

Мой компьютер *Человек*
игровой

43

153

25

2004

Октябрь

Еженедельник

стр.10

The Sims 2



ROME™
— TOTAL WAR —

стр.14

стр.8

Brigade E5

New Jagged Union

Zoo Empire

стр.22

Подписной индекс 22307

ЕПІЦЕНТР ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

4.7

ЛИСТОПАДА

2004



ВИСТАВКОВИЙ ЦЕНТР
КИЇВ
ЕКСПО
ПЛАЗА

МЕТРОВ "НИВКИ",
ВУЛ. САПУТНА, 2-БІ

ВИСТАВКА-ЯРМАРОК

цифроМанія:)

ПЕРСОНАЛЬНІ ТА ДОМАШНІ ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ

ЗАПРОШУЄМО ВІДВІДАТИ ВИСТАВКУ!



Вперше в Україні! WOW!!! 2004 ("ВО!!! 2004") — рейтинг торговельних марок у галузі інформаційних технологій, представлених на стендах учасників, яким споживачі віддали перевагу. Віддайте свій голос за улюблену торговельну марку, і ви зможете стати учасником розіграшу призів, який відбудеться 7 листопада на виставці.

Організатор
виставки:



"Євроіндекс"

Генеральні
інформаційні спонсори:



"Домашній ПК"

Медіа-партнери:



"Три три"

Інформаційні спонсори:



"Чіп"



"Хай-тек
Підприємства високіх технологій"



"І-Мобайл"



"Комп'ютерра"



"Мій комп'ютер"

Радіопартнер:



"Твоє радіо"

ЗАМОВЛЕННЯ ЗАПРОШЕНЬ, ПРОГРАМА ВИСТАВКИ НА САЙТІ WWW.DMANIA.EUROINDEX.UA

УВАГА!

Спеціально для читачів "МИК"! Шукайте запрошення на виставку у номері від 1 листопада.

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
- ✓ утол Коцюбинського и Ленинградской
- ✓ Днепропетровск
- ✓ Киоски «СВ-почта»
- ✓ Донецк
- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Магазины «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
- ✓ ул. Артема, 131-а
- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
- ✓ Макеевка
- ✓ гост. «Маяк»
- ✓ Киев
- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости»
- ✓ Киоски «Факты»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный супермаркет «Буква»
- ✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»
- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс

- ✓ ул. Жилинская, 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, воле клуба «Мужество»
- ✓ рынок на ул. Дзержинского
- ✓ рынок «Северный»
- ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
- ✓ Одесса
- ✓ киоски «Одессагипресса»

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»
- ✓ Оптовая продажа:
- ✓ ул. Костанди, 100
- ✓ Полтава
- ✓ киоски Полтавского почтамта
- ✓ газ. ряд «Азота», 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 изданий: 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.pobta.kiev.ua, www.blitz-post.com.ua, www.kas.kiev.ua и для жителей зарубежья — www.ukrpress.kiev.ua.

Список статей

Том/Doc/КЕРТИС.

BRIGADE E5, стр. 8-9.

Maniac.

THE SIMS 2, стр. 10-13.

Maniac.

ROME. TOTAL WAR, стр. 14-15, 18-19.

Morte&Shaman.AD.

H&D2: SABRE SQUADRON, стр. 20-21.

Никита РЫКОВ aka Nik.

ZOO EMPIRE, стр. 22-23.

Илья САВЧЕНКО aka Savil.

CHRYSLER, стр. 24.

Morte&Shaman.AD.

COMIX ZONE, стр. 26-27.

Мохноры ТААЕР & Shrike.

WIZARD WORLD, стр. 28-29.

СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У ЖОВТНІ 2004



- 1-й ПРИЗ - модем OMNI 56k MIDI
- 2-й ПРИЗ - SoundCard ESS Maestro-2
- 3-й ПРИЗ - Интернет-картки 1x1



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

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

1 ☐
2 ☐
3 ☐
4 ☐
5 ☐
6 ☐
7 ☐
8 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

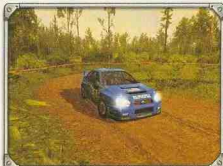
Путёвый перевод

Компания «Бука» объявила о поступлении в продажу локализованной версии гоночного симулятора **Richard Burns Rally**, созданной компаниями **Warthog** и **Sci Games**. В этой игре нам предлагают, вдохновясь примером Ричарда Бернса (одного из ведущих английских гонщиков), доказать всему виртуальному миру свое мастерство управления автомобилем. Разработчики обещают нам фотореалистичную графику, смену дня и ночи, детальное воспроизведение ландшафта.



«Используя наиболее достоверную модель управления машиной, игра позволяет гонять по 36-ти раллийным трассам на лучших гоночных автомобилях под музыку, созданную самим Полом Оукенфолдом. Официально лицензированные курсы по раллийному вождению **Rally School** помогут вам стать настоящим профессионалом, но все равно на легкую победу не рассчитывайте. В локализации **Richard Burns Rally** участвовали профессиональные консультанты. Валерий Богатырев ведет передачу «Автомания» на 7ТВ. О раллийных гонках он знает не понаслышке, так как профессионально участвует в них с 1998 года. Призер Кубка России по ралли-рейдам. Обладатель Кубка России по классическому ралли, чемпион России по вер-

сии ФАСТР, второе место в первенстве России 2003 года в классе А8. Валерий



уточнял термины, вычитывал, правил — и теперь благодаря ему мы можем порадовать всех любителей раллийных симуляторов правильными и адекватным переводом».

Одним словом, если вы поклонник раллийных симуляторов и любите качественные профессиональные переводы (а кто их не любит?), то вам стоит обратить внимание на эту игру.

Гонки на двенадцать вольт

Компания **Sproing** объявила о начале работ над гоночной аркадой **12Volt**. В общих чертах данный проект напоминает довольно успешную игрушку **Re-Volt**, в которой нам предлагали принять участие в гонка радиоуправляемых машинок. Разработчики из **Sproing** решили взять за основу своей игры модельные трассовые автогонки (**SRC** — Slot



Racing Cars) — довольно популярную в некоторых кругах развлекуху. Но в отли-

чие от оригинальных **SRC**, в **12Volt**, нам не придется придерживаться строго намеченного маршрута: разработчики обещают предоставить игроку полную свободу передвижения. В рамках трассы, естественно. Кроме того, можно будет «использовать окружающую среду как средство борьбы с противником». Правда, что это значит, не объясняется. Также обещана реалистичная физика и приятная трехмерная графика. Игра разрабатывается одновременно практически для всех известных платформ — PC, PlayStation 2, Xbox, Game-



Cube и GBA. Краткая информация об игре и первые скриншоты можно найти на недавно открывшейся официальной страничке игры http://www.sproing.com/website/html/games_12v.html. О сроках выхода пока что ничего не известно.

Почувствуй себя тараканом

Компания **Got Game Entertainment** объявила о своем намерении переиздать выпущенную в 1996 году аркаду **Bad Mojo: The Roach Game**, созданную студией **Pluse Entertainment**. Главный герой игры — энтомолог доктор Роджер Саммс (Roger Samms) вследствие неудачного эксперимента превращается... в таракана. Теперь ему самому придется, в прямом смысле слова, побывать в шкуре своих бывших подопечных и взглянуть на окружающий мир совсем другими глазами. Ведь все, что привычно и обыденно для человека, таит для насекомого смертельную угрозу. Провести трансформировавшегося доктора через множество разнообразных уровней и в конце концов вернуть ему человеческое обличье

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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

придется именно вам. «Обновленная»
Bad Mojo: The Roach Game должна появ-



виться в продаже в ноябре этого года на платформах PC и Mac.

Самуран выходит в онлайн

Компания Electronic Arts объявила об отправке в печать шестого дополнения к самой, пожалуй, популярной MMORPG Ultima OnLine, которое носит название **Samurai Empire**. Как многие из вас, возможно, помнят, данный аддон стилизован под средневековую Японию и добавляет в мир «Ультимы» новую



локацию *Tokuno Islands*, на которой наши прибрежники такие экзотические классы, как *samurai* и *ninja*. Первый представляет собой довольно быстрого и смертоносного бойца ближнего боя, второй — тайный убийца, предпочитающий действовать из засады и не брезгающий оригинальной магией. К этим двум типам бойцов предлагается полный комплект тематического оружия, доспехов и специальной экипировки, набор новых магических заклинаний и несколько типов экзотических монстров, которые будут обитать только на *Tokuno Islands*. Недра острова пронизаны гигантскими пещерными галереями, так что искать место приключений будет где развернуться. Естественно, не забыта и возможность обзавестись собственным жилищем в японском стиле. Начав с обычной крестьянской хижинки, вы со временем сможете переселиться в настоящий замок, способный выдержать длительную осаду. Аддон должен появиться в продаже 2 ноября этого года. Подробнее о *Samurai Empire* можно узнать на сайте Electronic Arts (<http://www.ea.com/official/uo/samurai/us/home.jsp>).

Мобилки к бою!

Российская компания G5 Software, в данный момент работающая над стратегией «**Карибского кризиса**», действие которой будет происходить в популярном в последнее время антураже «альтернативной истории», решила расширить сферу своих интересов и анонсировала шутер для мобильных телефонов, действие которого развернется во вселенной «Карибского кризиса». «В течение пяти увлекательных миссий Вам предстоит управлять специальным агентом, тяжелым танком и тяжелым орудием, чтобы выполнить пять стратегически важных задач. Среди них — спасение военнопленных, захват секретной военной техники противника, проникновение на секретную базу врага. Секретные коды, которые вы получите, выполняя миссии Мобильного Карибского кризиса, дадут Вам возможность использовать секретное супероружие в компьютерной игре «Карибский Кризис». Более подробную информацию об игре вы сможете найти на официальном сайте Мобильного Карибского кризиса (<http://www.g5mobile.ru/>).

Апокалипсис состоится

Издательская компания Whiptail Interactive объявила о возрождении оригинального проекта **Psychotaxis Gateway to Hell**, непосредственной разработкой которого занимается немецкая студия **Nuclear Vision**. Как большинство из вас помнит, этот проект был закрыт около года назад своим тогдашним издателем — компанией **CDV Software Entertainment** — по причине полной бесперспективности. Однако проект не умер, а попался на глаза Whip-



tail Interactive — издателю скандального шутера *Postal 2*, правление которого не разделяло мнение своих коллег из CDV. И вот,

Купите/Продайте/Ремонт/Настройка
В ЖИВАНИХ
Компьютеры, комплектующие
и периферия

МОДЕРНИЗАЦИЯ

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

Psychotaxis снова в деле. Действие игры будет развернется в мрачном постапокалиптическом мире, которому грозит полное уничтожение. Грубо говоря, мы станем свидетелями последних дней человечества — очевидцами предвещания Судного Дня. Три из четырех Ангелов Апокалипсиса уже обрушили свой гнев на многострадальную Землю, и человеческая цивилизация доживает свои последние мгновения. Нам придется переболеть в сексапильную нью-йоркскую официантку по имени *Angela Prophet*, которая на самом деле является... страдающим амнезией ангелом. Постепенно вспоминая свое героическое прошлое, девушка понимает, что только она одна способна противостоять силам Зла, заполонившим землю, и спасти людей от незавидной участи. Используя свою «божественную» способность проникать в сознание других людей и поражая противников виртуозным владением семидесятью типами разнообразного оружия, Ангела должна будет пройти через 23 разнообразных уровня и, в конце концов, противостоять Апокалипсису. Игра будет проходить «от первого лица», так что пышными формами героини мы сможем любоваться только в видеороликах. Разработчики обещают нам мрачную, давящую атмосферу приближающегося конца света, разнообразные локации, оригинальное оружие и динамичные геймплеи. Реализ *Psychotaxis Gateway to Hell* намечен на первый квартал 2003 года. Ждем с нетерпением.

Под чутким руководством

Компания **QuickSilver**, знакомая нам по не слишком удачной пошаговой стратегии *Master of Orion 3*, решила сменить жанровую направленность и, оставив в покое глобальные масштабы и космические просторы, вернуться на грешную землю. На днях разработчики из этой компании анонсировали свой новый проект — тактический шутер **War Dogs**. В этой игре вам придется выступить в роли командира взвода наемников, выполняющих смертельно опасные задания в различных точках земного шара. Под вашим руководством будет 30 бойцов, разбитых на 2 или 3 подразделения, которым вам придется ставить боевые задачи и контролировать их ход, а также следить за грамотным взаимодействием группировок в бою. При этом не следует забывать и о себе, любимом. Ведь игрок в *War Dogs* представляет вполне конкретного персонажа, с гибелью которого игра заканчивается. Короче говоря, нам обещают настоящий «симулятор командира»: вам придется не столько лично принимать участие в бою (хо-

ты это вовсе не запрещается), сколько следить за работой ваших подопечных, управляемых AI. Для имитации ощущения реального масштабного боя, разработчики планируют отобразить взаимодействие с другими подразделениями, включая авиацию и артиллерию, которые будут осуществлять основную поддержку атаки ваших пехотинцев. Естественно, обещан суперумный AI (а в игре такого рода, как вы сами понимаете, хороший искусственный интеллект играет первостепенное значение), который будет уметь использовать естественные укрытия, грамотно выбирать нужный в данной ситуации вид оружия и т.д., а также больше открытые пространства и яркие спецэффекты. Помимо одиночных миссий, в игре планируется мультиплеер. Правда, никаких подробностей о многопользовательском режиме пока что нет. Игра разрабатывается для PC и «консолей нового поколения», правда, каких именно не сказано, но скорее всего, разработчики не обойдут своим вниманием PlayStation 2 и X-box. О дате релиза War Dogs ничего не известно. Издателям у игры пока нет.

Не забывайте о «Хроме»

Польская компания Techland, знакомая нашим геймерам по 3D-шутеру Chrome, объявила о начале работ над продолжением приключений наемника Логана. Новая игра будет носить название Chrome: SpecForce. В ней нам снова предстоит перевоплотиться в «космического волака»

Болта Логана, чтобы окунуться в крутоворот событий, вертящийся вокруг разработок миссорождений все того же загадочного минерала под названием Хром. Больше ничего о своей новой разработке сотрудники Techland не рассказали. Известно только, что в Chrome: SpecForce мы, возможно, встретимся с персонажами из оригинальной игры. Как многие из вас, наверно, помнят, некоторое время назад польские разработчики разорвали отношения со своим издателем — компанией Strategy First — и в данный момент усиленно ищут нового «заокеанского» партнера. О сроках выхода Chrome: SpecForce пока что ничего не известно. Следите за новостями.

Кинг-Конг рвется на PC

Издательская компания UbiSoft и Universal Studios Consumer Products Group объявили о подписании договора на создание игры по мотивам грядущего фильма King Kong, съемками которого занимаются киностудии Universal Pictures и Wingnut Films, а режиссером выступит Питер Джексон, которому «после после фантастического успеха «Властелина Колец» доступны все человеческие и материальные ресурсы Голливуда». Данный фильм является римейком самого первого «Кинг-Конга», снятого в далеком 1933 году, так что действие фильма и, соответственно, игры будет разворачиваться во времена великой депрессии. Непосредственной разработкой игры займется

внутренняя студия UbiSoft, некогда подарившая нам замечательную авантюру Beyond Good & Evil, с помощью монстрейского подразделения компании и под чутким надзором самого Джексона. Игра создастся для всех существующих платформ и должна выйти одновременно с кинопремьерой, которая намечена на 14 декабря этого года.

В ожидании Карателя

Как недавно стало известно, издательская компания THQ решила портировать на PC экшен-проект The Punisher, непосредственной разработкой которого занимается компания Volition, хорошо знакомая поклонникам 3D-шутеров по «марсианскому» сериалу Red Faction и печально известному «движку» Coe-Mode. Ранее данный проект планировался к выходу только на PlayStation 2, X-box и GameCube, и только недавно



Киевская компания-разработчик ир ROSTOK-GAMES объявляет набор на должности:

3D-моделер

Задачи:
создание 3D-моделей окружения.
Требования:
художественное образование, знание 3D-Max или Maya, опыт моделирования, креативность, умение работать одному и в команде, заинтересованность играми.
Занятость — полный рабочий день.
Приветствуется:
архитектурное или скульптурное образование.
Письмо должно включать:
резюме, примеры творческих работ.
Контактный телефон и/или адрес эл. почты отправляйте на cv@rostok-cd.kiev.ua.

Дизайнер уровней

Задачи:
построение уровней игры.
Требования:
игровой опыт, особенно в жанре Action/RPG, знание дизайна пространства, креативность, умение работать одному и в команде.
Занятость — полный рабочий день.
Приветствуется:
опыт построения уровней, опыт пространственного дизайна, знание 2D- и 3D-пакетов.
Письмо должно включать:
резюме, примеры творческих работ.

Контактный телефон и/или адрес эл. почты отправляйте на cv@rostok-cd.kiev.ua.

Программист

Задачи:
программирование физики, анимации, звука, баз данных.
Требования:
знание C++, техническое образование, базовый английский.
Приветствуется:
опыт работы с анимацией, звуком, физикой.
Письмо должно включать:
резюме.
Контактный телефон и/или адрес эл. почты отправляйте на cv@rostok-cd.kiev.ua.

3D-аниматор

Задачи:
создание 3D-анимации.
Требования:
знание 3D-Max и Character Studio, опыт 3D-анимации, умение работать в одиночку, креативность, заинтересованность играми.
Занятость — полный рабочий день.
Приветствуется:
опыт классической анимации.
Письмо должно включать:
резюме, примеры творческих работ.
Контактный телефон и/или адрес эл. почты отправляйте на cv@rostok-cd.kiev.ua.

стало известно о решении выпустить игру на PC. Нас ожидает необычайно жестокий и кровавый экшен, сюжет которого базируется на серии комиксов компании Marvel, некогда очень



популярных на территории США. Поклонники кинематографа должны помнить и фильм «Каратель», относительно недавно прошедший в наших кинотеатрах. Нам придется выступить в роли непримиримого борца с негодяями всего мира Фрэнк Кастла (Frank Castle) и уничтожить более двух десятков разнообразных типов противников. При этом герой будет полагаться не только на свое оружие, но также сможет с успехом пользоваться подручными средствами и предметами интерьера. Да и само оружие можно будет использовать «альтернативным» способом: например, разозлить противнику голову винтовочным прикладом и т.д. Озвучивал героя актер Томас Джейн (Thomas Jane), сыгравший главную роль в фильме. Релиз The Punisher намечен на январь 2005 года. Ждем с нетерпением.

ОН ЧИТАЕТ реальность фантастики



ЛУЧШИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ЖУРНАЛ ЕВРОПЫ 2004

ведущие авторы
лучшие произведения
в единственном
фантастическом
литературном журнале
Украины

Роберт ШЕКЛИ: *Для меня большое удовольствие
публиковаться в "Реальности Фантастики"*

ПОДПИСКА
открыта во всех
отделениях связи
**УКРАИНЫ
И РОССИИ**

подписные индексы:
Украина - 08219
Россия - 84452



Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

Brigade E5

New Jagged Union

Разработчик: «Апейрон»

Издатель: 1С

Жанр: squad-based тактика

Оптимальные системные требования:

рекомендуемые: P 3-4 1.5 ГГц и Athlon от 1.8 ГГц
видеокарта: как минимум, уровня GeForce 2 MX, желательно — карточка с полноценной функциональностью (не MX) ОЗУ: 256 Мб

Дата выхода: скоро ☺

Вводная.

В чем меня никто не может обвинить, так это в любви писать прельюхи. Ну не аналитик я, не аналитик, копаться в выигрышных ямах Сети в поисках бриллиантов информации, отделять зерна от плевела, сдобривать все это своими личными домыслами и фантазиями я не люблю. Я оперативник, моя задача — подвиг. Взял автомат, файербол или меч, и пошел резать апцев и обламывать гора козалищам. А потом, в спокойной обстановке, увидев сердцебиение и спавившись с излияшками адреналина или злости, можно и отчет накатать.

Случай, когда я брался писать прелью, можно пересчитать по пальцам одной ноги среднестатистического бойлера. Как правило, для этого либо проект должен быть ну очень меня интересующий, да еще такой, чтобы информации по нему была гора и маленький грузовик, либо в мои руки должен попасть эксклюзивный компромат.

Мрачным дождливым днем одиннадцатого октября две тысячи четвертого года от Итога Самого События я сидел в своем продаваемом всеми ветрами и неотапливаемом кабинете и грустно смотрел в окно, мечтая о теплых странах или, хотя бы, теплых батареях. Настроение было, как у замерзшего пингвина, поэтому, когда дверь в мой кабинет неожиданно распахнулась, я собрался дать отпор агрессорам гневной тирадой, но, увидев вошедшего, изумленно замолчал. Я сказал «вошедшего»? Нет, скорее ввалившегося. Прибывший был одет в окровавленный камуфляж и свиного фуражку с надписью «Потальон».

— Вам послышка из-за границы. Распишитесь.

Да, судя по виду потальона, послышка он действительно доставлял из-за границы, причем пересек ее явно незаконно. Я поставил на бланке подпись, и потальон ушел, оставив меня наедине со странным пакетом. Что там? Подарок от конкурентов? Может, саперов вызвать? Впрочем, настроение мерзкое, можно и самому вскрыть.

Сделав глубокий вдох и закумурившись, я разорвал конверт, озирая ослепительный вспыхивающий пламени. Но, к счастью, все обошлось. В конверте я обнаружил диск и записку: «Давному хирургу-психиатру Украины Доктору Кертису, на вскрытие и анализ».

«Да, — подумал я, разглядывая потолок кабинета сквозь три пулевые отверстия в комплекте, — судя по отверстиям от пуль разного калибра, пересекалась не одна граница. Ага, а эта царпина явно от катаны. Странный путь выбрал потальон, чтобы добраться до России до Украины, не даром доставлял послышку почти два месяца».

Собственно, именно так ко мне и попал диск с игрой «**Бригада E5: Новый админс**» от компании «Апейрон».

Демонстрационный уровень. Загрузка

Признайтесь, многие из нас мечтали создать игру своей мечты. Думали: вот, найти бы денег и специалистов, и тогда, тогда... Кармака на пенсню, Макги уборщиком, а Сидя Меiera кур-

ежом. Вот только, как правило, мечты остаются мечтами, сметаются в пыльный ящик стола к прочему разбитому и ненужному хламу, и мы продолжаем жить, как жили — ибо ни денег, ни специалистов, готовых воплотить в жизнь вашу мегагениальную идею, никто преподнести не собирается. Правда, временами попадаются особо упрямые личности, которые, плыв на отсутствие финансирования, все-таки находят энтузиастов и принимают воплощать свою мечту в бетон и стекло... простите, в программный код и модели. Увы, большинство из них со временем в своем детстве разочаровывается, приходит к выводу, что без денег так никуда, и идея откладывает гнить до лучших времен.

Сколько такого перенятого лежит в фундаменте геймдева — не скажу, но, проглядывая временами список закрытых, замороженных и отложенных проектов, я грущу: как знать, сколько новых «Фоллаутов», «Планскейпов» и «Цивилизаций» мы не увидели только потому, что кому-то не хватило сил и терпения? Только потому, что жадные издатели предпочли вложить свои деньги в какой-то отстой типа «Криды» или приставочного извращения над «Фолом», вместо того, чтобы...

Ладно, хватит о грустном. Тем более, что сейчас перед нами случай уникальный — уникальный по многим параметрам. Во-первых, перед нами проект, который задумывался именно как игра мечты. Игра мечты камрада **Юрия Yurq Бушина**, ведущего сайта «**Вольный Стрелок**» (<http://freelancer.ag.ru>). Если вдумать кто не в курсе, этот сайт посвящен стратегиям и тактикам, а в числе любимых игр Yurqа значатся X-Com и Jagged Alliance, так что нет ничего удивительного в том, что игра относится к популярному, но, увы, редкому ныне жанру *squad-based-мантики*. Во-вторых, игру начинала делать на чистом энтузиазме небольшая (всего пять человек) группа единомышленников. Работали ребята упорно, и, прежде чем на них обратили внимание издатели, успели сделать не только движок, но и несколько играбельных демо-версий, демонстрирующих графику и особенности игры. Сделали то, до чего большинство энтузиастов так и не доходит. Соедините, названные причины ипоме достаточно для того, чтобы заинтересоваться проектом.

Демонстрационный уровень. Палинро

Действие игры разворачивается в недалеком будущем на территории выдуманного тропического государства Палинро. В стране произошел государственный переворот, и она находится на кануне гражданской войны — в общем, бардак и коррупция, и кому, как не опытным наемнику, вылезать в эту кашу, чтобы... Чобы то? А тут все зависит от вас — хотите, присоединяйтесь к одной из трех враждующих группировок и приведите ее к власти в стране, хотите — работайте на себя, отстреливая всех.

Первое, что бросается в глаза при входе в игру — глобальная карта государства, по которой разбросано несколько десятков секторов-локаций. Знакомая картинка, правда? Только, в отличие от «Датгетта», ни-



какого «тумана войны» на карте нет, и мы сразу видим расположение всех населенных пунктов. Кстати, передвигаться между ними можно не только пешком, но и на транспорте — естественно, раз уж есть глобальная карта, то и случайные встречи никто не отменял. Пока, вроде, ничего оригинального, да?

Оригинальное начинается буквально через несколько минут после начала игры: сначала мы заходим в магазин, где с замораживающим сердцем смотрим на огромное количество милого серого любого наименования оружия и снаряжения. Да уж, просто мечта маньяка-убийцы. Так много, и все в одном месте! Дайте мне всего, и побольше!!! Я буду стрелять с двух... нет, с трех... нет, с четырех руд!!!

Разработчики общаются в общей сложности более ста моделей стрелкового оружия, десятки типов патронов и гранат, несколько типов рюкзаков, поясов и разгрузочных жилетов, плюс бронезащита, дополнительные титановые пластины к ним, каски... ох. А еще, еще к оружию можно будет прикреплять всякие полезные гаджеты — оптические прицелы, гранатометы, штыки, магазины увеличенной емкости и т.п. Прикиньте, берем автомат АКМН и привинчиваем к нему подствольный гранатомет, оптический прицел и душитель. Клевая штука получится, правда? Поверьте на слово, очень. К сожалению, с мыслью купить в магазине все-все приходится быстро распрощаться. Первое — денег не хватает, второе — даже если нацепить на себя разгрузочный жилет, пояс и ранец, все не влезает, и третье — мы ведь не дураки и знаем, что чем больше всего несешь, тем медленнее двигаешься. В общем, экипировавшись в магазинчике (бронник, каска, жилет, пояс, описанный автомат с навешенными на него гаджетами, патроны, гранаты и... одноразовая базукка), я почувствовал себя настоящим пионером — готовым всегда, готовым везде, готовым с кем угодно... общаться на равных. Первое задание не заставило себя ждать — пойти и убить каких-то наркоторговцев. Переключившись на карту уровня (как обычно, буква «М»), я нашел нужное задание и галопом помчался туда... наблюдая, как медленно, но верно падает инерция моего бойца. Э нет, так и до обморока можно догнаться, лучше пешочком. Воздухом подышим, пейзажем полюбуемся... впрочем, чем тут любоваться?

Ладно, пришла, открыли дверь, вошли внутрь — ага, мужик с ружьем. Будем убивать. Что такое? Почему он выстрелил первым? Где мои экшен-поинты? Как — нет? Как — не пошаговый режим?

Вот мы и нашли первую замечательную особенность игры. Посчитав пошаговый режим недостаточно реалистичным, а реалтайм — убивающим всякую тактику, разработчики изобрели золотую середину, назвав ее SPM (Smart Pause Mode). Хитрость данного режима заключается в том, что в нем используются не абстрактные экшен-поинты, а вполне стандартные секунды и миллисекунды. Причем в зависимости от параметров и состояния разные персонажи будут тратить разное время на выполнение одного и того же действия. Прикольно? Как минимум интересно. Каков главный минус пошагового игр? Правильно, их медлительность. А тут разумный компромисс. Кстати говоря, если вы управляете командой, то, как только вы отдали указания одному из ее членов, игра становится на паузу, во время которой вы можете раздать команды остальным. Кто-то закончил выполнять задание? Снова пауза. Еще одной интересной особенностью является возможность конструирования игроком новых действий — можно создать цепочку приказов, которые при соблюдении определенных условий будут автоматически выполняться бойцами. Неплохая идея, кстати.

Ладно, вернемся к нашим наркоторговцам. Открываем дверь, о имеем то, чтобы зайти, делаем выстрел из базукки. Шандарах! Да, это не Silent Storm, никаких разрушений. Увы, разработчики не ставят перед собой задачи создания полностью разрушаемых объектов — жалко, конечно, но придется смириться. Следующая комната, открываем дверь, видим противника и начинаем стрелять. Длинная очередь. Ого, очень длинная — все 30 патронов высяди!!! Открываем следующую комнату и швыряем внутрь гранату. Отходим. Бабах! Что тут у нас? Ага, ошпаренный мужик. Добьем, и пойдем рапортовать о завершении миссии.

Не буду вам переказывать, что там было дальше, скажу, что было довольно интересно и сложно. Одно из основных правил в игре — в лоб комится только смертняки. Враги неплохо обучены и стреляют весьма метко, хотя их действия далеко не всегда адекватны. Впрочем, AI еще оптимизируется и дорабатывается, так что судить рано.

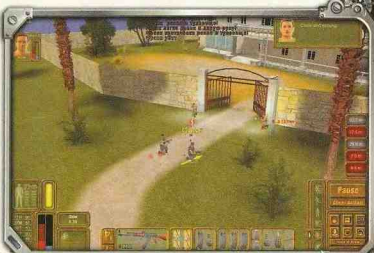
Что еще хочется отметить, так это ролевую систему — наряду со стандартными основными характеристиками, такими как Сила, Вынос-

ливость, Ловкость и Интеллект, присутствует и несколько специфических — Реакция, Проворство, Опытность, Зрение и Слух. Кроме девяти основных характеристик, игрок имеет 11 навыков, так что есть что развивать.

Демонстрационный уровень. Минусы

Естественно, игра без минусов не бывает, и «Бригада Е5» тут не исключение. Впрочем, поскольку в моих руках только бета, то, возможно, многое будет исправлено. Но не все — честно говоря, я очень сомневаюсь, что разработчики исправят графику, которая... скажем так, не совсем соответствует современным требованиям. Увы, до красот Silent Storm в игре далеко. Впрочем, сказать, что графика — отстой, было бы абсолютно несправедливо. Она... Минималистическая. Неплохие модели людей, на которых отображаются все детали надетого обмундирования, красивые модели оружия и архитектурная бедность. Так что поражать нас красотами пейзажа и архитектуры разработчики явно не планируют. Ладно, с этим смириться можно.

Второй минус — это камера... Не знаю, почему, но мне она показалась очень неудобной и недружелюбной. Особенно мрачно она себя ведет внутри зданий — возможно, потому, что денег



привязана жестко к персонажу. Нет, против свободных камер я ничего не имею, возможность ее вращать и перемещать — вещь полезная, но пусть это будет возможностью, а не основным методом. Честно говоря, иногда, когда герой забегает за угол дома, а камера, мрачно таская стены, оказывается внутри, то становится просто не по себе ☹. Впрочем, привинуть к этому, конечно, можно, но... Очень хочется играть в игру с дружелюбным интерфейсом, а не тратить время на сравнение с еще одним неутраченным ☹.

Ну, о третьем минусе — AI — я уже говорил. Точнее, минусом его назвать даже нельзя, на фоне многих игр он смотрится неплохо, но временами тормозит и принимает абсолютно неадекватные решения.

К сожалению, о сюжете известно очень мало, так что ничего «из ряда вон» ждать не рекомендую. Впрочем, что уже видно, это то, что задания можно решать различными путями. Это не к минусам, так, случайно затесалось ☺.

Демонстрационный уровень. Quit

Ну, вот и подошло к завершению наше небольшое путешествие по Палинiero. А в завершение скажу, что проект безусловно интересный. Особенно учитывая то, что разработывают его фанаты жанра. Тем более, что альтернатив не так уж и много.

О чем я не упоминаю, так это о мультиплеере — он будет, но, увы, в моей версии отсутствует, поэтому сказать о нем ничего не могу.

А так — что? Ждем. И надемся. Жаль, что хрупкая Надежда редко выдерживает столкновение с реальностью КамАЗа ☹.

Да, всем, кого, как и меня, заинтересовала игра, рекомендую посетить ее официальный сайт — <http://games.fc.ru/e5/>. Там есть много интересного.

И до скорой, надеюсь, встречи в Палинiero!

Maniac

The Sims 2

Разработчик: Maxis
Издатель: Electronic Arts
Жанр: СИМУЛЯТОР
Системные требования:
✓ минимальные: P 4 800 МГц, 256 Мб ОЗУ,
32 Мб видео;
✓ рекомендуемые: P 4 2.0 ГГц, 1024 Мб ОЗУ,
18 Мб видео

Вспенилось море, небеса разверзлись, ударила молния — вышла Sims 2...

Вторая часть самой продаваемой компьютерной игры за всю историю их существования наконец-то сошла со ступеней передового цеха имени Уилла Райта и аккуратно разместилась на четырех круглых блестящих дисках, распространившихся по всем торговым точкам мира. Фраза «а теперь отложите журнал и сбегайте за игрой», периодически вставляемая авторами в конце статьи, на самом деле должна разместиться именно здесь, в самом начале.

Отложите журнал, сбегайте за игрой.
Повторяю на слово если не мне, то сотням и тысячам изданий, посвященным компьютерным играм. Оно того стоит.

Город больных амнезий

Вдрагуйте. Меня зовут Александр Вывриглаз, и я хочу поделиться с вами своей историей.

Родился я в сентябре-месяце, и это все что я о себе знаю, ибо ничего о своем прошлом я не помню. Лишь обрывки воспоминаний, приходящие ко мне в ночных кошмарах, связывают меня с тем периодом моей жизни, пока я еще не попал в этот район. Часто просыпаясь в холодном поту, я каждый раз пытаюсь ущипнуть себя за ускользающие образы великого Курсора, создающего меня просто из ничего, придавая мне индивидуальные черты лица, указывая мне мои будущие вкусы и стремления, манипулируя моими чертами характера. Что это за Курсор такой, я не знал, не знаю и вряд ли когда-то смогу узнать, но уверенность в непоколебимости его решений буквально взрывалась в меня, оставляя лишь чувство гнетущей безнадежности в душе. Никогда в Бога не верил (во всяком случае я так думаю), но по ночам, оставаясь один на один со своими тревогами, я уже начинаю жалеть о своем закоренелом атеизме. Ибо кто как не Он мог остановить производ и не позволить Курсору сделать из меня плоскоголового сына негра и китайки с квадратными глазами и очаровательной лысинкой на уловомом затылке.

В беся я пришел прямо посредой тротуара, возле совершенно незнакомого дома, но что-то мне подсказывало, что с некоторыми пор это дом принадлежит мне, и более того, мне предстоит в нем жить. Ощущение было несколько странноватым, но я мужественно перенес себя и зашел внутрь, дабы обследовать свое жилище. Домик оказался небольшим, но добротным. Жилаплощадь и интерьер вполне соответствовали требованиям обычного среднестатистического холостяка для полноценного существования. Даже с некоторыми излишествами вроде второго санузла...

Честно говоря, я бы мог чувствовать себя счастливым, если бы не тревожные мысли о том, откуда все это вылезло?.. Или,

хуже того — откуда здесь взялся я? Кто я? Где я? Зачем я? В чем смысл жизни? В чем смысл этой жизни? Неужели именно таким образом дается шанс начать все сначала? Вопросы становилось все больше и больше, однако ответами они обраться не спешили. Отогнав их в самые дальние уголки черепной коробки, я выпустил вздох облегчения — и принялся жить. Просто жить.

Город больших возможностей

Навряд ли в наше беспокойное время найдется хоть один человек, ни разу не слышавший об этой — без обиняков — великой, и в то же время такой сырой и недоделанной игре Sims. Позиционирующая себя как полноценный симулятор жизни, эта раскормленная версия японской пищальки-тамагочи пестрела такими дырами и казусами, что стоило об этом задуматься, как тут же становилось не по себе.

Нестареющие люди, вечное лето, безликие и абсолютно одинаковые будние дни постепенно наваливали тоску, вызывая недоумение у доброй половины геймерской братии: как же это вторая половина умудряется в ЭТО играть, да еще и с таким плохо скрываемым удовольствием. Те же, в свою очередь, ни о чем подобном и не задумывались, а просто играли и в ус себе не дули. И правильно, кстати говоря, делали, потому что много думать — опасно для здоровья и чревато разрушением клеток головного мозга.

The Sims не имели никакой определенной цели, и в этом состояла их прелесть. Игрокам вовсе не обязательно было оттачивать свое мастерство владения мышкой и клавишами, просиживать за компьютером сутками, стремясь пройти игру. «Симсы» не ставили игрока абсолютно ни в какие рамки, давая полную свободу выбора основной задачи, — ведь если она не задана разработчиками жестко, ничто не мешало придумать ее самому. Так что в результате каждый нашел в The Sims то, что ему по вкусу, как бы это выражение не напоминало слоган из рекламы одной жевательной резинки. Один давался целью вырастить суперчеловека с прокачанными по максимуму характеристиками; другой предпочитал издеваться над несчастными виртуальными жителями, поджигая их, моря голодом, загибая в пространстве метр на метр, давая выход своим садистским наклонностям; третий заходил в игру на 10–15 минут для расслабления, предпочитая «Симсов» остопыстошему пасынку...

Кроме того, игра нашла еще одно целевую аудиторию — девушек, девочек и женщин всех возрастов. Ведь большинство особей женского пола в детстве играло именно в куклы, в отличие от мальчиков, предпочитавших войнушки и машинки. А The Sims — это же те же «Дочки матери» и «Одень Машу», только куда бо-



лее серьезные, а благодаря достижениям компьютерной индустрии еще и почти живые.

Вдобавок, успех серии укреплялся благодаря своевременному выходу дополнений, которых за четыре года существования игры насчитывается целый семь штук, не считая специальных изданий, объединяющих несколько аддонов под одной коробочкой. Благодаря им в The Sims появлялись новые предметы и возможности, и многие игроки, уже забывшие игру от скуки, возвращались к ней только для того, чтобы посмотреть, чего там добавили новенького.

В причинах популярности игры можно копаться достаточно долго, выискивая новые аргументы, но факт остается фактом. The Sims побил все рекорды по продажам, продержавшись в TopTen аж несколько лет и принеся разработчику с издателем колоссальную прибыль. Стая была настолько денежная, что ни у кого не возникало ни малейших сомнений относительно перспектив ее дальнейшей разработки, а именно — выпуска второй части легендарной игры. Благо, финансовые возможности позволяли, Maxis да EA предпочли не мелочиться, задействовав при ее создании около двухсот лучших работников и бесчисленное число бета-тестеров, призванных вылизать The Sims 2 до зеркального блеска и добавить в нее столько нововведений, что хватало бы частей на пять. Эту игру назвать халятурной поделкой для зашибания толстого бабла с доверчивых геймеров элементарно не поворачивается язык, на котором вертится исключительно лестные эпитеты. И пусть моей печенку закусит Кертис, если The Sims 2 не укрепится на первых местах всевозможных рейтингов на ближайшие несколько лет.

Город больных амнезий

Как следует изучив свое новоприобретенное жилище, я уже начал прикидывать, какой мебелью его обставить — правда, не вполне еще понимая, откуда мне взять столько денег. В моем кармане лежала толстая пачка зеленых бумажек, в которых без труда распознавались дензнаки. — этой пачки должно хватить на первоначальную меблировку, но все же следовало решить насущный вопрос с поиском работы. Причем не абы какой, а с перспективами дальнейшего развития. Особенно мне почему-то хотелось удариться в медицину или науку — видать, сказывалась тяга к знаниям, заложенная в меня еще всемогущим Курсором.

Пока я сидел на крыльце и ждал почтальона с бесплатной ежедневной газетой объявлений, произошло что-то странное. Мир на мгновение замер, и на лужайке перед домом из ниоткуда появилась телекоп! Я, конечно, обрадовался, так как всегда мечтал о таком приборчике, но вырвавшись из застенков подосознания тревожных вопросы вновь стали меня беспокоить. Особенно пугало то, что денги из моего кармана куда-то исчезли, остались лишь жалкие крохи на карманные расходы. Тревож рассудив, что телекоп не мог стоить нескольких тысяч местных долларов, я пересилл свое беспокойство и открыл входную дверь, чтобы проверить свою догадку.

Так и есть: дом теперь был скромно и со вкусом обставлен мебелью. Мысли в голове буквально зарылись, больно стуча изнутри по черепу. Кто это сделал? Как он это сделал? Откуда он знает мои вкусы и предпочтения? И где, черт побери, телевизор? Не успел я об этом подумать, как мир опят замер, и напротив двинулся возник телевизор. Совершенно ошарашенный, я подошел к нему, пощупал и... обрадовался! Эту реакцию достаточно сложно объяснить, да и я пытаюсь не стал. В хорошем настроении я направился к новому компьютеру и нырнул в дебри Интернета.

Буквально сразу я нашел объявление о вакансии на должность подопытной крысы в одном достаточно известном НИИ. Что ж, это тоже работа в научной сфере, хоть я и предпочитаю находиться по другую сторону исследовательских приборов. Особо не задумываясь, я немедленно подал заявку и был принят на свою первую работу.

Город больших возможностей

Каждый раз запуская The Sims 2, будьте готовы к тому, что вы открываете портал в соседнее измерение, в котором вы рискуете остаться очень надолго, забывая про такие мелочи жизни, как сон, еда и личная жизнь. Личные проблемы перестанут вас волновать, едва вы столкнетесь с аналогичными проблемами ваших подопечных, потому что они — такие же люди, как

и вы, разве что немного виртуальные. И чертовски несамостоятельные, нуждающиеся в помощи свыше, иначе они умрут от голода и холода, а не дожив до старости.

Да, наши дорогие сими теперь научились стареть. Попрощайтесь с вечными детьми, которые никогда не смогут стать взрослыми, чтобы умереть от того, что просто пришел час. Отныне каждый младенец спустя некоторое количество времени вырастает в ребенка, потом превращается в подростка, взрослого особ и, наконец, дряхлого старика, доживающего свои последние дни. Правда, переходы между этими стадиями реализованы не слишком достоверно. Во-первых, потому что каждый период жизни длится не больше месяца, ограничивая общую продолжительность существования сима очень малым количеством дней. А в мире столько всего надо успеть... Ну а во-вторых, переходы между этими стадиями не плавные, а скачкообразные. Прожив положенные пятнадцать дней в образе подростка, сим в одночасье становится взрослым, что сопровождается обильными спецэффектами со всплесками и летящими во все стороны звездочками. Впрочем, реализм страдает, но игровой интерес — ни капельки.

Соответственно, чтобы игра продолжалась вечно, необходимо позаботиться о заведении некоторого потомства, иначе со смертью последнего дитя семьи все придется начинать сначала. Что для этого нужно, полагаю, знают все — две достаточно развитые человеческие особи разных полов, находящиеся между собой в хороших отношениях, плюс желание завести ребенка. Дети наконец-то перестали являться результатом поцелуев и произво-



дятся, как и положено в реальной жизни, во вполне взрослых любовных утехх. После этого, в случае удачи, у женщины наступает трехдневный период беременности, во время которого у нее проявляются симптомы «защитой задницы» — тошнота и распухший живот. В этот период за дамами нужен особый уход — даже такие аспекты как переменчивое настроение разработчиками были учтены.

Родившийся ребенок хорош тем, что он наследует характерные черты лица и характера своих папы с мамой. Так что если сын не очень-то похож на своего родителя, вычислите его настоящего отца не составит большого труда. Совсем маленький ребенок не умеет совершенно ничего, кроме как орать и обильно гадить в пеленки, поэтому его надлежит воспитывать: учить говорить, сажать на горшок и т.д. Лишь освоив основные навыки существования в окружающей среде, дитя передается под ваш контроль как еще один член семьи. Который тоже в скором времени вырастет и сможет завести собственных детей, и так далее.

В зависимости от поведения сима также может меняться и его внешность. Будете заставлять своего питомца много кушать и валяться на диване — ждите увеличения веса и одряхления мышечной массы.

Разумеется, рост и развитие симов добавили игре динамики. Как минимум, в The Sims 2 появился некий соревновательный элемент, которого так не хватало в оригинальной игре. Зато теперь у игрока появилась прекрасная возможность превзойти своего соперника, скажем, в длине генеалогического древа.

Город больших амнезий

Почему я не помню, как был на работе? Я сел в приехавшую за мной ржавую таратайку, по недоразумению названную «машиной», и просто выпал из жизни на несколько часов. Очнувшись только на подъезде к дому, со своей первой зарплатой в кармане и в полном вневремении, что же происходило со мной все это время. Странно все это, если честно. Хотя, чему удивляться — в этом городе странностей ну просто очень много.

Ситуации в голове мысли на сей раз были перебиты сильнейшим чувством голода, которое я не замедлил удовлетворить. Ознакомившись с содержимым холодильника, я с удивлением заметил, что в нем находится огромная масса все-



возможных продуктов, от макарон до лобстеров. Вот только готовить-то я вообще не умею, так что пришлось пока довольствоваться саморазогревающимися фаст-фудом. Толком не наевшись, я пошел читать книгу о вкусной и здоровой пище, желая выведать хоть пару рецептов, чтобы воспользоваться к дарам моего холодильника.

Зачем мне вздумалось посмотреть вверх, по дороге к дивану, я не знаю. Но едва увидев у себя над головой желтоватый, вращающийся кристалл, я немедленно забыл обо всех своих намерениях и рефлекторно дернулся в сторону. Но кристалл и не думал падать мне на голову, вися в воздухе и старательно перемещаясь вслед за мной. Я почел этот феномен достойным особого изучения, особенно принимая во внимание то, что я ученый. Попытки допрыгнуть до камешка и понаблюдать его успехом не увенчались, так что мне оставалось только за ним наблюдать.

Через некоторое время я понял, что этот кристалл является индикатором моего настроения, меняя цвет от красного до ярко-зеленого в зависимости от моего душевного состояния. По какому принципу он работает и какие технологии нужны были для его производства — решительно не ясно, поэтому пришлось принять его как данность.

Странности с висящим над головой предметами продолжались, когда я добрался до книги рецептов и принялся ее изучать. Подняв глаза вверх, я обнаружил еще один кристалл, на сей раз голубого цвета, очевидно, полый внутри и постепенно заполняющийся тем-но-синей жидкостью. Едва заполнившись до конца, он снова опустел, а я осознал, что в этот момент в моей голове утвердилось умение готовить спагетти. Интересно...

Город больших возможностей

Остальные изменения в геймплее в общем-то не столь глобальны, однако подкупают своим количеством и качеством. Множество мелочей, очень разнообразных игру, было добавлено разработчиками для лучшего удовольствия игроков. Например, у симов появились стремления в жизни, реализация которых, он становится совершенно счастливым. Они отображаются в виде четырех иконок внизу экрана и периодически меняются. Наведя на них мышью и узнав, чего ваш сим хочет (а это может быть все что угодно — от первого поцелуя до похищения инопланетянами), вы можете помочь ему выполнить свое желание, за что получите некоторое количество очков. Тратятся они на специальные «бонусные» предметы, для которых выведено отдельное меню интерфейса.

Предметы эти довольно забавны и полезны в хозяйстве. Например, один из простейших девайсов — денежное дерево, которое надо растить и поливать, взамен срывая с его веток определенную сумму в местной валюте. Самый полезный — эликсир жизни, продлевающий брешное существование сима на некоторый срок, замедляя старение.

В противовес «стремлениям» в игру были введены еще и разнообразные «добин» (три иконки под стремлениями). Если происходит то, чего сим больше всего боится, очки с него снимаются.

Набрав множество очков подряд, сим получает «платиновое» настроение, то есть на некоторое время становится абсолютно счастливым, независимо от состояния показателей жизнедеятельности. Это нововведение, кстати, довольно сильно облегчает задачу по отправке сима на работу в хорошем настроении, что почти всегда гарантирует продвижение на ступеньку вверх по карьерной лестнице.

Бесконечные будни, кстати, сменялись нормальной рабочей неделей с положенными двумя выходными, выпадающими на разные дни в зависимости от рода деятельности сима. Иногда, когда человек трудится на работе, там может произойти некое случайное событие, решить исход которого предстоит игроку, выбрав один из двух предложенных вариантов действий. «Правильный» вариант назначается случайным образом, поэтому не спешите подкладывать логику и мышление. Если вам повезет, сим получит какую-нибудь награду, будь то деньги или увеличение на единицу одной из способностей.

Многие предметы получили новые варианты действий. Например, на компьютере можно не только играть и искать работу, но и обитать в чате и писать романы, развивая свой навык творчества. Не забыта также возможность покидать свой дом и посещать соседей или общественные места. «Межсимвольные» отношения стали на порядок сложнее и интереснее...

На самом деле это далеко не полный список полезных и просто забавных нововведений второй части The Sims. Но перечислять их от и до вовсе не нужно, и даже не потому, что статья тогда займет всю журнальную площадь и даже немного вылезет на обложку. Просто их куда интереснее выискивать в игре, разбираясь в них самостоятельно.

Город больших амнезий

Сегодня на мою скромную обитель прибыла делегация соседей, желающих познакомиться с новым жильцом квартала. Я ничего не имел против, а потому вышел из дома и поздоровался. Соседи приняли это как приглашение и дружной толпой вломились ко мне в дом, оккупировав диван перед телевизором (кстати, до сих пор не могу понять, почему они его смотрят с таким интересом и весельем — ведь там постоянно крутят оны и те же закольцованные ролики) и создав очередь в туалет. Несколько опеших от такой наглости, я некоторое время наблюдал, как симпатичная девушка, представившаяся Анной Удалыгой, уплетает мой недоеденный завтрак, после чего решила высказать гостям мое мнение о них, их матерях и поправках конституции, касающиеся частной собственности. Но меня опередили.

Девушка, умяв последние крохи с тарелки, подошла ко мне и заговорила о погоде. Тут обнаружилась еще одна интересная особенность, характерная для этого странного городка. Говорить можно

абсолютно все что угодно, вплоть до полной тараращины или декламации раннего Пушкина. На суть беседы это несколько не повлияет, поскольку для поддержания беседы необходимо просто о чем-то думать. Пытаюсь изучить этот феномен поподробнее, я продолжаю разговор с девицей и через некоторое время осознаю, что она стала моим другом. Превиди, что дальнейшее общение повлечет за собой нежелательные последствия, я с ней попрощался и был крайне удивлен, что она тут же покорино ушла. Попрощавшись со всей оравой гостей, я дождался, пока за последним их них закроется дверь, и, облеглоно вдохнув, завалялся спать.

Город больших возможностей

Чем еще бесспорно хороши «Симсы», так это немалым простором для креатива, который они открывают. Запустив игру, вы встанете перед выбором района, в котором вы желаете существовать. Помимо трех уже существующих, вам также же предложат создать свой собственный, хотя нужды в этом в общем-то нет. Но все равно приятно.

Определенными с дислокации, вам предстоит самое интересное — создание семьи.

Редактор симв — одна из самых сильных сторон игры, его даже хотели выпустить отдельно до релиза самого проекта. Он предоставляет просто потрясающие возможности по созданию лиц своих будущих питомцев, сравнимые разве что со специальными программами для рисования фотороботов. При должном старании и прямом пальце можно придать символу портретное сходство с любым человеком, благо количество функций для настройки каждого элемента лица зашкаливает за все мыслимые и немыслимые пределы. На каждый элемент лица приходится по полдюжины и больше бегунков, позволяющих плавно его изменить в практически неограниченных пределах, потому можно с уверенностью заявить: в The Sims 2 вам никогда не встретятся два одинаковых персонажа.

Помимо лица не забудьте подобрать символу фигуру, возраст (учтите, что в каждой семье должен быть хотя бы один взрослый человек) и одежду на все случаи жизни — от нижнего белья до делового костюма. Также выберите знак зодиака и стремления в жизни, при желании самостоятельно раскидайте очки характеристик.

Проявляйте фантазию. Создайте девушку небесной красоты и жените ее на своей виртуальной копии. Скопируйте внешность одного из своих знакомых или какой-нибудь голливудской знаменитости (между прочим, по сети уже давно бродят оцифрованные Шварценеггеры и Спирсы) и заставьте его страдать в вечных муках. Я вот, к примеру, пыхну над воссозданием всех сотрудников нашей родной редакции. Кемпер, дорвавшись до «Симсов», склепал себе эдакого избранного Нео, который даже спать ложится в черном плаще и солнечных очках. Шрайк быстро создал местный вариант семейки Адамсов, повергающих в шок всех, кто их видит... Простор для творчества практически безграничен — это ли не счастье?

Между готовыми симами необходимо провести нити отношений — кто кому брат, друг, сват, сын, дочь и так далее. Имея в наличии двух взрослых симвов противоположного пола, нажатием специальной кнопки можно сразу создать им ребенка, наследующего черты родителей. После этого дело за малым: фото на память — и семья готова к заселению.

Постройка и меблировка дома тоже должна максимально использовать ваш творческий потенциал. В кои-то веки появлялся возможность создавать дома с подвалом и с несколькими этажами. Огромное число обоев, покрытий для пола, окон, дверей и прочих строительных материалов не даст заскучать, заставляя посвятить не один час моделированию всевозможных домов. Впрочем, если вам неохота возиться, на ваш выбор предоставляется некоторое количество уже готовых и даже немного обставленных предметами построек.

Город больных амнезий

Спустя несколько дней я решился и сделал Анне предложение руки и сердца, подкрыв ее обручальным колечком. К этому времени наши отношения зашли уже достаточно далеко, и она с радостью согласилась, переехав ко мне, предвзвешенно продав свой дом. Яах, что нельзя было его оставить в качестве дачи, но по крайней мере мы обогатились в одночасье на

несколько тысяч. Вопросов, куда их потратить, не возникало — мечта о ребенке терзала ее уже давно, ну и я не особо возражал.

Родившаяся вскоре на свет очаровательная Настюшка требовала уйму внимания, сопровождающегося безумными затратами времени и денег. Но несмотря на это мы были на седьмом небе от счастья, даже не успевая замечать, как растет наша дочурка. Вроде бы вчера еще ползала в пеленках, а сегодня уже резво бегает в гости к соседским мальчишкам. А еще через некоторое время пришла пора отдавать ее в частную школу, после которой она подрабатывала в нашем НИИ на подставке.

Скорее так же незаметно к нам с женой подкралась старость, и мы все больше времени стали проводить дома, я — за компьютером, играя в новую игру, в которой надо было строить дом и управлять живущим в нем семейством (увлекательное занятие, скажу я вам), а жена — хлопоча по хозяйству. Участились и семейные обеды, во время которых мы общались на отвлеченные темы. Однажды речь зашла о вышних силах. Мы попытались обсудить странности, происходящие в этом городке. Оказывается, Анне тоже постоянно казалось, что наши чата-о-ка-



управляет, что по дому иногда носится Курсор, что время периодически замирает, после чего в доме появляются или исчезают новые предметы. Она рассказала, что в ночных кошмарах ей снится прошлая жизнь, где все было плоским, царил вечная молодость и нельзя было ходить в гости... После этого разговора я внезапно понял, что мне напоминает наша жизнь — ту самую компьютерную игру, в которую я последнее время играю. Но ведь этого не может быть, правда?

Город больших возможностей

Ну и самое последнее по счету, но отнюдь не по важности, о чем следует упомянуть — это графика. Движок The Sims 2 просто безупрочен, не имеет ни аналогов, ни конкурентов. Потрясающие живые модели людей с достоверной мимикой, непревзойденная анимация, полная трезмерность вкюпе с удобнейшей камерой. Ох, не зря программисты Maxis вдули свои доллары.

В любом случае, восхититься графикой на бумаге — глупое занятие. Смотрите скриншоты, а еще лучше — наблюдайте все это действо в динамике, благо оно достаточно оптимизировано, чтобы не тормозить даже на относительно старых компьютерах.

Звуковое и музыкальное оформление тоже просто великолепно, нинх слов тут не подобрать. Да и не надо. Его просто надо слышать.

P.S. Вот и конец статьи. А где вывод? Вывод был в ее начале. Автор искренне выражает огромную благодарность материному символу Алексею Шункову (журнал «АКИ») за неоценимую помощь, оказанную в процессе написания статьи.

Maniac

ROME™
— TOTAL WAR —

Пришел

Как показывает многолетняя компьютерно-игровая практика, управлять даже самой большой и непослушной империей чрезвычайно легко. Усевшись в удобное кресло и отгородившись от монитора огромной кружкой с дымящимся чаем, человек превращается во всемогущего владыку (гордый потомок владык и владычиц. — *Прим. лит.ред.*), способного усилием воли и мыши решить судьбы миллионов. И самое страшное наказание в случае принятия неверного решения, которое может его постигнуть, — это несколько мгновений ожидания загрузки последнего сейфа да незначительное количество погибших от волнений нервных клеток. Даже со скидкой на то, что последние не восстанавливаются, потери ничтожно малы по сравнению с реально существовавшими императорами, которых за допущенные ошибки на протяжении всей истории нашей планеты травlili, резали и стреляли, не говоря уже о той же порче нервов при неудачных покушениях.

Так что цивилизованный человек нашего времени должен понимать, что удовлетворять свои глобальные амбиции гораздо лучше в домашних условиях, чем в реальном мире, обосновываясь на тропическом острове и окружая себя ядерным оружием и армиями суперсолдат. Реальность гораздо опаснее для здоровья, несмотря на сколхоз, геморрой и близорукость, вызываемые долгим таращеньем в мерцающий экран компьютера. Во всяком случае, дома шанс получить ножи в спину или пулю в голову за неверное решение виртуальной проблемы стремится от нуля к отрицательным числам...

Да, так, собственно говоря, к чему я веду. Если у вас на ближайшее время намечены планы по захвату планеты Земля или, на худой конец, Европы, отложите их на несколько месяцев или даже на год. Потому что вышла очередная игра из серии **Total War**, и имя ей **Rome**. Преимущества захвата и правления человечеством на дому уже были изложены в предыдущем абзаце, поэтому отодвиньте в сторону чертежи вашей «действительно большой пушки» и отправьте своих первых сподвижников в долгосрочный отпуск. Вот она — Европа, даже с кусочками Африки и Азии. Вызрает на вас с той стороны экрана. Ждет вас. Вам остается ее только завоевать.

Из пыли веков

То, что при создании нашей вселенной высшие силы злоупотребили оператором цикла — известно всем и каждому. История повторяется, причем повторяется регулярно, с каждым разом все сильнее децентрируя и без того железобетонное правдо «все новое — это очень хорошо забытое старое».

Раздумывая над тем, в каком антураже создавать очередную игру серии **Total War**, разработчики не стали лукаво мудрствовать и обратились к опыту предков. Как вы помните, в 1990-м году на экранах

Разработчик: Creative Assembly

Издатель: Activision

Жанр: глобальная стратегия с тактическими битвами

Системные требования:

✓ минимальные: P 3 700 МГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 4 1.7 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

мониторов появилась игра *Centurion*, собственно говоря, и положившая начало новому жанру, название которого вы можете лицезреть в шапке статьи. Действие там происходило в Европе времен античности, и было посвящено становлению и расцвету Римской империи (подробнее об игре см. «МирК» № 39). И подумалось девелоперам, что с момента выхода «*Центуриона*» прошло уже более чем достаточное количество лет, чтобы вернуться к древнеримским декорациям.

Так что, встречаем — **Rome: Total War**. Третья часть именитой серии, по совместительству являющаяся прямой наследницей, если не сказать римейком, прошлоушедшего суперхита от *Impressions*. Изящно доработанная в угоду фанатам, с расширенными возможностями, переложенной концепцией и шикарным движком, генерирующим немислимые картины.

Античные хроники

Большее двух тысяч лет назад, когда прапрадедушки наших прапрадедушек еще бегали босиком, гоняясь с дубинами друг за другом, где-то далеко на западе шел и развивался цивилизованный мир. Сандали и акведуки, промышленность и ремесленничество, законы и политика постепенно вселяли жителям этих краев уверенность в своем превосходстве над окрестными варварами. А заодно и друг над другом.

Укрепившись на Аппенинском «сапоге», римский народ создал великую Римскую республику, которой только предстояло стать еще более великой Империей. Представители фракции, вынашивающие планы по захвату столицы и фиксации всей власти в районе собственных загребущих ручек, мило улыбались друг другу при встрече, но втихари вынашивали коварные планы по взаимному уничтожению. Все, что для этого требовалось — это устранить всех конкурентов, завоевать среди людей достаточно авторитета, чтобы они безоговорочно согласились принять нового единоличного правителя, и пойти с боюшущей армией непосредственно на Рим, где разогнать сенат и в конце концов короновать свою скромную персону.

Итак, наступает год 270-й до нашей эры, и междоусобная война доходит до пиковой фазы. С лета этого года спокойная жизнь римского народа заканчивается, потому что именно в этот момент в игру вступаем мы.

Увидел

Компьютер шуршал CD-ROM'ом достаточно долго, устанавливая данные аж с трех дисков, что оставило достаточное времени на раздумья и сладкие предвкушения по поводу того, что можно было на них разместить. Всего два года игра находилась в разработке и удивительно вышла в свет как раз вовремя — в тот самый момент, когда уже все игроки наигрались в предшествующий «Риму»



Medieval с аддоном и начали потихоньку выдвигать требования о добавке. В процессе разработки игроки постоянно задавали вопросы: что же еще можно добавить в столь масштабую игру, чтобы ее продолжение могло потянуть на полноценный сиквел? Ведь в «Средневековье», казалось бы, разработчики предусмотрели абсолютно все...

Многоточисленные превью в различных изданиях отнюдь не спешили отвечать на этот вопрос, вновь нахваливая новую графику и забывая рассказать обо всем остальном. Какие перемены произойдут в геймплее, да и произойдут ли вообще, оставалось тайной, покрытой мраком. В рядах почитателей серии понемногу начинало расти беспокойство: а вдруг единственным нововведением в игру станет новый движок, который, даже несмотря на свою очевидную крутизну, не может оправдать гордого слова «сиквел» в описании Rome.

Расставить все точки над «i», «ё», а также запятую над «й» можно было лишь после приобретения и тщательного препарирования игры. А так как первое уже, полагаю, состоялось (как, вы еще здесь? А ну бегом ломать копилку и мчаться за заветной коробочкой!), давайте совместными усилиями приступим ко второму.

Первый взгляд на игру, равно как и все последующие, вызывает легкий шок и неудержимое желание отвести челюсть до путика. Тщательная работа над проектом начинает проступать уже с главного меню, которое буквально заворачивает своей красотой и сразу завоевывает приз зрительских симпатий в номинации «мелно год». Потрясающая по своей кинематографичности битва легионеров, выдержанная в черно-красных тонах, которая бушует на заднем плане, — зрелище, достойное какого-нибудь голливудского блокбастера с историческим уклоном, это я вам говорю! Никакой «Властелин Колец», не говоря уже о «Трое», не сумел показать зрителям феерию битв настолько ярко, красочно и достоверно...

Но мы немного отвлеклись, поэтому, стиснув в зубах собственную кепку, запускаем новую игру, и вновь подвергаемся в шок.

На сей раз — культурный.

Привычное взгляду серое доскутное одеяло с фишечками, призванное изображать глобальную карту в предыдущих частях, кануло в Лету, да там и осталось. Перед глазами простирается самая что ни на есть объемная физическая карта Европы и ближайших окрестностей, с зелеными шумящими лесами, текущими реками и просто стоящими горами. Все это великолепие тоненькими линиями разделено на провинции, в каждой из которых имеется свой город, причем на карте отображаются постройки, в нем возведенные... Карта выглядит более чем красиво, периодические заставления игрока оторваться от будничных правительственных дел и понаблюдать за вереницей торговых повозок, движущихся из порта в город по свежеослаженным мощеным дорогам.

Но, помимо косметических изменений, глобальная карта приобрела также и совершенно новую функциональность. Теперь юниты по ней не переставаются с провинции на провинцию, независимо от расстояния, их разделяющего. Теперь они натурально ходят!

Старая концепция разделения на провинции показала разработчикам то ли слишком нереалистичной, то ли исчерпавшей себя. Результатом стало разделение карты на множество маленьких квадратов. Хотя они явно и не прорисованы, об их существовании несложно догадаться, например, кликнув на любом своем отряде, или просто обратив внимание, что все реки в игре поворачивают исключительно под прямым углом. Каждый юнит за один ход может преодолеть определенное количество клеточек, обозначенное зеленым цветом, так что отнюдь не всегда ему удастся добраться до соседней провинции за один ход: если в Европе земельные участки маленькие и города располагаются кучно, то в пустынях Африки от одного поселения к другому топтать и топтать. Кроме того, юнитам необходимо учитывать фактор непродоходимости некоторых участков, например, гор, которые придется обходить, или рек, которые можно форсировать лишь по мосту или по мелкому месту. Это нововведение открывает игроку очень широкие тактические возможности, позволяя, например, устраивать засады в узких проходах.

Провинции теперь всего лишь исполняют роль государственных границ, как, скажем, в «Дивинации». Так что теперь условной единицей территории является именно город, на который и надлежит нападать. Вступление армии в чужую провинцию отнюдь не приводит к объявлению войны, просто страна-хозяйка может вежливо (или не очень) потребовать вывести отряд с суверенных земель.

Развитие городов мало чем отличается от развития провинций в предыдущих частях серии. Из изменений стоит отметить лишь возросшую важность постройки новых дорог, ускоряющих передвижение армии в пределах вверенного городу участка земли.

Доходы в казну образуются из налогов, которые исправно платят ваши подопечные граждане. Чем больше население, тем больше приток в казну. Чем оно счастливее, тем больше налоговая ставка. Так что своих подданных надо любить и ува-



жать, не забывая вкладывать капиталы в пищевую промышленность, стимулирующую демографическое развитие, а также в медицинские и университетские заведения, позволяющие людям дольше жить и больше платить. Когда население города превышает за определенное число, у вас появится возможность построить новое здание для губернатора, тем самым подняв город на следующий уровень развития, что откроет вам доступ к новым постройкам и возможностям.

Но учитывайте, что мир в суровых условиях античности затаянким не бывает, несмотря на все старания диплома-



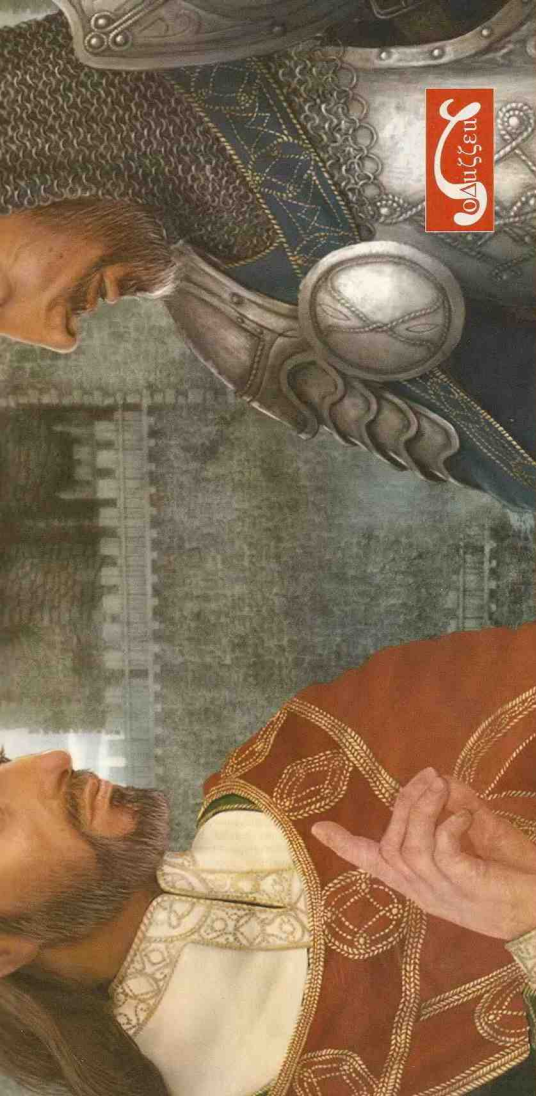
тов и нового, еще более удобного и глубокого дипломатического интерфейса. Война, как это обычно бывает, приходит внезапно, и встречать ее надо во всеоружии. Для этого, разумеется, нужна боеспособная армия, с набором которой я бы советовал не медлить.

Окончание см. на стр. 18

Критика Короля

Рыцари чести





издано



СОБЕРИ

РИСУНОК

из 12 частей

и прими участие
в розыгрыше приза
от журнала



«Окончание. Начало см. на стр. 15

Вообще развертывать кампанию по расширению собственных владений необходимо с самого начала игры, чтобы иметь достаточно денег и пространства для нормального развития государства.

Войска набираются, соответственно, в городах, при наличии в них определенных построек. Многие из них становятся доступными только на некотором уровне развития города, так что натренировать алчных големов в маленькой деревушке не удастся. Равно, как и пополнить ряды поредевшего отряда новыми рекрутами из населения — благо разработчики (наконец-то) догадались предусмотреть и эту сверхполезную функцию. Так что придется соблюдать оптимальный баланс между военными и гражданскими затратами.

Количество доступных для постройки видов войск оставляет крайне благоприятное впечатление. Конечно, до разнообразия Medieval «Рим» немного не дотянул, но на сей раз разработчики решили порадовать игрока не количеством, а качеством. Хотя вообще-то вру, количество тоже в стороне не осталось. Римляне могут похвастаться тридцатью шестью вариациями юнгов для постройки, не считая полудюжины кораблей. Остальным нациям такого разнообразия не досталось, но у каждой из них найдется по паре десятков типов солдат. Вместе получается штук 150-170, так что жаловаться на цифры грешно.

Боевые единицы тщательно перетасованы, каждый отдельный род войск эффективен против одних видов, но безбоянно пасует перед другими. Каждая фракция обладает собственными, уникальными юнитами, и имеет свои как преимущества, так и недостатки, а также свои способы борьбы с неприятелем и преодоления сложностей. И все это прекрасно сбалансировано, так что «рулящую» нацию вычислить пока что никому не удалось... Даже знаменитые карфагенские слоны, которые поначалу считались абсолютно непобедимыми, быстро гибнут от рук дротикометателей, а при виде горящих свиней вообще теряют голову и начинают отчаянно убегать, оставляя длинные просеки в рядах собственных солдат.

Генералы подразделений выступают членами вашей семьи мужеска полу. Дети, внуки, правнуки — каждый ваш наследник, едва доросший до первого совершеннолетия, уже может держать в руках меч, а под собой коня, придавая верверному ему отряду бонусы морали и силы. У каждого генерала имеются свои характеристики, которые прокачиваются либо непосредственно на поле боя, либо волею AI, каждый ход генерирующего уйму случайных событий, в результате которых ваш потомок, скажем, может завести себе «слоняного питомца» (ей-богу, не вру), мигот снижающего харизму на 2 очка. На случай собственной смерти вам следует выбрать себе наследника, причем рекомендуется выбирать самого прокачанного. От характеристик правителя страны в Rome вообще зависит на удивление много, так что не забывайте целенаправленно прокачивать наиболее понравившихся отроков, метящих на павлов престол.

Забавно, что поначалу родственники правителя были запланированы в игре как губернаторы городов — без наличия кого-либо из них в городе тот поступал по воле искусственного интеллекта, который обстраивал и защищал город на свое усмотрение. К сожалению, это самое усмотрение ИИ крайне редко совпадало с пожеланиями игроков, так что разработчики сдались перед нагрянувшей общественностью и в одном из патчей добавили возможность отклонения этого произвола.

Однако, если вам не слишком везет, и в семье рождается сплошь очаровательные дочурки, которым скакать на лихом коне не положено, ситуацию с нехваткой генералов все равно можно поправить путем выдачи дочерей замуж. Подходящий муж выплывает вручную — надо просто повести в бой отряд ба генерала, и в случае набора достаточного количества опыта, его командующий выделяется на почетную роль жениха, от вас требуется только дать согласие на свадьбу.

Военные действия в серии Total War — это отдельная песня, отличающаяся игроком оторую, тактическию половиною геймплея. Потому что сражения между армиями здесь традиционно происходят не только и не столько в автоматическом режиме (хотя по желанию можно и так), а в очень даже реальном времени на трехмерных картах, что позволяет геймеру полностью реализовывать свои полководческие таланты. Стоит ли говорить, что разработчики и не думали отступать от сложившихся традиций и не только не убрали, но и дополнили и улучшили тактические битвы.

Происходят они, ясное дело, при столкновении двух воинственно настроенных армий противостоящих государств. Но, в отличие от предыдущих частей, в Rome есть еще и прямая зависимость от того, где именно, когда, и при каких обстоятельствах они столкнулись!

Позвола себе напомнить, что на сей раз юниты передвигаются не скачками с провинции на провинцию, а шагом по пересеченной местности. Соответственно, если где-то на пути отряда засел враг, стычка неизбежна. А так как враг обычно отнюдь не дурак, он станет на вашем пути, допустим, на мосту, и, чтобы вам его достать, мост придется форсировать. Бывалые игроки уже наверняка все поняли, да новичков поясню: взятие мостов в серии TW всегда сопровождается немалыми потерями, так как, проходя колоннами по узенькому мостику, войско подвергается абсолютно безаказанному, а оттого еще более ожесточенному обстрелу, разво теряя в численности. Да и ожидающим на том берегу тяжелым пехотинцам куда как приятнее рубить сходящих с моста солдат по одному, пока остальные толкаются у них за спиной. Так что обороняющаяся сторона получает омерзительное преимущество над атакующей.

И если в Shogun и Medieval таким образом можно было оборонять только свою провинцию, то с новой концепцией Rome появилась возможность перетягивать мосты и на вражеской территории!

И это только один из примеров новых возможностей, а ведь еще можно устраивать пехотные засады в лесу, где конница теряет все свои преимущества, вследствие чего очень быстро уничтожается... В игре появилось много новых тонкостей для исследования, так что скучать уж точно не придется.

Осады вражеских городов — отдельная песня. Бude в городе стен и укреплений нет, то можно с чистой совестью нападать на него немедленно войсками. В противном случае придется как-то решать этот вопрос. Если в отряде есть катапульты — но проблем, со стенами они разберутся. Если нет — ничего страшного, осадные тараны и лестницы можно построить прямо на месте из подручных материалов, потратив на это ход-другой. Ну и на худой конец можно просто держать город в осаде до тех пор, пока его население не капитулирует, или предвзвешенно заслат за городские стены шишона, который с некоторой вероятностью может открыть ворота при штурме.

Проворавшись за стены, вы упретесь в еще одно геймплейное нововведение — в бой на городских улицах. Он разительно отличается от ведения боевых действий на открытой местности из-за ограниченного пространства для маневров, к чему еще придется приспособиться. Кстати, что приятно — в городе отображаются все наличествующие в нем постройки, при желании их можно даже поджечь и уничтожить, хотя зачем — непонятно. Ну не для того же мы его захватываем, чтобы стася выделывать несколько акров отборных дымящихся руин.

Что касается графического оформления тактических битв, то это еще один момент в игре, способный вызвать очередное шоковое состояние. Красиво? О, да! Феерично, ярко, потрясающе! Несомненно! Форумы захлебываются восторженными воплями фанатов, рецензии в журналах лепят хвалебные одаи новому диску, по Сети гуляют скрипты небывалых разрешений и детализации. На самом деле, графическое исполнение битв совершенно бесполезно описывать на бумаге, равно как и разглядывать на статичных картинках. Его надо увидеть в динамике, в действии. Как два десятка слонов с разгоном выламывают в пехотный строй, разбрасывая людей в стороны слоновою кегли. Как вьются замата, а другая горящих стрел и, оставляя дымный шлейф, со системы летит в сторону не успевшего рассредоточиться врага, в результате чего от когорты влиной кавалерии остается в живых только одинокий всадник, в пантне бегущий с поля боя. Как горящий снаряд, выпущенный из катапульты, взрывается в самый центр римской «черепахи», оставляя в ее центре симпатичную дымящуюся выемку...

Код дизайна писан на совесть, оптимизирован на дие. Графика можно настроить для работы чуть ли не с любой системой, оставляя выдаваемую картинку более чем качественной и отобранной одновременно несколько тысяч юнитов. Это, пожалуй, самое главное его достижение, так как ничто не сравнится с удовольствием наблюдать за сражением, в котором участвует порядка трех тысяч солдатиков с каждой стороны.

Правда, при более близком рассмотрении графика перестает казаться столь уж великолепной. Юниты, хот и стали трехмерными взамен спрайтовых, все равно, похоже, состоят в близком родстве с небезызвестным Буратино, причем плохо отесанным. Плюс ко все-

му, абсолютно все солдаты имеют совершенно одинаковые лица, и три сотни клонированных копеейшюк, стоящих ровными рядами, положительных эмоций, увы, не вызывают. Но это все можно простить, потому что в пылу сражений вам вряд ли выпадет возможность любоваться своими подразделениями вблизи. Напротив, настоятельно рекомендуется парить аки орла в поднебесье, держа в поле зрения максимальную площадь. В противном случае вы очень рискуете проиграть битву, особенно в учетом сильно возросшей скорости сражений. Разработчики намеренно ускорили время для того, чтобы битвы проходили скорее и не успевали надоесть игроку под конец игры, как это зачастую бывало с предыдущими частями. Что ж, по крайней мере, взамен ускоренному времени нам вручили режим управляемой паузы со всеми вытекающими, благодаря чему уследить за всей своей ратью становится не в пример легче.

Серьезно был переработан и интерфейс сражений. Поддавшись веяниям моды, он стал более красочным и симпатичным. Но функциональности это ему, увы, не слишком прибавило. Старый был как-то... привычнее, что ли? Хотя и к этому тоже вполне можно привыкнуть, благо он довольно удачно вписывается в представление человека об удобстве.

Механика игры

Несмотря на то, что в Rome: Total War можно играть совершенно по-разному, благодаря наличию в его механике множества настроек и режимов игры, разработчики почему-то решили ограничить игрока в свободе выбора. Например, начать знакомство с игрой хочешь-не хочешь придется с довольно долгого и нудного туториала, потому что, не запустив его, кампанию не начнешь. Благо, можно его начать и тут же выйти, игра засчитает это как прохождение.

Но и начав кампанию, ждите сюрпризов. Как вам понравится то, что на выбор дается всего лишь три фракции, и все — римские? И это при двадцати наличествующих в игре! Но не спешите ругаться, что вам подсунили какую-то кривую версию. Так и было задумано. По мнению разработчиков, прежде чем пытаться разобраться по камешку Рим, играя за другие нации, следует сначала захватить его, играя за римлян. Аргументируют они это тем, что, прежде чем идти на врага грудью, надо узнать все его сильные и слабые стороны, побывать в его шкуре и только потом уже пытаться с ним воевать. Отговорка, конечно, слабая — ведь игрок, допустим, может уже второй раз инсталлировать игру, единожды снеся, и ему определенно не захочется переигрывать все заново! Но эта неприятность, в принципе, решаема либо прохождением быстрой кампании (один вечер — правда, один достаточно до-долгий вечер), либо копанием в очень приятном файлике *descr_strat.txt*, где можно вручную вбить настройки кампании, открыв все фракции (в том числе по умолчанию непроявые вообще), указав количество лет до завершения (по умолчанию игра идет до 14 года нашей эры), поменяв условия победы. Разобраться в нем совсем не сложно, благо названия переменных там достаточно говорящие, так что ничего, кроме знания английского, вам не понадобится.

Благо, случайную и историческую битву можно начать безо всяких ограничений. Кстати, очень рекомендую оба этих режима испытать. В случайной битве можно настраивать все, что угодно, и в результате можно легко добиться действительно потрясающих сражений между огромнейшими ордами войск. Правда, игру с участием 8-ми фракций по 3 тысячи людей у каждой потянет далеко не всякий компьютер. Но если вы являетесь счастливым обладателем машины последнего поколения, то попробуйте. Зрелище того стоит.

В исторической битве ваше вмешательство в настройки ограничивается лишь выбором стороны, после чего вам продемонстрируют шикарный ролик с пояснениями причин возникновения этой битвы и пустят командовать. Сражения эти максимально достоверно повторяют реально произошедшие исторические баталии, но вам никто не мешает слегка перекрыть историю и заставить проиграть победившую в реальной жизни сторону.

И ушел

Ну что ж, настала пора ответить на вопрос, высказанный ближе к началу статьи, а именно — достаточно ли нового влила в игру разработчики, чтобы ее можно было назвать следующим шагом вперед по сравнению с Medieval?

Нет.

На самом деле, Rome — это шаг не вперед, а в сторону. Переплотунуть Medieval по масштабности, наполненности и вообще глобальности «Риму» не удалось, да он и не пытался. Он не лучше Medieval и не хуже — он другой. Сашком много изменений девелоперы внесли в концепцию серии.



Rome довольно далеко ушла от первоначальной идеи, став больше походить на другие стратегические хиты — «Цивилизацию», Europa Universalis, Lord of the Realms, Birthright, в конце концов. Это отнюдь не плохо, напротив — даже отлично, потому что получается, что серия Total War принадлежит уже целых два бесспорных и непревзойденных суперхита, так похожих, и в то же время таких разных.

Интересно, что ждет серию в будущем? Ну, как минимум в аддоне *German Invasion* я уверен — несмотря на то, что о нем еще ничего не известно, закономерность в создании и придумывании названий дополнений прослеживается легко. Но



вот в каких декорациях будет создан следующий сиквел? И на что он будет похож? Будут ли разработчики и дальше развивать концепцию «Рима» или примутся выискивать новые альтернативные ветки?

Кто знает... Ответы на эти вопросы может дать только время. Но почему-то меня не покидает уверенность, что *Earth: Total War* уже не за горами.

Morte&Shaman.AD morte@list.ru



Два патрона, два шарика

В ачем разработчики выпускают аддоны? Очень просто. Ради денег. Ведь что может быть проще, чем заработать на уже популярной игре? Ничего не надо придумывать, вообще ничего. Тут добавил, там доделал — и готово. А если еще чуть напрячься и что-то поменять, то можно и сиквелом назвать, превращая нудный процесс зарабатывания на жизнь в более увлекательный — заграбание денег лопатой. В последнее время наблюдается интересная тенденция. Еще до выхода игры (или сразу после релиза) девелоперы заявляют о том, что хотят выпустить дополнение. Притом с большой уверенностью. Еще не зная, как отнесутся игроки к их творению. Ведь даже если игра не удалась, можно сказать, что они не виноваты. Моа, издатель торопил, деньги кончились, погода неслетная. Нетрудно найти еще много разных причин, которые помешали сделать игру такой, какой ее видели разработчики. А совесть их мучает, и они обещают исправиться — конечно, с выходом аддона. Все изменится, станет лучше, они смогут более полно воплотить свои идеи, главное — пожелания игроков. А если игра удалась, то дополнение последует незамедлительно, и с теми же обещаниями. Но в любом случае игрокам придется платить два раза за практически одну и ту же игру.

В случае с *Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron* ситуация именно такая. Около года назад пред нашим взором предстало продолжение известной игры *Hidden & Dangerous*. Игра бесспорно удалась. *Illusion Softworks* смогла угодить как игрокам, так и критикам. И вот на прилавках магазинов появилось официальное дополнение.

Разработчики твердо уяснили известную истину: «Если что-то не сламано, то зачем это чинить?». Поэтому не надейтесь встретить кардинальные изменения. Их просто нет. Но отсутствие новых идей еще не портит игру.

Кто старое помянет, тому...

С начала коротко рассмотрим то, что было в оригинальном *Hidden & Dangerous 2*, и что перекечало в аддон. Игра, как и раньше, представляет собой тактический командный шутер от первого/третьего лица.

Разработчик: Illusion Softworks
Издатель: Gathering (Take-Two Interactive)
Жанр: Tactical Shooter
Системные требования: CPU 1 ГГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

Толковый сюжет в игре так и не появился. Конечно, можно без него и обойтись, но немного мотивации нам бы не помешало. Как и раньше, под наше командование попадает элитный отряд Британских специальных войск (SAC), сформированный для проведения операций в тылу врага. На протяжении всей второй мировой войны мы будем всячески портить жизнь немецким захватчикам, помогать партизанам, спасать заложников и т.д. Брифинги перед миссиями читать интересно, как и дневник после пройденной миссии. У каждого члена отряда есть своя биография, хоть и короткая, но создающая определенный образ (очень, знаете, способствует персонализации солдата). В общем, диалоги между персонажами плюс интересная история пошли бы игре только на пользу. Но, как говорится, нельзя же как мед, так и ложкой.

Режимы игры остались те же. Можно проходить кампанию отрядом из четырех человек. Если чувствуете в себе силы, то можете попробовать играть в одиночку. Скажу честно, мне эта затея показалась слишком сложной. А в оригинале можно было спокойно играть одним бойцом. Для маньяков предусмотрен режим «резня», в котором нужно уничтожить всех противников. Мне не понравилось, слишком нудно. Кампанию теперь можно проходить в кооперативе. Именно эта идея может дать игре вторую жизнь, ведь с живым напарником можно полнее воплотить свои тактические замыслы. Правда, кооператив разработчики обещали еще в оригинале — видно, это и есть те самые нереализованные идеи. При выборе разных уровней сложности игра ощутимо меняется. На легком и среднем больше похоже на шутер, а с повышением уровня *H&D2:SS* превращается в чистую тактику. Начинаясь обдумывать каждый свой шаг, все чаще используя «тактическую» карту, количество сохранений становится ограниченным (слот для сохранений один, и каждый раз он перезаписывается заново), а на самом сложном уровне сохраниться вообще нельзя. В Сетевую игру добавили три карты — думаю, прыгать от радости по этому поводу никто не будет.

Миссии в игре поражают своим разнообразием. Может, потому, что их не очень-то и много — всего девять штук — но зато каких! В каждой из них вы получите задания, причем есть главные, без которых уровень не будет считаться пройденным, а есть и побочные, за выполнение которых ничего кроме медалей не дадут. В одних миссиях нам придется подрывать разнообразные склады, пушки, подводные лодки и всяческое оборудование. В других мы будем освобождать заложников, устанавливать радиомаяки. В одной из миссий придется отвоевывать, разминировать и защищать мост. Радует, что задания типа «убей всех» или «пойди туда» можно пересчитать по пальцам левой задней ноги. Правда, сообщить цели дополнительных заданий разработчики не удосужились. Вот и получается, что узнать о них можно только после того, как выполнишь.



Места сражений на протяжении всей игры периодически меняются, и с ними меняется геймплей. То мы ночью крадемся по военной базе, где обзору мешают многочисленные здания. То в лесу идем партизан. Потом попадаем в пустыню. Там-то обзору ничто не мешает — влез на дюну, и все как на ладони, но радость сразу пропадает, когда появляются танки (они тоже на дюну въезжать умеют ©). Побывать нам придется в Африке, Франции и Сицилии. В этих странах у нас будет возможность пользоваться разной техникой и стационарными пушками. В общем, постоянная смена обстановки и разнообразие заданий не дают скучать до самого конца игры. Хотя в некоторых местах пришлось немало потоптеть, игра нисколько не приелась.

Веселая команда

Перед каждой миссией у нас есть возможность выбирать персонажей. Можно, конечно, предоставить выбор компьютеру, нажав на «автоматический выбор». Но я всегда руководствовался принципом: «Хочешь сделать хорошо — делай сам». И поэтому рекомендую подбирать людей в отряд самому. Правда, придется потратить чуть больше времени, рассматривая характеристики персонажей и вчитываясь в краткую историю их жизни. Я сделала такой выбор: десантник, шпион, снайпер, лекарь. Точнее, выбрала солдат, характеристики которых более всего подходили под эти специализации.

После успешного завершения миссии у каждого члена отряда будут подниматься некоторые характеристики. Но подниматься они очень медленно, так что можно особо не ценить ваших подопечных и смело пускать их в расход, желательно — в конце миссии. Правда, у меня до конца игры не убили ни одного солдата. Я берег их из-за медалей и повышенного ранга, хотя эти характеристики абсолютно ни на что не влияют. Да и, если честно, привык к ним, как родные стали. А вот с оружием и экипировкой дела обстоят намного сложнее, ведь их очень много, а места в рюкзаке вечно не хватает. Но рекомендовать какое-либо оружие не возьмусь, потому что я его постоянно меняла, желая разнообразия. Каждому бойцу можно назначить специализацию, тогда компьютер будет автоматически подбирать ему вооружение.

Кручу, верчу, запутать хочу

Главной изюминкой этой игры является тактическое меню. Расскажу о нем поподробнее. При его активизации (по умолчанию — пробел) автоматически включается пауза, и мы получаем возможность управления сразу всеми игроками. Камеру можем крутить, как захотим. Если ее поднять на максимальную высокую позицию, то игра будет выглядеть скорее как стратегия, чем как шутер. Кстати, меню игры выполнено на том движке, который позаимствован у «Мафии». Мы можем давать не один приказ, а сразу целую последовательность. Например, если надо разминировать большое количество взрывчаток, последовательность такая. Выбираем одного из отрядов, направляем его разминировать один заряд, потом наводим курсор на противника, а потом на второй заряд. При этом приказываем медику его лечить. Можно раздать троем приказов, а самому их прикрывать, а можно и себе дать приказов, а потом спокойно наблюдать за происходящим, совсем ничего не делая.

Но в этом режиме мы сможем увидеть лишь тех врагов, которые существуют в реальном времени: видите ли, не придумали еще спутники во время второй мировой. То есть, если ни один из ваших подопечных не увидит, например, за углом, то в тактическом режиме мы не увидим врагов, которые там есть. Есть возможность отдавать приказы и в реальном времени, типа: иди туда, брось гранату, не стреляй, тихо убить, а ну-ка, повесься вон на том дереве. Хотя нет, последнего приказа, по моему, не было ©.

Искусственный интеллект подопечных находится на высоком уровне. Иногда кажется, что это живой человек. Их поведение очень реалистично, они умело прикрывают, сами находят цели, частично проявляют инициативу. Но это не всегда хорошо. Они могут самостоятельно, без вашего приказа зачищать помещения, но у них это

не всегда получается, особенно если врагов очень много. Чтобы избежать самодеструкции, иногда приходится приказывать всем «оставаться на своих местах». Сразу видно, что люди не в советской армии служили — попробовали бы они у нас от приказов отклониться! Короче, бываю промашки, но общего впечатления они не портят. А вот об интеллекте противника ничего хорошего не скажешь. Стреляют метко, берут количеством, но чаще всего врага спасает то, что его трудно заметить, а он вас видит отлично. Конечно, немецкие солдаты пытаются пользоваться укрытиями или уходить с линии огня, но безуспешно.

Кстати, не брезгуйте пройти тренировку, даже если считаете себя очень крутым игроком или проходили ее, когда играли в оригинальный H&D2. А то читаете потом на форумах вопросы типа «как лечится?» или «что делать на первом уровне?». Разобраться в игре самому нелегко. В начале игры еще дают подсказки, но их очень мало. И мой вам совет — внимательно осматривайте тела убитых врагов.

А вы совсем не изменились

Графически игра тоже не изменилась. Однако LS3D engine еще способен выдавать приличную картинку, не требуя при этом мощного компьютера. Не подвела и архитектура уровней, особенно хорошо смотрится помещения. Моделики союзников и врагов радуют глаз как внешним видом, так и разнообразием.



Звук в игре выполнен на приличном уровне. Оружие звучит достоверно. Дождь барабанит по крышам, под ногами шуршит трава. Музыка в исполнении симфонического оркестра вызывает положительные эмоции. Нагнетает атмосферу в нужные моменты — хотя это, конечно, на любителя.

Конец

Ну что ж, пора подвести итог вышесказанному. Аддон сделан superb для выколачивания денег из игроков. Он не лучший и не хуже оригинала. Да, нового практически нет. Но иногда лучше прослить уже не новую идею, чем плаваться после поделок неизвестного качества.

Если вы еще не играли в Hidden & Dangerous 2 (поверьте, вы много потеряли), то обязательно обратите внимание на аддон, ведь он продается в комплекте с оригиналом.

Если вы фанат предыдущих серий, не пропустите шанс еще раз насладиться этой игрой. Может, покупать ее и не стоит, но поиграть в нее я рекомендую.

Если вы ненавидите тактику и вдумчивый процесс, если вас бесит, когда могут убить с одного-двух выстрелов, тогда зачем вы читаете эту статью? Хотя, может, на низком уровне сложности игра и вам придется по вкусу. Приятного аппетита.

Никита РЫКОВ aka Nik nik@gamefragn.ru

Zoo Empire

Разработчик/издатель: Enlight Software

Издатель в СНГ: «Акселла»

Жанр: стратегия

Системные требования: P3 800 МГц, 126 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 1,2 Гб на винчестере, DirectX 8

При слове «стратегия» у вас в голове наверняка возникла унылая картинка: монотонное строительство базы, производство юнитов и кровавая резня между сборной командой саванн и субтропиков в итоге. Забудьте. Забудьте о резиновой рамке, сотнях головорезов под вашим неунымым руководством (хотя, что греха таить — нынешнее поколение предпочитает тысячу казак на поле боя), формациях и прочих тактических пережитках. Более того, не готовьтесь, потирая руки, к перманентным забегам крестьян в соседние рудники с целью извлечения оттуда полезных ископаемых. Перед нами — *тайкун*. Поэтому то, что вы видите в графе «жанр» — не более чем дословная перепечатка диагноза, который вынесли своему проекту сами разработчики. На том и порешим.

Собственно, дальше эскизую можно не продолжать. Умываясь во все четыре угла, игра сама прекрасно дает понять, что ничего принципиально нового вы в ней не встретите. Для подтверждения моих слов откройте любую рецензию на игру, предлагающую вам досконально освоить конкретную отрасль человеческой деятельности, подставьте в нужных местах слова «дерево», «животное», «вольер», а также ряд других существительных, прямо или косвенно относящихся к братьям нашим меньшим, и общее представление о Zoo Empire вы гарантированно получите. Балом правит стандартный механизм «купи животное, обустрой ему вольер, найми управляющих, поставь на угу фаст-фуд», знакомый нам по всевозможным зарубежным чартов продаж Zoo Tycoon. Экономическая система? Привлекаем в наш зоопарк детей и их родителей, возводим магазины и аттракционы, в которых неразумные посетители будут методично оставлять свои сбережения, регулируем цены. Всеми делами управляють наемные вами директора, в любой момент готовые предоставить ваше

му вниманию нескончаемый поток информационных таблиц. То, что остается вам — лишь почетная обязанность поддерживать все живое на вашей территории в состоянии безмерного счастья, чтобы не на дай божье не навлечь на себя гнев посетителей или, что еще хуже — подконтрольных маскопитающих. Облачка-жалобы в комплект, конечно же, входят. Все. Остальные нюансы — несущественны. Честно говоря, описывать все тонкости здешего, так скажем, игрового процесса меня вынуждают всего лишь два фактора: веление многоуважаемой редакции и безграничная любовь к Enlight Software, которая, скорее всего, так и останется безответной...

Если название компании-разработчика вам абсолютно ни о чем не говорит, то имя *Тревор Чан* наверняка заставит что-то в глубине вашего мозга довольно кинуться воялой. Да, конечно, именно этот человек является автором легендарного *Capitalism*, установившего в свое время новый стандарт в жанре экономических стратегий. После такого успеха господин Чан твердо решил обратиться к тематике конкретных учреждений и начал производить ресторано-отельные стратегии. Впрочем, о данном обязательстве он иногда забывал, развлекаясь смещением жанров (все вы, наверное, помните последний неудовольнительный микс компании под названием *Wars&Warriors: Joan of Arc*)...

* * *

Местная кампания начинается с распределения характеристик вашего прототипа, которые напрямую будут влиять на эффективность работы ваших служащих в той или иной ситуации. Выбор невелик, но подойти к созданию персонажа нужно с умом: при недостатке «звездочек» в пункте *способность к уборке* ваши посетители будут часто наблюдать в вольерах неутрализованные отходы жизнедеятельности, а не знающий азав ве-

теринарии управляющий навлечет на животных огромное количество разнообразных болячек, начиная с легкого травматизма и заканчивая хроническими заболеваниями и массовыми эпидемиями. Как только вы определитесь со специализацией, можете приступать к выбору сценария и продвижению по карьерной лестнице. Да-да, в отличие от большинства игр жанра, где вы сразу же вольны делать все что душе угодно, в Zoo Empire вам придется начинать со скромной роли стажера в зоопарке Каламазу. В каждой миссии перед вами ставятся вполне конкретные цели — сфотографировать животных, поднять посещаемость зоопарка, нанять определенное количество служащих. От вашего усердия в процессе покорения карьерных вершин будет зависеть количество уникальных, редких животных, право покупки которых вы получите по окончании кампании для свободной игры. Кстати, перед каждым сценарием вы будете получать приглашение от других зоопарков, поэтому начинать новую миссию вам всегда придется с совершенно незнакомого учреждения, населенного совершенно неизвестными животными. Засучите рукава и приготовьтесь к длительному поиску оптимальных решений, ибо жизнь управляющего зоопарком (а на первых порах — простого менеджера) далеко не так проста, как может показаться на первый взгляд.

Первым камнем преткновения для игрока станут сами животные, которые не только хотят вовремя получать пищу и воду (в последнем случае достаточно просто вырвать на территории небольшой водоем), но и беззащитно требуют полностью соответствия местности вольера реальным условиям проживания. Для того чтобы ваши питомцы были счастливы (а смотреть на угрюмых животных ваши посетители упорно не желают), придется потащить всем их желаниям. Все ваши подопечные обладают рядом уникальных тре-



бований, которые вы просто обязаны удовлетворить, — степень уединения, соотношение различных типов почвы, количество воды, присутствие других представителей того же вида, наличие в вольере необходимых камней и деревьев, разнообразных игрушек, осушителей воздуха и многое другое. Слава Богу, разработчики максимально упростили этот элемент, и вычитать все потребности конкретной особи вы можете в одном-единственном информационном меню. Кстати, никто не требует от вас, чтобы вы создавали новый вольер для каждого приобретенного вида. Многие особи прекрасно уживаются в одном «помещении» — если поместить коалу и кенгуру в один питомник, ни один из них не будет ощущать дискомфорта. Конечно, селить в один вольер травоядное и хищника категорически не рекомендуется, ибо голодный тигр в случае необходимости не упустит случая полакомиться сочной соседкой-антилопой.

Современный зоопарк состоит не только из счастливых животных, но и из разнообразных развлекательных центров, магазинов по продаже напитков и гамбургеров, всевозможных автоматов и прочей мелочи в виде оформленных согласно тематике лавочек, урн и фонарных столбов. Собственно, именно магазины/аттракционы являются постоянным источником доходов, так как стоимость входного билета зачастую не компенсирует даже зарплаты дворника среднего пошиба. Поэтому не чурайтесь обильно напоминать площадь зоопарка ларьками с хот-догами — увидев широкий ассортимент съестного, среднестатистический западный ребенок гарантированно забудет обо всем на свете, включая злополучных представителей фауны из разных уголков земного шара...

Разумеется, управлять зоопарком в одиночку вы не будете. Вместо этого вам предстоит нанять огромное количество персонала, который будет следить как за вашими животными, так и за несмышленными посетителями. К вашим услугам — служители зоопарка (самые полезные сотрудники, выполняющие всю черную работу — кормление, уборку в вольерах, поиск сбивавшихся животных), ветеринары, сервис-менеджеры, менеджеры по развитию, заховы, гиды. Причем для успешной работы вашего предприятия настоятельно рекомендуется нанять их всех — без ветеринара не вылечить больные животные (а в случае редкой болезни именно ветеринар может исследовать соответствующую сыворку!), без гидов посетители будут бесцельно блуждать по проложенным вами дорожкам, а в отсутствие уборщика разгневанные клиенты будут постоянно жаловаться на загрязнение вашего питомника.

Из прочих особенностей стоит выделить возможность проводить различные исследования, которые позволят вам открывать новые виды животных и разрабатывать более интересные (читайте: максимально дорогие) здания. Для этого вам всего лишь требуется нанять соответствующего менеджера и выбрать в нужном меню интересный вам проект.

Безусловно, без удобного интерфейса проект можно было бы сразу уложить в гроб и заколотить крышку. Разработчики это, безусловно, понимали, поэтому многочисленные таблички и кнопки управления в большинстве своем расположены в нужном месте и не только не мешают, но и помогают игроку освоиться в особенностях геймплея.

Графическая часть игры выполнена вполне аккуратно — хвалебное 3D, которым разработчики пытались переманить поклонников Zoo Tycoon, не хватает звезд с неба, но смотрится вполне достойно. Модели животных хоть и страдают нехваткой полигонов, выполнены довольно неплохо, пейзажи хороши, а различные объекты не вызывают никаких нареканий. Впрочем, приближать камеру мы бы вам не советовали: если с высоты картинка смотрится довольно неплохо, то при увеличении начинает напоминать наслех сыпанутого учащимся младших классов акварельную мазну. А вот звук откровенно разочаровал — непонятно по какому принципу включающийся «шум толпы» вызывает желание пригнущить громкость или вовсе отключить звуковое сопровождение. Приятная музыкальная композиция, постоянно преследующая нас во время игры, этот недостаток вовсе не компенсирует, а наоборот — органично дополняет.

Лестных слов заслуживает работа переводчиков из «Акеллы» (русский вариант игры носит название «Корпорация Зоопарк»), которые прекрасно справились со своей задачей и добротой пере-

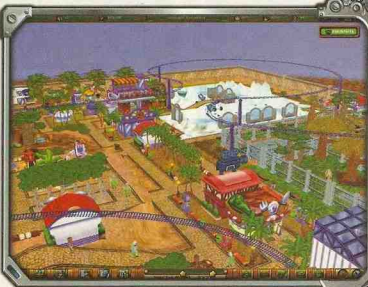
вели те потоки информации, которые игрок пропускает через себя в процессе ознакомления с Zoo Empire. Никаких орфографических ошибок в переводе замечено не было, а тексты не имеют свойства выскакивать за пределы всевозможных таб-



лиц. Голос диктора, читающий межмиссионные брифинги, прекрасно вписывается в тематику игры и не раздражает слух.

* * *

В итоге мы получили вполне сносный «тайкун», который хоть и не открывает новых горизонтов, но запросом поможет вам скрасить ожидание заведомо успешного Zoo Tycoon 2 (выход которого, напомним, намечен уже на конец этого месяца). Недостатки и достоинства, само собой, у игры в точности те же, что и у большинства собратьев по жанру, — неторопливость действия компенсируется широким выбором животных, а неказистая внешность удачно прикрывается возможностью многократного масштабирования. Огромное количество информации, выгодно размещенной во всевозможных всплывающих подсказках и таблицах, а также необходимость постоянного контроля мыслей ваших клиентов прилегают.



Единственное, чего мы уж никак не ожидали от господина Чана — это то, что он, следуя законам рынка, создаст игру для всех, с упрощенной экономикой и многочисленными подсказками. Так что для всех поклонников так называемых тайкунов-лайт Zoo Empire станет идеальным выбором.

Илья САВЧЕНКО aka Savi1 (Savi1@inbox.ru)

CHRYSLER

Разработчик: WildTangent
Издатель: DaimlerChrysler Corporation
Жанр: Racing
Системные требования:
✓ минимальные: 800 МГц, 256 Мб ОЗУ
✓ рекомендуемые: 1300 МГц, 512 Мб ОЗУ

**Где-то в офисе
WildTangent...**

Так, ребята, нам поступил заказ на игру от DaimlerChrysler Corporation. Задача — склепать рекламку четырьмя новым автомобилям этой компании. Делаем все по минимуму — и выручка гарантирована. Сейчас я сбегаю за диском NFS: Porsche Unleashed к нашим коллегам из EA, а вы пока думайте над концепцией.

Где-то в Харькове...

Если немного поднапрячь память или хотя бы пролистать какой-нибудь игровой журнал (например, «Миг»), то бы вспомнить (найти) все вышедшие аркадные гонки в период с 1 по 3 квартал 2004 года, можно констатировать нерадостный факт: действительно интересных игр этого жанра в это время практически не было. Мертвый сезон, так сказать. Все мало-мальски интересные проекты стоит оглядеть только в конце текущего — начале следующего годов. Именно на это время намечается выход таких игр как вторая часть «Подземки» — *NFS*, ремейк «Кармагеддона» — *Crashday*, наконец, русская «наждака» — *Lada Racing Club*. Также, не стоит забывать про *Iwced* и *Flat-Out*.

Однако ваш покорный слуга, плюнув на все факты и догадки, решил доказать совсем обратное. Вооружившись энной суммой денег и не меньшим количеством энтузиазма, он отправился на поиски...

**Снова в офисе
WildTangent...**

Так, кроме пятой части NFS я нашел еще и последнюю. Так что делаем игру сразу по двум образцам. Что там с концепцией?

— Ну, подумав, мы решили, что для четырех автомобилей трех трасс будет более чем достаточно. Еще раз подумав, решили сделать их в разном антураже — пустыня, побережье и ночной мегаполис. Да,

а режим у нас будет один — обычная гонка, эти уже записавшие геймплер сейчас ничего не надо, дай только погонять, а выдумашь что-то оригинальное, все в штик принимайто. А для психологизма сделаем еще двух персонажей, причем разных полов. Конечно, на геймплей это никаким образом влиять не будет — детально проработать их у нас времени не хватит. Ну и под конец введем систему апгрейдов и ме-с-элкий тоннинг — сейчас это модно, и еще нечто вроде экономической системы — ведь на данный момент ее нет, по-моему, только в тетрисе. Главной целью игрока будут деньги, за них, собственно, он и будет делать апгрейды и тоннинг. А зарабатывать он их будет непосредственно в гонке, заносясь на поворотах, подлетаая над землей и обгоняя соперников.

— Супер, я уже начал писать движок, а наш уборщик пусть пока поработает над звуковым оформлением.

Опять в Харькове...

Осложившись по местам сбыта компьютерных CD не меньше часа, все тот же по-прежнему покорный слуга остановил свой выбор на игре Chrysler West Coast Rally. Эта игрушка привлекала своими неплохими скриншотами и в первую очередь названием. Вспомнивая счастливые дни, проведенные за World Racing, автор naïвно полагал, что новинка окажется как минимум не хуже... Наверное, зря.

**В который раз в офисе
WildTangent...**

у-с, движок я написал. Картинка, по-моему, очень даже ничего, но вот с физикой не сложилось. Машина, ударившись о борт, будет скользить как хоккейная шайба, переворачиваясь лишь в очень редких ситуациях, — впрочем, у нас вроде как аркада. Антилайзинг тоже немного глючит, то есть вовсе не включается, добавок неслабо нагрү-

жает компьютер. Модели автомобилей выглядят, в принципе, неплохо, а вот с растительностью промашка вышла — отчетливо видно, что это спрайты. Переделывать все это времени уже нет, но, думаю, геймеры настолько зажались, что всего этого не заметят. Да, а что там с музыкой?

— Наш уборщик постарался на славу, записаны аж три коротеньких трека. А вот звуки слегка подкачали — езда по гравию сопровождается дверным скрипом. Но я думаю, что все равно они будут поражены нашим саундтреком, к которому любой скрежет покажется пикантной приправой...

— Ну, тогда в печать... Жаль, вес игры — всего лишь 40 Мб, и это может вызвать подозрения, но, я думаю, эти геймеры настолько зажрались, что...

Истина. Где-то рядом

Да-а... Играю я в творение камрадов из WildTangent и плачу... Надо ведь умудриться сделать игру сплошь неинтересной, скучной и притом до ужаса глупой! Единственный плюс игры — это ее графика. И то здесь не обошлось без проколов — ага, тот самый антиаляинг делает свое черное дело. Минусы даже странно перечислять: багкая музыка, подходящая больше под детскую аркаду; звук — еще хуже, такое ощущение, что его записывал уборщик прямо в офисном сортире; физика — на грани фантастики. И напоследок, баги — их просто уйма. Можно проехать в метре от столба и... врезаться в воздух, также интересна реакция на столкновения: врезавшись на минимальной скорости в соперника, вы станете на месте, как вкопанный, зато он полетит вперед со скоростью ракеты. Еще парочку лестных слов заслуживает система апгрейдов и тонинга, но поверьте, покупать ради этого игру, не стоит — лучше дождитесь хоть что-нибудь из бестселлеров. А вывод краток — на свалку...



Грай у свою гру!
Слухай свою музику!
**Передплати
свій МіК!**

На річних передплатників "МіК"
чекають музичні призи
від компанії GEMBIRD
www.gembird.com.ua



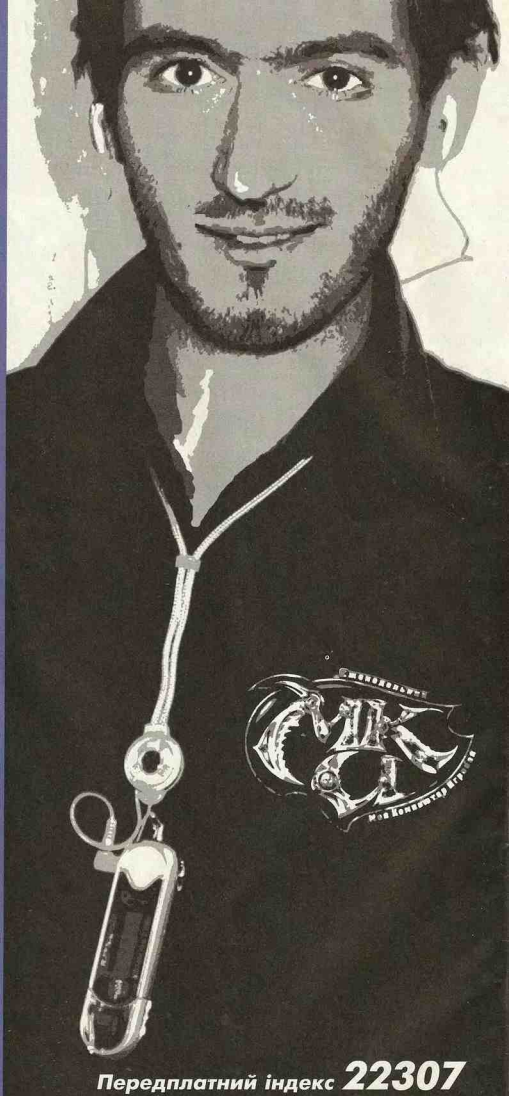
MP3 - плеєри

**Годинники F-WATCH
з вбудованим MP3**



**Та суперприз -
ДОМАШНІЙ КІНОТЕАТР**

**"МіК" -
всі ноти ігрового
світу!**



Передплатний індекс 22307

Morte&Shaman.AD

COMIX
ZONEПлатформа: Sega
Год выпуска: 1995New York city, present
day...

О дним темным-претемным вечером в темной комнате сидел я и творил свое темное дело... Я комиксы рисовал, а вы что подумали? Вообще-то работа хорошая, но денег мне явно не доплачивают! И осталось мне только нарисовать драку с самым плохим парнем, которого я еще придумал. Как же мне его нарисовать? Ага, возьму-ка я старые комиксы и просто скопирую из них героев одного — ну очень плохого. Между прочим, получился вполне прилично, осталось только разрисовать. Но тут вдруг начали твориться страшные вещи: странички комикса оживили, и оттуда вылез только что созданный мной герой, которому, наверное, не очень понравилось, как я его нарисовал. Но, как говорится, сделанное не исправить. Злой решил поддержать свой имидж и схватил меня за горло. Я же хотел как лучше, а он руки распускает! В общем, договориться с ним не получилось, хоть я ему даже деньги предлагал. И спасло меня только одно — музык был недорисованный.

Он сказал: «Я могу стать настоящим только после второй смерти, и если я не могу убить тебя дважды, то сделай это в другом месте. ХА-ХА-ХА!» Услышав демоницкий смех, я понял, что крыша у дяди протекает. Тут у меня потемнело в глазах, и мелькнула последняя мысль: я больше никогда не буду срисовывать, и даже перестану покупать паленые диски и порнографиче.

Очулся я непонятно где. Голова раскалывалась так, будто я вчера выпил много... чая (наверняка, паленого. — Прим. истинных любителей чаепития). Да еще эта девица, которая мне твердила про какого-то героя, про какую-то работу, которую нужно выполнить... Но я подумал — да ну ее! И решил пройтись. Подумать надо, а она нагружает. И тут меня осенило: я попал в свой комикс! Не такого не бывает. Пусть меня кто-то ушутит... Зря я это сказал вслух — оказавшийся поблизости монстр сразу выполнил мое желание и даже перестарался (зачем же бить в лицо?). Моя нога машинально дернулась, и я угодил ему пяткой в нос. Интересно, откуда я знаю кара-

те? Ну, монстра я, конечно, попинал чуть-чуть и подумал: если я одного победил, значит, и других могу. Ну, кто здесь самый модный?

Who are you?

Н ачем, пожалуй, с сюжета. То, что он есть в игре восьмилетней давности — это уже неплохо. Играем мы за художника... ну, почти художника... за парня по имени Скetch, который рисует комиксы. Злой гений (из этих самых комиксов) не дремлет, и своей дьявольски могучей силой (гол один из первых поработителей мира, теперь их много развелось ☺) отправляет Скetchа в созданный им мир. Если человек такое рисует для детей, у него не все в порядке с головой — не сформировавшаяся детская психика может не выдержать, как когда-то моя, и получится из ребенка gamer ☹. Тут-то Sketch пожалел, что не рисовал комиксы для «Мурзилки»...

Герой должен пройти через злое число препятствий, чтобы спасти наш мир от апа. Вот такая вот завязка. Сейчас это звучит довольно банально, хотя десять лет назад спасение мира и себя, наверное, не было настолько заезженной темой. Но даже такое обывденное дело, как спасение мира, можно делать весело. Ведь Скetch не какой-нибудь захудалый супермен, он больше похож на подростка — во всяком случае, одевается он так — и вместо пафосных фраз издается и шутит над врагами. Но кто сможет в одиночку противостоять алу в незнакомом мире? А никто, и наш герой — не исключение. Кроме симпатичной помощницы по миру комиксов с ним путешествует его лучший друг крыкс (без обид). Кстати, довольно полезный друг, но об этом позже.

Вот так начинается Comix zone — одна из лучших игр для старенькой платформы SEGA.

Welcome to my world

П осле нанесения многих физических повреждений большому числу гуманоидов я призадумался. Пинать кого пошло — это, конечно, весело. Но надо же отсюда как-то выбираться! Вместе с

моей мыслью прозвучал голос девушки, которую я встретил на первой страничке комикса. Она сказала, что внизу первой странички — повышенный уровень радиации. Наверное, мне туда и надо. Оказывается, она в этом мире комиксов работает оператором (интересно, ее номер не начинается на 8-900...?). И что за мысли лезут в голову, надо выбираться отсюда, об остальном потом позабочусь. В общем, иду в заданном направлении, раскидывая по дороге всяких редисок, какие-то предчувствия непонятные в голову лезут... И тут меня осенило по второй раз — эти странички рисовал не я! Оказывается, этот дед не только монстров напустил, которых мне приходится все время убивать, он мне еще и комиксы поганит! Ну, это была последняя капля. Пуская меня засунул в этот мир, пускай меня были монстры, но чтобы комиксы мои портили — это уж сашком. Мне ж за них деньги не заплатят! Все, иду на поиски. Надо же объяснить, что так делать не хорошо! И можете меня не называть меня больше Скetchем Тернером, если я не заставлю этого недоделка съесть его же шпану ☹.

Newer York city

Ч то первое оцениваете в игре? Графику. Ну что вы на меня смотрите, игра-то с приставки, да не с Sony Playstation, а с «Сети» — понимаєте, с «Сети» — нельзя там менять разрешение, нельзя и все. Там вообще ничего нельзя. Ну, выглядит как первый «Дум» (ой! это я загнула, нельзя же так людей пугать, а то никто играть не захочет — да и нет смысла двухмерную игру с трехмерной сравнивать, надо просто сказать, что графика устаревшая. — Прим. здравого смысла ☺), только покрасивше, посимпатичнее. Ну и что, что квадратники видно? Зато какие квадратники! А кому не нравится, тот пусть в маленьком окне играет. Вообще все выдержано в стиле комиксов. То есть, над игроком появляются надписи типа «бух-бах... насили...», ой, это из другой игры. Кстати, монстры появляются не просто из воздуха, их рисует рука — страшная рука злого гения.



Ну, раз зашла речь о противниках, надо бы сказать и о средствах их уничтожения. Главное — это, как ни странно, руки и ноги Скетча. Видели бы вы, что герой может ими делать! Основная кнопка, отвечающая за удар, только одна, но в сочетании с другими клавишами получается немалое количество комбо. И, что важно, на одну кнопку мы можем поставить блок или еще несколько ударов (при детальном исследовании одно из действий оказалось проводящим криком: «Идавай! Давай!»). Только не думайте, что вместо блока можно поставить суперудар — при таком использовании суперудара у вас будет уменьшаться энергия. Но зато блок будет автоматическим. И вообще, я этим блоком пользовался один раз за всю игру, потому что лучшая атака — это нападение.

Присутствуют и другие средства лишения врагов их никчемных жизней: нож, диньмит, граната, могущественный кулачок (это я его так назвал, не подумайте плохого — чем бы дитя ни тешилось, абы не руками) и, как ни странно, крыса. Главное — научиться ей пользоваться (опыт люди могут не то подумать). Кроме того, что крысу можно направлять на врагов, она может находить всякие тайнички, которых на уровне очень много. Еще наш пушистый друг не брезгает за нас и рыпаться понаблюдать.

Разновидностей противников не много, всего 7 видов плюс три босса. Но дело не в количестве, а в качестве. У каждого из них есть свои удары и суперудары. Рассмотрим монстров поближе: *Gravis* — здоровый мутант, который иногда кидается какой-то спиральной игрушкой; *Strigils* — зеленоликие мужики, которые орудуят крюками (Кабала из «Мортала» помните? — очень похоже); *Slux* — ученики мастера кунг-фу (мастер-то тоже нарисованный), умело обращаются с палкой, на которой, кстати, часто прыгают; *Mongoria* — по-моему, это женщина, она дерется цепью; *Mutants* — зеленая тварь, похожая на змею, съевшую бегемота, она бьется рогами. Есть еще какие-то летающие существа и скорпионы, но их уничтожение не представляет трудности.

Не думайте, что вам придется просто уничтожать врагов. Можно, конечно, и так — но это намного сложнее и нуднее, чем чуть-чуть пошевелить серым веществом. Ведь врага можно не только забить кулаками до смерти (или ему станет нудно и он уйдет домой ☺), но и скинуть ему на голову горячую бочку — и вам приятно, и ему не до скуки. Или, например, драка с первым боссом: вместо того, чтобы долго его бить, можно... нет, не скажу! Сами догадаетесь. Иногда на уровнях у вас даже будет выбор, куда идти, адекватный призыв к нелинейности (слыша крики шамана, понимаю, что не все с этим согласятся). Кстати, уровней всего шесть. Они объединены в три эпизода, в конце каждого из которых вас поджидает босс. Кому мало, тот пусть вспомнит, что на приставке во многих играх сейвиться нельзя было. И конечно, как в каждой уважающей себя приставочной игре, есть прикол, когда главный герой начинает выделывать всякие смешные вещи (кого Скретч нюхает свои вонючие носки — это надо видеть).

The game's not over... yet

Нет, не буду я заставлять злодея есть шляпу — не изверг же я (хотя кто знает?). После долгого пути дошел я до какого-то храма, наверно, шаманского, а может, и нет, откуда мне знать, каким должен быть шаманский храм? Но гималайцы появлялись раньше. Интересно, что они делали в Гималаях ☹ Видать, я им не сильно понравился, вот они меня и начали избивать — то ногой в колено ударят, то челюстью кулаки отобьют. Побили, в общем. И решили, раз я такой слабый, пригласить меня на турнир. Я-то думал, турнир по лифтболу или баскету, а оказалось, что они там занимаются подводной синхронной ходьбой на лыжах с парашютом и препятствиями. Я, конечно, и там отличился, и отправился они меня подальше. Правда, перед этим рассказали, как туда идти, ну я и пошел. И так-ки дошел — но куда?

Попал я к пиратам, кораблики там поломанные всякие, мины глубоководные и тому подобное. Самое странное, что там я тоже никому не понравился (что-то замешало, что меня нигде не любят, хотя я милый и пушистый, просто мое чувство юмора опухло и не работает). Оказалось, что у нашего злодея там заводчик есть — и не дешевую бижутерию он там собрался производить, а оружие (явнок, Усаме бен Ладену и волестым террористам хотел продать). Решил я со своей кривой там все взорвать, но тут появился злодей со шрамом на том месте, где у насто-

ящего мужчины не должно быть шрамов, посадил нашу подружку в какой-то прототип самогонного аппарата и начал топить.

I have been expecting you

В игре даже озвучка не подкачала. Все звуки и музыка вполне приличные. Кстати, здесь целых 20 треков, так что музыка вам не надоест.

Можно подумать, что в CZ нет недостатков, так мы ее расхваливаем. А недостатки все-таки есть, но они не



портят впечатления от игры. Их всего два. Дело в том, что игра короткая, и в нее можно играть только одному человеку. Наверное, многие подумали: прикольная игра — это, конечно, хорошо, но она на «Segu», а журнал-то называется «Мой КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ». Но не надо отчаиваться. Разве слово «эмулятор» вам ничего не говорит? (Если нет — идите и покупайте «Segu» ☺). Тем, кому не очень хочется обзаводиться приставкой, нужно на www.pristavka.kulichki.net, где есть и эмулятор, примерно 400 Кб, и так называемые ромы, и довольно популярно объяснено, как пользоваться и тем, и другим, а точнее,



что куда засовывать (каждый подумал в меру своей распушенности), там даже есть секреты ☺. Кстати, в рейтинге «Куличек» Comix Zone занимает второе место. В общем, всем, у кого не было приставки или если кто по непонятным причинам пропустил эту игру, посвящается. Не пропустите ее дважды!

Мохноры ТALEP & Shrike

Wizards World

Систребования: комп, монитор, Интернет (мона и модем), <http://win7.ru> в браузере и желание жестокого шпильва!!!Какофония для двух морд с поддержкой браузера
(с ля-белом)...

Мохнорылице — интро

Еще даже не похмелье, это бессонница.

В вентилированных тональях ДЗВР завелись науки...

Странно, почему это мне не бросалось в глаза последнее время?..

Почему, почему! Да потому что моя персона за последние полгода даже не соизволила тайком прокрасться по знакомому маршруту прямо > прямо > не наступить на крысу! > налево > заначка Saint George... > еще налево > лок > кабинет (а ныне музей) Rand'a!

И полный список экспреса по маршруту куклы > вентилиция > кабинет Kertis'a помню как свое нечетное количество всех пальцев... Но не расскажу — там слышком много печального попадает... Давным-давно я, повиснув, наткнулся в пути на книжку, которую читал Glukk, из серии «любовный роман»: «Жаркая, но скромная Зина»... Читателя можно было легко определить по заметкам на полях: «Бл-ы-ы!» — отлично; «Э-э-э-э» — а что вы хотели этим казать, многоуважаемый писатель?; «У-у-у-у!» — ну и туфты ты мне паршив, лабух утудерудский!...

Об этой тайне, конечно, никто не узнал, потому что язык за зубами держать уме... Мда... Как жалко, что это уже не тайна...

В коридорах ДЗВР завелись кадеты. Хорошо, если 2% из них станут полноправными агентами — эти вечно недовольные старшим составом укасно гениальные и такие беззащитные ребята и девочки, они надеются и ждут. 98% потом, вероятно, придется взять под контроль канализацию, чтобы пролезть в Департамент...

Дотлевающий окурок жалобно просится в пепельницу, пуская сигнальные колечки дыма. Прерываю его агонию...

В Департаменте — новое утро. В окне — последний бенефис осенне-теплого солнца. В дверях...

В дверях, источая радость весенней зеленой кожи — племянник Glukk'a и проза агентурного состава, старший кадет Shrike. Молодой слышанный орк, практикующий на скурринках шаманские обряды по удалению зубов через закрытый рот. Типично орочий гуманизм...

— Так это... Вы как, готовы?

Поднимаю красивые, воспаленные глаза на кадета. Хотя чем-то я похож на красавчика-вампира из «Хелсинга»!...

— На что готов? ...на что-то договаривались?

— Ну да! — сама любезность. — Обещали сопроводить меня на задание и проконтролировать в случае возникновения ситуации «два ноля» — если вы, конечно, помните это...

— Какже два ноля?! — мне уже плохо... Мне уже совершенно реально хочется обратно в вентилицию...

— Ну, как на туалете... ну, там два ноля... — чуть смутися, но не сдастся! — Докладываю по форме! В случае ситуации «полная па-

раша» вы, Талер, обещали меня проконтролировать... Если вы, конечно, помните это пос...

— Ладно! — против шаманов-аудоборителей я бессилен. — На какое хоть задание тебя отправляют, а?

— Онлайн-игра с элементами тактики и экономии Wizards World! — отчеканил. Хочется его убить, гад такого вышколенного. Орком больше — орком меньше... Нет, боюсь Glukk'у не понравится — Мохнорылом больше, Мохнорылом меньше... мде...

— А Мохнорыла что, нельзя вместо меня? — последний шанс отмазаться...

— Посмотрите на себя в зеркало, Талер! — и сует мне под нос что-то мерзко-дамское с завитушками, в котором я успеваю увидеть свое как бы так сказать... — Как вы считаете, что сейчас Мохноры?

Всел! Полное поражение!

— ...Если вы, конечно, помните это все после вчерашней третьей бу... бу-бу... когда вы желудими в это... пытались... — опять теряется Shrike.

Вспомните все! Были желуди! Были танцы и кем-то украденный из зоопарка канадский лось! — это да, каюсь... А ночью — бессонница...

— Ладно. Загружай. Пойдем с двух порталов одновременно. По вопросам онлайн ты попал именно туда, куда...

Wizards World!

О да, ты попал, старший кадет Shrike!

Племянничек — интро

А... Ох, я попал, думал я, глядя на красноглазое выражение этого... лица. Угорадило ж попросить Талера отправиться со мной на задание... Лучше обратилась бы к дядьке Glukk'у. В случае чего топорами отмахались бы. А теперь еще вопрос, за кем из нас смотреть придется. Талера ведь хлебом не корми, дай квест какой-нибудь взять... Но деваться было уже некуда — мы стояли перед порталом, ведущим в новый мир. В мир магов. Итак, шаг вперед... понеслась...

Первое, что мы увидели, было похоже на «камень на распутии» в варианте «налево пойдешь?» Да и выбор предлагался аналогичный: присоединиться ли нам к светлым или темным силам. Пошевелив мозгами, мы решили следующее: Талер отправляется к светлым (люди, альфы и гномы), а я, соответственно, к темным — гоблины, орки и тролли. А потом и разберемся, кто круче в Датском королевстве.

Как оказалось, различие между сторонами минимально. Люди равны по силе гоблинам, альфы — оркам (???), гномы — троллям. Более того, сами расы, входящие в коалицию, мало чем между собой различаются. Альфы/орки оказались сильнее в дальнем бою, гномы/тролли — в ближнем, а люди с гоблинами заняли почетное среднее место.

После этого наши пути разошлись. Каждый из нас попал в свой город: я в Дорикан, Талер — в Аралон. Оба города создавались



Имя персонажа: Б



Имя персонажа: Б

Последнее, что помню — удивленное выражение знакомой мохнатой физиономии. В общем... не запомнилось... Хорошо, что лоб у меня крепкий, наследственный. А Талер, так вообще каску где-то раскопал. Так что выжили оба. После приземления, если можно назвать таковым падение с довольно приличной высоты, оглядевшись, я заметил портал. И, собрав манатки, мы оба устремились в ДЗВР... Домой...



ЗРОБИ КОМАНДУ СИЛЬНІШОЮ!

artline

Завдяки процесору Intel® Pentium® 4 з технологією HT персоналізований комп'ютер **artline™ HT** забезпечує надзвичайну продуктивність у багатозадачному середовищі. Тепер Ви та Ваші співробітники маєте можливість використовувати найдосконаліші інструменти колективної роботи для розвитку бізнесу без кордонів.

TechnoPark

Київ, вул. Солом'янська 1, 9 пов.
тел.: (044) 238-8990, 238-8999

ПОРДЫ ВОЙНЫ

BATTLECRY III

WARLORDS



В новій грі популярної стратегічної серії вас очікують повні небезпечні пригоди на просторах таємничого континенту Кешан, що населений змієподібними істотами. Світ гри розширився за рахунок п'яти нових рас, великого числа героїв та заклинань, а також шести видів драконів. Warlords Battlecry III об'єднує статі однієї з самих масштабних ігор в історії жанру!

- ☛ 16 різноманітних рас, 28 унікальних класів;
- ☛ Нові заклинання та магічні предмети: більше 130 заклинань в 13 сферах магії;
- ☛ Велетенський світ: скали з ріками магми, джунглі, руїни та глибокі підземелля;
- ☛ Багаточисельні нейтральні юнги самостійно пересуваються по карті, представляючи загрозу і для гравця, і для його супротивників.

