

Мой Компьютер
Игровой

17

179

25

2005

Апрель

Еженедельник

стр.8

the LORD of the RINGS
MIDDLE-EARTH
ONLINE



КОЗАКИ II
НАПОЛЕОНІВСЬКІ ВІЙНИ

стр.12

стр.10

Вороград

KILL стр.18
DEAL

2005

Подписной индекс 22307



ШОСТИЙ МІЖНАРОДНИЙ ФОРУМ,
СВІТ ВИСОКИХ ТЕХНОЛОГІЙ

5-7 травня

виставковий комплекс одеського порту

- КОМП'ЮТЕРНІ СИСТЕМИ І ПРОГРАМНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ
- СИСТЕМИ ЗВ'ЯЗКУ ТА ТЕЛЕКОМУНІКАЦІЙ
- МОБІЛЬНІ ІНФОРМАЦІЙНІ СИСТЕМИ
- ІНТЕЛЕКТУАЛЬНІ ТЕХНОЛОГІЇ
- ЦИФРОВА ТЕХНІКА ДЛЯ ОФІСУ І ДОМУ
- РОЗУМНИЙ ДІМ "HI-TECH HOUSE"
- ВИСТАВКА-КОНФЕРЕНЦІЯ «ВИСОКІ ТЕХНОЛОГІЇ В КЕРУВАННІ ПІДПРИЄМСТВОМ»

головний
інформаційний
спонсор

ITC PUBLISHING



генеральний
інтернет-провайдер

RACO



спонсори конкурсу
WEB-дизайну

Internet UA

Top Design

інформаційні спонсори

МОЙ

комп'ютер



HARD-TOFT UA

Бізнес



media-партнер

СодіПресс

СМІ



ОРГАНІЗАТОР

Виставковий центр «Одеський діалог»
вул. Морзалівська, 7, офіс 1,
м. Одеса, 65014, Україна



тел./факс: (0482) 37-17-37,

(048) 726-64-94

E-mail: org@hi-tech.com.ua

www.hi-tech.com.ua

3-й МІЖНАРОДНИЙ

КИЇВСЬКИЙ
ФОТОЯРМАРОК
2005



ПРОФЕСІЙНА І АМАТОРСЬКА ФОТОТЕХНІКА
ФОТОМАТЕРІАЛИ І АКСЕСУАРИ
ЦИФРОВА ФОТОГРАФІЯ
ПРИКЛАДНА ФОТОГРАФІЯ І ФОТОПОСЛУГИ
СЕМІНАРИ І МАЙСТЕР-КЛАСИ
ФОТОВЕРНІСАЖ
КОНКУРСИ АМАТОРСЬКОЇ ФОТОГРАФІЇ
ФОТОКОНКУРС «МІЙ CANON»

19 >>> 22 травня

МІЖНАРОДНИЙ ВИСТАВКОВИЙ ЦЕНТР
КИЇВ, БРОВАРСЬКИЙ ПР., 15 (м. «Лівобережна»)



Організатори:
ITE / Premier Expo, ІВЦ «Реал»,
Гільдія рекламних фотографів

Інформаційна підтримка:
Digital Photo & Video Camera,
Foto & Video, Mobile News, T-3,
Мой Комп'ютер, МИК,
Фотомагазин, Цифровое Фото

Інтернет-підтримка:
minilab.com.ua, hi-fi.ru

Дирекція:
тел./факс: +380 (44) 481 4160
e-mail: p.tarasov@pe.com.ua

www.pe.com.ua
www.real-fair.ru

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. Келецькая
- ✓ утол Колобова 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 «Факт»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный супермаркет «Буква»
- ✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»
- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
- ✓ ст. м. «Лесная», останочный комплекс

- ✓ ул. Жилинская, 87/30

Кировград

- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655

Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»

Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов

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

Мариуполь

- ✓ Киоски «Союзпечать»

Николаев

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

Одесса

- ✓ киоски «Одессагипресса»

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

- ✓ киоски Полтавского почтамта
- ✓ газ. ряд «Амвта», ул. Октябрьская, 27
- ✓ лоток на ост. «Олтита» (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»

* Опорить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания: 1 месяц — 6.88 грн, 3 месяца — 20.39 грн, 6 месяцев — 40.18 грн, 9 месяцев — 39.77 грн, 12 месяцев — 79.86 грн.

* Кроме того, работают следующие сайты с on-line предзаказом: www.podria.kiev.ua, www.blitz-pos.com.ua, www.kos.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpress.kiev.ua.

Список статей

Олег КОЗАК aka Raven, SebastoKrat0r III

Gauntlet: Seven Sorrows, стр. 7

Георгий САНДУЛ aka Жорик

Lord of the Rings: Middle-Earth Online, стр. 8-9

Том/Дос/КЕРТИС, Александр GLUKK

Игроград 2005, стр. 10-11

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n

«Казаки-II: Наполеоновские войны», стр. 12-14

Том/Дос/КЕРТИС, Александр GLUKK

KILL DEAL, стр. 18-19

Светлана БУРЧАК aka Veda

ZOO Tycoon 2, стр. 20-21

SebastoKrat0r III

«Бой с тенью», стр. 22-23

5park

Dangerous Dave, стр. 24-25

Том/Дос/КЕРТИС

Записки Автоответчика, стр. 26-27

Олег ЯРОВОЙ

В Интернет — через космос, стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оценки статьи по десятибалльной системе и участию в конкурсе

СПОНСОР КОНКУРСУ
«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ»
У КВІТНІ 2005

incosoft
TELECOMMUNICATIONS

1-й ПРИЗ -
Flash USB 512Mb USB 2.0
(Samsung)

2-й ПРИЗИ -
Creative Vibra +FM ISA
MediaForte Xtreme 4.1,
DVDAudio+FM

3-й ПРИЗ -
10 дб в інтернеті
(акція!)

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

www.incsoft.com.ua
www.incsoft.net.ua

Новая форма для старых спецназовцев

Компания *Nova Logic* объявила об отправке в печать игры *Delta Force: Xtreme*. Тем, кто следит за развитием этой серии тактических шутеров, данный проект знаком под именами *Delta Force: Reloaded* и *Delta Force One*:



Next Gen. Как вы, возможно, знаете, *Delta Force: Xtreme* является своеобразным римейком самой первой части сериала, выполненной на последней версии движка *Delta Force: Black Hawk Down*. Таким образом, разработчики дают фанатам сериала возможность прикоснуться к истории любимой игры и при этом не ломать глаза

об морально устаревшую графику. В игре нас ждет более двадцати старых миссий и множество новых карт. В общем, нас ожидает более семидесяти уровней, включающих в себя двадцать кооперативных миссий и двадцать пять мультиплеерных карт. Сетевые баталии будут проводиться в популярной среди *Delta Force*-комьюнити онлайн-системе *NovaWorld*, поддерживающей до тридцати двух игроков одновременно. *Delta Force: Xtreme* должна появиться в продаже в конце апреля этого года. На территории стран бывшего СНГ игру будет издавать компания *IS*. Русская версия игры появится в прода-



же под названием «*Delta Force: Первая кровь*». Дата выхода локализации пока что не известна. Следите за новостями.

Военная альтернатива

Большинство поклонников компьютерных игр хорошо известна любовь немецкого издательства *CDV Software Entertainment* к теме второй мировой войны. Многие из вас, наверняка, помнят,



как в прошлом году, когда *CDV* испытывала финансовые проблемы, правление компа-

нии приняло решение закрыть множество проектов, и среди них не было ни одного, действие которого разворачивалось бы в этот исторический период. Уже давно в игровых кругах бродят разговоры о том, что разработчики слишком уж сильно увлеклись этой модной темой. Игрокам просто надоело в очередной раз высаживаться в Нормандии, бросать в атаку бронетанковые корпуса и бороздить небо на «яках» и «мессершмиттах». И если другие компании прислушиваются к мнению геймеров, то *CDV* упорно продолжает гнуть свою линию. Правда, похоже, что и до этих фанатов своего дело дошло, что пора несколько изменить свою политику. Причем, правление *CDV* со свойственной всем немцам находчивостью придумало яркий и оригинальный ход и анонсировали псевдоисторическую трехмерную реалтайм-овую стратегию которой занимается венгерская студия *Digital Reality*, знакомая нашим геймерам по таким проектам, как *D-Day*, *Desert Rats vs Afrika Korps* и *Platoon*. В новой разработке венгерских разработчиков нам предложат принять участие в сражениях, которые произошли бы, по мнению разработчиков, если бы вторая мировая закончилась не в 1945, а в 1949 году. Подробности проекта пока что не разглашаются. Известно только, что нам дадут возможность испытывать в действии десятки образцов экспериментального оружия, которое не успело выйти на поля сражений в реальной жизни. Дата релиза *War Front* пока что не известна. Следите за новостями.

По дедушкиным стопам...

Фирма *The Adventure Company* объявила о релизе детективного квеста *Still Life*, непосредственной разработкой которой занималась французская компания *Microdis*. Действие игры разворачивается в наши дни. Нам предложат перевоплотиться в специального агента ФБР Викторию Макферсон и попытаться найти и обезвредить орущего в Чикаго серийного убийцу. Как и в большинстве игр подобного рода, нам придется собирать улики, опрашивать свидетелей и внимательно исследовать мир игры. Разработчики из *Microdis* создали множество сайтов, где игроки смогут найти различные подсказки, которые по-

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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

могут пройти особо сложные эпизоды игры или просто побольше узнать о мире *Still Life*. Особый шарм игре придает тот факт, что



Виктория Макферсон является ни кем иным, как внучкой Густава Макферсона — главного героя игры *Post Mortem*, расследовавшего похожее дело в Праге в 60-е годы. И это, как вы сами понимаете, не простое совпадение. Те, кто в свое время прошел *Post Mortem*, в *Still Life* найдут множество параллелей и даже продолжений сюжетных линий.

Nival уезжает на ПМЖ

Эта новость в прямом смысле слова потрясла весь игровой рынок бывшего СНГ. Ведущий российский разработчик — компания **Nival Interactive** — покидает просторы своей родины и отправляется за океан. Как такое может быть, спросите вы. А вот так...

«Форт Лаудердейл, штат Флорида, 6 апреля 2005 г. — Технологический холдинг *Ener1 Group* объявил о том, что его филиал под-

Ener1 Group планирует объединить креативную студию *Nival Interactive*, состоящую из 140 художников, дизайнеров и программистов, со своими операциями в США с целью разработки игр для следующего поколения игровых консолей и мобильных устройств. *Ener1 Group* объявила также о том, что Сергей Орловский, генеральный директор и основатель *Nival Interactive*, назначен президентом новой компании **Nival, Inc.**, штаб-квартира которой будет размещаться в Форт-Лаудердейл, штат Флорида. «*Ener1 Group* искала подходящую возможность для расширения своего бизнеса видеоигр. Мы уверены, что *Nival Interactive* является идеальной платформой и что Сергей Орловский — тот человек, который сможет расширить новую компанию и бренд *Nival Interactive* по мере продолжения нашего роста в ходе дальнейших приобретений», — говорит президент *Ener1 Group*, Майк Зои (Mike Zoi). — Сергей — выдающийся руководитель, который построил свою компанию с нуля, и теперь она продает миллионы игр по всей Европе и в других частях света. Он собрал одну из самых талантливых команд, а его способность заключать дистрибьюторские соглашения с ведущими издателями, такими, как Ubisoft, говорит о его великолепной деловой хватке». *Nival, Inc.* соединит достоинства полномасштабной творческой и производственной команды из России с культурным и лингвистическим опытом североамериканских разработчиков с целью создания игр для нового поколения консолей (*Xbox 2* и *PlayStation 3*) и мобильных устройств, ориентированных на международные рынки. Кроме того, *Ener1 Group* обеспечит компании выход на японский рынок, один из крупнейших и наиболее динамично развивающихся мировых рынков видео- и мобильных игр. Сергей Орловский говорит: «Наше партнерство создаст оптимальные условия для достижения общих целей. Инвестиционные ресурсы *Ener1 Group*, а также ее международное присутствие позволят компании *Nival* ускорить достижение стратегических целей в разработке уникального креативного контента для индустрии интерактивных развлечений, используя для этого новые каналы дистрибуции и лучшие таланты со всего мира». На сегодняшний день тяжело сказать, чем грозят эти перемены нам, поклонникам таких продуктов «Nivala», как «Операция *Silent Storm*», «Блицкриг», «Демьурги». Остается только ждать и надеяться, что разработчики не забудут о своих верных поклонниках, оставшихся в СНГ.

Серп и Молот

У раз уж зашла речь о компании *Nival Interactive*, очень хочется упомянуть об еще одном проекте, представленном этой фирмой в рамках КРИ 2005. Речь идет о совместной разработке команды *Novic&Co* и продюсерского направления «Nivala», который носит название «Серп и Молот». Нам предлагают тактико-ролевую игру, действие которой раз-

ворачивается во вселенной *Silent Storm*. Нам предлагаем перевоплотиться в оперативника советской военной разведки, действующего



на свой страх и риск на враждебной территории в тонкой паутине интриг различных спецслужб и организаций. В апреле 1949 года на границе с Германией объявляется группа польских подпольщиков, вплоть до конца войны борющихся против нацистов. Члены группы долгое время считались погибшими, их внезапное появление и попытки выйти на контакт вызывают обеспокоенность Советов. В глубь англо-американской оккупационной зоны направляется опытный диверсант, работающий с группой еще во время войны. В начале операция кажется всего лишь легкой прогулкой, однако чуть позже герой понимает — что-то пошло не так... Игровой мир представляет собой площадь в несколько тысяч квадратных километров на юге Германии. Вам предстоит действовать в городе, поселках, в лесу и даже в тайных подземельях Третьего Рейха — действовать аккуратно и скрытно, взвешивая, кому и до какой степени вы можете доверять. А доверится кому-то придется — ведь нужно найти себе место обитания, достать оружие, необходимые документы, одежду, не привлекающую внимания, найти и завербовать напарников в свою команду. Для всего этого нужны деньги, которые надо еще где-то достать, заработать или отнять. Разработчики обещают нам захватывающий нелинейный сюжет, детально проработанных персонажей, нелинейные диалоги, реалистичное оружие, проработанную экономическую систему. Игра создается на движке *Silent Storm's*, так что в «Серпе и Молоте» вы найдете все преимущества этой игры, приравненные множеству интереснейших нововведений.



писал соглашение о приобретении московской компании *Nival Interactive*, крупнейшего российского разработчика компьютерных игр.

Задержка кинорелиза

Похоже, что любовь разработчиков компьютерных игр откладывать даты релиза оказалась заразной. На днях в Сети появилось сообщение о том, что художественный фильм, снимаемый по мотивам игры *DOOM*, не появится на больших экранах в июне этого года, как это было объявлено ранее. Теперь не стоит ждать выхода фильма до конца октября. Почему? Увы, об этом не сказано ни слова. Ну, а тем, кто по каким-то причинам ничего не слышал о данном проекте, расскажем, что фильм снимает режиссер Анджей Бартковик (Andzej Bartkowiak), который клянется, что его основной задачей является передача мрачной атмосферы игры на большом экране. Правда, не совсем понятно как это сочетается с довольно серьезными расхождениями сюжетов игры и кинокартины. Так, в фильме мы не увидим адских чудовищ, вместо них роль монстров исполнят люди, мутировавшие под влиянием таинственного инопланетного вируса, а главный герой не будет бойцом-одиночкой, а окажется группой поддержки из восьми вооруженных до зубов космических спецназовцев. Само же действие будет перенесено с Марса на безжизненную планету, затерявшуюся на задворках Галактики. Чем же восторгли кинобизнеса хотят порадовать фанатов игры? В некоторых кадрах будет использован вид «от первого лица», как это было реализовано в фильме «Брат 2», некоторые чудовища напоминают наиболее известных игровых монстров, а главный герой сможет виртуозно управляться с безоплодотворенной.

Призрак не добрался до ПК

Неприятная новость пришла к нам из офиса компании *Red Storm Entertainment*. Работа над PC-версией второй части популярного тактического шутера *Tom Clancy's Ghost Recon* была прекращена. Напомним, что версии для PlayStation



tion 2 и X-box поспели к Рождеству, PC-версия же должна была выйти в начале этого года. Но параллельно с разработкой версии для ПК, девелоперы, по настоянию компании *Ubisoft*, являющейся издателем серии, начали работу над *Ghost Recon 3*, выход которой был намечен на четвертый квартал текущего года. Близость дат релиза и нехватка людей и финансов вынудила издателя принять решение о прекращении разработки PC-

версии второй части, а работающих над ней девелоперов перебросить на создание *Ghost Recon 3*. Причем, естественно, в первую оче-



редь третья часть «Призраков» разрабатывается для консолей нового поколения. Что и говорить, тенденция не радостная. Если к тому, что версии игр для ПК выходят с сильной задержкой, мы уже привыкли, то к тому, что они попросту закрываются, еще не успели. Будем надеяться, что другие разработчики и издатели не пойдут по стопам *Ubisoft*, и случай с *Ghost Recon 2* станет просто однократным неприятным моментом.

Короли дороги

Издательская компания *Electronic Arts* официально анонсировала девятую часть самой, пожалуй, популярной гоночной аркады — *Need for Speed: Most Wanted*. Похоже, издателям пришлось по вкусу стритрейсинговая эстетика, продемонстрированная в *NFS: Underground*, и они отдали разработку новой части игре создателям «Андреграунда» — студии *EA Canada* из Ванкувера. Игра разрабатывается одновременно практически для всех игровых платформ — PlayStation 2, Xbox, GameCube, Nintendo DS, Game Boy Advance, PSP и PC. Итак, как вы уже поняли, нам снова придется принять участие в нелегальных гонках по улицам различных городов мира. Причем, бороться придется не только с соперниками, но и с силами дорожной полиции, которая всеми силами попытается помешать вам достичь заветной финишной черты. Разработчики обещают нам детально проработанный (для данного жанра, естественно) сторилайн, огромное количество автомобилей, возможность всестороннего тюнинга, яркие спецэффекты и умный AI.

Трехмерные наемники

Компания *Game Factory Interactive* и «Мист лэнд — Юэ» наконец-то официально анонсировали тактико-ролевой проект *Jagged Alliance 3D*, о разработке которого было известно уже давно. Но официальный анонс есть официальный анонс.

Действие продолжения этой культовой игры будет разворачиваться в небольшом африканском государстве. После политического переворота в стране правит диктатор. Государство медленно, но уверенно сползает в пучину хаоса. Множество группировок, от отрядов белых фермеров, изгнанных со своих зе-

мель и желающих их вернуть, до банальных банд мародеров, ведут постоянные стычки за контроль над отдаленными территориями. Среди всего этого хаоса ООН пытается оказывать гуманитарную помощь, а бывшие правители вернуть себе власть. В отличие от предыдущих частей игры, игроку самому предстоит выбрать, на чьей он стороне. Игра имеет несколько возможных стартовых точек, и от того, где и кем мы начали играть, достаточно сильно зависит дальнейшее развитие событий, то, как сложатся отношения сил, как



в итоге закончится игра. Нас ожидает более двадцати разнообразных миссий, действие которых будет разворачиваться в городах, горах, на тропических пляжах и буинных джунглях. Разработчики обещают нам продвинутый трехмерный движок, поддерживающий все современные графические навороты. Новую встречу со старыми знакомыми — в игре будет более тридцати наемников, из которых можно будет составить свою команду. Немалейший сюжет, возможность многократного переигрывания игры абсолютно разными способами, несколько вариантов окончания игры. Более 100 видов реалистичного оружия! Гранаты, бронжилеты, шлемы, множество другого снаряжения! Возможность тренировать наемников, роста характеристик. Богатство тактических возможностей, прыжки, ведения огня из угла, влезание в окна и продвинутый алгоритм маскировки. Возможность проламывать стены, сносить дома целиком, валить деревья, взрывать заваленные проходы и т.д. Продвинутой экономической систему и многое, многое другое. Те из вас, кто посетил нашу выставку Игроград, которая проходила в Киеве с 14 по 17 апреля, могли видеть демо-версию *Jagged Alliance 3D* на стенде *Game Factory Interactive*. Ну, а тем, кто по каким-то причинам не смог посетить Игроград, советуем дожидаться обширного интервью, которое появится в одном из ближайших номеров.

Разработчик/издатель: Midway
Жанр: экшен/РПГ
Дата выхода: октябрь 2005 г.

Olex KOZAK aka Raven kozako@ukr.net
SebastoKraton III sebastokrator@ukr.net

GAUNTLET SEVEN SORROWS

Известная компания Midway Games хочет порадовать нас выпуском довольно-таки интересных проектов в этом году. Первым из них является сиквел к нашему любимому *Suffering y*, вторым — игра от создателя незабываемого *Deus Ex* а под названием *Area 51*, а третьим... римейк культовой игры под названием Gauntlet. Главная фишка состоит в том, что в разработке этой игры примут участие такие титаны игростроения, как **John Romero** (названия *Doom*, *Quake* — вам о чем-то говорят?) и **Josh Sawyer**, который работал над *IceWind Dale 2*.

Gauntlet: Seven Sorrows выйдет в октябре этого года. Нам опять поведают о приключениях четырех героев: Воина, Волшебника, Валькирию и Эльфа; кроме того, к ним добавятся еще двое: Улан и Трагик (ты уверен? — Прим. Равена). Предыстория игры начинается с не самых приятных событий: несколько столетий тому назад четверо этих бессмертных героев были посланы убить самого могучего императора мира, сила которого была настолько огромной, что никто в мире не видел аналогов. Но им это не удалось, и, потеряв поражение, император расплач четверых друзей на огромном дереве, которое находилось в самой преисподней. Несколько веков они мучались, пока мистическая и неведомая сила не освободила их из этого заточения. Обретя свободу, преследники решили поквитаться, но на этот раз их приключения будут утяжелены в геометрической прогрессии: теперь император знает об угрозе и готовит отпор.

Собственно, игра будет состоять из двух частей: *story mode* и *advanced mode*. Первая подразумевает прохождение кампании и приключения в сюжет (игрок может играть только одним персонажем), а вторая предназначена для режиссера всего и вся на британский флаг. Игроки «хэк-и-слэшат» друг друга ☺, чтобы прокачать своего персонажа и погонять себе адреналин.

Главной фишкой игры станут увлекательные драки. Вы будете крошить монстров не затем, чтобы из них выпадала доля золота или новый меч, а просто вам будет весело рвать врагов в клочья. Разработчики обещают большой ассортимент различного оружия — пики, топоры, мечи, алебарды, дубины. Такие персонажи, как эльф и волшебник имеют в своем распоряжении страшные и смертельные заклинания. Как заявляет Ромеро, в драке от игрока не потребуются неистово клацать кнопкой, чтобы поразить неприятелей; намного выгоднее будет использовать разнообразные комбо-удары.

При демонстрации «Семи Печалей» Джон Ромеро объявил, что бутылочек здоровья не будет — это банально и неправильно. Поэтому восстановить жизненную энергию можно будет единственным способом — убийством врагов. Умирая, противник оставляет герою долю жизни, как бы парадоксально это не звучало.

Именно этот ход должен добавить игре больше динамики и сделать ее более интересной — только победивший имеет право на жизнь. Так что забудьте о чинтерских зельях «восстановление всех ХП» посреди боя. Хотите выжить среди орды врагов, но почти не осталось халсов? Убивайте их!

Ролевая система имеет лишь вспомогательное значение: да, игрок сможет развивать параметры своих протезов, но это обогатит до невозможности; будут попадаться вещи, увеличивающие ту или иную характеристику; в некоторых местах разрешат торговаться вещами... Вот вроде бы и все. В принципе, на ролевою систему можно будет плюнуть и забыть еще с самого начала игры (зачем терять интересный кусок игры? — Прим. Равена) — в общих можно поставить флажок напротив «автоматическое оружие и пещей» (прямо как в FPS).

Конечно же, в игре будет присутствовать мультиплеер. Он, по словам разработчиков, должен быть просто замечательным и придаст игре еще больше динамики, свежести, хардкорности и урғанности. Пока непонятно, как это все будет выглядеть. Известно лишь, что для игры онлайн игроку придется создавать отдельного персонажа, который сохраняется там же, в онлайн. Если человеку вдруг захотелось поиграть по сети, он просто-напросто запрашивает своего персонажа и наслаждается игрой. В онлайн-режиме доступны только advanced mode, о котором уже упоминалось выше. Чтобы позволить игроку кооперировать действия с другими ему подобными, в игру введены некие *junction skills*, которые позволяют объединенным героям вместе атаковать, лечиться и т.д. Также ожидаются другие способы кооперации: например, персонаж сможет схватить противника и держать его, пока герой другого игрока будет нещадно рубить этого самого врага. Разработчики обещают добавить еще чего-то «на сладкое», но до поры до времени не распространяются, чего именно.

Но и это еще не все. Мидвэй собирается устроить нам еще кое-что — онлайн-торговлю. То есть, даже участники параллельных кампаний смогут договариваться и торговаться вещами. Что-то подобное было в «Диабло» — играешь в одиночку, но иногда обмениваешься вещами в сети. Удобная вещь, должен я вам сказать.

Жду-не-дождусь выхода «Семи печалей». До октября еще о-го-го, но ждать стоит. Такие игры выходят редко. Еще осень должна порадовать выходом второй части *Suffering y*, а так что скучать не придется.

Ждем-с (фи, какой забитый штамп! — Прим. Себастьяна Кратона!)
(Hack'n'slash'y рулят! — Прим. Равена)



Георгий САНДУЛ aka Жорик

the LORD OF THE RINGS MIDDLE-EARTH ONLINE

Разработчик: Tribune Entertainment

Издатель: Vivendi Universal Games

Жанр: MMORPG

Системные требования: P 4-2000, 1 Гб ОЗУ,
128 Мб видео, модем со скоростью более
100 кб/секОфициальный сайт: <http://www.middle-earth-online.com/>

Произведение оксфордского профессора Дж. Р. Р. Толкиена «Властелин Колец» стало знакомым для развития жанра фэнтези во всех его проявлениях — оно стало знакомым для последующих писателей, для успешных кинематографистов и, конечно же, для разработчиков компьютерных игр. Люди, правда, разделились в своих мнениях — одни возносят Толкиена как величайшего писателя, творившего когда-либо в жанре фэнтези, а то и вообще что-либо когда-либо творившего, другие же считают его скучным и занудным графоманом. Каждый имеет право на свою точку зрения. Но сегодня, я думаю, довольны будут и те, и другие, ибо качественные игры любят все, в независимости от литературных предпочтений. Приветствуйте: еще не родившийся, но обещающий стать весьма интересным проектом Middle-Earth Online.

There are signs on the ring...

Начиная рассказ о будущей игре, во-первых, хотелось бы отметить то, что разработчик — американская компания Tribune Entertainment — не является новичком в жанре, она уже успела засветиться с довольно успешным MMORPG-проектом *Asheron's Call 2*. А если еще вспомнить, что на создание игры было затрачено баснословное количество денег, можно смело заявить: толпам «толкинутых» персонажей, которые по совместительству являются потенциальными онлайн-игроками, есть на что надеяться.

События игры развиваются во время Войны за Кольцо, последствия которой всем известны. Ширится вселенский хаос — полчища кровожадной нечисти располагаются по плодородным долинам, уничтожая средиземное население, форпост людей Миннас-Тирит стоит на пороге уничтожения, Саурон собирает силы для решающего удара по остаткам все еще сопротивляющихся защитников «западной цивилизации», малокольные эльфы сидят в лесах и, поглаживая лук, рассуждают о вечности... В это же время восьмерка Хранителей несет Кольцо Всевластия к Роковой Горе, чтобы раз и навсегда покончить с Черным Властелином. Почему восьмерка? Да потому что игра начинается сразу же после того, как Братство Кольца вышло из Морины, где от них ненадолго «отлучился» Гэндальф. Отсюда и начинаются ваши похождения по прославленной вселенной...

Просторы, представленные в игре на начальном этапе, будут представлять собой территорию Эриадора — примерно одной восьмой части континента Средиземье. В первом издании диска представлена только страна хоббитов — Шир и северная область Арнор, но со временем выйдут аддоны, которые откроют нам весь Эриадор, а после — и все Средиземье. Разработчики

настаивают на том, что все пространства игры воспроизведутся с поразительной точностью относительно первоисточника — книжной трилогии Дж. Р. Р. Толкиена «Властелин Колец», так что у нас будет возможность увидеть своими глазами домок хоббита Фродо, потоки Андунна, а также высокие шпиль Изенгарда и Барад-Дура.

Играбельных рас в игре будет четыре, а именно: Люди, Эльфы, Гномы и Хоббиты. Сразу хочу сообщить фанатам орков, троллей и прочих «темных» народностей, что своих любимцев в игре они увидят разве что в роли агрессивных NPC. По крайней мере разработчики пока что не собираются внимать возгласам возмущенных фанатов зеленокожих, и вполне возможно, что они так и останутся на четырех доступных для игры народах, не вводя в их число свежую «зеленую» кровь. Теперь немного о перечисленных фракциях. Люди, как всегда, будут самой универсальной из рас, то есть, объективно говоря, самыми сбалансированными. Им доступны следующие классы: охотник, мудрец, солдат, сквайр. Каждый класс в свою очередь имеет несколько подклассов: например, охотник имеет подклассы рейджер и ассасин; мудрецы делятся на чародеи, хильники, некроманты и т.д.; лесные эльфы (на языке первоисточника — синдары) имеют один класс — скаут и делятся на лучники и мистилей (вероятно, это будут очередные лучники-дагерриджи); Гномы представлены исключительно воинственными классом, который имеет производные — варлорд и берсеркер. Выбрав же мохноногих и юрких хоббитов, вы сможете выбрать взломщика или же специалиста по скрытному передвижению и владению кинжалом (важкий ассасин-полурослик). Но, если вы, скажем, выбрали лучника, никто не запретит вам помахать мечом, а в случае с гномом-берсеркером никто не запретит использовать лук вместо традиционного топора или молота; другой вопрос, что по эффективности это очень отличается от «профилирующего» оружия... Также будет доступно множество крафт-профессий — кузнецы, лесорубы, фермеры и даже садовники. Любителям «умного» существования в виртуальном мире будет приятно узнать, что им предоставят спичкрафт во всех его проявлениях.

Ваш алтарь это сможет стать верным нажитым столетиями моральным идеалом, всчески защищая интересы Света, либо отдав себя в пьянящие объятия Тьмы. В игре будет школа, чьей-то напоминающая «карму» из прочих MMORPG: рубишь орков по заказу крестьян, которых достали их постоянные набеги, — получаешь плюсик к показателю «светлости», убиваешь мирных хоббитов, дабы продать ценные шкурки и полкомантишь сладким мясом, — получи прибавку к «темности». В зависимости от показаний «кармы», вы сможете присоединиться либо к Альянсу светлых



сид, база которых располагается в хоббитском Шире, либо к бес-
сметным полям Темного Властелина, местоположение базы кото-
рых пока не объявлено (наверняка им станет какая-то красочная
местность в Мордоре). Квесты будут раздвигаться в основном
NPC'ами, среди которых вы сможете найти и известных по книге
персонажей (каких, еще не объявлено). Самых же Хранителей в иг-
ре мы не увидим. Зато, зайдя в таверну в городке Бри, мы услы-
шим из уст трактирщика рассказ о том, как у него останавливались
четыре хоббита, среди которых он признал Фродо, либо до нас до-
несутся восторженные крики компьютерных персонажей: «Я видел
Хранителей! Они проходили через наше селение три дня назад!»

Особенно хочется упомянуть о магах. «Классических» магов,
кидающих файерболы, кастующих заклинания вроде дождя из ме-
теоритов или ледяных глыб, в игре не будет. Создатели аргумен-
тируют это тем, что на страницах «Властелина» присутствовало
лишь малое число действительно могущественных укротителей ма-
гии, и они не хотят идти против первоисточника, создавая игро-
кам возможность почувствовать себя Саруманом или Гендальфом.
Да, в Middle-Earth Online будут хильники, чародей и даже нек-
романты, но даже на высоких уровнях им доступны лишь самые
простые заклинания.

Также при наличии нужного количества материальных средств
вы сможете построить собственный дом с архитектурой, характер-
ной для выбранной вами расы. В доме вы сможете хранить в пол-
ной безопасности свои вещи, приглашать в него гостей, а также обе-
дять его по своему вкусу.

Экспу мы будем зашибать, как несложно догадаться, во всячес-
ких подземельях, пещерах и прочих неосвещенных помещениях. При-
чем, подземелья не будут одинаковы — каждый игрок получит лич-
ный данжен. Вот как это будет реализовано: вы берете квест у ка-
кого-то NPC, который является пропуском в данжен. При входе в
нужное подземелье оно генерируется случайным образом для каж-
дого отдельно взятого игрока. Так что если толпа эльфов или бан-
да хоббитов-разбойников захочет пойти разобраться с подземными
жителями и дружной оравой вломится в один и тот же данжен,
вполне вероятно, что все они окажутся в совсем разных местах...
Вроде бы хорошо — больше разнообразия, но таким образом напро-
чорь отвергается возможность пошарить по значимым подземным
местам вместе с друзьями.

Коммерческая система в игре будет, судя по информации разра-
ботчиков «суперпродвинутой», хотя о ней известно не много. Во-
первых, в игровом Средиземье в ходу золотые и серебряные день-
ги, аэльфы же будут иметь «обменную систему». Не совсем ясно,
что разработчики хотят этим сказать — должно быть это значит,
что эльфы не смогут использовать деньги.

А теперь — радость для манчкинов и профессиональных за-
шибателей экспы. Tribune Entertainment предусмотрела возмож-
ность оффлайновой игры: вы сможете играть, не подключаясь к
глобальной сети. Зачем нужно было принимать такое решение, оста-
ется загадкой. Чтобы неудачники могли резать свинков, курочек
и прочих зверушек, а после возвращаться в онлайн-игру крутыми
игроками?

Теперь о врагах. Нам предоставят полный спектр средизем-
ской нечисти, а именно: орков (которые в свою очередь будут де-
литься на мордорских, горных, урук-хай и т.д.), гоблинов, трол-
лей, харадцев и истерлингов (горячие южные парии), варгов (адо-
рошенных зубастых волков) — *игантских пауков* и так далее. К
слову, в игре невозможны парадоксы вроде мифриальных кольцут,
вываливающихся из убитого паука, — все будет максимально ре-
алистично.

Говоря о графике, упомяну, что Tribune Entertainment делает Mid-
dle-Earth Online на модифицированном и доработанном до ума движке
своего предыдущего проекта Asheron's Call 2. Создатели утвер-
ждают, что движок этот если не переплюнет своей красотой The El-
der Scrolls 3: Morrowind, то по крайней мере станет ему ровней. Гля-
дя на скриншоты с игровой графикой, могу сказать, что данные обе-
щания небезосновательны. Звук пока что остается загадкой, но на
официальном сайте игры (адрес которого указан в начале статьи)
уже доступны для свободного скачивания несколько саундтреков,
которые оставляют самое лучшее впечатление.

...which make me feel so down

А теперь о грустном. Все мы понимаем, что для созерцания
подобной красоты на своих мониторах понадобится компью-
тер нешуточной мощности. Мощный процессор, наворочен-
ная видеокарта, уйма оперативки, это все нужно, но вот
наличие надлежащей скорости доступа к Интернету — по-
истине главное. Здесь 56 кб/сек — явно недостаточно, придет-
ся нашим игрокам запастись выделенкой, либо кабельным
доступом к сети.



И еще ворох огорчений для тысяч ожидающих выхода иг-
ры людей: лицензионная версия игры будет стоить 60\$, каждый
новый аддон, открывающий территорию огромного континента —
15\$, ну и каждый месяц вам придется выкладывать по 10\$ за иг-
ру на официальном сервере.

Ждем? Конечно!

Эта игра окажется первым столь масштабным игровым про-
ектом, относящимся к вселенной Дж. Р. Р. Толкина и, веро-
ятно, наравне с Star Wars: Galaxies, World of Warcraft, Lineage и
Ultima Online станет одной из самых популярных MMORPG
в истории игровой индустрии. Конечно, не каждый сможет раскоше-
литься на лицензию и ежемесячно тратить большие деньги на иг-
ру в Middle-Earth Online, но счастливчиков, похоже, ждет несказан-
ное удовольствие. Получат они это самое удовольствие, вероятнее
всего, в самом начале 2005 года. Ждать осталось не так уж долго.

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua,
Александр GLUKK



Как гласит древняя восточная мудрость, спешка хороша при ловле блох и при организации выставок. Ну, с блохами, думаем, все понятно. А что же с выставками? Да просто так получается, что, как бы тщательно все ни планировали, самые важные вопросы придется решать в последний момент. А это значит, что действовать надо быстро. Так все и получилось. Не успели мы разобрать материалы, привезенные с КРИ, и избавиться от навязчивого московского акцента, как на наши головы обрушился «Игроград». Как и в прошлом году, это действо проводилось в Торгово-Промышленной Палате, расположенной на Львовской площади в Киеве. Как и в прошлом году, выставка продолжалась четыре дня и должна была познакомить посетителей с играми, находящимися в данный момент в разработке. А вот чем нынешний «Игроград» отличался от прошлогоднего (а он отличался, причем сильно), мы вам сейчас и расскажем.

Прибыв в ТПП за день до начала выставки, мы были приятно поражены количеством стендов. Оно было почти вдвое больше, чем в прошлом году — а это недвусмысленно указывало на то, что рейтинг нашей выставки неуклонно растет, что, безусловно, не может не радовать. Правда, у возрастной популярности была и обратная сторона: множество компаний, выразивших желание принять участие в выставке после окончания КРИ, не смогли сделать это, потому что им... просто не хватило места. Что подекаешь, помещение ТПП, подобно нашему изданию, не резиновое ☹. Этот случай явно показал нам, что «Игроград» вырос из детских штанишек и требует более серьезного отношения. Всесторонне обдумав этот факт, мы сделали далеко идущие выводы. Но об этом позже.

Итак, 14 апреля 2005 года стартовал Третий Международный Фестиваль Компьютерных Игр «Игроград 2005». В этом году он проходил вместе с Международной Ассамблеей фантастики «Портал» и ярмаркой «Мой компьютер», из чего получился весьма оригинальный коктейль под названием «Фантастическая Компьютерная Неделя». Генеральным спонсором выступила компания **AMD**, производитель столь

любимых геймерами процессоров, а поддержала AMD в этом безусловно благом начинании компания **GIGABYTE**, продукция которой (отличные материнские платы и видеокарты) также хорошо известна в нашей стране. Все стенды разработчиков игр, а также игровая зона были оборудованы компьютерами **BRAVO** от нашего технического партнера, компании **«К-трейд»**.

С большинством участников мы встретились как со старыми знакомыми, но это не значит, что привезенные ими проекты не вызывали интереса. Напротив, было видно, что этот год разработчики потратили не зря. Игры значительно преобразились и стали выглядеть еще привлекательнее. Кстати, в этом году на «Игрограде» практически не было технодемок, демонстрирующих исключительно возможности движка. На большинстве стендов посетители имели реальную возможность опробовать в действии геймплей той или иной игрушки. Но прежде чем перейти к описанию представленных проектов, хотелось бы сказать пару слов об общей атмосфере выставки.

Как всем вам хорошо известно, идеи обычно витают в воздухе. При посещениях КРИ мы отметили, что выставочная часть конференции началась медленно, но уверенно сдвигаясь в сторону игрового шоу. Те, кто читал наш отчет в прошлых номерах, могли этого не заметить. Так вот, в эти дни в Киеве мы могли наблюдать ту же тенденцию, хоть и с несколько меньшим размахом. Наиболее ярко в этом плане смотрелись стенды компаний **IC**, медиа-портала **PLUS.IN.UA** (<http://www.plus.in.ua>) и **Crazy House**. И, конечно же, **MiKPortal'a** (<http://www.mikportal.org>).

Огромной популярностью у посетителей пользовались две женщины-кошки, устраивавшие необычайно красивое представление на стенде **IC**. Чемпионат по приставочным хитам Tekken 5, Mortal Combat Description и Fight Club, проходивший на стенде Генерального партнера «Игрограда» **PLUS.IN.UA**, неизменно привлекал толпы народу. Надеемся, что все они запомнили: игры удобнее всего покупать, не отходя от компьютера, в Интернет-магазине **yesplus.in.ua** ☺. Crazy-доктора и их пациенты, среди которых попадались таинственные личности, сильно напоминавшие ведущих авторов МИКА, вносили здоровую долю безумия в ход выставки. А когда начинались схватки рыцарей у стенда **MIKPortal'a**, то количество желающих понаблюдать за этим действом превышало любые разумные пределы.

Впрочем, это не значит, что другие компании не старались привлечь посетителей к своим стендам — не только представляемыми проектами, но и различными конкурсами, розыгрышами и бесплатным пивом.

В общем, уже сегодня с уверенностью можно сказать, что «Игроград» медленно, но уверенно начинает обретать свое собственное, неповторимое лицо. Причем в этом заслуга не только организаторов и спонсоров, но и участников выставки. Представители каждой компании-участницы приложили все силы для того, чтобы «Игроград 2005» оказался более веселым и интересным. Но веселье весельем, а большинство посетителей пришло на выставку в первую очередь для того, чтобы посмотреть на еще не вышедшие проекты от российских и украинских разработчиков. И не только посмотреть, но, желательно, поиграть.



Вот с этого «поиграть» мы и начнем свой рассказ. Дело в том, что на «Игрограде» есть традиционная фишка — геймзона, в которой проводятся соревнования по компьютерным играм. По каким? Да по разным, всего и не упоминишь. Но в этом году все четыре дня выставки в геймзоне проводился чемпионат по сетевой версии игры **STALKER**. Нет, бгмы и другие мини-чемпионаты, проводившиеся параллельно — благо, компьютеров хватало — но именно **STALKER** был гвоздем программы. Согласитесь, всем очень интересно посмотреть на игру, которую мы так долго ждем, так что не удивительно, что геймзона просто ломилась от количества желающих поиграть. Тем более, что и главный приз был весьма достойный — новейший компьютер на базе процессора AMD. Первые три дня «Игрограда» проводились отборочные игры, в которых приняло участие более двухсот человек, а 17 апреля состоялся финал, проходивший в несколько этапов. Первое место в тяжелой борьбе завоевал камрад **Alexey K**, который и стал счастливым обладателем компьютера **BRAVO** на базе процессора AMD Athlon TM 64, материнской платы и видеокарты **Gigabyte**. Второе место досталось камраду **Boundless**, он получил профессиональную мышь **Razer Viper**, а бронзу завоевал **B@tek**, и был награжден геймпадом **First Strike**. Также семнадцатого числа состоялся турнир среди журналистов, в котором победу одержал **Вольный Стрелок** и выиграл часы с флэшкой на 128 Mb.

Но, ясное дело, не единым чемпионатом жив «Игроград», это всего лишь одно из множества мероприятий, причем не самое главное для нас. Самым главным мы считаем возможность пообщаться с разработчиками и посмотреть на результаты их труда. А лучше не просто посмотреть, а пощупать. В этом году на «Игроград» впервые приехала киевская компания **Action Forms**, занимающаяся разработкой экшена «**Вивисектор**». Кстати, игра довольно скоро выйдет, и мы еще напишем о ней более развернутый материал, а пока скажем только, что нам понравилось. Чем-то «**Вивисектор**» напоминает припоминаемый «Сервезного Сама» — наверное, несколько аркадным геймплеем, но назвать это мимусом мы не можем при всем желании. Смотрится и играется весьма неплохо. Помимо «**Вивисектора**» на стенде **Action Forms** демонстрировалась веселая аркада «**Огневое сокровище**», разрабатываемая этой компанией по мотивам популярного мультфильма. К сожалению, по причине нехватки стендов компания **Deep Shadows** в этом году привить участие в «Игрограде» не смогла, но нам все-таки удалось посмотреть на серьезно ожидаемый нами **Xenus**. Российский издатель игры, компания «**Russcom-M**», привезла на Ярмаку эксклюзивный ролик, сделанный для демонстрации на Е3, и этот ролик доказывает, что игра ждет свой старт. Нам заодно рассказали о сложной судьбе игры и главного героя, который отправился спасать жену, спасая дочь и спас уй и не помним кого ☺. Те, кто внимательно следил за проектом, знают, что название игры было изменено и на Западе оно выйдет как **Bolting Point** (слово **Xenus** звучит для американцев не очень хорошо). Изменениям

подвергся и сюжет. Да, тяжело работать с западными издателями — хлебом их не корми, только дай всунуть обnoxious апельсин в вилочки нашего разработчика ☹. Самое пристальное внимание посетителей привлек проект киевской компании **UDC «Сердце вечности»**. Разработчики впервые представили широкую публике геймплэйную демонстрацию своего проекта. Эта захватывающая action/RPG переносит нас в фантазийный мир, населенный орками, гномами, гоблинами и прочими сказочными созданиями. «**Сердце вечности**» сочетает в себе сложную боевую систему, в основе которой лежит использование комбо, и полную свободу действий. Игрок волен идти, куда ему заблагорассудится, выполнять квесты, вступать в различные союзы, давать и нарушать клятвы, торговать, сражаться и т.д., и т.п. Гибкая ролевая система предоставляет вам возможность как угодно развивать своего персонажа, а разнообразие мира не даст скучать во время долгих путешествий. Очень хорошее впечатление произвел один из самых ожидаемых нами украинских проектов — «**Восхождение на Ирон**», разрабатыва-

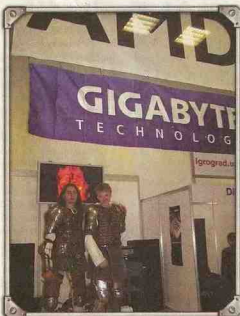
ей и преследует свои личные цели. Таким образом, мы получаем три абсолютно разные игры в одной упаковке.

Кстати говоря, еще одна фишка «Игрограда» в том, что на нем были представлены не только офлайновые, но и онлайн-проекты. Как обычно, на «Игрограде» присутствовали представители **AoI 1a**, представлявшие собственную разработку — серверную часть многопользовательской онлайн-игры, основанной на **Ultima Online**, и компания **UCT** — демонстрировавшая возможности их проекта — **Star-master Online**. Впрочем, эти две компании знакомы нам и по прошлому «Игрограду», а вот ребята, представлявшие очень популярную игру **Time Zone**, приехали к нам впервые. Впрочем, от **TZ** мы уже писали на страницах **МИКа**, но как оказалось, на «Игрограде» выставился онлайн-проект, о котором мы не писали ни разу! Это **MU-Eclipse** — итершка, чем-то напоминающая «**Диабл**», но абсолютно бесплатная. Впервые впечатления — красиво. Вторые — нужно попробовать. Как вы, вероятно, знаете, мы с братцем не особые любители онлайн-игр, но тут не удержались и захватили диск с клиентом. Теперь обязательно попробуем и напишем о результатах.

А теперь давайте немного отвлечемся от описания представленных на «Игрограде» компаний и поговорим о другом — о том, как все это происходило. Представьте себе — стенды, стенды и стенды. Прием каждый стенд пытается соперничать с соседним по громкости колонок и количеству или размеру мониторов. На шоу-зоне происходит выступление и розыгрыши призов; в геймзоне проводится чемпионат, транслирующийся на плазменной панели, и толпа наблюдает за игрой; на второй шоу-зоне проводится презентация нового проекта. Естественно, проект тоже демонстрируется на плазме. На стенде компании **CD Plus** идет чемпионат по **Tekken** у, а на стенде **MiK-Portal** а проводятся жесткие бои экзотических оруженосцев. И вокруг снуют люди, часть которых уже успела затариться пивом на стенде **Crazy House** или **MU-Eclipse**. Думаєте, это все? Нет! В это же время на втором этаже происходит встреча с Андреем Сатковским, а еще где-то, понять бы только, где, демонстрируется игра «**Ночной Дозор**» от компании **Nival Interactive** и на вопросы отвечает лично **Сергей Лазушченко**.

В общем, жизнь бьет ключом — и, преимущественно, по барабанным перепонкам. Если в прошлом году всю экспозицию можно было посмотреть за день, потратить все рублики, поучаствовать в конкурсах и спокойно уйти, то в этом году каждый день проводились мероприятия, которые стоило посетить, появлялись люди, с которыми стоило пообщаться, и проводились конкурсы, в которых стоило поучаствовать.

Четыре дня легкого безумия... Правда, на четвертый день и организаторы и участники уже порядком устали, и большую часть дня проводили рядом со входом на выставку, попивая пиво, общались, раздавая автографы и просто нежась на солнышке. Впрочем, об этом и многом другом вы узнаете в следующем номере.



емой компанией **DVS**. За прошедший год ребята продавали действительно типичную работу. Проект растет и преобразуется просто на глазах. Детально проработаны три гигантских материала, по которым предстоит путешествовать нашему персонажу, причем они отличаются не только климатическими условиями, но и населенными их народами. Если на первом проживают люди, то второй населен орко-гоблинскими братьями, а третий и вовсе стал прибежищем различной нежити типа лiches, зомби и вампиров. Бои, и без того поразившие воображение, стали еще красивее, анимация выглядит не хуже, чем в **Neverwinter Nights**, а магические заклинания обаялись яркими спецэффектами. Но главным нововведением стала возможность выбора своего виртуального протеза. К уже известному нам воину присоединились маг и валькирия. Причем каждый герой обладает не только собственными сильными и слабыми сторонами, но и собственной истори-

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n 0z0n@list.ru

КОЗАКИ II
НАПОЛЕОНІВСЬКІ ВІЙНИ

История лишней не бывает

Жизнь Наполеона Бонапарта — это история восхождения «из грязи в князи». Еще в 1785 году молодой корсиканец Наполеон Буонапарт проходил воинскую службу в звании младшего лейтенанта. Может быть, он так бы и остался безвестным служакой, если бы в 1789 году не грянула Французская революция. Наполеону повезло, «народная власть» сделала его бригадным генералом. Но это было только начало. Смышлом умел и честолюбив был маленький корсиканец, чтобы останавливаться на достигнутом. При Директории он уже был командующим армией. А в 1799 году совершил государственный переворот и провозгласил себя Первым Консулом. Ничего не напоминает сюжет? Ну как же, вспомните: Древний Рим, Первый Консул Гай Юлий Цезарь, плавно сменивший республиканский строй на императорский титул... Вспомнили?

История повторилась. Императором Наполеон стал всего через пять лет, в 1804 году, попутно убрав из своей фамилии букву «у». Сложно сказать, зачем это ему понадобилось. Возможно, такой совет дал кто-то из гадалок или ясновидцев, к которым император всегда прислушивался. Для суверенности была более чем всякая причина: молоденькому офицеру-корсиканцу еще на заре карьеры известная парижская ясновидица мадам Ленорман предсказала императорство, большую любовь, воинские доблести и печальный конец. Тогда он выслушал ее и поспеялся... Впрочем, речь не об этом. Наполеон никогда бы не вошел в историю как великий полководец, если бы не остался почитать на императорских лаврах. Плох тот солдат, который не мечтает стать генералом. Плох тот император, который не стремится стать владыкой мира, — возможно, именно так рассуждал император Наполеон I Бонапарт, вынашивая грандиозные планы.

Не буду пересказывать учебник истории для средней школы — вы и так знаете, чем кончилось дело. Но, возможно, карта мира сегодня выглядела бы иначе, не суицис Наполеон в Россию, которую «умом не понять». Этот поход стал началом краха великого человека и гениального полководца. Фортуна повернулась тыльной частью. Печальный и поучительный факт. А ведь могло быть по-другому...

Игра «Козаки-2» от украинской компании GSC Game World дает возможность не только испытать все «преlestи» исторических реалий на собственной шкуре, но и помочь Наполеону осуществить задуманное. И не только ему.

Об игре

Есть три типа одиночной игры: Кампания, Завоевание Европы и Бои и Батальи.

Кампания. Их всего три — и все, можно сказать, обучающие. «Учебка» начинается с истории, местного чина. В процессе можно овладеть навыками управления войсками и научиться от-

личать драгунов от пехоты. Следующая кампания предлагает обучение, достаточное, чтобы стать офицером (странно, я всегда думал, что лейтенант — офицер). Можно овладеть основными военными и диверсионными тактиками. Третья, и последняя кампания называется «Манчестерская ошибка» и служит для закрепления «пройденного материала». В ней можно провести первое самостоятельное крупномасштабное сражение.

Завоевание Европы. Тут уже все по-взрослому. Наступают суровые военные будни. Можно проходить полководцем одной из шести стран: Франция (Наполеон), Британия (Артур Веллингтон), Австрия (Франц I Габсбург), Пруссия (Фридрих Вильгельм III Гогенцоллерн), Египет (Мурад-Бей) и Россия (Михаил Кутузов).

Вообще-то полководцев гораздо больше, и все они являются личностями вполне историческими и известными. Просто я указал тех, за кого играл сам. Ну, а состав компьютерных соперников неизменен.

Все полководцы начинают свою экспансию в звании лейтенанта. В зависимости от количества побед и опыта происходит продвижение по карьерной лестнице. Соответственно, чем выше звание, тем больше солдат разных типов можно набирать. По ходу «Завоевания Европы» появляется возможность выбирать из трех типов юнитов: пехота, кавалерия, артиллерия. Но о юнитах позже.

Эта часть игры проходит в двух режимах: на глобальной карте Европы (пошаговый режим) и непосредственно в режиме боя (в реальном времени). В пошаговом режиме можно перемещаться по карте Европы из города в город; совершать диверсии в городах, направленные на подрыв их обороны или на бунт; можно вести дипломатические переговоры с главами других государств — вступать в альянсы, развязывать войну, заключать пакты о ненападении. Также в пошаговом режиме можно наблюдать за перемещением врага на карте, торговать или передвигаться по карте самолетами.

Как нетрудно догадаться, «Завоевание Европы» представляет собой альтернативный вариант развития истории. Например, я начал играть за Россию. После долгих и кровопролитных боев Наполеон сдался и предложил территорию Франции в качестве контрибуции. В итоге мне, «судяте чужое» — отцу солдатам! во имя российской короны удалось полностью покорить Европу. Вот такой я хулиган.

Как вы заметили, игру я начал традиционно, за «наших», за Российскую империю начала XIX века. Сперва расскажу об игровой составляющей кампании. Изначально в распоряжении игрока имеется четыре «родных» города и столица (правда, не у всех — например, Пруссия и Австрия с Англией начинают с 2-мя городами и столицей). На глобальной карте завоеватель Европы делает по одному шагу на каждый ход. Каждый город имеет свой гарнизон, который в зависимости от защищенности состоит из 4-6, а то и 12-24 отрядов. Для нападения на город вам нужно иметь как минимум на 2-3 отряда больше,



иначе шансы на победу катастрофически малы. Для решающего сражения за сектор игрок перемещается на локальную карту. При переходе к локальной карте сбоку экрана появляется мини-карта, на которой обозначены поселки — стратегически важные объекты, которые нужно захватить. Иногда в начале сражения разведка докладывает о присутствии вражеского форпоста. Нужно его разгромить и захватить командующего, уж он-то сможет поделиться стратегически важными данными о дислокации отрядов противника. По мере продвижения по карте обнаруживаются поселки с ресурсодобывающими шахтами, которые охраняются отрядами милиции из тридцати человек.

Захватить поселок — не проблема, проблемно его удержать, когда на вас движется вражеское войско. Условиями победы являются уничтожение сопернических войск или захват города. Однако, как показала практика, до города дойти невозможно — враг не дремлет. Крупномасштабное сражение обеспечено уже на первых минутах вторжения в сектор.

Естественно, что «Завоевание Европы» подразумевает под собой не столько развитие игроком своей империи, сколько тактические действия по захвату территории. Впрочем, повергнуть Европу к своим ногам на среднем уровне сложности мне удалось довольно быстро, а потому я перешел к освоению следующего режима.

Бои и Баталии. Существует десять боев, никак исторически не связанных. Выбирая битвы, можно подобрать себе определенное количество компьютерных соперников. А потом перейти к созданию своего военного лагеря с нуля (вот вам и классические «Казаки»). Исторических баталлий тоже десять. Среди них есть такие известные сражения, как битва при Аустерлице, Ульме, Асперн-Ессинге и т.д.

Бои начинаются с отрядом, состоящим из десятка крестьян, и с незначительным запасом ресурсов. Основной задачей этого режима является победа над врагом при определенных условиях. Это скорее просто развлечение. А вот исторические миссии «Баталлий» заставят напрячь мозги, ибо можно отыграть «по полной», совершив маневры реальных исторических персонажей. Или переломить ход истории по собственному вкусу и разумению.

Тактика

Пожалуй, самая важная часть игры. На тактические действия основан основной акцент. Если помните, в первых «Казаках» основной упор был на сражения в реальном времени, из-за чего эти самые сражения зачастую превращались в банальную потасовку. В «Казаках-III» все по-другому.

Отряд можно выстраивать в линию, что особенно удобно для ведения боевых действий. Солдат также можно построить в колонну. Такой порядок оптимален для перемещения на дальние дистанции. Интересно, что отряд, построенный колонной, при перемещении по дорогам не теряет выносливости, чего не скажешь о войсках, шагающих по лесу или пересеченной местности. Они могут продолжать движение, но мораль будет неумолимо падать. Третий вариант построения — каре, формирование без флангов и тылов. Отряд, удерживающий позиции, будучи построен в каре, имеет существенный прирост в показателях защиты и атаки. Такое построение особенно выгодно при обороне от конных противников и защищает солдат от ударов с тылов и флангов (т.к. их просто нет), укрепляя боевой дух. Есть еще множество хитростей, которые я использовал во время завоевания Европы (захватывал даже союзнические государства, не нарушая правил о ненападении), но о них я тактично умолчу — каждый сам полководец своего счастья. Буду краток (как любит говорить сами знаете кто), а потому просто наведу: возможностей для тактических «фитов ушами» предостаточно.

Экономика и не только

Честно говоря, в первую часть «Казаков» я играл очень давно, еще тогда, когда воспринимал игры не как обзорователь, а как простой геймер. Как-то то иносказательно в памяти стерлись. Поэтому на вопрос, который, уверен, возникнет у многих, я вряд ли бы смог ответить самостоятельно. Вопрос этот звучит так: в чем отличие «Казаков» от «Казаков-III»? Думаю, что гораздо лучше меня сможет ответить человек, непосредственно причастный к созданию игры. Довольно подробный комментарий согласился дать Роман Лупашевский aka ShoDan — член команды разработчиков.

ShoDan: В «Казаках-II» игроки будут управлять империями с уже построенными городами и поселками, которые имеют собственную экономическую инфраструктуру. Это позволит игроку сконцентрироваться на боевой составляющей игры. Разбросанные по карте города и селения снабжают страну, которой принадлежит, такими ресурсами: уголь, железо, продовольствие, дерево, камень и золото. Кроме того, из мирного населения набираются рекруты для службы в армии. Система дорог предназначена не только для сообщения между населенными пунктами, но и используется в качестве торговых путей. Благодаря этому игрок получит возможность отрезать вражеские города от источников ресурсов, осуществляя, таким образом, экономические блокады, ослабляющие мощь противника.

Игрок управляет, развивает и сражается за уже построенные города, на картах расположены поселки и шахты, добывающие основные ресурсы. Города и провинции полны жизни и имеют собственную автоматическую экономическую сис-



тему, дороги являются торговыми путями между городами и шахтами. Таким образом, у игрока появится возможность не только выигрывать сражение обычным для данного типа игр способом, но и отрезать столицу от месторождений, торговых путей, осуществляя экономическую блокаду противника.

Насколько я смог понять, игры друг от друга отличаются довольно существенно. На перечисление различий и сравнение могло бы уйти много места, поэтому ограничусь пока комментарием специалиста. И собственными впечатлениями в дальнейшем.

Юннты & Знания

Здания. Крестьяне могут возводить 14 разных типов строений (всего в игре 180 видов уникальных построек). Пять видов зданий относятся к военному типу: казармы, которые производят пехоту; конюшни, производящие конные войска; артиллерийское депо, производящее гаубицы и пушки; кузница, необходимая для обучения гренадеров; дворец, постройкой которого вам станут доступны офицеры, барабанщик и флагоносцы — все они поднимают боевой дух войск. Также имеются два вида оборонных сооружений: блокгауз, который отражает внешние атаки кавалерийских отрядов врага, и башни, которые отражают атаки вражеской пехоты. Помимо военных зданий есть и строения для обеспечения жизнедеятельности города: непосредственно центр города, производящий крестьян; склады, очень полезные для хранения камня и древесины (особенно если место добычи ресурса удалено от центра города). Еще есть рынок для обмена ресурсами; храмы для производства священников, которые будут лечить ваши отряды и повышать уровень морали; дома малые и большие для увеличения жилищных мест.

Юннты. В казармах производятся пехотные войска, в число которых входят легкие пехотинцы с холодным оружием для ве-

дения ближнего боя; легкие и тяжелые стрелки, наносящие весьма существенный урон дистанционно, благодаря чему являются самыми используемыми юнитами. Нужно учитывать, что если строй врага уничтожен хотя бы на 70%, выжившие в панике покидают поле боя.

При использовании стрелковых войск имеется так называемая зона поражения, которая делится на три категории. Чем ближе войска друг к другу, тем точнее произведется выстрелы и, естественно, значительно выше нанесенный урон.

Также полезно будет знать, что стрелкам после залпа нужно время на перезарядку. Если вовремя не увести войска с линии огня, у противника появятся весьма высокие шансы натгнать паники на ваши отряды. Чтобы выиграть немного времени, войска можно отвести в леса, где они будут защищены и благодаря естественному укрытию получат меньше повреждений.

В казармах можно производить саперов, егерей, пионеров (в зависимости от того, за какую страну вы играете). Этот тип юнитов весьма слаб и не используется для ведения боевых действий, зато он быстро передвигается и может подрывать вражеские здания. У некоторых государств они строят башни и блокгаузы.



При наличии кузницы можно производить очень полезных юнитов — гранадеров, которые могут не только выполнять функции стрелков, но и забрасывать гранатами вражеские здания или скопления войск супостатов.

В конюшнях производятся самые быстрые юниты на конях, которые совершают молниеносные атаки на врага.

Описать все типы юнитов невозможно, ибо в игре их 150 видов. О постройках я тоже, пожалуй, ограничусь кратким рассказом. Построек 180 вариантов, а редактор убил бы меня уже после описания 42-го архитектурного шедевра. Поэтому будем взаимно вежливы.

Музыка и звук

Музыка неплохая, традиционная для жанра: иногда патетическая, иногда вгоняющая в сон. Подробно останавливаться на ней не буду. На мой взгляд, пристальное внимание заслуживает звук. В озвучке задействованы профессиональные актеры, что для GSC стало уже хорошей традицией, а к хорошему привыкаешь быстро. Но и без сюрпризов не обошлось. Лучшее начало издалека, чтобы вы ненароком не упали со стула. Игра вышла для распространения по всему миру на пяти языках: русским, английским, французским, немецким и (звук фанфар и крики «браво», четки и киверы замывают в воздух) украинским! «Казаки-П» стала первым творением отечественного игрового, которое устами своих героев заговорило на государственном

языке. Уже только за это прошу разработчиков принять от меня большой человеческий респект. Заметьте: никаких субтитров, именно озвучивание. Впрочем, такой подход выбран и в остальных языковых вариантах.

Видео и графика

Видеоролики произвели на меня сильное впечатление своей красотой и масштабностью. Честно говоря, сперва я призадумался, где разработчики могли набрать столько костюмов, массовки, техники начала XIX века и в какую «копеечку» мог вылиться такой реализм. Потом набрался нахальства и все эти вопросы выплеснул на девелоперские головы. Правда, про деньги не спрашивал, скромность не позволила. Вкратце полученную информацию можно изложить так: при создании игры разработчики пользовались исторической литературой, консультировались специалистами и помощью военно-исторических клубов. Натурные съемки проводились в местах реального исторического сражения под Бородино (Россия). Почему именно там? Дело не в отсутствии патриотизма (ведь наши пейзажи ничуть не хуже и от «оригинала» их визуально отличить невозможно). Причина выбора банальна и немного обидна для нас: в Украине практически не существует военно-исторических клубов, проводящих сражения наполеоновских войн. А что такое военно-исторический клуб? Люди, досконально знающие исторический период, ради которого они собрались вместе. Люди, не жалующие ни времени, ни денег для поиска уникальных артефактов определенной эпохи или пошива костюмов. Люди, которые... Да что там говорить. Не в деньгах здесь дело, а в мечте и фантазии.

Графика тоже не подкачала. Имеются все прелести современной графики: это и шейдеры, и высокая детализация ландшафтов, и качественная прорисовка юнитов, зданий.

Однако для того, чтобы насладиться всеми красотами игры, вам понадобится видеокарта классом не ниже GeForce 3Ti. Также нужно иметь очень много оперативки, на 512 Мб ОЗУ играть неприятно. Остается одно из трех: плескаться ядом, ждать оптимизации или апгрейтить комп.

Глоки и фичи

Первое от второго отличить можно не всегда. Иногда что-то бывает слишком хорошо или плохо, чтобы быть правдой. В некоторых случаях разработчики говорят, что это фича такая. Иногда, правда, они говорят, что «это, наверное, глоки». Короче, как в сериале «Секретные материалы» — истина где-то там. Думаю, что все станет на свои места после выхода патча. Ничего. Подождем, разберемся.

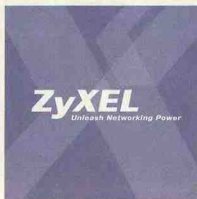
Сеть

Играть можно как по «локалке», так и по Интернету. Для игры по глобальной сети пиратские копии не годятся. В комплекте с оригинальным лицензионным диском игры «Казаки-П: Наполеоновские войны» имеется индивидуальный код доступа. И призы GSC для законнопослужных покупателей разыгрывает нехлые. Люди всячески стремятся приучить нас не покупать ворованное. За это им от меня лично еще один респект. А от вас свист, пинки и порицание?

И-и-и-го-го-того

Знаю, что о многом не рассказав. Не лень, просто смысла не вижу. В игры надо играть, а не читать. Знаю, что вторых «Казаков» ждали долго и с нетерпением. Уверен, что будет немало недовольных, т. к. длительное ожидание чуда рождает несбыточные мечты. Уверен также, что найдется много людей, которые поддержат меня в таком умоуязвлении: «Казаки-П» лучше и интереснее первой части. Короче, разбейтесь, думайте, любите и ненавидьте — а я сказал все, что считал нужным. Мне некогда, я снова захватываю Европу. Французы заказывали?

Автор выражает благодарность компании GSC и лично **Анне Зинченко** за любезно предоставленный диск с игрой и долготерпение. Также благодарю **Романа Лупашевского** aka ShoDan'a за ответы на вопросы и всыскую помощь.



ТОВАР СЕРТИФІКОВАНИЙ

Бережи свій ZyXEL змолоту!

модеми серії
OMNI 56K

OMNI 56K PRO OMNI 56K DUO



OMNI 56K NEO OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI OMNI 56K PCI Plus



Модеми Omni 56K

- Максимальна швидкість доступу в Інтернет
- Надійний зв'язок на будь-яких лініях
- Легке встановлення та простота у використанні
- Три роки гарантії

Авторизовані партнери:

Дніпропетровськ: Рітм 2000 т. (0562) 65-54-68; Донецьк: Мережа комп'ютерних супермаркетів "Нова Електроніка" т. (062) 385-48-88; Техніка т. (062) 385 82 55, 385-82-50; Мережа комп'ютерних салонів SPARK т. (0522) 90-58-46, (062) 381-32-05; Житомир: SET т. (0412) 24-39-20; Запоріжжя: Мережа магазинів "Комп'ютерний Всесвіт" т. (0612) 13-00-51, Фотоком т. (0612) 12-69-04; Київ: ВалТек т. (044) 229-40-33, ВЕРСІЯ т. (044) 554-27-47, Гранд-Сервіс т. (044) 456-47-77, Енглер-Україна т. (044) 568-58-68, Інкософт - Телекомунікації т. (044) 235-28-39, Ітел Лід т. (044) 235-92-52, Брейні комп'ютери т. (044) 239-25-87, Комплексрадіо т. (044) 266-88-00, К-Trade т. (044) 262-92-22, Евразіа т. (044) 464-77-77, Навігатор т. (044) 241-94-94, Проінформ т. (044) 249-71-29, 244-96-20, Мережа магазинів "Фокстрот" т. 8-800-500-15-30, Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т. (044) 236-20-92, ЕнраТелеком т. (044) 244-93-68, 249-69-90, Юнітрейд т. (044) 461-88-88, 8-800-507-70-70, Миколаїв: АДМ т. (0512) 47-22-81; Одеса: Н-БІС т. (048) 777-70-70, Неолонджі т. (048) 728-37-28, ТІД т. (0482) 37-52-22; Суми: Демекс комп'ютер т. (0542) 60-11-11; Ужгород: СМОК т. (0312) 61-54-44; Харків: Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т. (80572) 14-95-21, СПЕЦВУЗАВТОМАТИКА т. (0572) 19-15-05; Хмельницький: ЗСТ т. (0382) 70-07-07; Черкаси: МегаСталіт т. (0472) 45-12-62.



Нові пригоди Мясні, Хронделя та Лахматого можна побачити за адресою:

OMNI.ZYXEL.RU

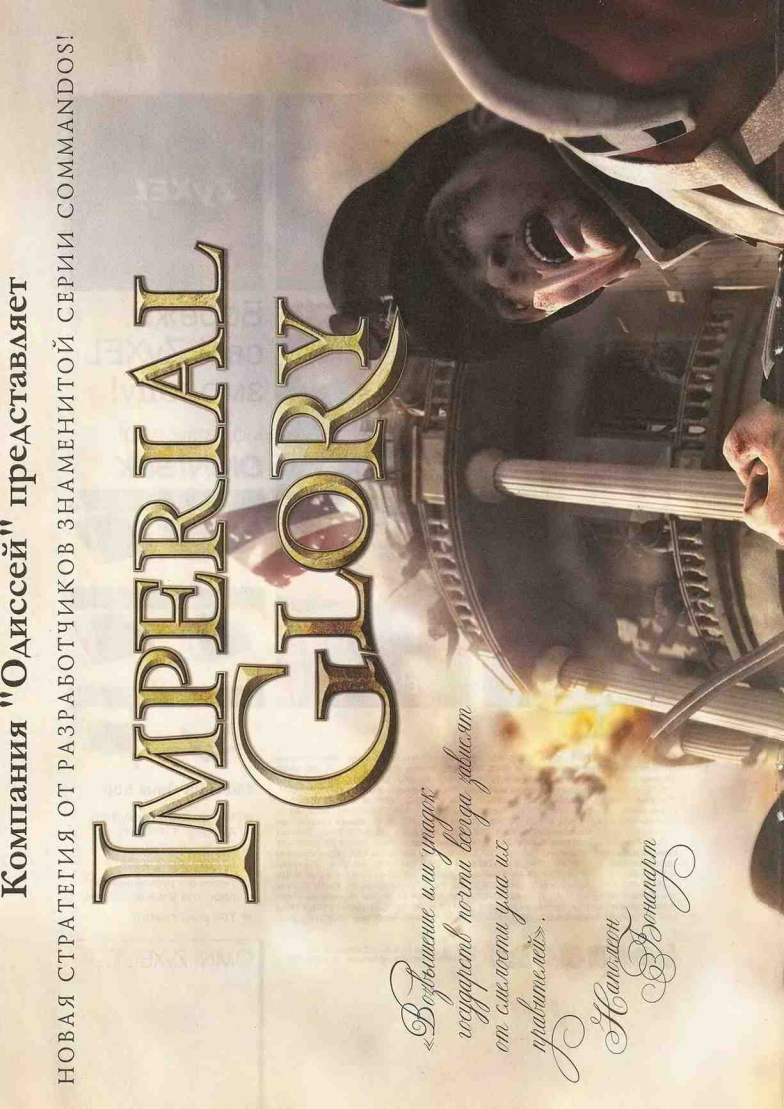
Компания "Одиссей" представляет

НОВАЯ СТРАТЕГИЯ ОТ РАЗРАБОТЧИКОВ ЗНАМЕНИТОЙ СЕРИИ COMMANDOS!

IMPERIAL GLORY

*«Возвышение или упадок
государств почти всегда зависят
от сил, постигших их
внезапно».*

*Николай
Макиавелли*



Пришло время великих свершений и грандиозных перемен.
Время революций, конфликтов и завоеваний. Эпоха, когда величайшие
государства Европы оспаривали друг у друга мировое господство.
Приведи свою империю к победе и процветанию!



eidos



НОВЫЙ
ДИСК
www.nd.ru

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua
Александр GLUKK

KILL DEAL

Разработчик: CrazyHouse
Издатель в России: Discus Games
Системные требования:
✓ минимальные: Athlon (P 3) 1000 МГц, 128
Мб ОЗУ, GeForce 2 Ti или аналогичная;
✓ рекомендуемые: Athlon (P 4) 1.4 ГГц, 256
Мб ОЗУ, GeForce 4 или аналогичнаяВводная, в которой речь пойдет о
трудной жизни агентов ДЗВР

С чего начинается утро у нормального человека? Правильно, с чашки кофе, первой сигареты, поцелуя любимой девушки... или, в крайнем случае, с пакета кефира. Утро у агента ДЗВР, как правило, начинается с телефонного звонка — именно он, звонок, и проводит грань между ночью и утром, режет по живому, и пусть за окном темно как в танке афроамериканца, раз звонок прозвонел, значит, утро наступило. Все. Точка.

Это утро ничем не отличалось от сотни ему подобных и, как всегда, звонок телефона вырвал меня из ласковых объятий Морфея (нет, не брата Морфеуса) и вверг в пучину реальности.

— Да. На связи. Какое ЧП? Пропали лучшие агенты? Так я вроде не пропадал. Ах, лучшие из худших? Все? Ну, отправьте на поиски лучших из лучших, а я посплю. Поэтому и звоните! А нельзя кого-то другого отправить? Ладно. Скоро буду.

Итак, что у нас имеется — стандартная внеплановая ситуация. Группа агентов в составе Маньяка, Кемпера, Озона, Лепрекона, Талера, База, Шрайка и еще нескольких отправилась на исследование нового мира. Отправилась и обещала вернуться, но не вернулась. Радиосвязь прервалась пять часов назад. Ответов нет. Агенты — это ладно, дело наживное, а вот отчеты... да, без них никак. А значит, нужно собираться и отправляться их выручать, если, конечно, там осталось кого выручать. Хотя с таким составом, боюсь, скорее от той реальности один осколок останутся — и то не факт.

Бази, даже интересно, что с ними могло произойти? Неужели наткнулись на реальность, где в мясных берегах течет водочная река? Есть, говорят, такая, только найти ее пока никому не удалось.

Ладно, действовать будем по плану — портал на замолчаливый маяк, благо, координаты имеются, и дальше реагируем по обстоятельствам, то есть, стреляем во все, что шевелится, а что не шевелится, предварительно шевелим стволом.

И почему я не выбрал себе нормальную работу? Дворником, там, или грузчиком?

Зарука. Во время которой есть время порасклинуть мозгами. Мирья бывают разные — злые и добрые, плохие и хорошие. А бывают безумные, вот, к примеру, как вы думаете, может создать что-то светлое и пушистое компания под названием Crazy House? Вот и я думаю, что не может. А если, к чему же, созданный ими мир носит красноречивое название «Убийное Дело», то готовиться нужно к самому худшему, а, вероятно, и к чему-то похуже худшего. Итак, что тут у нас? Ага, выбираем одного из четырех персов, имеющихся Наемник, Пиро, Шафт и Стрелок, и двигаем спасать пропавших агентов.

Ладно, выбрал, теперь вперед.

Черт, не нравится мне это, может, лучше назад? Ага, назад не выйдет. Портал не стабилен, ой, чую я, низом позвоночника чую, что дело тут нечисто, и никакая водочной реки не предвидится. Так что же могло задержать целую толпу опытных агентов??? Кажется, я уже не хочу получать ответ на этот вопрос.

Часть первая, в которой мы знакомимся
с обаятельными жителями новой все-
ленной и понимаем, кто в доме хозяин

Хотя с первого взгляда все как обычно: разбитый корабль, навскидку застывший посреди безымянной пустыни. Персонаж, вообразивший себя героем голливудского блокбастера, отпускает скупые саркастичные фразы. А вот и первый клиент. Идет красавишечка, неся впереди себя округлое трехмерное брюхо. Никан кем-то из наших позавтракала. Получай, гада! Ага, не нравится? Это тебе не новобранцев в «отко» обглагольвать. У меня самого три туза в руке. Что, еще один? Нет, двое? Трое? Подходите, подходите, кучнее становитесь, дух великого Ранда снабдил мой автомат бесконечными патронами, так что не волнуйтесь, на всех хватит! Пухлые разноцветные монстры пачками валмисли на землю, а из разорванных пулями тушек сыпались столь приятные каждому бойцу трофеи — броня, гранаты, «ускорялки» и замедлители времени... Что-то мне это напоминает... Вот только что? А впрочем, какая разница? Похоже, враги закончились. Что-то здесь не так. Такая неуклюжая братия ни в живых бы не справилась даже с одним из пропавших. Здесь явно есть какой-то подвох, вот только где? Ладно, ввяжемся в драку, а разбираться потом будем. А что это за мерцающий круг на краю поляны? Пойдем поглядим...

Так и есть, переход на следующий уровень. Теперь перед нами узкий проход, петляющий между высокими холмами. Вон за поворотом какой-то кустарник виднеется... В общем, ничего такого планетка... Симпатичная... Ага, опять толстопузые ползали! Ну, давай, подходите, я уже знаю, как с вами бороться...

Бесконечная беготня по извилистым закоулкам способна свести с ума кого угодно. Смешные неуклюжие монстры уже не вызывают умильной улыбки. Они лезут со всех сторон, обходят с тыла, выплывают из узких щелей и темных провалов пещер. Автомат, как завсегдатай самым убийственным оружием в мире, не справляется со своими обязанностями. Не помогают даже бесконечные патроны. Сначала спасали гранаты. Каждый взрыв отправлял к праотцам десятки монстров, но они лезут снова и снова. И это только второй уровень! А что же будет дальше?? Как подсказывает логика — третий уровень. А вот и долгожданный круг. Переход.

И снова монстры. Теперь добавились еще и летающие! А это что за здоровенный уродец? Черт, гранаты!!! Мне срочно нужны



гранаты! Проклятые, неуклюжие твари зажали меня в угол, и я не могу протиснуться сквозь них, их челюсти и когти врезаются в мой скафандр, смачно отрывая от тела самые сочные куски мяса.

Ладно, я еще вернусь. Агенты ДЗВР так просто не сдаются. Load! Game!

И снова стрельба, беготня по уровню, заканчивающаяся так же безобразно. Зажатый толпой противников в угол герой превращается в неподвижный кусок мяса. Ладно. Еще раз. Load! Load! Load!!!

Часть вторая, в которой речь пойдет о пользе пауз

Н ет, что-то не так в этом мире. Монстры прут, как сеседки на нерест, гранаты заканчиваются в самый неподходящий момент, временные бонусы помогают, но недолго. И никаких следов остальных агентов. Сто процентов, я где-то ошибаю, что-то не учел. А что тут учитывать? Автомат — одна штука. Три пустых слота для оружия — его, вероятно, я найду позже. Индикатор жизни. Два индикатора непонятно чего. Еще один индикатор, на котором сияет цифра четыре. Что бы это значило? Может, уровень? А какой в нем толк?

Нужно сделать паузу, выпить пива.

Опс, не понял, что это такое? Уровень, очки, умения... Так вот что я делал неправильно!!! Нужно прокачивать своего персона! Так, что берем? Возьмем ледяную специализацию, адреналин и максимум здоровья. Файтер должен быть здоровым. Ну что, парни, десятый раунд?

Поехали.

Load!

Монстры все валят и валят, но играть стало легче, теперь я сильнее и адренее, так, пятый уровень! Нужно еще что-то прокачать. Интересно, качать специализацию до второго уровня или новый навык взять? К примеру вот, силу, чтобы таскать гранат и патронов побольше. Известный вопрос выбора умений встает во всей своей неприглядности. Ладно, качнем силу. Файтер должен быть сильным.

Продолжаем, ну, идите ко мне, идите! Ага, вот и заветный круг — а монстры все лезут. Нет, теперь вы не монстры, теперь вы застряли монстра или экспла, если по-зарубежному. Не станем спешить в спасительный круг, не станем... ага, еще граната выпала. И еще. Отлично, гранаты нужно экономить, благо с переходом на новый уровень снаряжение не исчезает. Это хорошо. Это очень хорошо. О, последний. Теперь можно продолжить путь. Кажется, мне начинает нравиться моя работа!

Так, новый уровень, что тут? Ага! Новая пушка! Новая пушка — это хорошо, она мощнее автомата, жалко только, что патроны не бесконечные. Ну да ладно, и так переберемся.

Часть третья, в которой мы разберемся с полезными девайсами, облегчающими жизнь агентов в полевых условиях

К ажется, я начинаю понимать, что мне так сильно напоминает творившийся вокруг беспредел. Когда то очень давно за несла медленная в небольшой виртуальный мир, населенный подобными тварями, лезущими со всех сторон. Назывался он *Crimsonland*. В нем уставшим от чрезмерного умственного напряжения агентам предлагали простой и гениальный аттракцион. Есть ты, есть оружие, есть монстры — сражайся. Умалчивали только об одном: монстры в этом мире не заканчивались. То есть выпрыгнуть в этой игре было нельзя, зато можно было продергиваться по долгу. Вот такое себе развлечение для скукающих камикадзе. **Kill Deal** здорово напоминает этот беззащитный мирок, с одной лишь поправкой — мы сюда не развлекались приехали, а друзей спасать.

Вот правда надежды на то, что в этом бардаке удастся найти хоть кого-то живым, все меньше и меньше. Ну да ладно, все равно обратного пути нет. Придется идти до конца. С каждым уровнем монстров все больше и больше. К встретившим нас толстоштанкам и кровожадным летучим мышам присоединились хищные сороконожки и отвратительные бесчелюстные черви различных размеров. Времени от времени в бой вступают гигантские жуки и безумные мушкетеры с огромными молотами. Правда, вопреки логике, монстры-гиганты доставляют не

так уж много проблем. Прокачанная ледяная специализация надолго лишает их подвижности, давая возможность безаказанно растрепывать замороженное чудовище. А вот с толпами более мелких представителей местной фауны надо что-то делать. Гранат на всех не напасешься. Но, к счастью, забитые разработчиками додумались снабдить нас другими полезными девайсами. Вот, к примеру, броня. Она не повышает нашу защиту, а туто отталкивает монстров назад, не позволяя им приблизиться. Очень полезная штука. Или кружочек с темными очками, делающий нас на время невидимыми. Также частично бывает полезным. Пока монстры бродят в растерянности, рассудая, куда это я мог деться, можно добегать до валяющегося на земле полезного девайса — гранаты там, или аптечки, или еще чего-нибудь еще. Полезных вещей в игре много, но монстров все равно больше. И вот, когда шквальный огонь и силовые поля оказываются бессильны, приходится идти на конфликт с самим собой и подключать к делу мозг. Головной. Спинной-то у нас, файтеров, никогда не отдыхает. Как я уже говорил, сражаемся мы не на плоской полне, а в горрах и пещерах. А давней-ка займем позицию между этими двумя кустами или забьемся вон в ту расщелину. Ага, вот уже численное преимущество противника перестало играть решающую роль. Толгитесь, грызните друг друга в бессильной злобе, а мы вас из гранатомета! Подобные ходы нельзя, конечно, считать полноценным тактическим элементом, но они действительно сильно облегчают жизнь. Также следует обращать внимание на особо приметные трещины в стенах. За ними зачастую находятся тайные пещеры, битком набитые всякими полезными девайсами.

Ну и, конечно, очень важно прокачивать своего героя. Правда, как показывает опыт, прокачать его абсолютно неправильно вам не удастся, как ни старайтесь, ибо к концу путешествия все доступные перки вы выберете. Хотя вопрос, что и в какой момент нужно качать, доставит вам немало беспокойства. Вот, к примеру, отличная вещь телекинез — можно подбирать всякие вещицы на расстоянии. А вот ночное зрение — да, в этом мире существует ночь, и с маломощным фонариком, откровению скажу, монстры не навоюешь. Так что стоит прокачать в данный момент? Или ничего не качать, а дожидаться следующей локации и там действовать по обстановке? А на этот вопрос каждый должен ответить сам.

Часть четвертая, в которой мы узнаем еще немного полезной информации

П рисядь, путник, не спеши так, умереть ты еще успеешь. Сначала послушай убежденного седина агента, послушай. Итак, что ждет того, кто рискует войти в мир **Kill Deal**? Толпы монстров, сквозь которые нужно прорваться. Прорваться с боем, чтобы спасти своих друзей или, как минимум, себя. Здесь нет мирных жителей и похищенных принцесс — есть только ты и монстры. Что ты выберешь, пройти кампанью за одного из четырех героев, кампанью, в которой, может быть, ты доживешь до счастливого энда, или хочешь испытать себя в выживании? В выживании нет сюжета, в нем не оканчиваются монстры и отсутствуют всякая надежда на счастливое завершение истории. Завершиться она может только одним образом — твоей смертью.

А может быть, тебе страшно отправляться на эту полную опасностей планету в одиночку? Не беда. Можешь прихватить с собой спутников, не более трех. Попробуй прорваться вместе или вместе выжить, правда, учтите — умирает один, умирают все.

Выборай, путник, а свой выбор уже сделал.

Какой?

Ну, я ведь жив...

Вместо заключения

Т рехмерный *Crimsonland*, вот как можно обозначить жанр игры. Безумное мясо, вот что можно сказать о сути. Красиво. Интересно. Сложно. Сложно даже на легком уровне сложности.

И затягивающее.

Всем любителям «Кримсона» играть обязательно. Остальным, как минимум, посмотреть — оно того стоит. *Crazy House* снова нас порадовал и удивил. Убойное дело — это действительно Сумасшедший Дом.

Светлана БУРЧАК aka Veda

ZOO TYCOON 2

Наконец-то! Свершилось то, чего ждали миллионы поклонников Zoo Tycoon: вышла вторая часть этого метакхитового мегахита, обновленная и улучшенная. Так что радуйтесь и предавайтесь, а заодно послушайте, что я вам расскажу. Ведь это должно быть интересно и поучительно не только для новичков серии, но и для всех упомянутых мной миллионов (надеюсь ☺).

Дэ, дэ... дэ?

Начем с того, что это как бы 3D-графика. Вот именно: как бы. Хотя животные симпатичны, качественно выполнены, а растения нарисованы со знанием дела, ландшафт с его болезненно-пятнистой землей, застывшими деревьями и водопадами, похожими на строительные ямы, выглядит просто ужасно. А трава, похожая на ковровое покрытие, прозрачные столы и стулья, а также здания, один вид которых приводит в уныние!

Но ничего, это все мелочи. Мысль господ разработчиков угадывается отчетливо: если есть в игре красивые животные, значит, больше ей ничего не нужно. Поэтому воспользуемся этой аксиомой и продолжим наши наблюдения.

Песня нашего двора

Представьте себе, что вы попали на какой-то экзотический остров, например на Таити. Закрывайте глаза, дышите медленно... и вы услышите ЭТО. Музыка к заставке как будто переносит вас на побережье, поближе к джунглям — в приятную мелодию всплывают крики животных и отдаленный гул барабанов... Но сделав все это в характерном американском стиле ☺. Описать подобное сложно, лучше вам самим послушать (хотя, может, и не стоит).

Но вы очень не расстраивайтесь, ведь во время игры музыка будет позабыта, ее вообще не будет. Хм, наверное, я непонятно выражаюсь! Объясню: непосредственно во время игрового процесса вы будете наслаждаться только радующими слух звуками живой природы и криками твоих зверей, что разведале в своем зоопарке — музыкальное сопровождение отключится.

Выбор игры

Значит так. Вы можете выбрать:

✓ свободный режим, или, как принято во всех туках, песочницу, где доступны все животные, объекты и даже (что совершенно удивительно!!!) неограниченные финансы (в жизни бы так!);

✓ решение задач, или попросту сценарий, где можно выбрать карту и выполнить пару-тройку квестов, — в общем, ничего сложного;

Разработчик: Blue Fang Games

Издатель: Microsoft

Жанр: Strategy (Manage/Business/Real-time)

Системные требования: P3-600, 128 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

✓ кампанию — состоит из серии сюжетов, каждый из которых имеет свои специфические задания. Обычно они появляются по ходу сюжета и весьма изобильны.

И еще один нюанс — перед тем как выбирать игру, проверьте по Инету обновления, воспользовавшись специальной кнопкой в игровом меню.

О скитаниях вечных и о Земле...

Изначно я для начала выбрала вариант «Решение задач», просто мне так интересно, когда начинаешь разбираться в игре, где не все так просто.

В игре все взаимосвязано. Захотел вырастить белого медведя, если его в соответствующие климатические условия. (Нет, только не воле крокодила ☺!!!) В общем, так: тем, кто был в школе двоичником и не любил географию, придется туго — познания в этом предмете здесь здорово пригодятся. Ну а тем, кому все еще что-то интересно, будет куда веселее — такие залежи познавательной информации я ни в одной подобной игре не припомню (если что-то совсем непонятно, чуть не по каждому вопросу в игре можно прочитать энциклопедическую справку).

К примеру, можно выбрать определенный биом (это тип местности с подобающим ей зверьем), и начальное состояние своих финансов. Причем, в соответствии биому автоматически подбираются карты — и уже среди них вы выбираете, то что в данный момент вас интересует больше всего.

Я выбрала для начала Маленький городской зоопарк — как-то спокойнее разбираться в игре с ограниченным количеством разных животных и построек.

И полетели рыбки в космос

Как и ожидалось, вначале никаких определенных заданий мне никто не ставил — они появляются через некоторое время после того как вы начнете строить вольеры и вообще заниматься своим зоопарком, становясь все более сложными. Поначалу ничего серьезного — например, сфотографировать пару построек и качелей, это поднимет рейтинг зоопарка, а значит, ко мне будет приходить больше людей. Потом задания будут усложняться, но ведь это и правильно — на одних фотографиях свой зоопарк не раскрутишь. Впрочем, и по этой части порой попадаются очень специфические поручения — например, сфотографировать несколько жующих посетителей или заставить врасплох с фотоаппаратом отдыхающих людей. Oczywiście, тема папарazzi очень популярна в американских зоологических кругах ☺.

«А как же животные? Ведь это же зоопарк, а не база отдыха!» Подождите, осталось совсем немного, и в ваш список заданий до-



бавятся животные. Правда, после этого задания не окажутся такими легкими, как вначале. Например, вам придется подловить момент, когда лось трется рогами о деревья, а для этого придется подождать. Как, у вас в вольере с лосями нет деревьев? Бедные животные! Да ведь они в лесу живут, причем не с баобабам, а с асиами 😊. Шутка — в смешанном хвойно-лиственном лесу. Вот и придется им поставить пару елок и березок. Как? Места не хватает? Вы бы их еще в собачью конуру посадили! Это же все-таки крупные животные. А ну-ка срочно расширьте вольер. А то они вам на своем лосином языке скажут пару ласковых, которые вы увидите сверху на экране, как впрочем, и другие пожелания зверей. Ну как, создали им условия для почесывания рогов? Устали? Но я же вас предупреждала, что начнутся травмы. Все, теперь можете фотографировать. Это задание выполнено. А когда вы исполните ряд одновременно поставленных заданий, ваш рейтинг снова повысится и увеличится количество звездочек вашего отел — брррр, то есть зоопарка. Как, вы еще не поняли? Посещаемость в первую очередь зависит от «звездности» вашего детница!

Финансы и рейтинг

Аа, финансы. Ведь без них не выловить и рыбку из пруда, потому как на что же вы постройте пруд и купите рыбок? В принципе, ничего сложного с финансами в этой игре нет, деньги вам добавляются автоматически, кроме платы за вход и продукты животных, что разрешено делать самостоятельно.

А вот с рейтингом все гораздо интереснее. Рейтинг — дело полезное. Чем он выше, тем больше людей к вам придет поглазеть на животных и тем больше у вас прибыль. Поднять его это достаточно просто. Стройте новые здания, улучшайте условия отдыха посетителей, добавляйте новые виды животных и следите, чтобы каждый зверь жил в привычной для него среде обитания. Выполняйте все это — и никаких проблем с рейтингом у вас не будет. Также он повышается, если вам дают награды, денежные премии, медали, но все это, конечно, за какие-то ваши заслуги перед свободным американским обществом.

Следующий пакет информации

А люди в игре выглядят действительно как люди, а не как зомби. И девочек теперь можно отлучить от мальчиков. Взрослых же там мало. Все-таки не ценят в Штатах женственность. Почему-то абсолютно все — и посетители, и персонал — ходят в штанах и футболках. То ли дело Украина с ее-то барышнями! Нет, что бы какую маркетинговую программу замутил для повышения посещаемости. Подумать только, одно небольшое изменение в дизайне одежды, и сколько бы мужчин приходило поглазеть в зоопарк! Моментаально возросла бы прибыль. А ведь и прочие сервисы тогда работали бы на полную катушку — попить-поесть и прочее 😊.

Чтобы разоблачить, что нужно выпущу конкретному посетителю, достаточно посмотреть личное меню, где вы увидите, что ему нужно — поднять настроение, утолить голод, жажду, желание развлечься, найти уборную, — а также то, чем он в данный момент занимается (мой подопытный, например, сидит и пьет минералку — кстати, нигде не видела спиртных напитков), наличные и инвентарь (здесь может быть игрушка или гамбургер — правда, последний быстро исчезает 😊), любимца (именно им отдаются деньги, которые потом вы находите в ящике для пожертвований).

Как ни странно, эти люди тоже мыслящие, хотя мысли девочек и мальчиков не отличаются, как впрочем, и взрослых. Думь их очень просты — никто не размышляет о том, сколько подводных лодок поместится в Большом театре или какой квадратный корень у числа 345984. Действительно, кому это надо? Давайте подумать о том, как добраться до ближайшего туалета (маловато ли у меня 😊), а потом: «Фуууу... теперь можно жить дальше...» или же «Я съел гамбургер, а у меня осталась бумажка. Надо отнести ее в мусорник». Какие, однако, воспитанные дети.

В любом американском зоопарке есть одно очень полезное сооружение — ящик пожертвований, который серьезно повышает вашу прибыль, причем, деньги предназначаются для тех вольеров с животными, которые вы уже построили. Когда в этих ящиках на-

копится солидная сумма, эти деньги добавятся в вашу казну (мне вот сразу 25 штук привалило).

В тележке с сувенирами теперь действительно продают сувениры (не то что в «Морском Парке развлечений», где сувениром для американского народа служила содовая 😊). Теперь все дети будут рогацы, хвостаты и парнокопытны. Или просто порадуются игрушечному лисенку, доверчиво прижав его к своей груди.

И еще. Постоянно изучайте новые типы зданий, не обращая внимания на высокую стоимость разработок, — оно себя окупит.

Вы еще не устали? Тогда наши животные идут к вам!

Как уже говорилось, в вольерах животным следует создавать их собственную среду обитания. Так они будут здоровее и веселее. Например, газелям — саванну, лосям — хвойные леса, а павланам — нет, не дворцы, а лиственные леса.

Настроение и нужды своих животных вы можете увидеть по смайликам, которые они вам посылают. Например, когда им грустно и одиноко, они покажут, что им не хватает внимания посетителей. А когда им хорошо, они на своем зверином языке скажут, что просто обожают этот зоопарк (не беспокойтесь — вам это тоже будет понятно 😊).

Если же вы хотите узнать о животном подробную информацию, можете заглянуть в его меню. Там вы узнаете о его настроении и текущей деятельности, которые меняются достаточно быстро (например, мой подопытный страус всего за минуту успел напиться воды, сойти под дождем, привести себя в порядок и покочекать со страусиной 😊), о том, каков его родной биом, а также пол и ареал обитания. Наконец, выбрав животное, вы можете проверить, выполнены ли его требования касательно среды обитания (ее всегда нужно подстраивать под определенное животное), еды (не ставьте страусу корыто с креветками — не оценит он этого деликатеса), воды, отдыха, моднона (страшное слово), гигиены, потребности в уединении (им ведь тоже надо быть наедине с собой) и в общении с посетителями, а также развлечении (мячики, морковки и прочая дребедень).

О всякой всячине

Не все постройки и животные доступны сразу же. Как всегда, вначале нужно развить имеющиеся, а потом постепенно будут добавляться новые типы.

Количество покупаемых животных тоже ограничено, причем в основном это касается самцов. Вот так всегда — самок больше. Но вы очень не расстраивайтесь, животные ведь размножаются, причем быстро, — куда там кроликам 😊, так что можно переселить молодого самца в другой вольер, к уже давно озядающим его самочкам, или просто продать, потому как эти интенсивно размножающиеся животные вечно требуют вольер побольше. А перенести животных можно, поместив его в ящик, а потом в нужном месте выпустить.

Игра полна сюрпризов. Например, мой кенгуру постоянно запрыгивает на домик и получает от этого немое удовольствие. А потом мне сообщает, что в таком виде мои посетители неудобно его наблюдать. И приходится мне снимать его с домика, а потом опять все сначала.

Или же такая ситуация: целую игру я мучалась, не зная, как помыть своих животных. Они у меня были немытые и все время норовили заболеть. И вот, свершилось! Я абсолютно случайно обнаружил, что их можно купать в корытах с водой. Ничего удивительного, скажете вы, это даже и ежу понятно. Но знаете, где эти корыта находятся? В разделе Eall! И вот таких вот приколов полно, так что вам будет чему удивляться по ходу игры.

Немного романтики

Когда животные нравятся друг другу, они обнимаются, ласкаются, так нежно, окруженные порхающими сердечками. А когда появляется детеныш, это похоже на чудо — окруженный снянием, с небес опускается маленький зверешек и радостно подбегает к родителям. Ну просто муууу...

Вывод

Игра хорошая — впечатляет и огромным объемом информации, и постоянно нарастающей сложностью, и особой романтичностью. В принципе, мне понравилось. Играйте.

SebastoKrat0r III sebastokrator@ukr.net

БОИ С ТЕНЬЮ

Счет: 15!

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

Вердикт: статья матерого смайлового уровня.

«Бой с Тенью» (далее — «БСТ»)… Не, начнем по-другому. Типа, сколько в последнее время выходит фильмов по кинолицензии… Не, так еще хуже… (оригинал чертов, да запарил уже, что тебе не йметься? Тебе сколько раз повторять можно: оригинальность не всегда хорошо? — Прим. читателей&критиков; а вон Талер, взгляните, пользуется всенародной любовью. — Прим. автора; да что нам Талер? Он сам вон писал, какие ему письма приходят. — Прим. читателей&критиков; а что за письма? — Прим. автора; плохие! — Прим. читателей&критиков; плохая новость — тоже новость. — Прим. автора).

Вернемся к нашим баранам. «Бой с Тенью» — фильм, снятый режиссером нашумевшей «Бригады». Повествует он… Не, как-то обыденно. Короче, фильм об Артеме Колочине и его нелегкой судьбе. Этот паренек-боксер, потерявший зрение после боя за чемпионский титул, попадает в еще большую передрягу — крадет деньги из банка бывшего своего спонсора, Вагита, чтобы восстановить себе зрение. Вагит, разумеется, такого не прощает и начинает охоту за Артемом. Ну и так далее, и тому подобное. Good guys win, bad guys lose. «Справедливости нет, полковник», — говорит Вагит, отправляясь в тюрьму. Кроме всего прочего, в истории замешаны Вика, девушка Антона (сначала она была не девушка, то есть не его девушка, а отцом стала его девушкой… то есть, потом стала…) и некий Змей, киллер Вагита, который за ней охотится. Змей, bad guy, тоже погибает от шальной пули. Фильм такой себе нормальный, только вот, по-моему, экшена в нем малоовато. Ах, и еще есть момент с «бригадиром» Безруковым, который, в моем понимании, несколько не в тему. А многим нравится. Чем это объясняется? — ну, тем, что фильм создан во вселенной «Бригады». Но не о том речь. Да, а вот еще что: мне несколько смешно воспринимать известных актеров (по большей части сериальных) в блокбастерах. Возьмите тот же «Ночной Дозор» (из «Убойной силы» там, ну и другие разные). Так вот тут тоже — главного милиционера, полковника, играет старый знакомый из «Дня рождения Буржуя», но кто — не скажу, сами догадаетесь. А из всех персонажей мне понравился больше всего Змей — вроде и плохой, а вот… не знаю. Из последних русских фильмов понравился «Гурецкий Гамбит», там такое… бах!… бум!… бадабум! Ой, что это я… Не туда совсем… папос.

Счет: 32!

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

Статья бьет все рекорды по смайлам!

В собственно игре, созданной по мотивам данной киноленты, нам предоставляется возможность пройти семь миссий за двух

Разработчик/издатель: Акелла

Жанр: экшен

Системные требования (не заниженные): P 4-1.5/1.7 ГГц, 256–512 Мб ОЗУ, видео не ниже уровня GeForce 3, а лучше — FX

персонажей: главного героя Артема и вышеупомянутого (а чего я тогда про него там расписала, а?) Змея. Вот сложновато понять, к чему тут Змей, который и фильме-то нечасто появлялся. Ну да ладно. Это ведь неважно, главное, чтобы играть было интересно. Артем, как боксер, полагается больше на свои кулаки, в то время как Змей не гнушается и холодным оружием — ножом, дубинкой и вещами пострашнее — пистолетами там, ну и прочим. Первый уровень вообще представляет симулятор бокса, правда, видов ударов малоовато. А потом пошло-поехало в стиле kill'em all и beat'em up. На коробке написано: «Сюжет базируется на сценарии киноленты, дополненный неожиданными поворотами». И первый такой поворот: уже с первого уровня за киллера Змею приходится пробиваться к «выходу», уничтожая на своем пути подручными средствами (читай: оружием; о нем читай выше) толпы милиционеров, вооруженных тоже разным-разным: кулаками, дубинками, и огнестрельным оружием (борьба с которым требует больших нервов и сил — пистолет выносит персонажа с двух-трех выстрелов). Милиционер милиционеру тоже, кстати, разнь — кто обычный в фуражке, кто в кепочке такой смешной, а кто и спецназовец. Ну и по силе они тоже разнятся — последние, соответственно, сильнее всех, а значит, и бить их надо подольше. Почему это я назвала «неожиданным поворотом сюжета»? Дело в том, что в фильме Змей убил только одного человека (если мне не изменяет память), ну двух-трех от силы — а тут «захлопал» с две-три сотни «стражей порядка». Но по-иному вроде и никак не придумаешь. Антон же по большей части сражается с бандитами, которые тоже отличаются друг от друга живучестью. Но иногда бывает, что экземпляр погибает с одной подачи — и красиво так, замедленно. Так что как Бог даст, А, еще забыла: Антон и Змей могут использовать блок для защиты (даже дубинка не пробивает) и броски (убивают несколько быстрее). С неогнестрельным оружием, кстати, можно делать комбы (а если повезет, то выйдет и один из спецприемов — но все карты открывать не буду).

Но чтобы уклоняться от ударов злую, а тем более их выстрелов, герои наделены способностью кувыряться, делать разнообразные салто-кувыркало. И в дождь, и в зной, и в лютый мороз… Ой, не то. И в классическом (пиджачиком и штанишках) костюме, и в курточке с джинсами, и даже (о, одна из самых больших неточностей игры!) без зрения могут герои показывать чудеса акробатики. Но несмотря ни на что, выглядеть было бы интересно и эффектно.

Драки происходят в локациях, где надо завалить много количество недругов, а потом герой перебегает в следующую, и так пока уровень не будет пройден. С умерщвленных мужичков берутся ап-



P.P.S. В ближайшее время над Игроградом пройдут сильные дожди из грустных смайликов. Всем с собой носить зонтики и улыбки на лице.

5park

The All New Misadventures of

Dangerous Dave™



Витродухши

Опасней, чем бритва с лопоток «Товары по рублю». Чем жещина за рулем bigfoot'a. Чем сомнительный контрацептив, купленный в ближайшем ларьке.

Он — законнорожденный перенец id Software, зачатый в конце восьмидесятых буйной фантазией Джона Ромеро (под «тяжелым влиянием водопроводчика Марио») и обаянный своим последующим возмужанием Тому Холлу и братьям Кармакам. Естественно, столь звездное происхождение давало парню все предположили, чтобы сделать Big Badda Boom. И бум таки произошел, отстремев сверхновой многочисленных растраскированных копий, надолго осевших на дисках и в видеостерах невзрачных ЭВМ того времени. Он был везде: остергающийся начальника Дейв в заваленном бумагами офисе служащего банка; уставший от частых вызовов Дейв в заляпанном отпечатками пальцев системном блоке учителя информатики; ведущий активный вечерний образ Дейв внутри обставленного кактусами компьютера в квартирке «хрущевке»...

То было непростое время. Тресчал по швам противовес буржуазному Западу в лице нерушимого Совка; дожигались падали в обморок домохозяйки, страшались возможности разрушения озонового слоя дезодорантами; окутывали себя суицидальными мыслями ортодоксальные коммунисты; швырялись рекламными слоганами схватывающие все на лету представители поколения «пепси». Лопались баба-гапы, сосались фанты, сыпались тайды... и в этот самый момент избранная часть населения, имевшая доступ к персоналкам, самозабвенно перевоплощалась в кожу пареня в красной кепке а-ля Фред Дерст и играла, играла, играла...

Вспоминайте, кто забыл, и знакомьтесь, кто уже не застал — **Dangerous Dave!**

Человек, выходящий из трубы

<абзац инфополиков>

Разработанный Дж. Ромеро для компании Soft Disk в 1990 году игра Dangerous Dave, официально была не первой, а четвертой из цикла — после двух Dave'ов для Apple II и одного, так и не изданного, для PC

</>

«Дейв номер уно» в истории игрокостроения — это как Модарт в музыке, Рембрандт в живописи, Шекспир в литературе. Классика «де факто». Платформенная аркада, подкупающая своей нарочитой незадействительностью и вылизанным до блеска, словно фольга от конфеты «стрела», геймплеем. Здесь в вашем распоряжении десять уровней, которые, как правило, начинаются бетонной трубой, а заканчиваются дверью.

Разработчики: Джон Ромеро, id Software, Gamer's Edge
Издатель: SoftDisk Publishing
Даты выхода: 1990-1993 г.

Все, что от вас требуется — добыть ключ и пройти оттуда дотуда, попутно собирая очки в виде кристаллов, псевдореальных шариков и прочих фишек. И если помешать прохождению первого уровня вам может только **Евс** или отключение света, а второго — то же плюс хромая координация пальцев, то в последующих уровнях бойтесь встречи с монструозными существами, петляющими по летковбисаемым траекториям и извергающими файрболы аки Эмил Горыныч. Избежать столкновения с ними вам поможет вот что: 1) пистолет, превращающий мерзавцев в смачное барбекю; 2) джипетак (реактивный ранец), воплощающий в реальность вашу детскую мечту замывать в воздух как Карлсон/Дамбо/Дэвид Коперфилд.

Игрушка затягивает и, не сумев пройти уровень, вы будете ругать игру, клавиатуру «с прибалтийской реакцией», теорию случая и самого Дейва, но со ступа не встанете до своего успеха. Так что качать нужно незамедлительно, да и к тому же, много ли вы встречали игр, где можно не только дотянуться, но и ухватиться за звезды?

Дейв, джип и шотган

<абзац инфополиков>

Игра Dangerous Dave in the haunted mansion 1991 года выпуска создана новообразованным на то время объединением Gamer's Edge (читай: id Software), в которое входили и Ромеро, и Холл, и оба Кармака. Сделанный на модифицированном движке Shadow Knights, сиквел, по мнению самого Ромеро, стал лучшим когда-либо созданным «Дейвом».

</>

Между первой частью и ее сиквелом есть только одно очевидное сходство — сам главный герой. Да и тот — заматеревший bad boy, заросший кучей добавленных пикселей, — не ровня инфантилу из первой части. Но не бойтесь — неизменная кепка цвета галстука типичного пионера по прежнему маячит на своем месте. Главным нововведением, благодаря которому кавычки всего мира должны привнести на алтарь в жертву Дейву свои «мышцы» и петь в его честь оды по субботним вечерам, является шотган. Да, вы все правильно поняли — именно в этой игре впервые задействован столь родной каждому в наши дни способ фаршировки монстров свинцом. Как не было бы «Рэйдера» без таранков, так не был бы нужен и шотган, не будь многочисленных монстров. Тут-то и кроется новая концепция игры, которая легким движением руки превращает «мартиподобную» аркаду в мясной дуэльный экшен. Благодаря этому нововведению бестиарий подвергается кардинальным изменениям.

Внезапно заточенный донельзя нож, выпущенный умелой рукой дряхлой горбуны, впивается в его лоб, являя миру спиритику крови, только что омывшие мозг, а ныне ставшие бесхозными... хм... Черный юмор разработчиков являет нам смерть во всей своей красе, ибо моменты, когда Дейв погибает, блестяще анимированы в многократном увеличении до нагляднейших подробностей. Такое откровение вряд ли способно травмировать вашу неокрепшую детскую психику,



зато приятно ее удивит. Хотя каким бы забавным занятием ни было наблюдение «под душой» отхода нашего героя в мир иной, смерть — фаза, которой мы будем избегать любой ценой. Например, с собаками-вурдалаками устраивать корриду; с не в меру резвыми бабушками — играть в зайчика-попрыгайчика; с меркой прываюющей токсичной слизию — охотиться с наведенным в потолок ружьем, а с зомби... с ними будьте спокойны, ибо на расстоянии они столь же безобидны, как ваш хомычок Вася. В общем, каждый монстр норовит выбить из вас жизнь по собственному рецепту. Стало быть, подход к каждому из них индивидуален.

Происходит сия дьявольская vendetta в особняке, где множество этажей. Поначалу вы в основном корпусе. Дальше — ниже. Завершатся перипетии в вековечных подземных склепах. Сами же уровни отличаются стилистикой и цветовой палитрой, а значит, однообразие и дежа вю вас грызть не будут.

В измотанном Дейве еще есть силы! На финише герой с глазами в глаза встречается сами-знаете-с-кем. Прикончив его (а вы сомневались?), парень стремглаз мчится в объятия... несчастно бледного братишки.

Вы же не рассчитывали на принцессу?

Сегодня и в дальнейшем — только мальчики, связанные с вами семейными узами!

Восторг. Радость. Титры.

Не усынови сына чужого отца

<абаза инфополюсов>

В 1993 году с конвейера SoftDisk Publishing сходила игра под названием Dangerous Dave Risky Rescue. По словам самого Ромера, ни он сам, ни id Software отношения к игре не имели. В этот раз дизайнером и продюсером проекта выступил Greg Malone — разработчик игр для Apple II

</>
«Осторожно! У разработчиков черный юмор» ☹. Вот такого содержания надписи высвечиваются в самом начале игры, обещающая еще более кровавое и захватывающее умерщвление Дейва. Enter. Старт. Дизип. Красная кепка. «Эх-ма!», — думаем мы и кидаемся вперед.

На смену взвешенной графике второй части приходит яркая, отчасти кислотная графика части третьей, и это первое, что бросается в глаза. Второе — куча нелепо расставленных предметов, дающих пресловутые очки. Поскольку часто они валяются кучками по несколько штук, имея абсолютно не вписывающийся в антураж вид, то это выглядит по меньшей мере пошлово.

+100 за банку пива! +300 за радиоприемник! +500 за телевизор! +300 за красного электрического мигающего рака и, наконец, +500 за бейсый мотор. Вы найдете все это на небе.

Если задаться вопросом, что нового дивила нам игрушка, то на ум приходит возможность сохранения в начале уровня, появление ключей, открывающих двери «как от там», ограниченное количество патронов, новые монстры, и... все! Очевидно, разработчики пытались преподнести нам того Дейва, каковым он был во второй части. Визуально у них это получилось. Но все мы знаем, как схожи поганки и шампиньоны: геймплей, всецело зависящий от расстрела монстров, отныне становится рутинным занятием, ибо хладнокровно пристрелить бешеного пса, носящегося этажом выше — все равно, что дернуть за косичку вперед сидящую одноклассницу (пули пролетают сквозь большинство потолков).

Он прошел сквозь огонь, воду и бетонные трубы, но только в самом конце странствия его взору предстало послание, нанесенное на камнерезную калку кровью неизвестной убитой жертвы: «Дейва, я выкарабкал твоего брата Делберта, и ты его больше никогда не увидишь. Доктор Немеzis».

Свершилось. Теперь вы знаете, зачем нужно было рисковать жизнью своего электронного альтер эго, — чтобы еще раз спасти непугевого младшего брата. На этот раз из костлявых лав череполового доктора Немеzis. ...И пока дробь из вашего ствола будет вбиваться в тело главного антагониста, малый будет с довольной улыбкой размахивать руками, словно баскетбольная болельщица из голливудского фильма. Горячий темпериент!

Три. Два. Один. И вот вражона повержена. Дейв держит на плече братишку. Из уст последнего раздаются: «Мой герой!» В одной руке у

дважды героя — горящая голова злого доктора; в другой — еще еше дымящийся ствол. Не хватает надписи: «Удйи эффектно, и тебе многого простить».

Мы же достаем с тумбочки хлопюшку и дергаем за ниточку.

Может быть, мы даже не сотрем игрушку с винта.

Брат 3

<абаза инфополюсов>

Игра Dave Goes Nutz! вышла все в том же 1993 году. И с ней связан довольно-таки забавный нюанс. Дело в том, что дизайнером уровней выступил некий Stephen Vekovius, сын основателя SoftDisk'a, а ныне доктор медицины. Как это отразилось на игре — читайте ниже.

</>

На этот раз не было джипа. Не было даже дробовика. Только красная кепка, которая вызывающе красовалась на макушке, и глупая винтовка в руках. Рядом стояла помятая кушетка; стены были оббиты мягким дутым материалом; повсюду шныряли медсестры с огромными... хм... нежелательными шприцами.

«Добро пожаловать в мою сумасшедшую клинику!» — прово-зглашает не в меру отравительный скелет в медицинский униформе со вступительной картинкой и предлагает выбрать уровень сложности из двух имеющихся. Нужно быть олигофреном, чтоб не опознать в нем психопата Немеzisа. Того са-



мого, с которым мы расправились в предыдущей части. Что побудило девелоперов оживить его на посту «Самого плохого парня», неизвестно. Но это не все! Застрашьте себя на случай разрыва сердца от смеха, прежде чем узнать, что он вновь томит у себя в плену Дейвового брата! Поразмывал, чего добивается от малого этот набор костей, идем дальше.

Действие игры перенеслось из особняков и замков в больницу нашего злого гения. Или в морг, которым она станет в случае вашей неудачи ☹. Новое место действия с постоянной угнетающей сине-серой цветовой гаммой внесло свою лепту в игровую толщину. Теперь он валялся, как зажевавшийся плотва в пивном баре «У Толстого». Готовьтесь к тому, что львиную долю времени вы будете ходить по палатам и открывать генераторы тока, прыгать по пружинящим койкам и искать нужную дверь среди многочисленных ей подобных.

Монстры скучноваты. Определенно страдающий от нехватки кальций скелет Немеzis хрупок и легкопроходим. Стоит ли вспоминать о конюшках?

Многочисленный вердикт: самая блеклая часть из всех.

Игру немного жал. Сернал закончился на пессимистичной ноте. Но мы обещаем вытратить пыль с камушка с надписью «Покорюсь с миром».

Ты был хорош, старина.

Скорбим. Помним. Чтим.

Записки Автоответчика

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

ДЕЛА ВЫСТАВОЧНЫЕ

Такая вот весна.

Не знаю, заметили вы или нет, что один «Автоответчик» оказался пропущен. Судя по всему, не заметили — во всяком случае никакой реакции от вас, камрады, не последовало. Ни тебе гневных писем, ни радостных. Тишина, как в танке.

Я даже подумывал еще один пропустить, в порядке эксперимента, и посмотреть, что будет, да начальство было непреклонно и отправило меня на баррикады, откуда я вам и пишу сие послание.

Сначала ответчу на незаданный вопрос — почему же не было «Автоответчика» в позапрошлом номере. Причин на то имеется несколько, и одна из главнейших — это отсутствие интересных писем. Пришло еще пару писем с цитатами от эстонских камрадов ☺, несколько писем с вопросом, как получить приз — и... все. Ну скажите на милость, что тут публиковать? Причиной вторая, тоже важная, заключается в том, что со временем у меня сетка не складывалась. Сначала в Москву поехал, на КРИ, потом готовились к Игрограду, потом проводил его. Куда уж тут писать? Да и болея я несколько дней. Честно говоря, я бы и после Ярмарки нашей поболел с удовольствием, ибо устал сильно, да не дают. Арбайтен, кричат, по-стахановски. Вот и приходится арбайтяться.

А на улице, кстати, весна в самом разгаре. Девушки симпатичные ходят. Организм, ясное дело, требует выезда на природу, на шашлыки, да желательно с ночевой. И непременно с девушками, ибо видеть лица камрадские сил уже никаких нет. Что странно, даже играть не хочется. Вот уже несколько недель я не ездию на Петровку, не покупал новых игр, и ничего. Нафига эти игры, когда такая погода?

Впрочем, ладно. Скоро майские праздники, тогда и оторвусь по полной. Надеюсь.

А теперь быстренько завязываем со вступлением и лирическими мыслями, приступаем к исполнению непосредственных обязанностей.

Призы нашли своих героев

Начать я хотел... с того же, с чего в прошлый раз закончил. А именно, с итога конкурса читат. Как вы, наверное ☺, знаете, конкурс завершен, и итоги подведены. Ура.

Напомним, что спонсоры нашего конкурса выступили компания **Eletek** (<http://www.eletek.com.ua>) и компания **GSC Game World**!

Первое место досталось камраду **КРЕСТУ**! Он выигрывает CD-Caddy, устройство хранения CD-disk'ov на 75 CD от компании **Eletek**, а также футболку от компании **GSC Game World** — «Александр».

Так вот, камрад **КРЕСТ** оказался на редкость сознательным товарищем и приехал за своим призом на Игроград. Лично приехал, за что ему огромное спасибо. Ибо выигранный им CD-Caddy — это такая драгоценная дуря, отправить которую в другой город было бы крайне затруднительно.

Тем камрадам, что на Игроград не приехали и призы не получили, тоже сообщу — в ближайшее время мы вам их вышлем. Как я понимаю, призы дожидаются камрад **Дар Петушков** — я получил письмо с твоим адресом, не волнуйся, и камрад **Елго Matrix**. Твой адрес тоже имеется. А вот камрад **МИКРОФОН** мой призыв проигнорировал. Напомним, твой приз за третье место — **UFG-HL-UVG, UV-активная CCFL-решетка на вентилятор**

80mm/Green от компании **Eletek** и лицензионный диск с игрой «Александр» от компании «Мультитрейд». Чтобы получить его, нужно связаться со мной, написав письмо с того же мейла, с которого ты присылал читаты.

Камрады **RSNB** и **Savil** за призами дисциплинированно пришли сами, что тоже радует. Итак, три приза из шести наших своих героев, два скоро найдут, а вот один потерялся.

Я надеюсь, ничего не перепутал? А то в угаде Игрограда мог что-то не то выдать. Или не тому. А то пересчитал оставшиеся призы, а их на один больше. Странно... В общем, если что не так — пишите, нам чужого добра не нужно ☺.

Игроград 2003

Традиционно, после окончания нашей выставки ко мне начинают приходить письма, в которых камрады делятся своими впечатлениями о мероприятии. Наши впечатления вы можете почитать в отчете, но, как мне кажется, взгляд с одной стороны — со стороны организаторов, может быть не совсем объективным, поэтому биг просьба: пишите, пишите мне о впечатлениях, о том, что понравилось, а что не понравилось, и чего вы ждете от Игрограда 2006. Кстати, **MikPortal**, как обычно, впереди планеты всей, и на нашем форуме уже создан раздел, в котором тоже можно делиться впечатлениями и высказывать свои пожелания и замечания, так что добро пожаловать — <http://www.mikportal.org/forum/index.php?showforum=83>. Ну а пока читайте первый отчет о Игрограде от камрада **SK!**

Привет, Кертис!

Хочу поделиться своими первыми впечатлениями после Игрограда. Почему первыми? Просто я приехал на вашу ярмарку первый раз, а точнее, в пятницу — 15 апреля.

Должен сказать, что я не жалую ни денег, ни пропущенных уроков в школе ☺, и мне даже не обидно, что я искал Торгово-Промышленную палату целый час ☺.

Теперь поподробнее.

Сразу после входа в помещение бросается в глаза стенд компании **IS** и **Геймзона**, где постоянно проходили чемпионаты. Решил начать с более, на мой взгляд, привлекательного стенда. После окончания первого конкурса я начал бездумно бродить от стенда к стенду и уже асфальт, но все изменилось после того, как я доберел до **Геймзона**. Там ведь задавали вопросы, и при правильном ответе можно было принять участие в чемпионате по «Сталкеру», а также «Думу» и в третьем туре по «Пейнкиллеру». Вот мне и посчастливилось принять участие в последнем. Причем, в десятке я занял первое место, что совсем неплохо, если учитывать, что я в убийшу боли играл по **АВС** второй раз ☺. После этого мое настроение поднялось до запредельного уровня, ведь я выиграл лицензионную «Готику»! Кругом! А это еще притом, что я играл с **Dizii**! om — зловый всех десяткей. Так вот, я решил переиграть и переигреть все, что только получится. Очень понравился конкурс «угадай саундтрек» ☺, а чего стоит только одно выступление кошек на стенде **IS**. Остальные стенды тоже не пустовали — вот, например, пришлось занимать очередь, чтобы пошпилила в дему «Визисектора»: столько людей было, не пробиться. Постоянно толпились народ и у стенда нашего родного **MikPortal**! а. **ИМХО**, конкурс по защите рыцарства — очень интересная идея (фотоки на соседней стенке очень развеселили ☺).

Я вот с огромным интересом наблюдал за — как бы правильнее сказать — одеванием рыцаря, что ли.

Увидел множество роликов, повествующих о разных играх, в том числе и о тех, которых мы все ждем. Особенный фурор произвели ролики Xenus'a и Blood Rayne 2.

Также посчастливилось узнать о судьбе проекта «Сердце Вечности» от UDC, работа над которым идет полным ходом. Особенно приятно, что игра выйдет на украинском языке.

Жаль, не успел задать вопросы Сергею Лукьяненко ☹.

Халло познакомиться с интересными людьми с нашего портала, среди них Пикачу, Рейвен, Озон и другие, не нуждающиеся в представлении киевлянам; а я изогородний, приехал из далекого Николаева, и поэтому так доволен знакомством.

А вот с «основным составом» сойтись не получилось. Уж слишком вы все были заняты: Талер — организацией, ты постоянно бегаешь за пивом, ну, в общем, вас лучше было не трогать ☹. Ну, я, в принципе, вас и так всех в лицо знаю, так что этого не потерял. В следующем году обязательно исправлю эту недоработку.

Да, чуть не забыл сказать об антураже в виде образовцов оружия, касок, санитара из Crazy House ☹, ну и, безусловно, кошечек.

И подводя итоги того пьяного бреда, который ты только что прочитал, хочу сказать: будьте! Будьте такими, какими вы есть: дружными, приветливыми, интересными людьми. Я еще раз убеждаюсь в нерушимости нашего МИКовского общества; куда там Игромании с ее сухими обзорами до вас. Проводите побольше конкурсов и подобных мероприятий, и к вам потянутся люди, много людей.

Раздачу бесплатных журналов и пива можно тоже отнести к плюсам ☹. У меня осталось столько приятных впечатлений, воспоминаний, хороших фотографий, что с лихвой хватит на весь 2006 год, чтобы скрасить ожидание следующей выставки. Я уже решил для себя, что приеду на все 4 дня и перезнакомлюсь со всеми лично, в том числе и с тобой, чего всем и желаю.

З.Ы. К сожалению, успел оставить автограф только на одном постере по причине того, что второй (поисанный и разрисованный маркером) бесследно испарился после моего похода за кофе.

Все, больше не смею тебя задерживать. Спасибо за внимание. Будьте!

Пожалуйста. Будем. И постараемся быть еще лучше. Игроград должен развиваться, вот наше ИМХО, поскольку стоять на месте — значит двигаться назад. А если двигаться назад, то очередь за пивом перед тобой все растет и растет ☹.

Спрашивали? Отвечаем!

Так, забудем на время об Игрограде, вспомним о Мике. Камрад **Кей Айвотс** написал нам следующее:

Здравствуй, МИК в лице многоуважаемого Кертиса. Покупая ваш журнал давно, и наконец-то решил написать вам. Вообще-то я начал покупать сразу несколько игровых журналов, но после того как эти самые журналы обросли рекламой, как жиром ☹, а статьи стали невозможно пресными, ваш журнал остался единственным игровым изданием, которое я покупаю.

Мне особенно нравятся такие вещи, как:

- ✓ обзоры, написанные в литературном стиле, «душевно»;
- ✓ рубрика «Автоответчик»;
- ✓ оперативность;
- ✓ качественные новости;
- ✓ то, что журнал — еженедельник;
- ✓ ДЗВР!!!

Но у меня есть некоторые рекомендации:

- ✓ вы умеете ярко разгромить отстой. Предлагаю ввести такую рубрику:
- ✓ убирать прайсы!
- ✓ не дать умереть ДЗВР! Кажется! ДЗВР — лицо вашего журнала! Его терять нельзя!

У раныше у вас была такая рубрика — «Школа молодого разработчика». Просто супер. Очень жаль, что ее теперь нету ☹.

✓ и последнее: в сетевых требованиях пишите, для какой карты игра оптимизирована (ATI или Geforce) и ее приблизительную

модель. А то читаю: «32 метра видео». У меня стоит ATI Radeon 7500 64mb. Так вот, игра даже не запустилась ☹.

И самое последнее! Я хочу написать в ваш журнал! Как мне это сделать?

И что такое ДЗВР?

Шутка!

Лучше такое у Кертиса не спрашивать, а то скальпель зарежет (после сеанса психотерапии ☹).

На этом закончу, творческих вам успехов.

Насчет рубрики «Отстой», тут какое дело: автор, он всегда высказывает свое ИМХО, с которым можно соглашаться, а можно и не соглашаться. Но если игра попадает в такую рубрику, это уже диагноз. Фанаты игры (а у любой игрушки имеются фанаты) жутко на нас обидятся, а засыдают гневными письмами. Причем не автора ругать будут, а нас, что засунули такую клевету в такую рубрику. Кроме того, бывает, что в номере три-четыре ругательных статьи. Это что, половина МИКА окажется в Отсто? Несерьезно. И наконец третье: зачастую жестоко разругания игра не является отстой в полном смысле этого слова. Просто ока-



зывается, что она не оправдала надежд. К примеру, мы с Талером жутко разругали «Айсвинд»-два и поиздевались над «Саботажем». Но «Айсвинд», по большому счету, игра не самая плохая, а «Саботаж»... Есть игры и хуже ☹. К примеру, «Крид».

Прайсы... Да. Наболевшая тема. Уже столько раз обещали, что их уберут, а все не убирают. Идем и надеемся на лучшее ☹.

Что касается «Школы», то на сегодняшний день просто нет материалов для нее. Если появятся, рубрику мы возродим.

А что касается требований, то тут все сложнее — берем мы их, как правило, с официального сайта. У нас в редакции, к примеру, стоит Радеоны 9800 Pro, и игры отлично на них идут, правда, приходится постоянно ставить новые дрова. Поэтому выяснять, под что именно игра оптимизирована, довольно тяжело. Хорошо, когда разработчики честно указывают, что требуется поддержка шейдеров, тогда все ясно — никаких МХ и прочих обреченных чудовищ. А если не указывают? Тут буквально на днях столкнулся с тем, что игрушка отказалась запускаться, причем у всех. Читаем системные требования — у нас гораздо выше рекомендованных, а не работаем. Написали разработчикам, и выяснилось, что если запускать ее на Виндовс ХР, то обязательно нужно, чтобы стоял второй сервис-пак. С первым игра не дружит. И так бывает. Но если мы знаем о каких-то ограничениях, то стараемся о них писать в статье, и если нужно, рекомендуем, какие патчи и откуда стоит качать. А для более подробных обсуждений и поиска методов исправления ошибок существуют форумы — к примеру, наш MiKPortal. Задавайте вопросы — попробуем все вместе найти ответ.

Фух, ну все. Пора заканчивать. Что еще сказать? Всех с наступающими праздниками, и до скорых встреч! Пишите!

Олег ЯРОВОЙ

В Интернет — через космос

Насколько крепко окутала нас Всемирная паутина под названием Интернет? Ни для кого не секрет, что Интернет стал таким же привычным и обыденным делом, как, скажем, телефон или телевизор. Для одних он заменил книги, для других стал средством общения, для третьих — источником информации. А для кого-то и средством зарабатывания на жизнь.

При работе преимущественно с текстовой информацией традиционный «модерный» доступ в Интернет через телефонную линию вполне себя оправдывает. Однако возможности такого соединения на сегодняшний день уже почти исчерпаны. Пропускной способности в 56 Кбит/с (а это, напомним, является пределом для dial-up соединения по телефонной линии) при работе с мультимедийными данными оказывается явно недостаточно. Поэтому пользователю приходится искать альтернативные пути доступа в Сеть.

В качестве таких путей может быть использована выделенная линия, телевизионная кабельная сеть, RadioEthernet. Возможно и подключение ко Всемирной сети Интернет посредством сетевого оборудования через локальную сеть. Но всегда ли такие варианты приемлемы? Пожалуй, нет. Может возникнуть ситуация, когда физическая прокладка кабеля к пользователю-абоненту невозможна, а использование радиоканала не оправданно экономически. Может отсутствовать и RadioEthernet покрытие в данной области. Вот тогда и приходят к такому понятию, как спутниковый доступ в Интернет.

Мифы и легенды

Развитие систем доступа к Интернет-ресурсам через геостационарные спутники началось не так уж давно — в начале 90-х годов прошлого столетия. Оно было напрямую связано с развитием технологий цифрового телевидения DVB (Digital Video Broadcast).

Несмотря на столь молодой возраст данной технологии, она уже успела обрести ряд мифов. Основные из них — это «ненадежность», «дороговизна», «низкая скорость из-за задержек», а также «несовместимость спутникового оборудования».

Да, обо всем этом можно было говорить на заре развития спутникового Интернета. Но не следует забывать о прогрессе.

Существуют опасения, что, приобретя недорогой спутниковый канал, мы теряем в качестве доступа. Это не совсем так. Например, значительные задержки имеют существенное значение только в интерактивных приложениях, требующих изменения данных синхронно в удаленном ПО в течение не более 300 миллисекунд. Зачастую это игры. Большинство других приложений, включая IP-телефонию, не критично к подобным задержкам.

Несовместимость спутникового оборудования — тоже не беда. Такое оборудование работает в соответствии с утвержденными и общепринятыми стандартами. Так что быстрое «старение» оборудованию не грозит, а при желании часть оборудования может быть использована для построения системы индивидуального спутникового телевизионного приема, как на базе персонального компьютера, так и без него.

Симметричный и асимметричный

Существует два основных типа спутникового доступа во Всемирную сеть Интернет: симметричный и асимметричный.

Симметричность подразумевает наличие двунаправленного спутникового канала связи. При этом отпадает необходимость в использовании каких-либо наземных каналов связи, так как прием и передача данных ведется по спутниковому каналу. Подобная система позволяет работать хоть на необитаемом острове, было бы в этой области спутниковое покрытие.

Симметричный доступ может быть востребован крупными корпоративными пользователями и операторами связи. Стоимость комплекта оборудования и тарифы в данном случае достаточно велики. Цена оборудования составляет тысячи и десятки тысяч долларов (при стоимости сравнимого по скорости наземного канала в несколько тысяч у.е.).

Асимметричный доступ ориентирован на небольшие компании и организации, а также на частных лиц. В его основе лежит использование двух каналов связи. Один, спутниковый, с большой пропускной способностью (сотни и тысячи Кбит в секунду) предназначен для получения информации из Сети. Другой, как правило, наземный канал (со скоростью в десятки Кбит в секунду) используется для организации запросов о предоставлении информации с того или иного Интернет-ресурса. Обычно такой канал предоставляется местным Интернет-провайдером. В данном случае может быть использован и мобильный телефон с GPRS-протоколом передачи данных.

Организация работы данной асимметричной схемы стала возможной благодаря тому, что пользователь в основном является потребителем информации (текст, графика, мультимедийные данные), а не ее источником (отправителем). В процентном соотношении данные, полученные пользователем из Сети, составляют 80-90% от общего объема трафика, а переданные от пользователя в Интернет — соответственно 10-20%.

Схема организации асимметричного спутникового канала представлена на рис. 1.

Приведем пояснение работы такой схемы. Запрос клиента уходит в Интернет по наземным линиям связи через коммутируемое соединение или выделенную линию. Затем по каналам Интернет запрос приходит к ресурсу Интернет. Ответ от ресурса отправляется на наземную станцию спутниковой связи. Станция

Рис. 1

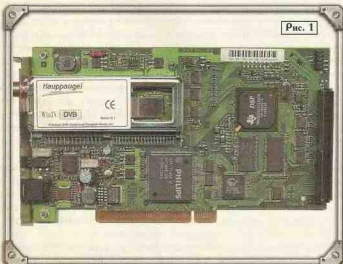
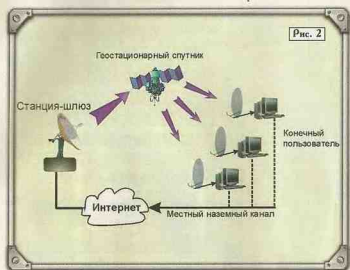


Рис. 2



спутниковой связи преобразует ответ клиенту в формат DVB и отправляет его на спутник. Спутник транслирует ответ на клиентский запрос в эфир. В итоге ответ Интернет-ресурса приходит вместе с общим DVB-потокм на приемную антенну клиента. Спутниковый сигнал принимается DVB-приемником и из потока извлекаются IP-пакеты. И, наконец, клиент получает на свой ПК информацию, полученную в ответ на предшествующий запрос.

Для подключения по данной схеме потребуется довольно ощутимая сумма капиталовложений в оборудование (200-300 у.е.). Зато такое подключение позволяет получить высококачественный сервис и при этом сэкономить значительные суммы денег на трафике. Так, стоимость 1 Мб трафика при скорости спутникового канала в 1 Мбит/с (что, кстати, приблизительно в 20 раз превышает скорость любого «земного» модема) составляет примерно 4 цента. В ночное время на некоторых тарифных планах цена мегабайта информации падает до 1 цента.

Необходимое оборудование

Давайте теперь поговорим о том оборудовании, которое необходимо для построения индивидуальной асимметричной системы «спутникового» Интернета. Необходимо будет приобрести параболическую антенну диаметром 0,9-1,1 метра, кронштейн для крепления антенны, конвертер Ku-диапазона, на ваше усмотрение, несколько десятков метров коаксиального кабеля для соединения внешнего блока системы непосредственно с системным блоком ПК и DVB-карту. Также необходимо заметить, что для построения такой системы собственными силами необходимо владеть определенными навыками и запасом знаний. В противном случае построение системы следует доверить специалистам. Все-таки для пользователя главными являются возможности и удобства предоставляемого сервиса, при этом не обязательно вникать в техническую сторону дела.

Для тех, кто все же решится собрать данную систему самостоятельно, следует заметить, что параболическая антенна и конвертер для спутникового Интернета ничем не отличаются от аналогичных для спутникового телевидения.

DVB-карта — это компьютерная плата расширения (рис. 2), предназначенная для приема данных со спутника, своеобразный «спутниковый модем». DVB-карта устанавливается в свободный PCI-слот компьютера и подключается к конвертору спутниковой антенны, то есть выполняет функции классического спутникового ресивера и передает полученные со спутникового канала данные другим узлам компьютера.

Основное применение DVB-карт — системы доступа к сети Интернет посредством скоростного спутникового канала. Некоторые платы, например, SkyMedia 300 и SkyStar 1 позволяют принимать также спутниковые теле- и радиоканалы. Предус-

мотрено даже подключение CAM-модулей для просмотра закодированных каналов.

Кроме DVB-карт, устанавливаемых в PCI слот компьютера, существуют внешние устройства, подключаемые к сетевому коммутатору (хабу). Примером такого устройства является Pent@Office (рис. 3), имеющий LNB-вход для подключения к конвертору антенны и Ethernet-порт RJ-45.

Операторы и предоставляемый сервис

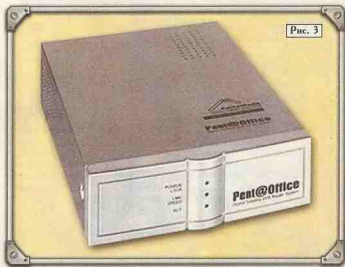
Спутниковая антенна не только дает возможность быстрого доступа к web-сайтам. Она позволяет также получать доступ к многочисленным медиа-службам, которые занимаются трансляцией мультимедийных данных, информационных, бизнес и развлекательных каналов, просмотр которых возможен с помощью web-браузера. Все это поможет вам получить максимальный выигрыш от использования возможностей широкополосного Интернет-доступа и значительно сэкономить на затратах по оплате наземного канала связи.

При выборе провайдера спутникового Интернета необходимо ориентироваться на спектр предоставляемых им услуг, тарифные планы и технические параметры приема. Сразу следует учесть и разделить все предоставляемые сервисы на сервисы для корпоративных и конечных пользователей. Стоимость первых у спутниковых операторов всегда выше. Обычно в данном случае предоставляются гарантии нижнего предела скорости соединения, а также возможна работа в выделенной полосе, при которой скорость не зависит от количества параллельно работающих с вами на этом сервисе пользователей.

Что касается сервисов для конечного пользователя, то это практически всегда будет работа в разделяемом канале — достаточно широко, чтобы вместить всех желающих, но рассчитанном на определенную степень активности каждого конечного пользователя. Именно от количества одновременно работающих пользователей, а также от ширины канала и будет зависеть скорость работы каждого в разделяемом канале.

Следует все же заметить, что кроме предоставляемых преимуществ, таких как высокая скорость, качественный Интернет, наличие единого стандарта приема, относительно низкая стоимость приемного оборудования, дешевины принятого трафика, у «спутникового Интернета» имеются и определенные недостатки. При асимметричном доступе они определяются, в основном, зависимостью скорости канала связи от качества запросного (наземного) канала, зависимостью скорости работы каждого от общего количества одновременно работающих пользователей в разделяемом спутниковом канале. Кроме того, существует и некоторое влияние погодных условий. Но все-таки, на мой взгляд, с недостатками можно смириться — ведь предоставляемые спутниковым Интернетом возможности очень впечатляющие.

Рис. 3





МОЛОДЕЖНЫЙ ЖУРНАЛ О МОБИЛЬНОЙ СВЯЗИ

МОБИЛЬНАЯ
ТУСОВКА

Зарисуйся
не по-детски!

АПРЕЛЬ 2005

№1

Pantech G100



• ПОЧУВСТВУЙ
СЕБЯ БОНДОМ

• ФЛЕШ-МОБ

или что такое «групповое бессознательное»

• MOTOROLA
RAZR V3:

ультра тонкая «раскладушка» привлекает всех

• СКЕЙТБОРДИНГ:



НОВИЙ!

КРИСТИНА
и ИЛЛЯ:
почему ли быть ведущими



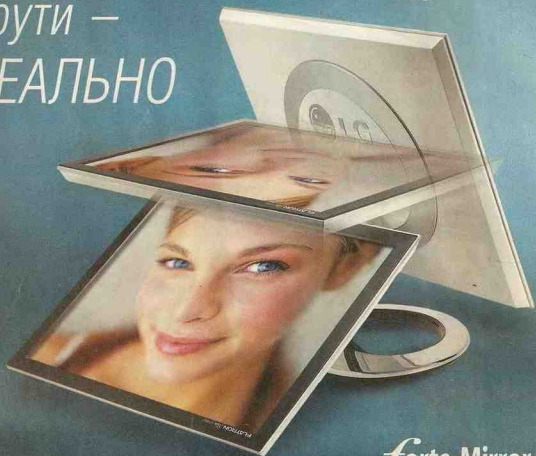
МОЛОДІЖНИЙ ЖУРНАЛ
Про МОБІЛЬНИЙ
ЗВ'ЯЗОК

ТУСУЙСЯ!
НАМИ!

Slim LCD монітори

Life's Good
 LG

ЯК НЕ КРУТИ —
ІДЕАЛЬНО



<http://ua.lge.com>

forte Mirror
WILLOW



ULTRA *Slim* серія (Flatron LCD L1980Q(U), L1780Q(U))

L1980Q(U)

- Тип: 19" РК монітор
- Яскравість: 250 кд/м²
- Контраст: 500:1
- Час реакції матриці:
 - 8 мс (для моделі L1980Q)
 - 12 мс (для моделі L1980U)
- Кути огляду: 160° (гор.)/160° (верт.)
- Інтерфейс:
 - Цифровий (DVI)
 - Аналоговий (D-Sub)
- Спеціальні функції:
 - AutoMirror (АвтоДзеркало)
 - AutoPivot (АвтоПоворот)
 - Безкопичне управління
 - LiquidColor
 - FLATRON *f* ENGINE
- Подвійний шарнірний механізм
- Сенсорна кнопка живлення



L1780Q(U)

- Тип: 17" РК монітор
- Яскравість: 250 кд/м²
- Контраст: 500:1
- Час реакції матриці:
 - 8 мс (для моделі L1980Q)
 - 12 мс (для моделі L1980U)
- Кути огляду: 160° (гор.)/160° (верт.)
- Інтерфейс:
 - Цифровий (DVI)
 - Аналоговий (D-Sub)
- Спеціальні функції:
 - AutoMirror (АвтоДзеркало)
 - AutoPI
 - Безкопичне управління
 - LiquidColor
 - FLATRON *f* ENGINE
- Подвійний шарнірний механізм
- Сенсорна кнопка живлення