

# МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 2 I (I3I)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»  
Подписной индекс 22307

24.05.2004

## LORDS OF THE REALM

Tom Clancy's  
**RAINBOW SIX 3**  
**ATHENA SWORD**

MANHUNT

REC  
SAVE

GRIM

FANDANGO



# ПОДПИСКА ПРОДОЛЖАЕТСЯ! ПРИЗЫ ДОБАВЛЯЮТСЯ!!!

**300** самых мобильных подписчиков получают в подарок карточку

Все подписавшиеся на еженедельник **TV ПАРК** на второе полугодие участвуют в розыгрыше суперпризов, среди которых:



Домашний кинотеатр, масляный обогреватель, а также огромное количество поощрительных призов.

Персональный компьютер Advantis 6R с 15" LCD с монитором ViewSonic VE 510s

Список победителей и условия получения призов будут опубликованы в одном из июльских номеров "ТВ Парка". Оформить подписку можно во всех отделениях "Укрпочты", а также в подписных агентствах "Периодика", "Саммит", ГП "Пресса".

Для участия в розыгрыше призов отложите жереблонию вашего абонемента (с подпиской на второе полугодие 2004 года) не позже 20 июня по адресу: Московский проспект, 6, Киев, 04073).



**ViewSonic**  
See the difference

Суперприз предоставляет корпорация "Квазар-Микро"

Тел.: (044) 239-99-99  
www.kvazar-micro.com



**KVAZAR-MIKRO**  
ЗАВЖДИ НА КРОК ПОПЕРЕД



**lalafafa!**

*Якщо ти*

**Поліфонічні мелодії**

Телефонні підтримки: 8 (044) 251-46-78; 8 (067) 285-44-46;  
8 (050) 180-79-92 з 9.00 до 21.00

**Інструкція для замовлення поліфонічної мелодії**

Щоб зробити замовлення, відправте SMS з кодом мелодії на короткий номер, вказаний в таблиці (відповідно до моделі телефону), де XXXXXX - код мелодії.



Після замовлення контенту абонент отримує повідомлення "Service Message Received" з посиланням на контент. Необхідно завантажити мелодію через WAP. Після отримання контенту Ringtone/Imagae received, необхідно його зберегти за допомогою опції "Save".

Ліцензія ДКЗ АА № 223305 від 12.11.2002



Дочекайтесь SMS-повідомлення з WAP-адресою, яка має вигляд - <http://212.9.224.139:8080>. За допомогою опції "Get address/Go To" необхідно завантажити контент через WAP. Зберегти його за допомогою опції "Save".

Ліцензія  
ЗАТ "Кікстар Ді.Ес.Ес."  
№ 009503 від 12.04.2001

Для моделей телефонів з кольоровим екраном, що підтримують поліфонічний звук. Для того, щоб активувати WAP на Вашому телефоні Для абонентів UMC та Docomo - дзвоніть 111 Для абонентів Kivstar - дзвоніть 166. Перед замовленням перегляньте, чи підтримує Ваш телефон відповідний формат. Увага! WAP-сесія при отриманні поліфонічних мелодій тарифікується згідно з існуючими тарифами операторів.

**УВАГА! Якщо Ви робите замовлення на телефон Siemens, у кінці коду необхідно додати цифру "2".**

| Що      | Модель                            | Код в тексті повідомлення | Абонент, на який слід відправити SMS | Ціна грн (з ПДВ без ПДВ) | Абонент, на який слід відправити SMS | Ціна грн (з ПДВ без ПДВ) |
|---------|-----------------------------------|---------------------------|--------------------------------------|--------------------------|--------------------------------------|--------------------------|
| Мелодії | Nokia, Samsung, Sony Ericsson, LG | 33XXXXXX                  | 1001                                 | 8,53                     | 103400                               | 8,50                     |
|         | Siemens                           | 33XXXXXX2                 | 1001                                 | 8,53                     | 103400                               | 8,50                     |

Поліфонічні мелодії. Підтримуються моделі: Nokia: 3100, 3200, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7230, 7250, 7650; Siemens: M35, C55, S55, SL55, C60, C65, C70, C75, C76, C77, C78, C79, C80, C81, C82, C83, C84, C85, C86, C87, C88, C89, C90, C91, C92, C93, C94, C95, C96, C97, C98, C99, C100, C101, C102, C103, C104, C105, C106, C107, C108, C109, C110, C111, C112, C113, C114, C115, C116, C117, C118, C119, C120, C121, C122, C123, C124, C125, C126, C127, C128, C129, C130, C131, C132, C133, C134, C135, C136, C137, C138, C139, C140, C141, C142, C143, C144, C145, C146, C147, C148, C149, C150, C151, C152, C153, C154, C155, C156, C157, C158, C159, C160, C161, C162, C163, C164, C165, C166, C167, C168, C169, C170, C171, C172, C173, C174, C175, C176, C177, C178, C179, C180, C181, C182, C183, C184, C185, C186, C187, C188, C189, C190, C191, C192, C193, C194, C195, C196, C197, C198, C199, C200, C201, C202, C203, C204, C205, C206, C207, C208, C209, C210, C211, C212, C213, C214, C215, C216, C217, C218, C219, C220, C221, C222, C223, C224, C225, C226, C227, C228, C229, C230, C231, C232, C233, C234, C235, C236, C237, C238, C239, C240, C241, C242, C243, C244, C245, C246, C247, C248, C249, C250, C251, C252, C253, C254, C255, C256, C257, C258, C259, C260, C261, C262, C263, C264, C265, C266, C267, C268, C269, C270, C271, C272, C273, C274, C275, C276, C277, C278, C279, C280, C281, C282, C283, C284, C285, C286, C287, C288, C289, C290, C291, C292, C293, C294, C295, C296, C297, C298, C299, C300, C301, C302, C303, C304, C305, C306, C307, C308, C309, C310, C311, C312, C313, C314, C315, C316, C317, C318, C319, C320, C321, C322, C323, C324, C325, C326, C327, C328, C329, C330, C331, C332, C333, C334, C335, C336, C337, C338, C339, C340, C341, C342, C343, C344, C345, C346, C347, C348, C349, C350, C351, C352, C353, C354, C355, C356, C357, C358, C359, C360, C361, C362, C363, C364, C365, C366, C367, C368, C369, C370, C371, C372, C373, C374, C375, C376, C377, C378, C379, C380, C381, C382, C383, C384, C385, C386, C387, C388, C389, C390, C391, C392, C393, C394, C395, C396, C397, C398, C399, C400, C401, C402, C403, C404, C405, C406, C407, C408, C409, C410, C411, C412, C413, C414, C415, C416, C417, C418, C419, C420, C421, C422, C423, C424, C425, C426, C427, C428, C429, C430, C431, C432, C433, C434, C435, C436, C437, C438, C439, C440, C441, C442, C443, C444, C445, C446, C447, C448, C449, C450, C451, C452, C453, C454, C455, C456, C457, C458, C459, C460, C461, C462, C463, C464, C465, C466, C467, C468, C469, C470, C471, C472, C473, C474, C475, C476, C477, C478, C479, C480, C481, C482, C483, C484, C485, C486, C487, C488, C489, C490, C491, C492, C493, C494, C495, C496, C497, C498, C499, C500, C501, C502, C503, C504, C505, C506, C507, C508, C509, C510, C511, C512, C513, C514, C515, C516, C517, C518, C519, C520, C521, C522, C523, C524, C525, C526, C527, C528, C529, C530, C531, C532, C533, C534, C535, C536, C537, C538, C539, C540, C541, C542, C543, C544, C545, C546, C547, C548, C549, C550, C551, C552, C553, C554, C555, C556, C557, C558, C559, C560, C561, C562, C563, C564, C565, C566, C567, C568, C569, C570, C571, C572, C573, C574, C575, C576, C577, C578, C579, C580, C581, C582, C583, C584, C585, C586, C587, C588, C589, C590, C591, C592, C593, C594, C595, C596, C597, C598, C599, C600, C601, C602, C603, C604, C605, C606, C607, C608, C609, C610, C611, C612, C613, C614, C615, C616, C617, C618, C619, C620, C621, C622, C623, C624, C625, C626, C627, C628, C629, C630, C631, C632, C633, C634, C635, C636, C637, C638, C639, C640, C641, C642, C643, C644, C645, C646, C647, C648, C649, C650, C651, C652, C653, C654, C655, C656, C657, C658, C659, C660, C661, C662, C663, C664, C665, C666, C667, C668, C669, C670, C671, C672, C673, C674, C675, C676, C677, C678, C679, C680, C681, C682, C683, C684, C685, C686, C687, C688, C689, C690, C691, C692, C693, C694, C695, C696, C697, C698, C699, C700, C701, C702, C703, C704, C705, C706, C707, C708, C709, C710, C711, C712, C713, C714, C715, C716, C717, C718, C719, C720, C721, C722, C723, C724, C725, C726, C727, C728, C729, C730, C731, C732, C733, C734, C735, C736, C737, C738, C739, C740, C741, C742, C743, C744, C745, C746, C747, C748, C749, C750, C751, C752, C753, C754, C755, C756, C757, C758, C759, C760, C761, C762, C763, C764, C765, C766, C767, C768, C769, C770, C771, C772, C773, C774, C775, C776, C777, C778, C779, C780, C781, C782, C783, C784, C785, C786, C787, C788, C789, C790, C791, C792, C793, C794, C795, C796, C797, C798, C799, C800, C801, C802, C803, C804, C805, C806, C807, C808, C809, C810, C811, C812, C813, C814, C815, C816, C817, C818, C819, C820, C821, C822, C823, C824, C825, C826, C827, C828, C829, C830, C831, C832, C833, C834, C835, C836, C837, C838, C839, C840, C841, C842, C843, C844, C845, C846, C847, C848, C849, C850, C851, C852, C853, C854, C855, C856, C857, C858, C859, C860, C861, C862, C863, C864, C865, C866, C867, C868, C869, C870, C871, C872, C873, C874, C875, C876, C877, C878, C879, C880, C881, C882, C883, C884, C885, C886, C887, C888, C889, C890, C891, C892, C893, C894, C895, C896, C897, C898, C899, C900, C901, C902, C903, C904, C905, C906, C907, C908, C909, C910, C911, C912, C913, C914, C915, C916, C917, C918, C919, C920, C921, C922, C923, C924, C925, C926, C927, C928, C929, C930, C931, C932, C933, C934, C935, C936, C937, C938, C939, C940, C941, C942, C943, C944, C945, C946, C947, C948, C949, C950, C951, C952, C953, C954, C955, C956, C957, C958, C959, C960, C961, C962, C963, C964, C965, C966, C967, C968, C969, C970, C971, C972, C973, C974, C975, C976, C977, C978, C979, C980, C981, C982, C983, C984, C985, C986, C987, C988, C989, C990, C991, C992, C993, C994, C995, C996, C997, C998, C999, C1000, C1001, C1002, C1003, C1004, C1005, C1006, C1007, C1008, C1009, C1010, C1011, C1012, C1013, C1014, C1015, C1016, C1017, C1018, C1019, C1020, C1021, C1022, C1023, C1024, C1025, C1026, C1027, C1028, C1029, C1030, C1031, C1032, C1033, C1034, C1035, C1036, C1037, C1038, C1039, C1040, C1041, C1042, C1043, C1044, C1045, C1046, C1047, C1048, C1049, C1050, C1051, C1052, C1053, C1054, C1055, C1056, C1057, C1058, C1059, C1060, C1061, C1062, C1063, C1064, C1065, C1066, C1067, C1068, C1069, C1070, C1071, C1072, C1073, C1074, C1075, C1076, C1077, C1078, C1079, C1080, C1081, C1082, C1083, C1084, C1085, C1086, C1087, C1088, C1089, C1090, C1091, C1092, C1093, C1094, C1095, C1096, C1097, C1098, C1099, C1100, C1101, C1102, C1103, C1104, C1105, C1106, C1107, C1108, C1109, C1110, C1111, C1112, C1113, C1114, C1115, C1116, C1117, C1118, C1119, C1120, C1121, C1122, C1123, C1124, C1125, C1126, C1127, C1128, C1129, C1130, C1131, C1132, C1133, C1134, C1135, C1136, C1137, C1138, C1139, C1140, C1141, C1142, C1143, C1144, C1145, C1146, C1147, C1148, C1149, C1150, C1151, C1152, C1153, C1154, C1155, C1156, C1157, C1158, C1159, C1160, C1161, C1162, C1163, C1164, C1165, C1166, C1167, C1168, C1169, C1170, C1171, C1172, C1173, C1174, C1175, C1176, C1177, C1178, C1179, C1180, C1181, C1182, C1183, C1184, C1185, C1186, C1187, C1188, C1189, C1190, C1191, C1192, C1193, C1194, C1195, C1196, C1197, C1198, C1199, C1200, C1201, C1202, C1203, C1204, C1205, C1206, C1207, C1208, C1209, C1210, C1211, C1212, C1213, C1214, C1215, C1216, C1217, C1218, C1219, C1220, C1221, C1222, C1223, C1224, C1225, C1226, C1227, C1228, C1229, C1230, C1231, C1232, C1233, C1234, C1235, C1236, C1237, C1238, C1239, C1240, C1241, C1242, C1243, C1244, C1245, C1246, C1247, C1248, C1249, C1250, C1251, C1252, C1253, C1254, C1255, C1256, C1257, C1258, C1259, C1260, C1261, C1262, C1263, C1264, C1265, C1266, C1267, C1268, C1269, C1270, C1271, C1272, C1273, C1274, C1275, C1276, C1277, C1278, C1279, C1280, C1281, C1282, C1283, C1284, C1285, C1286, C1287, C1288, C1289, C1290, C1291, C1292, C1293, C1294, C1295, C1296, C1297, C1298, C1299, C1300, C1301, C1302, C1303, C1304, C1305, C1306, C1307, C1308, C1309, C1310, C1311, C1312, C1313, C1314, C1315, C1316, C1317, C1318, C1319, C1320, C1321, C1322, C1323, C1324, C1325, C1326, C1327, C1328, C1329, C1330, C1331, C1332, C1333, C1334, C1335, C1336, C1337, C1338, C1339, C1340, C1341, C1342, C1343, C1344, C1345, C1346, C1347, C1348, C1349, C1350, C1351, C1352, C1353, C1354, C1355, C1356, C1357, C1358, C1359, C1360, C1361, C1362, C1363, C1364, C1365, C1366, C1367, C1368, C1369, C1370, C1371, C1372, C1373, C1374, C1375, C1376, C1377, C1378, C1379, C1380, C1381, C1382, C1383, C1384, C1385, C1386, C1387, C1388, C1389, C1390, C1391, C1392, C1393, C1394, C1395, C1396, C1397, C1398, C1399, C1400, C1401, C1402, C1403, C1404, C1405, C1406, C1407, C1408, C1409, C1410, C1411, C1412, C1413, C1414, C1415, C1416, C1417, C1418, C1419, C1420, C1421, C1422, C1423, C1424, C1425, C1426, C1427, C1428, C1429, C1430, C1431, C1432, C1433, C1434, C1435, C1436, C1437, C1438, C1439, C1440, C1441, C1442, C1443, C1444, C1445, C1446, C1447, C1448, C1449, C1450, C1451, C1452, C1453, C1454, C1455, C1456, C1457, C1458, C1459, C1460, C1461, C1462, C1463, C1464, C1465, C1466, C1467, C1468, C1469, C1470, C1471, C1472, C1473, C1474, C1475, C1476, C1477, C1478, C1479, C1480, C1481, C1482, C1483, C1484, C1485, C1486, C1487, C1488, C1489, C1490, C1491, C1492, C1493, C1494, C1495, C1496, C1497, C1498, C1499, C1500, C1501, C1502, C1503, C1504, C1505, C1506, C1507, C1508, C1509, C1510, C1511, C1512, C1513, C1514, C1515, C1516, C1517, C1518, C1519, C1520, C1521, C1522, C1523, C1524, C1525, C1526, C1527, C1528, C1529, C1530, C1531, C1532, C1533, C1534, C1535, C1536, C1537, C1538, C1539, C1540, C1541, C1542, C1543, C1544, C1545, C1546, C1547, C1548, C1549, C1550, C1551, C1552, C1553, C1554, C1555, C1556, C1557, C1558, C1559, C1560, C1561, C1562, C1563, C1564, C1565, C1566, C1567, C1568, C1569, C1570, C1571, C1572, C1573, C1574, C1575, C1576, C1577, C1578, C1579, C1580, C1581, C1582, C1583, C1584, C1585, C1586, C1587, C1588, C1589, C1590, C1591, C1592, C1593, C1594, C1595, C1596, C1597, C1598, C1599, C1600, C1601, C1602, C1603, C1604, C1605, C1606, C1607, C1608, C1609, C1610, C1611, C1612, C1613, C1614, C1615, C1616, C1617, C1618, C1619, C1620, C1621, C1622, C1623, C1624, C1625, C1626, C1627, C1628, C1629, C1630, C1631, C1632, C1633, C1634, C1635, C1636, C1637, C1638, C1639, C1640, C1641, C1642, C1643, C1644, C1645, C1646, C1647, C1648, C1649, C1650, C1651, C1652, C1653, C1654, C1655, C1656, C1657, C1658, C1659, C1660, C1661, C1662, C1663, C1664, C1665, C1666, C1667, C1668, C1669, C1670, C1671, C1672, C1673, C1674, C1675, C1676, C1677, C1678, C1679, C1680, C1681, C1682, C1683, C1684, C1685, C1686, C1687, C1688, C1689, C1690, C1691, C1692, C1693, C1694, C1695, C1696, C1697, C1698, C1699, C1700, C1701, C1702, C1703, C1704, C1705, C1706, C1707, C1708, C1709, C1710, C1711, C1712, C1713, C1714, C1715, C1716, C1717, C1718, C1719, C1720, C1721, C1722, C1723, C1724, C1725, C1726, C1727, C1728, C1729, C1730, C1731, C1732, C1733, C1734, C1735, C1736, C1737, C1738, C1739, C1740, C1741, C1742, C1743, C1744, C1745, C1746, C1747, C1748, C1749, C1750, C1751, C1752, C1753, C1754, C1755, C1756, C1757, C1758, C1759, C1760, C1761, C1762, C1763, C1764, C1765, C1766, C1767, C1768, C1769, C1770, C1771, C1772, C1773, C1774, C1775, C1776, C1777, C1778, C1779, C1780, C1781, C1782, C1783, C1784, C1785, C1786, C1787, C1788, C1789, C1790, C1791, C1792, C1793, C1794, C1795, C1796, C1797, C1798, C1799, C1800, C1801, C1802, C1803, C1804, C1805, C1806, C1807, C1808, C1809, C1810, C1811, C1812, C1813, C1814, C1815, C1816, C1817, C1818, C1819, C1820, C1821, C1822, C1823, C1824, C1825, C1826, C1827, C1828, C1829, C1830, C1831, C1832, C1833, C1834, C1835, C1836, C1837, C1838, C1839, C1840, C1841, C1842, C1843, C1844, C1845, C1846, C1847, C1848, C1849, C1850, C1851, C1852, C1853, C1854, C1855, C1856, C1857, C1858, C1859, C1860, C1861, C1862, C1863, C1864, C1865, C1866, C1867, C1868, C1869, C1870, C1871, C1872, C1873, C1874, C1875, C1876, C187



## ВНИМАНИЕ!!!

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

### Винница

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

### Днепропетровск

- ✓ Киоски «СВ-почта»

### Донецк

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

### Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

### Киев

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

- ✓ ул. Желянская, 87/30

### Кировоград

- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655

### Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»

### Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

### Львов

- ✓ Киоски «Торгпресса»
- ✓ Киоски «Интерпресса»

### Мариуполь

- ✓ Киоски «Союзпечать»

### Николаев

#### Торговые лотки:

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

### Одесса

- ✓ киоски «Одессагортпресса»

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

### Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

### Полтава

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

### Сумы

- ✓ Укрпочта

### Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

### Харьков

- ✓ газетный рынок
- ✓ магазин «BOOKS»

### Херсон

- ✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5
- ✓ киоск, бул. Мирный, 5

- ✓ киоск, ул. Железнодорожная

### Хмельницкий

- ✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668

### Черновцы

- ✓ киоски «Укрпочта»

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

Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: [www.poshita.kiev.ua](http://www.poshita.kiev.ua), [www.blitz-pass.com.ua](http://www.blitz-pass.com.ua), [www.kss.kiev.ua](http://www.kss.kiev.ua), и для жителей зарубежья — [www.ukrpresse.kiev.ua](http://www.ukrpresse.kiev.ua).

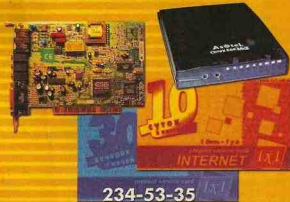
## СПОНСОР КОНКУРСА "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ" У ТРАВНІ 2004



1-й ПРИЗ — модем OMNI 56k MIDI

2-й ПРИЗИ — SoundCard ESS Maestro-2

3-й ПРИЗИ — Интернет-картки 1x1



234-53-35

228-47-63

246-43-89

[www.incosoft.com.ua](http://www.incosoft.com.ua)

[www.incosoft.net.ua](http://www.incosoft.net.ua)

## Список статей

1. Андрей М. aka SCRATCH.  
Star Wolves, стр. 7.
2. Undsoft,  
Homeplanet, стр. 8.
3. MANIAC, DAVERT.  
Nitro Family, стр. 9.
4. Том/Док/КЕРТИС, Александр GLUKK.  
Manhunt, стр. 10-12.
5. Никита РЫКОБ aka Nik.  
Lords of the Realm III, стр. 13-15.
6. Алексей ТУР aka leprecon.  
Rainbow Six — Athena Sword, стр. 16-17.
7. Олег КОЗАК aka Tamplier, SebastoKraton.  
MVP BASEBALL 2004, стр. 18-19.
8. Алексей ТУР aka leprecon.  
Pirate Raider, стр. 20-21.
9. TORKWEMADA.  
City Trader, стр. 22.
10. FABLER {Donovan Fargo}  
Shoot, Kick, Burn!!! Стр. 23.
11. Кирилл ТАЛЕР.  
Grim Fandango, стр. 24-25.
12. Том/Док/КЕРТИС.  
Записки автоответчика, стр. 26-27.
13. Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n  
Need for CD-Speed 3, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

12 ☐

13 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе



*Весна - как много в этом звуке... Весна - как много в этом запахе... Весна - как много в хороших девчушках на улице, в пиках-трещотках и в майском громе, в облетающем цвете вишен и в голосах детей... Весна - ты прекрасна! ...Что значит, не в тему? Даже циничным и уставшим агентом хочется романтики. За романтику, камрады!*

## Новый мир «Готики»

Уже довольно давно стало известно о том, что компания **Piranha Bytes** возводила трудится над третьей частью своей замечательной ролевой игры **Gothic**. Однако до сих пор подробной информации о сиквеле практически не было. И вот, недавно в Сети появились первые сведения о том, что же нас ожидает в **Gothic 3**. Действие игры будет разворачиваться на материке, куда, как большинство из вас, конечно, помнит, главный герой отправляется на корабле, в конце второй части. Наконец-то останется позади колония заключенных и опустыленный остров: перед нашим героем открываются новые горизонты, новая жизнь и, конечно же, новые приключения. Размеры игрового мира значительно возрастут, что, впрочем, неудивительно, ведь материк — не остров. К уже знакомым нам горам и долинам добавятся пустыни, оазисы, огромные скальные массивы, джунгли и, конечно же, множество разнообразных городов и поселений. В начале игры наш герой потеряет лишь часть своих способностей, таким образом, он будет лучше подготовлен к новым приключениям, чем в начале второй части. О сюжете игры известно совсем не много. Решив не отступать от «готической» традиции, разработчики вновь решили закрутить события вокруг новой (а может, все еще продолжающейся) войны с орками. По мере прохождения игры нам встретятся несколько новых группировок, к каждой из которых можно будет присоединиться. В общем, похоже, что геймплей не претерпит серьезных изменений, и мы с вами получим новые приключения в уже знакомом и любимом мире. **Gothic 3** будет разрабатываться на новом движке, так что ждем обновленной графики, новых спецэффектов и прочих графических радос-

тей. Кроме того, разработчики обещают нам обновленный AI: отныне враги будут более адекватно реагировать на обстрел из луков и арбалетов, так что поклонникам дистанционного оружия придется пересмотреть свою тактику. Также разработчики продолжают работать над управлением и интерфейсом игры, которые, как вы помните, вызвали нарекания у игроков. В **Gothic 3** управление станет более удобным и привычным. Релиз игры намечен на 2005 год. Будем надеяться, что до этого времени в Сеть просочится еще немало подробностей об этом интереснейшем проекте. Будем ждать новых откровений разработчиков и, конечно же, репиза.

## Убийство по-русски

Компания «Новый Диск» подписало договор на локализацию и издание на тер-



ритории стран СНГ третьей части замечательного симулятора наемного убийцы **Hitman**, которая носит название **Hitman: Contracts**. Игра погружает вас глубоко в подсознание агента 47. Добро пожаловать в мир насилия, греха и жадности! На вашем пути стоят хладнокровные и беспощадные противники. Агент 47 приобрет свои смертоносные навыки, пройдя через множество опасных одиночек с такими головорезами. Путешествуйте по всему миру, если того требует контракт. Вас ждут задания в Париже, Гонконге, Сибири, Англии и во многих других точках мира. Запомните, ничто не должно стать преградой между вами и вашей целью. Убить может каждый,

а вот каждый ли может совершить идеальное убийство? Вживайтесь в роль агента 47



и помните — когда убиваешь за деньги, правды не существует. Есть только контракты, которые необходимо выполнять. Релиз русской версии игры **Hitman: Contracts** намечен на начало июня этого года. Ждем с нетерпением. Ну а пока ждем, советуем всем поклонникам пыльного киллера посетить официальный русский сайт игры (<http://ei-dos.nd.ru/hitmancontracts/>).

## Конфликт цивилизаций

Компания **iEntertainment Network** анонсировала новый продукт, который, пожалуй, станет самым необычным онлайн-игровым проектом в истории компьютерных игр. Новая **MMORPG** будет называться **Civilization's Down** и перенесет нас в доисторическую эпоху, где борются за выживание четыре игровые расы: неандертальцы (Neanderthals), гуманоиды (Humanoids), мистики (Mystics) и чародеи (Wizards). Какими особенностями будут обладать представители той или иной расы, пока что неизвестно, но проведя параллели с привычными геймерам фантазийными расами, можно прикинуть, какими сильными и слабыми сторонами будут обладать представители каждого из вышеперечисленных народов. Впрочем, основная фишка игры вовсе не в этом. В привычный геймплей онлайн-игровой RPG разработчики намереваются ввести «стратегические элементы», присутствующие, как **Warcraft**, **Command&Conquer** и **Civilization**. Так что не исключен вариант, что

## 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!

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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



доисторическая эпоха — это только начало, и с течением времени жителям этого виртуального мира придется пройти все этапы развития человечества и добраться до наших дней, а возможно, и шагнуть дальше, в будущее. Каким образом разработчики из iEntertainment Network намереваются реализовать свои идеи? Каким образом будут проявляться в игре стратегические элементы и насколько сильно они будут развиты? На эти вопросы, к сожалению, пока что нет ответа. Вернее, он-то наверняка есть, но девелоперы не спешат делиться с нами своими планами. Будем надеяться, что со временем ситуация изменится, и мы узнаем много нового об этом, без сомнения, смелом и неординарном проекте. О дате выхода игры также ничего не известно. Следите за новостями.

### Locus iste

Компания 1C объявила об уходе в печать локализованных версий двух западных продуктов, которые должны появиться в про-



даже 21 мая сего года. Номером первым выступит игра «Тропико 2: Пиратский остров» (оригинальное название — **Tropic 2: Pirate Cove**), созданная компанией **PopTop Software** и локализованная фирмой «Лорпус». Как большинство из вас, конечно, знает, данная игра является идеальным наследником таких популярных экономических стратегий как «Тропика» и «Тропика: Райский остров», однако на этот раз разработчики решили перенести нас в XVII век, век расцвета пиратства в Карибском море. «В «Тропико 2» игроку предстоит стать владельцем одного из островов Карибского архипелага. Вас ждут море, солнце, пальмы, ветер и огромное беспокойное хозяйство, требующее постоянной заботы и неуспынного наблюдения. Возводите плантации, стройте фермы, верфи, оружейные мастерские, фабрики и заводы, заставьте работать отряды пленных, зовавшихся приезжими пиратами, создайте сеть увеселительных заведений — в общем, не дайте наброшенным флибустерами денежкам проплыть мимо вашего кармана. Уделите своему острову и его обитателям должное внимание — и очень скоро вы станете самым богатым и влиятельным человеком на Карибах, станете тем, кого уважают друзья, боится враги и любят женщины. Вас ожидает отличная, высокодетализированная графика, качественный звук и ори-

гинальное музыкальное сопровождение — и, конечно же, комплексные экономическая и политическая системы, чутко реагирующие на все действия игрока.

Одновременно с «Тропико» в «золотой» цех отправилось игра **TOCA Race Driver**, разработанная командой **Codemasters** и локализованная **Nival Interactive**. «Оночные соревнования — это не место для слабых ду-



хом и неуверенных в себе. Это спорт, где ценят и уважают победителей. Это мир, где господствуют бешеная скорость и чистый адреналин. TOCA Race Driver — это не только скоростные машины и реально существующие трассы, но и захватывающий сюжет. Приготовьтесь к настоящему испытанию и докажете, что вы лучший! В игре нам придется пройти через тринадцать ведущих национальных чемпионатов, включая австралийский V8 Supercars, немецкий DTM и британский TOCA Tour. В процессе прохождения нам придется проехать по тридцати восьми реально существующим трассам, на которых вы сможете оценить реалистичную систему повреждений и уникальную модель поведения автомобиля на трассе.

### Pinkiller входит в Лигу

Профессиональная Лига Кибератлетов (*Cyberathlete Professional League*), более известная как **CPL**, на днях объявила, что в официальный реестр игр, по которым проводятся профессиональные чемпионаты, включен недавно вышедший проект компании **People Can Fly** — **Pinkiller**. Таким



образом, можно быть уверенным, что помимо нестандартного оружия и общей мрачной атмосферы, игра обладает еще и увлекательнейшим мультиплеером. Так что если вы уже приобрели Pinkiller, не упустите возможности поиграть игру по сети. Чем черт не шутит, может, именно она станет следующим фаворитом среди сетевых шутеров. Ну а пока мы пробуем, кибератлеты уже вовсю готовятся к соревнованиям.

**НАЙНИЖЧІ ЦІНИ  
НА КОМП'ЮТЕРІ  
КОМПЛЕКТУЮЧІ  
ТА МОБІЛЬНІ  
ТЕЛЕФОНИ**



КРЕДИТ  
ЛІБІДІСЬКА  
www.pulsar-ld.kiev.ua



268-96-41  
451-70-46  
451-66-54  
538-17-07  
538-17-27



ям. Первый чемпионат по Pinkiller'y состоится в рамках соревнований **Extreme World Championship**, которые пройдут этим летом. Спонсор чемпионата компания **Intel** выделила немалые средства на его проведение, что, естественно, сказалось и на призовом фонде. По предварительным данным, победитель получит \$7500, занявший второе место — \$5700, а тот, кому достанется третье место — \$4250. Общий же призовой фонд **Extreme World Championship** составляет \$250000.

### Возвращение в Анкарию

Еще далеко не все наши геймеры успели погрузиться в волшебный мир аркадной ролевой игры **Sacred**, а ее создатели, компания **Ascaron Entertainment**, уже вовсю трудится над одоном. Официального анонса еще не было, поэтому о грядущем дополнении известно не так уж и много. Известно только, что фантастическая страна **Ancaria**,



на территории которой разворачивается действие игры, обзаведется несколькими новыми областями, а к и без того многочисленному отряду героев присоединятся еще два новых персонажа. Сюжетная же линия будет напрямую связана с сюжетом оригинальной игры. На сегодняшний день это вся информация, касающаяся этого пока что еще безымянного аддона. Будем надеяться, что после официального анонса, который должен последовать в самое ближайшее время, мы узнаем много новых подробностей. Ну а тем, кто не знает, о чем же, собственно, идет речь, скажем, что **Sacred** является классическим представителем жанра **hack&slash**, и в нем нам предстоит перевоплотиться в одного из шести доступных персонажей, каждый из которых обладает собственными достоинствами, недостатками и индивидуальным стилем ведения боя, чтобы спасти сказочную страну **Ancaria** от происков злобного мага **Shaddar'a**. Игра может похвастаться красивым и разнообразным ландшафтом, яркими спецэффектами, динамичными боями, простой и функциональной ролевой системой.



## Русский «Периметр»

Фирма **ТС** и компания **«К-Д Лаб»** собрались об отрывке в печать русской версии игры **«Периметр»**. Игра появится в продаже двенадцать первого мая этого года, то есть несколько раньше мирового релиза, что определенно не может не радовать. Новая игра «кодаворов», наверняка придется по вкусу поклонникам таланта этой калининградской команды. Действие игры перенесет нас в далекое будущее, когда че-



ловечество покинуло умирающую землю и отпиролвилось в долгое путешествие по таинственным мирам Психосферы в поисках нового дома. Разработчики утверждают, что сюжетные коллизии не оставят равнодушным ни одного поклонника sci-fi и, вспоминая прошлые проекты «К-Д Лаб», в это хочется верить. Ну а главной фишкой игры является, конечно же, «терраморфная война», построенная на постоянном изменении игрового ландшафта и видоизменяющихся, под воздействием нанотехнологий, боевых юнитов. Короче говоря, похоже, что «К-Д Лаб» в очередной раз поразит игровую общественность интересной и нестандартной игрой. Ну а пока диски («Периметр» выйдет на трех CD) не добрались до наших широт, можно скачать 180-мегабайтную демо-версию, расположенную на сайте [www.ag.ru/?files/demos?11798](http://www.ag.ru/?files/demos?11798), [3d Gamers \(http://www.3dgamers.com/games/perimeter/\)](http://www.3dgamers.com/games/perimeter/), [Gamer's Hell \(http://www.gamershell.com/news\\_bPerimeterDemo.shtml\)](http://www.gamershell.com/news_bPerimeterDemo.shtml) и [Worthplaying \(http://www.worthplaying.com/article.php?id=17342\)](http://www.worthplaying.com/article.php?id=17342), и почитать «Дневник разработчиков (<http://dev.def.ru/articles/read.php?id=1102>)», в которых лидер «К-Д Лаб» *Krank* рассказывает о последних неделях работы над проектом.

## Смертельный тотализатор

Британская издательская компания **Digital Jesters** анонсировала новый 3D-шутер с видом от первого лица — **Bet in Soldier**, непосредственной разработкой которого занимается французская студия **Kylo-tonn**. Действие игры окупает нас в затяжную войну двух мегакорпораций, кото-

рая ведется силами наемников-одиночек. По сути, боевые действия уже давно перестали быть масштабными и переродились в поединки суперпрофессионалов. Перед каждым боем вам предложат поставить определенную сумму на свою победу в схватке. Выигрыш распределяется в зависимости от ранга бойцов, используемого оружия и еще многих факторов. На заработанные таким оригинальным путем деньги вы сможете купить новую амуницию, оружие, совершенствовать своего бойца путем вживления в тело боевых имплантов и т.п. Причем, амуниция будет играть немаловажную роль, ведь за победу над более сильным противником денег дается больше, поэтому правильный подбор вооружения очень важен. В одиночной игре вам придется пережить более сорока дуэлей, которые пройдут в самых различных уголках мира. На сегодняшний день заявлены Европа, Аляска и Куба, но судя по всему, это далеко не полный перечень. Ну а мультиплеер подтвердит до тридцати двух игроков одновременно. Релиз **Bet in Soldier** намечен на апрель 2005 года. Ждем-с.

## Итоги «Техномикса»

Наконец-то дождались! Как вы уже знаете, на **«Игрограде»** были подведены итоги всех конкурсов, проходивших в последнее время в наших еженедельниках. Среди них был и давно забытый **«Техномикс»**, организованный нами совместно с Интернет-магазином **«Технокоминтент»**. И вот, как и обещали, публикуем имена победителей (табл. 1). Ищите себя среди них!

Киевлян и жителей киевской области мы ждем в редакции с 24 мая, а иногородним призы будут высланы по почте. При себе иметь документ, удостоверяющий личность.

Также ищите себя среди победителей конкурса **«Активно везучий читатель»**. Его результаты опубликованы в статье Романа БУРАКОВСКОГО «Фантастический копейка» (см.: «МК», №20 (295) от 17 мая).

| Победители         |                         |                     |                                                           |
|--------------------|-------------------------|---------------------|-----------------------------------------------------------|
| ФИО                | Город                   | Приз                | + Приз                                                    |
| Шеня А.В.          | Винница                 | телефон IXON        | Все призы<br>получают книгу<br>из серии<br>"для чайников" |
| Азаренко В.        | Киевская обл., пгт Буца | гитара PC           |                                                           |
| Чельий К.А.        | Днепропетровск          | портативный телефон |                                                           |
| Хорюха А.          | Киев                    | хендс-фри Nokia     |                                                           |
| Шелест А.С.        | Хмельницкий             | хендс-фри Nokia     |                                                           |
| Михайло А.С.       | Киев                    | хендс-фри Nokia     |                                                           |
| Саводский С.       | Киев                    |                     |                                                           |
| Корнишук Н.        | Бердичев                |                     |                                                           |
| Колосовиченко А.Л. | Киев                    |                     |                                                           |
| Михайл И.          | Житомир                 |                     |                                                           |
| Яценко С. В.       | Луцк                    |                     | Все призы<br>получают книгу<br>из серии<br>"для чайников" |
| Вотоматко И. М.    | Киев                    |                     |                                                           |
| Ермак Т. В.        | Киев                    |                     |                                                           |
| Тырик И.А.         | Николаев                |                     |                                                           |
| Общий розыгрыш     |                         |                     |                                                           |
| Волове С.В.        | Киев                    | хендс-фри Nokia     | Все призы<br>получают книгу<br>из серии<br>"для чайников" |
| Шарбаню Е.Ю.       | Киев                    | "Обон 2000"         |                                                           |
| Филичев К.         | Луганск                 | телефон             |                                                           |
| Валасюк Н.Г.       | Киев                    | телефон             |                                                           |
| Горюхины А.Е.      | Черкассы                | телефон             |                                                           |
| Рубин В.М.         | Симферополь             | "Обон 2000"         |                                                           |
| Линник Е.В.        | Киев                    | "Илиосатор 7"       |                                                           |
| Сергеев Д.А.       | Киев                    | "Илиосатор 7"       |                                                           |
| Красноух В.П.      | Киев                    | хендс-фри Nokia     |                                                           |
| Михайло А.Д.       | Киев                    | гитара PC           |                                                           |
| Катергоренко А.И.  | Киев                    | "Илиосатор 7"       | Табл. 1                                                   |
| Мошута А.          | Киев                    | "Илиосатор 7"       |                                                           |

## Романтикам большой дороги

Игры, они и в Африке игры. Мы уделяем больше времени компьютерным развлечениям, но ни для кого не секрет, что одной только ПКшай наши интересы не ограничиваются. Многие наши авторы всерьез увлекаются настольными, полевыми и городскими играми, вследствие чего на страницах нашего издания не раз появлялись материалы по **AD&D, Magic The Gathering, Warhammer**, описания различных ролевых тузов и т.д., и т.п. Большинство подобных материалов неизменно пользовалось популярностью у наших читателей, что в очередной раз убеждало нас в том, что игры, какими бы они ни были, нужны людям. И вот недавно нам на глаза попался журнал, целиком и полностью посвященный ролевым играм, который носит название **«Планета Легенд»**. Первый номер появился в продаже совсем недавно, и, нужно заметить, дебют удался. Сразу видно, что авторы и редакция журнала хорошо разбираются в вопросе и попросту любят свое дело — что на наш взгляд, важнее всего. На страницах «Планеты Легенд» вы найдете подробное описание различных игр, проводимых на свежем воздухе, экскурсии в историю холодного оружия, исторические материалы и многое, многое другое. До и внешний вид журнала определенно радует глаз: качественная бумага, глянцевая обложка, красивые фотографии и полное отсутствие рекламы. Короче говоря, если вы всерьез интересуетесь ролевыми играми, обязательно загляните на «Планету Легенд». Уверены, вам там понравится.

## На работу требуются...

Не для кого не секрет, что количество девелоперских контор в Украине в последнее время перевалило за несколько десятков. Большинство компаний делают первые шаги в тайм-индустрии, некоторые из наших разработчиков уже успели снискать мировую славу. Но ведь за названиями и логотипами фирм стоят живые люди, которые трудятся, чтобы мы могли в очередной раз окунуться в волшебный виртуальный мир. А для того чтобы эти миры были лучше и интереснее, нужны хорошие специалисты. Проблема поиска этих самых специалистов довольно актуально для многих фирм-разработчиков. Пообщавшись с некоторыми ведущими девелоперами нашего города, мы решили создать на страницах нашего журнала **«Доску объявлений»**, на которой будет размещаться информация о свободных вакансиях на той или иной фирме. Так что читайте, смотрите, думайте: кто знает, может, именно вам суждено принять участие в создании нового шедевра, который заткнет за пояс мегахиты прошлых лет.

**Купля/Продажа/Ремонт/Настройка**  
**ВЖИВАНИХ**  
Компьютеры, комплектующих  
та периферии

**ПРОГРАММЕР**  
**ДИЗАЙНЕР**

ул. Виборзкая, 41  
457-5720 453-0258  
пн.-пт. 10-19 сб. 11-15

Андрей М. aka SCRATCH  
scratch385@mail.ru



**Разработчик:** Xbow Software  
**Издатель:** не объявлен  
**Жанр:** RPG  
**Системные требования:** не объявлены  
**Дата выхода:** конец 2004 года

повышающее лидерство, знание тактики плюс другие необходимые командирские умения. Хотя, как заверяют очевидцы, в демонстрируемой версии игры особых хитрых тактических маневров замечено не было. Победа чаще всего оказывалась на стороне того, кто более правильно подобрал и сбалансировал команду. Плюс своевременное использование различного оружия, навыков, специальных приборов и т.д. В общем, тот, у кого круче вооружение и оборудование, тот и побеждает. Другого, в принципе, ожидать и не стоило.

Думаю, игра, представленная в этой статье, не оставит равнодушным ни одного ценителя космической романтики, фантастических сражений с инопланетными, умопомрачительных приключений и всего того, что так ценят геймеры в играх вроде «Космических

общем, все то, что принято использовать в играх, посвященных космической тематике.

Теперь, собственно, поговорим о том, что из себя будет представлять сам игровой процесс. Итак, мы, как всегда, выступим в роли вольного наемника, стоящего во главе небольшого отряда общим числом до шести персон. Кстати, сам наш главный герой особого участия в боевых действиях не принимает — он отсиживается в огромном корабле, служащем базой для ваших подопечных, — аналог Ebon Hawk'a из Knights of the Old Republic. Оттуда он и отдает свои распоряжения остальным кораблям, более мелким и юрким звездолетам.

Естественно, каждый из пилотов вышеуказанных звездолетов, как и наш главный герой, имеет свои характеристики, навыки и т.д. В целом, ролевая система «Звездных Волков» чем-то напоминает то, что мы видели в Silent Storm. Здесь тоже имеет место разветвленная система перков и навыков: умение владеть оружием, умение маневрировать, обращение с ракетами, навыки использования различных приспособлений и приборов. Одним словом, все вышеуказанное связано с космическими сражениями.

Сами бои (основная составляющая игры) происходят в реальном времени с возможностью управляемой паузы. Вашими подопечными можно управлять непосредственно, например, отдавать каждому приказы и т.д., а можно полагаться на сообразительность искусственного интеллекта. Во втором слу-

Рейнджеров», Freelancer и т.д. Осмелюсь также предположить, что эта игра может заинтересовать любителей космических стратегий вроде Homeworld и Hegemonia. Да и поклонники тактических игр не будут разочарованы. Хотя давайте подробнее.

Игра «Звездные Волки» (Star Wolves), разрабатываемая краснодарской компанией Xbow Software, была официально анонсирована где-то около года назад, но из-за «сырого» вида данного продукта и ограниченно-го объема информации, предоставленной разработчиками, какие-либо конкретные выводы сделать было сложно.

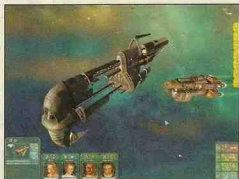
И вот совсем недавно проект был выставлен на КРИ 2004, где все желающие могли познакомиться этим шедевром, — у большинства очевидцев впечатления остались самые лучшие.

Начнем с жанра. «Звездные Волки», как ее обозвали сами разработчики, является трехмерной тактической ролевой игрой в открытом космосе. Учитывая впечатления очевидцев, можно сказать, что перед нами нечто вроде Icewind Dale или Dungeon Siege пополам с Silent Storm, с тем различием, что действие разворачивается не на брэнной земле, а в космосе среди разнообразных планет, астероидов, космических станций и прочих космических атрибутов.

О сюжете известно очень мало, но со стопроцентной уверенностью можно сказать, что в «Космических Волках» он будет достаточно привычным: вторжение злобных пришельцев, пираты, таинственные артефакты давно исчезнувших цивилизаций и прочее. В



чае предусмотрена возможность разбить войска корабля на отдельные подразделения и назначить в каждом из них командира, от опитности и прокачанности которого и будет зависеть успешность действий вверенных ему подчиненных. Естественно, разработчики введут и соответствующие навыки,



Говоря об орудиях, пушках, различных приборах, коих обещано в игре великое множество, стоит отметить, что приобрести новое оборудование мы сможем не только в магазинах на планетах или космических станциях, но и прямо на поле боя. Новые приспособления, как в тех же «Космических Рейнджерах», будут выпадать из поверженных врагов, которые можно подобрать захватом. Причем стоит отметить и то, что нам предстоит установить некоторые из устройств установить на корабль прямо во время битвы.

Говоря о графике, можно с уверенностью сказать, что в этом плане у игры все в порядке. Все выполнено в честном 3D, причем с достаточно высокой детализацией кораблей, вооружения (которое будет отображаться на нашем корабле), орбитальных станций, астероидов и прочих космических объектов в наличии красивые и эффективные пиротехнические эффекты, красочные туманности, разнообразные планеты. В общем, к графике претензий нет и вряд ли появятся. Что ни говори, а в графическом плане игра выглядит просто супер.

Ну и ко всем вышеуказанным вкυσностям добавите еще удобное управление, послушную и свободную камеру, продвинутый искусственный интеллект, а также все прочее, что обещает нам каждый разработчик.

В общем, вывод может быть один — ждать. Любители космических RPG и стратегий «Звездные Волки» породят однозначно, а может, и не только их. Главное, чтобы все это не оказалось пустой болтовней, и мы получили качественный продукт, а не очередную среднестатистическую подделку, которых сейчас более чем достаточно.



Undsoft undsoft@mail.ru

## HOMEPPLANET

Все фанаты космосимуляторов должны знать эту молодую компанию. Да что фанаты, все нормальные геймеры должны знать. Знать наравне с Black Isle, Westwood, Blizzard и Microsoft ©. Ведь именно эта молодая, но довольно перспективная компания подарила миру боевой космический симулятор **Homeplanet**. Компания действительно молодая: у них на счету несколько локализаций и всего одна игра. Но что это за игра! Да, дебют **Revoltgames** получился действительно хорошим.

## Past

Почему-то это была первая отечественная игра такого жанра, так что отсутствие конкурентов было обеспечено. Но и западные конкуренты отдыхали. Графика игры оказалась очень и очень на уровне, что уж говорить о физике. Отлично проработанная инерция в космосе (об этом частенько забывали другие компании), мир, детально проработанный разработчиками, красивейшие спецэффекты и звук.

Озвучка диалогов (ваш персонаж почему-то нем, как коврик для мышки), выстрелов (хотя звук в вакууме не распространяется, играть в немую игру тоже как-то не очень) и музыка — на высшем уровне. Были, конечно, и глюки, и многочисленные патчи, сказывался и дефицит оружия. Да, видов ракет и лазеров было мало! Сюжет зато не подкачал: вы играли, точнее, начинали играть за одного из пилотов, а еще точнее — за одного из курсантов клана **Тройден**. Ваш клан переживал трудное время. На планете **Клото**, где помимо Тройден обитали и другие кланы, произошел конфликт. Мы вынуждены были отступить. Бежать. Нас преследовали другие кланы, но мы выжили и отправились на поиски другого дома. И тут начинаются наши приключения в бескрайних просторах космоса, мы встречаемся с Конфедерацией, пиратами, неопознанными кораблями, ну и, конечно, с преследующими нас кланами. Мы ожидали крошечные битвы, иногда масштабные сражения, иногда просто разведка. Следует сказать кое-что о боевой системе **Homeplanet'a**. У вас есть лазеры и ракеты, но уничтожить кого-то с помощью лазера —

совмещать уход от вражеских ракет с выполнением задач миссии.

И действительно, сначала кажется, что уходить сложно, почти невозможно, но потом привыкаешь. Игра получилась хорошей и довольно популярной. Ну а в **Revoltgames** не дураки сидят, да и не только американцы умеют зарабатывать деньги на играх, — компания стала делать аддон.

## Present

О начале работ над аддоном объявили на официальном сайте еще 2 сентября 2003. На данный момент аддон «ушел на золото», так что на прилавках игру можно ждать максимум к осени. Сам аддон называется «**Игра с огнем**». Вооружившись обзором и интервью, я смог раздобыть следующую информацию:

✓ новая игровая кампания состоит из семи глав с прологом и эпилогом. События в аддоне будут разворачиваться спустя полтора года после того, как клан Тройден был изгнан с родной планеты **Клото** и поселился на некой планете **Аванта** в системе **Аскелла**. «Тройден» в тайне ото всех заживают раны и восстанавливают свою боевую мощь, зреет новая война. Неожиданно на **Аванту** с инспекционной поездкой прибывает сенатор Земной Конфедерации, что может привести к самым непредсказуемым последствиям...» Вот такой вот сюжетчик;

✓ персонализированный главный герой и его напарники. Наконец-то у нас будет не безголосая серая безликая мышь, с которой все общаются, а она молчит. В аддоне игрок выступает в роли племянника Лидера клана Тройден, а значит, уже с самых первых миссий нам дадут покомандовать кораблями. Основная наша цель — сохранение мира и предотвращение новой клановой войны. Провода, непонятно, с кем война-то;

✓ новый клан. Вот это уже интересно. Что это за новый клан, и с ним ли мы будем воевать?

✓ графика либо станет лучше, либо останется прежней, но не ухудшится, это точно;

✓ новое оружие. Оно, разумеется, будет, хотя разработчики и забыли об этом упомянуть. И будем надеяться, оружие будет больше, чем в предыдущей части;

✓ новые локации. Ну, тут все понятно. Однозначно, будут локации на орбите планеты **Аванта** и вообще в системе **Аскелла**;

✓ новые корабли. Вот вам страница, представляющая сводный флот **Homeplanet**:

[http://mapgames.7com1.ru/homeplanet/ships\\_ru.html](http://mapgames.7com1.ru/homeplanet/ships_ru.html);

✓ многопользовательские режимы: совместное прохождение одиночной кампании (cooperative) и классический deathmatch — как по мне, так это самая главная фишка



предстоящем аддоне. Будет Интернет-поддержка. Пока неизвестно, как игра работает на обычном диалоге, но будем надеяться, что нормально;

✓ поддержка до 16-ти игроков. Немного, так что тормозить не должно, но в то же время вполне достаточно для нормальной игры;

✓ Интернет-сервер статистики — сервер, который будет следить за количеством сбитых кораблей, выпущенных ракет и т.д. Если это то, о чем я думаю, то вполне ожидаемо и присвоение званий за успешно выполненные задания. Например, как в ролевых играх: нам будут начислять пресловутый experience за сбитые корабли, а затем по достижению определенного количества опыта нас повысят в чине. Это было бы очень интересно.

## Future

Игру стоит ждать, однозначно. Даже если новая кампания окажется неинтересной, графика каким-то чудом станет хуже, чем в оригинале, а мультиплеер будет платный, мы в обиде не останемся: ведь мы увидим новые корабли, персонажи и оружие. Кроме того, получим уже пропатченный оригинал ©. Так что, думаю, игру ждать стоит, тем более что осталось совсем немного. Сомневаюсь, что аддон будет масштабнее, чем оригинал, поэтому игра, скорее всего, выйдет на одном диске. Возможность поиграть по сетке или по Интернету привлечет больше геймеров. В общем, ждите обзора на Портале или в самом «Миксе», читайте, удалось ли разработчикам исполнить свои обещания и сделать игру лучше, и определяйтесь с покупкой. Лично я уже определился, однозначно.



гибное дело. Вот цитата из FAQ на официальном сайте:

Q: 90% времени уходить от вражеских ракет — скучно!

А: Игра изначально создавалась как симулятор. Уход от вражеских ракет — неотъемлемая часть симулятора. Учитесь



## MANIAC & DAVERT



### Старые песни о главном

Когда в 1993 году вышел первый «Дум», он на долгое время задал тон играм жанра action. Счастье геймера заключалось в большой пушке в руках и огромных полчищах монстров в округе. Но со временем акценты в шутерах стали постепенно смещаться в сторону реалистичности и псевдоинтеллектуальности. Уже начиная с самого первого Unreal'a, количество врагов перестало играть большую роль — упор делался на их качество. Разработчики соревновались между собой, надеясь своих монстров недогадать умом и силой, хвалясь друг перед другом новыми достижениями в графике... И все дальше и дальше удалялись от первоначальной идеи.

И вот в 2001 грянул гром, небеса разорвались, начинающая хорватская компания Croatia создала что к чему и выпустила игру под названием Serious Sam. Восторженные крики во всех уголках Интернета подтверждали — ЭТО случилось, Doom вернулось. Игра стояла на стыке жанров шутера и симулятора ходячего маскобианта. Тысячи монстров, обделенных даже зачатками искусственного интеллекта, тупо появились в сторону игрока, пацками погнывая по дорожке под его шикальным огнем.

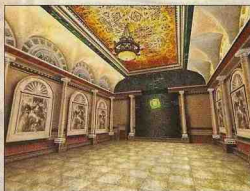
Затем последовало продолжение «Сэма» под названием Second Encounter, а затем в жанре началась некоторый застой (Will Rock, в силу его откровенной неудачности, увы, не считался). А если где-то образуется пустота, то по всем законам природы (в том числе и экономическим) обязательно найдется какая-нибудь молодая хорватская компания разработчиков, жаждущая ее чем-то заполнить.

Как многие уже, вероятно, догадались, так произошло и на этот раз. Разработчики из Delphi Eye Entertainment, дабы лишний раз себя не утруждать, купили движок все того же «Сэма» и, раздвигая от гордости и своей хорватской хитрости, анонсировали игру **Nitro Family** — очередного убийцы Serious Sam'a.

### Новые песни о старом

Интернет, конечно же, полнился слухами об этом проекте, но что можно сказать о самодобной игре, не потрогав ее за волосы самолично? К счастью, не так давно вышедшая демока расставила все на свои места, и мы можем с чистой совестью поведать вам, что же мы там нащупали...

Перед тем, как рассказывать о геймплее, позволю вставить пару слов о сюжете. Итак, жила себе небольшая семейка супергероев, у которой в один прекрасный момент похищают детеныша, и они идут его спасать. Вкратце все. Хотя если вникать в детали, то всплывает некая загадочная корпорация Golden Bell, создающая некий наркотик для увеселения людей, а также противоядие от него, которое добывается из левой части надпочечников младенцев. Правда, на сей раз с выбором младенца они немного ошиблись, потому что родители юного Красного Вождя, охотник Виктор и укротительница тигров Мария, возомнили вернуть своего ребенка, попутно над-



рав садилаца всем встречным. И знаете, оценив их мускулатуру и арсенал, мы можем утверждать, что определенные шансы у них все же есть.

И вот из клубов дорожной пыли появляется рейсовый автобус и, высадив двух пассажиров, удаляется прочь. Взор игрока открывается его нынешнее алтарь это [эти] — Мария верхом на Викторе (не подумайте плохого). Виктор сжимает в своих руках два огромных «ствола», а Мария размахивает хлыстом. Милая девушка из местного населения на перекрестке предлагает им... Всего лишь купить у нее оружие. Увы, девушка после третьей пулеметной очереди продолжила стоять, и достать оружие более привычным способом не удалось.

Но и того, что носила с собой семейка, на первое время вполне хватало. Оказывается, Виктор одновременно может брать две разные пушки и стрелять отдельно как с про-

**Разработчик:** Delphi Eye Entertainment

**Издатель:** пока нет

**Системные требования:**

✓ **минимальные:** Pentium-3 700 МГц, GeForce 2 32, 256 МБ ОЗУ, Windows 98/2000/Me/XP;

✓ **рекомендуемые:** Pentium-4 1.4 ГГц, GeForce 3 64 МБ, 512 МБ ОЗУ

**Дата выхода:** лето 2004 года

вой, так и с левой руки. А всех врагов, имеющих неосторожность приблизиться на слишком короткую дистанцию, глотит своим хлыстом Мария.

А дальше, дальше начинается Сэм. Сейчас, судя по всему, самое время упомянуть о монстрах. Но что о них рассказывать, если вы наверняка давно уже с ними знакомы. Монстры в Nitro Family сделаны на основе сэмовских и отличаются от них лишь внешне, но в то время как их скелетная основа и даже поведение остались без изменений. И поэтому в неведных на кабанов без проблем угадываются быки, а пролетающие мимо птицы уж больно схожи с гарпиями. В моделях монстров осталось в том числе и частица сэмовского юмора. Взять, к примеру, тех же неведных на толстенных свинях или громадного детину, исполняющего смертоносный танец живота...

### Устаревшая песня о славе

Ожидать от морально и материально устаревшего движка Serious Engine, который как раз должен праздновать свое трилетие, особо выдающиеся графики не стоит. Но то, что графика в NF выглядит даже хуже, чем в «Сэмиле», стало неприятной неожиданностью. Стараниями местных дизайнеров на свет появились упловатые, Упловатые, УПЛОВАТЫЕ монстры, и немного менее упловатые уровни. Есть, конечно, надежда, что в финальной версии монстров округлят, а уровни по дизайну приблизят хотя бы к сэмовским, но рассчитывать на это не стоит.

Что приятно поразило в игре, так это музыкальное оформление. Хотя проект явно не мог похвастаться большим бюджетом, тем не менее, саундтреком на первом уровне звучит Original Prankster известной группы Offspring. Остальная музыка тоже весьма качественная и подобрана со вкусом.

### Главная песня о том же

Если просуммировать все вышесказанное, то создается впечатление, что эта игра еще до выхода может быть записана в ранг отстой, и не то что играть в такую, ждуть ее не стоит... Но хоть и потеряв многое в графике и оригинальности, игра сохранила главное — уродливого геймплея «Сэма». И потому, несмотря на то, что, прохитидя весело и интересно. А все нововведения отлично вписались в игровой процесс.

Так что если вы прошли обе части «Сэма» несколько раз или без ума от «ДумМа» или «Ядерного Доска», вы должны ждуть эту игру. Хотя бы потому, что других конкурентов в ближайшем будущем у нее не будет.

Том/Док/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua  
Александр GLUKK



## Это твой мир

Здесь нет места свету. Здесь нет места чести и справедливости. На этих грязных улицах вы найдете лишь отбросы жизнедеятельности... Окурки и объедки, разлагающиеся тру-



пы крыс и голубей, валяющиеся в лужах блевотины и бензина. Здесь пьют денатурат и разговаривают исключительно матом. Те фанари, которые еще остались целыми, не в силах разогнать тень, владеющую этими улицами. Тень — это всегда опасность. Тень — это то место, где притягивается смерть. Но смерть такой частый гость в этих местах, что на нее уже перестали обращать внимания. Вы когда-нибудь задумывались о том, что значит жить сегодняшним днем? Да? Верю. А о том, что значит жить настоящим моментом и не думать о том, что случится через секунду? Вряд ли, ибо если вы попытаетесь хотя бы представить себе такое, обратной дороги у вас уже не будет. Вы станете свидетелем на этих грязных, воюющих, темных улицах. Но это опять же ничего не значит: свои умирают здесь так же часто, как и чужие. Это нормальная жизнь здесь. Где это, «здесь»? И кто те люди, которые живут такой жизнью, и для чего они это делают? Но эти вопросы вам вряд ли кто-нибудь сможет ответить. Ибо те, кто однажды попал сюда, потеряны для общества. Вонь темных улиц и грязных подвалов настолько глубоко вводится в существо человека, что все человеческое в страхе бежит из брэнной оболочки, оставляя лишь голые инстинкты, побуждающие своего обладателя желать лишь одного — крови. Тех, кто попал сюда, уже нельзя назвать людьми. Они и сами-то не слишком стремятся вырваться из мира грязи и крови. Ведь если сбросить с себя все то, что веками валялось на нас в головы, и обнажить нашу дикущую сущность, может оказаться, что именно вонь и кровь — это все, что нам нужно для комфортного существования. Может, эти грязные улицы — изнанка нашего мира? Или даже так: наш настоящий мир.

Все вы наверняка помните шумиху, поднятую вокруг «самой кровавой, беспринципной и попросту беспредельной игры» *Postal 2*, выпущенной веселой командой *Running With Scissors*. В то время геймерское сообщество разделилось на два лагеря, один с удовольствием насаживая кошек на ствол шотлана, скандировали: «Игры несут зло! Они сводят вас с ума!» Другие безразлично отворачивались и лезли в Интернет в поисках очередных новостей о том, как очередной переигравший в компьютерные игры подросток раздвинул соседского таракана, приняв его за спугну Дьявола. Люди восторгались *Postal*’ом и его создателями. Люди форматировали винчестеры, чтобы на сто процентов быть уверенными в том, что ни одного файла игры не осталось на любимом компьютере. Но лично нам не встретились ни один человек, который, поиграв в *Postal*, остался бы равнодушным. А в то время, пока творение «Бегущих с ножницами» сотрется о геймерский мир, холодные и расчетливые ребята из компании **Rockstar Games** тщательно анализировали сложившуюся ситуацию и думали... О чем именно они думали, знать нам, к сожалению, не дано, однако итогом этих размышлений выступил анонс игры **Manhunt**, который без громких заявлений (разработчики из Rockstar Games никогда не позиционировали свое творение как *Postal*-killer) показал, что «безумный почтальон», вызвавший такую бурю эмоций, — далеко не предел жестокости и цинизма. Хотите крови? Их есть у нас!

Сюжет игры не блещет оригинальностью. Хотя, это с какой стороны посмотреть. Тема охоты на людей было в свое время довольно популярна в литературе и кинематографе, но ни разу не всплывала в компьютерных играх. Так что в этом плане Rockstar можно назвать первопроходцами. Но мы-то все — люди всесторонние развитые, и, конечно, сразу же вспомнили знаменитый голливудский блокбастер «Бегущий человек» и его менее именитого французского предшественника. А самые умные и начитанные также припомнили замечательную одноименную повесть Рихарда Бахмана, с которого, собственно, все и началось: для самых любознательных и начитанных добавим — да, мы в курсе, кто писал под псевдонимом Р. Бахман. Так что будем считать, что сюжет стар, затаскан и банален. Правда, стилистичный игра несколько отличается от стилистичного фильма. Итак, некий злобный негодяй,

**Разработчик:** Rockstar Games

**Издатель:** Rockstar North

**Жанр:** action

**Системные требования:**

✓ **минимальные:** Pentium 3/Athlon 1 ГГц, 192 МБ ОЗУ, 3D-ускоритель с 32 МБ памяти, 2.3 Гб на винчестере;

✓ **рекомендуемые:** Pentium 4/Athlon XP 1.8 ГГц, 256 МБ ОЗУ, 3D-ускоритель с 64 МБ памяти

политик и финансовый воротила забавляется тем, что, используя свое служебное положение, извлекает из камеры смертников, приговоренных к высшей мере наказания, и предлагает им сыграть в интересную игру. Продолжайте, в какую? Правильно. Еще кто-то из древних сказок, что самый увлекательный вид охоты — это охота на человека.

## Нам здесь жить

Если вы привыкли спасать мир — вы умрете.

Если вы привыкли уступать в транспорте место — вы умрете.

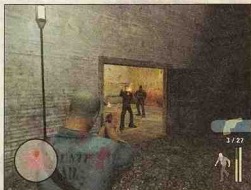
Если вы любите переводить бабешек через дорогу — вы умрете.

Если слова «благородство», «честь», «правила» для вас не пустой звук — вы уже мертвы.

Вы умрете в любом случае, вопрос только в том, раньше или позже. Вопрос только в том, скольких врагов вы переживете.

Вы не благородный герой в сверкающих доспехах, вы не депрессивный, но очень симпатичный убийца, вы даже не псих. Вы лодырь. Отброс общества. И вы оказались в месте, предостереженном как раз для таких лодырей. Вы должны были умереть, но вам дали шанс, обрывок шанса — пройти через грязь, кровь и боль, пройти и получить долгожданную свободу. Зачем она вам?

Какая разница. Пока вы можете дышать, пока сердце гонит кровь по вашим сосудам, вы живчик. Вы живчик, чтобы убивать — не для своего удовольствия, просто вы знаете, что их смерть — это ваша жизнь. Просто между вами и свободой есть препятствие, а препятствия, если нельзя обойти, нужно устранить.



Вот так все просто, без лишней выкрутасов: здесь смерть — там жизнь. Между «здесь» и «там» расположилось толпа подонков, если ты хочешь выжить — убей их и выживи. Либо ты, либо они, третьего нет, да и быть не может. Закон стои — слабый должен сдаваться.

Вы не увидите в этой игре ничего красивого — кровь, грязь, блевотины... Даже смерть

здесь не отличается красотой — помните, как мы восторжествали анимацией смерти в «Солдате Фортуну»? Как забавлялись, наблюдая за сторающимися людьми в «Постале»?



Здесь смерть не выглядит забавно. Жестоко, неприятно, страшно — как угодно, только не забавно.

И именно это: отсутствие луча света в царстве тьмы, убийственно серьезная анимация смерти, звуковое и музыкальное сопровождение — заставляют нас поверить в реальность происходящего. И пусть режиссер шоу, в котором нас заставили участвовать, ведет какую-то свою игру, пусть нам непонятны ее правила. У подонков есть только один принцип: если ведется игра без правил — устанавливай свои правила.

Ну что, готовы отбросить в стороны свои сияющие или цвета воронова крыла латы и натянуть шкуру обычного подонка?

А не страшно?

А справитесь?

Мы не обещаем, что это будет приятно, но грязно, кроваво и необычно — точно.

Выйдите из своей Матрицы и посмотрите в глаза Реальности. Реальности, в которой нам теперь жить, а точнее, выживать.

## Концепция

Не знаем, как именно парни из Rockstar Games пришли к выводу о необходимости создать игру, в которой вам отводится роль обыкновенного подонка, но факт остается фактом — эта идея посетило их... была осуществлена.

Полностью или частично, хорошо или плохо, нам еще предстоит разобраться, а пока поговорим о главном — о процессе. Игровом.

На первый взгляд, все довольно просто — режиссер (кстати, озвучивал его известный голливудский актер Брайан Кокс) объясняет нам текущую задачу и диспозицию, и мы приступаем к действиям. Начало игры — это, по сути, бучалка: нашли кулек, выяснили, что с его помощью можно «кознить» охотника — казнили. Причем, казнить можно тремя способами. Подходим к противнику сзади, зажимаем клавишу мышки, достаем кулек — над головой противника появляются зеленый прицел — мы можем казнить его. Немного подожди, и вот прицел уже желтый — мы можем жестоко казнить врага. Подожди еще, до покращения прицела — и вот, пожалуйста — казните врага с собой жестокостью и цинизмом. Кстати говоря, казнить можно как при помощи левой, так и при помощи пра-

вой клавиши мышки — во втором случае расправы будет медленней. В принципе, пожалуй, именно козни являются визитной карточкой игры, самой кровавой и жестокой ее частью, заставляющей скиснуть томатный сок, хлещущий в «Постале». Причем, если вы думаете, что для казни можно использовать только кульки, то очень сильно ошибаетесь: бейсбольные биты, фомки, куски стекла, проволока — вот далеко не полный перечень орудий экзекуции, которые предоставили в ваше распоряжение любезные разработчики.

## Обыкновенные подонки

В Manhunt'e вы будете носить имя Кэш. Именно так зовут того самого подонка, за жизнь которого нам придется сражаться на протяжении двадцати миссий. И если сначала он воспринимается как безликий персонаж, слепо подчиняющийся правилам игры (даже непонятно, зачем ему имя!), то со временем начинаешь понимать, что над образом главного героя игры разработчики трудились долго и упорно. Дрожащая, истуганная тварь, снятая с электрического стула, беспомощная жертва, отданная на заклятие настоящим хищникам, со временем начинает преображаться. Прятая в тени, Кэш полз и принял правила игры без протеста. Именно с того самого момента (какого именно? Трудно сказать. Наверно, для каждого из вас этот момент будет своим) жертва сама прев-



ращается в охотника. И пусть тебя все еще называют беглецом. Ты уже четко знаешь, что на самом деле жертва в этой безумной игре со смертью. И вот странно: сидя в темной комнате, перед мерцающим экраном монитора, начинаешь проникаться нехитрой психологией нашего далеко не самого привлекательного героя. И ловишь себя на мысли, что он тебе нравится таким, какой он есть. Грязный, оборванецкий, жестокий и циничный, злой и расчетливый. Иногда на него (на тебя?) нападают неутомимая жажда крови, и ты долго караулишь одинокого «охотника» (который даже не догадывается, что именно он на самом деле жертва), чтобы проткнуть его насквозь ломом, воткнуть нож в шею или разнести голову бейсбольной битой. Но уже через секунду ты понимаешь, что все это не более чем детские игрушки. Ведь твоя задача — выжить, не более того. И расправа со следующим противником происходит быст-

ро и незатейливо. Зато эффективно. И пусть тем, кто спустя короткое время будет просматривать видеозаписи того, что сейчас происходит, не особо понравится этот момент. Пусть. Ведь подонки не привыкли отчитываться ни перед кем.

Чем дальше продвигается по сюжету, тем сильнее проникаешься образом главного героя. Пройдя через круги киношного ада, Кэш в конце концов вырывается на свободу. Вот здесь-то в душу закралось сомнение: не изменит ли разработчик чувство стиля? Не нач-



нут ли они быстро превратить колоритного подонка в очередного благородного мистификатора? Но нет, слава Богу, разработчики из Rockstar Games остались верны себе. Переместившись на улицы города, Кэш остался все тем же грязным оторванком. Подонком, презирающим жизнь, как чужую, так и свою собственную. Только он теперь обучен убивать. Обучен теми самыми людьми, которые видели в нем всего лишь забавную зверушку, с которой можно позабавиться и выбросить на помойку. Не вышло. Зверушка превратилось в зверя. Вернее, нет, не в зверя. В грязное и смертельно опасное животное.

Рассказывая о Кэше, нельзя не упомянуть о его противниках. Ведь особого различия между ними нет. Ведь не зря невидимый режиссер говорит в начале игры: «Эти улицы контролируются бандами. Они — такие же подонки, как и ты». И действительно, думаю, никто бы ничего не заметил, если бы на месте Кэша был один из его оппонентов. Какой-нибудь Джек или Майкл. Они стоят друг друга. Охотники — такие же жестокие и грязные негодяи, как и наш герой. Они тоже приняли правила игры, и потому с ними нужно держать ухо востро. Прятаться, убегать, ота-



лекать, нападать со спины и мгновенно исчезать. Ничего не слышавший о ниндзя и ассасинах, Кэш в совершенстве овладевает иску-

ством убийства из-за угла, но в этот-то самый момент судьба преподносит ему новый сюрприз. Вырвавшись из мира ножей, топоров и удодов, он попадает в зону действия аг-

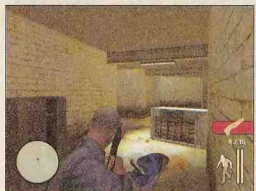
чаются так редко. Да, в игре есть быстрое сохранение, только оно работает... пока вы не выйдете из игры. Не успели пройти уровень? Выключили комп? Велком, проходить снова.

Вам это нравится? Думаю, нет.

Камень номер два — в отличие от наших противников, Кэш слегка не умеет... приседать и прыгать. Пока в ход идет в основном оружие холодное, это нам не очень-то мешает, но потом, когда начинаются перестрелки, это нервирует. Причем серьезно.

Камень номер три — для истинных ценителей. В игре есть два уровня сложности. Всего два. Не играйте на втором, если не хотите испытать настоящую муку. Отсутствие радара, меньшее количество аптечек и патронов приводят к постоянному сейв-лоаду. Вам понравится прыгать раз проходить один и тот же уровень? Сомневаюсь. Игра превращается в... работу. После такого точно не захочется податься в подонки ☹.

Все остальное — посредственный интеллект, графику, не особо изменившуюся с времен GTA, на движке которого игра и сделана, некоторое однообразие в дизайне уровней можно простить, мало того — оно не мешает, смотрится органично и понятно. А вот эти три камня простить нельзя.



нестрельного оружия. Меняются и противники. Отыные нам противопоставят полицейские и служба охраны таинственного режиссера. Однако если присмотреться, то за фуражками, значками и приборами ночного видения скрываются те же подонки, напавшие на себя личину «приличных людей». Убивать их еще приятнее. Многие из них не приняли правил, и значит, они уязвимы... Так кажется сначала, и лишь пройдя пару миссий с пистолетом или дробовиком в руках понимаешь, в чем их сила. В страхе. Страх — большая сила. Теперь враги стараются передвигаться исключительно группами, внимательно отлаживая по сторонам и ночная беспорядочно палят в темноту при малейшем шорохе. С усилением в игру огнестрельного оружия геймплей в корне меняется. Отыные выкидывает не тот, кто умеет неслышно появляться из тени, наносить смертельный удар и так же быстро исчезать. Теперь право на жизнь имеет тот, кто правильнее выберет позицию и быстрее найдет на курок, будучи при этом готовым стрелять снова и снова, пока мозги соперников не покроют ровным слоем землю и стены в радиусе нескольких метров вокруг тебя.

### Жизнь подонка...

...Сложно, так уж повелось. И, увы, разработчики вовсе не стремятся ее облегчить. Скорее, наоборот — они делают все возможное, чтобы ее усложнить.



Первый камень на нашем пути — дебилая система сейвов. Да, мы уже знаем, что сохранение на чекпоинтах — визитная карточка портов. Проходили, помним, но... не так уж много игр, в которых чекпоинты встре-

Возможно, именно они не позволяют однозначно назвать игру шедевром. Может быть, сложно сказать. Одно ясно: не хватало чего-то Manhunt'у. Не много, но именно.

Еще хочется обратить ваше внимание на повествование стелс-элемента в игре — если вам не нравится прятаться в тени, вы не любите проследить движения и действия, вас не устраивает перспектива расправы с врагами при помощи подручных средств — можете даже не смотреть в сторону «симулятора подонка», а смело идите на Петровку и покупайте «PainKiller».

Безумие — вот что приходит в голову, когда смотришь на игру. Кровавое безумие. Без высокого смысла и вкуса. Чернуха.

И этим Manhunt и притягивает. Давайте будем честными перед собой — мы любим кровавые игры. Нам нравится насилие и жестокость в играх. Мирные, добрые и веселые в реальной жизни люди, мы полностью перевоплощаемся, попадая в «Зеркалки», в «Мотрицу», туда, за экран монитора. Одни на-

зывают это «сублимацией агрессивных ощущений», другие безумием, какая разница?

Manhunt дает нам шанс испытать то, что мы еще не испытывали, погружаться в такую грязь, в какую мы еще не погружались.

Ну что, воспользуетесь приглашением? Не бойтесь испытать нибб и крылья?

### Вывод

Вроде уже все сказано, но пожалуй, стоит подытожить — для любителей читать текущую часть обзора ☺



Сложно сказать, насколько долго Manhunt продержится на наших винчестерах. Насколько долго его будут обсуждать на форумах и в игровой прессе. Иногда создается впечатление, что выходящие сегодня игры просто обречены на быстрое забвение. Ведь скоро выйдет «Дум», «Халфа», «Сталкер», и все забудут об одиноком подонке, котором, по большому счету, наплевать на все и на всех. Но пока этого не случилось... играйте. Если вы дочитали до этого места — играйте обязательно. Если вы любите яркую атмосферу, стелс-миссии, кровь и жестокость в играх — бегите за игрой прямо сейчас. Если вы готовы мириться с неудобной системой сейвов и готовы простить некоторые недостатки управления... то мы не понимаем, почему вы до сих пор не приобрели эту игру?

Конечно, будут другие игры. Многие из них будут объективно лучше Manhunt'a. Но скоро ли появится еще одна команда, которая решится поставить на главную роль подонка? Не Злобного Теня в черной мантии, не Галактического Злодея, а приятного ощущения, умеющего только убивать и воспринимать убийство как что-то абсолютно нормальное и обыденное? Нам кажется, что не скоро, если только безумцам из Rockstar Games не придет в голову сделать Manhunt 2. Но так как о сиквеле пока что ничего не слышно, то стоит, наверное, поторопиться... Конечно, если у вас и впрямь появилась желание побывать в шкуре подонка.

Ну а если вы такого желания не испытываете, если ненавидите кровь и насилие, то, простите, зачем вы читаете эту статью? Ах, для общего развития... Понятно, бывает. Ну, пойдете, поиграете в шахматы... Видимо, наши игры не для вас.

Это не шедевр. Это игра, имеющая огромное количество недостатков (если взглянуть на нее трезво) и одно основное достоинство. Именно оно заставляет играть. Именно оно не имеет аналогов.

Уперед, пацанки!

Никита РЫКОВ aka Nik

# LORDS OF THE REALM III

**Разработчик:** Impression Games  
**Издатель:** Sierra  
**Жанр:** стратегия  
**Системные требования:** Pentium 3-800 МГц, 128 Мб памяти, 16 Мб 3D видео

## Восстание мертвецов

Неудачными продолжениями легендарных сериалов уже никого не удивить. Вылые короли жанров, одно упоминание о ко-

ную волну популярности несколько лет назад. Нет геймплея...

...Воссозданный с аптекарской точностью сеттинг и бережно перенесенная концепция — еще не все, что нужно для успеха. Повторить то, что делали разработчики несколько лет назад, уже не удастся никому. Конвейерное производство игр может породить исключительно великолепной технологической частью, и больше ничем. Продуманные до мелочей, щемящие сердце истории сменились написанными на скорую руку зарисовками, на которые никто даже и не обратит внимания. Бездушные, бесхарактерные персонажи, монотонно рассказывающие свою судьбу, вызывают стойкие приступы даже ю. Все это где-то было, что-то это уже говорил... Игра, в очередной раз повествующая о бесконечном противостоянии добрых и злых, воспринимается с горечью — еще одна неудачная попытка возродить былое, когда даже простая история могла увлечь. Попытки отличиться чем-то нестандартным зачастую приводят к полному фиаско — не та нынче аудитория пошла. Даже такая необходимость, как живой мир, которым раньше могла похвастаться каждая вторая игра, постепенно вытесняется желанием геймеров увидеть побольше графических эффектов, красивых пейзажей и идеальной синевы неба. Тех геймеров, которые порой совершенно забывают о том, что для этого достаточно всего лишь посмотреть в окно...

Все это было сказано не зря — виновник сегодняшнего обзора являет собой долгожданное продолжение знаменитой серии **Lords of the Realm**, корни которой остались еще в конце прошлого века. Именитые разработчики и опытный издатель не давали повода для беспокойства. Все мы надеялись, что мастерство и профессионализм возмужат вверх, и легенда прошлых лет вернется на наши мониторы в первозданном виде, не растеряв по дороге свои достоинства. А достоинств было масса: хорошая на те времена графика, отличное соотношение глобальной политической/экономической стратегии и масштабных сра-

жений в реальном времени и очень увлекательный геймплей, заставлявший возвращаться к игре снова и снова. Но каменная рука маркетологов прикоснулась к игре и в этот раз. Налицо следование всем законам нынешнего рынка, тщательный анализ интересов играющей братии и, как следствие, тотальное упрощение. Большая часть того, что мы видели в прошлых частях, было наглым образом оптимизировано, а то, что осталось, претерпело кардинальные изменения.

Привычное и набившее оскомину средневековые, разрозненные регионы могущественных стран, сбалансированные правители, с неохотой идущие на компромисс, — именно таким этот мир предстает перед нами уже в третий раз. Эпоха, которой правила церковь. Одно неверное слово — и ты еретик, ты враг. Эпоха, в которой боролась духовная и физическая сущность людей. Эпоха прекрасных дам и благородных рыцарей, бюргеров и торговцев. Эпоха великих открытий и грандиозных завоеваний, подлых интриг при дворе и предательств проверенных временем друзей. Эпоха отстоявшихся и заплеванных традиций и отвергнутых идей. Это было время святой инквизиции и могущественных правителей, один взмах руки которых мог снести голову кому угодно — будь ты крепостной или покоришь десятки провинций рыцарь. Время,



торых заставляло конкурентов забиваться в дальние углы индустрии, давно сошли с дистанции, открыв дорогу новым проектам. Игры-ветераны, которые до сих пор вызывают слезы ностальгии у бывалых игроков, покоятся в анналах истории, совершенно не нуждаясь в сомнительном счастье нового показа широкой аудитории. С этой ситуацией смирились все, кроме разработчиков. Неугасимое желание популярности и богатства заставляет девелоперов раз за разом вытаскивать из пыльных архивов шедевры прошлых лет и выплесывать на игровой рынок всевозможные римейки и сиквелы, сделанные «по мотивам». Результаты подобных авантур очевидны — любой уважающий себя фанат не упустит случая еще раз побывать в мире любимой игры, увидеть знакомых, уже успевших стать родными, персонажей и погрузиться в чарующую атмосферу вселенной, которая в свое время стала для него прекрасной альтернативой реальности. Да, в подобных проектах в большей или меньшей степени все это есть. Есть мир, есть персонажи и иногда есть даже атмосфера. Но нет главного. Нет того, что и вызывало огром-



когда все неизвестное и странное воспринималось как преступление, а гениальные изобретения приравнивались к порождениям сатаны. Если ты ученый — ты неизменно против церкви — ты будешь наказан, будешь уничтожен. Время, когда король бы-

ли марионетками в руках сторонних лиц, державших их за ниточки, как тряпачных кукол в передничном театре. Вы действительно



но думаете, что правите империей? Навыки! Все уже давно решено за вас. Вы властвуете, но не правите. Просиживаете дорогие одеяния на роскошном троне. Вы будете устранены после первого же протеста, и на ваше место посадят новую куклу — покорного и идеального для них короля. ...Это было время ни на секунду не прекращающихся войн и извечных противостояний. Это было время лордов...

Как уже было сказано, серия *Lords of the Realm* является смещением глобальной стратегической части и тактической составляющей в виде real-time-сражений. Причем в предыдущих частях авторам очень хорошо удавалось повлиять между обоими компонентами, не склоняя ни в одну, ни в другую сторону. К сожалению, вездесущие изменения коснулись и без того идеального: отныне большую часть времени вы будете проводить на глобальной карте, пытаться решить все конфликты полюбовно и с наименьшими потерями. А задача это, прямо скажем, не для слабонервных. Во время игры вас будет преследовать желание обвести рыцарь отряд вооруженных до зубов головорезов и пустить их на вражеский замок. Снести стены, разрушить здания, деморализовать неприятеля стремительной атакой, заставляя солдат корчиться на стены по приставным лестницам и бомбя защитников увесистыми подзорами наших катапульт. Завоевать главную крепость и гордо поднять свой флаг над тлеющими углями и руинами... Нет, конечно же, все это есть, и вы в любой момент можете удовлетворить свои звериные инстинкты, разобрав на мелкие камешки все провинции врага. Но уже с первых минут игры становится ясно, что такой подход наш сегодняшний гость категорически не приветствует. Игра каждую секунду исподтишка подталкивает нас наравиться на экран дипломатии, заставляя колдовать над заключением мирных договоров и завоеванием лояльности враждебных родов путем выплаты им пошлины. Враги, в свою очередь, отвечают вам тем же. Постоянные сообщения о том, что сосед прислал вам кое-какие дани и в который раз предлагает заключить мир, воспринимаются как банальное издевательство. Подарив вам сто денежных единиц в местной валюте, недавний доброжелатель не

упустит случая полностью обчистить вашу казну при помощи наемных воров. Так называемый возврат с процентами по-средневековски.

Начать игру, как и положено, нам рекомендуют с прохождения цикла обучения. Пять миссий, несмотря на явную затянutosть, оставляют после себя ощущение интересности. Половина кнопок интерфейса так и осталась без внимания виртуального педагога, зато такая важная часть геймплея, как обвод подразделений рамкой, была описана во всей красе. Подозрение относительно того, что нам на самом деле ниче-

го не объяснили, полностью подтверждается уже в первой кампании. «А что, собственно делать?» — спрашивает игрок, попав на глобальную карту, где уже вовсю кипит жизнь. «Разбираться самостоятельно», — ответит игра и будет совершенно права — повторный курс обучения не даст вам равным счетом ничего. Скрипя зубами, геймер начинает тыкать по выступающим со всех сторон интерфейсу, нарываясь на многочисленные всплывающие окна. Повторный вопрос: «Что делать, в конце-то [censored] концов?» — в этой игре звучит исторически, поскольку никакой текстовой документации разработчики не предусмотрели, а небольшие подсказки к кнопкам интерфейса сами не знают, что говорят. Поэтому садитесь, успокойтесь и медленно, не сотрясая воздух нехорошими словами, попытайтесь на основе внешней рецензии разобраться в свежескелетной игре либо решить — идти вам за ней в магазин или нет.

Помимо упомянутой выше кампании обучения, в игре есть еще четыре истории — Ирландия (состоит из одной миссии, которая по сути является практикой после «обучалки»), Англия, Германия и Франция. Каждая из кампаний представляет набор исторических миссий, где иногда можно встретить и исторических личностей. Так, кампания за Англию предполагает нам поучаствовать в усмирении грабодонских мятежей и в войне с Францией,



а история Германии даст возможность своими руками «слепить» результат вторжения Барбароссы в Италию.

Запутанность глобальной части игры является важнейшей проблемой на пути к получению удовольствия. Додуматься, что именно означает та или иная вкладка интерфей-

са, удается только раз за третьим. Огромная нарисованная карта, по которой перемещаются небольшие солдатики, захватывающая и разрушающая расставленные дворцы и постройки поменьше, — именно то место, где мы будем проводить девятьсот процентов игрового времени. Красующийся на миникарте замок — центр региона, в случае потери которого, мы теряем и все прилежащие к нему земли. Кроме того, это единственное сооружение в игре, способное улучшаться и расти вверх и вглубь, обрастая новыми укреплениями и несколькими уровнями стен. Необходимость такой маневренной защиты очевидно, — лишившись



замка, вы досрочно обрекаете себя на game over, поскольку шанс вернуть его обратно равен нулю.

Меньшие участки, расположенные вокруг нашей цитадели, — именно те потенциальные источники ресурсов, которые без вашего вмешательства не принесут и копейки. Каждый из вассалов (чем матерее правитель — тем больше эффективность у подконтрольной ему области) готов в любой момент возмутить свое феодальное место на трон какой угодно пустующей (или даже уже занятой) провинции. Так, вручив тот или иной участок рыцарю, вы получите новую армию и немалых размеров укрепление. Священник моментально построит собор и будет поднимать дух верующих, заставляя их работать с большим энтузиазмом. Крепостной создаст фермерское поселение, окруженное полями, и будет регулярно поставлять вашим армиям хлеб насущный, без которого войска имеют дурную привычку падать духом и в худшем случае отправляться к праотцам. Ну а бюргер разворачивает настоящий средневековый городишко и начинает методично поставлять в казну звонкую монету. Кроме того, именно в таких городах вы можете нанимать нерегулярные войска, в котором попадаются и очень интересные «экземпляры». Например, упомянутый выше вор, оцененный разработчиками в простом смеихотворную сумму, может пополнить ваш бюджет на несколько тысяч, изрядно опустошив казну противника, а кардинал способен понизить планку христианства выбранного короля, подняв против него крестовый поход.

Тонкая натура ваших вассалов не может подчиняться еретику, трусу и подлецу. Епископы очень бдительно следят за вашим уровнем христианства, рыцари — за отвагой, а купцы и бюргеры любят честных пра-

вителей. Естественно, стоит вам только совершить несколько антиобщественных поступков, как половина ваших управляющих



не постесняются подняться на соседние вражеские земли. С оппонентами, кстати, ситуация такая же. Если ваши военные подвиги воспеваются по всей стране, ждите пополнения в стане рыцарей из соседних провинций. Вся округа только и твердит о вашей нобилизации? Проверьте список управляющих, и вы наверняка обнаружите несколько опытных священнослужителей. Причем все ваши показатели не высасываются из пальца, а напрямую зависят от ваших поступков. Пренебрегли законами чести и не дали вражескому рыцарю откупиться в случае поражения? Минус в «галантности» вам обеспечен. Решили рискнуть и напасть слабой армией на цитадель противника, но проиграли битву, позорно сбегав с поля боя? Такой поступок вряд ли будет приветствовать рыцари, которые по достоинству оценят вашу «отвагу». Ну а если враг решил пустить на ваши земли упомянутого кардинала, святые папы с радостью назовут вас еретиком и организуют крестовый поход на ваши земли.

Но стоит только двум пиксельным фигуркам на глобальной карте замахнуться друг перед другом мечами, как хвалебная песня плавно переходит в тихую ругань. Вызванный двойным щелчком мыши по дерущимся экран сражения нововест воспоминания об обласканном недавно *Dominions II: The Ascension Wars*. Одиозная девелоперская ватага лесорубов, злобно скалясь и рыча, пытается мысленно вернуть нас на десяток лет назад. Разглядеть, что вот эта кучка пень-

нятую тень, пытаюсь хоть как-то подтвердить ранние обещания девелоперов о красоте и графическом совершенстве. Крепости после внушительных сооружений *Castle Strike* выглядят жалкими пятаками пятилетнего ребенка собрать из конструктора Lego пристойное укрепление. На этом фоне тени от пропавших под небом облаков и функция Zoom (упоми Господи вас ею пользоваться) кажутся последней надеждой разработчиков хоть немного оправдаться...

Нет, не может же быть все так плохо! Вот сейчас все в миг изменится, и от увлекательнейших сражений у нас закружится голова, тактический гений будет пухнуть от богатства возможностей, и мы закроем глаза на все графические огрехи. Вот сейчас эта армия детей леса под огнем осадных орудий с лестницами наперевес помчится на штурм огромной крепости, погибая от града стрел защитников. Вот сейчас мы пробьем брешь в стене и, сметая все на своем пути, ворвемся во внутренний двор цитадели... Но всего этого не произойдет. Тактические возможности тактического же режима выглядят под стать ущербному графическому исполнению. Осады замков вызывают стойкое отвращение: поставив под стеной две катапульты, вы уныло забросы-



ваете камнями башни, пока полоумный AI не соизволит выбраться наружу. Тут-то и начинается самое интересное. Две огромные толпы, прихрамывая и подпрыгивая, несутся навстречу друг другу, забывая обо всех премудростях военного дела. Слова классика: «Смешались в кучу кони, люди», в этой игре получили самое что ни на есть наглядное воплощение. Неконтролируемое побоище продолжается до тех пор, пока одна из сторон не убежит в панике за кадр. Победителю остается только торжественно перегруппироваться, стянуть остатки мозгов со сверкающих доспехов и принять под свой контроль руины крепости. Сражения в чистом поле выглядят еще хуже. При построении «квадратом» задние ряды даже и не поднимают обитой врага с другой стороны, а так и будут ждать, пока скончается солдат перед ними. Вы спрашиваете об использовании рельефа местности? Как бы не так.

После великолепного стратегического режима оборона и захват крепостей ка-

жется чьей-то очень злой шуткой, которая на корню убивает все прелести глобальной карты. К счастью, в ужас тактики можно и не погружаться, благо, разработчики предоставили такую возможность. В любой момент вы можете покинуть битву и вернуться к делам государства, равно как и наоборот. Оставив сражение на попечение кремлевного разума, вы ничуть об этом не пожалеете — компьютер прекрасно справится и без вашей помощи...



Вечная головная боль разработчиков — прорисовка глобальной карты — выполнена куда лучше, чем разрекламированный тактический режим. Все города имеют ярко выраженную архитектуру, и вы ни за что не спутаете рыцарское укрепление с фермерским поселком. Кроме того, разные территории отличаются не только главным строением, но и окружающими домиками. Ну и главную «технологию» экран сражений — заполучные тени от облаков — вы встретите и тут.

О звуке сказать особо нечего. Лязг мечей наших кривоногих во время отвратительных боёв вы будете слышать не так часто, поэтому останавливаться на этом подробно смысла нет. Музыка весьма безупречно пытается погрузить нас в атмосферу средневековья, задушно напевая пафосные мотивы...

\*\*\*

Подводя итог, нужно сказать, что тенденция по возрождению шедевров прошлых лет была подхвачена *Impression Games* совершенно зря. Былая легенда теперь окончательно похоронена своими же творцами. Конечно, перед нами очень хорошая, если не брать во внимание тактический апендикс, стратегия. Великолепно проработанная глобальная часть, множество интересных возможностей, уклон в дипломатию/политику и огромная аддитивность делают свое дело. Но это не возвращение *Lords of the Realm*. Увы.

**P.S.** Чем-то игра напоминает вторую *Syberia* — вроде бы все есть, все на месте, а чего-то таки не хватает. Возможно, разработчики просто забыли положить в игру неосознаемую, эфемерную субстанцию, которую некоторые называют душой...

**P.P.S.** Вполне возможно, что именно третья серия станет для легендарного сериала последней, и тело «историка» наконец оставят в покое... Четвертой части игровая общественность уже просто не перенесет...



ков, — лучники, а стоящая рядом — пикнери, невозможно даже в теории. Размозженные деревья отбрасывают на землю (тоже, надо сказать, весьма паршивого вида) не-

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

# Tom Clancy's RAINBOW SIX 3 ATHENA SWORD

## Незаконченная работа

— Агент Лепреконе! — огромный указательный палец Глюка уперся в человека, облаченного в маскировочный комбинезон. — Плохо же, ты не умеет работать чисто!

— Что-то? — не понимающие развел руками Лепреконе. — Это как понимать?

— Как понимать?! — кулак Глюка размером с хороший качан капуты с треском разломал пополам дубовый стол. — Не смею меня обманывать! Год назад твое должно



было убить всех злодеев в «Радуга 6: Щит Ворона».

— Я так и сделал, — агент тщательно подбирая слова, опасаясь новой вспышки гнева Глюка. — Террористы ликвидированы, их лидер осужден на пожизненное заключение в тюрьме строгого режима, где и пребывает по сей день.

— Ликвиди-дны, заключ... ние, — Глюк озадаченно почесал голову, пытаясь понять, что же сказал ему Лепреконе. Затем его глаза сузились, и, нажав на клавишу, орк потянулся к своему топору. — Твоя шутка. Моя не любить шуток. Gospiac совсем не разрушена. Главный нацист за решеткой, но другие злодеи продолжают творить зло. И в этом повинен ты!

— А, так вот в чем дело, — Лепреконе опасливо покосился на остро наточенный топор и таропилино произнес: — Я готов закончить то, что начал. Я уничтожу всех террористов и сорву их планы по захвату мира с помощью химического и биологического оружия!

— А, ну тогда ладно, — Глюк добродушно улыбнулся и спрятал топор, — тогда можешь идти.

— Нет, остановись! — решетка вентиляционной шахты откинулась, и с потолка спрыгнуло нечто мохнатое, нордическое и ужасное. — Один ты уже натворил дел, и Депопр-

тамент принял решение выдать тебе трех помощников.

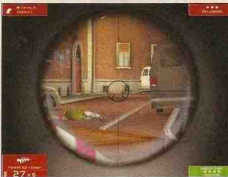
Агент попытался что-то сказать, но не тут было. Существо хлопнуло в ладоши, дверь открылась, и в кабинет Глюка вошли трое.

— Zloy, Saint\_daemon и Ozon — наши лучшие оперативники, — представило нордическое создание вошедших. — С ними ты отправишься в **Rainbow Six — Athena Sword** и поведешь там порядок. И помни, ДЗВР не простит тебе, если в этот раз хоть один террорист уцелеет!

## Вновь по следам мирового терроризма

— Как приятно прикоснуться к легенде, — Saint\_daemon любовно погладил свой АК-47 и поправил защитный шлем. — Пройтись по пыльным дорогам замечательного творения гениальных разработчиков и в очередной раз доказать самому себе, что Ubi Soft не делает глупых игр.

— Вообще-то, мы тут по делу, — хмуро напомнил leprecon и поудобнее перехватил свой AUG. — Террористы Gospiac захватили заложников и засели в музее. Нам нужно нейтрализовать преступников. Только помните, что тут у нас Италия, а не Колумбия какая-то. Действовать нужно очень аккуратно.



— Ля, чувак, не бойся! — Zloy, бывший подвыпином в группе, энергично замаха ланцем со взрывчаткой. — Все пройдет как по маслу! Только вот у меня есть вопрос: кто догадался сделать меня взрывателем, когда я всегда хотел быть штурмовиком?

— А я снайпер и горжусь этим, ты, — вклинился в разговор Ozon, рассматривая leprecon'a через снайперский прицел винтовки Драгунова с расстояния в два метра, — это прикольно, Шустаник меня побери.

Разработчик: Ubi Soft

Издатель: Red Storm

Системные требования: Windows 98/XP, P3-800, 256 MB ОЗУ, 32 МБ 3D видео

Жанр: симулятор спецназа

— Ладно, друзья агенты, leprecon выказал довольно умную мысль, как ни странно, — Saint\_daemon сделал героическое лицо, что было довольно непросто из-за шлема. — Я как ваш предводитель предлагаю штурм! И пойду первым, так как мой рост — 195 см — прекрасно согласуется с моими понятиями о штурмовиках.

— Ээээ, а кто тебя назначал предводителем? — искренне удивился Ozon, опуская винтовку.

— Ну, если с нами нет Maniac'a, то предводителем, естественно, буду я, — невозмутимо уточнил Saint\_daemon. — Или у кого-то есть возражения?



— Возражения-мозражения! Ля, чуваки, хватит тут стоять, — Zloy начал терять терпение. — Раз уже я взрыватель, то пойдемте что-нибудь взорвем!

— Вы идите, куда хотите, а я постоянно здесь и подажду подкрепления, раз никто не хочет призывать меня предводителем, — обиделся Saint\_daemon. — Злобно оценю по достоинству потраченную графику игры.

— Очень интересно, — leprecon скептически отгляделся вокруг. — Я такое еще в «Щите Ворона» видел. Ничего нового не замечаю.

— Оно и не мудрено, — Saint\_daemon уже не говорил, а вещал, — ведь ты не видишь всего величия и великолепия этих текстур. Не замечаешь шедевральной анимации и умопотрастательной прорисовки. Ты не можешь понять...

— ЛОЛ!!! — терпение Zloyго лопнуло, и с громким криком он устремился на штурм. За ним последовал Ozon, также устоявший от прекраний. Музей был взят через десять минут.

## Средиземноморские разборки

— Мне вот что интересно, — leprecon задумчиво посмотрел в снайперский прицел НК SL8-1 и нажал на спусковой крючок. Высунувшийся из-за угла здания террорист, раскинувший руки, упал на землю, сраженный пулей. — Кто занимался формированием команды на эту миссию в Хорватии? Это ж надо было так запортить тактическое планирование, чтобы сделать всех нас снайперами и заставить выбивать террористов из полуподвальных помещений.

Ответом ему было дружное сопение. Завес на крыше дома, четверка оперативников уже три часа отстреливала тех террористов,



которые по собственной глупости решили выбраться из своих укрытий. Спускаться вниз без тяжелой брони и штурмового вооружения не хотелось никому.

— Так я не слышу ответа на поставленный мной вопрос. — Еще один бандит, поступающий на спокойствие и нерушимость демократического режима Америки и других стран, выпал из окна дома напротив. Через секунду его труп уже сползал по стене. — Или даже Saint\_daemon'у нечего сказать?

— Мне всегда есть что сказать, черт побери! — Saint\_daemon выпалился и настоятельно поднял указательный палец. — Эта игра — шедевр! Реалистичность на высшем уровне, тактическое планирование настолько великолепно, что у меня дух захватывает! Что уж говорить про звук...

— Реалистичность на высшем уровне, лад! — от возмущения Zloy чуть не выронил винтовку. — Да какая тут реалистичность! Посмотри на это! — и агент прориснул палец сквозь дырку на своем бронжилете. — Чувак, это след от пули, выпущенной из беретты! Это такой пистолет, если ты не знаешь, умник!

— Ну и что, — Saint\_daemon глубокомысленно усмехнулся. — Какой вывод я должен сделать из данного инцидента?

— А ТО, ЧТО ЭТО КЕВЛАРИ! — Zloy бил вне себя от злости. — Звончи, чувак — пуля из Беретты насквозь пробивает КЕВЛАРИ! Не улыбайся меня больше, потому что реалистичность тут полный ЛОЛ!

— А такое было еще в «Щите Ворона», — хитро усмехнувшись, добавил 0z0n, не забыв при этом отстреливать выглядывающих из-за дверей террористов. — Поминись, кто-то об этом упоминал.

— Я, — хитро подтвердил lergespun и язвительно улыбаясь. — Хотя Saint\_daemon сказал одну правильную вещь — звук в этой игре действительно выше всяких похвал.

— Особенно звук выстрелов, ги, — согласился с ним 0z0n.

— Эх, не понять вам всей красоты этой игры, — безнадёжно махнул рукой Saint\_daemon. — Поэтому давайте выведем всех этих террористов из их убежищ и восстановим демократию Средиземноморья!

— Конечно-конечно, — 0z0n хитро усмехнулся. — Только мне вот все же интересно — кто ж таки формировал команду на эту миссию? Ведь тактическое планирование так и осталось важнейшей частью игры. Неправиль-

но сформированной командой почти невозможно пройти миссию.

— Да какая разница! — Zloy выхватил из-за пояса газовую гранату и зашвырнул ее в открытую дверь дома напротив. — Мне надоело тут сидеть! Я пойду всех вымочу сам, ЛОЛ АУП!

И с этими словами агент бросился вниз с «Дезерт Иглom» в правой руке. Вслед ему lergespun крикнул: «У тебя же нет противогАЗа!».

## Мировому терроризму не победить, когда в деле «Радуга»

— Давайте попробуем подвести итоги, — философски произнес lergespun, глядя на своих напарников. — Что мы имеем в этом аддоне?

— Да ничего нового, Шушпанчик их отшучуешь! — 0z0n хмыкнул и слегка приподнял голову над поваленным шкафом, за которым засела вся команда, и отяделся. — Графика та же, звук та же, интеллект противника вообще без изменений.

— Угу, эти террористы на уровне сложности «Профессионал» стреляют, как снайперы-медальисты, — подтвердил lergespun. — Я это еще в «Щите Ворона» видел.

— Да что ты все западник! «Я это еще в «Щите Ворона» видел», «Я это еще в «Щите Ворона» видел», — разозлился Saint\_daemon. — Пойми, Rainbow Six — Athena Sword — это великий аддон к великой игре. Тут целых восемь новых миссий, семь новых видов оружия, улучшенная проработка звука! От одно-



го этого ты должен приклониться перед этой двухдисковой игрой!

— Чувак, ты сказал ДВУХДИСКОВОЙ!!! — от неожиданности Zloy подскокал на месте, отчего заседание в противоположном конце зала террористы разнервничались и открыли ураганный огонь. В воздух полетели щелки. Но деревянный шкаф был гораздо крепче тяжелого штурмового бронжилета оперативников, поэтому за ним они чувствовали себя в безопасности. — Два диска для восьми новых миссий?

— Пойми, Ubi Soft не совершает ошибок, — Saint\_daemon критически взглянул на Zloya. — Тут аддон идет вместе с оригинальной «Радугой 6: Щит Ворона». Или ты думал, что разработчики выпустят отдельный диск с новыми миссиями? Это смотрелось бы не очень эффектно.

— Ясно, — lergespun тяжело вздохнул, достал из-за пояса дымовую гранату. — Ладно, хватит разговаривать, пора заложников спа-

сать. Ну-ка, все дружно метнули гранаты, и вперед, на так всеми нами любимый штурм.

## Вывод

Итак, что же такое Rainbow Six — Athena Sword? Это довольно качественный (как ни странно ☺) аддон к весьма неплохой игре,



вышедшей ранее. На этом можно было и закончить, но интереснее, что меня очень интересуют.

Во-первых: разработчики почти целый год делали продолжение игры о борьбе с мировым терроризмом под эгидой Тома Кленси, интриговали нас обещаниями, а в итоге выпустили несколько новых миссий, сюжетно связав их с событиями, произошедшими в «Щите Ворона». Я, конечно, понимаю, что это всего лишь аддон, но, тем не менее, можно было постараться и придумать что-то поинтереснее, а не просто откровенно разбазаривать деньги на раскрученных брандах.

Во-вторых: в Rainbow Six — Athena Sword я не обнаружил ничего нового, кроме нескольких видов оружия. Графика хорошая, но неуязвим, связанные с расширением/не разрушением аддитивных объектов, нигде не делись. Интеллект противника все такой же «нелюхой» — на самых сложных уровнях его можно назвать почти нереальным. Я очень сомневаюсь, что любой террорист мира сможет выстрелить спецзаву в голову, стоя к нему спиной ☺.

Также совершенно не изменилась пресловутая «реалистичность». Да, все оружие передано с максимальной точностью, и стрельба из AUG'a совсем не похожа на огонь из SPAS-12, и за это разработчикам большое спасибо. Но глупейшая система повреждений как была, так и осталась. Я не могу понять, какой смысл вводить в игру три вида брони спецзаву: легкий, средний и тяжелый, если все они пробиваются из любого вида оружия за один-два выстрела? Какая-то картонная, а не титановая, кевларовая или свинцовая броня получается.

Но если вы — фанат игр серии «Радуга», то это так, мелочи жизни. И вам я могу с уверенностью сказать, что мы получили довольно неплохое продолжение популярной серии.

А для всех остальных геймеров мой вердикт таков: Ubi Soft, не очень напрягаясь, создал небольшой аддончик, чтобы подзаработать. Не знаю, как вы, а я ждал от этой компании большего ☺.

Вот, я высказал свое мнение, а вы решайте сами — покупать игру или нет. А лично я пойду горевать о безвременной гибели SWAT 4 ☺.

**Разработчик:** Electronic Arts

**Жанр:** спортивный симулятор

**Системные требования:**

✓ **минимальные:** Windows 98/  
ME/XP/2000, 700-МГц Pentium/  
Athlon, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео,  
1,3 Гб свободного места на харде;  
✓ **рекомендуемые:** у меня  
пошло на Athlon 2200+, 512 Мб  
ОЗУ, 128 Мб видео без призна-  
ков тормозов

**Дата выхода:** 9 марта 2004 го-  
да

— Дорогие зрители! Привет-  
ствуем вас на этом захватыва-  
ющем поединке между двумя  
титанами бейсбола: New York  
Yankees и Boston Red Sox.

Игроки выходят на поле и  
занимают свои позиции. Начи-  
нается матч...

## INTRO

Вот иду я в магазин, никого не трогаю, а меня толкает один отморозок... Я, сделав вид, будто ничего не случилось, шеголю дальше. Захожу в магазин дисков, пролистываю новинки. Смотрю — бейсбол на PC. Не пове-



рил ☹. Протер глаза, а диск остался. Улыб-  
ка расплывается до ушей, и я с визгом попу-  
каю игру. Лечу домой — устанавливаю и гей-  
мится в игру, которую никак и нигде не мог  
никогда найти. Вот установка завершена, за-  
пускаю.

Посмотрев знакомый ролик от EA Sports,  
впивавшись взглядом в главное меню. Вику все-  
кие режимы игры (об этом позже), внимание  
привлекает пункт **Быстрая игра**.

Выбрав себе команду, приступаю к игре.  
Но... через пару минут понимаю, что нифига  
не смыслил в бейсболе! Смотрю: тот подает,  
другой отбивает, третий ловит, а четвертый  
бежит куда-то... Пришлось еще и по Интер-  
нету полизать, правила почитать... благо, на-  
шел быстро, можно продолжить. Думаю, из  
вас мало кто их знает, потому кратко их опи-  
шу, ибо не каждому с руки лезть за этим в  
Патину...

В каждой команде по 9 человек. В начале  
игры команда гостей играет в нападение, а ко-  
манда хозяев — в защите. Питчер — главный  
игрок команды — стоит в центре ромба на не-  
большой земляной носиле. Кетчер сидит на  
карточках за домом, защита которого являет-  
ся одной из его задач. На каждой базе стоит  
по одному защитнику. Сами базы — это

**Олег КОЗАК aka Tamplier kozako@ukr.net**



**SebastoKrator sebastokrator@ukr.net**

небольшие квадратные мешки, лежащие на  
земле. «Дом» — плоская пятиугольная пласти-  
на. Три аутфилдера играют за пределами «ром-  
ба». Размеры «ромба» регулируются правилами,  
но пространство от ромба до забора мож-  
ет быть произвольным, оно варьирует-  
ся от стадиона к стадиону.

Смысл игры: для нападения — пробе-  
жать все базы и вернуться в «дом», для  
защиты — выбить из игры (в «аут») трех  
игроков нападения. Беттер становится у  
«дома» с битой, прямо перед кетчером.  
Питчер при этом пытается кинуть мяч кет-  
черу с таким расчетом, чтобы беттер не  
смог ударить по мячу битой. Если питче-  
ру удалось бросить мяч таким образом,  
и беттер не нанес по нему не попал, питче-  
ру засчитывается **страйк**. Беттер вы-  
бивается в аут после трех страйков. Одна-  
ко если мяч не пролетел в зоне, при  
этом беттер не нанес неточного удара, пи-  
тчеру засчитывается **бол**. После четырех **бо-  
лов** беттер автоматически занимает первую  
базу. Беттер также имеет право занять пер-  
вую базу, если питчер попадет в него мячом.

Если беттеру все же удалось нанести точ-  
ный удар по мячу, он должен попытаться от-  
бежать как можно дальше баз. В такой  
ситуации защита может отправить его  
в аут следующими способами:

- 1) поймать мяч на лету;
- 2) добежать с мячом до первой ба-  
зы до того, как туда доберется беттер;
- 3) осалить беттера захватив в руке  
мячом.

Беттер может остановиться на любой  
из баз. После того как он был отпра-  
влен в аут или достиг базы, другой бет-  
тер вступает в игру, и все начинается с  
начала. На одной базе не может од-  
новременно находиться больше одного  
игрока нападения. Всякий раз, когда  
один из игроков нападения достигнет «дома»,  
его команда получает очко.

Как только хозяевам поля удалось отпра-  
вить в аут трех соперников, команды меняют-  
ся местами. Теперь хозяева атакуют, гости —  
защитаются.

Так они и продолжают ме-  
няться местами, пока каждая ко-  
манда не сыграет в нападении  
девять раз. Команда с наиболь-  
шим количеством очков побеж-  
дает.

— Подача номер три, а иг-  
рок все еще не может отбить!  
Все зрители в напряжении, ждут  
подачу... Питчер подает, удар —  
и... бита соприкасается с мячи-  
ком, который взмывает вверх, а  
беттер, как сумасшедший, пом-  
чался к первой базе...

## Начало матча...

Посмотрев (или пропустив) на-  
чальные два ролика, мы видим  
главное меню. В нем можно рас-  
смотреть такие режимы игры:

✓ **Играть сейчас** (и-да... до  
чего дошли наши пираты... даже  
перевести полуденки не мо-  
гут...) ☹ — это режим быстрой иг-  
ры. В нем выбираешь команду — и вперед.  
Ну, все как обычно.

✓ **Выступление** — похоже на быструю  
игру, только наряду с командой перед игрой  
выбирается стадион, также можно заняться  
менеджментом до начала матча.

✓ **Режим династии** — об этом чуть-  
чуть позже.

✓ **Выяснение отношений дома** —  
здесь, как и в Выступлении, выбирается все  
до начала матча, но смысл игры совсем иной.  
Это чем-то похоже на сплит-скрин... с ком-  
пьютером ☹. Так вот, экран здесь разделен  
на две части. В одной питчер подает бетте-  
ру компьютеру, а в другом подает вам, вы  
должны отбивать. Задача — отбивать мячи  
на как можно большее расстояние. Кто наб-  
рал максимум очков (за дальность полета)  
тот и победил, но за каждый промах снима-  
ются очки.

✓ **Сильнейший метальщик** — этот  
режим похож на предыдущий, но здесь на-  
до не отбивать, а подбавать, да так, чтобы  
беттер не смог отбить подачу четыре ра-  
за подряд.

✓ **Режим менеджера** — мы следим за  
матчем в специальном окошке и отдаем



распоряжения игрокам. Лично мне этот ре-  
жим не понравился...

✓ **Редактор сценария** — позволяет иг-  
року создать любую ситуацию с учетом мель-  
чайших подробностей, дает возможность на-  
чать игру с любого момента.

Также есть режимы Интернет- и сетевой игры, но лично я в них не играл, так что сказать об этом мне нечего.



Давайте подробнее остановимся на Династии. В этом режиме вам предстоит взять под крыло команду и управлять ей аж 120 лет! При таком раскладе можно будет возыграть каких-нибудь детройтских «Тигров» до мирового уровня к 2124 году. Как говорится, «из грязи — в князи». Создавая новую династию, вам предоставляется возможность выбрать уровень сложности (который можно поменять в ходе игры) и различные назначения для команды, которые повлияют на характер игры. Но главной фишкой данного режима остается менеджмент. Надо покупать/продавать игроков, проводить своеобразный тренинг и т.д. Когда приходит день игры, можно ее просимулировать: вам просто покажут таблицку, на которой каждую секунду высвечивается счет. И так до 9 раундов. Но есть возможность прервать симуляцию в любом месте и сразу продолжить игру собственноручно. Вот и вся мудрость. Также в Династии нередки задания, которые надо выполнять.

...Беттер добегает к третьей базе, но вдруг игрок на базе ловит мяч. Почти одновременно происходит касание беттера базы, а мяча — беттера. Пыль столбом, невозможно разобрать, что случилось. Началась суматоха, выбор за судьей...

### Разгар матча

Падши, отбивание, пасы в игре проводятся довольно простенько. Тот, кто играет у себя дома, тот и отбивает. Если вы подоете, то увидите одно окошечко с девятью маленькими квадратиками, а посредине... мячик. Этот мячик можно с помощью клавиш управления игроком поставить в любой маленький квадратик. При этом вам дадут выбрать, в каком направлении его швырнуть. Если вы решились, то можете начинать подовать. Для этого служат пять видов бросков, для каждого назначена своя клавиша. При нажатии на любую из них появляется эдакий полукруг, а в нем ползунок. Этот ползунок надо остановить при возвращении в зеленую область, чтобы получить лучший результат броска. Этот ползунок останавливается клавишей падаши, которую вы выбрали (другая не остановит). Если нажать клавишу броска, то падаша получится намного сильнее.

Если вы принимаете на себя роль беттера, то все еще проще. Нужно рассчитать, ко-

да стоит удариť по летящему на вас мячу. За это отвечает всего одна кнопочка. Увидел, удариť — побегал.

На то, чтобы делать пасы, отвечают пять кнопок. Четыре из них отвечают за каждую базу (дом, первая, вторая и третья), пятая — пас ближайшему игроку. Еще есть четыре кнопки направления бега, по умолчанию они располагаются на дополнительной клавиатуре. Заставить беттера бежать к базам помогут еще три кнопки (дом не считается).

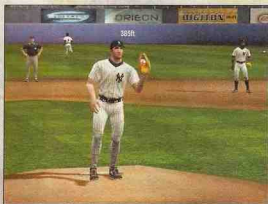
Управление немного корявое. Не совсем удобно выполнены пасы, бег и комера. Ну скажите мне, где вы видели, чтобы игрок, которому дали пас, туло смотрел на недокатившийся мячик, лежащий в двух метрах от него? Очень рекомендуется иметь геймпад, он вам сильно поможет в игре и сохранит нервы.

...судья, не зная, что делать, молчит... Все с недоумением на него смотрят, ибо от него зависит итог этой непревзойденной битвы. И вдруг из уст судьи вылетает уверенное:

— Аут! — и раздается ужасный шум....

### Боты

Интеллект противника действительно на высоте. Компьютер показывает себя очень хорошо на поле. Игроки будут пользоваться вашими ошибками, чтобы победить. Более быстрые пойдут на риск, стремясь к заветной победе. Но и наоборот: медлительные дважды подумают, действительно ли стоит бежать к новой базе? Вылетает, набрать меньше очков или же рискнуть на победу — это компьютер определяет очень ловко. В игре четыре уровня сложности. На самом легком игроки так и рвутся поймать мяч. Да, это нормально.



Но на более сложных... вообразите ситуацию: наш игрок бежит за мячом и... за несколько метров от него останавливается!!! Зачем? Тяжело объяснить... наверное, чтобы показать, какой компьютер умный! Это фина мяча очень бесила. Про пасы я уже упоминал. Тупо? Да! Но все же советую смириться, ибо игры стоит того, чтобы поиграть...

### Красоты мира здешнего

О, да... Графика в MVP Baseball — это нечто... Стоит посмотреть на лица и анима-

цию игроков! Движения их — просто супер! Игрок стоит в разных позах, помахивая битой, отличаясь телосложением — есть и толстенные коротышки, и мускулистые «шкафы». Нет, это надо видеть... Хотя есть и негативные стороны графики. На карте нет никаких тренеров, никаких групп поддержки (с красивыми девушками), вообще никого, кроме игроков, принимающих участие в игре. При неудачной попытке отбить мяч открывается некое окошечко, так называемое PIP (picture in picture). В нем показывают нашу оплошность в замедленном воспроизведении (slow-mo). Как всегда, EA не смогла обойтись без своей коронной фишки — спрайто-



вых зрителей. Начиная от 1997 года нас заставляло смотреть на ЭТИХ двухмерных, не эволюционирующих монстров — людьми их язык не поворачивается назвать! Зато небо красивое, на нем плывут облака, светит солнышко... Как-то раз за картой я увидел машину, проезжающую по дороге. Рассматривать не было времени, но все равно — мелочь, а приятно.

### Lose yourself in the music...

А, о звук! Дуан Купер и Майк Круков присутствуют в игре в ролях комментаторов. Отличный дуэт, за словом в карман не лезут. Так что не думайте услышать неизменно повторяющиеся диалоги. Голоса комментаторов перемежаются ревом игроков, которые подкашивают, как себя вести. Музыка в игре нет (разве что в меню), и не надо — будет сбивать с толку. А так все отлично, всего хватает...

...Некоторые кричат от радости, иные поливают судьбу на чьей свет стоит. Но все напрасно... Исход матча решен... Янки, как всегда, победили и остались чемпионами мира.

### Конец матча

Хотите критики? Могу вас огорчить... Я не собираюсь об игре говорить ничего плохого, здесь все на месте. Да, немного бесит корявое управление, немного дурацкий AI союзников, есть еще мелкие недоработки, но на них просто не обращаешь внимания. Так что если вы фанат бейсбола, обязательно купите. Но даже если вы никогда не слышали и не видели реальную игру (как и я), все равно советую купить или хотя бы взять поиграть. Уверен, не пожалеете...

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru



### Он был капитаном славного фрегата

Пойте песни, флибустьеры, пляшите, корсары, размахивайте от радости саблями и ножами, витейлеры и буканьеры, открывайте бутылки с ромом все, кто когда-либо ходил под черным пиратским флагом! Ибо в вашем полку прибыло. Еще одно название появилось в списке игр, посвященных морским

саяток бутылок с настоящим ямайским ромом и надумали уйти из пиратов. Записались мы на службу к властям какой-то страны и обвязались охранять ее порты от наших бывших побратимов-пиратишек. Ясное дело, что большую половину добычи мы забирали себе. И, сто акульих плавников мне в зубы, мы не прогадали! Дела закрутились-завертелись: то форт пиратский захвати, то нападение на торговый караван отбей, то корабль какой-нибудь именитого пирата, типа Соломона Кристабала или Хорхе Луиса, потопи. Красота, да и только! Разработчики мы быстро, и Соломон предложил заменить нашу старую, потертую в боях шхуну на мощный быстрый фрегат. Я согласился. Купили мы отличную посудину — только что со стапелей, и считай, что задаром, всего за тысячу золотых монет. Вы спросите, мол, почему так дешево, так я вам скажу. Тогда слово о нас гремело во всех океанах! Нас называли королями морей и повелителями флотов, и дохлую каракатицу мне в печень, если это было не так! Когда мы на нашем корабле с гордым названием «Непотопляемый» появлялись на водном просторе, все остальные водные пиратские капоши спешили сменить курс, чтобы избежать встречи с нами. Мы строили форты на побережье и ставили там наши гарнизоны, мы выходили целыми и невредимыми из таких бурь и штормов, в которых погибали целые флотилии! Мы смогли уйти от морского змея, будь он непаден! Кто еще в мире был способен на такое?



разбойником. **Pirate Raider** — это не что иное, как увлекательная детская игра, в которой нам предстоит взять на бордаж жизнь пиратского капитана и немножко пограбить и побесчинствовать на водных просторах. Поэтому не стойте и не думайте, а хватайте несколько заряженных пистолетов и живо на борт. Мы отплавняем с вами или без вас!

### Йо-о-хо-хо, или Не йо-о-хо-хо

Вы думаете легко быть капитаном пиратского корабля? Считаете, что нет ничего сложного в том, чтобы ходить по морю и грабить купеческие суда? Скажу как бывалый морской волк — вы ошибаетесь. Корабль — это вам не бочка с китовым усом — за ним нужно ухаживать: холить и лелеять, чинить и улучшать, тщательно подбирать команду, чтобы никакая крыса сухопутная на борт не пробралась и делов неопотребных не наделала. И всем этим приходится заниматься еще до отплытия!

А во время рейда еще хуже — времени сейчас тяжело: купцы из портов без конвойа и носа не жгут. Поэтому чтобы хоть чем-то поживиться, приходится изрядно постараться. И мало того, что каждый миг рискуешь быть потопленным сторожевыми кораблями, так еще и братья-пираты совсем обнаглели. Шастают везде, норовят добычу из-под носа унести, а то и сами нападают. Это же не пиратская жизнь, а какой-то ужас получается. Поэтому я и мой первый помощник Соломон Гудфилоу посидели за парой де-

шью. Но всему приходит свой конец, дружище. Слова захлестнула нас, как соленая волна Карибского моря, и мы едва не утонули. Все было просто, как пистолетный выстрел. Мой первый помощник Соломон Гудфилоу предложил завоевать небольшое пиратское государство, раскинувшееся на островах неподалеку. Не буду врать — я согласился с радостью. Наши враги выставили против «Непотопляемого» пять кораблей, но это не остановило нас. Это были мелкие британныны — самые слабые корабли. Потопив четыре из них, мы попытались взять пятый на абордаж. Тут нас и ждала расплата. На этом корабле находились отборные головорезы, собранные со всех частей света. Мы не смогли победить их и позорно бежали с места сражения. Слова наша сильно пошатнулись.

Может, ты думаешь, мы сдались? Никогда, будь я проклят! В ближайшем порту мы купили захватительные снаряды, при-

**Разработчик:** Imaginext  
**Издатель:** Vivendi Universal  
**Системные требования:** Win 98, P-3 600, 64 МБ ОЗУ, 4 МБ ОЗУ  
**Жанр:** симулятор капитана пиратского корабля ©  
**Дата выхода:** декабрь 2003 года

давшие нашим орудиям поистине разрушительную мощь, и густо обмазали весь кроваво-красный корпус нашего корабля специальной смесью, в которой ввязуют вражеские ядра. Мы вернулись и потопили наших обидчиков в крови! Пусть все знают, какова месть команды «Непотопляемого».

### Взгляд сухопутного сухотупника

Итак, если вы немного не поняли речи старого морского волка, приведенной выше, то я — человек всю жизнь проведший на берегу попытаюсь объяснить вам суть происходящего. Компания **Imaginext** создала детскую игру, посвященную популярной в последнее время пиратской теме. Чтобы привлечь к своему творению внимание, разработчики применили свой излюбленный прием — наделили в него кучу всяких жанров. Тут вам и элементы стратегии, и адвенчуры, и даже квест ©. И скажу сразу, сделали они это довольно удачно, что не может не радовать.

Начнем сначала: вы — капитан пиратского корабля, решивший завязать со своим преступным прошлым. Но что значит «завязать» для пирата? Это значит наяться корсаром или рейдером в порту какой-то морской державы и, получив официальное прикрытие, продолжать грабить и убивать в свое удовольствие всех, кроме граждан этой самой державы.

Но вспомним еще раз, что игра детская. То есть хороших моряков тут убивать нельзя, поэтому придется убивать плохих, то есть других пиратов. Ну и ладно. Пираты так пираты, главное, чтобы корабль был побольше, да добыча побогаче ©.



К слову, о боевых кораблях, представленных в этой игре. Всего их пять видов, от маленькой двухпушечной британныны до сильной восьмипушечной линкора. Кроме различий в мощи орудий и крепости брони, корабли развивают разную скорость передвижения, направляя зависящую от количества парусов, имеющихся на ваших мачтах.

Всю оснастку, оружие и броню вы покупаете в дружественном порту за золотые

монеты. Ремонт и модернизация корабля происходит там же. Чтобы ребенок не потерял себе голову, разработчики ввели в игру всего два вида ресурсов. Это упомянутые выше заплаты монеты и... люди. Да, именно так, люди, пираты, называйте, как

спросите вы. Так я отвечаю. Потому что мы — пираты до селезенки, и три бочки протухшего жира мне в уши, если это не так! Наша жизнь — это вкус соленой воды за бортом, это предвкушение богатой добычи, когда на горизонте показывается чья-то паруса, это наслаждение красотой обородного боя. И хотя мы сейчас находимся на службе государства и ужасно богаты, это не мешает нам оставаться теми, кто мы есть, — хозяевами моря.

На нашем новом могучем корабле мы устремились вглубь океана, чтобы найти остров, чьи координаты были стерты со всех карт. Там обосновались остатки разбитых нами морских разбойников. Мы неслись на всех парусах рассекая водную гладь, не зная, какое испытание ждет нас впереди. А это была проверка не для слабаковых, клянусь рыбым жиром! Мы попали на кладбище кораблей, дружище! На самом настоящем океанском корабельном кладбище. И не смею говорить, что оно существует только в боснях пьяных моряков! Я был там и все видел! Наш линкор еле выбрался из этого гиблого места, и мы, воздавая хвалы Силам Небесным, таки добрались до та-

руках у вас только нож. Ваша задача — собрать как можно больше мешочков с заплатом, раскиданных по палубе. Само собой, что команда корабля постарается вам в этом помешать, бросаясь различными предметами. Но ведь это не остановит настоящего пирата! С помощью ножа можно уничтожить в полете брошенные в вас вещи либо же научиться просто перепрыгивать их ☹



хотите ☹. Пуская на дно очередную посудину неудачливого морского разбойника, решившего померяться с вами силами, или разрушая каменный форт, дерзнувший бросить вызов вашему кораблю, вы захватываете заплато и людей.

Используя именно эти ресурсы, вы будете строить форты, брать на оборону фрегаты противников и воевать с другими пиратами.

Кроме того, бороздя просторы океанов, ваш корабль время от времени будет наткнуться на торговцев, которые станут предлагать вам действительно уникальные товары, как-то: порошок от морского змея, огненные снаряды, на порядок увеличивающие мощь ваших орудий, специальную смолу, в которой вязнут ядра противника, и т.д. В общем, разочарованы вы не будете.

## Много людей на сундук мертвеца, который один

А дальше все просто. Установив свою власть на этих островах, мы устремились на восток на поиски огромного клада, зарытого когда-то беглыми пиратами. Удачно не отвернувшись от нас и на этот раз — наше предприятие увенчалось успехом. Мы стали сказочно богаты. Мы вернулись в порт и зашли на царский пир! Я до сих пор не могу вспомнить, сколько же рома я тогда выпил на пару с Соломоном.



Затем на стапелях мы заказали себе настоящий военный линкор — быстрый и практически непобедимый. «Зачем?» —



инственного острова и отправил всех наших врагов на корм акулам!

## Битва рейдеров

Боевая система тут очень простая, однако это не делает игру менее интересной, скорее напротив. В «Пиратском рейдере» существует три типа боя: прямая схватка, оборона и штурм форта.

✓ Прямая схватка.

Это непосредственное столкновение с боевым кораблем противника. Главная задача — с помощью пушек потопить пирата. И тут есть один приятный сюрприз: разработчики не поленились и добавили в игру так называемое зональное повреждение. То есть, если вы будете стрелять в наиболее бронированную часть корабля — борта, повреждение получится гораздо меньше, чем, скажем, если вы попадете в корму. Неплохо, верно? Лично я такого не ожидал.

✓ Оборона.

Тут все поинтереснее. Вы запрыгиваете на борт атакуемого корабля, из оружия в

## ✓ Штурм форта.

Третий и, как по мне, самый интересный вид боя. Скажите, вы когда-нибудь заходили в тир? Тогда вы наверняка видели высокакие орудия с разных сторон мишени, которые надо было расстреливать на скорость. Тут то же самое, только вместо мишеней орудийные порты штурмуемого форта, а вместо пистолета — пушки вашего корабля. Что делать дальше, думаю, объяснять не надо.

Стоит отметить также, что в качестве поощрения вам периодически будут выдаваться различные титулы и грамоты (которые можно даже распечатать на принтере — такая опция присутствует прямо в игровом меню). К примеру, за определенное количество потопленных кораблей вас станут величать Грозой Морей, за уничтожение фортов — Королем Фортов и т.д. Мелочь, а приятно, клянусь акулей печенкой ☹

## Морской волк вновь отправляется в плаванье

Ладно, что-то заговорился я с вами, вон мне в дверях уже машет Соломон Гудфилоу — мой первый помощник. Это значит, что на горизонте пиратский корабль, и нам пора отчаливать. Что ты сказал, парень? Ты хочешь к нам в команду? А ты не мал еще? Иди лучше домой, помогай матери свечь паст! А мы отплываем — с тобой или без тебя! Не будь я Кровавый Капитан — гроза семи морей!

## Вывод

Игра получилась действительно простой и увлекательной. Неплохая графика, хороший звук, интересные уровни. Лично я не ожидал, что разработчики смогут создать довольно качественную детскую игру на пиратскую тему. Хорошо, что я ошибся.

Думаю, любой ребенок с удовольствием будет играть в «Пиратский рейдер», чтобы на себе ощутить, каково это — стать пиратским капитаном. И долбый кит мне под ноги, если я не прав ☹



TORKWEMADA

# CITY Trader

## Типа вступление

Я довольно долго стоял перед прилавком с дисками и думал, покупать City Trader или Capitalism, — хотелось поиграть во что-нибудь экономическое. Уж лучше б я купил Medal of Honor! В общем, сделал выбор в пользу «Сити Трейдера», я через некоторое время, глотая слюнки, его запустил, продолжая ноевно мечтать о лаврах Ротшильда, Гейтса и прочих Абрамовичей ☹.

## Типа сразу вывод

Несмотря на старательную проработку игры и качественное исполнение (на мой взгляд), разработчики выбрали тему, которая по сути своей довольно скучна и неинтересна большинству геймеров, — игра на бирже. Посему рекомендую сей шедевр игрового искусства либо заглянуть фанатам экономических стратегий, либо биржевым брокерам в целях повышения квалификации ☹, тем более что разработчики на обороте диска уверяют нас, что в игре присутствует серьезная экономическая модель (я и им верю).

## Дела наши брокерские

На Нью-Йоркской бирже можно купить все, начиная от шариковой ручки Зипро и заканчивая Бис (я ничего не путаю?) и заканчивая самолетом Hammer и джилом Boeing (я вновь ничего не путаю). Но когда я зашел на эту биржу, меня поджидал огромный облом. Количество компаний, присутствующих там, можно пересчитать по пальцам одной-двух рук. О судьбе магната, владеющего десятками корпораций, можете забыть сразу. Игра поделена на несколько компаний (ну как же в стратегии да и без компаний?) по типу фирм. В одной, компьютерной, есть фирмы, ведущие борьбу за Интернет, в другой присутствуют автомобильные корпорации и т.д. и т.п.

Помимо Нью-Йоркской биржи, были найдены еще и Токийская, и Лондонская. Все они работают поочередно. Разудет, что компании в них по большей части разные.

## Мой офис — моя крепость

Кроме бирж, существует и ваш офис, откуда вы управляете вашей финансовой им-

перией, нанимаете и увольняете персонал, наносите удары по вашим конкурентам. Персонал фирмы довольно разнообразный. У вас должны служить брокеры в количестве трех штук, соответственно, по штуке на биржу, так как вы не можете вести дела на бирже без своего личного брокера. Далее вам необходимо нанять архивариуса ☹ — своего рода хаджюу библиотеку (точнее, сидячую ☹), у него вы сможете узнать значение любого термина, относящегося к бирже, например, оказывается, «нога» — это метод, заканчивающийся ликвидацией активов, а «флаг» — небольшое изменение цены в противовес рыночной тенденции. Еще были найдены такие перлы, как «астрофизический цикл», «прогулка алкоголика» и другие. Аналитик — также ваш помощник, но гораздо более полезный,



он делает прогнозы относительно цены акций компаний, и если его прогнозы окажутся правильными, можно будет получить барыши, ну а если нет — вам не повезло ☹. Журналист — очень полезный работник, который может поднять вашу популярность, проведя рекламную кампанию (естественно, не бесплатно), и сбить цену на бирже, используя эффект гуру (что это, объяснять не буду, ввиду нехватки места). И наконец, юрист, он может попробовать сбить цену на акции, подав в суд на какую-то компанию, либо при случае будет защищать вас от посягательств конкурентов.

Чтобы поощрить работу сотрудника, можете подарить ему презент. Причем одному и тому же работнику нельзя дарить одинако-

**Разработчик:** Monte Cristo (французы)

**Издатель:** «Фаргус»

**Аппетиты игры:** Windows, Pentium 166 МГц, 32 МБ ОЗУ, 2 МБ видео, Sound Blaster, мышь

**Год выхода:** 2000 год

вые подарки несколько раз, если вы вручили ему леденец за пять долларов, то следующим знаком внимания должна стать, допустим, пачка печенья за тридцать. Так можно докатится до личного реактивного самолета за 10 млн. вечнозеленых американских президентов ☹.

## Прогулка за пивом и информацией

Кроме вашего офиса и биржи, существует еще график собственности и паб.

Несколько слов о графике — в нем показана принадлежность вам дел различных компаний в процентах. А в пабе вы можете узнать последние биржевые слухи и слухи и нанять шпiona. Этот скользкий тип ☹ сможет добыть разную полезную информацию о состоянии дел на бирже. Кстати, в паб можно попасть через панель управления, щелкнув на пивной кружке, либо через вывеску с кружкой и надписью PUB, которая висит прямо за окном вашего кабинета ☹.

## Процесс разведения денег

Самый простой способ добыть деньги — купить акции. Изначально вам дается 1 млн. у.е. Покупные акции приносят вам доход в зависимости от котировки на бирже, то есть чем дороже акция, тем больше дохода. Но на одних доходах от акций много не заработаешь. Тут в дело вступает фьючерс. Что это такое и с чем его едят? Объясню, фьючерс — это договор о покупке акций в будущем по текущей цене и мгновенной продаже купленного. Это значит, что вы заключаете договор о покупке акций в будущем, но по текущей цене, независимо от того, какой будет цена на момент покупки. Если цена окажется выше договоренной, то вы в выигрыше, а если нет, то Load Game.

Также в игре присутствует такая вещь, как опцион, что это, я и сам толком не разбирался (каюсь), так что запутывать вас не буду.

## Как это все выглядит и звучит

В общем озвучка не подкачала, сделано все старательно, с усердием, хотя в принципе в игре не так уж много объектов, подлежащих озвучиванию, так что плохая озвучка была бы со стороны разработчиков из Monte Cristo просто преступлением. Музыка в игре тоже есть, в атмосферу вписывается, но желанием слушать ее отдельно не возникает.

О графике можно повторить все то же самое, что и о звуке. То есть оно есть, прорисовано все неплохо, со старанием, но рисовать разработчиком было не так уж и много, ни открытых пространств, ни бешеных драк, а только пару бирж да ваш офис.

## Вывод

...Смотри в начале.

FABLER {Donovan Fargo} fabler\_post@inbox.ru

# SHOOT, KICK, BURN!!!

## Басня о Неформате

Бывают моменты, когда душа и разум требуют своего рода релаксации. Конечно, самым приятным и безопасным способом реализации поставленной цели является сон. Но есть одно «но». Мы не можем спать круглосуточно — это факт. Да и речь идет не об обычной жизни, а игровой. Так вот, для расслабления непомерно высокого геймерского Ай-Кью (IQ) девелоперы давным-давно придумали игры так называемого класса «С». Что это такое? Это игры с незатейливым внутренним содержанием — здесь нет сверхсложных тактико-ролевых систем, AI противника тоже не слишком высок. Общая схема геймплея сводится к «растрелю-взрыву-удару-сожигу», то есть, грубо говоря, это чистой воды аркадный шутер (massacre), причем в прямом смысле этого слова. Современные представители SKB иногда даже являются неким степом над «серьезными» игрушками. Вообще их много, поэтому мы (в лице меня) решили порекомендовать читателю наиболее яркие образчики сего необычного жанра.

## Get the Bunny

**Разработчик:** Software Enterprises  
**Издатель:** Data Becker  
**Требования:** W98/ME/XP, P-350, 80 МБ HDD, 64 МБ ОЗУ, 16 МБ видео  
**Похожа на:** легендарный Moorhuhn [в просторечии — «Курбойка»]

Кролики — это не только ценный мех...

В. Моисенко, В. Данилец



Неизвестно, чем могли насолить девелоперам такие милые создания, как кролики, но они решили очень жестоко с ними покататься. Только представьте себе: бегом-прыгает по лужайке черненький веселенький кролик (или зайчик?). Наводим прицел нашего дробовика... Ба! Кролик испуганно произносит крайне жалостную и лаконичную фразу «Ой!...» и, хромая на правую лапку, пыта-

ется скрыться от опасности. К нему подбегает два собрата с носилками, собираются забрать бедняшку и вылечить раненую лапку. Но не тут-то было — три окуртанных хэдшота в считанные секунды решают проблему. Смысл игры понятен? Тогда дальше. Само действие происходит в абсолютно трехмерном пространстве, но... можно только стоять на месте, как столб, — существует возможность лишь поворачиваться, а ходить — нет. Хотя, с другой стороны, в этом есть некий смысл — если будет подстрелен кролик, находящийся вдали, то и количество очков будет справедливым. Количество патронов не ограничено, но ограничено время, лимит которого составляет 2 минуты 00 секунд. Отдельно стоит упомянуть локацию — их аж три. Но каждая из них УНИКАЛЬНА. Например, только в аэропорту можно подбить самолет с зайцем на борту, который, совершая свое последнее в жизни пики, бахнет на бочки с горячим и тогда... Увидите сами.

## Cockroaches

**Можно скачать:** <http://www.game-over-games.com/index.php3?cockroaches>  
**Бек:** 2.3 МБ  
**Требования:** W95-98, P-166, 4 МБ видео, 16 МБ ОЗУ.

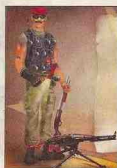
Зай-за-за-зай-зай...

Песенка из м/ф «Огги и Куккарачи»

Хороший, кстати, мультсериал. Данный продукт не имеет ничего общего с мультфильмом, разве что и там и там присутствуют тараканы. Итак, на некий дом нашла настоящая напасть: целое полчище зловещих рас пространителей баццл — тараканов. Вы как настоящие герои вызвались помочь решить эту проблему и, вооружившись двумя баллонниками «Диллофоса», шотганом, автоматической винтовкой M16 и пулеметом неизвестного происхождения, решительно выступили в контратаку. Такова нежитра, но такая сюжетная завязка.

Об игровой системе. Лимит времени еще меньший, чем в предыдущей игре, — всего 1 минута (хотя, если копаться в DATe...), поэтому дело, что здесь делается акцент на ОЧЕНЬ высокую ловкость.

Цель игры — набрать наибольшее количество очков путем истребления тараканов. Все бы хорошо, да вот незадача — в игре присутствуют также штрафные (минусовые) очки. За что они даются? Объясняем. Представьте себе комнату. Что в ней может находиться, кроме кукарач? Мебель, цветы,



постра... Так вот, если вы нечаянно (или намеренно) проиде-тесь автоматной (или пулеметной) очередью по креслу или вазону, то с вас за этот антисоциальный поступок взыщут пеню размером 100 процентов набранных непо- силным трудом оч-

ков. Вот, собственно, такова система игры. Графика хорошая, рисованная и ненавязчивая. Музыкальное сопровождение смешное, но не в том смысле, что игроку придется смеяться от «качества», а в том, что мелодия действительно смешная.

## Elves in Paradise: Elf Bowling 2

**Разработчик:** NStorm  
**Требования:** W95-98, P-166, 4 МБ видео, 16 МБ ОЗУ.

И что вы себе думаете? Это таки настоя- щий боулинг, в котором непосредственными шарообразностями являются эльфы, причем борзатые. Морозы? Морозы. Хотя весьма увлекательный, особенно в режиме hot-sit. Главными героями кроме эльфов выступают лед Санта Мороз и некий Дингл (заклятый... соперник Санты). Бэм! О! Я вижу, что в меня летят гнилые полимеры под предлогом того, что элпин-нью-кристмас давно прошлоя по нашим лещам. Да, не спорю, было та- кое, но играть даже в сорокаградусную жару не менее интересно. И не только. Why? Реальностию, знаете ли: играем-то мы не где-нибудь, а на самом виртуальном лэйнере, да еще и морском. А что он может делать в море? Плыть? Логично. Что-то, курсант Муха? Качаться на волнах? Правильно, мать твою, как долго я тебя учил! Теперь вопрос чита- ющих: представляете, что значит играть в боу- линг в условиях постоянной качки, которая становится все сильнее с каждым уровнем? Нет??? Тогда качайте...

## Когда осталось совсем чуть-чуть

Это однополосная статья не завершена. Вернее, продолжение to be continued.

Всегда с вами,  
Fabler.

**P.S.** Автор выражает огромную благо- дарность Светлане Дорошенко за по- мощь в подборе материала и Екатерине Буравченко — за любезно предостав- ленный проездной ☺.



Кирилл ТАЛЕР

**Все о себе, да о себе...**

Мой стаж геймера — всего два года.

Об игре Fallout я узнал полтора года назад.

Я всегда думал, что Baldur's Gate — это квест.

Я был уверен в том, что Half-Life, это сурвайв-хоррор.

Я не могу выучить ни одного комба, потому что слишком нервничаю, когда начинаю ретаймовое сражение, и давя на все клавиши, какие попадаются под руку. Давлю так

тепльно хорошо и объективно смогли бы написать про данную игру! Посему пух на моем рыльце давно уже превратился в жесткую колючую проволоку, как у всякого Рыцаря без Стыда и Совести.

Пора начинать музейный обзор, однако. В двери Департамента опять ломаются толпы возмущенных кадетов с угрозами скорой расправы.

**А в это время в прошедшем веке...**

Чтобы примерно представить, чем стал Grim Fandango для миллионов любителей компьютерных игр по всему свету, доведите немного окупемца в то время, чтобы почувствовать его особый колорит. На самом деле, чего его забыть-то? — каких-то 6-8 лет прошло... Но для игровой индустрии, которая даже не бежит вперед — летит, с реактивной-городовой скоростью, — это целая пропасть!

Окунулись — нырнули...

**1997.** Интернет — огромная редкость, но он есть. И даже в нашей стране, — правда, только у избранных. Графическая дополняющая в играх уже перестала быть лютый ногой собаки — геймшми становится все красивее. Даже квесты, эти многострадальные квесты, в которых ранее ничего кроме текста не подразумевалось, все больше начинают походить на полноценные мультфильмы. Компания Lucas Arts держится на высоте, а ни о каких Adventure Company и слыхом не слыхивали!

Итак (слово-то какое дурное... если не знаешь, с чего начинать обзор — начитай с «Итак»), опытный игрок-стрелителенный волк, прославленный всеми кулерными ветрами, Тим Шефер начинал выдумывать такое себе «кнечто», которое бы приподняло, шаманско об пол, опять приподняло и опять шаманско среднестатистического геймера. Учитывая то, что 1997 год — это не каменный век и даже не эпоха Возрождения, удивлять нужно было не только и не столько графикой, сколько...

Сколько «чема»?

«Гы-гы-гы! Чем-чем? Кирилл-Ем!» — как сказал бы мой старый друг в 1997 году. Нет, мой

**Жанр:** квест пополам с авантюрой  
**Системные требования:** Pentium 133, 32 Мб (удивлены?)

**Рекомендуемые требования:** Pentium 200, 44 Мб, Direct3D 5 (шокированы!)

старый друг конца XX века, и кирилл-Ем не удивитесь! — «Тетрис» изобрели гораздо раньше...

**Особенности интернациональной кармы**

**1998.** Один не шибко хороший человек с не шибко красивым именем Мануэль (хотя, кому как!) не шибко старался делать добрые дела во время жизни, а преимущественно все злые да злые... Вышеши силы, само собой, все видели — как в Небесной, так и Подземной канцелярии вельсь строение записи и учитывался каждый верный/неверный шаг.

Неудивительно, что после смерти этого не шибко везучего парня загребался к себе именно Подземный филиал. То бишь Манни Клавверра попал в Страну Мертвых, а если совсем точно, то в *DoD (Department of Death)*. В наказании за жизнь неуправляемую теперь уже мертвый Манни, чтобы дать своей душе упокоеиться, должен был проработать некое количество времени простым агентом Департамента (е-мо! — простоты-то какое...) В рабочей спецодежде Матушки Смерти и с косой в руке съездить в живых и оформить душу, только что покинувшую брэнное тело, по всем законам бюрократических институтов — и отправить ее в путешествие в Мир Иной. Транспортное средство опять же зависит от твоих поступков, — в лучшем случае душу ждет Экспресс №9 (4 минуты), в худшем — «Пешкорус» (4 года).

Вот такая работенка, не особо престижная, не особо пыльная. Только вот чистых, праведных душ Манни попадалось, мягко говоря, немного. Грубо говоря, вообще не попадалось, блин! А именно от этого зависело, будет ли дан Манни обещанный покой или нет.

Покой нам только снится! Он даже мертвым снится, только не каждый достается... простой и скромный агент Манни начинает замечать, что в его любимом Департаменте тво-



сильно, что продавливаю клавиатуру до вмятин на столе. Когда я играю в стратегию, я забываю строить военных юнитов, засматриваясь: то на хорошую графику, то на плакат с прекрасной феей. За это меня бьет AI. В аркадах от первого лица я мгновенно теряю ориентацию (где земля, где небо)... и меня тоже бьет.

Даже в любимых авантюрах... нет, не так — в авантюрах, которые я ненавижу меньше, чем остальные компьютерные игры, я могу несколько дней наматывать круги по локации, не замечая, что разгадка лежит... нет — валяется! — на самом видном месте.

Вы будете морщиться, о, ветераны виртуальных сражений и скрытых сватов — но, восхваляя Grim Fandango во многих статьях, я не знал даже краткого содержания сюжета. Я не знал года выхода этой игры, называемой многими всеми всех времен и народов. Я не знал ее разработчиков.

Говорить: «Именно мне выпала чаша...» — некрасиво. Скажу так: «Именно я успел переписать диск у тех кадетов, которые действи-



рится что-то не то. Все лучшее достается прямому конкуренту — сабоке такой — фавориту Босса. И чем дальше, тем хлеще...

Чаша загробного терпения у Манни переливается из-за женщины. То есть, из-за души почившей женщины Мече — душа очень красиво и чисто! ...Кстати, забыл ска-

заты: персонажи игры совсем не духи — нормальные такие, даже есть офисные ребята, только череп у них вместо головы. Но ведь и череп может быть милым и пьянящим... не так ли? ...Мда...



И вот, вместо прекрасной Мече, которой и было предписано судьбой отправиться Экспрессом №9, билет в Мир Иной опять достается клиенту конкурента!

Стоит только не шибко смышленому Манни Клаверро начать самостоятельное расследование, как его загробная жизнь (интересно, а как умирают души... — ведь как-то умирают!) тут же оказывается в большой опасности.

Спасение приходит к нему в виде еще больших неприятностей: он вступает в LSA (*Lost Soul Alliance*) — повстанческую организацию Загробного мира, ведомую Сальвадором Лимонсом и сражающуюся за равенство и братство среди усопших и против произвола и коррумпированности DoD.

После вступления в LSA у бывшего логиста парня и бывшего агента с косяк Мэни Клаверро не остается пути назад — только вперед, к спасению Мече, к свержению существующего антимирного(го, о, как!) строя, в общем, к светлому будущему и упокоению!

На сем моменте завершая пересказ — потому что начнется самое интересное. А не которые не играли... А зря...

## Пуганный геймер и квеста боится...

Особенно если вдруг обнаруживает квест-пост. Чешет репу и задает вопрос самому себе: что ж это за дикое время было, в конце прошлого века-то, если даже квесты выходили для приставок? Не-а, не выходили. Это разработчики, по своей взрослой непосредственности, решили огоршить нас всем — и увлеченным в том числе.

Вы когда-нибудь видели авантюру, которая управляется с помощью джойстика? Я увидел. Пора писать мемуары и продавать недавно постиранную майку на аукционе «Сотби».

Не знаю, кому хотели угодить создатели — и, видимо, не узнаю. Зато претензий к подобному управлению — масса. Если симулятор танка, многокомбовый экшен или продвинутую RPG можно понять и простить за обилие кнопок управления, то авантюру, даже такую многоэлементную с повстанцами (Стране Мертвых и пчелами-коммунистами там и такие есть!) переключать кнопами совсем необязательно. Даже с выгоды: посидеть за джойстиком. Даже с манящей перспекти-

вы впервые поковыряться мышью в носу по причине ее полной безопасности.

Почему я так много внимания уделил управлению? Во-первых, наболело: каждую вторую игру приходится проходить в такую раскоряку, что и «Камасутра» крашеет. Во-вторых, это единственный серьезный недостаток в игре, и очень обидно, что он так мешает жить. То есть — не жить... Ну, вы понимаете!

Есть и несерьезные недостатки — например, пара idiotских, пардон, головоломок. Но это скорее издержки своего времени, когда авантюры на 80% были квестами, и экшен-составляющей в них не было. Опять же постарались разработчики, задвинув нам новую фишку с обнаружением предметов. Манни, при приближении к активному предмету, немного склоняет свою череповую голову в его сторону. И все. Это очень изычно и немного по-чеховски даже, не спорю. Но утомяет.

О проблеме бездонных корманов сказано уже столько, что лучше жевать, чем говорить. Сдается мне, это самая непреодолимая проблема для создателей авантюры, и в ближайшем будущем она не решится.

Вниманию! Данные несколько абзацев написаны в ругательном стиле исключительной ради читателей «Мика», которым начало надевать, что последние мои статьи выполнены в салютно-восторженных тонах. Вот и наступил себе на горло и на эти самые тона...

Кстати, о них.

## Габриэль Гарсия Маркес и все-все-все...

В «Танец Смерти» (приблизительно так переводится испано-английское словосочетание) играть интересно. Даже очень интересно. Другое дело, что это грешимая мексикано-латинско-саксонская смесь не в моем стиле. Черствая мохляристая душа хотя бы в играх требует отдохновения: симпатичного женского личика, сентиментальной фразы, романтической красоты и т.д. Ничего такого в Grim Fandango нет — это жесткое ассорти из: иронического, почти английского — и очень черного юмора, отличной музыки «латина», сумасшедшей богемной графики, которую даже самый повзрослевший язык вряд ли повернется назвать уродливой, и оригинального сюжета.

Есть, правда, еще одна составляющая. Она для меня в последние времена начала более значимой, нежели остальные.

Не успел отойти от Beyond Good&Evil, как еще одна игра выплила в моем воображении Реальный мир. Теперь уже не со свинками и носорожками, а с мертвяками и косами.

Верно, есть что-то неземное в этих коренастых смуглых мацо Центральной Америки и высоченных индейцах-горцах Америки Южной. В этих не шибко фотомодельных народностях, которые тонкую зажиточные мелодии, выдают из трубочек полет кокадора и знают толк в «магической реальности».

Этот термин оформился окончательно после выхода в свет «Ста лет одиночества» Г.Г. Маркеса, который описал несколько поколений магического, но до слез реального городка Макондо. С тех пор всякое присут-

ствие НЕСЕВЕРОАМЕРИКАНСКОГО привкуса в игре, фильме, мелодии дает совершенно необычайный аромат...

Что-то я опять заговорился. Так о чем это все? А, да, о том, что мир Grim Fandango затягивает в себя по уши и глубже. Есть ли более ценное качество для компьютерной игры? Нет.

Есть ли верный рецепт создания сказочной реальности? Тоже нет.

...Вынырнули, вышли на берег, отблестели полотноем, рассуждаем.

## Папа, папа, что такое реальность?

Вообще-то этот анекдот начинается немного по-другому: «Папа-папа, что такое виртуальность?». Ну, по виртуальности мы знаем уже многое — если не все. Мы совершили морш-бросок от пикселей до вокселей, сделали множество других полезных открытий — в общем, знатоки.

Что мы знаем о реальном мире?

То что он злой и отвратительный — да, знаем. То, что в нем нужно выживать, — тоже знаем. То, что есть куча способов от него убежать или, наоборот, броситься в него, расплахнув объятия, любя все и вся!

Способны ли мы охватить весь Мир, со всем его зломбром и длом, перепуганный и перепуганный, агрессивный и жалобный? Хотя бы на несколько секунд — способны?

Ответа ждате даже не буду — иначе получится, что 70% читателей «Мика» — гении. Тогда я пойду, куплю мыло, номыло веревку и застрелюсь на нем.

Ибо только гением (или о-о-о-очень большим талантом!) под силу увидеть Реальность. Чтобы создать свое. Такую, в которую тысячи людей верят.

В этом суть божественной искры, и с такими людьми Господь разговаривает без посредников. И пусть Тим Шефер не мачо по цвету кожи, цвет души у него бронзовый.

А если игра Grim Fandango не в моем вкусе, то это мои же личные проблемы. Но признать, что игра культовая, смелости хватит.



...Напротив меня сидит девушка, ее губы так тонко и почесанно черной помадой. Где то далеко звучит «Бессмерная муча», я держу в руке густое густое вино и смотрю за мансарду, туда, где зеленое усталое солнце выхватывает из воды юрких рыб... Деревуша ловит мой взгляд...

Глюк! Нет, Gluck сидит сзади...

И только далеко-далеко — голос, почти неотличимый от тишины...

Выдыхай, бобер, выдыхай!

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

## ЗАТИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

## Немного самолюбования

Не бойтесь люди,  
скоро лето...

Странно оно выходит: вроде бы только недавно радовались тому, что зиму сменяла весна, а тут — оп, уже и лето в дом лопается. Через окно, выходящее на восток... Спать мешает, по голове пудовыми кулаками пугит... Жору обещает, которую, кстати, я ненавижу злостно больше холода. С холодом все понятно — оделся потеплее, и порядок, да и когда вы в последний раз видели настоящий мороз в наших пенатах и осинах? А что делать, когда жарко? Снимать все с себя? Хороший вариант, а если снимать уже нечего, тогда что?

Ну ладно, зловитесь проблемы будем решать завтра, пока еще, слава Богу, лето не наступило, весна еще. Кстати, не знаю, как вы, но я купальный сезон открыл тридцатого апреля на словянской реке Южный Буг возле не менее славного села Тывров. Открыл не по желанию, а по необходимости — неправильно рассчитал место входа в порог, вот и пришлось проводить байдарку. Я проводил, а Sonechko сидела, воробьев считала. Нет чтобы помочуть за кампанию ☹.

Как вы, думаю, поняли, майские праздники я провел на Южном Буге, получал очередную дозу экстрима и адреналина — причем, в этом году еще более яркую, чем в прошлом, ибо в поход пошел всего один экипаж — я и Sonechko, так что если бы что произошло, то помощи ждать было бы неоткуда. В общем, ярко сходили, помочили, бойду порвали, даже помочили чуть-чуть... Пару раз пытались убиться, но беззастенчиво...

Хорошо весной на Южном Буге, особенно хорошо, когда компания хорошая, а что может быть лучше девушки? Наверное, только две ☹.

Вот так, жалко, что все хорошее быстро заканчивается — и вот, снова Кима, снова компьютер, снова игры и, ясное дело, снова мне нужно ответить на ваши письма. Что, займемся? А куда мы денемся...

## Поддержка хорошего настроения

Настроение у меня сегодня хорошее, вот и решил я сделать небольшой финт ушами. Поместить письма, в которых нас исключительно хвалят, и заняться самолюбованием ☹. А что, имею я такое право? Вестимо, имею. У меня прагматично, почти как обязанность.

Так что ночью, пожалуй, с письмом, которое написал камрад **Сая Петруnek**:

Привет, Кертис. Буду называть тебя Кертис, потому что оно из всех остальных имен мне больше всего нравится.

Вот наконец-то настроил HET, и теперь меня нельзя оттянуть от компа.

О, да, интернетзависимость — вещь страшная и поддается лечению с огромным трудом. Даже наша уважаемая редакция страдает от этого страшного недуга. Представьте себе. Суббота. Вечер. Ветераны ДЗВР садятся, чтобы выпить парочку самоваров чая. Наливают по первой, по второй, а тут — хлоп... Талер пропал. А где Талер? А Талер в «СВ», по лицу стучит кому-то. Ждем. Талер вернулся, поднимаем — стоп, а где Glukk? Вы видели интернетзависимого орка? А я видел! Он с девушкой по аське общается! Лучше бы съел, честное слово!

Да, страшная штука Интернет...

Я стал коллекционером нашего журнала. Еще в мире не существует ни единого журнала, ИМХО, в котором агенты создают свои отчеты для нас, простых смертных, а не для того, чтобы получить побольше убитых вентов. Каждый номер может быть заюзанным и зачитанным до дыр и мозгового запоминания.

Сто процентов, не существует! И журнала, в который пишет статьи не умеющий даже читать орк, тоже не существует. И коммюнити, сравнимого с нашим, нет ни у кого, если не по количеству, то по качеству — уж точно! А насчет «мозгового запоминания», эту фразу нужно запомнить и в личный цитатник вставить ☹. Ничего, если использую?

Еще журнал — хорошее лекарство от уроков. Твой дут с Глюком — самое что ни есть произведение искусства. Все вас ругают, хвалят или и то и другое, а я хочу просто читать и наслаждаться.

Спасибо. Мы, это, стараемся, но! Теперь будем стараться еще сильнее.

Наконец-то вы засветились на фото, правда месяца 2 назад, а то мучили своих поклонников. Ты когда-то писал, что ты старенький, пыльный, без зубов. Но это неважно, главное, какой человек внутри.

Ну, это чтобы наши поклонники нас мучить не начали ☹. Да, а внутри я белый и пушистый...

У меня идет поток мыслей, так что не обижайся, что перехожу с одной темы на другую. Еще что меня пугает, так это известия Талера. Их количество переклонило за критическое (только пусть Талер не обижается). Ну вот, пока и все — ду-мал, будет больше, но как назло niente больше придумать не могу.

P.S. Еще что забыл — Файтеры рулят!!!

Ничего, поток мыслей — это хорошо. Хуже, когда открываешь Ворд, создаешь новый документ и тупо смотришь на него

в течение часа или нескольких. А Талеру я передом, чтобы с квестами завязывал. Нефиг. Или нефиг?

В общем, спасибо за письмо, а что мало, так нестрашно — в следующий раз больше напишешь. Первый раз всегда сложно... А потом ничего так, даже удовольствие можно научиться получать...

Продолжает восхваление камрад **A lexh:**

Привет, Кертис!  
Хочу высказаться по поводу журнала — мне он нравится таким, каким он есть — дешевым, информативным... юмористическим!! Так держитесь!! А еще хотел предложить свой вариант слогана для «Мика» — по аналогии с долларом — «In Games We Trust» ☹.

Это да... Мы юмористические... Цирк уехал, но клоуны остались в «Мике» ☹. А за слоган спасибо. Доллар — это куп.

Продолжил! Конечно! Слово камраду **SpinXy!**

Больших писем никогда не писал, потому и не умею ☹! Поэтому тут все будет кратко и по существу!

Ага, зноем, краткость — сестра таланта и теща гонимора ☹.

Насчет всех предложений про внесение изменений в «Мика»: по-моему и так все класс! Никаких утолщений или утоншений журналу не требуется! Да и реклама не сильно мешает. Надо просто понять, что это необходимо! Токо есть пожелания: пожалуйста, описывайте побольше игр, окрещенных АЦТОЕМ — это очень смешно читать и весело! ☹! Да и насчет «побольше статей про железяки и про Дельфина», ИМХО, я не вижу смысла — журнал ведь не зря игровой называется, этим он и отличается от сухихисных (во скозал ☹) журналов про софт и железо.

Пишем мы про отстой, пишем... Когда он появляется. Не про весь, ясное дело, про наиболее яркий и интересный. Согласен, иногда статьи о таких «шедеврах» покруче хлебных выходят. А насчет Дельфина и т.д., можно ведь и с другой стороны посмотреть: в игры можно не только играть, их можно еще и создавать. Научить мы этому не сможем, на помощь научиться — вполне. И писать об этом можно совсем не сухо.

Насчет слогана — может, это: «Жизнь — игра! «Мик» — все о жизни!»  
Тот же вариант. А можно так: «Мик» — как сказка. Чем дальше, тем страшнее ☹.  
Да, вот еще что! Дах, это тебе! Раз уж дал рекламу «Сказа о Змие», то опишите проект, а то он не такой, как все, и не совсем понятно, как в нем играть!

На этом будем прощаться, камрады. Да, если вы не поняли, чем мне понравилось последнее письмо: автор его — один из немногих, кто решил не предлагать, голословно критиковать или хвалить, а взять намер и рассмотреть несколько статей. Такие письма мне нравятся. Давайте не будем забывать, что это микровский автоответчик, и хоть временами обсуждать на его страницах статьи и авторов. Ага?





Автор выражает благодарность фирме **K-Trade** за любезно предоставленные для тестирования приводы.

IT ПАРК



березиттєс  
протєжжєм

# ТОВСТІ ТА ШВИДКІ ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для  
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262  
464-7185



# МОИ

КОМП'ЮТЕР

Передплатний  
індекс: 35327

Передплата триває!

МОИ ІГРОВОЙ  
КОМП'ЮТЕР

Передплатний  
індекс: 22307

хочеш відкрити?

Передплати одне з видань  
на друге півріччя  
та виграй свій приз!

100 хітових CD від компанії CDPlus та  
Інтернет-магазину [www.CDPRO.com.ua](http://www.CDPRO.com.ua),  
комп'ютерна техніка від компанії Корифей  
для передплатників МІК

Розиграш відбудеться  
**9 ЛИПНЯ**  
на святкуванні "Дня МК"

Більше 100 призів  
від компанії К-Трейд  
для передплатників МК



**Передплати двічі - грай тричі!**

Спеціальний приз  
**КТК ASUS MyPal A600**  
для передплатників обох видань  
від компанії К-Трейд!

 **K-TRADE**  
**КОРИФЕЙ**

  
**cd plus**

ТАМ, ГДЕ КОНЧАЕТСЯ РАЙ И НАЧИНАЕТСЯ АД...

ПОЛНАЯ РУССКАЯ ВЕРСИЯ

# FAR CRY



[www.farcry-thegame.com](http://www.farcry-thegame.com)

[www.farcry.ru](http://www.farcry.ru)



Лучшая зарубежная игра



UBISOFT

**byka**  
BUKA ENTERTAINMENT  
[www.buka.ru](http://www.buka.ru)