

# МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 25(I35)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»  
Подписной индекс 22307

21.06.2004

# SACRED

# ПЕРИМЕТР

Tom Clancy's

# SPLINTER CELL 3

# M MINDLINK



**ВНИМАНИЕ ВЕДУТСЯ РАБОТЫ!**

**31 -32**

**2**

**2004**

**Август**

# Новый интерфейс ко всем играм сразу!

## МЕЛОДИИ

|         |                          |                          |
|---------|--------------------------|--------------------------|
| 9010169 | Black & white            | Dido                     |
| 9010163 | Free love                | Depeche Mode             |
| 9010163 | Love yourself            | Enimem                   |
| 9010463 | Длинные                  | Океан Ельзи              |
| 9010563 | The real slim shady      | Enimem                   |
| 9010663 | Joni                     | Panjabi MC               |
| 9010763 | Монстры                  | Панкис                   |
| 9010863 | Мурка                    |                          |
| 9010963 | Ain't a funny            | Jennifer Lopez           |
| 9011063 | Зачем топить мою любовь  | Смысловые Галлюцинации   |
| 9011163 | Послушный король         | Enimem                   |
| 9011263 | Hole in the head         | Sugababes                |
| 9011363 | It's my life             | No Doubt                 |
| 9011463 | Heaven                   | DJ Sammy & Yancou ft. Do |
| 9011563 | It's a full moon tonight | Eurock                   |
| 9011663 | The untouchables         | Metallika                |
| 9011763 | Where do you go          | No Mirov                 |
| 9011863 | Naughty girl             | Beyonce                  |
| 9011963 | Lost to know             | Pink                     |
| 9012063 | Ромашка                  | Океан                    |
| 9012163 | Love bomb                | Girls Aloud              |
| 9012263 | Come undone              | Robbie Williams          |
| 9012363 | White face               | Dido                     |
| 9012463 | Сосиски                  | Земфира                  |
| 9012563 | Wukong                   | Линда                    |
| 9012663 | Strange love             | Depeche Mode             |
| 9012763 | Freek                    | Georne Michael           |
| 9012863 | Left outside alone       | Anastacia                |
| 9012963 | Ей                       | Кристиан Мак             |
| 9013063 | Come into my world       | Kylie Minogue            |

## ДЛЯ ТВОЕЙ МОБИЛЫ

### ЦВЕТНЫЕ КАРТИНКИ



Nokia: 3100, 3300, 3440, 3510, 3650, 5100, 5110, 5610, 5800, 7210, 7250, 7650  
Samsung: C100, E400, P400, S300M  
Siemens: C55, C60, M55, MC60, MT60, S55, SL45, SL55  
Sony Ericsson: P800

Нашитеми известнейшими мастерами мы сможем отправить только настоящий супергерой. Стрейплет по призывам, или Земле грозит завоевание



Nokia: 3100, 3300, 3510, 5100, 5110, 5610, 5800, 7210, 7250, 7650  
Samsung: C100  
Siemens: M55, S55  
Sony Ericsson: P800, P900, Z500, T510

За гранью размышлений скорости и мощностей двигателя! Лучшие мировые трассы ждут того, кто покорит их своим мастерством. Стань быстрее ветра и выиграй финал Формулы 1



Nokia: 3100, 3300, 3510, 5100, 5110, 5610, 5800, 7210, 7250  
Siemens: S55, C55  
Sony Ericsson: P800  
Samsung: C100

Стань спастелем астронавтом с астероидом! Но будь внимательным с метеородами, мелкими астероидами, невзрывными бомбами и прочими препятствиями...



Nokia: 3100, 3300, 3510, 5100, 5110, 5610, 5800, 7210, 7250, 7650

Стань героем без страха и упрека и борись с мировым терроризмом. Пробрись в логово врага, убей преступников главного Террориста и в решающей схватке предотврати ядерную войну. Умелый и опасный игрок в захватывающем сражении, стрельбой и рукопашным боем

Для получения логотипа отправить сообщение с кодом логотипа на номер 10639 — если ты абонент UMS, SIM-SIM, ДЮНС, на номер 10639 — если ты абонент Kyivstar GSM, Ase&Base.  
Для получения обычной мелодии введи в текст сообщения: ХУУУУУУ, где Х-2 для телефона Nokia, Samsung, X-3 для телефона Alcatel, Ericsson, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic, X-4 для телефона Siemens, а уууууу — код мелодии, и отправь сообщение на номер 10639 — если ты абонент UMS, SIM-SIM, ДЮНС, на номер 10639 — если ты абонент Kyivstar GSM, Ase&Base.

Для заказа полифонической мелодии в текст сообщения введи: 5УУУУУ, где УУУУУ — код мелодии и отправь на номер 10639 — для абонентов UMS, SIM-SIM, ДЮНС, Kyivstar GSM, Ase&Base.  
Для заказа 10-секундной мелодии с кодом игры на номер 10699 — для абонентов UMS, SIM-SIM, ДЮНС, Kyivstar GSM, Ase&Base.  
Для заказа цветной картинки отправить сообщение с кодом картинки на номер 10699 — для абонентов UMS, SIM-SIM, ДЮНС, Kyivstar GSM, Ase&Base.  
Стоимость отправки сообщений на номера: 10639 — 3 грн с НДС, 10699 — 5 грн с НДС, 10699 — 9 грн с НДС. Получение — бесплатно

Контакт-провайдера — ООО "Планет Ком", Полный перечень моделей телефонов, которые поддерживают персонализацию, услуги, а также подробные инструкции: [www.planet.com.ua](http://www.planet.com.ua) или на телефоны (044) 249 1400 (9.00 - 19.00)

**Point Com.**  
© Copyright 2004 by Point Com Ltd



## 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. Келецька
- ✓ угал Коцюбинського и Ленинградської

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

- ✓ ул. Жиливська, 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 «Мужство»
- ✓ рынок на ул. Дзержинского
- ✓ рынок «Северный»
- ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217

### Одесса

- ✓ киоски «Одессаоргпресса»

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

### Одесская продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

### Полтава

- ✓ киоски Полтавского почтамта
- ✓ газ. ряд «Анюта», ул. Октябрьская, 27
- ✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «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-poss.com.ua](http://www.blitz-poss.com.ua), [www.kss.kiev.ua](http://www.kss.kiev.ua), и для жителей зарубежья — [www.ukrpressa.kiev.ua](http://www.ukrpressa.kiev.ua).

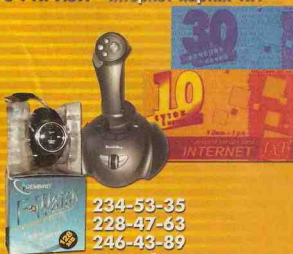
## СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У ЧЕРВНІ 2004



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

**2-і ПРИЗИ** - джойстик Rockfire (безпроводний)

**3-і ПРИЗИ** - Інтернет-картки 1x1



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

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

## Список статей

1. L.A.V.R.

Legacy: Dark Shadows, стр. 7.

2. Анатолий КОСИН aka ГЕРИЛЬЯС.

Splinter Cell 3, стр. 8.

3. St.Dimon.

ShellShock NAM'67, стр. 9.

4. MANIAC.

Триединая выставка 2004, стр. 10-11.

5. ZLOY.

Периметр, стр. 12-15.

6. Том/Doc/КЕРТИС, Sonechko.

Sakred, стр. 16-19.

7. Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK.

Советы по прохождению: Silent Storm, стр. 20-21.

8. Кирилл ТАЛЕР

Операция «Пирожок», стр. 22-23.

9. Кирилл ТАЛЕР.

MindLink, стр. 24-25.

10. Том/Doc/КЕРТИС.

Записки автоответчика, стр. 26-27.

11. Владимир РЯБЧЕНКО.

Печатные будни, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе



Эта неделя останется в истории ДЗВР надолго: обставившие кадеты заперли собой все коридоры Департамента, поздравляя друг друга, расливая кефир прямо посреди проходов и заывая старые песенки под аккомпанемент одинокой скрипочки. Бывалые агенты абсолютно ничего не могли с этим поделать — юная поросль отменяла свой «День молодёжи».

## Звезды на зиму

Компания **Lucas Arts** объявила новую дату выхода тактического шутера **Star Wars: Republic Commando**, которого теперь следует ожидать зимой. Напомним, что это уже второй перенос даты выхода



для Lucas Arts — немногим ранее уже отложили **Star Wars: Knights of the Old Republic 2**, тоже до зимы. Тенденция откладывать перспективные проекты приобретает все более серьезные обороты. Но с этим можно смириться, ведь время будет потрачено не впустую, и разработчики смогут улучшить и доработать свое детище. И хотя это новость не послужит поводом для большой радости армии фанатов «Звездных Войн», на зима — это не так уж далеко, а Lucas Arts — не Blizzard, так что, надеемся, ждать придется недолго.

## Злодія спіймали

Как сообщила **Valve**, полиция провела ряд арестов в различных регионах мира. Хакеры, обвиняемые в проникновении в Сеть Valve и краже исходных кодов **Half-Life 2**, были арестованы благодаря многочисленным участникам онлайн-комьюнити Half-Life. Многочисленные наводки помогли правоохранительным органам выявить преступников и арес-

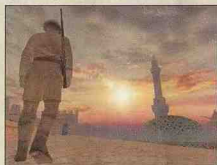
товать их. Пока имена злоумышленников не разглашаются.

## Шерлок Холмс в Интернете

Открыт сайт детективной оденчуры «Шерлок Холмс: Серебрянная Серга», разработываемой киевской компанией **Frogwares**. По адресу <http://www.sherlockholmesgame.com> можно найти множество скриншотов, файлов и различной информации, посвященной игре. Также присутствует форум, где можно узнать дополнительные сведения, а также просто пообщаться с разработчиками игры и ее поклонниками. Издателем проекта на Западе выступит компания **Digital Jesters**, а у нас — компания «Новый Диск». Предположительная дата выхода — 27 августа нынешнего года.

## Опасные последствия

Компания **Gathering** анонсировала аддон к нашумевшему тактическому шутеру **Hidden&Dangerous 2**, события которого происходят во времена второй мировой войны. Дополнение, названное **Hidden&Dangerous 2: Sabre Squadron**, будет выпущено осенью сего года.



Разработчики обещают девять новых одиночных миссий, восемь новых мультиплеерных карт — три для deathmatch, три для occupation и две objective-based миссии. Также обещают джентльменский набор улучшений — новые виды оружия, многократно улучшенный искусственный интеллект и многое другое.

## «Золотые» новости

Недавно «озолотились» два весьма и весьма ожидаемых проекта. Это продолжение нашумевшей реалтаймовой тактической стратегии **Ground Control** и фантазийный спортивный симулятор **Chaos League**.

А теперь о каждом из них поподробнее. Первый **Ground Control**, вышедший в 2000 году, стал значительным событием в мире компьютерных игр. **Ground Con-**



**trol 2: Operation Exodus** от **Massive Entertainment** продолжает традицию своего предка. Забудьте о строительстве зданий, сборе ресурсов и клепании юнитов. Сосредоточьте свое внимание только на битве и тактике достижения победы. Вам придется ограничить количество войск, силами которых вы должны уничтожить врагов, значительно превосходящих вас как количеством, так и оснащением.

Игра перенесет нас в XXVIII век. После событий первой части прошло семьсот лет, и политическая ситуация коренным образом изменилась. Главную роль в борьбе за власть теперь играют Империя Землян (они же «плохие») и Альянс Северных Звезд (они же «хорошие»). Другие стороны, принимавшие участие в первой части игры, были разгромлены, и во второй уже не играют никакой роли. Также в игру вступит третья сила — инопланетяне, целью которых станет уничтожение человечества.

В нашем распоряжении будут две кампании (за Империю и Альянс), а также 24 одиночные миссии. Еще нас ожидает

## Условия конкурса

### «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, представившие 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 прислапали письмо 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».



16 видов боевых единиц за каждую сторону, которые существенно друг от друга отличаются. Введены новые фишки, такие как влияние погоды на тактику, режим управления отдельными юнитами (а не только подразделением, как раньше), улучшения графика и интеллект.

Ждать осталось совсем недолго. Релиз назначен на 22 июня, а те, кому не терпится, могут скачать демо-версию. Ссылочная демка находится по адресу <http://www.fileplanet.com/files/140000/141034.shtml>, а мультиплеерная — здесь: <http://www.fileplanet.com/files/140000/141617.shtml>.

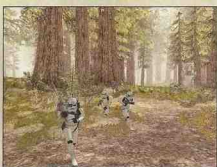
Издает игру Vivendi Universal Games, а издателем и локализатором в России выступит компания «СофтКлаб».

Вторая игра не менее интересна **Chaos League**, разрабатываемая французской конторой **Cyanide**, — она хоть и принадлежит к вполне консервативному жанру спортивных симуляторов, но являет собой нечто совершенно непривычное для поклонников этих игр. Представьте себе игру, напоминающую американский футбол, но в фэнтезийном окружении, с юмором и захватывающим игровым процессом. Команды орков и эльфов, гонящие по полю мяч, забрасывающие друг дружку заклинаниями и не гнушающиеся кулачных разборок, смотрятся в этой игре очень весело. Те, кто имели возможность познакомиться с демо-версией этой игры, не могли не отметить симпатичную, хотя и весьма ресурсоемкую графику, множество существ-спортсменов и забавных заклинаний, а также затягивающий и напряженный геймплей. И конечно же, комары, летающие в главном меню и подставляющие свои тушки под удар куражом.

Как бы то ни было, игра вот уже скоро достигнет наших мониторов. Релиз запланирован на 19 июня, а издателем выступит компания **Strategy First**.

## Хроника «Звездных Войн»

На недавней выставке E3, проходившей в Лос-Анджелесе, **Lucas Arts** породавала своих поклонников новыми сведениями касательно разрабатываемого ею мультиплеерного шутера **Star Wars: Battlefront**, о котором не так давно писало наше издание. Итак, чтобы разнообразить игровой процесс **Battlefront** (а он является по сути клонем сверхпопулярного шкена **Battlefield 1942**), разработчики ввели несколько новых фишек.



Кроме мультиплеера, в игре будет присутствовать сюжетная кампания, состоящая из трех частей. Первая часть — это битва на любой планете. Вторая часть — Историческая кампания, включающая в себя 17 масштабных миссий, повторяющих знаменитые битвы вселенной Звездных Войн: битвы при Хотте, Явине, Звезде Смерти, Геонозисе и многие другие. Третий режим — Завоевание Галактики, в котором игрок будет поочередно захватывать вражеские планеты и защищать свои. Главная цель игры — завоевать всю Галактику.

Захват планет даст игроку дополнительные бонусы, такие как возможность использовать Звезду Смерти или сражаться плечом к плечу с Люком Скайуокером или Дартом Вейдером — кому что ближе. Четыре стороны, принимающие участие в игре, — всем известные по фильму Повстанцы, Империя, Дroids и Старая Республика. Также вас ждет множество военной техники, причудливая и разнообразная флора и фауна.

Вспых патч версии 1.01 для терраформинговой стратегии «Периметр» от калининградской компании «КД-ЛАБ». Патч добавляет возможность записывать и воспроизводить игровые ролики, новый мультиплеерный мир ЛЕДИК, как внутри игры и в игровой комнате, значительно уменьшает сетевые задержки, а также исправляет несколько крупных багов, приводящих к падению игры. Скачать можно отсюда: <http://files.games.1c.ru/perimeter/files/patches/PerimeterRussianPatch101.exe>. Размер — 23.2 Мб.

Снова рейтинг

## Подлатай свой Периметр

Вспых патч версии 1.01 для терраформинговой стратегии «Периметр» от калининградской компании «КД-ЛАБ». Патч добавляет возможность записывать и воспроизводить игровые ролики, новый мультиплеерный мир ЛЕДИК, как внутри игры и в игровой комнате, значительно уменьшает сетевые задержки, а также исправляет несколько крупных багов, приводящих к падению игры. Скачать можно отсюда: <http://files.games.1c.ru/perimeter/files/patches/PerimeterRussianPatch101.exe>. Размер — 23.2 Мб.



Снова рейтинг

## Снова рейтинг

NPD Techworld опубликовало рейтинг продаж компьютерных игр на территории США за период с 23 по 29 мая. Итак, десятка лучших выглядит таким образом:

- 1 — City of Heroes (NCsoft);
- 2 — Far Cry (Ubisoft);
- 3 — Battlefield: Vietnam (Electronic Arts);
- 4 — Rise of Nations (Microsoft);
- 5 — Age of Mythology (Microsoft);
- 6 — Unreal Tournament 2004 (Atari);
- 7 — Call of Duty (Activision);
- 8 — Counter-Strike: Condition Zero (Vivendi Universal Games);
- 9 — The Sims Deluxe (Electronic Arts);
- 10 — Drop (eGames).

По непонятной причине из рейтинга полностью исчезла отличная игра **Star Wars: Knights of the Old Republic**, ранее занимавшая первое место. Сейчас же плану первенства взяла онлайн-игра **City**

Купля/Продажа/Ремонт/Настройка  
**ВЖИВАНХ**  
Компьютеры, комплектующие  
и периферия  
**МОДЕРНИЗАЦИЯ**  
ул. Выборгская, 41  
**457-5720 453-0258**  
пн.-пт. 10-19 сб. 11-15

of Heroes, а остальные участники топа практически не сдвинулись. Новичок в топе — только игра **Drop** от eGames.

## Тит еле летит

На днях о банкротстве объявила одна из самых старых игровых компаний, материнская компания **Interplay** — **Titus Interactive**. В понедельник прекратилось торговля акциями фирмы, а затем объявлено о ее банкротстве. Все должно быть окончательно решено до 6 октября — именно до этого времени производится оценка финансового состояния компании.

У самой Interplay дело идет не лучшим образом. Хотя руководство и нашло силы выплатить денежные компенсации сотрудникам, все равно еще требуется солидное количество средств, чтобы расплатиться с долгами, переехать в новый офис и продолжить существование конторы. Для этого, по словам пресс-менеджера Interplay Деймона Вергилио, компания будет вынуждена продать несколько своих брендов.

## Несерьезный клон «Серьезного Сэма»

Состоялся релиз шутера от первого лица **Nitro Family** от корейской компании **Delphi Eye**. Игра представляет собой банальный клон всем известного **Serious Sam**, причем создана она была на его же движке. В Nitro Family игрок берет на себя ответственность за здоровье и жизнь семейства Чопски: Виктора и сидящей на его спине жены Марии. В своем путешествии по 15-ти уровням игры они будут вынуждены методично истреблять все живое, что попадется им на пути. Единственное отличие от того же «Серьезного Сэма» заключается в том, что так как героев двое, стрелять они будут из двух стволов одновременно.

Те στοιχεία, которым повезло держаться в руках демо-версии игры (а также те, кто видел скриншоты из Интернета), были поражены графикой игрушки. Старенький движок **Serious Engine** от хорватской компании **Croteam** во времена своей молодости выдавал очень даже симпатичную картинку, но корейские разработчики из **Delphi Eye** сделали на его основе игрушку с такой кривой и уповатой графикой, что порой диву даешься. Минимум полигонов, страшноватенькие текстурки и тому подобное. Хотя, может случиться и так, что эту игру все же кто-то ожидает. Тогда их могут заинтересовать следующие фишки как стрельба из двух стволов, около 50-ти видов монстров, боссы, режим slo-mo и возможность сетевой игры через GameSpy.

## Жизнь на вулкане

9 июня компания, известная большинству геймеров по сериям игр *Delta Force* и *Comanche*, выпустила вторую мультиплеерную демо-версию игры **Joint Operations: Typhoon Rising** (в русской версии — **Миротворцы**). Это сетевой командный экшен, действие которого происходит в нынешнее время.

Демо-версия содержит одну карту: *Dormant Volcano* — остров в Индонезии, на ко-



тором будут происходить масштабные битвы между двумя командами. Игра ведется на захват контрольных точек на карте. Игрок в шкуре одного из пяти видов бойцов (стрелка, пулеметчика, медика, инженера или снайпера) может принять участие в битве на стороне спецназа (*Joint Ops*) или же повстанцев (*Rebels*), испытать 27 видов оружия, а также 19 транспортных средств, благодаря которым можно воевать на суше, в воде и в воздухе. Площадь острова — один квадратный километр, так что будет где разгуляться. Пока что игра поддерживает до 100 игроков, а играть можно бесплатно на серверах *Nowaworld*. Размер — около 250 Мб. Скачать можно отсюда: <http://www.fileplanet.com/files/140000/141643.shtml>. Игра должна выйти в свет 16 июня.

## Огневой горизонт

10 июня состоялся релиз тактической стратегии **Blitzkrieg: Burning Horizon**. Это новый аддон к известной стратегии «Блицкриг» от одной из самых успешных российских игровых компаний **Nival Interactive**. Центральной кампанией этой игры, повествующей о второй мировой войне, станет кампания за одного из самых выдающихся полководцев тех времен — немецкого генерала *Эриха Роммеля*. Кампания включает в себя

18 миссий, действие которых охватит самые масштабные битвы второй мировой.



Битвы при Арденнах, в Триполи, Эль Аламейне, Тобруке, Сицилии и Нормандии, 56 новых юнитов, улучшенный искусственный интеллект, новые здания и территории — это то, что может заинтересовать поклонников тактических стратегий вообще и «Блицкрига» в частности. Также заслуживает внимания большее разнообразие в действиях: высадка парашютного десанта, эвакуация особо важных персон, шпионские операции, контратаки и оборонительные миссии. Издатель — немецкая компания **CDV Entertainment**.

## Последнее пристанище

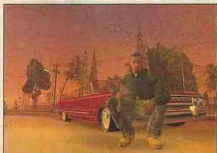
Сайт *PlanetDungeonSiege* ([www.planetdungeonsiege.com](http://www.planetdungeonsiege.com)) сообщил о выпуске демо-версии игры **Ultima V: Lazarus**, разрабатываемой командой **Team Lazarus**. Эта игра есть не что иное, как полная конверсия всем известной **RPG Dungeon Siege** под классическую **RPG Ultima V**. Подверглась полной переработке ролевая и магическая система, квесты и интерфейс игры. В демо-версии нам предстоит магическую систему, основанную на реактивах, полнофункциональные мини-квесты, ключевые локации вселенной *Ультимы* (к примеру, *Lycaeum* и *Zachariah's Observatory*), доминию новых NPC, абсолютно новые интерфейс и музыкальное оформление, новые игровые объекты, циклы смены дня и ночи, телескопы и многое другое.

Демо-версию игры можно скачать здесь: [http://www.fileplanet.com/dl.aspx?/planetdungeonsiege/ultima5/u5l\\_demo2\\_setup.exe](http://www.fileplanet.com/dl.aspx?/planetdungeonsiege/ultima5/u5l_demo2_setup.exe)

Игра должна понравиться поклонникам обеих игр — и *Ultima*, и *Dungeon Siege*.

## Новые сведения о новом GTA

Некоторые новые сведения о грядущем **Grand Theft Auto: San Andreas** были опубликованы в английском издании журнала *Official Playstation Magazine*. Итак, стало известно, что кроме косметических улучшений, которые должны произойти в новой версии, будет основательно переделан движок игры. Из старенького *RenderWare* разработчики пытаются выжать всю мощь, и уже сейчас он способен отобразить площади в шесть раз большую, чем в *Grand Theft Auto: Vice City*, при-



чем никаких подзагрузок во время игры быть не должно. То есть, они, конечно же, будут, но только при входе в здания. Также улучшится интеллект NPC, они смогут распознавать внешность персонажа и адекватно реагировать на его действия. Полицияские расширят свой арсенал приемов за счет «гипнотических» прыжков, а автопарк — за счет мотоциклов.

Единственной тучкой на ясном небе, способной омрачить весь восторг разработчиков, является тот факт, что игра еще официально не анонсирована на PC. Хотя этого, в принципе, следует ожидать. Счастливые владельцы Sony PlayStation 2 получат игру ориентировочно уже 19 октября.

## Дикий самурай

Вышел в свет новый мод для популярного онлайн-ового экшен-стратегического проекта **Savage**. Мод, названный **Savage: Samurai Wars** выпустила компания **Digital Jesters**. Как видно из названия, действие игры будет происходить в средневековой Японии во время войн среди кланов самураев.

Игрок может выбрать роль дaimyo (командир) или же одного из различных типов его подчиненных. Одной из главных фишек проекта является упор на схватки с применением холодного оружия. Скачать данный мод можно на официальном сайте игры по адресу <http://www.samuraiwars.savageeurope.com/>.

## Сухопутные волки

Российский издатель «Новый Диск» подписал соглашение об издании в России тактического «симулятора спецназа» под названием **SPECNAZ: Project Wolf** (в русской версии — «Спецназ: Операция «Болк»»). Разработчик игры — словачская команда **BYTE Software**, а издатель — **GMX Media** из Великобритании. Предположительная дата выхода игры — декабрь 2004 года.

## ВСЕМ ЧИТАТЕЛЯМ, ОФОРМИВШИМ ПОДПИСКУ СРОКОМ ОТ 6 ДО 11 МЕСЯЦЕВ!

Для участия в розыгрыше призов среди подписчиков по акции «Подпишись дважды - игровой трикдаш» вам необходимо прислать копию подписной квитанции по адресу: 03126, Киев-126, а/я 570/8. На конверте сделайте пометку «Подписчик». Мы ждем ваших писем до 30 июня (по почтовому штемпелю). Электронные письма в розыгрыше не участвуют! Внимание! К участию в акции допускаются читатели, оформившие подписку сроком от 6 до 11 месяцев.

Результаты розыгрыша призов среди годовых подписчиков и в других конкурсах опубликованы в статье Романа Буруковского «Фантастический коктейль» (см.: «МК», №20 (295)).

Призеров-киевлян, которые еще не успели забрать свой приз, мы ждем в редакции с документом, удостоверяющим личность, по будням с 10 до 18 часов.

Призеры из г. Харькова и области смогут получить свои призы, связавшись с представителем ИД «Мой компьютер» в Харькове Вячеславом Беловым по электронной почте [vacheslavb@ua.fm](mailto:vacheslavb@ua.fm).

Всем остальным призы будут высланы по почте.

Желаем удачи!





L.A.V.R. l.a.v.r.27@mail.ru

# LEGACY

## DARK SHADOWS

### Завязка

Бессмертие — вот та цель, к которой стремятся ученые мира на протяжении всей истории человечества. Но все-таки, если посмотреть на бессмертие по существу, то за пьянящими возможностями можно разглядеть катастрофу для человечества. Ведь веч-

самолет сбили, и немцам препарат так и не достался, однако история на этом не заканчивается, а наоборот, получает логическое продолжение.

Вы вступаете в игру в 1941 году. Журналист «Московских Известий» Евгений Борисов находится на передовой Сталинградского фронта. Он беседует с солдатами и в ходе какого-то разговора узнает о сбитом самолете. Конечно, он без промедления направляется на место происшествия... Надо ли говорить, что там Борисов находит ящик, а в нем какие-то таинственные документы...

История получает продолжение лишь в 1976 году. Уже пожилой Евгений Борисов только сейчас узнает о важности добытых им документов. И вот, Борисов решает на рискованный шаг, и... все проходит куда лучше, чем у японцев, а сам журналист обретает бессмертие.

Но он все-таки боится разоблачения и придумывает хитрый план. Борисов решает каждые 30 лет инсценировать свою смерть и возвращаться вновь, притворяясь своим потомком и наследником. И плану этому наш герой следовал неукоснительно. Но поняв, что бессмертие — очень монотонный процесс, Евгений решает не сидеть, сложа руки, а построить крупнейшую в мире корпорацию. И вот в 2020 году он начинает реализовывать свои хитрые планы по захвату вселенной, строя колонии на Марсе и астероидах. Не бойтесь, экономической стратегией этой Spore Colony тут и не пахнет — все куда интереснее.

Итак, Женя Борисов, недовольный положением дел в мире, решил взять ситуацию под свой контроль, то есть просто-напросто намеревается захватить его. Но голыми руками, понятное дело, ничего не сделаешь, поэтому Соломоновым решением стало «выращивание» суперсолдат на Паллосе — астероиде, находящимся неподалеку от Юпитера. М-да... вот мы и приехали: опять какой-то сумасшедший русский пытается захватить мир своими «терминаторами». Хотя, по сути, сюжет неплох... Поймите, я же забыл познакомить вас с вашим алтер эго.

Итак, нам отведено главную роль в этой повести — стать спасителем мира... Мы должны влезть в «шкуру» частной сыщицы — Рен Силвер. Изза упрямства она была уволена из рядов доблестной полиции, и теперь

**Разработчик:** Razbor Studios

**Издатель:** пока не известен

**Жанр:** адвенчура

**Системные требования:**

✓ **минимальные:** P3-800, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб 3D;

✓ **рекомендуемые:** P4-1,2, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб 3D

**Дата выхода:** 25 декабря 2004 года

специализируется на частных расследованиях. Конечно, бедняжке сложно сплести мир одной, поэтому разработчики прилепили к этой истории и ее друзей — Теда, Винни и просто друга Чарли.

Итак, Legacy: Dark Shadows — обычный квест с киберпанковой атмосферой, хорошей сюжетной линией и без примеси экшена. Интерфейс в игре очень простой и удобный: левая кнопка мыши — вызов доступных действий, правая открывает окно инвентаря. В игре обещается около сотни предметов, так что, я думаю, провную кнопку юзать будем довольно часто ☺.

Графика в «Наследии» — это смесь плоских задников с трехмерными персонажами и объектами, что создает действительно неплохую картинку. На каждый объект, по словам разработчиков, ушло более 10 000 полигонов. Текстуры в игре достаточно высокого разрешения — 1024x1024. Весь мир состоит приблизительно из 12-ти локаций, в которых будет около 200 сцен — от разрушенных зданий времен Великой Отечественной до футуристических построек в стиле киберпанк, включая равнины планет и пояса астероидов между Юпитером и Красной планетой.

### Логический вывод

Вот такая получается игра. Не знаю, как вы, но я люблю адвенчуры... теперь люблю. Хотя я ни разу не играл в них... Я не видел красот «Сибири»... И вообще, все загадки вызывают у меня легкую дрожь... Но увидев «Наследие», я понял, что не все потеряно. Я буду ждать эту игру, даже если она получится «кастом», ведь тогда я со-



спокойной душой смогу забыть на все адвенчуры и вернуться к спиннозговым шутерам. Но я не верю, что разработчики основываются на попугае и похоронят игру до ее выхода, потому что это первый проект компании, и выйти он некачественным, на мой взгляд, будет поставить крест. Ждите его вместе со мной, а если я вас не убедил, можете продолжать «коллектировать» несчастных монстров в «Пейнбиллере», как делал я до этого. Ждите!



ная жизнь повлечет за собой перенаселение, нехватку ресурсов, бедность... Цепочку губительных последствий можно продолжать долго, но то, что бессмертие, — утопия, это факт.

Разработчики из компании **Razbor Studios** так же считают, что бессмертие не есть хорошо. Конечно, можно сказать, что эта тема изъезжена вдоль и поперек, да и вроде все уже сожето где-то в чем-то повторяется и найти нечто оригинальное действительно сложно, однако тут случай другой... Но обо всем по порядку.

Итак, начнем с сюжета. Начинается все еще в тридцатые годы двадцатого столетия. Как я уже намекал, действие разворачивается вокруг эликсира бессмертия, который разрабатывает группа японских ученых. Однако первые добровольцы, испытанные на себе этот эликсир, не выдержали его притягательных свойств и погибли, не дождавшись результата. Но вот наступил 1936 год, фашистская Германия заключает союз с Японией, и немецкий доктор Джозеф Менгеле предлагает Гитлеру договориться с японцами о поставке некоего «чудо-препарата», который восстанавливает организм и не дает ему стареть. Переговоры велись достаточно долго, японские ученые все-таки согласились помочь своим немецким друзьям, однако шел уже 1941 год, а это означало, что началась Великая Отечественная война, летящая над фашистской Германией. И вот, в декабре 1941 году уже знакомый нам доктор Менгеле получает «добро» на поставку препарата. Но так как промедление равно поражению, летчики, недолго думая, решили лететь над Сталинградским фронтом. Я никого не удивлю, сказав, что

Анатолий КОСИН aka ГЕРИЛЬАС



Tom Clancy's

# SPLINTER CELL

## Где-то в Индонезии, 2008 год...

— Эй, Фишер, ты где? — голос Ламберта во встроенном передатчике прервал индонезийские каникулы агента третьего эшелона безопасности Сама Фишера.



— Где-где? В п...! — подумал Фишер про себя, но вслух не сказал, помня о субординации и приближающейся пенсии. — Я здесь, в Индонезии, — голос агента, как всегда, звучал серьезно и сурово.

— Отлично, Сам, — услышал Фишер довольный голос шефа и пожелал ему покоем смириться лимонами. — Там у тебя под боком, в Северной Корее, какая-то ядерная ерунда затевается. Сэмми, разберись, о?

— Есть, сэр, — ответ был предельно ясен и лаконичен. — Какие будут дальнейшие инструкции высшего начальства?

— Обеспечить продвинутой физике, динамическое освещение, анимацию мимики лица, «кастинговые» эффекты, продвинутые погодные эффекты, rag doll animation (анимация тряпичной куклы), интерактивное окружение, «никогда-ранее-невиданные» графические технологии, во! — шумно выдохнул Ламберт, закончив тиреду.

— Шеф, у меня дешеватор бабахит, — пропалетал Сам в свой передатчик с упреком в голосе, — че это все значит?

— А хрен его знает, Сэмми! — в сердцах ответил Ламберт. В его голосе явно читалось пренебрежение. Но такие директивы все время приходят «сверху». Че это все значит, никто не знает. Забей. Ха, да ты, вообще-то, ко всей этой белоберде должен был привыкнуть за годы службы!

— Ладно, — бросил Сам в ответ, пропустив насмешку мимо ушей, — мое снаряжение?

— Многовой техники по мелочи, а также Experimental land warrior rifle и... — Ламберт запнулся. Он очень не хотел сообщать Саму следующую новость: — Боевой нож.

— Хмм, — губы Фишера растянулись в довольной звериной улыбке, — по первому пункту вопрос такой: че это за фишка, опять какая-то бутафория? А по второму, — Сам задержал дыхание и выпалил: — А резать врагов можно буйе?

— По первому пункту — это реальный прототип, только что это за штука, я не знаю. А по второму, — Ламберт не хотел произносить это вслух, но пришлось: — Можно, можно даже использовать его HE по прямому назначению...

— Ага, — Сем уже представил себе, как он будет пускать кровь узкоглазым северокорейским коммунакам и крошить их потроха. Долой политкорректность! — А пушки...

— Можно, — голос Ламберта совсем поник. Он предвидел этот вопрос: — Врожаемые пушкими пользоваться можно. Только, Сем, прошу, не устройвай крововую баню, не ударяйся в беспорядочную стрельбу. Это может отпугнуть наших приверженцев и пожелать ему субординации и приближающейся пенсии.

— Разберемся, — буркнул Фишер в ответ, — враги какие?

— О, Сам, с врагами надо будет поосторожней, — голос шефа задрожал от волнения. — Теперь они ведут себя реально, события могут запоминать, учиться на своих ошибках...

— Короче, — Сам прервал шефа, презрительно усмехнувшись, — вот к этим-то предположениям я точно за годы службы привык!

— Ладно, Сам, есть еще вопросы? — Ламберт тяжело вздохнул после неловкого молчания.

— А в «кинематическом» плане есть какие-то ограничения? — поинтересовался Фишер.

— Все, что ты мог делать раньше, плюс еще кое-что, — ответил уклончиво шеф.

— То есть? — не унимался Фишер.

— Раньше мы боялись рисковать твоим здоровьем, — ответил Ламберт, — но теперь можешь свешиваться вверх ногами как Бэтман и так работать рукопошную, хватать подонков за ноги, сбрасывать их в пропасти... Вообще, это еще до конца не оговорено, еще что-то узнаю, сообщу. Кажется, начальство обещает дать добро на многие способы убийства и пердвигания.

— Какими мои полномочия? — Сам подбегнулся к хмыкнул: — Опять, небось, в рамках зонгоя?

— Нет, как раз наоборот, — настала очередь улыбаться Ламберту. — Начальство обещает множество второстепенных объектов и зондов. Да и путей достижения результата бу-

Разработчик: Ubi soft's Montreal studio

Издатель: Ubi soft

Системные требования: не объявлены (high-end)

Дата выхода: 4 квартал 2004 года

Официальный сайт игры: <http://www.splintercell3.com>

дет предостаточно. Решать тебе. Только, Сем, это не значит, что можно устраивать беспредел, — голос Ламберта был полон мольбы. — Помни ключевое слово Stealth!

— А вот этого обещать не могу. Как получится, — в голосе Сама вновь чувствовалось пренебрежение. Хотя он помнил о субординации и приближающейся пенсии... Тут он вспомнил еще один важный момент: — Шеф, а как с напарниками? Будут они? А моя консольная судьба?

Сем не знал значения этих загадочных слов, но всегда задал их перед очередным заданием.

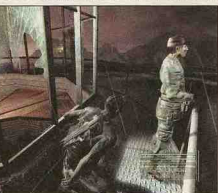
— О консольки скажу позже. Про напарников... Не сразу, потом... Но начальство разрешило взаимодействовать. Руку, там, подать, прихватить, пока второй за пивом бегает... Для Kertis'a.

— Who is Kertis? — удивился Фишер.

— Глава секретной украинской службы ДЗБР. Они каким-то образом узнали про операцию Pandora Tomorrow и мягко говоря... Не очень ее одобрили, — произнес с грустью Ламберт. — Я знал, что нельзя доверять шантайщикам. Ничего, — Ламберт встряхнул духом, — монстропальцы, твои нынешние кураторы, помогут тебе снова завоевать уважение.

— Шеф, может, мне это ДЗБР приструнить чуток? — игриво спросил Сам.

— Не советую, — ответил мрачно Ламберт, — там ребята кое-ва серьезные. Ван, их агенты уже к нам пробрались! — в Rainbow Six, Ktatis, Сам, слышал, Джон Бу про Rainbow Six кино снимать будет. Конкретные лишние бочки не помещают. Поэтому вот тебе последние напутствие — чаще пользуйся очками ночного видения. Мы на них в Лос-Анджелесе бизнес будем делать. Все, Фишер, adios!



— Конец связи, — недовольно буркнул Сам и выключил передатчик. На данный момент его интересовал лишь один вопрос: неужели ДЗБР круче, чем «Третий эшелон»?

**P.S.** Новый движок, новый AI, новые gadgets, новые приемы убийства и перемещения, стальной, полюбившийся герой, — думаю, игру стоит ждать, и готовить к Splinter Cell 3 свои машины. Тем более, выход игр «Большой тройки» (STALKER, Half-Life 2 и Doom 3. — Прим. ред) не за горами.



# SHELLSHOCK™

St.Dimon st\_dimon@ukr.net

## NAM '67

**Разработчик:** Guerilla Games  
**Издатель:** Eidos Interactive  
**Жанр:** FPS  
**Системные требования:** пока неизвестны  
**Multiplayer:** отсутствует  
**Платформа:** PC, PS2, Xbox  
**Предполагаемая дата выхода:** 28 июня 2004 года  
**Официальный сайт:** <http://www.shellshockgame.com>

Регулярность выхода в свет компьютерных игр принимает все более и более угрожающее постоянство, заставляя глаза геймеров разбегаться при виде огромного количества



сверкающих обложек, а мозги игровых обозревателей плавятся при попытке обо всем этом добре рассказать. Конкуренция на игровом рынке ожесточается с появлением каждой более-менее ценной для истории игры. В непримиримой борьбе разработчиков со своими коллегами за право обладания кровными бабкинггами покупателей используются все доступные средства. Хотите получить сверкающую профку? Вот вам Far Cry всего за \$31.99! Желаете полной разрушаемости или террорфинга? Приобретите Silent Storm или «Периметр»! Жестокость ради жестокости? Manhunt! — вот ваш выбор! А пока колоссы игрового бизнеса пытаются переплюнуть друг друга по графике и масштабности...

...Молодая компания **Guerilla Games**, известная во всем мире лишь по одному, еще не вышедшему шутеру **KillZone** для PS2, встречает посетителей своего сайта оптимистичным и до экзатотичности скромным заявлением: «Мы, молодая, но очень гордая и развивающаяся геймдевелоперская контора, борющаяся за звание одной из лидирующих компаний в Европе». И анонсирует шутер **ShellShock NAM'67** о Вьетнамской войне, который становится одним из наиболее ожидаемых 3D-экшенов последнего времени.

Вспомним, сколько игр подобной тематики вышло за последний год-два. Пожалуй, тема Вьетнама наиболее популярна среди создателей шутеров, разумеется, после второй мировой войны и далекого будущего. Итак, что же смогли горячие голландские парни из Guerilla Games предложить такого, что заставило говорить о ShellShock как о потенциальном хите среди 3D-экшенов?

Помните стерильность и бескровность Medal of Honor? Доведенный до абсурда патриотизм Desert Storm и черно-белую схему «хорошие vs. плохие» большинства американских игр, по которой главные герои сбиты или выкашивали изнутри врагов? С чистой совестью забудьте. ShellShock покажет вам неприкрытую ширмой политкорректности суть

войны. Войны, где нет плохих или хороших, правых и виноватых, а есть лишь свои и чужие. Войны, где выбор только один: ты или тебя. Войны, где напалмовые удары, гектары выжигающие леса и все живое в них, называются «вынужденными мерами воздействия», взорванные мирные деревни — «кошбками пилотов», а дети, принятые пулеметчиками за вражеских солдат, — «допустимыми гражданскими потерями». Забудьте о том, что сражаетесь за правое дело. Вы увидите, что ваши братья по оружию ничем не лучше тех, кого вам предстоит убивать. Забудьте о христианском «подставь другую щеку». Вспомните неистребимый тысячелетней давности инстинкт, единственный верный здесь принцип: око за око и зуб за зуб.

Атмосфера — вот цель создателей «Контузии» [именно так переводится на русский язык название игры]. А соткана эта самая атмосфера будет из всех аспектов игры: предельного натурализма и сцен насилия (игра еще задолго до выхода заслуженно обрела рейтинг Mature), саундтрека а-ля 60-е годы, реалистичного геймплея и графики, стилизованной под кинохронику того времени. «Война — это грязь. Это од. Вот что мы хотим сказать», — заявляет Мартин де Ронд, коммерческий директор Guerilla Games. Именно правдивая атмосфера войны — грязь, страх и бессмысленность — вызвала интерес мировой общественности после анонса ShellShock.



Кроме обещаний разработчиков насчет правдивой атмосферы, известно не очень много. Игра ведется от третьего лица. Мы начинаем знакомство новиком и имеем шанс прийти во все пестрину военных чинов. В случае успешного продвижения по карьерной лестнице нас могут завербовать спецслужбы, и из простого солдата мы превратимся в спецдета. Соответственно, миссии за него будут в корне отличаться от заданий обычного G.I.: вместо масштабных перестрелок (обоего до 100 участников одновременно) — секретные операции и бесцельные убийства. Пу-

тешествовать мы будем не сами по себе, а в составе целого отряда. К сожалению, командовать никем мы не сможем. Нас ожидают деревни, военные базы и подземные катакомбы. А также джунгли, джунгли и еще раз джунгли. Мы увидим битвы на рисовых полях и в го-



родах, часто в окружении простых граждан, ямы с бамбуковыми колыями, минные поля и засады. В общем, подходящий набор для того, чтобы прогнать скуку.

К сожалению, графика звезд с неба не хватает. Движок выдает неплохую годичную давности картинку, которая вполне симпатична, но далеко не великолепна. И все же не только полигонами до текстур можно усладить взор геймера. Очень интересно, а главное, умноно смотрится эффект выветренного изображения в стиле кинохроники тех времен. Он играет значительную роль в общей атмосфере и добавляет в игру солидный элемент кинематографичности, что выглядит на скриншотах довольно приятно и красиво.

Если все будет сделано так, как задумали голландцы, мы получим игру, где жестокость и насилие — не самоцель, а лишь средство достижения эффекта присутствия. И я буду ее ждать, благо, до выхода осталось совсем мало времени. Надеюсь, у разработчиков не возникнет никаких проблем, и мы сможем наслаждаться атмосферой этой игры очень скоро. И тогда мы вспомним вековечный закон наших предков: за зуб — всю челюсть, за глаз — всю голову. И это не жестокость, нет. Это справедливость.

**КОМПТЕХСЕРВИС**  
компьютеры на кондиционери  
у кредит на вигідних умовах  
Завірка сервісів  
Гарантія 3 роки!  
для самими  
НІЗЬКИМИ  
цінами  
LG, Samsung, Mitsubishi  
E.A.S.M., Compaq, Minolta  
www.ktc.com.ua



# Триединая выставка 2004

Итак, наступила новая неделя, и очередной кусочек отчета по Е3 смотрит на вас со страниц нашего издания. Но так как я вам наверняка уже надоел, да и с момента окончания выставки прошло уже достаточно много времени, этот кусочек будет последним, заключительным. А то шутка ли — отчет затянулся практически на месяц. В первой его части мы рассмотрели игры, в особом представлении не нуждавшиеся, во второй поговорили о сиквелках и аддонах, в третьей под микроскоп легли в основном новинки жанра экшен, а на сей раз разговор пойдет о стратегиях, РПГ и адвенчурах.

Окончание, начало см.: «МиК», № 22 (132), 23 (133), 24 (134)

А начнем мы с довольно многообещающего проекта от Cyberlore Studios с более чем говорящим названием **Playboy: the Mansion**. Вы всегда мечтали быть миллионером, тусоваться в высшем свете, общаться только с самыми знаменитыми и знаменитыми красавицами? Что ж, пусть виртуально, но такая возможность появится у вас к зиме этого года.

Игра будет представлять собой экономическую стратегию с довольно сильным налетом «Симсов». По большому счету перед игроком стоит одна большая задача — выпускать эротический журнал. А для достижения этой цели придется построить свой особнячок, где постоянно устраивать вечеринки и званые обеды с целью приглашения все новых и новых звезд эротики. Далее идет съемка, публикация и стрипка «зелени» с продаж.

Проект щегаляет маститым брендом не просто так — все (или почти все) персонажи игры будут не вымышленными, а самими членами на эти настоящие звезды, когда-либо появлявшимися на страницах реального жур-

нала. Обосновавшись на небольшом тропическом острове, мы будем отбиваться от регулярных нападков суперзлонов и гипергентов, взращивать многотысячные армии клонов, изобретать новое оружие, захватывать



президентов в заложники и т.д. Жизнь злого гения обещает быть крайне разнообразной, при условии, конечно, что разработчики нас опять не подведут: как показала практика у экипировщиков довольно плохо соблюден баланс между «пообещали» и «сделали». Но ждать и надеяться мы от этого не перестанем, как-никак еще один продолжитель сломного дела Dungeon Keeper® а нам на вичнестерах отнюдь не повредит.

Но от мирных стратегей с неправым управлением пора переходить к таким что ни на есть боевым. Из общей массы сразу хочется выделить долгожданную **LOTR: the Battle for Middle-Earth** от Electronic Arts. Создается она по мотивам фильмов Питера Джексона, так как электронщики смогли выкупить лишь кинолицензию. Соответственно, она будет охватывать все более-менее значимые баталлии, которые мы могли наблюдать в кино. Воссозданы эти битвы будут с точностью до миллиметра, однако никто не сможет помешать нам немного повлечь на ход истории. К примеру, если при сражении в Хельмовой Пади вовремя подстрелить орко-самобийцу с факелом, он не сможет взорвать стену и осада продолжится. Кроме того, у нас будет возможность перейти и на темную сторону силы, взяв под командование армии орков, гоблинов и прочих редисков.

Всего в игре будет четыре противостоящих стороны: Рохан, Гондор, Изенгард и Мордор. Разумеется, каждая со своими особенностями, юнитами и героями. Герои, кстати говоря, тоже будут взяты из первоисточника — на поле брани нам встретятся и Гимли, и Арагорн, и Саурон, и Саруман. Каждый

из них обладает своим специальным умением, огромным количеством жизни и возможностью оказывать положительное влияние на окружающие отряды.

Про геймплей пока известно довольно немного — но, судя по всему, он будет в чем-то схож с серией Total War. Тремхерные тактические битвы, осада крепостей и так далее. Но разработчики решили не халтурить и добавили к уже привычным тактическим приемам несколько новых и, кстати, довольно интересных фишек. Например, каждый вид юнитов будет обладать своими страхами и предпочтениями: человеческие мечники страшно боятся назгулов, деревянные энты опасаются огня, разбегавшиеся в виде лучников с зажигательными стрелами. Но зато при виде гоблинов те же энты начинают активно радоваться жизни и с удвоенной энергией идут в атаку. Кроме введения злодоек подобия морали, антропизации слегка модифицировали осаду городов и крепостей — теперь недостаточно будет просто прорваться за стены, ожесточенные бои будут протекать и на городских улицах, где осаждаемая сторона может устроить всяческие ловушки и устраивать засады.

Все это великолепие построено на усовершенствованном графическом движке Generals, способном вмахать до пятидесяти юнитов на экране, при этом не особенно тормозя на более-менее современных машинах. Что при такой красивой графике можно назвать солидным достижением.

По теме второй мировой войны готовятся к выходу целых два потенциально интересных проекта. Первый из них делает упор на глобальность. Называться он будет **Axis&Allies: RTS**, и предложит нам его *Time Gate Studios*. Проект представляет собой перенесенную на экраны мониторов одноименную настольную игру. Выбрав себе одну из участвовавших в военном конфликте стран (США, СССР, Великобритания, Германия, Япония), нам предстоит провести ее через все период второй мировой к желанной победе. По ходу игры можно будет запросто менять исторические реалии, например, заключить мирный договор между Советским Союзом и немцами, после чего совместными усилиями растоптать Соединенные Штаты.

Выглядеть игра будет довольно симпатично — трехмерный движок собственного производства выдает картинку, вполне сравнимую с грядущим «Блицкригом 2». Кроме того, все виды техники старательно перерисованы с реально существующих прототипов, что ли-



нала. Кроме того, на диске с игрой притаится бо́льший архив, содержащий уже пятидесятилетнюю историю «Плейбоя» в статьях, фотографиях и видеозаписях. А в режиме кампании будет возможность эту историю сотворить самому: нас ждут 12 миссий, воссозданных по реальным событиям с самим Хью Хефнером в главной роли. Впрочем, никто не помешает создать своего собственного героя и развешивать журнал как заблагорассудится.

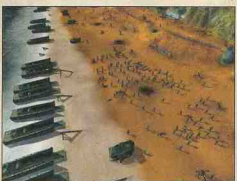
Еще одного ожидаемого представителя магнатоподобных стратегий готовят нам *Elvis Studios*. Проект под названием **Evil Genius** обязан будет повествовать нам о тьмных буднях безумных профессоров и заложенных маньяков, вынашивающих злобные планы по завоева-

ний раз порадует ценителей подобных проектов. Руководить своими подразделениями



предстоит при помощи некой «новой уникальной системы управления», подробности которой пока не разглашаются. По крайней мере, будем надеяться, что система эта окажется достаточно удобной, чтобы не угробить игру окончательно.

Второй проект носит короткое название **D-Day** и разрабатывается компанией *Digital Reality*, известной благодаря игре *Desert Rats* (закачка упрощенная версия «Блицкрига»). В отличие от предыдущего проекта, **D-Day** делал упор в основном на графику и кинематографичность, а также реализм всего происходящего. Так что очередная высадка в Нормандии на сей раз обещает быть самой красивой из всех виденных ранее. Разработчиками заявлено, что в игре будет порядка шестидесяти исторически достоверных видов войск, три компании, имеющие место быть в разные периоды второй мировой войны, три режима мультиплеера, а дата релиза **D-Day** намечена строго на 6 июля 2004 года — akurat на шестидесятую годовщину пресловутой высадки союзников.

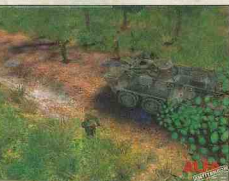


Но так как мировые войны постепенно уходят из моды, уступая первенство популярности теме терроризма и борьбе с ним, следующий рассмотренный нами проект будет как раз ей и посвящен. Разработка русской компании «Мист Ленда» называется **«Альфа: Антитеррор»** и повествует о подразделении специального назначения «А» (впоследствии «Альфа»), созданном 29 июля 1974 года при КГБ для борьбы со всеми видами терроризма. Игрок поступает туда на службу простым лейтенантом и постепенно, выполняя миссии, карабкается по служебной лестнице в заложенные выси.

Жанр этой игры определен как action/fac-tics/RPG, что звучит как минимум непонятно, а как максимум — интригующе. Под наше руководство поступает небольшая группа

спецназавцев, которой мы должны отдавать приказы с высоты птичьего полета. И было бы это, в общем-то, похоже на «Коммандос» в полном 3D, если бы не одна интересная особенность — режим continuous time. Это означает, что в момент начала миссии игра ставится на паузу, во время которой мы волены отдать приказы своим бойцам, после чего в течение ровно 30 секунд не сможем делать абсолютно ничего, кроме как наблюдать за их выполнением. После игра опять замораживает и солдатики ждут новых указаний...

Идея эта в общем-то не нова и даже успела угробить несколько игр (скажем, *Combat Missions* или *Androsia War*). Но мистифицируют обещают вытянуть процесс на новый уровень. К примеру, приказы можно будет



синхронизировать, чтобы два снайпера одновременно застрелили двух патрульных и те не смогли поднять тревогу. Усложняется все это будет весьма продвинутым искусственным интеллектом, который старается сделать максимально непредсказуемым.

Вот только удастся ли разработчикам реализовать все обещания на должном уровне пока неизвестно. Во всяком случае, в их пользу говорит то, что игра была выкуплена моститым издателем за большие деньги, о чем гордо заявлял руководитель проекта. Что ж, будем надеяться, будем надеяться. Возможно, если «Альфа: Антитеррор» удастся на славу, в сердцах геймеров укреплится вера, что мистифицируют создать и новый *Jagged Alliance*, прова на который им достались...

Игры жанра RPG нас почему-то особенно баловало не собираются. Из наиболее достойных представителей этого жанра стоит отметить готовящийся хит от *BioWare* под названием **Dragon Age**. Но несмотря на то, что разрабатывается он уже достаточно долго, разработчики выдают информацию о проекте очень неохотно. Из сухих данных можно вычлениить то, что действие игры перенесено в совершенно новую, специально для нее придуманную игровую вселенную, где не будет привычных рас, языков и названий. Основная интрига сюжета будет каким-то образом связана с драконами, жаль, неизвестно, какими именно.

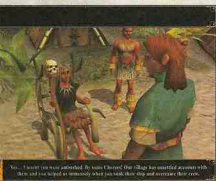
Компьютерных игроков должен порадовать тот факт, что игра создается изначально под платформу PC, и у нас, наконец-то, появится повод со смехом тыкать в консольщиков палашами. И мало того, что это просто приятно, так ведь и чисто компьютерные корни позволяют разработчикам уделить больше внима-

ние графическому оформлению, которое не смогло бы потянуть ни одна приставка. Даже несмотря на то, что в RPG графика — отнюдь не главное, это все равно обнадеживает.

В целом же процесс игры будет довольно стандартным — в духе предыдущих проектов *BioWare*. Много диалогов, управляемая пауза и прочие привычные нам атрибуты. Ролевая система общаана совершенно новая, придуманная специально для данной игры, — правда, она все равно будет классовой и похожей на предыдущие системы, которые использовала *BioWare* в своих играх. Дата выхода DA пока неизвестно, разработчики открещиваются той же фразой, что и создатель *Duke Nukem Forever* (которого, кстати, на этот раз даже не привезли на выставку): *it's done, when it's done*.

Зато в жанре adventure заметны кое-какие движения. Несколько довольно интересных проектов находится в разработке и многие из них появятся уже совсем скоро. К примеру, многообещающая оденнувка с элементами PRG под названием **Gooka: the mystery of Janaris** заявлено к выходу уже в июне этого года. Речь в ней пойдет об одном уважаемом судье по имени Gooka, который, вернувшись однажды домой из путешествия, застал на его месте лишь руины и смертельную болезнь жену и, разумеется, захотел узнать, что же случилось.

Еще одна игра от *Quantic Dream*, создатель легендарного *Osmikron*, называется **Fahrenheit**. Это будет психологический триллер, повествующий о некоем Лукасе Кейне, самом обычном банковском клерке, зашедшем перекусить в ближайшую забегаловку.



И тут случилось непредвиденное — он упал в обморок, а очнувшись в обнимку с изуродованным трупом и с ножом в руке. Не особенно горя желанием выяснить, что же произошло, он привел себя в порядок и бежал. Но Карла Валенти, сотрудница полицейского управления, которой поручено это дело, отнюдь не желает мириться с тем, что столь опасный тип гуляет на свободе, и принимает за расследование. Сюжет довольно интригующий, этого не занимать, — тем более, что разработчики обещают, что в процессе игры выяснится нечто такое-о... А вот какое, мы узнаем только этой зимой.

Так, ладно, пожалуй, хватит. И на этот раз, и на этот год. В конце концов, в следующем году 18-20 мая выставка ЕЗ пройдет снова, и мы снова вернемся к ее рассмотрению. А пока же останавливаемся на достигнутом, — в любом случае, рассмотреть абсолютно все грядущие проекты мы не в состоянии.

Zloy (livejournal.com/~zlx)



Current music: Front Line Assembly —  
Synthetic Forms

У «К-Д Лоб» получилось. Спустя годы ожидания, ночи чтения форумов и часы высачивания роликов мы с вами стали обладателями обещанной нам Игры. В последнее время выходит порозительно мало действительно

Н о сегодня, дорогие любители настоящих игр и оригинальных идей, на нашей с вами улице праздник. На сцене «К-Д Лоб» со своим новым проектом **«Периметр»**. Четыре года мы ожидали этого события. Четыре года думали, чем именно сейчас можно удивить выдавшего виды игрока. Четыре года ожидания. Вот она — Игра. Поздравляю вас. Мы получили то, на что рассчитывали.

Current music: Perimeter OST —  
Foastrol



Периметр

но оригинальных игр. Игр, которые можно было бы назвать произведениями искусства. Игровая индустрия все дальше уходит от творчества к ремеслу. Практически все выходящее в последнее время — либо продолжения старых успешных концепций, либо точно рассчитанные маркетологами дозированные порции былого счастья, рецепты которых ни на йоту не отходят от провозглашенных когда-то постулатов. Вспомните, когда вы в последний раз играли в игру без числа в названии? А сколько подобных игр находится в разработке? А какие из ожидаемых игр будут действительно оригинальным, единым целым, не распадающимся на отдельные избитые приемы, которые просто сложили в кучку и склеили, чтобы пошкотать воображение неискущенного геймера? Ничего не могу с собой поделать — я всегда старался относиться к играм, как к отдельной ветви искусства, ставил их наравне с книгами, музыкой и кино, но в последнее время коммерциализация достигла просто чудовищных масштабов: любая новая идея прежде сто раз пройдет тест на кассовость, и только потом будет принято решение о возможности оставить ее в игре.

При первом запуске «Периметр» производит эффект культурного шока. На вас обрушивается поток запретной музыки, графики, истории, геймплея, в конце концов. Сознание мечется, пытается найти хоть кокую-то зацепку, что-то знакомое, то, что где-то уже было, — и не находит. Естественно, некоторые аналогии возникают, но их не успеваешь отследить. Впрочем, жанр с трудом все-таки удается классифицировать, хотя определение будет звучать все же несколько неуклюже. Скажем так: проблемная стратегическая игра с изменяемым ландшафтом. Или, как рекомендуют называть ее сами «КД», — *real terraforming strategy*. Разумеется, какой еще жанр, кроме стратегии может настолько полно показывать события, происходящие на огромном промежуток времени, чтобы не впасть в крайности — метаться в попытках успеть везде или затягивать историю, превращая ее в сериал. Впрочем, наименее к событиям игры подходит эпитет «скупные».

Предистория с фантастической легкостью описывает многовековые события от наших дней до начала *Исхода* — глобального переселения людей в огромных летучих городах, контролируемых спиритами и называемых *фреймами*, через спанж-миры в поисках Земли Обетованной — мифической новой земли, пристанища для беглецов с нашей планеты, окончательно поргашенной политической грязью. Надеюсь, вы замети-

**Разработчик:** «К-Д Лоб»  
**Издатель:** у нас — 1-C; у них — Code-masters  
**Жанр:** игра от «К-Д Лоб» (неклассическая стратегия)  
**Системные требования:**  
**минимальные:** 1 ГГц, 256 Мб, 32 Мб видео (уровня GeForce 256);  
**рекомендуемые:** 2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео (уровня GeForce 4 (не MX) или Radeon 9500)

ли, что «КД» вновь не изменили себе и использовали свой фирменный прием — уникальный сленг, придающий игре такую атмосферу, что некоторые межмиссионные брифинги хочется перечитывать просто для удовольствия.

Вы принимаете роль *легата* — человека, специально обученного спиритами для проведения военных операций во время *Исхода*. Поначалу воевать придется преимущественно против *скверных* — реакции каждого отдельного мира на психику людей *фрейма*. Ну а чуть позже сюжет изворачивается — некоторые *фреймы* выдвигают прямо противоположную *Исходу* идею *Возврата*, еще один сходит с ума, провозглашая себя Империей *Спанжа*, и уже после первого десятка миссий на одном отрезке цепи миров мы наблюдаем девять враждующих *фреймов*, причем у вас будет возможность понаблюдать за ходом действия с точки зрения всех трех... пусть будет «сторон»: оперировать стандартным термином «крась» не хочется, ведь все воюющие — выходцы с Земли. Вообразите, вот вы помогаете *фрейму Исхода* «Классер» остановить *возвратников* «Зодиак» и тут же вспоминаете, что не далее как в предыдущей миссии вы, ведя этот самый «Зодиак», по пути заметили имперский «Роутер», преследовавший свои цели. Судьбы всех *фреймов* переплетены и пересечены, подобно мирам цепи.

Впрочем, литературная основа «Периметра» слишком хороша, чтобы портить ее вольным пересказом. Чтобы полностью насладиться ею, нужно увидеть все это само-



Одно из мультиплеерных полотен

му. Вспомните, давно ли вы сталкивались с таким явлением, чтобы события, описываемые в игре, без особого труда можно было положить в основу качественного фантастического эпоса, которому с удовольствием могли бы читать даже далекие от игр лю-

ди? Недаром на диске с игрой в дополнительных файлах хранится несколько историй, происходивших в этой игровой вселенной, чтение любой из них доставляет мас-



Постройка омега-портала

су удовольствия. Рекомендуем почитать их, прежде чем начнете играть, чтобы еще лучше погрузиться в этот захватывающий мир.

А потом начинается. Перед глазами у вас пролетают десятки лет Исхода. Каждый новый межмиссионный брифинг приткрывает зовусе еще немного и еще глубже погружает вас в перипетии истории. Вы плаваете в ней, рассматриваете с разных сторон, выплывающие отдельные крупицы информации, чтобы под конец они сложились в величественную картину, по масштабам и качеству исполнения настолько превосходящую большинство других стратегических проектов, что на фоне «Периметра» последние выглядят как треш-муви Dune-и Dragons на фоне трилогии «Властелин колец».

Current music: Autechre — Xylin Room

Начать играть скду, разумеется, не получится. Понаблюдайте за вашими знакомыми бывальыми стратегами и тактиками, впервые запустившими Периметр и пробующими разобраться в нем. Интереснейшее занятие! Человек как будто отхлебывает из чашки с водой, но вместо воды там оказывается спирт. Спизм горла, полптики вдохнуть, остановившийся взгляд. Добро пожаловать, вас ждали. А почему раньше-то никто?..

Каждый новый мир встречает вас своим уникальным ландшафтом, причем так как психосфера образовывалась под воздействием сознания людских масс или сильных переживаний отдельных индивидуумов, скам на каждом мире принимает те или иные близкие человеческому сознанию и подсознанию очертания. Воплощения эти варьируются от более-менее привычных глазу пирамид ацтеков до совсем уж психоделических миров со скалами в виде огромных насекомых и драконов. Практически любая поверхность поддается терраформингу — изменению ландшафта и низведению его до уровня нулевой отметки, на которой образуется энергетический потенциал, позволяющий при помощи ядер добыть единственный внутриигровой ресурс — энергию. Ядра образуют вокруг се-

бя область зеркального zero-слоя, на котором можно строить другие строения. При достаточном количестве разрозненой территории у вас появляется возможность посадить на нее свой фрейм, чтобы зарядить спираль — устройство, позволяющее мобильному городу совершать путешествия между мирами. Под командованием фрейма находится пять базовых юнитов, способных трансформироваться в два типа — в бригадиров, обязанность которых — контроль над рядовыми юнитами и ковшами, ответственны-

ми за терраформинг, и прорабов, отвечающих за постройку и ремонт строений. Контроль над одной из самых главных защитных функций — собственно периметром, находится у молекул, количество которых зависит от количества установленных ядер. При включении периметра молекулы равномерно распределяются по границе zero-слоя и создают купол, безвредный для ваших войск, но смертельный для отрядов врага. Включение периметра отнимает огромное количество энергии, поэтому необходимо максимально рационализировать его использование — оставленная без энергии база будет полностью парализована, так как энергия питает все функции, начиная от постройки, заканчивая поддержкой зданий, функции которых варьируются — от разнообразных типов оборонных турелей до центров постройки базовых юнитов, автоматически об-

нем зданиям, а после, снова превращаясь в Штурманы отступают, пока враг потратит время на подкрепление.

Из набора фи и возможностей, предусмотренных концепцией, формируются такие головоломки, что иногда прохождение очередной миссии занимает не час и не два. Каждая миссия происходит в отдельном мире, поэтому по-своему уникальна. Если, например, в одной миссии на выживание вам необходимо просто дождаться зарядки спирали, отбиваясь от полчищ скверны, и уйти в омега-портал, то в другой, аналогичной по содержанию, вам ко всему проче-



Скверна

му придется обнаружить место для строительства этого портала, что делает прохождение еще более диким — не очень удобно строить ядра, когда со всех сторон на вас летят некие осмысленноподобные твари.

Процесс великолепно сбалансирован. Существует огромное количество тактик и контраттик на любой вкус и случай. Если противник атакует вас тяжелыми наземными юнитами, проблема решается цепочкой лазерных турелей. Турели, впрочем, малоэффективны при атаках с воздуха, но от воздушных юнитов прекрасно помогают ракетницы. Последние, в свою очередь, безвредны для подземных юнитов, против которых наиболее эффективно использовать рвы. Рвы, кстати, могут быть засыпаны ковшами противника, но и на них тоже есть управа. Цепочка решений тянется, ветвится и меняется — сорганизовано множество и каждый из них по-своему интересен. Только не ждите от противника никаких поблжек: искусственный интеллект проработан на таком уровне, что способен дать отпор любому противнику — юниты врага заходят с наименее защищенной стороны, тактика нападения постоянно меняется, а будучи прихвачен к стенке, противник цепляется за любую возможность вновь закрепиться и продолжает бой. Возникает впечатление игры с живым игроком — настолько неординарные иногда приемы, используемые компьютерным разумом.

С первых минут геймплея завораживает своей необычностью и искусной реализацией. Как и было заявлено разработчиками, основным вашим оружием в борьбе против других фреймов будет территориальная экспансия, в сторону которой и сме-



Та самая концептуальная карта

единяющихся в сквады. В зависимости от количества начальных юнитов и наличия необходимых построек вы сможете трансформировать свои сквады в различные боевые единицы с разнообразными атакующими функциями. Причем, возможность трансформировать юнитов не исчезает после создания отряда — вы всегда можете разбить его на части и получить нечто совершенно новое. Данный ход открывает бездну тактических возможностей, например, обладающие огромной скоростью легкие Штурманы возле территории соперника превращаются в тяжелые Скам-жгути, наносящие повреждения установленным на

шен баланс. Чем больше гладкой территории находится под вашим контролем, тем больше вы сможете построить ядер, добывающих энергию. Чем больше у вас энергии, тем выше защитные и атакующие характеристики вашей базы — вы сможете гораздо эффективнее начать атаку и приступить к завоеванию вражеской территории. Причем, ландшафт выступает в битвах полноценным участником — если вра-

Динамизм бьет через край. Уже через несколько минут после начала сражения бой закипает всей гущей, пауз практически не наблюдается, а вы только успеваете искать новые тактические решения и парить над картой, выискивая бреши в своей обороне и подмечая ошибки противника.

Ощущение новизны всего происходящего сопровождается постоянно,

усиливаясь с каждой новой миссией. Вас всегда кидают в самый центр боя, и вы лихо радочно пытаетесь понять, что происходит. А в это время на вашу базу уверенно движется десяток Скаммеров, разрушающих зерослой. Zero-спой перечеркивается взрывленными линиями, ваши «противоподземные» турели пытаются достать Скаммеров, а враг присылает в подкрепление мортиры, которые задорно принимают разрушать стратегически важное ядро. Снаряды летят медленно, вы как раз успеваете потянуться к спасительной кнопке включения периметра, но милый голосок сообщает вам, что коллектор пуст, и вы остались без энергии. На горизонте уже появились ковши противника, выравнивающие ландшафт для продвиже-

тов, периметром в качестве иммунитета и мозгом, в роли которого выступаете вы. Контролировать нужно каждую клетку и каж-



Заслон турелей сдвигивает натиск

гу удастся повредить почву возле вашего строения, оно начнет терять энергию, что при отсутствии близки ковшей чревато его потерей.

Бои против скверны интересны в первую очередь своей стремительностью и необходимостью постоянно контролировать периметр. Они вносят элемент хаоса и непредсказуемости в общую драматургию игры. Имея количественное преимущество, скверна накатывает волнами, периметр останавливает их, юниты держат оборону. Но если вдруг в момент критического недостатка энергии в окрестностях появится один единственный дракон, способный регенерировать, вам придется несладко. Половина строений будут лежать в руинах, а так как приоритетными и, очевидно, самыми вкусными целями для противников являются ядра, то спустя некоторое время от вашей базы останется только одиноко стоящий фрейм — если вам повезет, придется начинать возводить укрепления сначала. Ну а если нет — на-



Атака скаммеров

ния в вашу сторону. Немая сцена. А сверху безучастно движется по своей странной орбите альфа-портал.

Стратегическая составляющая игры продумана таким образом, чтобы в бою участвовало буквально каждое строение. Ядра соединены энергетическими капиллярами, образующими сеть, тянущуюсь по всей вашей и вражеской территории. Что неизбежно провоцирует многообразие тактических решений: отрезать кусок побольше и пооплетить от энергетического пирога путем уничтожения ядер в ключевых точках. Ну, а дальше — захват бессточных ядер и прилегающих строений путем подключения к собственной сети. Ваша база напоминает огромный, постоянно растущий организм с сердцем в виде фрейма, пульсирующей по сосудам энергией, репродуцирующими клетками зданий, производящих юни-



Фрейм близки

дный отдельный кусочек, чтобы обеспечить жизнеспособность этого организма.

Один из самых интересных и впечатляющих моментов боя — соприкосновение ваших с противником территорий, когда перекрывается зерослой и некоторые ядра оказываются на смежной территории. Дело в том, что при попадании вражеского ядра в ваш периметр оно автоматически отрезается от сети врага и подключается к вам. И наоборот. Приходится упорно биться за каждое ядро, истерически включая/выключая периметр и бешено вращая камерой в надежде уследить за остальными площадками, оставленными без присмотра. Враг в это время стремится отравить на вашу базу свядомощие, вот вам и приходится разрывать между важным для вас ядром и еще более важным фреймом.

Наконец, у вас есть возможность поиграть на несложных уровнях в режиме битвы. Девять уникальных карт позволяют вам проводить сражения с участием четырех противников, или, отключив всех, попробовать себя в Выживании — когда на карте присутствует один лишь ваш фрейм, а спустя некоторое время волнами начинают накатывать скверна. Этоткий глобальный 3D-«Кримсценарий».

Сражение против нескольких противников дает совершенно другой опыт игры — единственной вашей целью является уничтожение врага, и концентрация тактической мысли при этом куда более велика. Это прекрасная подготовка перед сражениями по мультиплееру, к которым вам рано или поздно захочется приступить, так как сюжет игры, к сожалению, не бесконечен. Мультиплеер предоставляет богатый выбор условий ведения боя. С живым противником можно, например, попробовать повоювать при полном отсутствии юнитов, либо без использования периметра. В общем, битвы по Сети обещают быть яркими и захватывающими, тем более что кроме серверов GameSpy, которые, по отзывам игроков, очень ненадежны, имеется возможность играть через обычный клиент-сервер либо по локальной Сети. Впрочем, увидев игру в клубах удастся вряд ли — шумиха уж неординарна она.



Защитный ров

чать сначала придется целую миссию, и действовать на этот раз более тактически грамотно.

Current music: *Orbital — Halcion+On+On*

Техническое исполнение «Периметра» настолько близко к совершенству, что в некоторые моменты вы будете напрочь забы-



Столкновение двух баз

вать о военных действиях, пораженные ее графическим, музыкальным и физическим исполнением. Конечно, сейчас прогресс движется семимильными шагами, шейдеры завоевывают все больше места под солнцем, и никого уже не удивит роскошь полигонов и блеском спецэффектов. Но когда картинка, сотканная из самых обычных треугольников, живет у вас на глазах, когда вы включаете периметр только для того, чтобы полюбоваться, как он вздымается над базой, обтекающей еще не выровненные участки, когда все происходящее отражается зеро-слоем, из платки невольно вырывается волна восторга. Конечно, графика никогда не была главным инструментом «КД», но в «Периметре» она настолько великолепна, что, уверен, в начале каждой миссии вы будете ставить игру на паузу, чтобы рассмотреть карту, наслаждаясь потрясающим сочетанием ландшафтов и жестких техногенных сооружений. А когда десяток ракет взмывает в воздух, чтобы, извиваясь, взрваться в броню бомбера! Кстати, обратите внимание на внутренности фрейма — вы найдете кое-что интересное, после чего происходящее обретет настоящую глобальность.



Собственно Цепь Миров

Визуализация самой интересной и необычной части игры вовсе может отравить неподготовленного наблюдателя в нокдаун. Псевдоексельная технология отображения

ландшафта демонстрирует нам красивейшие рельефы, которые можно изменить до неузнаваемости. Слои, образующие поверхность, хаотично накладывают друг на друга, меняют цвет и консистенцию в зависимости от мира, на котором происходит очередная баталия. Ковши раскапывают, выравнивают и перемещают все, что падает под их — ги, ковши, — отчего карта меняется до неузнаваемости, к концу сражения превращаясь в месиво, изрытое ярами и воронками запредельной расцветки. Как нам и обещали, ландшафт занимает в игровом процессе одно из центральных мест и непосредственно влияет на геймплей. Чего, например, стоит поединок за какой-ни-

будь окол при участии нескольких десятков ваших и вражеских ковшей, продолжающийся на протяжении всей глобальной битвы. Сама основная фишка игры — терраформинг — исполнена на высочайшем уровне. Абсолютно любая поверхность может быть изменена, выкопана, закопана, перекопана, подкопана и перерыта. Причем, с



Один из самых мощных юнитов — Буровчик

соблюдением законов физики — скам никуда не появляется и никуда не девается. Если нужно засыпать яму, для этого мероприятия будет использован грунт из близлежащих областей — и наоборот, при срывании горы ковши развезут сырую породу по окрестностям.

Главная проблема многих трехмерных стратегий — камера — получилась на редкость удобной. Если ваша мышь оснащена скроллом, вы всегда сможете без особых усилий выбрать наиболее подходящий в данный момент ракурс. Интерфейс также не вызывает нареканий — расположение всех нужных функций прекрасно продумано, кроме того, все они продублированы «горячими клавишами».

Озвучка, поначалу производя несколько странное впечатление, ближе к середине игры становится настолько родной, что другую и представить сложно. Музыка, как обычно для «КД-Лаб», великолепна. Треки прекрасно передают на-

строение и замечательно слушаются даже вне игры.

Кстати, если приглядеться к изображениям командования во время чтения межмиссионных брифингов, нетрудно заметить, что это обработанные фотографии самой коман-



Укрепления Империи

ды разработчиков. Попробуйте догадаться, кто выступает в роли Императора Сланка?

К слову, не вздумайте приобретать пиратскую английскую версию «Периметра» — она обладает рядом упущений, которые отнимают у игры часть атмосферности. К примеру, Заветы, требующие огромного количества энергии послания фреймов друг другу через миры, в английской версии были упрощены до банальной постоянно доступной радиокommunikации. Адаптация под конкретный тип пользователей, конечно, нужна, но когда от нее страдает игровой вселенная, абсолютно недопустима.

Current music: *Clint Mancell & Cronos Quarter — Requiem Overit*

У «К-Д Лаб» получилось. В мутный поток коммерческих поделок они пустили действительно уникальную Игру. Наверное, закончил этот момент, возможно, нам уже не суждено будет пережить нечто подобное. Кому нужно придумывать сложнейшие сюжетные перипетии, когда большинство вполне хватит стандартной заезженной фобулы об очередном спелзании? Зачем мучиться и выдумывать свою оригинальную концепцию, если приписаны готовые? Зачем придумывать собственную вселенную, если можно с успехом паразитировать на старых? «КД» не задумывались над этим, они просто творили. И их творение заслуживает того, чтобы войти в наши с вами коллекции Лучшего. Нет, «Периметр» не займет первые места по продажам. И федерация киберспорта не внесет его в официальную программу соревнований. И через пару лет его можно будет найти лишь у коллекционеров. Прекрасно. Как никак, альтернативная игра. Позволяет окунуться в тысячелетнюю историю Исхода, насладиться великолепными, ни на что не похожими геймплеем, перекапать самую неординарную в мире песочницу. Доставите прямо сейчас. Завтра может быть поздно. Спешите — в этой индустрии, без более удающей от творчества в коммерцию, «Периметр» может оказаться последней настоящей Игрой.

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua Sonechko

## SACRED

## Кто на новенького?

I'll be back...  
Губернатор Калифорнии

Далекий 96-й год — с чем он связан в нашей памяти? Да, много воды утекло с момента, когда компания Blizzard выпустила на рынок свой революционный продукт — великий и ужасный action/RPG Diablo. Да, вы помните, помните дни и ночи, проведенные в этом мире? Зачистки подземелий, итем хан-



тинг, выброшенные на свалку мышки, споры, какой из персов круче, и в завершение споров — побоища по локальной сети.

Да, я вижу, как у вас загорются глаза, когда вы вспоминаете эти времена, — если, конечно, можете их вспомнить... Ага, точно, тогда еще мамы по земле ходили.

Мы можем миллион раз спорить о том, RPG «Диабла» или нет. Мы можем кричать, что Blizzard'y создала тупую игру для манчиков и казуалов, уровень интеллекта которых уступает даже AI монстров из «Серьезного Сэма». Но мы не можем не признать, что «Диабла» была игрой революционной, и что ее создатели ввели новый узор в гоулен игростроя. Красивый узор, нужно признать...

А вы в курсе, что «Диабла» разрабатывалась не совсем близзардовцами? Что ее отцы первоначально назывались студией Copdog, будучи приобретены Blizzard North уже после начала работы над своим шедевром? Вот оно чутье, а? Прийти, можно сказать, на готовенькое и отстрести, простите, загрести всю слову...

Да, семь лет прошло с тех пор. Семь долгих лет. За это время нас породило второй частью «Диаблы» и... сотней всевозможных клонов. И тактические, и фэнтезийные, и технологические, и с одним героем, и с несколькими. Кто только не пытался повторить, а желательнее еще и превзойти успех основателя жанра, но... Увы. Безнадёжно. Одина игры, типа «Клинка Доблести»,

вызывали у геймеров только нездоровый смех и желание отформатить винт, добы с гарантией избавиться своего железного друга от такого отстоя, другие, вроде весьма нас порадовавшей Divine Divinity, надёжно приковывают к монитору на довольно продолжительное время. Но ни те, ни другие не способны столкнуться со своего престола Родоначальника Жанра. Почему? Причины масса, и у нас еще будет время в них разбираться, а пока... Внимание, на нашем операционном столе новый пациент. Ну, не упираться, поздно уже упираться. Ну и что, что на операцию не согласился? Мы ведь и не спрашиваем твоего согласия. На стол его, и вскрывать. Вскрывать, обязательно, и с цинизмом. Вывернем его наизнанку, посмотрим, что там внутри, и составим заключение о скоростной смерти ☹.

Или не о смерти, как знать, — ведь перед нами очередной претендент на Тот Самый Престол! Очередной «Диобла»-клон... или, может быть, наконец-то «Диобла»-киллер? Ну, кто на новенького?

## Анкария, прекрасная страна

Я лишь могу показать тебе дверь.  
Войти тебе придется самому.  
Надпись на двери склепа

Да, нам надо спасти фэнтезийную страну от темного чародея Shaddar'a — это часть его провидения, на языке темных эльфов означющего «странник теней». Он происходит из знатного рода, его предок был король Margost I, утопивший страну в крови братоубийственной войны. Shaddar, нужно отдать ему должное, продвинулся еще дальше — он решил подчинить себе силы тьмы, ради чего принес в жертву собственную сестру. Типа, любовь приходит и уходит, а власти хочется всегда. Однако сообщество магов королевства тоже не дремало и решило от греха подальше скрывать Shaddar'a на острове, и чем быстрее, тем лучше. И все бы было хорошо, да король Valorian, нахватываясь вредных идей гуманизма и плюрализма, решил заменить смертную казнь изгнанием. Впрочем, может, дело и не в гуманизме, а некоей сумме, перекочевавшей из карманов разработчиков в королевскую коблу ☹. С тех пор прошло несколько столетий, во времена которых Shaddar не дремал, набираясь сил,

Разработчик: Ascaron

Издатель на территории СНГ: «Акелла»

Издатель на территории Украины:

«Мультитрейд»

Жанр: кшкен/RPG

Системные требования:

✓ минимальные: Pentium 3 800 МГц, 128 МБ оперативной памяти, 32-МБ видеокарта, 1 Гб места на жестком диске;

✓ рекомендуемые: Pentium 3 1 ГГц, 256 МБ оперативной памяти, 64-МБ видеокарта

объединяя соратников из гоулинов, арков и прочих угнетенных народов Анкарии — земля арков, холмы гоулинов, кладбища скелетов, типа... Ленин средневековый выискивался, понимаешь... Естественно, дело не обошлось без построенного в безжизненных скалах замка Shadda Nur, в котором он мог совершенствовать свое искусство в области черной магии и искать путь в царство мертвых, а то, что в замке этом не то что горячей воды не было, даже холодная (из-за близости пустыни) появлялась раз в месяц, его не особо волновало. Злодеи, они никогда не отличались соблюдением правил гигиены, недаром каждый третий из них с парадантозом, а второй — с кариесом. Злодеи, между прочим, — главные клиенты палачей и... стоматологов. Но извините, мы немного отклонились от основной темы.

Тут вы можете заинтересоваться: неужели в это самое Царство Мертвых нужно искать еще какие-то пути? Туда ведь каждый второй шовает, а каждый третий еще и проводником подрабатывает. Что тут еще искать? Да, действительно, путей много, но есть одно «но». Shaddar'у надо было попасть туда живым и вернуться обратно, попутно заключив союз с потомком Worganar'a, который был убит посланниками света, когда Тьмой была произведена предыдущая попытка захватить власть. Нежило загнули? В общем, история должна повториться.

Естественно, естественно, не могло у Shaddar'a все выйти так, как он того хотел, ибо патроны его из компании Ascaron не особо опыты в делах полусторонне-ролевых, они прежде больше по торговцам выступали. В общем, что называется, хотели как лучше, получилось как обычно. Не сло-



жилось что-то с ритуалом, и злодеи вместо того, чтобы обрести небывалую силу, получили бесплатное путешествие в Мир Мертвых. Без обратного билета. А на прекрасную землю Анкарии спустило Зло.

## Великолепная шестерка

*К черту совершенство, давай развиваться.*

*Надпись на дверях роддома*

Вот мы и на границе. Перед нами стоит сложнейшая задача — нет, не угадали, здесь не надо проходить таможенно, дрожь за наркотик в зоднем кармане джинсов. Все намного сложнее... Нужно определиться с выбором персонажа. Выбрать одного из шести, но не «шестого»...



Итак, начнем-с... С кого же начать? Впрочем, не будем делать из этого проблему и поступим как обычно... Девушек — вперед! **Лесной эльф (Wood Elf)**, а если точнее, Лесная эльфийка (или Эльфай) — эта героиня в одинаковой степени владеет как оружием дальнего боя, так и магией природы, в основном, правда, защитного действия. Так как главной ее специальностью являются луки, то в ближнем бою она предпочитает использовать кинжалы и одноручные мечи. На специальные эльфийские луки и набор магических чар делают ее в бою опасным противником, хотя от природы очень медлительной (чего еще ожидать от гордости эстонской, простите, эльфийской нации). Впрочем, ускорение вам поможет. Сразу хотим отметить, что лучница — не самый лучший выбор для новичков игроков: игра за эльфов требует привычки и врожденной грации. Угадайте, кто из нас двоих играл за прекрасную лесную лучницу?

**Вампириша (Vampiress)** — это просто «твиск» какой-то — два персонажа по цене одного. В обычном состоянии представляет из себя прекрасную воительницу, а по ночам превращается в безжалостного вампира — типичная женщина, короче. В форме воительницы Вампириша может сражаться в ближнем и дальнем бою, использовать любые виды оружия и ряд специальных приемов, а в форме вампира она сражается когтями и только в ближнем бою. Ну и, конечно, вампириша умеет пить кровь своих врагов, восстанавливая свои силы. Так что, несомненно, данный персонаж рекомендуется всем, кто хочет получить от игры максимум необычных ощущений. Согласитесь, играть вампиришей нам приходится не так уж часто. Если ночь — это ваше время, то вперед, не раздумывая!

**Гладиатор (Gladiator)** — суровый гигант, который предпочитает решать все свои

проблемы при помощи кулаков и грубой силы. В общем, типичный файтер — увидевшие Глюка поймут. Предпочитает вести ближний бой, орудуя дубинами, топорами и двуручными мечами. Владеет множеством специальных приемов с разнообразными способами применения холодного оружия и даже кулаков. ИМХО, самый легкий в освоении перс — против танков магия бессильна!

**Боевой маг (Battlemage)** — о! Специалист в стихийной магии, знающий толк, впрочем, и в оружии. Несмотря на то, что ему положено сражаться с деревьями — простите, посохами, — он вполне может воспользоваться мечом и щитом и не брезгует луками. Сразу хочется заметить, что маг является, пожалуй, самым сложным персонажем, особенно тяжело играть за него в начале игры. Угадайте, кто из нас играет за умного мага?

**Серафима (Sera- phim)** — типа, продвинутой Паладин женского рода. Если вы привыкли, что паладины — это суровые мужики, достигшие пубертатного периода и страдающие от обета безбрачия, пожалуйста — взгляните на створый образ в новом ракурсе. Серафима расправляется с врагами при помощи самого разнообразного оружия и божественной магии. Естественно, магия ее не боевая, но эффективная. Тоже весьма непостоянный персонаж для игры, нужно заметить.

**Темный Эльф (Dark Elf)** — о, эти Дроу просто души. Чтобы понять их тонкую, всем рекомендуем ознакомиться с бессмертным трудом камрада Сальваторе. Думая, после этого вы не устоите и попробуете поиграть этим безжалостным убийцей, предпочитающим внезапные атаки, удары в спину и отравленные клинки. Увы, с грустью нужно отметить, что при всей своей харизматичности этот персонаж проработан крайне сла-



бо. Иначе чем объяснить такой жесткий дисбаланс — кучу ненужных способностей?

Впрочем, как вы видите, каждый персонаж по-своему интересен, игра за каждого — это отдельный кусок говелена жизни, это нити судьбы особого цвета, это неповторимая мелодия войны. Это шанс найти

того героя, который подходит именно вам, как полмеры «Хатгеа». Почувствуете себя комфортно с шестью персонажами и Скраксом!

## Секрет ее успеха

*Мы продавали богатым женщинам их собственные жирные задницы.*

*Тайлер Дарден*

Казалось бы, сколько можно? Сколько можно пытаться повторить успех, превзой-



ти короля? Но нет, каждый год, каждый месяц матиные и не очень разработчики радуют нас очередным клоном с кучей улучшений. А может, именно в этом и ошибка? В улучшениях? Зачем чинить то, что и так работает?

Похуже, парни из Ascaron решили именно так, представив на наш суд не просто новую игру, а усердную работу копипастов. Не улучшит, а продолжит — вот их основная идея. И если бы их копипасты были более талантливы и опыты, то вполне вероятно, что... Впрочем, не станем забегать вперед. Давайте попробуем. Просто так, для себя — понять, чем брала нас за горло эта самая «Диабла»? Из чего состояла ее мускулистая рука, сдвинувшая коды столько геймверов и не отпускаящая до сих пор?

Вот так сказал об этом камрад **Эрик Бетке**, исполнительный директор компании **Taladren**: «Основной концепт Diablo заключался в пользовательском интерфейсе. Не

в сюжете, не в объеме игры, не в количестве персонажей, не в изменяемом внешнем виде аватара, не в богатой ролевой модели геймплея, нет. Все усилия были направлены на интерфейс. То есть на то, чтобы левым кликом можно было отаковать монстров и открывать сундуки, а правым — творить заклинания». Вот еще один интересный отрывок: «Система взаимодействия с объектами — это сердце игры. В данном случае игра вращается вокруг боев и грабежа. На фоне этого говорится что-то о кристалле в чьей-то голове, демонах из ада, мясике и погибших горожанах. Этого более чем достаточно, чтобы мотивировать игрока продолжать сражаться с монстрами».

В принципе, мы согласны с данными утверждениями, тем более, что речь идет о первой части игры. А вот во второй добавились и, пожалуй, вышли на первый план еще две «фишки». Угадате, какие? Правильно: во-первых, это, естественно, мульт-

типлеер, возможность играть через Battle.net, а во-вторых, появившийся еще в первой части итем-хантинг вышел на абсолют-



но новый, невиданный доселе уровень. Игра в игре, можно сказать — а ну-ка, кто соберет уникальный сет раньше?

Так что, думается, будет правильно оценивать пациента именно с этих позиций — удобство интерфейса, наличие итем-хантинга и мультиплеера.

Естественно, об остальных составляющих вроде музыки, графики, отсутствия интеллекта у врагов и т.д. мы тоже не забудем. Не бойтесь.

Мы знаем, что хотим получить, пора разбираться, что нам пытаются продать.

### Зубы коня (купленного)

Как много ты можешь знать о себе, если ты ни разу не дрался?  
Тайлер Дорден

Ну что? Наверно, хватит тянуть кота за хвост (вроде кот, хотя...).

Как было замечено выше, мне повезло, и в этой игре нашелся довольно-таки близкий мне персонаж: да, вы угадали, это Лесной эльф, на языке врагов — Wood Elf. И вот я и моя Эльфийка или Эльфа (кому как больше нравиться) начали наше победоносное шествие по утоптанному тропам и дорогам Аркории. Впрочем, перед тем как погрузиться в приключения, я думаю, стоит рассмотреть экран персонажа. Он состоит из трех частей: инвентаря (он же — панель статистики), экрана «боевого мастерства» и экрана «комбо». Рассмотрим экран поподробней? Хотя... Ну ладно, только чуть-чуть, я просто расскажу вам о самом интересном.

«Комбо»: на этом экране мы видим четыре руны, каждая из которых может содержать до четырех комбинированных приемов. Комбинированные приемы — это последовательности специальных ударов или магических заклинаний, которые ваш персонаж может применять в бою. Для создания комбо-руны вам потребуется найти специального мастера боевых искусств, который за отнюдь не умеренную плату составит ее для вас из выбранных вами приемов и заклинаний. Цена составленной руны будет зависеть от количества и качества использованных в ней боевых искусств — с каждым шагом она возрастает в геометрической прогрессии. Еще хочу заметить

что восстановление рун потребует некоторого времени, которое можно свести практически к нулю, используя зелье концентрации. По сути, множество желтых бутылочек в инвентаре — залог победы над любыми врагами.

Оно «боевого мастерства» мне показалось не менее интересным. Под этим термином понимаются как разнообразные специальные приемы, используемые персонажем в бою, так и различные магические заклинания. Освоить новые виды боевого мастерства или же развить старые ваш герой сможет, найдя или купив специальные руны. Мне с этими рунами очень «везло»: из найденных обычно одна своя приходилась

на несколько чужих. Но это не смертельно — чужие руны можно поменять на свои в соотношении один к четырем (в смысле, четыре чужие на одну свою) у старика, чем то смахивающего на Гэндальфа из «Властелина колец» — он играет здесь роль мастера боевых искусств. Также хочу заметить, что освоение боевого мастерства никак не связано с развитием персонажа. Собственно говоря, это самое «мастерство» можно смело считать магией, правда, ману на использование заклинаний тратить не надо. Ее вообще нет, маны этой — есть только время восстановления, что создает определенные сложности и не позволяет превратить мага в систему «Град».

Но вот возникает вопрос: откуда такой хрупкой и нерасторопной эльфийской девушке знать, когда ей стрелнуть из лука, воспользоваться магическими способнос-



тями или использовать комбо-умение. Все просто — внизу экрана, рядом с компасом и нужными пиктограммами, есть несколько ниш в форме круга — именно в них и нужно совать оружие: лук, щит, меч (они кладутся в одну нишу) и прочие орудия, а также умения. Оружие мы складируем в левых окошках, магию и комбы — в правых, соответственно, активируем их левой и правой клавишей мыши. Просто, как в крестоматри — и опять же ограничивает возможности мага, ведь изначально мы имеем всего два слота для оружия и два для магии. С оружием ладно, в один слот лук, в другой что-то для ближнего боя, а

с магией — облом! И горячих клавиш для применения нужного заклинания у нас нет. Более того, когда вы лезете в инвентарь, чтобы поменять одно активное заклинание на другое... враг и не думает останавливаться, бой идет полным ходом. К счастью, с ростом уровня количество слотов для оружия и магии растет. Если бы не это, то на мага как персонажа можно было бы смело ставить крест. А так ничего... Сложно, но интересно. Правда, оправдана ли излишняя сложность в диалогоподобной игре?

А что у нас, поинтересуетесь вы, с ролевой составляющей? А с ней, ответим мы,



все в порядке. Она присутствует. Каждый персонаж имеет шесть основных статусов и множество навыков. Статус, ясное дело, особой оригинальностью не блещут — Сила, Выносливость, Ловкость, Физическая Регенерация, Ментальная Регенерация и Харизма — как видите, ничего необычного. Кроме одного нюанса: могу рекомендовать сначала прокачивать... Физическую регенерацию. Именно. Почему? Поиграете — поймете. Кстати говоря, жадные разработчики за каждый уровень дают нам всего одно очко для распределения. Так что будьте аккуратны!

По поводу скиллов долго распространяться не будем — их много и, помимо стандартных для всех классов, есть и оригинальные. Сразу отметим, что вне зависимости от того, каким персом вы собираетесь проходить игру, не забудьте прокачивать торговлю. Это крайне важно, ибо влияет не только на цену товаров в лавках, но и... на возможность купить уникальные вещи.

Итем-хантинг, да! Как много в этом звуке! Поиск и создание уникальных вещей... Да, в Сакреде есть уникальные вещи и наборы шмоток. Да, местные кузнецы способны улучшать их характеристики и вставлять в них руны, но... То, что было настолько увлекательно в «Диобле», здесь подано в усушенном виде. Не стоит бродить по подземельям в надежде найти уникальную шмотку, нет особого смысла заниматься сегом/лодним/пятавс вытнуты из онердного сундука или тушки монстра редкий предмет. Все самое редкое и уникальное можно купить у торговцев. Это становится понятно примерно после трети игры и здорово снижает интерес, бьет по нему, как серпом по... ему. ☹

Наверное, это одна из двух самых серьезных ошибок, допущенных разработчиками. Впрочем, давайте пока о хорошем?

Итак, королевство Аркария разделено на шестнадцать регионов, различающихся гра-

раками, — начинают лезть многочисленные багопки. Такого количество всяческих ошибок мы не встречали со времен приснопамятного «Вагнерфолла», и, как это ни печально, на сегодняшний день наши любимые локализаторы так и не выпустили патча, исправляющего хотя бы основные.

Но ошибками и дисбалансом нас не испугаешь, тем более, что там, на Западе, уже готовят патч 1.7 (кстати, скелловская версия носит номер 1.5.25, а играть на Ascaron.net могут владельцы версий начиная с 1.6 — разумеется, нас снова обманули ☹). Мы продолжаем играть. Мы продолжаем разбирать...

### О хорошем

— Доктор, я буду жить?

— А оно вам надо?

Из диалогов



фическим оформлением. И по всем этим регионам мне пришлось провести свою эльфийку. На западе мы видели богатые виллы местной знати, пройдя дальше, я чуть не забылась в непроходимых Древних лесах, в зарослях, в которых, по легендам, скрывается заброшенная крепость. На севере королевство мой путь преградили вечные льды, среди которых высится храм Серофими. На востоке — просто рай для любителей солнца и песка. Эти земли населены всевозможными монстрами самых разных видов и мастей, а также беглыми магами. При этом развитие людские поселения практически отсутствуют из-за удаленности столицы, даже пиво купить негде...

А на юге королевство, защищая границы от орков, пытаются выжигать Поселенцы. В общем, любители гигантомагии могут радоваться — на первый взгляд действительно, ОЧЕНЬ большой мир, причем, как это модно, «бесшовный» — никаких подгрузок локаций!

Красиво? Да. Нет ничего удивительного в том, что разработчики «Сокреда» приложили немало усилий работе над графической стороной проекта. Трекмерная картинка радует глаз. Размеры карты заслуживают уважение. В первое время все очень привычно и интересно — получил квест, выполнил, получил экспу и денег, нашел еще одно здание — тем более; разобраться, кому нужна наша помощь, крайне легко — над головами квестодателей горит пиктограммы с всеобщепонятным знаком. Кстати, подобные пиктограммы горят и над другими важными персонами, вроде торговцев или кузнецов, что весьма упрощает процесс поисков нужных людей. Получили квест, скупилась в лавке, пошли выполняли, зачистили район, выполнили квест, получили экспу, подняли левел, продали вещи, купили вещи... Привычно и приятно. Выполняли все задания в локации или выполняли только основные — какая разница? Идем дальше. Идем, воюем, получаем экспу, находим предметы.

И замечено, что монстров на самом деле не так уж и много — точнее, если считать пошучно, то навалом, а если смотреть по разнообразию, то средненько как-то. К тому же львиную долю мира, оказывается, занимает унылая пустыня. Ну, о копи/паст-помещениях и пешеходах упоминать не станем ☹.

А дальше, когда первый озорет сканнет, из шелей, как Мойдодеры — простите, та-

Ну вот, медленно, но верно мы подходим к подведению итогов. Итак, сейчас на ваше усмотрение предоставляется первая чаша весов — хорошая. Хорошая, на чашечку, усилуси ☹.

Первые пару часов в игре чувствуешь себя первооткрывателем. Огромные пространства, доступные для исследования, кружат голову, случайные квесты, выдаваемые в окрестных городах и селах, подогревают интерес, а сохранная цифра в статистике, отображающая в процентах исследованную территорию, просто-таки провоцирует обыскивать каждый уголок и заглядывать под каждый камушек.

Помимо традиционно упрощенной статистики персонажа и кучи шмотья для надевания на персонажа нам предлагается экран графиков развития его характеристик и способностей. Теперь вы можете наглядно проследить, как и с каким приростом шла развитие вашего героя на разных этапах, а потом похвалится выисанными факторами перед друзьями. Впрочем, это все ерунда. Главное — монстры, которые появляются регулярно без остановки. То есть расчистили вы, допустим, какую-нибудь рощу, сбегали в магазин, чтобы избавиться от содержимого отяжелевшего рюкзака, вернулись в песок, а там опять толпа гоблинов, до еще в три раза злее предыдущих (уровни и количество монстров, а также качество вещей, которые из них выпадают, растут вместе с вашими уровнями).

Обилие дополнительных заданий (сотни), огромный «открытый» игровой мир с массой несюжетных локаций, перемещаться по которому можно на собственном скакуне, шестеро действительно разных персонажей для игры, интересная боевая система, тысячи магических и обычных вещей, которые вы сможете нацелить на своего героя... Неужели вам нужно знать еще что-то об этой игре?

О плохом...

\*\*\*

Перья, прилипшие к твоим заднице, не делают из тебя щипленка.

Тайлер Дарден

Как это ни обидно, но есть и плохое. Через некоторое время игра начинает утомлять своим однообразием. Отсутствие толкового инто-ханта раздражает, однообразие большинства локаций, монстров, заданий тоже не добавляют удовольствия. Помните Дерево Умений в Дабле? Как мы корпели над правильным развитием перса, как спорили о преимуществах того или иного типа? Это у нас тоже отняло, ибо для каждого героя есть только один, правильный путь развития. Остальные — неудачные. О подломе с мультиплеером мы вам уже сказали, остается добавить только то, что компания Мультитрейд, издававшая игру у нас, то ли забыла, то ли не сочла нужным вложить в коробочку CD-кей для игры по нету. Так что — в службу техподдержки, камрады. Ну а что касается багов, в том числе и критических — ищем способы их решения на форумах и ждем патча.

Нет, увы и ах, но это опять не «Даблз»-киллер. Это даже не щипленок табака.

### Вместо эпитафии

И все-таки перед нами игра, заслуживающая внимания. Одна из наиболее удачных попыток повторить успех «Даблы». Ира, в которой плюсы переплетаются с минусами так тесно, что даже сложно сказать, где. Напомним к тому же, это очень красивая игра. Да, не все пройдет ее полностью, многие устанут и бросят, но и те проведут в мире Анкарии больше времени, чем в других играх, пройденных до конца. Единственное, что мы рекомендуем, — дожидаться патча от Акеллы; как знать, возможно, после исправления множества ошибок и дисбалансов игра повернется на нам своей более приятной стороной? И, увы, мы ничего не можем сказать о третьей важной составля-



ющей — о мультиплеере. По независимости от нас причинами ☹.

### Играть или нет, вот в чем вопрос?

Ответ — попробуйте. Пусть Керлис утверждает, что «Дивиния», которая «Дивиния», значительно круче, но оно уже много раз пройдено, а дороги Анкарии только ждут своих героев. Так что в путь.

А те, кто скажут, что перед нами очередной отстой, пусть занимают место в очереди посланных на БАМ.

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

# S<sup>3</sup> ОПЕРАЦИЯ ЧАСОВЫЕ Silent Storm

Советы по прохождению

## Зачем?

Действительно, зачем давать какие-то советы? Кому нужно и сам разберется, а если не разберется, значит, и не надо. И вообще, какие советы? Читов дайте, читов! И расскажите, как сломать игру на бабки... На много бабок. И как от «Старфорса» отучить тоже расскажите, да. А остальное — туфта и никому не нужно, вот.

Может быть, и так. Может быть, действительно стоило ограничиться выдачей читкодов

чем выпить по восьмой. А с чего начинать будем? Да с начала, с настроек, то бишь. Помните, в предыдущей статье мы упомянули о тонкой системе настройки игры, введенной «Нивалом» в «Часовых»? Так вот, фишка это очень важная и, по сути, определяющая всю дальнейшую технику прохождения. Если хотите легкого развлечения — смело выберите легкий уровень сложности. Считаете себя хардкорным игроком? Поиграйте с настройками. Из основных характеристик выделим следующие.

1. Возможность сохранения во время боя — сами понимаете, отключение этой возможности серьезно усложняет игру. Включение... Практически убивает важность планирования миссий и сплавляет возможные ошибки при комплектации и прокачке команды.

2. Маскировка противника — тоже очень важная фишка. Хотите поиграть против настоящих ниндзя? Попробуйте поставить на максимум.

3. Лечение и эвакуация пострадавших вручную — еще два способа усложнить игру. Если вы играете на легком уровне сложности, то по выходу с локации, где шла битва, ваши персы автоматом вылечиваются, и можно снова идти в бой. А хотите лечить их только на базе, да еще и за бабки? И тарабанить их туда на руках, опасаясь нарваться на случайную встречу? Попробуйте. После этого не скажете, что в игре деньги девать некуда.

4. Ну, жизни врага, количество экшен-поинтов — с этим, думаю, все понятно. «Уровень противников» отвечает за уровень тех, с кем вы столкнетесь во время случайных встреч.

5. Последнее — поломки оружия. Отверните, поставьте его повыше и на ремонт придется тратить много бабок, а заклинившее во время боя ружьишко станет вашей визитной карточкой ☹.

В общем, как видите, перед вами огромное поле для экспериментов. Русское поле. И каждый сможет, немного пораскинув мозгами, подобрать себе уровень по душе. Крайне рекомендуем, особенно, если решите проходить «Часовых» по второму кругу. Кстати, в игре имеется «рейтинг сложности», на основе которого в конце вы получите очки. Готовы поставить абсолютный рекорд? Тогда настрой-

ки на максимум! А потом, в одном из «Автотестов» померяемся... результатами ☺.

## Первые шаги

Ну вот, уровень сложности выбран и начинается, собственно, игра. Для тех, кто прошел оригинальный Silent Storm, не станет откровением то, что специализация главного героя во многом определит ваш стиль прохождения. Давать какие-либо советы в этом плане мы считаем излишним. Ведь каждый из вас видит события, разворачивающиеся в игре, своими глазами и по-своему будет подходить к решению возникающих по ходу дела проблем. Тем более, что разработчики приложили много усилий для того, чтобы практически все классы персонажей оказались жизнеспособными. По крайней мере, Глок и Кертис, играющие, соответственно, разведчиком и снайпером, на своих героях не жаловались ☺. Полазив по форумам и пообщавшись с народом, мы выяснили, что многие игроки остались не менее довольны, выбрав на роль главного героя медика, инженера и grenадера. Самым не любимым геймерами персом оказался сапдат. Оно, впрочем, и понятно: боец, умеющий делать всего по чуть-чуть, не слишком хорошо смотрится в команде профессионалов. Но это отнюдь не значит, что пройти игру за сапдата невозможно. И, быть может, этот путь покажется вам самым интересным. Как уже было сказано выше, выбор персонажа (а, соответственно, и тактики прохождения) — дело сугубо личное. Главное — уметь пользоваться сильными сторонами вашей команды.

Однако для того, чтобы ими пользоваться, эту самую команду следует еще набрать. А для этого понадобятся деньги и не малые. Как заработать деньги в «Часовых»? Этот вопрос неизбежно встает перед каждым игроком практически в самом начале игры. Здесь мы советуем вспомнить о такой фишке, как случайные встречи. Честно говоря, в оригинальной игре большинство случайных встреч использовались исключительно для прокачки персонажей. Но с введением экономической составляющей они приобрели жизненно важное значение. Помимо того, что во время этих самых встреч



и рассказом о различных трейнерах и способах поломать игру на бабки. Да вот беда, мы так не играем. У каждой игры есть правила, и если им не следовать, то зачем тогда вообще играть? О том, как помешать защите, мы тоже рассказывать не станем, ибо поддерживаем наших разработчиков и издателей. Нефиг.

А вот советы, облегчающие или, наоборот, затрудняющие прохождение, мы дадим, ибо «Часовые» — игра не токая уж и простая для новичков. Конечно, для ветеранов JA понять основные принципы будет не очень сложно, но что делать остальным? Брести на ощупь, в потемках? Неплохо, и в принципе, интересно, особенно для тех, кто любит самостоятельно докапываться до истины. До корней. А вот для тех, кто предпочитает получать от игры максимум удовольствия при минимальных затратах мозговой активности, мы и пишем эту статью.

Пишем, нужно заметить, ориентируясь на... себя самих. Это не более чем ряд советов, до которых мы дошли по ходу прохождения и, воспользовавшись которыми изначально, возможно, играли бы по-другому. Вот, сейчас напишем статью, потом перечитом и ночью проходить «Часовых» второй раз, — пользуясь своими же советами ☺.

## Почин

Ну что, начнем?... Как известно, именно эту фразу произносят Странники, прежде



можно относительно безбоязненно разбить массу трофейного оружия, так еще при определенной доле везения есть возможность попасть на уникальную «случай-

ку». Дело в том, что практически в каждой стране разработчиками были запланированы уникальные случайные локации, посещение которых может существенно облегчить и разнообразить вашу жизнь.



Первый совет связан с Германией — по сути, туда вы отправитесь практически в самом начале игры. Денег к тому времени у вас не очень много, так что Кертис шел туда одним персонажем, и очень пожалел ☹. Дело в том, что в Германии имеется очень интересная «случайка» с банком. Вы приходите на локацию как раз тогда, когда парни из «Молота» грабят банк. Понятно, стоять и смотреть на такое нельзя, — так что перебив врагов, вы можете заняться приватизацией бесхозного золота и драгоценностей — на общую сумму около 50 000. Посему, хотите быть богатым — ищите эту «случайку!» Мотайтесь челноком по маршруту Германия — База, пока не нарветесь на банк. Злодод, кстати, персов прокачаете, оружие трофейного понахондите. В общем, совместите приятное с полезным. Заработанные деньги, естественно, рекомендуем вложить в высокоразовных персов. Каких? Это зависит от вашего стиля прохождения.

Далее — сюжетная миссия «Архивы Пенемюнда». Будьте очень внимательны на этой миссии — тут можно найти две яркие вещи: во-первых, кусок Янтарной комнаты (хорошие бабки), а во-вторых, дешифровальную книгу. Через нее вы выйдете на миссию в Польшу, где сможете найти... робота. Правда, учтите, активировать его сможет только инженер с инженерией 140. В Швейцарии во время одной из случайных миссий вы сможете освободить из тюрьмы хилающего разведчика — Тень. Очень крутой перс! А в Египте можно найти целых пять панцеркляйнов, причем один с двумя видами оружия.

Еще один полезный совет: когда вы нажимаете высокоразовного персонажа, у него имеется соответствующее крутое оружие. Вот только патронов к нему на базе нет. Что делать? Продать его, а потом купить снова. Патроны сразу появятся, причем в любом количестве ☺.

В общем, главная идея — не пренебрегайте случайными встречами и как можно чаще обшаривайте все локации. Поможет.

Следующий совет касается конкретной миссии — миссии по предотвращению те-

ракта в Лондоне, ИМХО, самая сложная из миссий, ну или одна из наиболее сложных. Во всяком случае, проблемы с ней возникли у большинства наших знакомых. Итак, суть миссии в следующем: злобные боевики-камикадзе из «Молота Тора» задумали взорвать здание Ассамблеи ООН. А ваша задача — не допустить этого. Для этой миссии вам понадобится персонаж с высоким новыком инженерии, и если в вашем отряде такого нет, то стоит позаботиться о найте квалифицированного специалиста.

Ну а теперь, собственно, о задании. Все построено таким образом, что на уничтожение боевиков у вас будет не более десяти ходов. Если вы не вложите в это время, они успеют активировать за-

ряды и... game over. А разделяется за такое короткое время с четырьмя негодями в бронехеликоптерах — дело не простое. Брать противника с носка — дело безнадежное. В данном случае рулит точный расчет и четкое исполнение заранее продуманного плана. Перво-наперво нужно найти в подвалах здания (о проникать в здание Ассамблеи вы будете именно через подвал) сундук, в котором хранятся винтовка и пистолет, стреляющие парализующими дротиками. Здесь следует заметить, что, в отличие от оригинального Silent Storm'a, парализующие дротик в «Часовые» — страшное оружие. Они гарантированно вырубят противника независимо от того, в какую часть тела вы попали. То есть главное — не промахнуться, а критикан гарантирован. Вооружив своего самого лучшего стрелка этим мощным оружием, подвигайте его к двери, ведущую в комнату, в которой пригитались бандиты (как вариант: вооружить двух стрелков — одного пистолетом, второго ружьем).

Вот с этого момента нужно обдумывать каждое свое действие. А дело в следующем: как только кто-нибудь из ваших персонажей наступит на клетку, находящуюся непосредственно перед дверью, сработает скрипт, бандиты заложат взрывчатку и «носик» начнут тикать. Так что очень аккуратно расположите свой отряд возле двери таким образом, чтобы он мог ворваться в комнату с наименьшими затратами экшен-поинтов. И только после этого можно приступать непосредственно к делу. Бою, вооруженный «парализатором», первым врывается в комнату. Ваша задача — рассчитать его движения таким образом, чтобы у него хватило поинтов на два выстрела. Его задача — не промахнуться и на первом же ходу положить двух боевиков. Если это удастся — полдела сделано. Враги, понятное дело, заметят ваше появление и активизируют заряды. Но теперь у вас уже вполне хватит времени, чтобы расправиться с ними и предотвратить взрыв. Ваша команда бе-

ги (обязательно беги!) продвигается в середину комнаты. Основной упор делается опять-таки на персонажа с «парализатором», однако если он промахнется, остальные должны быть готовы его подстраховать. Естественно, нельзя забывать и о безопасности инженера, который должен в рекордно короткие сроки добраться до мин и обезвредить их. Вот такие дела.

И еще совет, как только игра будет пытаться переключиться в режим реального времени — возвращайте ее в боевой режим. Мы не зря столько времени уделили описанию этой миссии. Поверьте, даже тогда, что надо делать, вам придется потратить немало времени и сил, чтобы спасти здание Ассамблеи ООН от уничтожения.

Собственно, напоследок хочется напомнить, что купить или продать панцеркляйны в игре вы не сможете, и, более того, на вашей базе они появятся, только если вы их туда пригитите (то есть выйдете с локацией в панцеркляйне). Тут может очень пригодиться умение снайпера всегда наносить критический урон — снайпер Кертис стрельбой в голову уничтожал водителей ПК престо «на ура», сохраняя в целостности ценную технику. (Прим. Кертиса: Правда, я этими штучковинами врезался не пользовался, я так, на своих двоих всех выносил!) Умение убивать водителей вкупе с тяжелым вооружением вам очень пригодится в последней миссии, особенно, если будете отаковывать базу, с лоб. Пройти ее, не потеряв ни одного человека из группы, это настоящее искусство, доложим вам ☺.

Собственно, на этом, пожалуй, мы и закончим. Конечно, можно было еще привести различные характеристики оружия, различные методы формирования групп и проочки персонажа, но это слишком объемный материал для нашего издо-



лия, и слишком специализированный, так что ограничимся просто основными советами. Думаем, этого вполне хватит, чтобы чувствовать себя в игре комфортно, и, кстати, не забудьте прочесть руководство пользователя! Также, знаете, помогаем.

А если возникнут вопросы, заходите на форум игры (<http://forums.nival.com/rus/>) и смело задавайте. Вот и все. Игром и ждем патча и новых модификаций!



Кирилл ТАЛЕР

# OPERATION KRABBY PATTY

## Операция «Пирожок» для детей — первая страница

Товарищи малыши, эта страничка — для вас. Следующая страничка — для взрослых, в нее, чур, не подглядывать. Договорились? Потому что даже если будете подглядывать, ничего интересного и увлекательного там не найдете.

И если вы не смотрели мультсериал о забавной губке Sponge Bob и не прошли ни



одной игры с Бобом, то вы много потеряли и еще больше нашли. Много нашли, потому что расскажем про игру буду я, самый главный рассказчик о Губке Бобе.

Итак, мы знаем, что Sponge Bob — это губка. Но не та губка, которую раскатывают и закатывают, и не та, которая чешет суши, окруженная водой. Обычная говорящая губка (мочалка?) с ручками, ножками и ротиком. Веселая, в меру привлекательная, в меру подвижная. Имеет много друзей: добродный краб птг. Краббс, морская звезда Патрик и неизвестная науке зверушка серого цвета по имени Сквидвард, очень умная и замудная, имеет две пары ног. Причем вторая пара ног умному существу не нужна — она у Сквидварда просто так есть. Кроме друзей, у Боба имеется и подруга — белочка в скафандре, очень симпатичная, как и положено белочке.

Сегодня мы будем знакомиться с игрой «Операция «Пирожок»». Как вам название? Если бы я придумал такое, то очень бы гордился — это вам не «Операция Тушенка» и даже не «Операция «Ы»». Но давайте в дальнейшем будем называть ее «Операцией «Пи»». Так звучит загадочнее — да и враги не догадуются...

По сути, игра «Операция «Пи»» — это один большой мультфильм о Бобе и его друзьях, сюжет в нем минимален, да и не нужно его вообще! Единичные миссии, свя-

занные друг с другом по очередности. Пока не пройдем одну, ко второй хода нет. Перед каждой миссией показывается мультфильм-предыстория: то злобный профессор опять задумал что-то умное и почти коварное, то Бобу очень захотелось слезать за сокровищами, а водительских и летательских прав у него нет, потому нужно срочно идти в лодочную школу, а то просто приятелям захотелось развлечься и покататься на рыболовных крючках... Совсем забыл сказать — действие происходит в подводном городе, так что если вы вдруг наткнетесь на проплывающую медузу — не пугайтесь, они здесь просто живут.

Каждая миссия состоит из четырех этапов, и на каждую миссию дается по три минуты. Последний этап — бонусный (по-нашему — приз!). Но не ждите долгих путешествий и опасных приключений — второй этап всего лишь является усложненным вариантом первого, третий — сложнее второго, а уж бонусный — просто какой-то хоррок... (районная олимпиада — по-нашему!) Для прохождения миссии необходимо преодолеть три этапа, а на четвертом можно расслабиться, поздравить — и ставить рекорд!

\* \* \*

Входим в игру, отматываем мультфильм — ух-ты! — и в бой! Первая миссия — Лодочная станция — это когда Бобу Спонджу захотелось отправиться за сокровищами, а у него не было никаких прав.

Гонка на лодках! — скажете вы. А вот и неправда, вместо гонки нам предложат три разноцветных буйка (красный, желтый, зеленый) разобранных по ночной трассе: нужно искать и таранить буйки нужного цвета, потом еще один буйки нужного цвета... Всего таких буйков восемь.

На втором этапе появятся бочки по краям трассы, которые нельзя сбивать и ломать (штраф). А на третьем — о, ужас! — нельзя сбивать даже пешеходов-карасей (штраф). О бонусном ничего не скажу, — сами доберитесь! (Показываю вам язык.)

Моя оценка миссии — 7.

Название Крабов — злобные крабята сворачивали гамбургеры и растащили их на ингредиенты (кто упер лук, кто мясо, кто салат, кто булочку). Задача Робокрабса (придется и за врагов Губки поиграть) — собрать четыре полных гамбургера. Крабята начинают улепетывать, как только видят вас.

Разработчик: TNQ

Издатель:

Жанр: аркада

Минимальные требования: Windows 98/XP, P2 — 300, 128 ОЗУ, 8 Мб 3D видео

На втором этапе крабята бегут быстрее, но третьем уже почти не уступают вам в скорости, зато появляются медузы, прикосновение к которым грозит штрафом — 20 сек. Одна из самых увлекательных миссий.

Моя оценка миссии — 8.

Сырное удовольствие. Боб со своим другом Патриком забавляются с глупыми рыбками, которые почему-то кого-то ловят на кусочки голландского сыра (!!!) Друзья съедают весь сыр с крючков — и отправляются кататься на крючках вверх-вниз. Остерегайтесь страшных скотов электрических скотов — и не напарывайтесь!

На первом уровне собрать нужно 4 кусочка сыра, на втором — 8, на третьем — 12, на бонусном — 16.

Моя оценка миссии — 6.

Погоня за медузами. Боб с симпатичной белочкой в скафандре ловят медузу для желе (!!!) Вы бы согласились попробовать желе из МЕДУЗ? Я — да! ☺

Все то же самое, что и в «сырном удовольствии», только вместо крючков с сырком... Нужно стрелять из пистолета ловчими сетками по медузам, не приближаясь к будущему желе — медузы больно сильно пугаются электричеством! А вот встреча с огромной злобной головой на осминожках ножках грозит не менее чем выходом из миссии — она еще и стреляет опасными разрядами, уменьшая и уменьшая время прохождения. Да, и не наступайте на раковины (не те, которые в ванн комнатах, а те, что на дне, в которых всякие разные улитки живут и жемчужины!)

Первый этап — желе из четырех медуз, второй — из восьми, третий — из дюжины, бонусный — из шестнадцати (на всю семью).

Моя оценка миссии — 3.

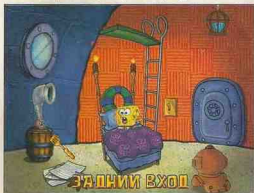


Последний уровень — и самый интересный... А вот и не скажу — смелый малыш ведь не боится неизвестности и опасностей. Тем более, что последний уровень еще и самый интересный... Ладно, приткнотся тайну — он будет пиратским!

\* \* \*

Если вы пройдете все пять миссий, то... Взрослые, я кому сказал — не подглядывать! А ну, кши отсюда! Так вот, если вы пройдете пять миссий, то посмотрите финальный

мультик об очередном поражении злобного врага и победе Спонджа Боба, его друзей и симпатичной белочки в скафандре. И если вы фанат мультсериала Sponge Bob,



то, конечно, берите «Операцию «Пирожок» — там много американского юмора, даже смешного (иногда!)

## Аркадные развлечения для взрослых — вторая страница

Дети, не подглядывайте! — сейчас я разговариваю со взрослыми. Ну, обещали же... Кэш отсодасов! — тут сейчас будут серьезные базары.

Игры о Sponge Bob редко долетали из Америки до середины Атлантического океана, поэтому мы о них практически ничего не знаем. Будем оперировать теми малыми фактами, что имеются на руках.

«Операция «Пирожок» — это одна из самых примитивных виденных мной аркад, хоть и с большими восточными 3D-шной технологией. Младший брат (Иван-дурок) мультсериала. Потому и материалы мультипликационного в игре примитивно столько же, сколько и игрового. Играть в нее (засонно смотреть мультишные ролики) стоит детям до семи лет, позже уже неинтересно.

Мультифильм о Бобе Спондже очень популярен в Соединенных Штатах. В феврале прошлого года одна игра из серии Sponge Bob заняла 19 место в рейтинге самых покупаемых американских игр, в октябре 2002 стояла на 15-м (!), а было дело, стояла и на 8-м (!!!).

И как это понимать, спрашивая у нас? Или мы с американцами живем на разных планетах, и им нравятся то, что не нравится нам? Да нет же — что мы, что американцы наверняка сумеют отличить хорошую игру от плохой.

А вот в чем дело...

Ни одна игра о Бобе не похожа на предыдущую. Пока описывал «Операцию «Пи» — наткнулся на другую игру о Бобе — «Трудоголик месяца». Так это, я вам скажу — небо и земля...

\* \* \*

Давайте я пока немного проанонсирую «Трудоголика», чтобы стало понятно, о чем идет речь.

В игре почти RPG-шные диалоги, причем, вариантов вопросов к NPC несколько — можно выбрать. У Боба появился инвен-

тарь (!), посредством взаимодействия с окружающими предметами он выходит из трудных ситуаций, много действительно хорошего юмора, корота города, наличие сюжета...

Э-э-э-э... Так с чем мы имеем дело — с примитивной аркадой (такой, как «Операция «Пирожок») или с полноценным ироничным умным детским квестом?

Примеч в данном случае это квест в старых добрых традициях... русских мультфильмов. Когда мультишка вроде бы для детей, только взрослые хошот над ней не меньше, чем дети. Вспомните же мультсериалы «Простоквашино», «Винни Пух и все-все-все», «Капитан Врунгель» и т.д. Как у наших мультипликаторов получалось создавать шедевры вне возрастной ценза? Может быть, дело во внутренней доброте, которую воспринимают как ребенка, нуждающийся в родительском тепле, так и взрослый, которому так часто не хватает тепла и доброты?

Думую, самый подходящий момент поговорить о будущем аркад в целом — и детских в частности.

## О взрослых аркадах

Взрослые аркады должны быть максимально простыми — кто из 25-30-летних мужиков будет проходить два-три дня продвинутой, сложной, но все же — игру примитивного жанра? Аркада должна приходиться максимум на 5-6 часов — и в нее должно хотеться сыграть еще и еще.

Простой пример — «Кримсон» (Crimsonland), игра, от которой у меня свисает башня второй год. Все просто и гениально: несколько режимов игры: от квестовых миссий до смертельного марафона с монстрами + большой выбор оружия + большое количество различных и нестандартных бонусов + психологический момент — ты все равно будешь верить в то, что выживешь, даже зная, что в режиме survival игра кончится твоей смертью — в человеке изначально заложена жажда жизни.

Попытки аркад уйти в трехмерность и спорить с экшенными повсеместно обречены на провал — первые, при всем желании «выпить море», более примитивны по графике, сюжету, музыке, возможности движения.

Попытки аркад перевоплотиться в экшенную — также обречены на провал, получают всего лишь низкопробные квесты.

Единственное, что ценится до сих пор — это двумерные «стрелялки» и «гонимки», в которые играют как дети, так и большие начальники во время обеденного перерыва в офисе.

Собственно, перевоплощение простенькой аркады в трехмерное чудовище ничего хорошего не принесло, кроме нескольких любительных, но не совсем удачных экспериментов.

Варианты развития: либо возвращаться в изометрию (ой, не захотят!), либо продолжать эксперименты в 3D, надеясь, что рано или поздно получится, либо совмещать и то и другое. Представляете себе конкуренцию между 2D- и 3D-аркадами?! ...Я вот представил —

чуть не подавился сигаретой. Разве что «Червяки 3D» вне конкуренции, но какая это нафиг аркада?! — один сплошной МИКС.

Молчи, еще раз прошу — не подглядывать...

## О детских

Вернемся к нашим овечкам, Винни-Пухам, Пятачкам, Ежикам в тумане, капитан Врунгелю и Тили-Мили-Триямки.

Детская аркада может быть сделана как угодно — необязательна суровая и продвинутая графика, необязательны прорисованные персонажи и шейдерная вода (колбасящийся смайл), необязательно даже наличие строгого и нестандартного сюжета (хотя очень приветствуется!).

Детская аркада должна быть прежде всего доброй. Искренне доброй, а не приторно-солнечной.

В американских мультях и играх мы сейчас наблюдаем большой перекося в разные стороны:

а) сплошные и тупые Телупузы в духе Карнеги (улыбайся людям, если хочешь ими управлять, улыбайся людям, если хочешь выглядеть уверенным в себе, улыбайся людям, если хочешь выглядеть лидером!) привели к внутреннему неприятию приторной солнечности даже у американцев;

б) обратная сторона луны: «Злюки Бобры», «Рокки и Кэ» и т.д. — циничные, грустные и даже злые мультики... для детей. Вот, мол, смотрите, какая она, жизнь, готовьтесь к ней, блин!

А секрет производства настоящих светлых мультфильмов, как в Америке (раньше Микки-Маус), так и в бывшем СССР, — недаром же наш такой НЕСТЕПЛЯЕФАКЕТНЫЙ Чебурашка — единственный конкурент покемонов. И что японцы в нем нашли, в этом удивительно чудно? Наверное, то же, что и мы — грустное, светлое, беспомощное добро, на которое все равно побеждает, несмотря на отсутствие американских кулонов и суперпричиндалов (Супермен, Спайдер-Мэн, Бэтмен, Супервумен и т.д.).

Почему так много о мультях — да потому что потом по их мотивам создают игры, nasledующие все хорошие и плохие стороны своего «родителя».



Не знаю даже, что советовать: «Операция «Пирожок» — по-американски добрая, примитивная аркада. Самым младшим — как раз. Своему малышу купил бы...

Но, видит Бог, нашим детям нужно не то. Совсем не то. Просто если нет лучшего, нужно ли обходиться тем, что есть?

Ответа я пока не нашел...

Кирилл ТАЛЕР

## MINDLINK

Среди многочисленных киевских игровых разработчиков, всерьез вознамерившихся покорять (и покоришь!) мир, всплынула, наконец стремительно разрастаться и набирать популярность еще одна звездочка, также имеющая прописку в матери городов русских. Сомневаюсь, что погода назад кто-либо, кроме специализированного круга узких и ограниченных людей знал, что такое **Telladar** и кто такие ребята из **MindLink**. Время летит быстро, и вот уже популярнейшие российские сайты берут у простых (или очень непростых?) киевских ребят интервью, издатели косяками ходят вокруг да около, предлагая взять под свое крыло не только разрабатываемую игру, но и всю студию — вероятно, чувствуют, какие, мягко говоря, нехилые дивиденды будут в случае успеха...

## Факториум

Любая выставка для моих коллег (или двоюродных коллег) игровых и околоигровых профессий — как большой перекресток. От него отходит множество дорог, на одной клубится пыль, другая выстлана лепестками роз, на третьей вообще пусто и ветро дует — то ли в трубы, то ли на остывающий костер...

На выставке можно в корне изменить свою жизнь. Например, познакомиться с разработчиками, предложить свои услуги, пройти тесты и испытательный срок, а через год — бах! — таюя игра в ТОПЕ по всей Европе, у тебя новенький «опель» и огромные перспективы...

Можно и наоборот — оказаться на обочине жизни... [Счетчик пива в организмизме зашкалил, координация движений нарушилась, упал на стэнд организаторов, спомал два нутубка и ногу одному известному фантасту, выгнали с работы, ушел в запой, сплил, продал квартиру, Бомж...]

Можно найти любовь. Судьбу даже... (Смайл, полный ужаса).

А можно встретить давно забытых старых знакомых, боевых товарищей, просто друзей — тех, чьи телефоны остались в потерянных телефонных книжках, а фамилии не помнишь, да и имена с трудом...

Собственно, 15 апреля. Я, уже довольно веселый и благодушно настроенный, с торчащим в глазу эстонским дротиком и де-

датель, журналисты и фантасты... Оборачиваюсь...

— Блин, Андрюха!!! — тот самый Андрей, с которым мы познакомились на Олимпиаде по журналистике в 10 классе, фиг знает сколько лет назад! Тот самый, с которым рисовали карты несуществующих миров, чтобы потом играть в настольную игру (таких умных слов, как RPG я тогда не знал), тот самый, к которому ходил в парк Дружбы Народов слетка поучастовать в оркско-эльфских толкованиях...

— А ты чего тут делаешь?!

— Да вот, смотри... — показываю бейдж, — разработчик я теперь, начальник дизайнерского отдела в MindLink

Я обделено присвистываю. Судьба гораздо на интересные повороты...

Теперь уже Андрей, наконец, замечает мой бейдж, с гордым грузинским словом «Организатор».

— А ты кем сейчас работаешь?!

Триумфально подаю ему руку.

— Очень приятно, Кирилл Талер, гейм-обозреватель игрового издания «Мир!»

И мы обделено смотрим друг на друга. Судьба сидит где-то в районе трех километров от нас на ближайшем облаке и мягко улыбается...

## Интервью.

## Сага первая. Telladar

Прошло немного времени, и вот уже я без дротика в глазике, трезвый, умытый и причесанный (и выбритый, выбритый!), а рядом уже не просто Андрюха, но один из основателей MindLink, Андрей Белецкий aka Andar поднимаемся в лифте (в лифту, на лифте?! — лифтодатор, не исправляй!) в святой святых мировой стратегической и варгеймовой мысли (в ближайшем будущем!) — на базу майндлинковцев. Святое место, как известно, пусто не бывает — святое место заняли очередные издатели из [коммерческая тайна], пришедшие на переговоры и заполонившие собой (делегация-то большая!) полконторы.

Ничего не остается, как выйти на улицу под моросящий, но довольно теплый дождик и начать интервью там.

Не начинается... Чего-то не хватает... Идем в близлежащий парек, заториваемся пивом, возвращаемся на скамейку — и... получается!

**Кирилл Талер (далее КТ).** Проект «Хроники Тэлладара» в идеале — законченная сага, состоящая нескольких частей. Это подразумевает конструирование огромного, многогранного мира со своей оригинальной культурой, своим алфавитом, своей историей, наукой, литературой и т.д. Иначе может не хватить атмосферы...

**Андрей Белецкий (далее Andar).** Ага, почти Толкиен... В этом направлении работаем очень даже плотно: заканчиваем разрабатывать географию мира, называемся он, кстати, Мизр, пишем историю государств — человеческих, эльфийских, ороч-



их... К слову, не только три основные и воспетые во многих играх и книгах расы будут населять Мизр, так что ждите сюрпризов. Дело должно аж до языков с алфавитами — пришлось сочинять собственный эльфийский, не воровать же у классика! ☺

**КТ.** Ну что ж, посылмариллионим! А технические и игровые моменты оставим на потом.

**Andar.** Посылмариллионим! (Оба делают по глотку пива. Andar начинает суровым голосом летописца.) ...Давным-давно, так давно, что лишь величайшие из книжников Мизра помнят об этих временах, существовало могучее государство Кэммор, объединявшее все известные ныне народы и земли. Это был век великих магов, сила которых практически не знала границ, могучих воителей, каждое из девяти городов заслуживало отдельной саги, и отважных мореплавателей, бороздивших далекие океаны, даже имена которых ныне забыты...

Такой себе Золотой Век ☺ И как положено каждому уважающему себя Золотому Веку, окончился он катастрофой: огромный метеорит рухнул на Элнорос — самый большой и густозаселенный материк Мизра. Взрыв, уничтоживший все живое на огромной территории, поднял в небеса огромные тучи пыли, на годы заслонившие солнце. Наступило долгое, очень долгое зима. Шли годы, постепенно холода ослабели, и жизнь возвращалась в поколеченный мир. Кстати, большинство ныне живущих считают, что метеорит и последовавшая за



журной бутылкой пива, выхожу покурить...

— О, кокие люд-и-ии!!!

Какие люди?! Где вы здесь вообще людей ношли? Здесь только разработчики, из-

ним ядерная зима — кара Богов за то, что маги древнего мира в своих исследованиях зашли слишком глубоко.



Пережившие катастрофу заново принялись осваивать изменившийся до неузнаваемости мир. Со временем появилось множество небольших государств. Они воевали и мирились, объединялись и распались — в общем, сосуществовали как умели. Общим у всех людских королевств было одно — очень настороженное, почти враждебное отношение к магии во всех ее проявлениях.

**КТ.** Теперь, по классике жанра, на нашей сцене должен появиться человек, который захочет все это изменить.

**Andar.** Именно. Правитель небольшого и далеко не самого сильного королевства Тэлладар сумел преодолеть впитанный буквально с молоком матери страх перед колдовством, разрешив практиковать на своей земле магию и усилив волшебниками свою армию. И понеслось... Не прошло и четверти столетия, как под его властью оказались почти все заселенные людьми земли. И вот недавний король стал Императором, а маленькое королевство превратилось в мощнейшее государство. Соседи новообразованной Тэлладарской Империи — эльфы, хорчи, урри, и даже с ними — быстро поняли, что с новым шутки плохи.

Пронесли столетия, Империя пережила смену правящей династии, гражданскую войну, чуть не развалилась и вновь расширилась. Менялось время, менялись законы и нравы — и вот вновь магия оказалась на грани запрета, корона оказалась чуть ли не пустой формальностью, а власть во все еще огромной стране попала в руки Государственного Совета, члены которого входили в него пожизненно и передавали свою должность по наследству.

Естественно, Императоры были этим положением дел очень и очень недовольны. И, опять же естественно, пытались с ним бороться. Вот тут как раз заканчивается предыстория и начинается, собственно, история.

Тянувший Император, Адриан I Морэлл, начал готовить военный переворот, чтобы покончить с произволом наместников. Но о его планах стала известно другому крупному игроку, Мэлтору Молану, главе Пресветлой Церкви Элнора. Этот, несомненно, достойнейший, муж уже давно тайно управ

лял Тэлладар руками своего родного брата, Канцлера Империи и главы Совета. И вот, на одном рыцарском турнире, произошло беседо, навсегда изменившая историю. Через пару дней после нее со ступеней Глан-Элнора, главного храма государства, прозвучал призыв выступить в священный поход против богомерзких орков-хорчи — многочисленного и воинственного кочевого народа. Неспособно было догадаться, что поход преследовал вовсе не ту цель, которая была объявлена со ступеней святыни, но присутствие Послано — огромной сияющей крылатой фигуры — за спиной Первосвященника Тэлладора, не позволило усомниться в его словах.

Собралась огромная армия, во главе которой встал очень знатный, но далеко не лучший в Империи полководец. Войска Империи вступили в степи Урдой-Нага, на орочи земли, и, как это принято в подобных походах, не щадили ни женщин, ни детей.

Вот тут, собственно, историю и берет под удзы игрок... Уф... И это только про людей — и не всей человеческой расы, а отдельно взятой, пусть и очень большой, страны. Хватит, наверно, а то я могу тебе про Мирр неделю рассказывать, — журнала не напасется ☹ Многого, конечно, осталось за кадром, но ничего — тем интереснее будет во всем разобраться, играя в «Хроники Тэлладора: Закат».

**КТ.** Первая сага, так, что сейчас разобьются, — это и есть этот поход?

**Andar.** Да, по сути, поход и его результаты. Даже скорее последствия...

**КТ.** Сейчас ты говорил о походе. Но если он будет в теле игры, то как это отразится на последующих сагах? Не изменится ли будущее? Эффект бабочки...

**Andar.** Да уж, бабочек погибнет немало ☹ Нет, история придумана на несколько лет вперед и действия игрока не смогут ее изменить.

**КТ.** Как же это, а нелинейность?

**Andar.** Скажем так, в конце первой саги не будет «сил добра, которые победили силы зла»... На самом деле, изменится не столько внешний мир, сколько судьбы главных героев, которых, кстати, будет четверо. В этом смысле, конечно, нелинейность будет. Хотя я слово «нелинейность» не люблю, у меня есть термин «железная дорога с развилками».

**КТ.** Так это же и есть нелинейность?

**Andar.** Ну... значит, термины у нас с тобой разные ☹ Вероятных концовок много, сразу и не сосчитать. Я сейчас даже не припомню все. А даже если бы и вспомнил, все равно бы не сказал. Сам понимаешь ☹

**КТ.** Интриги внутри Империи — это уже RPG-шная составляющая.

**Andar.** Ну не совсем. RPG-шных разговоров, к примеру, не будет. А вот все призраки «ролевухи» у главного героя — стати,

скиллы — будут. И развиваться очень даже будут. Вообще, вся игромеханика построена на нашей собственной PRG-подобной системе, так что стати и скиллы есть у каждого из тысяч солдатиков на поле боя. А интриги — только в роликах. Да, кстати, решать, добро или зло совершают игровые (т.е. твои) и неигровые персонажи, тебе придется самому. В «Хрониках Тэлладора», как и в жизни, эти понятия достаточно абстрактны и относительны. Что русскому хорошо, то немцу смерть. Вот такой вот вытнрнный отыгрыш...

**КТ.** Хорошо... «Батальность» игры это одно, но у меня есть главный герой, с развивающимися статиками и скиллами. Дуэли предусмотрены в первой саге?

**Andar.** Разве что если ты бросишь своего героя вместе с личной гвардией на неприятельского командующего ☹ Тогда может и поединок случиться. Сами герои, их лейтенанты и телохранители на порядок более «обыкновенных» солдат, даже очень раскошанных, так что эти ребята на поле боя — сила, с которой надо считаться.

**КТ.** Так недалеко и до читерства — вышле в чисто поле и одной левой положить пару сотен неприятеля.

**Andar.** Не так всё просто: 1:10 — это уже практически смертельно для главного героя, да и почти любого, кроме некоторых, отдельно взятых, существ. Правда, к людям такие существа имеют очень отдаленное отношение. Это я про монстров, конечно, они тоже на поле боя смогут присутствовать. Так что не волнуйся, герои, конечно, очень мощные ребята, но одновременно с сотней врагов им не справиться, даю 100% гарантии. А иначе, какой смысл в стратегической направленности игры? Гной себе героем супостатов по полю и радуйся ☹ Также весело, конечно, но...

**КТ.** Хур... Одной neroжденной «Диаболой» меньше... ☹ Делают по глотку пива.)



В следующем номере Вас ждёт окончание, в котором и будет рассказано о возможности армий, магии, а также — о многом-многом другом. Увы, интервью на 4 полосы в «Мике» не практикуются, оттого я и Andar оставляю Вас на середине бурной реки «Тэлладорских хроник», а сами медленно плывём в направлении «Мика» №26, где и будем ждать через 7 дней... Пиво к тому времени мы уже доедем.

Том/Дос/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

## ЗАПИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

## Старые мысли о новом

## Вводная

Лето. Чувствуется приход... Или чувствуется приход лета? Непонятно — в любом случае, заметно, что активность наших читателей падает — ну, ясно, сессия, каникулы и всякое такое.

Честно говоря, мне и самому лень писать в последнее время, я бы предпочел на пляж сходить или в лес на шашлыки, но что-то не складывается. Вообще, странно это — в прошлом году, пользуясь любой okazией, мы в лес ложились, а в этом? Стареешь?

За очередной период наше «Мик»-комьюнити провело ряд совместных мероприятий: поход в кино на «Трою», на очередного «Гарри Поттера», отмечание Дня рождения камрада Злого, отношение на катере, выезд на Труханов остров на шашлыки с купанием и... все. Странно это. Естественно, тут перечислены, так сказать, крупные плановые мероприятия — постоянные встречи под Тефелем и гуляния по Киеву не в счет, это уже рутинно. Из приятного можно отметить появление в нашей компании новых камрадов, которых раньше мы знали только по никам, а некоторых (прости, Дэн!) даже считали виртуалами. Из неприятного: новых камрадов не так много, как хотелось бы. Неужели остальные не читают наше Любимое Издание? Или просто боятся с нами встречаться? Не бойтесь, мы не страшные, питаемся двестиенниками, так что если вы не того, то и бояться нечего.

На случай, если кто не в курсе, как попасть на нашу очередную сходку, сообщаем: заходим на наш Форум, в ветку Вход в свет, и смотрим. Из ближайших планов — посещение кино на предмет просмотра второго «Билла» и опять-таки второго «Спидермена». А что делать тем, у кого нет Инета? Ну, никто еще не отменял Интернет-кафе, ага? Так что присоединяйтесь, ветка на форуме с объединением совместных мероприятий тут: <http://www.mikportal.org/forum/index.php?showforum=14>. Так что, типа, присоединяйтесь.

И еще: лето, не лето — какая разница? Вы писать не забывайте, до...

Кстати, сообщу вам хорошую новость — как вы знаете, в конце июля мы уходим в отпуск, отдыхать. Обычно в связи с этим мы пропускаем несколько номеров «Мик» — ну сложно выпустить что-то, когда все отключено, правда? Но в этот раз мы решили слегка напрячься и поэтому пропустим всего один номер. Один — это немного, тем более что и с играми летом ощущается некоторая напряженность.

Ну ладно, хватит ходить вокруг да около, пора и на письма отвечать, ага?

## Таблетки от счастья

Письма приходят разные. Веселые и не очень, умные и далеко не... Грубые, idiotские

приходят тоже, куда без них? Странные попадают. И есть небольшая такая группа писем, над которыми хочется подумать, которые поднимают темы, о которых мы уже и сами начали задумываться, а самые прозрачные даже писать. Что тут еще добавлю — слово камраду Псианину.

Здравствуй, доктор Кертис. Обращаюсь к тебе, потому что от болезни, которая у меня началась, не лечит ни стоматолог, ни хирург, ни дерматолог, ни даже проктолог. А болезнь эта — геймфобия...

Началось все с Heroes IV, года три назад. Я был яростным фанатом серии. Я прошел все части вдоль и поперек. Я с ужасным нетерпением ждал продолжения. И наконец, после покупки CD я поменялся инсталлятором... Большого разочарования я не испытывал никогда... до поры до времени. Через некоторое время, удалив четвертую гадость с винта, я уныло побрел в магазин прикупить какой-нибудь FFS. Мой грустный взгляд остановился на Return to

не только в анимации, сюжете (пусть даже в самом незамысловатом), графике... Может, кому-то не хватало профессионализма для создания шедевров, но все равно чем-то притягивает вторая «Воркаффт», «Дум», «Гретики», «Док Нокем», «Дюна», и не просто чем-то, а именно душой. Душой, которую вложили разработчики в свое детище. Душой, которая сейчас все больше скрывается за миллионами полигонов, красивой графикой и ошеломляющими спецэффектами. Кто-то возразит: «А как же «Козаки»?!! Max Payne!! Warcraft 3!! Silent Storm!?!» Я не могу не согласиться. Но если прикинуть, насколько часто выходят шедевры, становится все грустнее и грустнее.

Может, я постарею? Или стал слишком копирским?.. А может, все лучшее уже было сделано? И дальше будут только безликие клоны?.. А может, молодые компании боятся делать что-то новое? Ведь если уже невыгодно делать хорошие качественные вещи, мебель, технику только потому, что потребитель не заплатит снова, пока не споймаешь то, что есть, то почему бы не делать игры, которые сначала привлекают внимание графикой, а потом благополучно удаляются с винчестера и забываются навсегда?..

Меня мучают предчувствия по поводу Doom III, причем не самые хорошие. Может, от этого есть лекарство? Скажите, пожалуйста, Доктор Кертис...

Что тут можно сказать? Ностальгия — такая штука, грустная. Камрад Злой, помнится, уже написал, почему, с его точки зрения, не стоит ждать «Фол 3». Я мог бы продолжить идею и написать миницикл «Игры, которых лучше НЕ ждать». Но не стану. Почему? Да потому, что для нового поколения геймеров подобные статьи покажутся старческим брзкоаном, вроде разговоров о том, что раньше и солнце было ярче, и девушки дешевле. Все дело в том, что игры сейчас немного другие. И подход к их созданию несколько изменился. Позволю себе небольшой самоволер и процитирую отрывок из моей статьи, посвященной разработке игр. Называется она «Игры как товар» [платную на цикл можно здесь: <http://www.mikportal.org/forum/index.php?showforum=42>].

Игры — это товар. Товар широкого потребления. Не искусство. Этих себе могут позволить заниматься крупные компании. Не психоделика — это тоже удель богатых япти. Игры — это товар. Это то, на что нужно ориентироваться при разработке проекта. Логично.

Итак, у нас есть фабрика производства обуви. Это первый этап — фабрика. Мы можем производить обувь. Любую. Но с какой-то нужно начать.



castle Wolfenstein. Я вспомнил бессонные ночи, проведенные в уничтожении спиритовых фанатов, и улыбнулся. Вырвал диск из ру продовщицы, я победил кормить CD-ROM!... «Какой это нафиг, «Вольфенштайн»?!!» — подумал я, поиграв где-то час.

На экране я видел очередную Медаль за отвагу — кровь есть, мало, конечно, но есть... но все равно HE TO! Проходили месяцы, я не находил хороших NOBЫK игр. Я играл в старые. Давально мощный компьютер и большой винт были просто не нужны. Жесткий диск худел день за днем. Место, которое оставалось, я заполнял софтом. Утешение я находил в эмуляторе консоли Sega Genesis. Вспоминал детство... Улыбавшись о второй «Халфе», я немного оживился. Но была какая-то нить. Предчувствие, что это не будет TOT Half Life. Наконец, демка попала в мои руки. Впечатление было хуже, чем от «Криды». Просто «Крида» не ждал, а «Халфу» ждал...

Я все-таки понял, что привлекает меня в 16-битных игрушках. То, что чувствуешь

Есть миллион фабрик, и они тоже что-то производят.

Что мы будем делать? Чешки? Балетом занимаются немногие... Валенти? Хех...

Асфальт у нас уже во многих городах... Киражи? Ой Наша армия!!!

Итак, выбор типа обуви определяет часть рынка. Я не куплю кирзачи, валенки и чешки. Но кроссы, кеды, босоножки и туфли куплю. Нужно найти обувь, находящуюся на пересечении большинства групп.

Может быть, дело в том, что сейчас нас пытаются потчевать дешевым товаром? А ведь Версачи всякие — это тоже товар, находящийся на грани искусства. Увы, подобного пока мало, потому что людей привлекает яркая обложка, а не содержание. Графика, а не наполнение. Пока будет так, нам будут выдавать очередные подделки, вместо шедевров. Увы.

Впрочем, как я уже говорил, это только мое имхо — а что вы, камрады, думаете на этот счет?

## Вы нас ругали...

Давненько не публиковал ругательных писем, пора испробить положение, ага? Ну, тогда слово камраду **JJ Judge**.

Здрас-здрас, уважаемый **Топ/DOC/Кертис**!!!

Вот уже довольно давно Вам не писал и решил это исправить! **Уважаемый!**

Во-первых, мне СТРАШНО не нравится то, что Вы печатаете в «Автоответчике» письма без смысла, причем сами это признаете! Зачем? Лучше бы уже разослать пару вариантов герба ДЗБР, толку больше и меньше народу обобщается!

Интересно, а где это я говорил о письмах без смысла? Может, просто некоторые этого смысла в письмах не видят, а на самом деле перед нами шедевры философской мысли XXI века? А насчет тек, не обобщается, — ну извините... Не обобщенных вы в курсе, что делал. Ага?

Что касается герба, вот интересное мнение камрада **Aerial**:

Сразу же затронул еще одну тему, болезненную не столько для Кертиса, сколько для меня. Камрады, что же это за нехорошая ситуация с гербами ДЗБР получается? Большинство того, что публиковалось в «Автоответчике», сложно назвать даже скетчем. Опять же, не хочу никого обидеть, но большинство работ, по-моему, скоплены в Фотошопе не более чем за два часа! Зачем же предлагать такое? Причем, поражают даже не корявость исполнения (многие из нас могут назвать себя профи), а идейная пустота и захламленность изображения. Мне по-настоящему понравилась лишь вариация на тему советской символики.

Что тут сказать, я во многом согласен с данной точкой зрения. ИМХО, шаржи были гораздо интересней и красивей гербов. Но вернемся к камраду **JJ Judge**:

Теперь, как я заметил, стало гораздо меньше издательств под антикоммунизмом, а это радует нас! Хотя они все еще попадают...

И главное! Журнал, наконец, стал таким, каким он, в принципе, должен быть! Те-

перь я опять, как год-два назад, с нетерпением жду нового номера — видимо, это связано с переходом относительно молодых авторов на действительно профессиональный уровень. Молодцы!

Ну вот, обещал ругание, а впап в восхваление ☺. Я не виноват, он сам написал — а руки не выкручивал!

И самое-самое главное! Я хочу... Признаться в любви! (смайлик с покрасневшим лицом). Просто эта девочка не особо обращает на меня внимание, а я от этого чуть ли не умираю! (Я знаю, это пафос, а я и сам его не люблю, но все же!) Итак... (Украинской мовою!)

Бачиньска Христа, учениця колишнього 4-А, тепер, відповідно, 5-А класу львівської гімназії «Євшана», я тебе ЛЮБЛЮ, незважаючи ні на що!!! І, як бачиш, готовий це прокричати на весь світ!!!

Сэнкс, если опубликовал это письмо! (Медленно съезжает со стула) — дык, это у нас филан «Топя Чудес» прям. Я тоже хочу, воспылзовавшись случаем... Впрочем, чего это я, типа сам несколько раз со страниц нашего издания не признавался в любви Сонечку ☺? Может, рубрику отдельную завести, с признаниями?

Ладненько, продолжаем, на сцену приглашается камрад **Pegasus**:



Сэнкс Старшая

Здрасувай уважаемый Кертис и вся редакция «Мика».

Пишет вам давний покупатель «Мика» (с самого первого номера — аж самому интересно, сколько я еще буду покупателем), которому пришли в голову некоторые мысли по поводу текущего состояния издания.

Мельчете, уважаемые авторы! Где жата одна интересная статья за последнее время? ИМХО, последней интересной был шедевр Талера в стихах (вроде, про «Недеские игры»). А этот кошмар товарища Oz0n'a под названием «Need for CD-Speed»? Его хоть кто-то из редакторов читал? Зачем такая бесполезная трата газетной бумаги? Или еще из той же оперы — последняя статья того же Oz0n'a про видеокарты. Там он налил кучу воды, написал несколько прописных истин (которые есть в любой «железной» статье на соответствующую тематику в Интернете)

и опять испортил кучу бумаги. У вас железный редактор в безвременный отпуск ушел? Или он по совместительству литературатор? Из «кужовов нашего городка» еще могу припомнить статью о «Механоиде». Странная тенденция — вспомнил три плохие статьи, одну хорошую. А где все остальные? ИМХО, Вы не увеличиваете объем журнала потому как при этом качество статьи еще упадет. Когда «Мика» выходил раз в месяц, его можно было читать «от и до». Когда два раза — примерно половину всего полумесечника ☹. Сейчас — остается лишь четвертая часть, в которую попадают практически только «Автоответки» и новости (не все, но половина из них).

За «Автоответки» спасибо. Насчет остальных... Сколько людей, столько мнений. Вот что, к примеру, пишет камрад **Ветраков Александр**:

Потом читал ругать за частенько встречающийся флуд в статьях (в основном имею я в виду, конечно, Талера), но многим, как я понял, нравится... Наверное, это я чего-то не понимаю или сильно старый стал (коту 22 года, по-моему, это немного).

И так бывает, да. Собственно, мы стремимся к тому, чтобы каждый автор в первую очередь был Автором. Со своим стилем, видением и подходом. Одним больше нравятся одни, другим другие. Но в целом — пусть за меня скажет камрад **X-@tor**.

Здравствуй, «Мика» и все-все-все! Знаешь, дорогой «Мика», я давно хотел написать письмо, не повторяясь, как это делают многие, но не мог, потому что создавал гипотезу. Гипотезу, которая поможет объяснить популярность «Мика». И наконец-то я решил! Друзья, товарищи геймеры, ведь «Мой Игровой Компьютер» — это отражение нашей страны. Да, бедный, да, к сожалению, еще не такой знаменитый, каким он должен быть... Но!

Талантливый! Чёрт, безумно талантливый! К сожалению, первый фактор мешает развернуться по полной, но когда-то это произойдет, и «Мика» возвысится, займёт по полной, тогда все журналы упадут перед ним на колени и будут умолять простить за не оказанное ранее внимание! И станут микровыми отцами среди геймеров, и будет хорошо нам всем!!! Как вы поняли, все вышеперечисленное можно отнести и к нашей стране. Так что «Мика» востину народный журнал!!!

О как! Кто не согласен? В очереди!

На этом, извините, буду заканчивать, но, предвзвешенно хочу выдвинуть на обсуждение идею. Как вы относитесь к появлению в «Мике» кинорозвлекатель? Ну там, новости из мира кино или обзоры новых фильмов? Причем на месте, отведенном под игры, это не скажется — данная рубрика пойдет вместе... прависко, что на последней страничке. Выказывайтесь.

На этом все. Извиняюсь перед теми, чьи письма не вошли в «Автоответчик», но он не резинový, серьезно. В следующий раз позволю. Напомню: письма с обсуждением статей и ответов на идею насчет новой рубрики будут опубликованы в первую очередь!



Владимир РЯБЧЕНКО

# Печатные будни

Куплен компьютер, нежная нить телефонного провода связала его, а значит, и тебя, со всем информационным богатством мира, имя коему Интернет. Но чего-то не хватает на твоём столе, что-то не позволя-

пиво, попробовать посчитать, сколько миллилитров чернил выкидывает струйный принтер, печатая розовенькую сирену, пардон, грудню на весь формат А4, при условии, что чернильная капля равна 4 пиколитрам. Да, можно знать всю техническую подноготную любого принтера. Однако прежде, чем покупать какой-либо из девайсов, желательно и обязательно посмотреть качество отпечатков данного принтера, невзирая на мощность его коротрона или объемы его каплей.

Матричный принтер отбросим сразу же по причине моральной старости, низкой скорости и такого же качества печати. А главное — в тихой украинской ночи чрезмерный шум игло-лаз печатающей головки такого девайса поднимет всех тех, кто утром обычно встречает тебя фразой типа: «Опять опоздаешь», Интернет тебя погубит!»

Лазерный принтер мы так же отбросим, как запасной вариант. По причине дороговизны и невозможности цветной печати (по причине еще большей дороговизны цветных лазерных принтеров, особенно для домашнего пользователя; кроме того, качество распечаток фотографий на лазерных цветных принтерах хуже, чем на струйных девайсах). Поэтому такие решения мы оставим для малых и средних офисов, а также порекомендуем большинству.

## Результаты поиска

Ну что ж, у нас из всего ассортимента печатающей братии сошлись подходящими оказываются всевозможные струйники, основными производителями которых являются такие крупные компании, как Epson и HP.

Вот теперь, когда направление нашего поиска сузилось, можно перейти и к проблеме выбора принтера с оптимальными качествами, и на отпечатки его посмотреть.

Что же мы видим? В общем, довольно



есть тебе в полной мере насладиться современными забугорными технологиями, а иногда и поделиться своим цифровым сокровищем с невежественным (бескомпьютерным) народом. Не будешь же всех и каждого тащить к экрану монитора, чтобы показать последние фото «Металлики» или А. Курниковой и Britney Spears. А если это скриншот победного шествия твоих заказов по разгромленному Кремлю в сватке через Интернет с противником по имени Suvo.gov? Вот то-то и оно, нужен принтер, желательно с возможностью печатать реалистичные фото на туалетной бумаге ☹.

## Брать или не брать?

Какой же принтер выбрать? Что, голова еще бешет после непростого выбора: Athlon или Pentium, «амакс» от Erox или Soltek и, наконец, модем IDC или GVC? Можно выпить пива или прочитать мою статью, что не возбраняется делать одновременно ☹. Конечно, насчет туалетной бумаги я пошутил. Качество, согласно рекламе, можно получить и на ней, но ведь не все принтеры могут печатать на таком узком рулоне ☹.

«Какое же печатающее устройство предпочесть?» — на этот вопрос лично у меня ответ прост: покупайте струйный принтер фирмы **Epson**, все, кто сомневается, — чистый долог.

В некоторых журналах (догадываетесь с трех раз, в каких) достаточно подробно описана технология печати струйных, лазерных и даже матричных принтеров. Особо любознательные читатели могут попытаться проследить, как с помощью ионизации и коротрона (это тебе не обь что) работает лазерный принтер. Или выпить литр

много доступных моделей ценой до ста долларов. В принципе, печатают современные принтеры практически одинаково, с небольшими вариациями: там солнышко теплее, а здесь небо сочнее, тут буквочки ровнее, зато там они четче. В общем, если особо не придираешься, то все модели заслуживают хороших оценок за качество печати. Добавлю, что, по моему мнению, все же, если выбирать среди недорогих фотопринтеров, то модели Epson обеспечивают более качественный результат. Однако это качество потребует хорошую, фирменную фотобумагу, то есть красивый отпечаток обойдется дороже ☹. Что не есть желательно для нашего времени и территории. Короче, черт его знает, ну типа GeForce или Radeon. Проблема! Вот потому ты и должен далее внимательно прочитать мое сочинение.

## Жили-были

Жили-были два юзера, и хотели они любоваться красивыми теньками (точнее, их фото ☹) на стенах своих жилищ. Но не те теньки, которых можно купить в темном переходе, а свои, отпечатанными самостоятельно. И приобрели они струйные принтеры, один Epson, а другой HP. И печатали они, печатали, а чернила, возьми, да и того, закончились. Надо срочно новые покупать. А цены то не просто кусаются, а прямо рвут из карманов последние деньги, и не просто деньги, а бешеные денюжки! Кусаются потому, что больно, больно вынимать такие деньги из штанов, хочется себя ущипнуть, не страшный ли это сон ☹. А бешеные потому, что если заплатишь, то обязательно взбесишься и подумаешь: да



Хотя, конечно же, только или выбор не исчерпывается. Но, как правило, модели этих производителей — основные в прайсах большинства отечественных фирм, по крайней мере, на территории Украины, продукция остальных фирм зачастую идет лишь для расширения ассортимента.

нафига мне такие тетки, в смысле фотки этих теток больше дорогие получаются. Ну, в смысле сердцу уже не любимые, ибо для кармана накладно, понятно?



Комплект картриджей (цветной + струйный) для недорогих Epson'ов обойдется в среднем примерно в 40-50 у.е. Для недорогих HP шников эта цифра составит где-то 50-70 баксов. Если принимать во внимание, что к тому же, недорогие принтеры Epson стоят в среднем примерно на 10 у.е. меньше, чем конкурирующие модели HP (где у.е. — это баксы, в смысле дорогие каждому украинцу доллары США ☺). Ну как, есть над чем призадуматься? А если учесть, что рассматривается именно категория принтеров для народа, с ценой на девайсы менее 100 у.е.

Да, тут вот некоторые говорят, что эти недорогие принтеры специально чуть ли не ниже себестоимости продают, чтоб лучше покупали. Завлекают, значит, таким образом демпинговыми ценами. Зато, мол, потом они, хитрые, на чернилах зарабатывают, подъем, значит, делают, на простоте славянских душ. Чтобы они (славяне), когда покупали, думали: раз принтер недорогой, значит, такие же к нему и чернила дешевле, ну прямо, как в автотручку, 25 копеек. А потом продают нам, доверчи-

«картриджи сторонних производителей» иногда «лицензионные, неоригинальные».

Правда, я сильно сомневаюсь, что кто-то этим сторонним производителям соответствующую лицензию давал ☺.

Кое-кто скажет: вот в инструкции написано, что при использовании нефирменных чернил вы теряете право на гарантию, ой, как странно! Во-первых, практика показывает, что печатают, как миленькие, по несколько лет (если печатают не раз в год, а регулярно, не позволяя чернилам засыхать в печатающей головке). Во-вторых, если принтер забузил, можно вставить ему родные чернила, прокатать их пару раз (продуть сопла). И нужно очень непростая экспертиза, чтобы доказать, что в принтере было что-то чужеродное. Но, конечно, это уже не очень красиво, и иногда порой едва ли не дешевле



ле купить новый принтер, чем разводить всю эту возню с фирмами продавцами и поставщиками сервисных услуг.

Ну а в-третьих, нередко даже фирменные чернила в картридже пересыхают, если долго не печатать (об этом читайте в инструкции к устройству).

### Хорошее, но не фирменное

Так что выручающие отечественных пользователей производители неоригинальных чернил не зря едят свой хлеб: цены на их продукцию, зачастую при сравнении качества печати, порой на порядок ниже, чем на фирменные комплекты картриджей. Это что касается принтеров Epson.

Для HP... Ой, что-то маловато предложений по картриджам, только какие-то станции заправки, шприцы. [Шприцы? Может тему попутали ☺?] Да, тот товарищ, что с HP, попал в не совсем приятную ситуацию. Почему? Потому что картридж для Epson вот он, готовенький, лежит, ждет, когда принтер заорет, мол, давай чернила, 10 секунд на замену — и печатать дальше. А для HP? Нужно вытащить картридж и нести в фирму (а если ты живешь не в областном центре, то, как

правило, его надо везти туда ☹). Там попытаются заправить новые чернила, черные ус-



пешно, цветные не всегда. Причем гарантии на правильную цветопередачу никто не дает (может, действительно чернила за 25 копеек ☺). Однако даже при успешном «переливании крови» этот картридж сможет выдержать процедуру «перезаправки» только несколько раз (возможно, даже только один), потом снова придется покупать фирменный картридж, цена — смотри выше.

В чем же причина такого расклада? В том, что в принтерах Epson печатающая головка отдельно, картридж с чернилами — сам по себе. В принтерах HP (не во всех!), соответственно, головка и емкость чернил — единый узел. При замене картриджа сразу происходит замена и головки. Наверное, если применять только фирменные расходные материалы, это даже плюс, каждый раз при замене чернил получаешь новую головку. Но тогда, как известно, «тетеньки уж больно дорогие». Справедливости ради нужно добавить, что для некоторых моделей HP существуют неоригинальные картриджи с черными чернилами. (Отметим так же, что начавшееся массовое использование в картриджах чипов для контроля за уровнем чернил затрудняет их перезаправку, в том числе это касается моделей от Epson, причем, что особенно обидно, это справедливо даже в отношении весьма недорогих принтеров ☹!)

### Don't worry, be happy

И наконец, happy end моего рассказа: юзер, у которого HP все-таки решил самостоятельно заправить чернила. Результат — заправленный картридж и весь оставшийся контент красного цвета заправочной станции оказался на тетках, то есть на стенах. Хорошо что в струйных принтерах не используется белый цвет, а то друзья, которые в этот момент пришли посмотреть Britney Spears, могли невесте что-то подумать ☹. Кстати, после проведения вышеупомянутой операции открытые части тела на отпечатках стали отливать синевой, что почти удалось исправить корректировкой цвета в настройках принтера и программного обеспечения.

**P.S.** Читатель, твое мнение: мне от фирмы Epson будет ценный приз за пропаганду принтеров или чернил неблагодарность за рекламу картриджей сторонних производителей? На всякий случай прошу мою статью поместить под рубрикой «На правах некролога», от греха подальше ☺.



вым, чернильные картриджи ценой в целых полпринтера...

Да, но этих капиталистов надо иметь устройство с винтом, и оно есть! Называется

**Сбыт:** Лариса Остапова, Елена Назорова,  
**Экспедирование:** Анатолий Ключа,  
**Поддержка Web-сайта:** Ростислав Стрелковский.  
**Техническая поддержка: ISP «i-Park»**  
**Фотоувод:** ООО «Имраз», тел.: (044) 247-4438  
**Печать:** друкарня ТМ «Мандарин»  
ТзОВ «Видовна група «Експрес», [Дніпровська обл.,  
Яворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи 5]

тел. (0322) 97-4768,  
эсм. № 1664

SAMSUNG

# СПРОБУЙ, ЯКЩО НАСМІЛИШСЯ

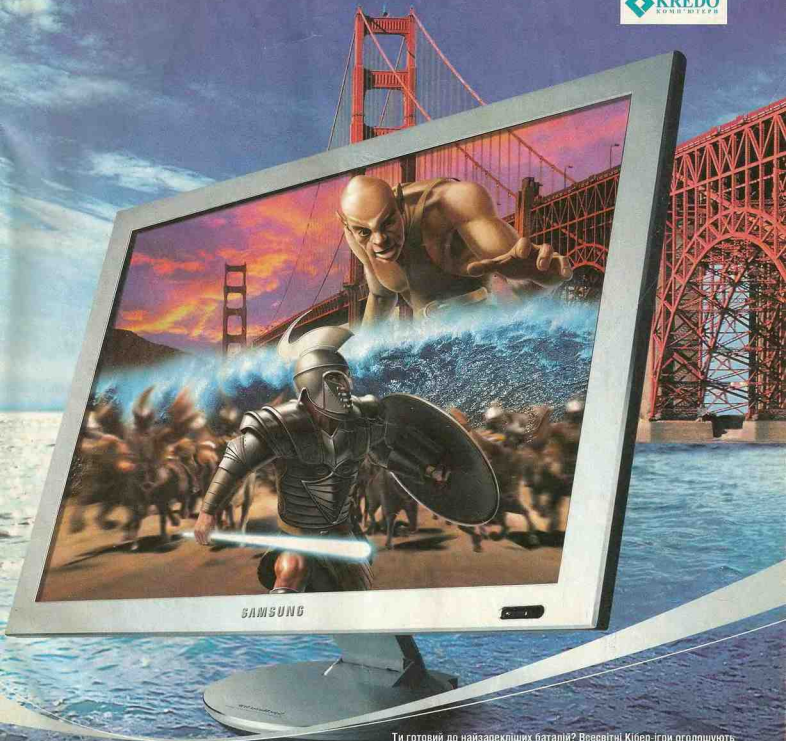
Всесвітні Кібер-ігри в Україні

Офіційний партнер:

intel.

Технічний партнер:

KREDO  
КОМП'ЮТЕР



Інформаційні спонсори:

WORLD CYBER GAMES  
GALA  
RADIO

Мир зв'язи  
CHIP

BitTech

ШПИЛЬ!

МОЙ УРАДІСНИЙ  
КОМП'ЮТЕР

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

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

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

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

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

WCG  
WORLD CYBER GAMES

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

ТАМ, ГДЕ КОНЧАЕТСЯ РАЙ И НАЧИНАЕТСЯ АД...

ПОЛНАЯ РУССКАЯ ВЕРСИЯ

# FARCRY



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

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



Лучшая зарубежная игра



от лучшего локализатора



UBISOFT

**byka**  
BURA ENTERTAINMENT  
www.byka.ru