, поворот и вираж тщательно продуманы, баланс в принципе соблюден, но как по мне, маловато скоростных пря-

мых, хотя при желании можно разогнаться где угодно. Хочу поделиться с вами тем, что мне особенно понравилось. Все помнят одну из особенностей трасс NFS PU, большинство из них были не закольцованные, и от старта к финишу можно было проехать разными маршрутами. В NFS HP 2 ситуация в плане альтернативных путей улучшилась, но к сожалению, все без исключения трассы закольцованные.

А кое-что, то что девелоперы обещали, то и сделали. Во время гонки нас окружают такие пейзажи, что просто загляденье. Как красиво изображено золотая осень, а жаркое морское побережье летним полуднем вообще выглядит несравненно, то же самое относится и к водопадам, и извержениям вулкана, и потокам лавы, мимо которых проносишься во время гонки. Город и несколько деревушек, пересекающихся дорогой, очень хороши, они как настоящие, только пешеходов не хватает. А как выглядит солнце!!! Жаль, но почему-то не дали нам возможности поехать под дождем и ночью при свете фар.

Искусственный интеллект противника на довольно-таки неплохом уровне, особенно это касается полиции. Она нагловата, беспринципна, хорошо подрезает, прижимает к обо-



им и сталкивает с трассы, правда, я тоже так умею ☺. Когда же вас преследует уже не одна, а как минимум две машины, становится жарко, так как один из излюбленных приемов стражей порядка — брать «в коробочку», то есть блокировать со всех возможных сторон. Поначалу это напрягает, но со временем, когда опыта наберется, найти общий язык с полицией не составит особого труда. Что же касается ваших компьютерных соперников, то девелоперы явно не смогли обделить последних умом-разумом. Хотя иногда и этих сереньких осенят, и они способны выбросить какой-то неожиданный фортель, например, подрезать или на скорости столкнуть вас на обочину или стабл.

По поводу дизайна меню и прочих внешних данных. Меню строгое, почти спартанское, но анимация весьма пристойная. Набор камер мне не особо понравился. Ну, во-первых, куда подевался любимый обзор с водительского места? Кому он мешал? Да, еще решили побаловать нас декоративом — на трамплинах или просто в полете игра замедляется, и камера работает где-то в стиле slow-mo, при этом авто летит или кружится, как при замедленной съемке, — все это смотрится на ура и очень даже симпатично.

Графика в NFS HP 2 красивая, за это спасибо новому движку. Дабы увидеть все приготовленные нам красоты, необходим как минимум GeForce 3 Ti, где-то 512 Мб DDR, Pentium IV-2 ГГц. Но и мощины, заявленной в рекомендуемых системках, вполне хватит для приличной игры. Лично у меня комп получил, но если на экране появляется несколько машин противника, начинается слайд-шоу, когда же



едешь один, все прекрасно. Что мне не понравилось, так это «физическая» сторона движка, в смысле, отвечающая за физику повреждений. Они присутствуют в игре формально, но поверьте, практически нет разницы между целой и разбитой машиной. Ну, как вам понравится такое: на скорости 300 км/ч лобовое столкновение со стеной, в итоге, у машины только слегка помялся бампер, и даже фары не разбились. Я согласен, можно делать аркадную систему повреждений, но не на столько же. Поведение машин на дороге тоже упростили, но в принципе вполне терпимо, жить можно. Машину заносит, можно и забуксовать, из-под колес летит гравий и ошметки травы. Но все же авто почти элементарно выводится из любого заноса, стоит скинуть газ и поробовать правильно рулем. Ну что ж, прощай, реализм... будем ждать Colina McRoe.

Звук в игре средненький. Некоторые эффекты, как, например, звуки торможения: визг шин, рев мотора, по-моему, не менялись со времен NFS III ☺, это я серьезно. Музыка вполне пристойная, но не в моем вкусе, болно уж попсово, советую вообще ее отключить. В целом, звуковое сопровождение вполне терпимо.



Вопрос, играть или не играть, остается. Как ни прискорбно, но NFS ополчился, хотя хардкором никогда и не был, но все же после двух последних, не боюсь этого слова, гениальных частей — такоё!!!

Хотя, может, я и не прав, дедо вкуса, просто игра приравнивает предшественников почти по всем статьям, но тем, кому серия NFS по душе, я советую все же поиграть.

Противостояние продолжается. Как всегда на просторах второй мировой войны сошлись в противоборстве силы союзников и ОСИ. Кто победит — зависит от нас.

Дмитрий ЧИТАЛОВ alonegamer@ukr.net



Жанр: тактическая RTS
Разработчик: Fireglow
Издатель: CDV Software
Системные требования: минимальные — P2-300, 64 Мб ОЗУ; рекомендуемые — P3-500, 128 Мб ОЗУ.

Тема второй мировой войны для разработчиков и вправду неисчерпаема. Это



и экшены (*Return to Castle Wolfenstein*, *Medal of Honor*), и тактические шутеры (*Battlefield 1942*, *Operation Flashpoint*), и хардкорные пошаговые варгеймы (*Panzer General*). Не последнее место в этом военном параде занимает серия стратегий **Sudden Strike** (в русской локализации «Противостояние»). Несмотря на то, что по отношению к соседям по жанру Sudden Strike стоит несколько особня-



ком, он уже давно и прочно завоевал сердца поклонников стратегий. Многие геймеры покидали хорошо обжитые и почти досконально изученные просторы Казаков, Старкрафта и Ред Алерта и принимались осваивать новую, неизведанную, не подчиняющуюся привыч-

ным стратегическим законам вселенную Sudden Strike. Часть вскоре возвращалась к своим милым зергам и сердюкам, так и не привыкнув, а те, кто оставался, уже никогда не оглядывался назад. Благо умельцы из Fireglow не оставляли на произвол судьбы отважных поселенцев, подкармливая их новыми add-on'ами, чтобы геймеру не пропал талант главнокомандующего в ожидании выхода нового сиквела. Появившееся недавно продолжение сериала под броской вывеской Sudden Strike 2 произвело фурор только в душе истинных фанатов, остальные отнеслись к этому весьма прохладно. Неужели все так плохо, неужели разработчики уже больше не заботятся о привлечении молодых новобранцев? Или они проявляют заботу лишь о ветеранах SS? Неужели только старики смогут проглотить новое творение Fireglow, а для новичков оно вовсе неудоворимо? Давайте попробуем разобраться вместе. Может, стоит лишь внимательно приглядеться к SS2, и он окажется не эксклюзивной игрушкой для избранных, а чем-то вполне общедоступным?

К сожалению, в отличие от довольно симпатичного стартового ролика, графическое исполнение SS2 оставляет желать лучшего. Изометрический двумерный движок позавчерашней свежести вряд ли произведет впечатление на игрока, решившего в первый раз взвалить на свои плечи груз командования парочкой дивизий. После пресыщения полигональными излишествами *Emperor: Battle for Dune* и сочными 32-битными пейзажами третьего Варкрафта графику SS2 можно назвать по меньшей мере несвоевременной. Помнится, совсем недавно множество обозревателей, как печатных, так и Интернет-изданий, словно сговорившись, в один голос твердили про невозможность перевода жанра реалтаймовой стратегии, со всеми ее устоявшимися канонами и принципами, в 3D. Благодаря парочке весьма удачных трехмерных RTS, этот тезис подтвердился с точностью до наоборот. Любая стратегия, претендующая на успех, основанная на классическом изометрическом движении, будет закатываться как устаревшая.

Впрочем, у всего есть свои положительные и отрицательные стороны. Неказистый внешний вид игры позитивно отражается на



ее системных требованиях. Так что владельцы слабых компьютеров смогут в полной мере насладиться новым детищем FireGlow. Не стоит думать, что нам подсовывают некачественный товар. Разработчики решили максимально приукрасить хоть и немалодорогой, но все же рабочий движок. Детализация строений, ландшафтов, анимация взрывов — все это без сомнения радует глаз. Возле жилого дома можно заметить развешенное белье, а в окнах пятиэтажки — открытую форточку. Тщательность прорисовки действительно радует глаз и свидетельствует о большой работе, проведенной разработчиками. Хоть было бы намного лучше, если б они свои усилия направили на создание нового трехмерного движка, а не на реанимацию старого.

Как уже раньше упоминалось, действие будет происходить во времена второй



мировой, или, как мы больше привыкли ее называть, Великой Отечественной войны. В соответствии с этим антураж игры должен как можно в большей степени от-

вечать обстановке того времени. По мере прохождения вам придется побывать и в украинском селе с крытыми соломой



хатками, колодез на углу улицы и деревянным забором, и в чудом уцелевшем от воздушных налетов городке, и в разрушенном сталелитейном заводе с одиноко стоящими башенными кранами. Нельзя не сказать пару слов об интерактивности местности. Боевой ярости игрока покорно практически любое наземное строение, причем разрушение каждого из них сопровождается соответствующей анимацией. Так что оставить после отступления своей армии лишь выжженную землю — теперь не проблема.

Если верить разработчикам, вся военная техника в игре до мелочей списана с той, что в действительности участвовала в реальных сражениях, вплоть до боевых и технических характеристик. Все это довольно неплохо прорисовано, нарекание вызывает лишь внешний вид и анимация пехоты. Она какая-то неуклюжая — глядя на большое скопление солдат, напоминающих скорее толпу телепузиков, чем подразделение отважных



бойцов, трудно удержаться от улыбки. Что касается озвучки, то она довольно приколная — особенно радует веселый кавказец за рулем грузовика и украинский акцент артиллериста.

Но при всем убожестве графики, нельзя не отметить особую непередаваемую атмосферу игры. Пехота, особенно ни игра за Россию, перестает быть безликим юнитом, потеря которого даже у самого чувствительного игрока вряд ли вызовет хоть каплю эмоций. А когда в SS2 сотня автоматчиков с криком «За Родину!» начинает штурмовать хорошо укрепленные и прикрытые артиллерией немецкие бункеры, при этом половина их гибнет, так и не добежав до цели, то в голове воскресают

образы отечественных фильмов «про войну» и просыпается давно уже спящий крепким сном патриотизм. И обычный солдат после этого — это уже не кучка пикселей, это живой человек, гибель которого воспринимается всем сердцем. Так что желающие переиграть исход второй мировой войны теперь вполне смогут это сделать.

В отличие от прошлой части SS, где присутствовало только две кампании — за фашистов и за союзников, теперь мы имеем целых пять. Попробовать свои силы можно, руководя войсками Германии, Японии, Великобритании, СССР и США.

Кроме кампаний присутствует также ряд отдельных миссий, среди которых два довольно подробных туториала. Советуем пройти их, даже если вы не первый год знакомы с жанром реалтайм-овых стратегий. Тяжело в учении — легко в



бою. Разработчики решили не отходить от традиционной схемы «брифинг — миссия — брифинг», поэтому перед каждым следующим заданием вам придется прослушать задушевную лекцию о текущем состоянии дел на фронте, которая сопровождается не менее задушевыми подергиваниями стрелочек на карте. Очевидно, тем самым предполагалось изобразить передвижение наших войск и войск противника, чтобы более доходчиво изложить игроку состояние дел, но кроме раздражения эти потуги больше ничего не вызывают. Вдоволь наглядевшись на мерцающие стрелочки и полностью осознав важность текущей операции, вы переходите к игре.

SS2 — это тактическая RTS, в которой созданы все условия для проявления игроком своих скрытых способностей военачальника. Во-первых, в игре полностью

отсутствует экономическая часть. То есть, вам не придется больше отвлекаться от масштабных баталей ради ремонта строений, сбора ресурсов и постройки юни-



тов. Но категорически заявить, что в игре ничего невозможно построить, тоже нельзя. При помощи пехоты или саперной машины можно соорудить pontonные мосты, которые служат переправой через водные препятствия. В распоряжение игроку в самом начале миссии дается определенное количество юнитов, усилиями которых должно быть выполнено текущее задание. Иногда во время выполнения миссии ни с того ни с сего может прийти на помощь довольно серьезное подкрепление, но особо рассчитывать на него нечего. Каждый юнит в таких условиях обретает цену, и жертвовать тем или иным подразделением можно, лишь окончательно взвесив все шансы.

Карты SS2 хорошо продуманы — собрав в кучу все свои войска и отправив их в любую атаку на противника, вы вряд ли добьетесь ошутливых результатов. Перед каждой атакой стоит подробно изучить местность, определить, в каком именно месте наблюдается наибольшее скопление сил противника, и в соответствии с этим выработать план нападения.

У каждой стороны в игре богатейший ассортимент войск. Одних только танков я насчитал около десяти видов. Но эти нюансы имеют мало значения. Любая стратегия сводится к классическому правилу: «пехота против артиллерии, артиллерия против танков, танки против пехоты».

Пришла пора сказать о тех особенностях, которые присутствуют в SS2 и отличают ее от похожих игр жанра. Первое и самое главное: никакая техника без людей передвигается и выполняет свои пря-

Magic **RTQ-Chicago**
17 ноября 2002
Место проведения клуб «ЛЕГЕНДА»
Главный приз билеты на самолет в Чикаго и обратно
Адрес клуба: г.Киев, ул. Богатырская, 2-Б, тел. 461-31-61
Дополнительная информация на сайте
www.sargona.com.ua

мые функции не будет. Только усадив за штурвал минимум двоих автоматчиков, можно превратить бесполезный кусок металлолома в действующую боевую единицу.



Но не надо надеяться, что пехотинцы внутри танка неуязвимы для вражеских пуль. Меткий выстрел может лишить экипаж жизни и превратить танк во все ту же груду металла. Вполне реально и порой даже необходимо захватывать технику противника — это поможет в некоторых миссиях, где численность предоставленных игроку войск весьма ограничена. Этот принцип действует и в отношении артиллерии: достаточно уничтожить обслуживающих ее солдат, и страшная гаубица становится совершенно безопасной — уже ничто не сможет использовать ее в своих целях. Только не забывайте ремонтировать машины убийства после того, как они перейдут в ваше владение. Так называемые инженерные машины специально для этого и предусмотрены.

Следует отметить, что в SS2 солдаты, кроме того, что умеют водить различные виды техники, также научились передвигаться по



кам. При этом значительно снижается скорость передвижения, но зато шанс быть убитым сводится к минимуму. К слову о скорос-

ти передвижения: пехота, будучи самым медленным юнитом (при передислокации пехотных подразделений из одного конца карты в другой можно смело устроить себе пятиминутный перерыв), значительно мобилизуется, если ее погрузить в грузовики. Кроме обычных пеших солдат в игре присутствуют офицеры и генералы. Офицеры оснащены таким полезным предметом, как бинокль. Используя его, можно в несколько раз увеличивать расстояние видимости. А поскольку ряд юнитов (например, минометы) имеют дальность стрельбы, намного превышающую дальность обзора, то эта функция часто оказывается как нельзя кстати. Генералы — это, по сути, те же офицеры, только поле обзора больше и скорость поменьше.

Обязательным условием для успешного ведения боевых действий является постоянное обеспечение ваших войск боеприпасами. Привыкли к тому, что танки



терран способны отстреливать зерглингов в течение практически неограниченного периода времени? В SS2 все по-другому. Особенно актуальна проблема наличия достаточного количества снарядов у артиллерии. Поэтому не рассчитывайте на продолжительную минометную атаку без постоянного притока боеприпасов. Найти их, как правило, можно на отведенной у противника территории. Не премините воспользоваться данной находкой, иначе в самый ответственный момент вы рискуете услышать от своих подопечных: «Патроны кончились!» Будет неприятно.

Просто необходимо сказать несколько слов об авиации. В отличие от третьего Противостояния, где вся воздушная техника ноотрез отказывалась выполнять прямые указания высшего командования, там есть игрока ☺, сейчас ситуация кардинально изменилась в лучшую сторону. Появилась возможность вести воздушные бои, высаживать десант в тыл врага, совершать бомбардировки. Разумное использование доступной воздушной техники может иногда решить исход битвы в вашу пользу. Но не все так просто, как кажется. Во-первых, если вы обнаружите бесхозный одиноко стоящий самолет на пустынном аэродроме, для того чтобы заставить его оторваться от брэнной земли, вам понадобится разжечь экипаж из двух пилотов. Иногда это непростое. Обычные пехотинцы сесть за штурвал самолета не могут — вероят-

но, боясь высоты ☹. Управление авиацией в SS2 многим отличается от того, что мы так привыкли видеть в других стратегиях. Хотя полностью разобравшись и наола-



чившись, можно гибко и эффективно использовать воздушную поддержку.

Также к разряду новинок в SS2 можно отнести появившиеся бронепоезда, корабли, оснащенные мощными артиллерийскими орудиями, ракеты «Фантом-2». Но как по мне, на геймплее эти нововведения особо не отразились.

Вобщем, игровой процесс настолько богат многочисленными тактическими изысками, что рассказать обо всех просто нереально. У каждого игрока постепенно вырабатывается своя манера игры — чем больше времени проводить за SS2, тем больше открывается нюансов. После прохождения пары-тройки кампаний самое время проявить себя в многопользовательской игре. Есть много любопытных мультиплеерных карт как для двоих, так и для восьмерых игроков.

В заключение хочется сказать, что маркетинговый расчет девелоперов оказался полностью верен. Симвиоз мощного геймплея с лозапрошлогодней графикой оказался вполне жизнеспособным. До поры до времени, впрочем... В целом SS2 подкупает своей оригинальностью, продуманностью и, без сомнения, атмосферностью. Те нововведения, которые мы заметили в SS2, скрасили игровой процесс и увеличили количество доступных стратегий ведения боя.



Итак, мой совет всем любителям стратегий — играть! Даже, если сначала игра не понравится, поверьте моему опыту, через час оттащить от компьютера человека, засевшего за SS, будет весьма проблематично. Что поделать — никто добровольно не хочет лишиться погон командующего Ордией и возвращаться к обычной жизни ☹.

INCOSoft-TELECOMMUNICATIONS

ПОИТОРНИК: 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 2681, 2682, 2683, 2684, 2685, 2686, 2687, 2688, 2689, 2690, 2691, 2692, 2693, 2694, 2695, 2696, 2697, 2698, 2699, 2700, 2701, 2702, 2703, 2704, 2705, 2706, 2707, 2708, 2709, 2710, 2711, 2712, 2713, 2714, 2715, 2716, 2717, 2718, 2719, 2720, 2721, 2722, 2723, 2724, 2725, 2726, 2727, 2728, 2729, 2730, 2731, 2732, 2733, 2734, 2735, 2736, 2737, 2738, 2739, 2740, 2741, 2742, 2743, 2744, 2745, 2746, 2747, 2748, 2749, 2750, 2751, 2752, 2753, 2754, 2755, 2756, 2757, 2758, 2759, 2760, 2761, 2762, 2763, 2764, 2765, 2766, 2767, 2768, 2769, 2770, 2771, 2772, 2773, 2774, 2775, 2776, 2777, 2778, 2779, 2780, 2781, 2782, 2783, 2784, 2785, 2786, 2787, 2788, 2789, 2790, 2791, 2792, 2793, 2794, 2795, 2796, 2797, 2798, 2799, 2800, 2801, 2802, 2803, 2804, 2805, 2806, 2807, 2808, 2809, 2810, 2811, 2812, 2813, 2814, 2815, 2816, 2817, 2818, 2819, 2820, 2821, 2822, 2823, 2824, 2825, 2826, 2827, 2828, 2829, 2830, 2831, 2832, 2833, 2834, 2835, 2836, 2837, 2838, 2839, 2840, 2841, 2842, 2843, 2844, 2845, 2846, 2847, 2848, 2849, 2850, 2851, 2852, 2853, 2854, 2855, 2856, 2857, 2858, 2859, 2860, 2861, 2862, 2863, 2864, 2865, 2866, 2867, 2868, 2869, 2870, 2871, 2872, 2873, 2874, 2875, 2876, 2877, 2878, 2879, 2880, 2881, 2882, 2883, 2884, 2885, 2886, 2887, 2888, 2889, 2890, 2891, 2892, 2893, 2894, 2895, 2896, 2897, 2898, 2899, 2900, 2901, 2902, 2903, 2904, 2905, 2906, 2907, 2908, 2909, 2910, 2911, 2912, 2913, 2914, 2915, 2916, 2917, 2918, 2919, 2920, 2921, 2922, 2923, 2924, 2925, 2926, 2927, 2928, 2929, 2930, 2931, 2932, 2933, 2934, 2935, 2936, 2937, 2938, 2939, 2940, 2941, 2942, 2943, 2944, 2945, 2946, 2947, 2948, 2949, 2950, 2951, 2952, 2953, 2954, 2955, 2956, 2957, 2958, 2959, 2960, 2961, 2962, 2963, 2964, 2965, 2966, 2967, 2968, 2969, 2970, 2971, 2972, 2973, 2974, 2975, 2976, 2977, 2978, 2979, 2980, 2981, 2982, 2983, 2984, 2985, 2986, 2987, 2988, 2989, 2990, 2991, 2992, 2993, 2994, 2995, 2996, 2997, 2998, 2999, 3000, 3001, 3002, 3003, 3004, 3005, 3006, 3007, 3008, 3009, 3010, 3011, 3012, 3013, 3014, 3015, 3016, 3017, 3018, 3019, 3020, 3021, 3022, 3023, 3024, 3025, 3026, 3027, 3028, 3029, 3030, 3031, 3032, 3033, 3034, 3035, 3036, 3037, 3038, 3039, 3040, 3041, 3042, 3043, 3044, 3045, 3046, 3047, 3048, 3049, 3050, 3051, 3052, 3053, 3054, 3055, 3056, 3057, 3058, 3059, 3060, 3061, 3062, 3063, 3064, 3065, 3066, 3067, 3068, 3069, 3070, 3071, 3072, 3073, 3074, 3075, 3076, 3077, 3078, 3079, 3080, 3081, 3082, 3083, 3084, 3085, 3086, 3087, 3088, 3089, 3090, 3091, 3092, 3093, 3094, 3095, 3096, 3097, 3098, 3099, 3100, 3101, 3102, 3103, 3104, 3105, 3106, 3107, 3108, 3109, 3110, 3111, 3112, 3113, 3114, 3115, 3116, 3117, 3118, 3119, 3120, 3121, 3122, 3123, 3124, 3125, 3126, 3127, 3128, 3129, 3130, 3131, 3132, 3133, 3134, 3135, 3136, 3137, 3138, 3139, 3140, 3141, 3142, 3143, 3144, 3145, 3146, 3147, 3148, 3149, 3150, 3151, 3152, 3153, 3154, 3155, 3156, 3157, 3158, 3159, 3160, 3161, 3162, 3163, 3164, 3165, 3166, 3167, 3168, 3169, 3170, 3171, 3172, 3173, 3174, 3175, 3176, 3177, 3178, 3179, 3180, 3181, 3182, 3183, 3184, 3185, 3186, 3187, 3188, 3189, 3190, 3191, 3192, 3193, 3194, 3195, 3196, 3197, 3198, 3199, 3200, 3201, 3202, 3203, 3204, 3205, 3206, 3207, 3208, 3209, 3210, 3211, 3212, 3213, 3214, 3215, 3216, 3217, 3218, 3219, 3220, 3221, 3222, 3223, 3224, 3225, 3226, 3227, 3228, 3229, 3230, 3231, 3232, 3233, 3234, 3235, 3236, 3237, 3238, 3239, 3240, 3241, 3242, 3243, 3244, 3245, 3246, 3247, 3248, 3249, 3250, 3251, 3252, 3253, 3254, 3255, 3256, 3257, 3258, 3259, 3260, 3261, 3262, 3263, 3264, 3265, 3266, 3267, 3268, 3269, 3270, 3271, 3272, 3273, 3274, 3275, 3276, 3277, 3278, 3279, 3280, 3281, 3282, 3283, 3284, 3285, 3286, 3287, 3288, 3289, 3290, 3291, 3292, 3293, 3294, 3295, 3296, 3297, 3298, 3299, 3300, 3301, 3302, 3303, 3304, 3305, 3306, 3307, 3308, 3309, 3310, 3311, 3312, 3313, 3314, 3315, 3316, 3317, 3318, 3319, 3320, 3321, 3322, 3323, 3324, 3325, 3326, 3327, 3328, 3329, 3330, 3331, 3332, 3333, 3334, 3335, 3336, 3337, 3338, 3339, 3340, 3341, 3342, 3343, 3344, 3345, 3346, 3347, 3348, 3349, 3350, 3351, 3352, 3353, 3354, 3355, 3356, 3357, 3358, 3359, 3360, 3361, 3362, 3363, 3364, 3365, 3366, 3367, 3368, 3369, 3370, 3371, 3372, 3373, 3374, 3375, 3376, 3377, 3378, 3379, 3380, 3381, 3382, 3383, 3384, 3385, 3386, 3387, 3388, 3389, 3390, 3391, 3392, 3393, 3394, 3395, 3396, 3397, 3398, 3399, 3400, 3401, 3402, 3403, 3404, 3405, 3406, 3407, 3408, 3409, 3410, 3411, 3412, 3413, 3414, 3415, 3416, 3417, 3418, 3419, 3420, 3421, 3422, 3423, 3424, 3425, 3426, 3427, 3428, 3429, 3430, 3431, 3432, 3433, 3434, 3435, 3436, 3437, 3438, 3439, 3440, 3441, 3442, 3443, 3444, 3445, 3446, 3447, 3448, 3449, 3450, 3451, 3452, 3453, 3454, 3455, 3456, 3457, 3458, 3459, 3460, 3461, 3462, 3463, 3464, 3465, 3466, 3467, 3468, 3469, 3470, 3471, 3472, 3473, 3474, 3475, 3476, 3477, 3478, 3479, 3480, 3481, 3482, 3483, 3484, 3485, 3486, 3487, 3488, 3489, 3490, 3491, 3492, 3493, 3494, 3495, 3496, 3497, 3498, 3499, 3500, 3501, 3502, 3503, 3504, 3505, 3506, 3507, 3508, 3509, 3510, 3511, 3512, 3513, 3514, 3515, 3516, 3517, 3518, 3519, 3520, 3521, 3522, 3523, 3524, 3525, 3526, 3527, 3528, 3529, 3530, 3531, 3532, 3533, 3534, 3535, 3536, 3537, 3538, 3539, 3540, 3541, 3542, 3543, 3544, 3545, 3546, 3547, 3548, 3549, 3550, 3551, 3552, 3553, 3554, 3555, 3556, 3557, 3558, 3559, 3560, 3561, 3562, 3563, 3564, 3565, 3566, 3567, 3568, 3569, 3570, 3571, 3572, 3573, 3574, 3575, 3576, 3577, 3578, 3579, 3580, 3581, 3582, 3583, 3584, 3585, 3586, 3587, 3588, 3589, 3590, 3591, 3592, 3593, 3594, 3595, 3596, 3597, 3598, 3599, 3600, 3601, 3602, 3603, 3604, 3605, 3606, 3607, 3608, 3609, 3610, 3611, 3612, 3613, 3614, 3615, 3616, 3617, 3618, 3619, 3620, 3621, 3622, 3623, 3624, 3625, 3626, 3627, 3628, 3629, 3630, 3631, 3632, 3633, 3634, 3635, 3636, 3637, 3638, 3639, 3640, 3641, 3642, 3643, 3644, 3645, 3646, 3647, 3648, 3649, 3650, 3651, 3652, 3653, 3654, 3655, 3656, 3657, 3658, 3659, 3660, 3661, 3662, 3663, 3664, 3665, 3666, 3667, 3668, 3669, 3670, 3671, 3672, 3673, 3674, 3675, 3676, 3677, 3678, 3679, 3680, 3681, 3682, 3683, 3684, 3685, 3686, 3687, 3688, 3689, 3690, 3691, 3692, 3693, 3694, 3695, 3696, 3697, 3698, 3699, 3700, 3701, 3702, 3703, 3704, 3705, 3706, 3707,



Внимание! Вам понадобятся редакторы игрового файла. Прежде чем делать это, сохраните резервную копию. Используйте текстовый редактор для изменения **soccer.ini** в директории с игрой. Для включения соответствующих функций добавьте одну из следующих строк:

AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1 — агрессивный отбор мяча;
AUTO_TACKLING=1 — автоматический отбор мяча;
CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=1 — уравнивать командную статистику;
ONE_ON_ONE=1 — режим один на один;
ABSOLUTELY_PERFECT_GOALIES=1 — идеальные вратари;
PRACTICE_MODE=1 — режим практики;
WINDOWED=1 — оконный режим.



Для активизации командной консоли нажмите **T**, после чего вводите следующие коды:

god — режим Бога;
armor — максимальная броня;
guns — все оружие;
ammo — все боеприпасы;
health — максимальное здоровье;
poltergeist — невидимость;
maphole — пропустить уровень;
skillz — получить очки опыта (уровень 3-4);
pos — вывести позицию;
build — вывести версию.

Hitman 2

Откройте файл **Hitman2.ini** и измените в нем строку:

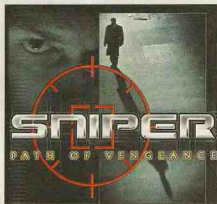
enableconsole 1

В игре нажмите **«~»**, чтобы вызвать консоль и вводите:

IOIRULEZ или **IOIRULEY** — неуязвимость — вкл/выкл;
IOIGIVES — все оружие и вещи;
IOIHITLEIF — здоровье;
IOISLO — замедленное движение, как в Max Payne, — вкл/выкл;
IOIER — режим бомбы — вкл/выкл;
IOIHITALI — режим али — вкл/выкл;
IOILEPOW — режим специальной Атаки — вкл/выкл;
IOIGRV — режим изменения гравитации — вкл/выкл;
IOINGUN — режим гвоздомет — вкл/выкл;
IOIPOWER — суперсила.

Дополнение **1**: если у Вас .us-клавиатура — пишите **IOIRULEZ**. Если у Вас .eu-клавиатура — замените **Z** на **Y** и пишите **IOIRULEY**.

Дополнение **2**: убедитесь, вводите код не быстро, а постепенно.



Во время игры нажмите **«~»** для вызова командной консоли. Код **0** — выключить, а **1** — включить:
god (0/1) — режим Бога;
fullstamina (0/1) — неограниченный запас сил;
invisible (0/1) — невидимость для AI (искусственного интеллекта);
DrawPaths (0/1) — показывать путь;
DrawKilledCount (0/1) — показывать число убийств;
DrawPostacPaths (0/1) — показывать несколько других путей.



Нажмите **«~»** [тильда] в игре, чтобы вызвать консоль, или **TAB** — для вызова быстрой консоли. Затем наберите одну из следующих команд:

God — режим Бога;
Amphibious — дышание под водой;
Fly — полет;
Ghost — прохождение сквозь стены;
Walk — возвращение нормального хождения;
Invisible — включить/выключить невидимость;
Teleport — телепортироваться в точку прицела;
AllAmmo — все патроны для всего имеющегося у вас оружия;
Allweapons — все оружие;
Loaded — все оружие и все патроны;
SkipMatch — выиграть текущий поединок и продвигаться по лестнице;
JumpMatch ## — перейти к конкретному поединку, например, 43 = ladder 4, run 3;
ChangeSize ## — изменить размер игрока (от 0.25 до 2.0);
LockCamera — зафиксировать камеру;
FreeCamera — сбросить камеру;
ViewBot — переключаться камерой между ботами;

ViewFlag — посмотреть на бойца, несущего флаг;

ViewPlayer — камера на выбранного игрока;

ViewActor — камера на выбранного персонажа;

ViewClass — камера на выбранный класс;

KillViewedActor — убить персонажа (не убивайте себя — игра зависнет);

Avator — владеть рядом выбранным классом;

Summon — создать выбранный объект;

SetCameraDist — установить дистанцию от камеры до цели;

SetGravity — изменить гравитацию;

SetJumpZ — изменить высоту прыжка;

SelfSpeed — изменить скорость игрока на суше и в воде;

ListDynamicActors — выводить все динамические события в лог-файл;

FreezeFrame — пауза в игре;

SelffogR — установить красный компонент тумана;

SelffogG — установить зеленый компонент тумана;

SelffogB — установить синий компонент тумана;

SelfFlash — установить продолжительность угасания экран;

CauseEvent — вызвать событие;

LogScriptedSequences — включить запись в файл всех скриптовых событий;

KillPawns — убить всех персонажей, кроме игрока;

KillAll — убить всех выбранного класса, например, **KillAll Pawn**;

KillAllPawns — убить всех персонажей выбранного класса;

PlayersOnly — переключить уровень игроков;

CheatView — переключиться на вид выбранного персонажа;

WriteToLog — записать строчку «NOW!» в лог игры;

ReviewJumpSpots — тест прыжков, параметром может быть «Transloc», «Jump», «Combox» или «LowGrav».



Введите следующие коды в окне паролей:

QUINCY — узнать дальность видимости охраны;

MUFFIN — узнать количество охраны;

FATTY — узнать секрет вызова;

DINO — неограниченное количество нужных предметов;

FOXY — режим игры сверху-вниз;

BOSTON — режим от первого лица;

FARLEYMYDOG — открыть все секреты;

DEFAULTM — «обнулить» все патры;

GERIENG5 — открыть все главы.

КОМПТЕКС-СЕРВИС
компьютеры и комплектующие
по самым низким ценам
Звоните!
236 88 00
www.ktc.com.ua

Печальная повесть о несчастном крестоносце и авантюристе Дезертуре, о его заключениях и радостях в удивительной и чудесной игре Stronghold: Crusader, что скромно расположилась в квартале RTS.

ДЕЗЕРТИР



STRONGHOLD CRUSADER

Разработчик: Firefly Studios

Издатель: GOD Games

Сколько кушает: P2-300, 64 Мб

Рекомендованное кол-во еды: P3-600, 128 Мб

Жанр: RTS

Что делать честному рыцарю, когда у него, например, спина зачесалась? А ничего, дорогие мои читатели, ничего. Так как зуд в разных местах для крестоносца смерти подобен. Почему? Причину первую: самим почесаться нельзя, на всем теле доспехи. Причину вторую: на верного оруженосца рассчитывать не приходится. Сначала вам придется



его разyskивать по всем закоулкам города, а найдя его, убедить подвыпившего парнишку, что вы — именно его рыцарь, а он — ваш оруженосец. Где-то минут тридцать вы будете его отказывать от всевозможных, идущих в кабале. Еще час оруженосец будет пить водичку и тихо материть вас последними словами. И только после всего этого он вас разденет и почешет вам все, что чесалось. Вот один пример ужасов, которые подстерегают воина в крестовом походе.

А еще отсутствие воды, туалетной бумаги и прочих средств гигиены. «Мама! Забери меня отсюда!» — так кричал, отчаявшись, агент Дезертур. На крики пришла мама, а начальник городской стражи. Так как «Мой Игровой Компьютер» — солидное издание, то мы не станем оскорблять его страницы всеми лингвистическими перлами, которые я услышал от начальника. Скажу коротко: меня выгнали из города и послали в тыл врага, в оазис под названием Stronghold: Crusader.

О предках сего add-on'а, или Как все начиналось

Многие из вас, любезные мои сердцу геймеры, помнят необычную и своеобразную

игру Stronghold, в которой вам предлагалось стать менеджером средневековой крепости со всеми вытекающими отсюда последствиями. Дело тогда происходило в средневековой Англии. Вам предлагалось пройти путь от жеманного собственника деревянной хибары, обнесенной забором, до могущественного владельца каменной твердыни. На пути вашем стояли жадные и завистливые бароны с говорящими именами: Крис, Змей, Волк и т.п.

Игра приобрела популярность, и почти у каждого геймера на винте хоть раз побывала. «Прикольнo» — сказали девелоперы и немедленно сели за продолжение, имея в голове две мысли: денжат подзаработать и народ почитать. Моя щипчая натура склонна считать, что первая мысль доминировала. И недавно свет увидел новый add-on под названием «Крестоносец». «Прикольнo!» — сказали геймеры и немедленно засели за игру, имея в голове вновь две мысли: удовольствие получить и оценку работе девелоперов дать. Осмелюсь обобщить мнение народа. Выступлю, так сказать, в качестве народного трибуна.

О доблестных похождениях агента Дезертюра в тылу у врага, и о том, что он там узнал

Получая на руки какой-нибудь add-on, я всегда пристально изучаю, что нового преподнес нам разработчики. Очень уж расстраиваюсь, когда ко мне попадает игра, где изменили только название и пару но-



вых карт понапихивали. После таких подарков остается ощущение, что тебе или в душу наплевали, или еще куда...

Господи! Со всей ответственностью заявляю: перед вами один из чрезвычайно качественных add-on'ов современности [эх, пи-

сать бы мне речи для больших начальников, да только скучно это — софты, отвлечись].

Но вернемся к нашему агенту. По дороге в тыл ему встретился арабский купец на ослике. В Иерусалиме Дезертур вышел в халате, в турбани и на ослике. Словный город стал базой для подготовки армии Саладина, великого полководца средневековья. Как же лучше разузнать о планах противника? Конечно же, записаться добровольцем в армию, что Дезертур успешно и сделал. И вот что там ему поведали. Говорили все на арабском, поэтому для удобства читателей (и потому что на моем кошке нету арабского шрифта) я потрудились перевести инфу на великий и могучий русский язык.

Сначала поведаем об арабах. В игре за них вам придется играть только в одной компании «Поход Саладина». Своей архитектуры для этого народа разработчики



не придумали, вследствие чего, если вам и дадут в распоряжение крепость, то это будет бастион крестоносцев, который они оставили, убежав в спешке домой.

А вот уникальные юниты у воинов Аллаха имеются. Самые дешевые и тупые — это рабы. Стоят они всего пять монет. Похожи они на панков в жилетках и с факелами. Этими факелами они поджигают вражеские здания и вражеских воинов. Вследствие плохого обращения с ними, здоровье у них никакое, и гибнут они от одного удара в любую часть тела. Еще они не всегда успевают убежать из подожженного ими здания.

Далее — арабские лучники. 75 у.е. — вполне оправданная цена за них. Хотя по дальности стрельбы до англичан им далеко.

А вот конные лучники являются фирменным блюдом арабской кухни. Прискакали, напосадили, усадили. И так до бесконечности. Стоят 80 монет.

Арабские мечники мне не понравились. Слабее крестоносцев, зато такие же медленные. Из отряда до стен неприятеля доходят единицы. Цена — 80 у.е.

Пращники мене приятно поразили. Юниты очень дешевые и поодиночке неэффективны. Но когда собирается толпа злых метателей камней — лучникам на стенах несдобровать.

А теперь самые прикольные боевые единицы жителя пустыни.

Метатели огня — цена им 100 монет, но они стоят того. Такие же медленные, как

и мечики, да и мрут быстро. Но стоит им дойти до города, они показывают себя во всей красе. На головы врага летит целая туча горшков с зажигательной смесью. Напали средневековы. Еще их можно ставить на стены при обороне крепости. Атакующим будет очень жорко.

Ассасины — арабский спецназ. Чем-то похожи на японских ниндзя. Мрут тоже очень



скоро, но до смерти успевают натворить бед. В их арсенале имеются крюки, с помощью которых ассасины забираются на стены. А там уже начинается настоящая резня. С их помощью можно перебить всех лучников на башнях. А главное то, что они могут открыть ворота и вступить в крепость своих солдат. Надо только так скоординировать действия, чтобы ваша армия оказалась возле ворот в тот момент, когда ассасины их открывают. Делать это надо потому, что защитники быстро справляются со шoka и бегут к воротам с целью замочить ваших подопечных.

Из тяжелой артиллерии у арабов присутствует **баллиста с зажигательными снарядами**.

В основном все арабские юниты направлены на уничтожение и поджигание материальных благ соперника, а не на открытую борьбу с ним. Их основное преимущество — неожиданность и количество.

Воды для тушения пожаров в пустыне не так много (а иногда и вообще нет), поэтому основной козырь воинов Аллаха — огонь. Используйте его разумно.

А что же могут противопоставить всему этому воины Христа? В первую очередь, качество. Подготовка крестоносцев на порядок выше. Их юниты сильнее и лучше защищены. Никогда особых изменений по сравнению с первой частью игры состав армии европейцев не претерпел. Все те же **английские лучники** с бонусом к дальности стрельбы, все те же **копейщики** для массовки. **Во-**



ины с булавами в компаниях почти не участвуют (за ненадобностью). **Арбалетчики** все также сильны и волят врагов с одного выстрела. Знакомые и любимые нами **мечники** и **всадники** надели поверх доспехов

белые накладки с красными крестами (не путать с санитариями).

А толстые и добродушные **монахи-воины** все также толсты и веселы, хотя по поводу дивеселья я нигде не видел.

Здания тоже претерпели изменения. Исчезло привычное для англичан теплая олошко и появилась солома и пальмовые листья на крыше. Все это отлично горит ☹. Стены и башни были перерисованы на уютный лад.

В связи с дефицитом дерева в арабских странах из построек исчез чastoкол. Теперь большой потребности в добычании дерева нет. Не знаю, хорошо это или плохо. Чastoкол был первым оборонительным сооружением на начальных этапах развития. Эквивалента ему дeвeлопeры не представили — их право. Зато теперь существует низкая каменная стена. Назначение не известно, но строить не советую. Уж очень она хрупкая. Добывали также и башен. Появилась ну очень высокая башня с хорошим обзором. В нее можно запихнуть всего трех лучников. Прибавилось еще немного новых зданий. Самое полезное из них — центр по вербовке наемников. Если денег у вас много, а военную промышленность развивать некогда, то этот центр для вас. Там за небольшую плату предлагают нанять арабских воинов. Нанимать могут как крестоносцы, так и воины Аллаха. Правда, мне не сове-



сем понятна система набора. Количество набираемых воинов должно соответствовать числу добровольцев из крестьян. Переумудрили разработчики.

Во всех остальных зданиях изменился только дизайн.

Самой большой проблемой в игре, помимо воды, является пища. Плодородных земель почти нет, и часто приходится кормиться от одного маленького оазиса, где реально расположить только несколько ферм. Благо есть базарчик, на котором по немалым ценам можно разжиться яблочками или хлебушком не первой свежести. К тому же базарчик доступен не во всех миссиях. Поэтому, чтобы заглушить урчание в животе у подданных, вам придется строить побольше церквей и пивных. Хорошая альтернатива пища.

Теперь поговорим о режимах игры. Нам предложили четыре кампании, которые охватывают период с XI по XIV века. Одна из них — за Саладин. Остальные три — против. Причем не всегда вам придется бороться против арабов. Хлопоты доставляют и ваши «верные» и жадные союзники, которые часто вступают в сговор с арабами ради наживы. Ничего сложного в первых двух кампаниях вы не встретите. Они больше похожи на

обучение. Там вам расскажут об особенностях новых юнитов и зданий. Зато оставшиеся две кампании можно назвать хордоорными. Понадобится ваше стратегическое мышление и опыт, приобретенный в предыдущих кампаниях, так как обучения в игре нет. Все премудрости познаются во время биты и осад.

Одиночные миссии построены очень интересно. Есть два варианта: стениерировать карту самому или играть последовательно на всех возможных картах. Причем во втором варианте возможностей великое множество. Можете играть сами с компом (у вас боль-



ше денег), либо два на два (денег поровну), либо один против двух копмов (денег больше у них) и т.д. Всего предлагается тридцать вариантов, есть возможность пропустить не понравившиеся вам расклады. Но всего три раза. Первый вариант прост, как пятачок. Выбираете карту, соперников, ставите количество денег у них и у вас — и вперед, отовоевать святую Землю.

Не забыли дeвeлопeры и любимых всеми фанатами игры **«Строитель крепости»**. Там вас никто трогать не будет. Копите ресурсы и стройте твердо по вашему усмотрению. Такой себе хозяин средневекового купечества. Тупо, но весело.

А в редакторе карт можете сотворить свои сценарии и кампании, если вам четырех предложенных мало. Он так прост, что даже ребенок может наовать нечто сногсшибательное.

Графика осталась на том же уровне, но это не столь важно. Геймплей настолько захватывает, что о всех недостатках просто забываешь.

Зато озвучка не подкачала. Средневековые арабские мелодии создают неповторимое ощущение реального участия в происходящих на экране событиях.

Завершение миссии доблестного рыцаря Дезертира и его счастливое возвращение в родные пенаты

Скинув с себя халат и тюрбан и подарив солику нищему (благородный ход со стороны Дезертира, ведь животное можно было загнать на базаре за хорошие деньги и удорно отметить успешное окончание миссии), доблестный рыцарь Дезертир потопал в лагерь крестоносцев. «Теперь и отметить не грех», — подумал он и тут же осуществил задуманное. А когда проспался, почел свой доклад к пославшим его. Пусть все узнают об этой игре. Пусть все окупится в этот мир. И я ручаюсь, что они не пожалятся.

Вы когда-нибудь убегали из концентрационного лагеря? Нет? Тогда у вас есть великолепный шанс попробовать себя в этом нелегком деле. Коротче говоря, беги, Лапа, беги.



Разработчик: Wide Games

Издатель: Codemasters

Жанр: stealth adventure

Системные требования:

✓ **минимальные:** P3-500, 128 Мб ОЗУ, 3D-ускоритель;

✓ **рекомендуемые:** P3-800, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видеокарта

Капитан американских ВВС Льюис Стоун всегда сложился среди своих сослуживцев крепкими нервами и стальной выдержкой. Множество вылетов на разведывательном самолете в тыл врага, постоянное ощущение опасности выработали в нем способность ни-



когда и ничему не удивляться и никого не бояться. Не удивился он и тогда, когда вместе с горящим самолетом очутился на земле в окружении доброжелательных солдат армии противника. Его задержание протекало в теплой и дружественной обстановке. Фрицев не смуглили и не вывели из себя даже неловкие выходы Льюиса Стоуна, его попытки намеренно доблестным сыном великой Германии на их умственную недоразвитость. Препровождение в места заключения в обществе немецких солдат прошло спокойно и напомнило ему прогулку с любимой девушкой по берегу Миссисипи. А по прибытии даже видошедшей виды Льюису пришлось, наконец-то, очень сильно удивиться. Немецкий концлагерь, которым их так страшно высшее командование ВВС, оказался не намного страшнее, чем его родная казарма. Рассказы о нечеловеческих пытках, применяемых к узникам, голоде и лишениях, групповых казнях в газовых камерах, проводившихся садистами в военной форме, оказались не более чем ловким ходом отдела пропаганды. Притивный, но слегка не выходящий команданте лагеря смерти разъяренный расписание, по которому Льюису Стоуну придется жить неопределенно долгий срок, и посветовал неукоиснительно его придерживаться.

После встречи со своими товарищами по несчастью, коих оказалось очень немного,

всего лишь двое, наш бравый капитан усомнился, как такие милые люди, в смысле немцы, могли развязать вторую мировую войну? Или это тоже пропагандистский трюк? По рассказам сокамерников, кормили их хорошо, два раза в сутки, и даже называли за то, что во время завтрака или ужина они не присутствовали в столовой. Регулярно каждый день проводилась физическая зарядка. Видать, немцы беспокоились о том, чтобы американские солдаты и впрямь сохранили свою спортивную форму. И самое главное — никакой физической работы. «Так куда же я попал?» — подумал Льюис. — Это фашистский концлагерь, или это лагерь бойскаутов? Или немцы решили заморить своих заключенных скукой и бездельем? И где же мой верный штурман Джей-Ди? Хоть бы повесть пришел... Про дальнейший ход событий история скромно умолчивает...

Я верю, что когда-то студенты в технических вузах будут изучать предмет «Теория создания компьютерных игр», а преподаватели на лекции, диктуя новую тему — «Первоклассно задуманную игру испортить мелочками нельзя», станут приводить в пример Prisoner of War, а студенты, естественно, с ними не согласятся. Но пока таких лекций еще никто не читает, а мы, в свою очередь, имеем только что вышедшую игру, и именно наше мнение о ней повлияет на высказывания будущих гейм-лекторов ☺.

Итак, встречайте дебютанта среди компаний-разработчиков игр — **Wide Games**. Именно Prisoner of War стал их первым продуктом, с которым они решили заявиться на рынок. **Codemasters**, неравнодушные к тематике второй мировой войны еще со вре-



мен Operation Flashpoint, выступили издателем сего творения. Что же представляет собой PoW?

Сразу хочу предупредить, что игра хорошая. Мне, например, она очень понравилась. И если Wide Games намерен продолжать в том же духе, то в ближайшем времени мы с вами сможем увидеть еще одного гиганта.

Но, как и у каждого проекта, даже у самого-самого, у него есть свои недостатки.

У многих, кто серьезно увлекается компьютерными играми, сложились по поводу PS/2 портов серьезные предубеждения, и я его полностью разделяю, так как отстойности некоторых не один раз испытал на собственной шкуре (клавиатуре, мышке, мониторе, системном блоке). Нужное подчеркнуть ☹. Да, их качество зачастую оставляет желать лучшего, а часть из них вообще является неиграбельным хламом. Но после GTA 3 появилась надежда, что эта традиция когда-нибудь канет в Лету. И PoW, а эта игра как раз



и создавалась, в первую очередь, для приставки, а потом уже для PC, продолжает эту тенденцию. Но в отличие от GTA 3, где приставочные пережитки просматриваются с трудом, в PoW они нагло лезут наружу.

Я всегда поражаюсь разработчикам, которые, переделывая игру в PC-формат или из-за лени, или еще по каким-то космическим причинам, не хотят приложить минимум усилий, чтобы она хотя бы издалека была похожа на игру для компьютера. Судите сами, в PoW настройки состоят только из увеличения-уменьшения громкости звука и музыки и чувствительности мышки. Вот и все! Забудьте о том, чтобы самостоятельно настроить под себя клавиши управления или графику. Все это до вас уже сделали — в 640 на 480 и никаких разговоров. Мы же с вами в консолях, не забывайте — свобода выбора весьма ограничена ☹. Так что над главным меню игры особо копировать не стоит — выберите пункт «Новая игра» и вперед — за Радину и Рузвельта ☺!

Действие разворачивается во время второй мировой войны. Перипетии сюжетной линии начинаются с того, что ваш самолет сбивают фашисты, и вы, капитан ВВС США Льюис Стоун, оказываетесь захваченным в плен. В принципе для жанра, заявленного разработчиками как *stealth adventure/action*, заявка неплохая. Немецкий концлагерь — это как раз то место, где можно провести массу именно stealth-миссий. Но как только вы туда попадете, и начнется игра — тут и приходит время удивляться. Чтобы посчитать сюжетные лапы разработчиков, не хватит пальцев обеих рук: Не попробуем упомянуть хотя бы о некоторых из просчетов. Во-первых, в первой части игры на весь концлагерь только три (три!) заключенных (проща, потом

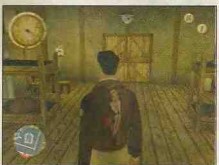
появится и четвертый), и это притом, что фашистской охраны как минимум человек пятнадцать. Столовая, где жарчатся» заключенные (кстати, два раза в день), больше напоминает какое-то французское кафе, где веселый повар в большом белом колпаке расположился за барной стойкой. При попытке



погуба добрые немецкие солдаты не стреляют на поражение, а только ранят вас — и в лазарете вас будет выжиживать симпатичная молоденькая медсестра.

Все это как-то не совсем ассоциируется с тем образом немецкого концлагеря, который был создан благодаря учебникам истории и экранам телевизора. Мой совет — не воспринимать антураж фашистского заключения всерьез, скорее всего, его серьезно не расценивают и сами господа разработчики. PoW не претендует на звание симулятора эка, это авантюра, декорациями к которой выступили немецкие концлагеря. Хорошо это или плохо — решать вам.

Но даже если реалистичности в игре мало, то атмосферности сколько угодно. Вот такой парадокс. Вам придется общаться с по-настоящему живыми людьми. Но лагерь, конечно, останется таким, каким его видят разработчики из Wide Games, в нем четко соблюдаются установленный распорядок, он продолжает жить своей жизнью. В общем, PoW можно даже поставить в пример реальным советским играм. По ходу игры вам придется сотрудничая с неким английским полковником Хордлингом похитить чертежи немецкой экспериментальной ракеты, разрушить массу захватнических планов, а кроме этого, еще и преподнести злодеям множество мелких пакостей.



Так, с сюжетом, кажется, все понятно. Теперь пора перейти к геймплею или, точнее, выяснить, в чем же заключается сама игра? Честно говоря, из заявленных разработчиками stealth action/adventure элемента action я не заметил. Представить себя Терминатором и расстрелять всех ненавистных фрицев, пронесая над горами своих и чужих

трупов с победным криком и дымящимся «шмайсером», вам даже при всем желании не удастся. Зато stealth и adventure — это пожалуйста. Игровой процесс PoW в основном состоит из того, что вы шатаетесь по лагерю, любуетесь красивыми пейзажами, обнесенными колючей проволокой, общаетесь со своими товарищами по несчастью и получаете от них задания. Кстати, некоторые назвать товарищами можно лишь с большой натяжкой, так как помогают вам бескорыстно они наотрез отказываются. Взамен полученных от них полезных в лагерьном быту предметов или сведений они требуют местные «денежки»: виски, сигары, шоколад и т.д. Лично у меня с «валютой» особых проблем не было. Найти ее можно практически везде: от больницы и столовой до административного корпуса, где вам тоже придется побывать, несмотря на все ограничения.

В основном миссии в игре состоят из заданий типа «пробраться», «украсть» и т.д. У каждого охранника есть своя зона видимости, попав в которую, вас могут обнаружить и схватить. В нехелом труде проникливого узника вам будут помогать кой-какие предметы, назвать их оружием у меня язык не поворачивается. Во-первых, это гуталин, намозавшись которым, вы уменьшаете возможность быть замеченным; камешки, бросая их,



можно отвлекать внимание охранников; мини-телескоп служит для наблюдения за фашистами на смотровых вышках; лам (старый, добрый лам) поможет вскрыть закрытую дверь; фашистская форма позволяет передвигаться по лагерю без риска быть ошаченным; и наконец, различные ключи, крохи и т.д. Резюмируя, можно сказать, что геймплей во многом похож на знаменитый Thief, только в несколько облегченном варианте. Меньше подручных средств, меньше вариантов прохождения миссий — такой себе Thief-light. Воровской азарт, типа «замечать — не замечать», «успех — не успех», постоянно подстегивают игрока, заставляя вновь и вновь переигрывать миссию в надежде уж на этот раз точно не натолкнуться на вражеский патруль. Управление в PoW далеко от того, что мы привыкли видеть в TPS, оно мне почему-то напомнило управление в безымянной «Готике». Новичкам, такое же неудобное. Как и в недавнем PS/2-norte The Thing, в PoW отсутствует прыжок, в режиме от третьего лица — freelook, а при включенном режиме от первого лица, хоть и обзор больше, и freelook есть, но нельзя перемещаться. С моей точки зрения, для PC-игр это просто дикость.

Но ко всем этим недостаткам быстро привыкаешь и потом просто не обраща-

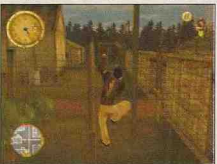
ешь на них внимания. И правильно — обращать его нужно на графику. Она, хоть и не дотягивает до стандартов, созданных современными монстрами визуальных эффектов, такими как Unreal Tournament 2003 и NOLF 2, но все-таки очень даже неплохо смотрится и вносит свой существенный вклад в поддержание общей атмосферы игры. Смена дня и ночи реализована очень удачно. Внутреннее устройство барока не дает забыть о том, что вы не на курорте. Также разработчики из Wide Games



не поленились и атрисовали для каждого узника свое лицо, так что найти кого-то в общей массе не составит особого труда. Но в отличие от заключенных, немецкие солдаты похожи друг на друга, как оловянные солдатки. Звуковое и музыкальное сопровождение не подводит, а лишь подчеркивают общий колорит игры.

Еще пару теплых слов можно сказать об искусственном интеллекте как фашистов, так и ваших сокамерников. Если последним проявлять его особо негде: пропнулся, поел, поспал и так изо дня в день, то охранники ревностно исполняют свои обязанности, всегда адекватно реагируют на несанкционированные действия главного героя и обмануть их бывает иногда очень трудно.

Вот, кажется, и пришло время, взвесив все «за» и «против», решить, чем все-таки является для геймера PoW? Игра у Wide Games, несомненно, получилась. Очень колоритная и своеобразная. И даже если



можно провести некоторые параллели с Thief и Commandos, то PoW ни в коем случае нельзя назвать кланом одной из них. Несмотря на все свои предыдущие неконтролируемые словоизлияния по поводу непредуманного сюжета и неудобного управления, я все-таки рекомендую вам поиграть в PoW. Все недостатки полностью компенсирует очень качественный геймплей. Так что добро пожаловать в фашистские застенки.

Грязные игры? Грязные танцы? Грязные гонки! Сейчас наш агент отмоется и расскажет вам про эти свинские гонки. Если ему, конечно, удастся отмыться и он сможет после этого разговаривать.

RIP.MANI.AK



Мое пробуждение в то утро нельзя было назвать спокойным. Первым, что я увидел, разлепив веки, было опрокидывающееся на меня ведро жидкой грязи. Быстро закрыв глаза, я принялся повторять про себя, что ведро мне только снится, и сейчас я проснусь по-настоящему. Мне уже почти удалось убедить себя в этом, но уже через миг грязь доказала, что она очень даже настоящая. Отплывавшая, я вскочил, чтобы отомстить обидчику, но резкий удар прикладом по темечку уложил меня назад, погрузив в тяжкие раздумья о тщете всего сущего.



Когда я, наконец, оклемался, то увидел склонившихся надо мной Кертиса и Ранда. Что-то записывал в блокнот, а Ранд заглядывал ему через плечо. На прикованной тумбочке стояло злосчастное ведро и АК-47. Через некоторое время шеф взял со стола АК и со словами «Реакция на грязь положительная, он подойдет» попытался повторить опыт с прикладом. К счастью, я уже восстановил свои двигательные способности, поэтому успел увернуться.

— О, ты уже очухался? — Док был немного удивлен. — Странно, после удара шефа обычно так быстро не встают. Что ж, тогда ты тем более подходящий!

— Куда подожму? Зачем подожму?

— В Игрограде новое здание открылось, — вскричал Ранд. — Квартал гонкок по грязи, строители **RatBag** и **Infogrames**. Называется **Dirt Track Racing 2**. Вот туда ты и подходишь!

— Но почему я?

— К грязи ты уже привык. Испачкаться те-

бе тоже не грозит, — Шеф безразлично меня оглядел. — Так что лучшей кандидатуры нам не найти. Вот, держи шлем, вперед!

Что ж, спорить я не стал, тем более что на их стороне был такой весомый аргумент как «Калаш». Молча напялив шлем, я активировал телепортатор.

Свинские гонки

Когда-то давным-давно, гуляя пешком под стопали, я мечтал стать гонщиком. Да и кто не мечтал? Каждому хотелось нестись на сверхзвуковых скоростях, с легкостью обходя соперников, купаться в шампанском и прочих выделениях славы. Но самый максимум, на который я мог рассчитывать, состоял в нарезке кругов на младших братьях гоночных болидов — кортах. Ну, разумеется, можно было погонять на виртуальных машинах, сидя за клавиатурой, но речь пока не об этом. Так вот, некоторые люди, довольные нездешними на своей карте, бросали это занятие. Некоторые вырывались в большой спорт и теперь украшают собой внутренности Формулы-1. Но оставались еще и такие люди, которым в большой спорт не допускали, но которым очень хотелось доказать, что они самые быстрые в мире. Именно представители этой прослойки общества и начали придумывать разнообразные виды соревнований, устраивая собственные чемпионаты по свежесприндужным видам гонкок. Так возникли гонки по болотам, по бездорожью, по воде и проч.

Вот про один из видов этих экзотических соревнований и пойдет сегодня речь. Приветствуйте — перед вами сиквел старого доброго DTR, в свое время устроившего небольшой фурорчик. Не скажу, что игрушка была слишком крутой и знаменитой, но определенным спросом пользовалась. В основном благодаря прекрасной на то время графике и некоторым особенностям геймплея. Ну что, вспомнил? А теперь все дружно забываем! Пришла вторая часть!

Ключ на старт

Итак, перед нами гоночный симулятор. А что обычно свойственно этому жанру игр?

Правильно — наличие средств передвижения и трасс, по которым они будут ездить. Успокойтесь, и то и другое здесь присутствует в полной мере.

Трассы особой замысловатостью не блещут. Чаще всего они представляют собой замкнутый овал, чуть реже встречаются треки, по форме напоминающие треугольник. А треки в виде восьмерки — вообще дефицит, их всего два. И непонятно, зачем при таком «краснообразии» трасс их надо было лепить целых 14 штук. Но ради справедливости обязан заметить, что треки весьма отличаются друг от друга оформлением. Гонки проводятся и днем, и ночью. Но стоянок автомобилей, среди лесов, полей и т.д.

Длина трасс колеблется от 3/8 до 1/2 мили, вследствие чего круг проезжается секунд за двадцать. Другой вопрос, что этих самых кругов может быть вплоть до 100! штук, так что о скорости гонки можно не беспокоиться. С другой стороны, в течение полуночи кататься по одной и той же местности несколько надоедает.

Такая вот неоднозначность с трассами получилась. Приходится искать золотую се-



редину, чтоб и покатайся вволю, и процесс езды чтоб не успел надоесть. А ведь плюс к тому, для каждой трассы можно настроить степень ее влажности. Если по сухой дороге машины ездят практически как по асфальту, то на мокрой их начинает так заносить, что вылет на обочину случается с потрясающей периодичностью. А вылетать очень не хочется, ведь это заберет уйма дра-

$E=mc^2$

гоценных секунд на восстановление скорости. К счастью, иногда положение спасает невысокая ограда, но при ударе о нее весьма велик шанс перевернуться вверх колесами, что в этой игре означает мгновенную дисквалификацию.

Еще очень важно не срывать. При малейшей попытке проехать по внутреннему га-



зону вас заставят ехать лишний круг. Учитите это, любители халвы.

Вот, собственно, и все, что можно сказать о трассе. Теперь переходим к второму пункту — **автомобили**. Разумеется, покатались на болидах Формулы-1 по грязи нам никто не даст. Но что самое интересное, джипов нам тоже не дадут. И даже нормальных спортивных автомобилей не ждите — кататься нам предстоит на раздолбайках, по которым давно плачут пункты приема металлолома. Но несмотря на подозрительный внешний вид, скорость они выдают весьма неплохую (видать, над ними еще некоторое время колдовали техники-любители).

Машин здесь существует приличное количество — 15 штук. При этом они делятся на три класса (в каждом пять моделей, к каждой из которых прилагается по пять видов расцветки).

Pro-Stock — самые маломощные и низкоскоростные тарантасы (134 км/ч — предел для большинства из них). Дорогу держат плохо, заносит их сильнее остальных, но на первых порах выжить не приходится.

Late model — уже лучше. Это хоть внешне напоминают гоночную машину. Ездят быстрее, заносит их меньше и все такое. Промежуточное звено между предыдущим и следующим классом.

Concept modified — самые новороченные раздолбайки. Своим видом вызывают смутные ассоциации с зухельскими модами и есть подозрения, что собиравшие их вручнику из деталей разных машин. Хотя кто их знает, в Америке такие автомобили и впрямь выпускают. Короче, самые быстрые, самые лучшие, самое сильное звено!

Казалось бы, выбор однозначен — Concept Modified forever! Но не все так просто.

Режимы и подробности

В игре имеется два режима заездов. В режиме игры **быстрая гонка** вам доступны любая трасса и любое из средств передвижения. Но соревноваться вы всегда будете с машинами того же класса, что и ваша. Указываете трассу, сложность дороги, количество кругов и соперников — и вперед.

А вот в **карьере** все немного сложнее. В самом начале вам дается 1800 бакоз-

дов, на которые вы вправе купить себе все что угодно, но лично я бы посоветовал для начала купить машину. Тарантас первого класса обойдется всего в тысячу зеленых президентов, а вот второй стоит уже 15 тысяч тех же президентов. А про третий вообще молчу... Так что не спешите ругаться на дисбаланс — все учтено могучим разумом.

Но вот тут возникает вопрос о том, как эти деньги в карьере заработать. Да очень просто: выбираем серию звездочек и едем. Приедем первыми — получим много денег и привлечем внимание богатых спонсоров, которые с радостью украсят ваш бампер своим логотипом. Приедем последними — получим большую фигу, или даже две. К сожалению, даже за большое количество фигов никто ничего не продаст, поэтому приходится звезды выигрывать. Перед каждым очередным событием вам предлагается пройти квалификацию, потренироваться на пустой трассе или просто пропустить событие. Кстати, тренироваться на пустых треках можно и в свободное время, но уже за деньги.

Выиграв несколько серий или получив спонсорскую гупмошью, можно немного раскошелиться на **апгрейд** железного коня. Улучшать можно все: от тормозов до шин, так что денег слишком много у вас не будет. Ну, а как только будет, то сразу встанет вопрос о продаже старого и покупке нового автомобиля. И еще, не бойтесь апгрейтить свой старый тарантас — все дене-



ги, вложенные в него при улучшении, повысят его продажную стоимость.

Но покупка новых деталей еще не главное. Свою машину можно **от-ка-либ-ро-вать**, причем совершенно бесплатно. Делается это в отдельной менюшке, где можно настроить себе колеса, подвеску, распределение веса и максимальную мощность двигателя. По умолчанию все это стоит на «среднячке», но при наличии желания в настройках стоит покопаться. А при наличии везения вам удастся добиться определенных результатов. Мне, например, удалось так отрегулировать угол поворота колес своего любимого Stanger'a, что он не нуждался в руле, а проезжал всю трассу с захватом газом. К сожалению, настройки эти действуют лишь для одного трека — ведь у остальных совершенно другие углы поворотов. А к трассам-восмеркам этот подход вообще неприменим — там нужно поворачивать в обе стороны. Словом, что не обделен творческими способностями, милости просим ковыряться под капотом. Главное — не напороться, а то тарантас может и вовсе с места не двинуться.

Ну вот, перешли к самому интересному — к физике. Никогда, ни на секунду не забывайте о том, что гонка проходит на дорогах, до краев наполненных жидкой грязью. Машину постоянно заносит, кидает из стороны в сторону. Малейшее столкновение двух машин может в мгновение ока создать завал из других автомобилей. Ведь при ударе машина отскакивает и скользит, скользит, скользит... Го-



товьтесь также и к пробуксовкам на месте, и к колым гонки, летящим из-под колес соперников прямо на стекло вашего шлема (на этих раздолбайках даже лобового стекла нет). К сожалению, разработчики не предусмотрели возможность его протирать, так что есть реальная угроза прокатиться вслепую под покрытым в три слоя грязью шлемом. Машину можно реально повредить. У меня уже неоднократно чихал двигатель и заклинивало колесо, что сводило на нет все шансы на победу. А самое противное, что в режиме «карьеры» все повреждения придется устранять, причем за большие деньги. Ну, а если какая-то часть автомобиля выйдет из строя окончательно, то вас просто дисквалифицируют. Поэтому старайтесь поменьше врезаться.

Гряззokino — пуп Земли

Что ж, осталось лишь сказать пару слов о графике. Она приличная. Не фонтан, но сойдет. Конечно, по сравнению с Ниддими Слэдов она однозначно уходит в минус, но по-моему, для гряззевых гонок большего и не надо. Разрешение — до 1280x1024, поддержка мультисегментов, триплексных фильтров, 32-битных текстур. Все на уровне, все хорошо, что и не отлично. Вот только зрители, как всегда, представлены в виде плоских мишень для виртуального тира. Мелочь, а неприятно.

Звуки в игре на том же уровне — нормально. Машины, бороздящие просторы грязи, звучат именно как машины, едущие по грязи. И добавить тут нечего. А вот музыка... Вот что мне реально понравилось, так это музыка в меню. Ей-богу, качая себе на диск и буду слушать, печатая отчеты. Ненавязчивая, простая и душевная. То что надо!

Эпилог. Рассказано со слов неизвестного

К заданию D3BP шел некто. Толстый слой земли покрывал его тело, как толстый-толстый слой шакалода покрывает Марс. В одной руке он нес ведро с коричневой субстанцией, а в другой — аккуротно, боясь запачкать бампер от Stanger'a, исписанный мелким почерком. Да-а, в квартале гонок до сих пор наблюдались перебои с чистой бумагой...

А в здании Музея появился новый экспонат. Многие не могут разобраться, что это именно такое, поэтому им потребуется помощь квалифицированного экскурсовода.

Злой



Жанр: симулятор жизни вангера
Разработчик: K-D Lab
Издатель: у нас — «Бука»; у них — Interactive magic

Системные требования: Pentium 200, 32 Мб ОЗУ, 1 Мб SVGA, 4x CD-ROM

Наш бюс самый главный, остальные — пыль...

Двадцать восьмого июня 1998 года в 15 часов 18 минут 6 секунд Вангеры увидели мир.



Надо сказать, фирма K-D Lab не совсем обычный разработчик — они делают игры не только для заработка, они не могут просто купить движок, наделить уровней, разразжировать и потом отдыхать, собирая деньги за продукт, который забывается через двадцать минут после прохождения. По их играм видно, что люди думали над сюжетом, дизайном и концепцией. Но самое главное — их проекты непохожи на другие. Они не вписываются в рамки жанров, живут как бы в четырех измерениях. А это огромный риск, ведь в игровом мире сейчас сложилась неприятная ситуация, когда игру, которая не вписывается в стандарты, большинство воспринимает враждебно. Вспомните *Battlezone*, *Dominant species*, *Evolution*.... Кто сейчас о них помнит, кроме редких ценителей? Зато каждому ребенку известны слова «StarCraft», «Quake» и «Counter-Strike» — именно потому, что эти игры являются классическими представителями своих жанров. Они — рулеж, лучше них нет ничего, по ним устраивают чемпионаты...

Но мы отвлеклись. Итак, как и следовало ожидать, игра не стала популярной по причине незаурядности, но и не провалилась — как оказалось, по той же причине. Вангеры — игра уникальная. До них не выходило ничего подобного и после них вряд ли выйдет. Все попытки определить их жанр были неудачными: «аркадные гонки с квестовыми элементами», «гонимый экшен с элементами РПГ», «комес квеста и РПГ» и т.д. В действительности жанр этой игры можно обозначить одним словом — Вангеры. В его единственном представителе вы действительно найдете и гонки со стрельбой, и квесты, и параметры, которые нужно прокачивать, и сюжет, которому можно следовать. Эта игра — целый слиток из графики, звука, музыки, сюжета, геймплея и той неуловимой и эфемерной субстанции, которую мы называем «стиль». Разложить игру по частям и рассказать об отдельных составляющих очень сложно по причине их полной интеграции — графика цепляется за звук, который на фоне музыки просто великолепен, а сюжет столь гармонично вписан в геймплей, что даже не верится, что такой коммерческий



продукт существует... Программный код является собой сложнейший механизм, где каждая шестеренка на своем месте.

Удачи, вангер. Привези мне кузовков...

Описывать игровой процесс сложно и не особенно интересно — все это нужно увидеть, самому почувствовать все его нюансы

и тонкости. Запустив Игру из любопытства, просто посмотреть, вы рискуете просидеть за компьютером часов восемнадцать. Начать иг-



рать в нее после, скажем, *Morrowind* — все равно, что начать читать Терри Пратчетта после Ника Перумова. Игра столь стремительно и разнообразно, что уровень адреналина у вас будет постоянно выше нормы.

Вы играете роль вангера — охотника, торговца и наемника. Путешествуете по *Потерянной цепи Миров*. Передвигаетесь на мехосе между ескейвами, выполняете тобукски, которые выдают советники, приторговываете нимбосом да флегмой — в общем, как видите, ничего особенного.

Одной из ярчайших сторон игры является спленг — персонажи общаются на своем собственном диалогичном наречии. Я знаю только один продукт, в котором используется этот прием, правда, он относится к несколько иному направлению искусства — фильм «Кин-дза-дза» с его гравациолами, пепелацими и ецепалами, в свое время вызвавший множество приятных эмоций. Здесь примерно то же самое, но в десятикратном увеличении. Вы поймете, а чем я, когда сами окажетесь на поверхности с нимбосом в зубах и приказом ехать в Инкубатор — ведь остальные вангеры уже давно участвуют в эпирекции, а вы как последний раффа не знаете, что делать.

Сидеть в эскейве очень уютно и спокойно. Болтаете с советником. Раздумываете над тем, какую примочку нацепить на новый мехос и какой товар везти следующим. В это время

на огромной высоте над вами происходят события, узнаю о которых, вы, скорее всего, предположили бы задержаться в своем убежище еще на часок, другой. Людям, привыкшим отыгрывать добрых паладинов, вход сюда закрыт. Абсолютно нормальным желанием каждого встречного будет убить вас поскорее, то же



намерение должно появиться у вас. Естественный отбор, что поделать, — победит сильнейший. А пока ваш хлипкий мехос с жалкой пушкой на борту вызывает пристальное внимание коллег. К вам начинают подтягиваться народ — поверьте, не для того, чтобы обсудить рост цен на нимбос... Приходится учиться ездить, уворачиваться, прыгать через канавы, таиться в них. В общем, полный спектр переживания и ощущений. Когда же вы войдете и неправдами подколите бибос на новых мелих, перед вами станет вопрос — скорость или мощь? В общем, спокоествия вам не видать, как своей селезенки.

Твой нимбос никогда не оживет

Когда меня в первый раз выкинули на поверхность Форсгала, я от изумления выключил комп и пошел медитировать. Вернулся к Игре часом через четыре. Ни один скриншот не передаст великолепия поверхности миров — все движется, булькает, взрывается и возрождается вновь. «Вангеры» используют движок, аналогов которому нет нигде — потрясающая комбинация воксельной и полигональной графики смотрится столь психоделично, что вы будете запускать Игру хотя бы просто для эстетического наслаждения. Самое приятное свойство движка — возможность изменять и разрушать ландшафт в реальном времени. Нет ничего приятнее, возвращаясь из того же Ин-



кубатора на Путиш по своим следам, наткнувшись на разрушенный вагон же мот. Здесь вы можете вполне удовлетворить все свои деструктивные наклонности.

Музыка способствует погружению настолько, насколько музыка вообще может чему-либо способствовать. Девять треков, идущих на

диске с игрой, столь же мало поддаются стилевой классификации, к тому же обладают странным свойством не приедаться — вы можете часами слушать одну композицию, колеся по какому-то миру, и она не надоедет. Более того, скорее всего, она не надоедет вам и после выхода из игры, когда будет звучать у вас в голове. Музыка, кстати, пользовалась такой популярностью, что ее выложили на сайте Вангеров в .mp3, дабы все желающие могли приобщиться к прекрасному.

Ты вне любого банча, бибос пожиратель

Вам знакомо чувство одиночества в игровом мире? Когда во время игры ощущаешь, что в этом мире жив ты один, а все остальное крутится вокруг тебя. Стоит тебе остановиться — вместе с тобой замрет все. Эта проблема присуща многим играм и знакомо большинству геймеров, привыкших использовать игру только для развлечения — ну как же, герой, избранный, спаситель мира, кто, как не я, способен на такое. Я — центр этого мира, и это закон. Однако же есть люди, для которых мира есть способ уйти от проблем реального мира и пожить в виртуальном — им-то ведь не очень приятно там, где кроме них, по большому счету, нет ни одной живой души... Если вы относитесь к этому типу, то Вангеры



вам просто необходимы. Вот где напрочь отсутствует пресловутое чувство одиночества. Мир здесь действительно живет своей жизнью, и это не красивая фраза для надписи на коробке с игрой, а правда...

Мир игры обладает удивительной притягательностью. Один раз потружившись, вы захотите остаться в нем надолго, если не навсегда. В этом мире до вас никому нет дела. Вы, можно сказать, NPC для всех остальных. Советники воспринимали вас как очередного наемника, другие вангеры — как конкурента. Ваш вангер погиб? Ну и что? Есть еще десятки таких же, управляемых искусственным интеллектом. Они продолжают свои дела, и о вас даже не вспомнят. Имеет место навязчивое ощущение, что мир продолжает жить и после выключения игры. Насколько мне известно, чем-то похожим известна Elite. Но к сожалению, сейчас мало кто воспримет ее как нечто игровое — годы морального старения сделали свое черное дело. Можно сказать, что для нашего поколения она уже мертва. А Вангеры живы и прекрасно себя чувствуют. Авторы не ставили перед собой задачу соорудить очередную развлекательную машинку — они сделали маленькую модель мира, которая работает независимо от вас. Недаром игроку поначалу отводится лишь место наблюдателя. И вы будете

наблюдать за ним, восхищаться его красотой, исследовать каждый клочок его поверхности и изо всех сил оттягивать момент, когда этому великолепию суждено будет завершиться. Когда же этот момент наступит, первое, что вы сделаете — запустите все заново, чтобы снова почувствовать себя песчинкой в океане.

Кстати, на западе «Вангеры» не прижились. Некоторые связывают это с плохой раскруткой проекта, который там издавала компания Interactive Magick (у нас, кстати, изда-



тель «Бука» со своей задачей справился прекрасно), но истинная причина кроется в общении специфических терминов и понятий, которые практически невозможно адекватно перевести на английский. Они попросту утрируют свое обаяние. Попробуйте найти в английском языке аналоги слов «кузовок» или «чесалка», которые звучали бы так же мило и приятно. Плюс ко всему, скопилось специфический западный менталитет — у них несколько иные пристрастия к играм. Вы видели рейтинги продаж, где The Sims и вереница add-on'ов к нему делят первые места с Гарри Поттером. Ну какие им Вангеры? Один из приятных моментов — игра не портировалась на консоли. Никогда владелец Play Station не заснет дрожжащими руками в привод своего вилка этого диска. Вангеры — это наше и только наше.

Вози кусты и героин, а то останешься рабом

Многие люди постоянно находятся в поиске лучшей игры, игры, которая для них станет чуть ли не родным домом. И покаже, знакомство с «Вангерами» для многих из них может означать конец скитаний. О недостатках игры говорить сложно — когда критерии неопределенны, то одним кажется недостатком, для других является достоинством. Продукт настолько цельный и совершенный, что даже разговоры о продолжении неуместны. Конечно, удовольствие это явно не для всех. Многие не поймут и пролетят мимо — такова плата за гениальность и за практически полное отсутствие багов. Феллини ведь тоже не каждый смотрит, но все знают, кто это. Вангеры — живая классика, она лежит вне потока сиквелов и приквелов, захлестнувших индустрию. «Элит, шведвер» — эти слова в последнее время стали штампами, которые летят куда угодно. Дело вовсе не в этом. Если вы не играли в нее, то вы потеряли больше чем приятные впечатления. Вы потеряли кусочек души, оставшийся неразгаданным. Этот диск — окошко в другой мир, не всем понятный, но такой притягательный. Великие игры выходят раз в десятилетие. Вангеры выходят раз в жизни.

Соревнования на нашем Стадионе подходят к концу. Читайте отчет нашего корреспондента и будьте в курсе последних событий киберспортивной индустрии.

Дмитрий АМПИЛОВ

Новый Кубок для Украины

WORLD CYBER GAMES

М-дя! Ну и что здесь говорить? WCG, как ни крути, вышел на слому. Для России — уж точно. В пору кричать: ой да россияне, ой да киберспортсмены! Не



облажались и наши. Пусть результаты и не фонтан, но с прошлогодними все равно не сравнить. Те, если кто не знает, были хуже. Значительно. Итак, Nirvana вошел в топ 16, Chip — в восьмерку. А сборная по Quake 3 в составе Chip и Terminator 2x2 взяли первую в истории украинской команды медаль, крофтер. Неплохой результат показали и представители еще одной постсоветской страны — казахи. В общем зачете они нас, кстати, опередили.

Сразу хочу заметить, что сдается этот номер буквально через пару дней после окончания WCG, наша делегация достигнет родных пенатов приблизительно в тот момент, когда очередной МК будет кропотливо вычитываться и верстаться. Так что всю демагогию и описание игровой недели World Cyber Games 2002,



скрепя сердце, придется отложить до следующего номера. Пока же представляем вашему вниманию все результаты, а также два мини-интервью. Во-первых, с Doohyung «TNP_A» Kim, «золотым»

призером первых World Cyber Games и «серебряным» — вторых, взятое у него корреспондентами worldcybergames.org до соревнований. Во-вторых, с Юрием «vp:TerminatorR» Сикорским, одним из обладателей первой украинской бронзы, с которым нам удалось поговорить сразу же после прилета его на родину.

Юрий «vp:TerminatorR» Сикорский

МК: Поздравляю тебя, чемпион, с первой медалью для Украины! Сложно было играть?

TerminatorR: Вообще, 2x2 мы играли довольно слаженно. Я командовал куда идти, что делать. А Chip стреляет хорошо, так что получалось нормально. Правда, когда играли против России, случилось, что где-то начали паниковать, — игра вышла неуверенной. Но вообще, был бы double elimination — заняли бы второе место, все остальные играли намного хуже, чем мы.

МК: Появлялась информация о том, что 2x2 будут играть Soul с Chip'ом, но потом вместе с Chip'ом играть сел все-таки ты. Кто решал, в каком составе выступит команда?

Страна	Золото	Серебро	Бронза	Приз
Russia	3	0	0	62,750\$
Korea	3	2	0	62,000\$
Germany	2	0	3	39,750\$
Canada	1	1	0	22,000\$
Japan	1	0	0	20,000\$
United Kingdom	0	2	0	15,000\$
Netherlands	0	0	1	12,000\$
Taiwan	1	1	0	12,000\$
Spain	0	2	0	11,000\$
USA	0	0	1	9,500\$
France	0	0	0	9,250\$
China	0	0	1	9,000\$
Poland	0	0	1	5,000\$
New Zealand	0	0	1	5,000\$
Czech Republic	0	0	0	3,000\$
Kazakhstan	0	1	0	3,000\$
Ukraine	0	0	1	2,750\$
HongKong	0	0	0	2,750\$
Australia	0	0	1	1,750\$
Italy	0	0	1	1,000\$
South Africa	0	0	0	1,000\$
Portugal	0	0	0	1,000\$
Austria	0	0	0	1,000\$

TerminatorR: Просто они — старые тиммейты, а когда за день до турнира мы,



меняясь друг с другом, сели играть 2x2, то вышло так, что против англичан Dreg'a и Sidney'a лучше всего сыграли мы с Chip'ом.



Мик: Координировал вас кто-то?
TerminatorR: Да нет, я говорил куда идти, мы «считали» то, что нужно. С «рей-лериами» держали «рейл», с остальными — «шфот» и «армор». Заходили на «квад». В общем, действовали очень «стратегично» ©.



Мик: А чего с Dreg'ом так нехорошо получилось? (Именно это поражение, в итоге, и стало решающим фактором невыхода Юры в 16 лучших).



TerminatorR: Просто a3tourney2 — самая моя худшая карта, никогда в жизни ее не играл. А тут «рандомно» полу-

чилося так, что именно она мне и попала. Первая игра: нормально не «разыгрался», «шфот» — пошел вообще — 11% где-то был. Я сыграл приблизительно на 20 процентов своих возможностей. Перенервничал сильно, много раз падал в лаву. Нефорт и нелюбимая карта. Так получилось, в общем ©.

Doohyung «TNP_A_kr» Kim

WCG: Как тебе, прошлогоднему чемпиону, пришлось в этот раз?

TNP_A_kr: Ну, в прошлом году оказалось намного проще сконцентрироваться на играх, ведь я был никем. Все было ново для меня, многого я не ожидал. Однако после того, как я выиграл прошлогодний турнир, люди стали ожидать от моей игры большего в этом году, и это стало для меня настоящим бременем. Однако я верю, что справлюсь с этим.

WCG: Популярность FIFA'ы возросла сразу же после начала недавнего футбольного бума — Чемпионата Мира. Как



думаешь, что настолько сильно притягивает людей к игре?

TNP_A_kr: Прежде всего, хотел бы выделить улучшенный AI игры. Создатели FIFA'ы год от года прикладывали множество усилий, исправляя найденные ошибки и улучшая игру. Другая причина — очень дружелюбный интерфейс, с которым запросто освоится даже новички.

WCG: Каков секрет вашего превосходства над остальными?

TNP_A_kr: Во-первых, должно быть понимание игры. Как и в любых других играх, нужно очень хорошо прочувствовать «игровую механику» и тренироваться до тех пор, пока не сможешь контролировать игру целиком и полностью.

WCG: Как себя чувствовал, выиграв соревнования?

TNP_A_kr: В прошлом году из-за технических проблем я переигрывал матч с Di Dio. Хотя я в конечном итоге и выиграл, не могу сказать, что полностью удовлетворен результатом. В этом году я хочу абсолютную и решительную победу. Я прило-

жу все усилия, чтобы так и произошло (не произошло, всего второе место — прим. автора).

WCG: Сколько времени уходит у тебя на тренировки?

TNP_A_kr: Около 10-11 часов. Скорее, даже можно сказать, что футбольному полю я посвящаю все свое время, кроме того, в которое я сплю

© WorldCyberGames.org

P.S. Фотографии предоставлены cyberfight.ru и worldcybergames.org

World Cyber Games, финал

Quake 3

1 место — uNkind_ru (\$20.000)

2 место — Akiles_spa (\$10.000)

3 место — Socrates_us (\$5.000)

Counter-Strike

1 место — M19_ru (\$40.000)

2 место — Nerve_can (\$20.000)

3 место — Mouz_ger (\$10.000)

Unreal Tournament

1 место — GitzZr_ger (\$20.000)

2 место — Shaggy_eng (\$10.000)

3 место — Evenflow_nz (\$5.000)

Age of Empires 2

1 место — Hoken_jp (\$20.000)

2 место — lamKen_tw (\$10.000)

3 место — RIP_Dreams_hol (\$5.000)

Fifa 2002

1 место — ghanggi71_kr (\$20.000)

2 место — TNP_A_kr (\$10.000)

3 место — Stefan_ger (\$5.000)

Starcraft

1 место — SlayerS_BoxerR_kr (\$20.000)

2 место — Yellow_kr (\$10.000)

3 место — Blackman_pl (\$5.000)

Quake 3 (Кубок наций)

1 место — Россия (Cooler, Death)

2 место — Испания (Akiles, Logan)

3 место — Украина (Chip, TerminatorR)

Unreal Tournament (Кубок континентов)

1 место — Ewpona (shuukGitzZr_ger, Ji[Falcon])

2 место — Ewpona (ViRu, [H]Neuro)

3 место — Ewpona (34s.Askold, Lauke)

StarCraft (Кубок наций)

1 место — Корея (storsin, EsSay)

2 место — Казахстан ([DSS]_san, Adolf[RA])

3 место — Китай (CPHK, Leona)

FIFA 2002 (Кубок наций)

1 место — Германия (zero, gamernol)

2 место — Англия (raomian, fifaopostle)

3 место — Италия (champion, asmo)

Age of Empires 2 (Кубок наций)

1 место — Тайвань (lamKen_tw, lamKmKm_tw)

2 место — Гон-Конг (Chun_yu_hk, Coconut_hk)

3 место — Германия ([pG]Fire_de, [pG]MuSe_de)

Компьютер	гггг	г.г	мм
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе IBM PC/XT			
Самсон100/28/28/12/4Mb/320/2/AS	1990	188	0
Самсон100/33/33/24/2/22Mb/8/AS	1990	368	0
Компьютеры на базе Intel 386			
PIV 1700/24600/40/2700/32/44Mb	2750	527	0
PIV 1700/3300/40/2700/32/44Mb	4700	1468	0
Компьютеры на базе Intel 486			
Intel486/123/2700/32/2700/32/44Mb	1997	366	0
Intel486/120/3200/32/2700/32/44Mb/AT/3	2840	368	0
Intel486/160/3400/40/2700/32/44Mb	2499	450	0
Intel486/160/3400/40/2700/32/44Mb	4140	728	0
Компьютеры на базе AMD 586			
Amd 6755/17/4/33/300/32/2700/32/44Mb	8015	1520	1
Amd 5700/17/4/33/300/32/2700/32/44Mb	9740	1740	1
Amd 6700/17/4/33/300/32/2700/32/44Mb	10510	1810	1
Amd 6802/17/4/33/300/32/2700/32/44Mb	14810	2560	1

КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ П

[illegible]

Megehnafina

[illegible]

active growth lot

HDD Samsung 20.4GB 5400 rpm	354	64	4
HDD 20Gb Samsung [5400]	377	68	5
4GBx [5470]/7200RPM WD Audio, Sans, Se	384	71	4
HDD Samsung 40.8 GB 5400 rpm 2 MB	420	76	6
HDD 40.3 GB Samsung [7200]	466	84	5
64-120GBx5400/7200RPM_Heater WD	485	87	4
4GBx [7200]RPM, SAMS, MAETON	541	97	4
HDD WD 80.0 GB 7200 rpm 2 MB Cache	630	114	6
HDD Seagate 80.0 GB 7200 rpm 2 MB	630	114	6

	123	
--	-----	--

Channel	Frequency	Power	Modulation	Bandwidth	Guard	Notes
CH 1	60.000 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 2	60.050 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 3	60.100 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 4	60.150 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 5	60.200 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 6	60.250 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 7	60.300 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 8	60.350 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 9	60.400 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 10	60.450 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 11	60.500 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 12	60.550 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 13	60.600 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 14	60.650 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 15	60.700 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 16	60.750 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 17	60.800 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 18	60.850 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 19	60.900 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 20	60.950 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 21	61.000 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 22	61.050 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 23	61.100 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 24	61.150 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 25	61.200 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 26	61.250 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 27	61.300 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 28	61.350 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 29	61.400 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 30	61.450 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 31	61.500 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 32	61.550 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 33	61.600 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 34	61.650 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 35	61.700 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 36	61.750 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 37	61.800 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 38	61.850 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 39	61.900 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 40	61.950 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 41	62.000 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 42	62.050 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 43	62.100 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 44	62.150 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 45	62.200 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 46	62.250 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 47	62.300 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 48	62.350 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 49	62.400 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 50	62.450 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 51	62.500 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 52	62.550 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 53	62.600 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 54	62.650 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 55	62.700 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	
CH 56	62.750 MHz	25W	FM	12.5K	0.5K	

[illegible][illegible]

Logos MiniTower 250 W ATX	
---------------------------	--

WOMEN'S INTERNATIONAL PARTY

Струнные инструменты			
Гитары 220	272	48	2
Belinfante 1200CU USB	599	54	0
Гитары 210	320	61	5
Epiphone Dylan CA23K LP1	420	78	0
NYC-9008 AX	453	82	0
NY Swisher BASIC AX USB	470	85	0
CANON MC 320G/320/320 USB	503	90	4
Canon MC 320	544	70	3

	Полное приращение

MG-1200 A4 (juga corporate)	1124	204	6
Canon iBP-810	1415	255	5
HP LaserJet 1200 A4	1419	347	6
OKMIDEX			
Printos/Model/HP 1200/1200only/pt	212	38	4
ScanExpress 1200/pt USB	265	48	0
HP ScanJet 2300C	441	83	5
HP ScanJet 4000C	441	120	2

Источники безработицы от

APC Back-UPS CS 325	300	54	\$
APC Back-UPS CS 475	341	65	\$

11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Делу DSC 285 и 316 Зема Јану 27.00	4424	770	1
ОРГТЕХНИКА			

Case EC-204	
-------------	--

Canon PC-224	7482	287	5
Canon PC-860	2747	493	5
Sharp AR 121	3719	670	5
Sharp SP-321H	5928	1370	5

1998

Модернизация с тепловой б/у котла	38	5	4
Доступ в Интернет по выделенной линии			

102	
103	

Пользовательский доступ к сети			
Начало (дата: 22.06-08.03, время):	1	0,25	2
Время окончания (время 08.00-12.00):	2	0,48	2
Доступ к интернету по фактической скорости, в мб/сек:			
Новый Outlook (02.00-04.00)	16	3	2
картотека "10 статей в Интернете"	39	7	4
картотека Электронный(е) (18-09.11.14)	30	9	4
Статистика LinkedIn (10.01-09.06)	60	11	2
Internet (Updated)	120	22	2

SUMMARY

Недостающие номера «Мик» вы всегда можете приобрести в магазине «Сучасник» пр. Победы, 29 (метро «КПИ») тел. 274-32-29

Код	Название Фирмы	Стр.
1	BMS Trading (044-2528028)	
2	IT Park (044-4648262, 4647185)	2
3	Sergio (044-4613361)	17
4	Инексост (044-2464389)	18
5	Коскод-Сервис (044-4555933)	
7	КомТехСервис (044-2165667)	19
9	Мультирейд (044-2470598, 2375186)	32
10	Деловые системы АИД	33

Реклама: Наталья Михайлова, Олег Федоров,
Валентина Маркелов-Кравченко.
Отдел маркетинга: Надежда Николаева,
Роман Бураковский.
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Махов
Сбыт: Лариса Остолоская, Надежда Ермакова,
Михайл Ковельчук.
Экспедиционное: Анатолий Клочко.

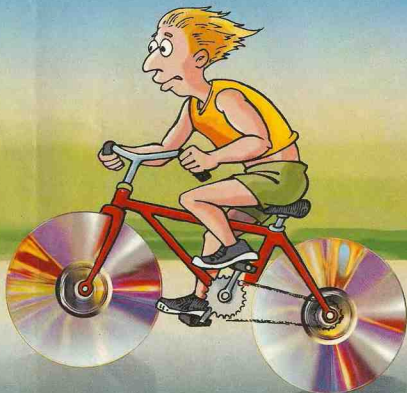
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотошоп: ©© © «Margo», тел.: (+7) 247-4438
Печать: Типография «Univert print», подразделение
компании «Print-mest-market.ru». Тел.: +044 235-9461

**Полумесьячник «МОЙ КОМПЬЮТЕР
ИГРОВОЙ» №22 (55), 11.11.2002.**
Тираж: 11 700. Цена договорная.
Рег. свидательство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпост»: 22307
Уредитель: ООО «К-Инфо»
03057 г. Киев-57, а/я 892/1.
info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных
материалов несет рекламодатель.
Перепечатка материалов только
с разрешения редакции.
© «Мой компьютер». 1998-2001.

С нового года МИК каждую неделю!
Первый и единственный игровой еженедельник в СНГ

Внимание!!!

Каждый подписавшийся на год получает подарок – ЦЕНЗУРНУЮ ИГРУ от компании "Мультитрейд" с личными автографами любимых авторов.



А среди подписавшихся на полгода и более разыгрываются:

- ✓ 10 КЛЮЧЕЙ ДОСТУПА к Warpy ULTIMA ONLINE Age of Power (www.uo.net.ua) от ЧП "АОП"
- ✓ ФИРМЕННЫЕ ЧАСЫ с нашим логотипом от ЧД "Мой компьютер".

Торопись!

Подписка с января 2003 г. заканчивается 10.12.2002г. Подписной индекс: **22307**

Заплатив ВСЕГО 79 грн.86 коп., ты КАЖДУЮ НЕДЕЛЮ в течение года будешь получать свое любимое издание.

Подробную информацию о подписке ищите на 3-й странице МИКа.
Читай и играй весь 2003 год!!!

Акелла

СИЛА ТЬМЫ

Некроманция

Акромания
TRAP OF DARKNESS

DARKSOFT
GAME DEVELOPMENT STUDIO

CINEMAX

pc cdrom



...и тогда орды темных воинов заполнили горы и доли. Смерть была их матерью, боль был
а их сестрой. Бесконечная тьма поглотила землю, дабы спасти ее блудных сынов!
(Книга Бытия Некромантов, XXI-3)

Устали играть в бесконечные компьютерные игры, выполняя роль добролюбивых героев, у
которых одна-единственная тупая задача - мочить орды врагов во имя любви и прощания?
Ну что ж, теперь для вас уготована роль опытного Некроманта. Новая ролевая Фантазийная
игра - прямой антипод. Дьябло и им подобных. В каж-
дом из нас живет темная сила, готовая в любой момент
сбросить оковы и подняться над мелкими проблемами
человечества, указав вам свое единственное предназна-
чение. Перед вами семь созданий Сатаны. Всех их
объединяет одно - безумное, не сравнимое ни с чем
эгоистичное желание преклонить пред собой мир, став
единственным правителем вселенной на долгие века.
Звон стали стал для вас музыкой, каждая капля крови
словно дурманящее вино... Перед вами простораются
четыре обширных мира с десятками уровней, полных
ловушек и хитроумных противников, которые только и
ждут, когда им представится возможность уничтожить
таащееся в вас зло. Используя
оружия и собственные способности
стоит отстоять свое право на с
доброт и милом мире!
• Семь мрачных героев с разны
ями
• Четыре фантазийных мира с мног
ными
• Несметное количество свирепых противников
• Множество предметов, секретов, ловушек
• Мистическая атмосфера с огромным количеством
визуальных эффектов



© 2002 "Multitrade" на Украине. © 2002 "Akella".
© 2002 "DarkSoft". © 2002 "Cinemax".
www.akella.com Информация на Украине по тел.
(044) 237 5186, 495 1018, e-mail: info@multitrade.com.ua