

Мой Компьютер
Игровой

38

200

19

2005

Сентябрь

Еженедельник

стр.10

METAL HEART
REPLICANTS RAMPAGE

№ 200

singles стр.16
Triple Trouble



LADA

стр.13 *Racing Club*

Линия през стр.8

Подписной индекс 22307

YES plus**Лучший выбор****Низкие цены****игры + soft + музыка + видео****Хиты и новинки****Скидки и подарки**1C: Мадагаскар
190015253 21 грнВелиан
190015235 55 грнНочной Дозор
190015210 38 грн1C: ObsCure
190015191 50 грнBattlefield 2
190014618 159 грнBattlesrike: The Siege
190015228 15 грн**Службы доставки:**Киев:
8(044)5990999
8(044)5392994
8(067)5042883

Днепропетровск:

Одесса:
8(048)760-17-98
8(067)656-67-038(0562)360347
8(0567)736-09-94
8(067)6360645Запорожье:
8(067)220-40-58Днепродзержинск:
8(067)611-14-23

Ghost Recon
18 грн
190015246

Bloodline
15 грн
190015276

Civilization III
28 грн
190015277

Линия Хрови
38 грн
190015293

СДЕЛКА С СУДЬБОЙ
28 грн
190015254

HALF-LIFE 2

бережіть ся
піратських копій**ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ**Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечкат. 464-8262
464-7185

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
- ✓ угол Кожобинского и Ленинградской
- Днепропетровск
- ✓ Кiosки «СВ-почта»
- Донецк
- ✓ Кiosки «Союзпечать»
- ✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
- ✓ ул. Артема, 131-а
- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
- Макеевка
- ✓ гост. «Маяк»
- Киев
- ✓ Кiosки «Союзпечать»
- ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости»
- ✓ Кiosки «Факты»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
- ✓ ст. м. «Лесная», останочный комплекс
- ✓ ул. Жилианская, 87/30
- Крым

- ✓ Севастополь — кiosки «Союзпечать»
- Луганск
- ✓ Магазины и кiosки «Луганскпечать»
- Львов
- ✓ Кiosки «Торгпресса»
- ✓ Кiosки «Интерпресса»
- Мариуполь
- ✓ Кiosки «Союзпечать»
- Николаев
- ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
- Одесса
- ✓ кiosки «Пресс-служба Одессы»
- Оптовая продажа:
- ✓ ул. Костанди, 100
- Полтава
- ✓ кiosки Полтавского почтамта
- Тернополь
- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»
- Харьков
- ✓ газетный рынок
- ✓ магазин «BOOKS»

☛ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индексы по каталогу 22307.

Стоимость издания: 1 месяц — 6,88 грн. 3 месяца — 20,39 грн

☛ Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой:

www.poshla.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У ВЕРЕСНІ 2005



1-Й ПРИЗ -
D-Link DCS-350 USB -
цифровий фотоапарат

2-й ПРИЗИ -
HP 51641 (HP 8**) color
HP DeskJet 820xi

3-й ПРИЗ -
A.HOME (19-24, вих. 9-24)

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

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

Список статей

200% откровенности, стр. 4-5, 20-21, 24-25, 28-29

Михаил ЛАРИОНОВ aka KRIK

LADA, стр. 9

Алексей ДОБРУНОВ aka LaMrak

«Линия Грез», стр. 10-11

Александр GLUKK

Metal Heart, стр. 12-15

Pantera SLS

Singles 2, стр. 18-19

Сергей «Kirov» ГАВРЮЧЕНКО

Prison Tycoon, стр. 22-23

mp_hitman

Для мобильных мира сего, стр. 26

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

200% откровенности

Этого могло не быть. Против этого восставали обстоятельства. Этому мешали многие факторы на протяжении нескольких лет.

Это свершилось, несмотря ни на что. Мелкое, «тонкобумажное» приложение к еженедельнику «Мой Компьютер» из симпатичного, но все-таки утонченного, трансформировалось... нет, пока не в прекрасный лебедя. Но в одно из сильнейших игровых изданий на территории СНГ. Думаю, никто не будет спорить с тем, что у МИКа сильнейший состав авторов. Думаю, никто не сможет безапелляционно заявить, что у нас «невкусный» дизайн. Уверен, мало кто способен предположить, что у МИКа нет своего лица.

199 раз выходил из пропаших краской типографий свежий номер. 199 раз читатели раскрывали журнал, подобно Вратам в другие миры. 199 раз радовались новым шедеврам и сенсациям или огорчались громким провалам.

Сегодня вышел юбилейный 200-й номер. И сквозь него фоном, междустрочьем киноленты проступают лица тех, кто все эти годы делал все возможное и невозможное, чтобы МИК выходил: автора, работники редакции, экспедиционеры, спонсоры... читатели. Я хочу сказать тем, кто делал первые номера, и тем, кто встречает этот юбилей вместе с нами: Большое спасибо! Поздравляем!

Кто скрывается под никами кадетов, агентов, мэрсов? Вы хотели узнать их лица, услышать их мысли? Вы хотели поговорить с ними один на один? Тогда встречайте 200% откровенности от тех, чьи имена в МИКе стали легендарными! На страницах 4-5, 20-21, 24-25 и 28-29 они, и только они! Проводник в мир откровенности — Кирилл Талер. Начинаем!

Ян Эндрю
(aka Андрей Ясенков)

Статус: мифическое существо, равное по божественности разве что Ранд'у. Существовало в те времена, когда здание ДЭВР только строилось. Первый шеф неформальной организации ВАК — Волыхов (на тот момент) Агентов и Кадетов. Предтеча нынешнего Департамента. Работал с доисторическими порталами эпохи неолита. Принимал и писал первые боевые отчеты из опасных виртуальных зон. Рационален. Вследил. Обществен. Характер скрыт за стилисткой.

— Ян, твое появление в МК, в небольшом и тогда еще единственном журнале издательства... Какая муха укусила, что решил заняться компьютерами в целом и играми в частности?

— Игры я всегда интересовался. С детства. От самых первых настольных, до более сложных социальных, типа той же «Зарницы». Хотя тут же уточню: бегать и подвешивать себя прочим физическим нагрузкам не люблю. Так что с удовольствием занимался тем, что в основном требовало затрат мыслительной энергии.

Компьютерами занялся по образованию. ХИРЭ, факультет ЭВМ. А я уже тогда интересовался как компьютерными играми, так и всем с компьютерами связанным. Был шанс стать профессиональным программистом — увы, не прошла по конкурсу, 8 баллов против 10 проходного...

Первые обзоры появились спонтанно, была потребность у знакомого, решившего издавать компьютерный журнал. Потом были статьи в московском издании, так что мои публикации в «Компьютер-Инфо», ставшем поз-

же МК (а за ним и в отпочковавшемся МИКе) были уже очередным, а вовсе не первым этапом — я знал, что хочу получить в результате, и имел опыт, как этого добиться.

— МИК формируется в самостоятельную боевую единицу, а Вы становитесь главредом... Что значит быть главредом первого номера? Вообще — что означало быть главным редактором тогда?

— МИК не появился на пустом месте — еще в октябре, когда я на несколько дней приехал на ежегодную выставку ИНФОЭКСПО, Михаил поднял вопрос о новом издании. К этому времени я еженедельно отсылал в Киев обзоры на первые номера МК, у меня был опыт планирования и в общем-то я достаточно хорошо понимал, что, как и когда делается при создании номера. По крайней мере, игровое направление тогда почти полностью создавалось и писалось мной, так что я уже тогда был мини-редактором. (Улыбается.) Примерно тогда же я начал делать свою информационную базу по играм, и при необходимости мог обратиться к ней за аналитикой.

Первый, новгородный полностью игровой номер показал, что игровому изданию — быть! Уже с февраля понемного началось обсуждение структуры и содержания номера, под него мой писалось второе после Fallout2 большое прохождение кампании HoMM3; не ошибусь, если скажу, что где-то с того времени мое присутствие в Киеве становится регулярным, и я провожу дома в Харькове не более недели в месяц. Фактически, я уже становлюсь полноценным и постоянным сотрудником редакции.

«Главреда первого номера» на самом деле не было. Был, скажем так, постановщик целей, индикатор тем и координатор, один из многих и, не ошибусь, равных. Окончательное решение принималось коллегиально, в зависимости от профессиональных качеств

— И все-таки, напоследок хотелось бы услышать от тебя поздравление...

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».



(телефон)

Почтовый адрес

Ф.И.О.

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

— У меня с придумыванием подарков всегда туго было, я реалист и стараюсь дарить полезное.

Akella aka Vitzliputzli (aka Анна Барановская)

Статус: самый длинный рассказ за всю историю МИК «Семь дней внедрения». Девочка в каске, милитаристка, программистка, очень хочет попасть в ДЗВР, но никак не может точно определиться. Характер скверный, но симпатичный. Не заужеем и нафиг не надо! Была бы топтес-сой, если бы так не ненавидела всех топтес-сов!!!

«Т: А начнем мы на этот раз с пожеланий. Пожелай МИКУ в честь его 200-летия. Есть чего пожелать, кроме стокилограммовой бомбы под фундамент ДЗВР?»

Akella: Пожалуй, хотелось бы пожелать побольше запоминающихся статей, хороших перспективных авторов, а также дальнейшего процветания.

«Т: Акелла, твоя новелла «7 дней внедрения» буквально взбудоражила и поставила на уши читателей, да и авторов МИКА — никогда еще дебютант не получал 14 полос в журнале, да еще и на одно произведение...

Akella: Было действительно приятно, что мне предоставили такую возможность — рассказать о жизни агентов ДЗВР читателям МИКА. Второе было приятно, когда оказалось, что многим людям очень понравился рассказ, некоторые даже брались за написание продолжения ☺. Для меня это означает лишь одно — идея ДЗВР жива... покада мы в нее верим.

«Т: Что можешь пожелать МИКУ для его улучшения?»

Akella: Мне бы хотелось больше качественных статей. Но я в принципе могу понять, что не все игры такие себе «бомбы», но даже о не особо хорошей игре НУЖНО поведать читателям, чтобы они знали, что чего стоит. А в общем-то я вполне довольна всем — форматом, формой, частотой выхода — очень удобно.

«Т: Самые запомнившиеся статьи, написанные тобой — кроме «7 дней внедрения», само собой!

Akella: Мне нравятся статьи о Scorched Earth и Alone in the Dark — очень люблю «музейные игры». К тому же обе игры я считаю просто-таки первыми шедеврами. Написано, естественно, было с любовью, при чем с той, что зародилась давно и держится по сей день ☺. Также очень запомнилась совместная статья с Пантерой — писалось весело и на одном дыхании. Это я у Шрек 2.

«Т: Ты-ты! (В предвкушении следующего вопроса.) Что хуже: девушка-геймер или девушка-программист?»

Akella: Я являюсь и тем и другим, так что ответить мне весьма сложно. Не вижу ничего плохого ни в первом, ни во втором явлении. Главное — не доводить ничего до фанатизма

«Т: Вопрос последний, оттого очень ценный: Планируешь ли более серьезно заняться творчеством: писать и выпускать романы и т.д.?

Akella: Собственно, сейчас работаю над большим романом, параллельно пишу маленькие рассказы. Не знаю, насколько серьезно у меня выйдет. Это все-таки большие хобби, чем работа.

ZloY

(aka Роман Харченко)

Статус: старший кадет, выполнявший задания с пометкой «Только для агентов и следзакентов!». Звездочка украинской гейм-журналистики, которая ярко выступила, ныне скрывается где-то в Мелитопольских облаках и Колумбовых плантациях. Коммерциализацию компьютерных игр не приемлет. Одна из культовых персон МИК Портала. Инициатор особой ветви языковых игр в стилистике МИКА. Склонен к скандалам, раним, смел, многогранен. Исследовать жизни. Характер — присутствует.

«Т: А ТВОЙ приход в МИК? Когда это было, и чем он был обусловлен?

ZloY: В 2002 году. Я прочитал «Уроки правописания» Кертиса и решил попробовать написать. И написал.

«Т: До этого были попытки в журналистике или в художественной литературе?

ZloY: Попыток не было, было только увлечение журналом Game.exe, который научил воспринимать статьи об играх («обзоры» звучит слишком просто а «рецензия» — чересчур официально) отдельным жанром литературного искусства.

«Т: OK. Нечто шелкнуло, свершилось — и ты стал автором. Автором, бравшим не количеством, а качеством. И качеством не только статей, но и выбранных игр, которые в большинстве своем были нестандартны, были не продуктом, но искусством. «Бангеры», Crimsonland, «Периметр»... И каждая игра (как и статья к ней) была событием. Чем руководствовался при выборе игр?

ZloY: Ты знаешь, сложно ответить однозначно — руководствовался тем-то и тем-то. Практически каждая игра, о которой я писал — особенность, пропущенная через себя. Я не могу сказать: эту игру я выбрал потому, а эту — поэтому. Желание возникло, если я видел в игре то, что хочется донести до других, что-то важное (не «изюминку» — выше), возможно, незаметное на первый взгляд. Я не буду останавливаться на каждой игре в отдельности, не имеет смысла, достаточно сказать, что ни об одной статье я не жалею.

«Т: Но все-таки, какие игры ты еще ПРОЖИВАЛ (и писал о них затем), кроме трех, «озвученных» мной? Игры, о которых ты писал...

ZloY: Tomb-райдер 6. Хотя числительное не важно — статья скорее о Ларе Крофт. Было желание подчеркнуть значимость действительно исторического, в хорошем смысле слова, культового персонажа. Постап. Естественно, первый. Наверное, самая значительная игра того времени. Речь об акалловском издании, которое прекратило аплетическую охоту за оригинальным диском. Статья о «Фолате», хотя она была скорее кратчайшей цепочкой впечатлений, вызванных играми серии и более сложной ситуацией вокруг них.

«Т: Кроме маркировок «стиль» и «качество» на твоих статьях можно было поставить и еще одну — «скандалозность»...

ZloY: Были эксперименты, тренировки слога, статьи-признания (да, я обожал «КД-Лаб»), и, естественно, статьи где основной упор шел скорее на поток сознания, а не на рациональное изложение впечатлений. Не всегда было важно, дойдет ли послы до читателя.

«Т: Ты попал в корготу так называемых «лехенд». Между тем, туда не попали многие, также заслуживающие того, чтобы у них взяли интервью в канун двухсотлетия. Но ведь и ты не зря здесь... Можешь сказать что-то тем, кто сюда не попал, хотя и заслуживал? Что-то...

ZloY: На 95% мои статьи написаны для себя самого. Не ради «признания», не для заработка. Что я могу сказать «не попавшим»: старайтесь, будет еще трехсотый номер.

«Т: В какой-то момент ты внезапно отходишь от игровой журналистики. Если еще точнее — решишь с ней в целом и с МИКОМ в частности. Что послужило катализатором?

ZloY: Мне надоела атмосфера конкуренции между авторами, бесконечные «Я забываю эту игру! — Нет, я забыл ее месяц назад! — Да идите вы все нахрен, я фанат, пишу я!» и так далее. Я не хотел штамповать конвейерные статьи на скорость, да и никогда не умел. Плюс окончательно обострилась ситуация с (не)нормальными играми. Что касается игровой журналистики в целом, я с ней не рвал, но конкретизировать пока рано. Ждите.

«Т: Тебя ждать — одно удовольствие ☺...

ZloY: Ну а чтобы это самое ожидание подсластить... как бы так... все таки №200. Есть у тебя (в тебе) что-то, что можно (и стоит) пожелать авторам и читателям МИКА? Чуть-чуть, но праздник.

ZloY: Хоть это прозвучит несколько пышно, воспринимайте игры как искусство, равное кинематографу и литературе, не читайте Дарью Донцову, не смотрите «Кармелиту» — они суть зло — ищите махалал-драйвы и аксолотлей, и Играйте, Хорошее есть.

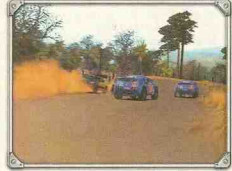
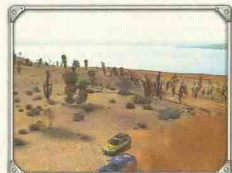
«Т: Спасибо, ZloY. И удачи тебе в твоём извильном пути. Твой МИК.



Ты гонишь!

Новости для настоящих гонщиков всех стран и народов.

Во-первых, французские разработчики из *Asobo Studio* анонсировали симулятор гонок по пересечённой местности *Grand Raid Offroad*. Чем же можно удивить,



по мнению французов, прожжённого всеми горящими покрышками гонщика? А вот чем: огромные урны — по 10 000 кв. км. каждый (ого!); полная свобода в выборе маршрута — по дорогам, тропинкам, пустыне, по «пересечёнке» или «дорогами танкистов» — через лес; несколько режимов — Freerun, Stunt, Flag и т.д. Вдобавок к этому: 6 различных видов местности, около 40 «трасс» и 30 видов машин, в т.ч. — грузовики, пикапы и джипы. То, что у игры пока нет ни даты релиза, ни, собственно, издателей, вас пугать не должно. У подобного вкусного продукта обязательно появится второе — и заодно решится вопрос с первым. А пугать должно следующее: успеют ли производителям компьютеров создать монстра, который потянет игру подобного размаха, и запустить его в производство?

Смотрим на скрины, думаем, высказываем мнения.

Ты гонишь-2!

Если и есть автомобилист ещё более горячий и легендарный, нежели наш «Запорожец», то это Fiat-126.

В своё время многие государства пытались превратить в жизнь программу «Каждому гражданину — по автомобилю!». Автомобиль должен был сочетать в себе крайнюю экономичность и удобство, чтобы быть по карману нижней прослойке населения со средним доходом. Т.е. основной массе граждан, составляющих государство. В результате появлялись маленькие/крохотные автомобильчики, не всегда



удобные и надёжные — но на них можно было ездить! И стоимость их равнялась примерно двум тысячам поездок в общественном транспорте или сотне месячных проездных билетов. В Германии довольно удачно экспериментировали с «фольксвагеном», в Швеции были попытки максимально обрезать и удешевить «вольво», СССР тихонько гордилась «запором», а Польша взяла за исходник Fiat-126.

Машина, которую поляки ласково окрестили «малюх» или «божа кружка», прижилась у нашего западного соседа и, в отличие от «Запорожца», снятого с производства, «малюхи» живут и здравствуют по сей день, несмотря на крохотный моторчик а-ля «24 лошадиные силы» и максимальную скорость 105 км/ч.

Однако игры, показывающей любовь к народному автомобилю, у поляков долгое время не было... До 2003 года, когда в продаже с лёгкой руки польских девелоперов из *Play Publishing* появилась первая игра, посвящённая «малюхам». Игру быстро отправили на свалку из-за большого количества недоработок, аркадной графики и не шибко продуманной физики.

Ребята из *Play Publishing* почесали свои шляхетные польские затылки — и решили выдать на-гора новую версию «приключений» Fiat-126 — *Fast Driver*. С более высокими требованиями, прежде всего, к себе.

Гонки «малышей» будут сопровождать прогрессивный движок и улучшенная физика; не слишком протяжённые, но достаточно интересные трассы; к стандарт-

ным одиночным заездам прибавилась «карьерка», включающая в себя 30 этапов. В самом начале игрока ожидает только одна разновидность «малюха» и одна гоночная трасса. Рецепт «распаковки» остальных трасс и фиатов-малышей прост: приходи к финишу первым. Всего видов Fiat-126 — 10, начиная от обычной слабенькой модели — кабриолетик, спортивный вариант, нечто затюнингованное по самым «дворничкам», а также гордость цеха «малышей» — «красный гном» с мотором мощностью аж 122 лошадиных сил.

Никаких повреждений корпуса, правда, не намечается — игра всё-таки не дотинула до полноценного спортивного симулятора, так и оставшись аркадой. Тем не менее, для многих любителей быстрой езды этот проект может оказаться любопытным. Я бы и сам с удовольствием погонял на симуляторе «Запорожца», но подобного проекта в ближайшем будущем не намечается.

Релиз запланирован на 26 января 2006 г.

Ты гонишь-3

Если что время от времени заходил в игровые залы с большими игровыми автоматами, то он мог пронаблюдать и даже поучаствовать в гонке Sega Rally. Также серия Sega Rally стабильно выходит на консоли.

Так вот, для любителей «задовух» и консольных гонок новость: *Sega Rally 2005* радостно переименовалась в 2006. Вероятно, по причине перенесения релиза на начало 2006 года. А ещё, вероятно, потому что игра впервые выйдет не в последовательности «игровые автоматы» —> «приставки», а наоборот. Так что, «автоматчики» могут плакать, приставочники — радоваться, но и те, и другие могут просто позабыть об этой новости. Благо, много места она не занимала.

Хватит гнать!

Хватит гнать, что у вас всё хорошо на фронте борьбы с пиратством! — примерно так можно кратко изложить выступление генпрокурора России Владимира Устинова.

«Почему наши рынки забиты пиратской продукцией, а меры не принимаются?» — метал громы и молнии Устинов.

На координационном совещании руководителей федеральных правоохранительных органов, министерств, федеральных служб и агентств генпрокурор также просил, а точнее, требовал ужесточить наказания за преступления, связанные с производством и продажей пиратской продукции. По имеющимся у него данным, в 2003 году лишь двое граждан были приговорены к реальному наказанию, в 2004 — 10 человек, причём и те, и эти отделились всего лишь лёгкими штрафами, в худшем случае — условным заключениями.

Что тут сказать — покупая пиратскую версию некоей игры, ты можешь быть поч-

ти стопроцентно уверен: или ролики отту-
ты вырезаны, или нужных файлов почему-
то не оказалось, или перевод отвратитель-
ный, или все вышеуказанные неудобства и
неприятности — в одном комплексе. Нет,
и на лицензионных дисках зачастую встре-
чаются «непонятки», но это, скорее, не-
решающая и безответственность отдель-
ных издателей и разработчиков, а не всей
«лицензированной индустрии».

Ответы же на воззвания российского
генпрокурора довольно просты: некто в
правительстве России не заинтересован в
искоренении пиратства, потому что оно
ему выгодно и приносит немалую прибыль.
Поэтому у сказочки «Борьба с пиратством»
конец, скорее всего, будет печальным.
Как у наших северных соседей, так и
на Украине. А точнее — конца у этой
истории нет, и в обозримом будущем не
предвидится.

Отважные зулусы — RIP

А жатге Альянса на африканском
континенте — запретить! С таким
вот «радостным» заявлением обра-
тились издатели из GFI к игро-
вой общественности. Данное закрытие бы-
ло продиктовано пересмотром приоритетов
деятельности компании.

«И чего это мы распыляемся на всякую
Африку, если у нас ещё недоделанные и
крупнобюджетные **Jagged Alliance 3D**,
Warfare, да и **4th Battalion** не так давно
начать!» — примерно такие мысли верте-
лись в головах издателя-издателя во
время этого самого пересмотра...

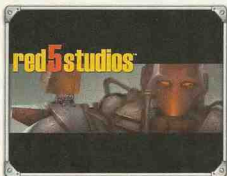
Именно так. Все технологии, которые
должны были использоваться в **African Al-
liance** (движок игры «Альфа Антипер-
рор»), переходят в **JA 3D**, а африканская
версия **JA**, разрабатывавшаяся, напомню,
компанией **MiSTland** — Юг, уходит в стра-
ну нерожденных игр.

Жалко, обидно.

Blizzard Entertainment — Марк Керн & Co = Red 5 Studios

Р азработчики бегут с тонущего ко-
рабля! Или лучше так: «Крысы —
из рушащейся компании!» Опять не
так. **Blizzard** тонуть и рушиться по-
ка что не собирается. Да и называть кры-
сами ведущих сотрудников, покинувших
известнейшую компанию, — язык не по-
вернется. Тем не менее: не успели утих-
нуть разговоры по поводу Рика Сейза,
который неожиданно для всех (только не для
него самого!) покинул **Blizzard North** и
перешёл в **Castaway Entertainment**, осно-
ванную именно «близзардовскими» спе-
циалистами, ушедшими на военные хле-
ба... и вот — новые потери.

На этот раз сразу троих сотрудников
Blizzard South, специализировавшихся на
MMORPG-лидере **WOW** (бывший гла-



ва команды Марк Керн, ее арт-директор
Вильям Петрас и Тайвон Юн, возглавляв-
ший запуск проекта в Азии), уйдя, реши-
ли не вливаться ни в какие коллективы, а
организовали собственную студию **Red 5
Studios**.

Студия пока не анонсирует никаких про-
ектов (кто ж захочет что-либо анонсиро-
вать, пока в офисе только стулья заносят-
ся!), но уже ясно направление, в котором
будут работать «митажники» из **Red 5
Studios**: разработка глобальных многопользо-
вательских проектов. То бишь — онлайн.

И политика студии также ясна: это бу-
дут проекты, в корне не похожие на мно-
гочисленные MMORPG и редкие MMAG,
щедро произрастающие на просторах Се-
ти. Правда, неясно, ЧЕМ ИМЕННО бу-
дут отличаться будущие «мега-онлайн»,
по словам именитых мастеров геймдева хо-
чется верить.

Напомню, что два рассмотренных слу-
чая — не единственные. Ещё в 2003 го-
ду в результате очередного оттока **Bliz-
zard**овского обломка (лидер «оттока» —
идеолог серии **Diablo**, Билл Ропер) поя-
вился **Flagship Studios**.

Остаётся только догадываться, что же
такого жуткого творится в недрах единой
Blizzard, постоянный отток кадров из ко-
торой стал притчей во языцех.

Чья собака порывалась?

Н еспойтию. Может быть, у **Blizzard**
и **Electronic Arts** настолько тёп-
лые отношения, что фраза «Враг
моего друга — мой враг» воспри-
нимается буквально? Вряд ли, но факт
остается фактом — на днях **Electronic Arts**
расторгла договор с «отщепенческим»
Castaway Entertainment и прекратила со
студией всякое сотрудничество. А ребята
из **Castaway**, напомню, некоторое вре-
мя ведут разработку некоего неанонсиру-
емого hack'n'slash в духе непотопляемой
«Диавлы».

«Ах, вот вы как?! — разгневались раз-
работчики. — Думали нас без денег оста-
вит и проект запорёте?! Ну, хорошо!
Будет вам теперь не примитивное «мясо»,
как вы того хотели, а интеллектуальная,
настоящая RPG! И Рик Сейз, между про-
чим, нам в этом очень поможет!»

Конечно же, отказ **EA** от партнёрства
с **Blizzard** был продиктован не желаниим
насолить, а желанием скорректировать

свою стратегию и снизить количество на-
ходящихся в разработке дорогостоящих
компьютерных игр.

Конечно же, и разработчики из **Cast-
away**, ведомые Стефаном Скандиджо, ни-
чего подобного не говорили в ответ, а го-
ворили примерно следующее: мол, у нас
уже почти была готова альфа-версия, но...
Раз такое дело, и мы теперь вышли из
под плотной опеки **EA**, то к процессу мож-
но подойти более творчески и даже кре-
ативно, а заодно пересмотреть концепцию.
А это потребует большого времени, неже-
ли планировалось. Посему выхода игры
ждать ещё годика полтора, — т.е. рань-
ше 2007 г. он не появится. Зато когда по-
явится!.. Кстати, и Рик Сейз у нас поя-
вился, и станет он не кем-то, а главным
программистом проекта и техническим ди-
ректором студии — так что мы полны оп-
тимизма...

Бы только что прослушали официа-
льные сведения и неофициальное мнение по
поводу разломки **Castaway** и **EA** и осо-
бенности разработки будущего **Diablo**-
киллера. Какой версии верить больше —
думаю сами. У меня интеллект прокачан
плохо. А что подсказывает интуиция (она
прокачана лучше), я вам не скажу...

Большим падонкам — большой экран!

А пока издатели ломают копия о раз-
работчиков и наоборот, **MTV Films**
тихожонко приобрела права на экра-
низацию экшен-хоррора **Suffering** и
собирается экранизировать его вдоль и по-
перек. Об актёрах пока ничего не извест-
но, зато щедры считается информация о том,
что к работе над будущим блокбастером
привлечена фирма Стэна Винстона, спе-
циализирующаяся на спецэффектах. Пос-



ТР Промтех
В ЖИВАНИХ
 Компьютеры, комплектующие
 та периферия
МОДЕРНИЗАЦИЯ
 вул. Выборгская, 41
457-220 453-0258
 пн.-пт. 10-19 сб.11-15

ле подобных новостей, думаю, интересно актерским составом будет явно лишним — актеры, скорее всего, станут фоном для этих самых спецэффектов.



Кстати, на днях выходит в печать **The Suffering: Ties That Bind**, в котором заключенным-падком придется уничтожать нечисть на улицах Балтимора. В плане спецэффектов открытые пространства почти всегда более выгодны с точки зрения зрелищности и масштабности оных. Уж не сюжет ли сиквела возьмут за исходник независимые продюсеры Джейсон Ласт и Рик Джакобс?

Дата выхода фильма на экраны также неизвестна.

Рейтинг русскоязычных онлайн-игр v1.01 — однодневка

1. (1) «Арена» <http://www.apcha.ru> — 61,194 (2,244,582)
2. (2) «Бойцовский Клуб» www.combats.ru — 43,923 (3,397,957)
3. (3) **Destiny Sphere** («Сфера Судьбы») <http://destinysphere.ru> — 16,631 (652,028)
4. (7) **Ganja Dealers** («Ганджудеалеры Войны») <http://www.ganjaawars.ru> — 12,898 (277,739)
5. (10) **TIMEZERO** («Точка Отсчета») <http://www.timezero.ru> — 11,474 (218,814)
6. (6) «ТЕРРИТОРИЯ» <http://territory.ru> — 10,879 (1,649,221)
7. (4) **Mirror Of The Realm** («Рагнарке») <http://motonline.com> — 9,975 (73,343)
8. (...) Mercenaries (БК)
9. (8) **Wizards World** <http://wiw.ru> — 8,187 (33,034)
10. (10) «Смутные Времена» <http://www.darkagesworld.com> — 6,346 (626,369)
11. (...) Сайт Орена Паладинов (БК)
12. (12) **CARNAGE** <http://carnage.ru> — 4,488 (210,962)
13. (11) «ДОЗОРЫ!» <http://www.dozory.ru> — 4,417 (443,687)

14. (...) Stalkers («Странники») (БК)
15. (...) «Власть Огня» <http://go.rofland.ru> — 2,722 (33,498)
16. (...) WheelWarriors (БК)
17. (...) StalkerZ (TimeZero)
18. (14) ARENA online <http://arena.ru> — 2,231 (22,897)
19. (16) NeverFate <http://neverfate.ru> — 1,865 (180,121)

20. Здесь может быть игра, созданная Вами.

Вот такой экспериментальный рейтинг, показывающий популярность онлайн-игр в течение одного дня. На это раз практически без комментариев. Разве что один: обратите внимание на то, что в рейтинге появились... сайты кланов из различных онлайн-игр.

Именно так! Стыд и позор всем играм ниже восьмого места, которые по посещаемости смогли обойти «все-то-то» клановый сайт! Всего в рейтинге зарегистрировано 4 сайта БК и один TimeZero.

Любопытная почва для исследований. Может ил, скажем, человек, находясь в клане какой-либо онлайн-игры и, постоянно работая над этим сайтом, получать... зарплату? Да-да, совершенно нормальную зарплату реальными деньгами — вы не ослышались! Но это уже тема для обычной статьи, а не для новостного блока.

Также из рейтинга выведены отдельные сервера WOW и Line2, т.к. посчитать общее количество людей, играющих в WOW и Line2, — практически нереально, а публиковать посещаемость серверов поодиночке — искажение статистики.

Традиционный марш. Серия №5. «Минздрав США вас предупреждал...»

Есть в Калифорнии такой непримиримый борец за чистоту нравов, как сенатор Лейланд Ин. Решив, что ухудшение уровня жизни в трущобных районах проживания гордых ниггеров, грязных амигов, ленивых славян и шумных мажоранчиков — дело слишком сложное и хлопотное, а потому не стоящее его внимания, высокочтимый сенатор обратил свой гнев на индустрию компьютерных игр. Первой пострадала **CTA San Andreas**. От нападков данного индивидуума и обвинений игры в «неприкрытой порнографии» (см. летние новости блоке МИК) пострадал издатель **Take-Two**, понеся убытков на сумму около 30 млн. \$.

Теперь неутешимый Лейланд Ин смог протолкнуть в калифорнийский сенат новую инициативу: «По ограничению продажи жестоких видеоигр несовершеннолетним геймерам». И в данный момент на пути билля под номером 1179 остается только губернатор штата Арнольд Шварценеггер, который до 9 октября должен либо подписать его, либо отклонить.

Год назад «Терминатор» отбивался как мог, внося в подобный законопроект правку

за правкой, но в конце концов сдался и подписал. Нынешний билль гораздо жестче.

Теперь вместо обычных предупреждений на коробках с играми, содержащих информацию типа: «Осторожно! В игре присутствуют насилие! До 14-ти лет не рекомендуется!», «Осторожно! В игре присутствуют эротические сцены! До 21-го года не рекомендуется!» и т.д., предлагается целиком и полностью запретить продажу игр лицам, младшим и откровенным модам, не достигшим 18-летнего возраста. Запрет распространяется на игры, содержащие сцены (картинки) виртуального насилия, или контент, оскорбительный для одного из полов.

А теперь — внимание! Под законопроект попадают ВСЕ игры, в который геймер может УБИВАТЬ или наносить тяжкие УВЕЧЬЯ.

Вся надежда на железного Шварца. Если он «сломается» и подпишет законопроект (а Лейланд Ин в сенате, видимо, имеет немалый вес), с 1 января закон вступит в силу — и согласно ему, любая игра, в которой происходит сражение с неким противником, может быть признана «шокирующей» и «содержащей сцены насилия».

И если, не дай Бог, данный дебилзизм (другие слова просто не приходят на ум) выплеснется за пределы Калифорнии и распространится на остальные Штаты, а затем и на Европу, нам останется только брать плазматиги и уходить в леса, пряча в скарпанах библиотеки.

Потому что это прецедент.

Потому что таким же образом можно запретить ЛЮБОЕ искусство, в котором есть хоть какие-то намеки на насилие. Сказки, в которых смелый рыцарь побеждает дракона, былинки, в которых Алеша Попович одолевает Тугарина Змея, легенды, в которых пикты храбро и беззащитно противостоят шотландцам... Всё это может шокировать.

И останутся только радостные дебилчики — телепузики. Для которых нет ни добра, ни зла — телепузы только побегали тейлово солнышка, мягкой травки и произносили нецензурно-раздельных звуков. Овошб без личности и эмоций, каковыми видят среднестатистического американского обывателя большие люди в Белом Доме и Пентагоне.

А теперь представьте, что новости с мест военных конфликтов могут тоже сместить шокирующими и содержащими сцены насилия? Ну, те конфликты, правду про которые нам, серому стаду, знать не обязательно?..

Дальше продолжать?

Моимся на Шварца, ибо грядет «Терминатор IV. Сенаторы атакуют!».

Вот такой вот юбилейный блок свежатины. С какой был борец за независимость мозга от других частей тела, выкапывавшей новостных сенсаций и просто побившийся сотрудник МИКА Кирилл Талер.

Разработчик: Geleos Media

Издатель: «Новый Диск»

Жанр: Street Racing

Системные требования (приблизительно):
P 4 2.2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, GeForce 6800;
ATI X800, 128 Мб видео (Pixel Shader Support)

Дата выхода: конец 2005

Михаил ЛАРИОНОВ aka KRIK

LADA

Racing Club

Back to NFSU...

Как известно нашему уважаемому читателю, жанр уличных гонок нынче в моде. Объясняется это тягой каждого к славе, популярности, вниманию красоток (пусть даже и в виртуальном мире), ну и, конечно, гордостью за своего тюнингованного «железного коня»! Флагманом в этой «индустрии» был не так давно появившийся *Need For Speed: Underground*, а позже — и его последователь, вторая серия вашей увлекательной карьеры в качестве «стритрейсера» (по-нашему — уличной гонщик 😊) — *Need For Speed: Underground 2*. Ныне, просто окинув взглядом улицы нашего города, я, как, впрочем, и любой другой, могу увидеть огромную массу автомобилей с приспособленными к ним (или более профессионально прикреплёнными) глушителями. У нас в Одессе даже изредка проводится так называемый «Форсаж», в котором, собственно, и принимает участие любой желающий на своем тюнингованном автомобиле. К слову о «Форсаже» — как все помнят, был такой фильм. Вот и еще один толчок ко всеобщему увлечению тюнингом.

Это было так называемое лирическое отступление, а теперь можно перейти к делу.

Итак, действие будущей игры будет происходить в России. Да, да, во всеми уважаемыми отсюда последователями. Втайне снимаю перед авторами игры шляпу: нужно было заполучить разрешение на точное воспроизведение Москвы — как в целом, так и отдельных ее мест. Да, что сделано — то сделано, и игра уже, скажем так, близка к завершению. И не только этого добились ребята из **Geleos Media**! Поверьте, лицензия от «АвтоВАЗа» — это не шутки, и в узких кругах разработчиков знают, с каким трудом она досталась вышеупомянутой компании. И не зря! В игре будут присутствовать почти все модели ВАЗа, а также раритетные, имена коих держатся в секрете.

Not bad for such...

Сколько дорожка не вейся, но должен я поведать читателю об иных достопримечательностях игры, за исключением ВАЗа и детальной Москвы. Но обо всем по порядку. Конечно, присутствуют все особенности, характерные для данного жанра, например, режим *Карьеры*. Начинается все с того, что у вас немного американских президентов в кармане и старенький *VАЗ 2101*. Вы платите внос — и вперед. Присутствуют и *drag racing*, и *кольцевая*, и *дрифт*. Разработчики обещают также своеобразные задания: доставить пассажира, ударить от автоинспекции, быстрее всех выбраться из пробки и т.п. Да, те-

перь в игре будут присутствовать такие неприятные вещи, как *пробки* и *автоинспекция*. Пробки, в соответствии с реальной жизнью, усложнят нам жизнь — ну и полиция на хвосте никому не пожелаешь! Постепенно зарабатывая деньги и копя их, игрок может купить себе новый автомобиль или подогнать точному и полному тюнингу уже имеющийся. Об иных достопримечательностях чуть ниже.

Гонимся за HL2, или Графика и другие навороты

В отличие от большинства имеющихся на рынке представителей жанра *Racing*, в игре имеется самая что ни на есть **реальная физика**! На поведение автомобиля будут влиять погодные условия, все изменения в связи с произведенным тюнингом, движение и даже изношенная резина. Но это далеко не все! Вы будете получать травмы в зависимости от сложности ДПП и, соответственно, гонщик сможет попросту закончить свое выступление. Здесь мы уже видим превосходство данной игры над *NFSU2* и радуемся за наших разработчиков, ожидая выхода игры на мировой рынок!

Еще одним козырем игры является графика. Партнеры Geleos Media, компания **ArtyShock**, обещают нам до 250 000 (!) полигонов в кадре, причем огромное их количество (примерно 20 000) — на одну лишь модель машины. Как видите на скриншотах, все это выглядит довольно красиво, но и съедает ресурсы вашего компьютера. Реализм будет воспроизведен в точности той же технологией, что используется на *Lost Coast (HL2, Valve)*, а называется эта технология **HDRI (High Dynamic Range Image)**. Краткий смысл таков: вы смотрите на солнце из-за руды и сплелите, и картинка размывается; то же самое, когда выезжаете из темного гаража. Будет использоваться и технология *Реального Освещения*, которая будет следить за правильными отражениями, преломлением света в воде и т.п.

Звук тоже сопровождение пока не известно, но московские группы принимают в его создании самое активное участие.

Ladies and Gentlemen! My final word!

Итак, в скором времени на рынке появится довольно необычный продукт. И поверьте мне, если вся заявленная информация оправдается, то это будет продукт, качеством не уступающий европейским и американским, — а может, даже и лучше. Я надеюсь, что продукт выйдет, по крайней мере, на европейский рынок — задатки очень даже хороши!



Алексей ДОБРУНОВ aka LaMrak

Линия Грез

Посвящается Сергею Васильевичу, который сказал, что драконов не существует, а потом привел в их логово.

— Вавод! Смирно!

Отдав команду взводу, дежурный повернулся к вошедшему офицеру:

— Товарищ капитан, учебный взвод ТКВТ-01 к курсу молодого бойца готов. Отсутствующих нет.

— Здравия желаю товарищи курсанты! — обратился офицер к солдатам, замершим у своих учебных столов.

— Здравия желаю, товарищ капитан! — громко и слитно откликнулись товарищи курсанты.

— Вольно. — отдал команду офицер.

— Вольно. — прорубил приказ дежурный, и курсанты расселись по местам.

— Ну что, товарищи будущие бойцы на просторе нового, еще не освоенного мира по роману Сергея Васильевича Лукьяненко, — капитан перешел на обычный тон. — Я рад, что вы захотели вступить в ряды солдат, я очень рад, что нашли еще ребята, у которых есть порох в пороховницах. К сожалению, у нас всего одна лекция. Дело в том, что мы пока очень мало знаем, и проводить более подробный инструктаж вам будет уже на месте. Но собранная по крупицам информация будет вам крайне полезна и важна. Лучшие информаторы и шпионы нашей державы собирали данные, лучшие аналитики их обрабатывали и создавали то, что я вам сейчас сообщу.

Капитан удобно разместился на стуле и начал доклад:

— Во Всемирной паутине нет подробного описания того, что будет, есть лишь крупицы, обрывки фраз из интервью, информация с игровых скриншотов. И самое главное — то, что послужило главным источником, что позволило собрать все воедино и понять общую картину — было взято из книги **Сергея Лукьяненко**, — офицер достал из вместительной папки довольно толстый том «**Линия Грез. Императоры иллюзий**». — Это, курсанты, ваша библия, это ваш новый устав. Советую прочесть.

— Итак, — продолжал он. — лекция будет состоять из четырех частей. Во-первых, мы познакомимся с миром, кратко пройдем по его истории; во-вторых, мы познакомимся с населяющими мир расами, рассмотрим их, получим их описание; в третьей части доклада я расскажу вам об оружии того времени, дам краткие тактико-технические характеристики. И в четвертой, неофициальной части я отвечу на ваши вопросы... — офицер немного замаялся, — если таковые будут. Что ж, поехали.

Издатель: не известен
Жанр: RPG/MMORPG с видом от третьего лица
Требования: не известны
Срок выхода на рынок: конец 2005 года
Официальный сайт: <http://www.deepgames.ru/>

Часть первая. Мир



Ир Линия Грез довольно обширен, он простирается на миллионы парсеков. Истоки этого мира можно найти в древней игре **Master of Orion**, ибо Лукьяненко создал свой мир, будучи вдохновленным этой игрой. Так появилась галактика, так появились миры и расы, так появились герои, войны, интриги, авантюры. Фантастика и будущее всегда влекут к себе, а в этой книге она [фантастика], оно [будущее], они [приключения] были на высшем уровне. Судьбы многих людей сплелись воедино, жизнь Императора и бессмертного человека зависела от насника-телеохранителя Кея Алтоса, жизнь которого, в свою очередь, зависела от мальчиков Артура и Томми, живущих на грани жизни и смерти, на грани детства и взросления. А их жизнь была полностью во власти госпожи Судьбы. И много-много судеб, судьбы человечества и судьбы иных рас зависели от их поступков и их действий.

Таким был мир, представленный нам автором.

И был он немногом трагичен, как всегда трагична история.

Выравнявшееся в космос человечество столкнулось в межзвездном пространстве со множеством рас, но о них мы поговорим чуть позже. Все расы схлестнулись в кровопролитной войне, войне на выживание. Сотни уничтоженных планет, миллиарды искаженных судеб. Война шла не на жизнь, а на смерть всего человечества и других рас. И человечество победило. Победило разумом и силой. Победило терпением и выносливостью. Победило хитростью и стоворчивостью. Оно выжило и стало править всеми. Война прекратилась, десятки заключенных союзов и договоров примирили врагов. Другие расы смирились с новой сильной расой людей. И началось уже обычные свары, один расы нападали на другие, третьи заключали союз с четвертыми и т.д. Однако такой войны, как была, уже никто не хотел. Такой войны боялись, как боялись теперь людей и предпочитали жить с ними в мире.

Ту страшную войну назвали Смутной войной. Одно название для всех. Одна война для всех.

Герои Смутных войн дожили и до событий, описанных в книге — уже не солдаты и пеши, а Адмиралы и Президенты — хотя прошло около 400 лет. Как такое может быть? Кертис Ван Кертис, обычный человек, смог «достать» технологию бессмертия — *alan*, которая позволяла умершему человеку снова ожить. И контролировать ее мог лишь ее создатель, Кертис Ван Кертис. Суть этой технологии заключалась в том, что с человека снимали копию. Когда он умирал, «душа» перемещалась в тело, восстановленное в ближайшем центре *alan*. Таким образом, человек, умирая в шестьдесят лет, попадал в копию своего тела, снятую, например, в двадцать. Он опять становился молод, но с памятью прожитых лет. Только дорого это стоило, и лишь 5-7% населения могли позволить себе бессмертие. Технология эта была найдена практически в самом конце Смутной войны.



И вот компания **DEEP GAMES** решилась на перенос этого мира на мониторы нашего компьютера. Тайну выбран самый оптимальный — MMORPG. Про «электронный» вариант мира пока известно не многое. Но можно с полной уверенностью сказать, что он будет очень похож на книжный вариант, описанный выше. Благодаря Атану игрок сможет восстанавливать своего протеза за виртуальные деньги. Но разработчики уверяют, что Атан не станет банальным save/load'ом. А так, нас ждет космос, космические бои, перестрелки на планетах, рейды, удары и прочее, прочее, прочее...

Часть вторая. Расы

Рас в игре достаточно много. Тот, кто играл в «Мастера Ориона» и читал книгу Лукьяненко, возможно, встретит кое-что знакомое. Но названия рас, скорее всего, будут изменены — не сильно, так, пара букв.

Ознакомлю я вас не со всеми расами, а лишь с их частью, и воспользуюсь терминологией из книги.

✓ **Люди.** За них мы будем играть. Ну, описывать людей я не буду, люди — они и на Альфа Центавра люди.

✓ **Бурлаки.** Воинственная раса, внешне похожи на бурых медведей. В рукопашной — смерть. Интеллект на среднем уровне. Убить крайне тяжело.

✓ **Аларис.** Птицеподобная раса. Крылья, перья и т.д. Высоко-разумная, одна из самых старых рас во вселенной. Имеет самые быстрые корабли. Тесно одна из самых слабых рас.

✓ **Дарюк.** Раса червей-паразитов. Также одна из самых древних рас. Червь-паразит проникает в тело живого человека и полностью его подчиняет. Личность человека стирается на 90 %. Узнаю секрет дарюков, империя их сильно прижала, оставив лишь малую популяцию.

✓ **Псилон.** Раса ученых. Уединились, закопались в поиски тайн мироздания.

✓ **Основа Силиконов.** Камнеподобная раса. Помешана на балансе сил. На их счету множество прекраснейших конфликтов. Имеет сильный космический флот. В рукопашном бою крайне опасны.

✓ **Меклон.** Раса механических динозавров. Очень опасны в рукопашных боях. Стремительны, умны, бронированы — все это делает их одной из самых сильных рас во вселенной. Правда, техника и вооружение людей успешно спорит со скоростью и маневренностью меклонов. Чтобы меклоны перестроиться, требуется гораздо больше времени, чем человеку, — чтобы придумать новое оружие. В этом и проигрывают.

✓ **Мрианцы.** Раса торговцев. Выглядят как большие лисиды. Делают самое лучшее вино!

Вот практически и весь перечень. Можно еще выделить, например, людей-киборгов, но как раса они не зарегистрированы ☹

Из этих рас, видимо, играть нам придется только за людей. Следует из этого, что и Атаном активно будут пользоваться только люди. Только у людей он идет за деньги. Еще несколько рас могут его использовать (мрианцы, псилонцы), но у них Атан на конвейер не ставится. У многих других существ длительный срок жизни, но это не дает им бессмертия, от выстрела в упор мало кто защищен.

Часть третья. Оружие

Оружие играет очень большую роль. И известно, что разработчики отделили ему огромную роль. Здесь оружие — это не просто снайперская винтовка, пулемет и автомат, оружие — это жизнь и смерть. Здесь таковое оружие может дать шанс человеку устоять перед меклоном, здесь тяжелый «Шанс» даст ШАНС одному выстоять против звезда, а «Шершень» не даст ни одного шанса на жизнь противнику. Ну, в общем, на пальцах это объяснить тяжело. Почувствуете, когда попадете.

Вот неполный список наиболее популярного оружия:

✓ «Шмель» — плазменный бластер средней мощности, офицерское ручное оружие.

✓ «Станер» — гражданские модификации оружия разрешены для самообороны. В любом магазине можно купить, в любом уголке империи можно использовать. Низкоэнергетическое оружие, вызывает паралич.

✓ «Аглопистолет» — оружие, вызывающее активацию болевых рецепторов. Не знаю, как оно приживется в игре, боль там физически не испытываете, но, по сути, если хотите кого-то не просто убить, а измучить перед смертью — это ваш выбор.

✓ «Кондор» — скорострельный пистолет-пулемет. Стреляет капсулами с высокотемпературной плазмой. Эффективное, но громоздкое оружие.

✓ «Карьера» — лучевой пистолет времен Смутной войны.

✓ «Тайфун» — плазменный излучатель времен Смутной войны.

✓ «Шершень» — тяжелый плазменный пистолет-пулемет. Стрельбу из него можно вести, не прерываясь на перезарядку, благодаря двум независимым обоймам.

✓ «Довод-17»/«Довод-36» — плазменное «интеллектуальное» оружие средней мощности, с устройством опознавания цели и самонаведения.

✓ «Шанс» — шестиствольное тяжелое лазерное оружие.

✓ Фузионный карабин — оружие ополчения времен Смутной войны.

✓ Лазерная винтовка — гражданское охотничье оружие.

✓ «Пикая»/«Страж»/«Диана» — оружие наручного типа, плазменный излучатель высокой мощности, закрепляется поверх боевой брони.



Говоря об оружии, стоит упомянуть и о броне. Ее два основных типа — легкая и тяжелая.

Судя по скриншотам, разработчики уделяют огромное внимание оружию, поэтому стоит ждать, что каждый ствол будет уникальным.

* * *

А теперь перейдем к четвертой, заключительной части, — офицер порядком охрип, но в зале стояла такая тишина, что слышали его все. — Вопросы есть?

— Есть, — молодой курсант вскачил с места. — Почему в докладе представлено как устаревшее оружие времен Смутной Войны, так и новые разработки?

— Потому что мы не знаем, в какой временной отрезок вы попадете и с каким оружием вы будете иметь дело! Еще вопросы?

— А как там графическое исполнение?

— Хм, хороший вопрос. Судя по скриншотам — не очень. Движок был разработан в прошлом году, и работы еще непочатый край. Но, думаю, готовая картинка будет соответствовать всем принятым нормам. Так, сразу скажу — ни о звуке, ни о музыке пока ничего не слышно. Только скриншоты и обрывки фраз Лукьяненко, который тщательно следит за проектом. Есть еще вопросы?

«Вопросы закончились», — понял капитан, обведя взглядом приличных курсантов.

— Ну что ж, солдаты, прощайте, и да встретимся мы на просторах вселенной «Линии Грез»!

Александр GLUKK

Разработчик: NumLock Software

Издатель: «Аксел»

Жанр: RPG

Системные требования: P 3-800 МГц,
256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 3Гб свободного
места на жестком дискеMETAL HEART
REPLICANTS RAMPAGE

Вместо вступления

Растет родная индустрия! Растет, как младший сын почтенных родителей в древнерусских сказаниях, — не по дым, а по часам. Большинство из нас еще хорошо помнит то время, когда разработчики игр представлялись эдакими романтиками, создающими сказочные миры на радость восторженным геймерам. Миры мечты, в которые убегали, спасаясь от рутины современной жизни, тысячи, а может, и миллионы людей во всем мире. Эрот и Эратия, военная база на поверхности Марса и секретная лаборатория Black Mesa, Доминус и возвышенная атомыными взрывами Калифорния — эти и многие другие места зачастую казались нам более близкими и понятными, чем соседняя улица, а Дюк Нюкем и Безымянный были намного более симпатичны и интересны, чем сосед дядя Вася с третьего этажа. И не надо заводить старую волюнку о том, что геймеры отрываются от реальной жизни и медленно, но уверенно погружаются в пучины паранойи, путая вырисованные миры с окружающей действительностью. Просто игры — это интересное и захватывающее времяпрепровождение, подаренное нам возвышенными фантазерами и неисправимыми романтиками, днем и ночью размышляющими над тем, в какие бы еще более яркие краски раскрасить серые будни нашей жизни.

Но сказка имеет неприятное свойство заканчиваться. И все чаще и чаще начали звучать фразы о том, что нет никаких романтиков, а есть игровая индустрия, подчиняющаяся жестоким законам рынка. А разработчики — вовсе не рыцари на белых конях, готовые в любую минуту броситься в бой за Идею и уж тем более не сказочные феи, питающиеся утренняя росой, а прагматичные и циничные люди, мечтающие не о звездных далях, а о красном «феррари» и отдыхе на Мальдивах. Да и игры, которые они делают, — это вовсе не реализация детских мечтаний, не возвышенное искусство, призванное нести радость окружающим, а просто продукт. Товар, который в первую очередь должен хорошо продаваться. Честно говоря, я даже не могу вспомнить, когда же произошел этот перелом. Эта переоценка ценностей. Когда Fallout из «лучшей RPG всех времен и народов» превратилась в «игру, которая так и не стала лидером продаж». Когда The Sims из «благих пресыщенных американцев» вдруг стал «генеральным проектом, принесшим своим создателям не один миллион чистой прибыли». И слова одного из известнейших людей российского игрокостроения о том, что не нужно делать хорошие игры, нужно делать игры правильные, уже вызывают только понимающий кивок.

Да. Есть хотя бы все. Да и от красного «феррари» никто не откажется. Равно как и от квартиры в центре. Время романтиков прошло, да и было ли оно когда-нибудь? Серые будни реальности, прощав законы мехов и размазав коготы альянских лунчиков, стремительно ворвались в виртуальные миры и принялись диктовать свои условия. Мечта превратилась в бизнес, творчество — в работу.

Но не будем спугнуть краски, ибо на самом деле ничего страшного не произошло. Ну, в самом деле, что плохого в том, что художник получит деньги на свою картину? Ведь как стало недавно известно, поговорка о том, что поэт должен быть голодным, придумана издателем. Подрастеряв по дороге детские мечты и сменив розовые очки на обычные прозрачные стекла, мы вступили на территорию Рынка и принялись оглядываться по сторонам в поисках того, на что не жалко потратить свои кровно заработанные. Ведь мы — потребители, клиенты, которые, как известно, всегда правы. А в это время по другую сторону баррикады прагматичные разработчики занимаются... тем же самым. Что будет пользоваться успехом у избалованных геймеров третьего тысячелетия? За что они заплатят? Шуршат шестеренки гигантской бизнес-машины, исследуются миллионы данных, собираемых по всему миру, надрыываются рекламисты и пиарщики, расхваливая новый продукт за «потрясающую графику и невиданные спецэффекты». Стараясь. Отрабатывают свой кусок хлеба с икрой. Что лучше в моде? FPS или стратегия? Привлечет ли наша новая игра фанатов WarCraft? Не отпугнет ли поклонников Jagged Alliance реалистичный бой? Индустрия не может без исследований рынка, без статистики предугадать желания и чаяния потребителей. В своем желании идти в ногу со временем разработчики все чаще и чаще начинают поднимать головы и поглядывать по сторонам. «Ведьмак» Сапковского популярен в народе? Так шеуражи читатели не захотят лично выступить в роли побившегося персонажа? Покупаем лицензию! «Матрица» принесла неплохой доход кинематоликам, так пускай поработает и на виртуальном поприще, благо возможности позволяют! Пытаться остановить эту пугающую машину — все равно что бросаться с деревянной сабелкой на танк. И вот уже маркетологи начинают думать за геймеров: «Только 3% игроков читают тексты в играх» И вот уже гениальные диалоги Planescape объявляются архаизмом. «Игроки не любят думать, им нужно действие!» И вот уже квесты объявляются умиравшим жанром, а разработчики бросаются клепать истории об очередном героине-одиночке, заваливающим закрываемыми трупами разнообразных врагов. Игра не должна быть сложной, игрок устанет! Игра не должна

Интернет-магазин www.yesplus.in.ua, тел. SMS-заказ 8 050 50 50 900, Metal Heart 190014718, цена: 40.00 грн

быть длинной, как показывает практика, мало кто выдерживает больше 20-ти часов геймплея! Игре не нужен сложный сюжет, ведь никто не сидит за компом сутками! Игроки любят простоту, прозрачность, ненавязчивость! А что, разве не так? Если нет, то уж извините. Вы — хардкорный геймер. Представитель умирающего вида, на который никто уже давно не ориентируется. Игры — это развлечение. Яркое, легкое и ненавязчивое, как аттракционы Диснейленда.

И все же время от времени на специализированных и не слишком форумах всплывают робкие вопросы: а как же «Фол», «Балдурс», «Планеский»? Как же классика жанра? Почему никто даже не пытается повторить? Ведь их же любят, помнят, играют. Ведь их же КУПАЮТ!!! Обязательно купят! Оставим за кадром ленивые реплики профессионалов: «Почему в России не делают глобальные ролевые игры? А зачем? Возни много, продажи плохие». И попробуем сами посмотреть на то, что представляет собой сегодня жанр RPG. Ведь Metal Heart, о котором ниже пойдет речь, относится именно к этому жанру.

Умирающий жанр?

Умирающим жанром принято считать квест. Он умирает уже давно... По крайней мере, на словах. Ибо если присмотреться внимательнее, то именно старушка-адвенчура сейчас живее всех живых. Игры подобного рода не требуют больших затрат (по сравнению, скажем, с шутерами или теми же ролевыми), делаются достаточно быстро, а продаются... Да не хуже других. Естественно, для того чтобы создать шедевр типа «Миста» или «Сайберии», нужно нереально потоптеть, а вот склеивать очередного «Петьку» или «Штырядиля» не так уж и сложно. «Искромётный юмор, знакомые с детства персонажи, веселый геймплей...» Люди любят смеяться, так пускаться смеются над пошлыми шутками героев старых советских анекдотов. Практически беззастенчивый вариант. Так что хоронить квесты рано. Очень рано. Они прекрасно вписываются в нынешнюю ситуацию. Шедевр купят любители, которых ой как немало, а дешевую поделку... Топке купят. Хоть кто-то, а так как особых затрат при создании ни разработчик, ни издатель не понес, то не исключено, что и прибыль будет. А может, и не маленькая.

Но пока мы хоронили неплохо себя чувствующие квесты, удавка реальности затянулась на шее одного из самых потягивных и интересных игровых жанров — RPG. Что? Как? Почему?! Куда же делись многочисленные армии фанатов Fallout, AD&D, Masquerade и прочих игр и систем, вселенных? Ведь сколько людей клянется на форумах в вечной любви Эратрии и Forgotten Realms! Пишутся любительские рассказы и создаются моды к «Фолу» и Wizardry! Так почему же RPG переживает такой упадок? А все просто. В отличие от квестов, делать RPG сложно. Необычайно сложно. И долго. И дорого. А прибыль... А она действительно невелика. Замкнутое комьюнити ролевиков, в отличие от маркетологов гейм-индустрии, редко выглядывает во внешний мир, а там ой как все изменилось. Как уже было сказано выше, люди действительно не хотят читать, вникать в сюжетные перипетии, раздумывать над правильной прокачкой и подбором оружия. Они хотят крушить, бить и чувствовать себя круче всех. Вот и правят бал на рынке RPG чадные Diablo-клоны, не дотягивающие даже до своего прародителя, а настоящие ролевики с грохотом проваливаются, зачастую хороня под обломками своих же создателей. А нука давайте вспомним последние проекты. Vampire: The Masquerade — Bloodlines забила последний гвоздь в крышку гроба Troika Games. Wizardry 8 стала последней игрой Sir-Tech, легендарная Black Isle Studio умерла в нищете после долгой агонии. «Ну, не нужно же стучать краски, — скажете вы. — Ведь жива еще, и очень неплохо себя чувствует BioWare. Заглянул яркой звездой на небосклоне Gothic, навсегда прославив ранее никому неизвестную Piranha Bites. Да и Bethesda не сдастся, готовя новое приключение в мире Тамриэля. Так-то оно так, но... Сделала ли BioWare что-нибудь подобное «Балдурсу»? Neverwinter Nights? Не смешите. Игра отличная, но несколько из другой оперы. Star Wars: Knights of the Old Republic? Отдельный разговор. На КРИ, помнится, подобные проекты отказывались даже комментировать. Ибо на Западе еще, что идет под лейблом Star Wars, просто обречено на успех. Ну а то, что игра сама по себе отличная, это, разумеется, большой плюс разработчикам, но в целом не меняет

ситуацию. Ибо неизвестно, насколько высоки были бы продажи, если бы действие игры не разворачивалось во вселенной «Звездных Войн». Более чем успешная у нас «Тотика» на Западе не очень-то и пошла. Сложно-с... Да и положить руку на печенье, невозможно сравнить приключения бывшего заключенного с эпическим походом Избранного или жизненной драмой Безымянного.



Как ни прискорбно это осознавать, но CRPG безнадежно приотрывают схватку со временем. И все чаще и чаще закрадываются пораженческие мысли о том, что любимый жанр скорее мертв, чем жив. С какой стороны ни посмотри, а нет ему места в преобразившемся мире компьютерных игр. Не вписывается он в суровые правила Рынка. Так что же? Везде тухлым смесью и опускаем занавес?

Если не мы, то кто же?

Среди разработчиков очень популярна присказка о том, почему в наше время не может быть создана качественная ролевая игра. Взяться за подобный проект может либо молодая команда, еще не сталкивающаяся с жизненными реалиями, либо очень опытная. Но в первом слу-



чае работа вряд ли будет доведена до конца, а во втором, скорее всего, даже не будет начата. Молодым банально не хватит опыта и, скорее всего, финансов. Умудренные опытом «старрики» просто не станут рисковать, создавая проект в «неприбыль-

ном» жанре. Это правило. Но как известно, правила существуют для того, чтобы делать исключения. И они есть. Те, кто следит за жизнью игровой индустрии, прекрасно знают, что время от времени на горизонте появляется команда, обещающая сделать «новый» Fallout. Как правило, такие команды существуют очень недолго, а их проекты редко доходят до стадии демо-версии. Но количество рано или поздно должно было перейти в качество — и вот, похоже, этот момент настал.

Около года назад компания «Аксела» анонсировала проект «**Metal Heart: Восстание репликантов**», непосредственной разработкой которого занимался никому не известная студия **NumLock Software**. Справедливости ради следует заметить, что ни разработчики, ни издатели не грозились создать новый «Фоллаут». Вслух не грозились. Ибо еще во времена первых скрин-

спокойная на первый взгляд планете, которая, кстати, носит название Проион, кипят нешуточные страсти. Ведь только здесь добывается ценный минерал тактион, составляющий основу могущества жестокой Империи Нумори. Тактион служит источником энергии для множества различных приборов и механизмов, но самое главное — вводимая в тело тактионевая сыворотка позволяет превратить человеческое существо в совершенную боевую машину. Ибо только благодаря ей живые ткани не отторгают имплантанты, создаваемые учеными Нумори. Имплантанты на Проионе любят и ценят. Помните сумасшедшего священника из фильма «Джони Инсмоник», роль которого замечательно сыграл Дольф Лунгренд? Помешанный убийца, готовый на все, лишь бы ввинтить в тело еще одну железяку. Таких на Проионе большинство. Все хотят быть сильными, ловкими и меткими. Установив себе первый имплантант, остановиться уже невозможно, а для этого требуется тактион, и чем больше, тем лучше. По сути, все жители этой планеты являются в большей или меньшей степени рабами тактиония и контролирующей его добычу Империи. Некоторые трудятся на шахтах, постепенно мутируя под воздействием тактионного излучения. Другие идут служить в армию, подставившись на бесплатной тактион и имплантанты, и полностью теряют свою личность, превращаясь в бездушных убийц-киборгов, готовых идти на смерть за грамм возжеленной сыворотки. Остальные заняты подсобной работой, проводят вечера в дешевых барах, жалуясь друг другу на жизнь за стаканом гадюкой пойла. Перед нами серый, безрадостный мир, населенный неудачниками, собранными с различных концов галактики, доживающими свой век в рабстве у безжалостной Империи.

Короче говоря, разработчики очень четко сумели оправдать и без того понятное желание героев побыстрее покинуть негостеприимный Проион. Ну действительно, что столь амбициозная парочка забыла на этой помойке?

Через тернии к звездам

Оказавшись на новом месте, следует в первую очередь оглядеться. Познакомиться с народом, выполнить пару-тройку побочных квестов, приобрести новое оружие, разорваться в окружающей обстановке. Подобный план прекрасно работает в большинстве ролевых игр. Но только не в **MetalHeart**. Если вы не хотите испортить впечатление от игры, ни в коем случае не начинайте свою жизнь в рабочем поселке Садрик (первая населенная локация) с оказания мелких услуг местному населению. Разработчики пошли по пути наименьшего сопротивления и внедрили в игру «генератор квестов», о чем гордо заявили еще до релиза. Сия машинка генерирует больше тысячи побочных заданий. Многообразие квестов — это, конечно, замечательно, но когда два NPC со старта обращаются к тебе с просьбой принести им потерянный свисток и выдают фотографию местности, в которой они его потеряли (видимо для того, что бы ты принес именно ТОТ САМЫЙ свисток, а не один из сотни похожих, ибо потеря этих вещей, по всей вероятности, является собою вроде национальных видов спорта для жителей Садрика), то становится как-то... тоскливо. Вот здесь-то и проявляется в полной мере некое внутреннее противоречие **MetalHeart**. Проион — действительно тоскливый мир. Мир неудачников, собранных со всей галактики и данно махнувших на себя рукой. Мир, с которого должно хотеться бежать. Но это ведь не значит, что сам процесс тоже должен быть тоскливым. А он такой и есть: вялый, нудный, медленный, и единственная возможность не утонуть в этом болоте — это ухватиться за спасительную жердь сюжета. Мы ведь не почта-лами сюда работать пришли! И в наши планы вовсе не входит поиск личных вещей местных граждан! Нам бы в космоспор! Значит, нужно искать того, кто может помочь в этом нелегком деле. Кто он? Местный бригадир Кей Ди? К нему!

И сразу все меняется. Образ Кей Ди — один из самых ярких в игре. Таким колоритным персонажем может похвастаться далеко не всякий фильм, не говоря уже об играх. Старый нитриган, по trupам провавший в свое кресло, умело пелзющий среди подводных камней непростых междоусобицных взаимоотношений, действительно вызывает неподдельное уважение. С таким парнем действительно приятно иметь дело, ибо никогда не знаешь, что он выкинет во время следующей встречи. И... да-да, в него веришь.



шотов и интервью было понятно. Они таки решились сделать ЭТО. Может быть, это и есть та самая лаязка? Молодая, амбициозная компания при поддержке крупного и опытного разработчика как раз и способна сделать шедевр. Игру в духе старых RPG, называемых сейчас не иначе как «классикой жанра»? Ну что ж, не будем гадать, а посмотрим, что же в итоге получится.

Добро пожаловать на Проион

А ействи игры переносит нас в далекое будущее, когда человечество уже вырвалось за пределы родной планеты и заселило не одну «далекую-далекую галактику». Торговый транспорт Глория, совершая обычный полет по маршруту Земля — Ганимед, попадает в зону действия загадочной космической аномалии, засасывающей в себя все, что имело несчастье оказаться в непосредственной близости. Не способная сопротивляться «Ллория» вместе с прочим космическим мусором на огромной скорости движется в неизвестность. Пытаясь спастись, экипаж корабля — капитан Лантан Сигни и второй пилот Шерис Шеридан — покидают обреченное судно на небольшом спасательном боте, но это мало чем им помогает. Маленькое судно затягивается в самый центр аномалии и... оказывается в отдаленной точке галактики, неподалеку от маленькой одинокой планеты. Вынужденная посадка и...

Рейбта из NumLock Software любит игры. Рейбта из NumLock Software играла во все ролевухи, иные гордо именуемые «классикой жанра». Рейбта из NumLock Software, как и большинство из нас, достади приплыли герои, со старта бросающиеся спасать виртуальные миры, и потому они винушили Лантану и Шерис одну простую и логичную идею: вам нужно поскорее выбраться с этой богом забытой планетки. Нечего вам тут делать? Нечего, и все! Лантан и Шерис прислушались к мнению своих создателей. Найти путь к космопорту и станет основной задачей игры. Но добираться до возжеленного звездолета, как вы сами понимаете, будет очень и очень непросто. На тихой и

В нем нет ни капли «картонности» неигровых персонажей. Его и NPC называть неудобно как-то.

Без выполнения побочных квестов обойтись, конечно, трудно. Ибо на первых порах денег не хватает, а патроны стоят недешево. Да и имплантантами-то полюбаваться охота. А в баре еще киборг стоит, который за упокушку тактоника с радостью волеется в нашу команду. Так что придется поработать и курьером, и наемным убийцей, и свистки по городу посылать. Но не надо увлекаться. Как только почувствуете, что вонючая вода тоскавого болота, щедро выливаемая на вас генератором квестов, начинает подбираться к подбородку, быстро выезжайте на реалсы сюжета, и вы будете спасены. Справедливости ради следует заметить, что парочка побочных квестов выбивается из общей картины, и хотя они предсказуемы донельзя, выполнять их интересно и весело. Ну да ладно. Идем дальше. Дальше — оно обычно интереснее.

Да, интересное. И здесь Metal Heart не исключение. Оказываются, серия, тоскливо Прощина вовсе не так прост, как кажется. Он тоже имеет свою историю и свои загадки. Радиоактивный пласт тактониевого субабстрата поднимается медленно — одно неосторожное брошенное слово, корытенная байка, рассказанная за бокалом того, что здесь называют пивом, ностальгические вздохи старого мутанта, и вот мы уже узнаем о таинственных номадах — то ли людях, то ли призраках, которых никто никогда не видел, но имя которых у всех на устах. Или о дерзком, утонченном в крови востанителе Стального Сердца. Вот они, ружья, которые должны выстрелить. И они выстрелят, не сомневайтесь. Нужно лишь сделать шаг в нужном направлении. Впрочем, с выбором направления в игре проблем нет. Сюжет линеен как рельса, можно смело заниматься набиванием экспы и покупкой новых видов оружия, не особо боясь потерять нить. В нужный момент вас вынесет именно туда, куда надо. Разработчики так сильно старались сделать прохождение игры комфортным и ненапрягающим, что иногда их забота казалась даже несколько навязчивой. Нужно отправиться в хорошо охраняемое подземелье, а это потребует больших трат? Не беда. Заглядываем в нужное место, и наши герои без вашего участия заработают солидную сумму. Ну, не то чтобы гигантскую, но на жизнь хватит. А в скором времени финансовые проблемы вообще перестанут вас волновать.

Тень «Фола»

Еще в течение первой трети игры неуловимый призрак «Фоллаута» начинает бродить сквозь однообразные пейзажи Прощина. Не знаю, чем это объяснить. Наверное, желанием разработчиков так сделать свою игру похожей на Великого и Ужасного. И им это удалось. Нет, не подумайте, что ребятам из NumLock удалось повторить потрясающий геймплей Игры от Black Isle. Но чувство ностальгии неизменно преследовало меня до самого финального ролика. Овеянный тихой печалью городок мутантов, стальная крепость киборгов, кабак в Городе Счастья, имперские гвардейцы в силовой броне, путешествия по глобальной карте — все, буквально все было воспоминаниями о бесонных ночах, проведенных за «Фоллом». И даже сцена расстрела, практически один в один копирующая фоллаутскую, не производит впечатления плагиата. Просто легкий кивок: мол, поминиш, откуда? Да, и мы помним...

Трудно переосмыслить проделанную работу, и нельзя не снять шапку перед разработчиками, подарившими нам возможность вновь испытать это уже изрядно подающее тоску. Хотя на секунду вернувшись на место в зону радиоактивных осадков. Но так уж устроен человек, что ему постоянно не хватает того, что он имеет. Хочется больше! Больше! А больше-то и нету. Диалоги в игре даже диалогами-то назвать можно с огромной натяжкой. Как правило, вопрос-ответ — и все. Никакого выбора. Никакой свободы. Иногда, очень редко, нам дают возможность самим решить, будем мы разговаривать с данным персонажем или сразу пустим ему пулю в лоб. Но от этого ничего особо не зависит. Время от времени Лантан и Шерис начинают подшучивать друг над другом. Иногда их перебранки выливаются в серьезные споры, которые ничем не заканчиваются. Возможно, кому шутки камавотного капитана и покажутся смешными, но лично на меня они навевали почти такую же скуку, как и упомянутые побочные квесты.

В процессе игры мы можем присоединить к главным героям четверых персонажей. Для этого нужно всего лишь нажать Alt при начале диалога. Но даже присоединившись к группе, NPC не превратятся в полноценных членов команды. Они будут аккуратно отстреливать врагов, таскать ваши вещи, но ни один из них не оживит в памяти незабываемые образы Вика, Кассиди или шерифа Маркуса. Мир Прощина мертв. Живо лишь его прошлое. Рассказ старого мутанта о последних днях Стального Сердца действительно вызывает желание срочно сесть за написание эпоса о дерзких повстанцах. Обреченность мутантов Креспа вызывает неподдельную грусть. Атмосфера Metal Heart а сродни атмосфере руин древних городов. Ходишь. Смотришь. Слушаешь. Думаешь. Вот здесь когда-то жили люди. У них были свои мечты, обиды, радости и желания. И они думали, что так будет вечно... Прошлое. Разработчикам хватило таланта скучными фразами описать яркое прошлое Прощина, но вот создать хоть какое-нибудь настоящее не получилось.

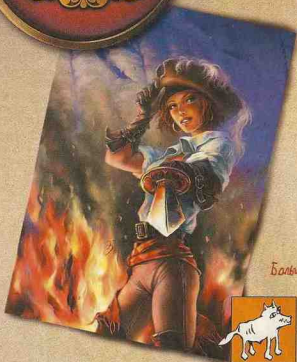
Рассказывая о ролевой игре, нельзя не упомянуть о ролевой системе. Здесь, на первый взгляд, все в порядке. Но только на первый взгляд. В ролевой системе разберется даже младенец, благо разработчики очень подробно объяснили, какой параметр за что отвечает и насколько то или иное умение важно для успешного прохождения. Но дело в другом. Вспомните, с каким нетерпением мы ждали повышения уровня героя в том же «Фоле». После поднятия той или иной характеристики мы действительно чувствуем, как прототип становится сильнее, быстрее, смерт-



рнее, красноречивее и т.д., и т.п. В Metal Heart я порой просто забывал раскидывать кровоизарботанные очки опыта. А зачем, если персонаж с умением, скажем, стрельбы 30 и персонаж с умением 10 срежут практически одинаково, если вручить им в руки модные винтовки? Хваленые имплантаты также оказались не такими уж необходимыми, как обещалось. Нет, приятные шутки, но не используя их особого дискомфорта, вы не почувствуете.

Вместо вывода

В отличие от большинства авторов МИКа, я не люблю писать выводы. И здесь его тоже не будет. Стоит вам купить Metal Heart или нет — решайте сами. Я же рад, что эта игра попала мне в руки. Ибо при всех ее недостатках она явственно показала, что есть еще порох в пороховницах, и несмотря на все реалии рынка, диктующего свои условия, создать игру уровня «Фоллаута» или «Балдурс Гейта» все-таки возможно. Нужно просто не останавливаться на полпути, что это сделали ребята из NumLock. А пойти чуть-чуть дальше... Уверен, что это поняла не только я. Так что будем ждать — и, глядишь, дождемся. А это значит, что рано рыть могилу ролевухам.



Поздравляю весь коллектив МКА с наступающим юбилеем
Большим творческим успехом и радостно-разносторонней аудиторией читателей
Весь Shadow



Команда самого фантасийского проекта Корсары 3
сердечно поздравляет Мой Игровой Компьютер
с двухсотым выходом в море и поднимает полные
кружки крепчайшего рома, желая сайбному журналу
ясной погоды, популярного
ветра и семи футов под килем.
Компания «Аксел» присоединяется
к сердечным поздравлениям и от всего дружного коллектива
хочет пожелать удачных выпусков, побольше подписчиков и прощепетания!





Дорогая команда МИА!
Уже 200 выпусков подряд мы пристально следим за вашим журналом. И обнаружили очень интересную тенденцию. Как только свежий номер МИА попадает к нам в руки, мы удивляемся смелости и осмысленности суждений ваших авторов, свежести поставленных вами новостей игровой индустрии, эксклюзивности публикуемой у вас информации. Как можно всего этого добиться в интенсивном ритме еженедельного выхода нового номера блестящего журнала - задача. По всей видимости, у вас есть какая-то профессиональная тайна. Выпытывать, что это за тайна мы, конечно, не станем.

Но выражаем уверенность в том, что она позволит вам продержаться на тропе творческого успеха еще многие годы.

Сергей Пригович и весь коллектив GSC Game World

От создателей виртуальной реальности Департаменту защиты виртуальной реальности — огромный респект! Побольше интересных игр, побольше смысловых кадров. И чтобы ни одно здание в Игрограде не хотелось снести!

Action Forms



Лауреат премии "Еврокон-2005" за лучший дебют, сценарист компьютерных игр Илья Новак: "Чтобы каждый следующий год для вашего издания был лучше предыдущего!"

Представитель MSI в Украине Иван Пилишюк:
- Вып. 200?
- Да.

Но нет, не гранты, а интернет, наполненный движущимися ролями, миром, героями...
отражением идей, взаимоотношений, взаимоотношений или продукции?

Но только 60 тысяч украинцев читают МИА!

А каждый интернет в подвешенном, и стар, и новый уже ожидает, растущий интернет отряды интернет-поисков, а МИА им в этом поможет!

Мой компьютер Дорогой! — это есть Уровни!

Подготавливаем издание с юбилейным вложением! Хотим пожелать журналу дальнейшего профессионального роста, добровольных авторов, энтузиастов, талантливых, и креативных, — растущих игроков, компьютерных игр, рекламодателей и просто добрых хороших людей!

Олег Давыдов, IC Украина.

Pantera SLS kawai@bk.ru

singles

Triple Trouble

Разработчик: Rotobee
Издатель: «Бука»
Жанр: simulator/симуляторы
Системные требования:
✓ минимальные: 1000 ГГц, 256 Мб ОЗУ,
32 Мб видео;
✓ рекомендуемые: 1500 ГГц, 512 Мб, 64 Мб
видео

На улицах Игрограда стояла невыносимая жара, и все агенты разбрелись по пляжам и зонам отдыха. Лишь некоторые упорно продолжали навещать штаб, пусть даже не в расчете на интересное задание, но хотя бы с мыслью найти на столе Кертиса недопитое, но, тем не менее, холодное пиво. Надо вам сказать, квест это еще тот, никакая «Сибиряка» не сравнится. Да и не квестовик я, и не вор. Вот и попалась! Повезло еще, что не доктору нашему, а Маньяку. «А может, и не повезло», — подумалось чуть позднее.

— Так-с... и что мы тут делаем-с, а? Опять ворую? Эх, ты, не выйдет из тебя агента толкового. На вот, попробуй хоть с этим справиться, — и Грейт поспешно сунул мне в руку билет на самолет.

— Я это... больше не буду... только не надо опять таких заданий...

— Надо, надо. Больше некому, — попытался надавить на мою гордость Маньяк.

Давить оказалось не на что — гордость нагло спряталась за совестью, но идти на задание все-таки пришлось.

Через 3 дня

Как оказалось, все хуже, чем казалось. Теплилась у меня надежда на знакомство с интересным парнем, на веселые дни в баре, на попытки его завоевать — а что еще остается делать одинокой девушке в курортном городе? Но не тут-то было. Буквально в первый же вечер Джош рассказал, что у него есть... точнее, была любовь, прекрасная девушка по имени Анна, и пусть у нее множество недостатков, но ведь никто не совершенен, да и, как говорится, любовь зла, и не все в мире козлы, вылают еще и подобные звери женского пола...

История у них вышла запутанная, много недоразумений, непонимание, да и эгоизм молодости (ух, ну и загулял!) помог — расстались в спешке и чуть ли не врагами. Но это только видимость: уж не знаю, как там Анна, но Джош все еще пылает чувствами, и никто в этом мире не может его переубедить. Даже альбом фотографий хранит, на замок запирает и по ночам просматривает. Зачем ему это — не знаю, да и мое ли это дело лезть в чужую жизнь — своих проблем хватает, только успевай разгребать лопатой!

Как говорят — языком ляпай, да по делу. И стоило только мне подумать, что не мое это дело, как взбунтовалось, заиграло любопытство! Уж не знаю, зачем меня сюда прислали, но любопытством жизнь меня не обманела, да и Джоша как-то сразу стало жалко, когда он рассказал, из-за чего они разбежались с Анной: проблема-то, по сути — мелочь, а вот обида сильная. Друг мой новый тут намекнул, что его бывшая девушка хотела стать певицей, ну, а он ей, значит, помогать пытался. То ли не так пытался, то ли девушка была слишком уж независимая, но... не пришла она на утреннее им собеседование, вот и разгорелся в милом шалаше скандал посильнее, чем в сериалах бразильских — разбежались кто куда, только вещи собрать успели. А потом оказалось, что мир тесен — комнаты сняли не только в одном районе или доме, а в одной квартире. И боль снова вернулась.

Отрывок из отчета №1

Судя по тому, насколько мне удастся вжиться в роль, мир довольно живой, чтобы там ни говорили о виртуалах, но мне это нравится — персонажи выглядят вполне живо, поведение адекватное, реакции на события и окружающую среду не внушают опасений за психическое здоровье сограждан.

Да и девушки тут симпатичные, не говоря уж о парнях, прорисовка что надо! Вот только локация какие-то маленькие, а переходы между ними длительные. Сразу оно вроде ничего, примерно через полчаса обитания в игровом мире надоедает, если пробовать проходить именно в квестовом, сюжетном состоянии. Первое же, что бросается в глаза — красивая графика, тени, полутени — хоть и не объемные ☹, зато живые, реальные.

Через 5 дней

Джош говорит, что Анна начала какие-то активные действия в его сторону, да и в сторону их общей соседки — Ким, то ли к обним-кинь подбивает, то ли извиняться от кого-то одного хочет. И уж ясно, от кого! Не думаю, что все столь уж пессимистично, с таким нашта жизнь тут похожа на стандартную американскую «лаз стори», но ничего не поделаешь, мне лишь остается молча подтвердить его догадки и согласиться сыграть роль его девушки. Чтобы если что — вовремя выйти из игры и освободить Анне место рядом с Джошем. Он, конечно, этого не знает, но мужчины часто остаются в неведении о женских планах до самого «зе энд», а иногда и после него.

Судя по всему, от меня добиваются именно такого участия в событиях, иначе понять это задание я не могу, но, тем не менее, луч-



ше быть настороже и вникать во все с особой тщательностью. Я поговорила с Ким, чтобы она делалась со мной событиями, за которыми я не могу наблюдать самостоятельно — теми, что происходит в месте «Х», в квартире, где живут Анна и Джош. Если верить тому, что она говорит, Анна пытается воздействовать на своего бывшего возлюбленного ревностью: соблазняя Ким, она делает вид, что Джош ей безразличен. Не верится мне чей-то в такое развитие событий, ну никак не верится!

Отрывок из отчета №2

Синглы не стареют, не рождаются и не рожают, они — люди без возраста и определенных вкусов, это всего-навсего игрушки, которые будут играть в свою любовную игру до тех пор, пока Кэн не надоест Барби или пока она не изменит ему с еще одним игрушечным мальчиком, точь-в-точь таким же, пусть и с иной внешностью, который в мгновение ока примет решение, что Барби ему дороже свободы, и сделает ей предложение определенного рода. Все. Это — конечная, можно сказать, цель игры. Это не любовь, которую можно было вообразить себе в мире «Симсов» и не похоть из «Семьи грехов», это — сюжет для молодого любовного сериала, где герои влюбляются, занимаются любовью, иногда — женятся, но никогда — и таково правило жанра — никогда не дадут вам узнать, что стало с принцессой после свадьбы.

Играть мы будем в tutorial, так называемый сюжет, в котором разворачивается основная любовь-морковь, и в три дополнительных миссии: от проживания в простом домике до огромного пентхауса. Какой бы стиль игры вы ни выбрали, она определенно будет напоминать проект «За стеклом» — можно переключиться с одной части на другую, но везде увидишь одно и то же — ламур, он и в Африке ламур...

Через 8 дней

Кто бы мог подумать, Анна решила-таки вернуть себе Джоша. Смысл этого поступка непонятен, тем более, что Джош огрызнул, что терпеть ее не может, да и вообще — не она девушка его жизни. И, перебрав вина, чуть не сделала мне предложение...

Ну а Анна, что она? Собирается подарить ему романтический ужин и записать свой альбом. Вряд ли это получится, с ее-то голосом, но мне не остается ничего иного, как верить, что искренность возьмет свое — пусть звезды из нее не получится, но песня — это чувства, вот что главное! Крепись, подруга, и тренируйся! И Анна, судя по рассказам Ким, так тренируется — проводит целые дни в обнимку с гитарой, даже обедая, напевает какие-то мелодии, промурлыкивает слова, и вообще ведет себя странно — чего стоит то, что она посреди комнаты поставила восточный ланкин и накрывает так ежедневно ужины!

Отрывок из отчета №3

Назвать «Синглов» однообразными или скучными — клавиатура не поворачивается, сюжет подбрасывает многочисленным или не очень игрокам все новые и новые увлекательные задания (позволяю себе заметить, иногда даже продуманные), не давая уснуть по-настоящему. Иногда игра напоминает нашу жизнь — иногда надо ужинать пригитовить (никто ведь не отменял правила о любви через желудок), иногда идет прокачка умений (внутренний голос явно сожалеет о том, что нельзя прокачаться убийством монстров или соблазнением красотки ☺), а иногда — настоящий детектив со всеми атрибутами жанра: слежкой, обыском, преследованием, воровством... Энергично, весело, романтично и чертовски необычно! Но только местами — большая же часть навеивает смертельную скуку на любого не-поклонника жанра симуляции жизни.

Через 15 дней

Х, и замаяла уже с этой рутинкой! Уж лучше Кертису пиво таскать изредка, чем каждый день совершать моцион ванна-туалет-кухня-работа-туалет-кухня-ванная-кухня.... Да тут и поговорить-то невозможно, не то что роман завязать! И как только Анна и Джош выдерживают? Хотя нет — иногда можно расслабиться, они-то живут втроем, и доход считается об-

щим, вот Джош и покупает себе вещи в комнату, даже если прогуляет один-два дня работы... Ну да ладно, моя работа проще: находиться в баре, да изредка забегать к моему приятелю домой — вытаскивать на вечеринки и тем самым заставлять ренововать его подружку. И это, кстати, приносит свои плоды: исходя из моего опыта, дело упорно движется к свадьбе, и Джош снова радуется жизни, а ведь я этого за ним очень давно не замечала (черт, я уже начинаю вживаться в роль своего персонажа).

Отрывок из отчета, последний и окончательный

Ч то уж там говорить, рутина жизни — вещь, конечно, реалистичная, но не настолько же! Чем привлекали 7Sins, тем отталкивает *The Singles* — способом построения обыденной жизни. Можно, конечно, не ходить на работу, но лишь пару дней — потом начинаются взаимные обиды жильцов, а портить отношения себе дороже, потому как наладить их потом гораздо сложнее, чем можно себе представить. Да и отношения персонажей на фоне этой рутины продвигаются очень уж медленно. Тут бы есть, выпить пива, поговорить по душам, но так очень хочется спать, что разговор не вызывает ничего, кроме отвращения, — и отношения снова под угрозой краха. Какая изощренная сатира на работающих людей! Если б она привлекала, было бы намного лучше, а так.... Отталкивающий фактор — не более того. Что ни говори, а это самый крупный минус симуляторов жизни...

Ну что ж, пора делать выводы, если таковые возможны в случае *Singles*. Игру можно ставить в один ряд с самыми краси-



выми играми. Все модели выполнены на высочайшем уровне, и это не может не радовать — наконец-то научились делать красивые симуляторы. Конечно, можно запустить игру на малых настройках, но половину смысла вы потеряете, ибо привлекает она именно красотой.

На мой взгляд, взгляд человека, избалованного новостями *The Sims 2* и 7Sins, ровнато было еще выпускать ребятам из *Beepox* новую часть игры. Потренировалась бы на алдонах, посмотрели бы на оппонентов, и тогда уж — вперед и с песней. Но нет. И все же не могу сказать, что проект окончательно не удался, скорее — он подходит для тех, кто не любит сидеть за компьютером подолгу, но поиграть иногда хочется. И для тех, кто решил завязать с вредной привычкой играть в «кровавые» игры (может, и такие бываю?). Факт тот, что занять внимание игра сможет ненадолго — максимум да на три. И если «Симсов» она положит на лопатки хотя бы своим обаянием, то вот с «Грехами» ничего не попишешь — оппонент обогнал на трассе по всем статьям. Под конец хочется развеять убеждение по поводу того, что в эту игру не стыдно играть только прекрасной половине человечества. Это полная ерунда. Парням, после жаркой битвы в онлайн, охладиться в *Singles 2* — самое то. Главное — не увлечется ненароком.

200% откровенности

Rand
(aka Ефим Беркович)

Статус: бесменный лидер, идикий вождь, безжалостный тиран и мудрый шеф Департамента Защиты Виртуальной Реальности. Венуе мифологии ДЗВР. Его же корона и бриллиант в этой короне одновременно. В годы существования держал штат из трех секретарей, плававший под столом и мышеловки в системе вентиляции. Однажды безо всякого предупреждения ушел в Астрал, устав от физического тела и сопряженных с ним неудобств. Мудр, расчетлив, прозорлив, величествен, страшен в зеве, бесстрашен в онлайне, ласков с детьми, строг с кадетами и агентами. Характерищуе! Чеговищуе!
— Але, Rand, как слышно?!

— Прием нормальный, передача ниже нормы, качество связи среднее. Но пользоваться можно.

— С тех пор, как ты ушел, мы без тебя очень скучаем, ДЗВР осиротел. Kertis и Glubb совсем от рук отбились... А тебе сейчас как там, в астральном теле?

— Потихоньку воплощаю опять в реальное, может и воплощусь. Чем занимаешься в Астрале?

— Много чем. Скажем так, я стал гораздо лучше понимать, кто я и зачем. А пока занимаюсь пиаром игры, которая скоро появится в продаже. Ну и еще пару дел.

— Про то, как начинался МИК — это многие рассказать смогут! А от тебя я жду наилучшей и наиболее полной информации о том, как начинался ДЗВР. Во всех подробностях!

— Ууу! Если скажу, что точно не помню, то не поверите. Наверно, первым толчком была статья о Ларе Крофт в МК'98 года. Потом, когда появился МИК, то после первого номера я понял, что в нем что-то не так. И сидя на авточке перед редакцией (пришел раньше, никого не было), придумал ДЗВР. Перед этим я как раз «Остров Русь» перечитал. Оттуда и название департамента. Идея была принята маром... в смысле, тогда еще не маром, а ответственным секретарем редакции Т.К.

— Кстати, в архивах ДЗВР нашлись отчеты некоей Дракоши. Говорят, что именно она дала нехилый толчок легенде ДЗВР. Правда ли это, да и вообще расскажи о том, что это за Дракона такая?

— Дракона вообще была против ДЗВР, насколько мне помнится. Хотя ее идеи действительно кое-что поменяли. Но так можно сказать и про многих других штатных и не штатных агентов. Каждый, кто так или иначе сотрудничал или просто заходил в департамент, хоть что-то там да менял.

— Вычитывать отчеты зеленых кадетов, препираться с агентами, идти на ковер к жюри Инограда — это так утомительно... Для тебя отдохнуть совсем стало онлайн-иры. Что такого есть в онлайн, чего нет в обычных пишущих ирах?

— Общение. Главное в онлайн-играх это не крутость как бойца, а именно общение с реальными людьми.

— Выбей дверь ногой, зашел в кабинет к Rand'у и тебя кул: «У нас сегодня вечер! — нам 200 выпусков ступноло!!» И тогда Rand отпустил...

— А где план 201 номера? Почему там еще не все отчитано сдавай? И нажал на кнопку аварийного вывешивания из кабинета.

Tom/Dos/KERTIS
(aka Дмитрий Лысенко)

Статус: анахорное (очень матерное) слово в украинской гейм-журналистике! Спецатент экстракласс, юрость ДЗВР, психиатр-патологоанатом вне категорий, злота безкарной хирургии, фланган МИКА и его же флангоком, атаман самой плохой чести МИК-комюнити, умный мал, умистый учитель Йода, начальник отдела X,

старый корей и отвернутый любовник Микпорты. Характер настолько скверный, что описать его бесполезно. Любит действовать в тандеме с тупым фрайтером Glubb'ом. Учен, эрудирован, надежен, зачастую трево. Почему-то не женат.

— Kertis — это стиль жизни, псевдоним, маска или все-таки ты?

— Ничего из этого. Kertis — отдельный человек, имеющий очень отдаленное отношение ко мне. Мы просто живем с ним вместе.

— Э-э-э... Сейчас мне отвечал, получается, не Kertis?

— Отвечал Дима, приятно познакомиться.

— Хорошо. Тогда... тогда следующий тост... тхуу ты! — вопрос как раз Дмитрию Лысенко. Как тебе, более года не удерживавшемуся ни на одной работе, удалось зацепиться в МИКе, раскрыться — и стать его лицом, самым любимым и читаемым автором?

Дима: В общем-то это неправда — про «не удержаться». В КЛФ Украины (Клубе Любителей Фантастики) я проработал два с половиной года. Во Дворце пионеров — два года. В Москве — два года (занимался записями для компов). Так что, собственно... (Задумался.) Да и со второй частью вопроса не все в порядке. Я стал редактором МИКА. А автором — как раз Kertis.

КТ: Вопрос автору, т.е. Kertis'у. Твой путь от первой статьи до всеобщего признания был сложен и тернист? Или же...

Kertis: Или же. Все началось с того, что я стал одним из самых скандальных интернет-авторов, пишущим о детях. А дальше было легко. Да и вообще — скандальная известность преследует меня всегда!

КТ: Вопрос к Диме Лысенко. Ты по жизни стараешься быть лидером, первым (и это получается) не только в статьях, но и в редакционной политике, жестко диктуя свою линию. Так было долгое время. Но последние время ты стал более демократичен, что ли...

Дима: Если гора не идет к Магомеду, то ну ее нафиг, эту гору! Если лично нельзя изменить, то нафиг пытаться сделать МИК лучше.

КТ: А что такое «МИК лучше»?

Kertis: Это тот МИК, в котором я бы максимум вошел в топ-деску авторов. Причем — десятим.

КТ: Дима, возвращаясь к твоей амбициозности. Скажи, а где та грань, за которой амбиции становятся опасны для хозяина?

Дима: Я ее еще не пересек. Поэтому молчу.

Kertis: Зато я знаю грань, когда отсутствие амбиций становится опасным для хозяина. Если, например, у ребенка до трех лет нет амбиций — это опасно.

КТ: О, Kertis как раз тост за тебя... Вопрос, в смысле, тебе. Kertis — разработчик игр не мешает Kertis'у — игровому журналисту?

Kertis: Хех. Скорее, Kertis-журналист мешает Kertis'у-разработчику. Выработанные за годы работы инстинкты. И взглядом на игры с другой линии фронта. И наившимей самонадеянностью.

КТ: Дима. Когда-то ты хотел иметь собственную школу. Обычную школу, в которой бы учились дети. Сейчас ты — один из лидеров МИКА. К твоим мыслям прислушивается подрастающее поколение, для многих твои слова — истина. Ты ходишь в походы с представителями МИК-комюнити. По сути, ты и сейчас учишь. Можно сказать, что твоя мечта частично осуществилась?

Дима: Частично — да... Осуществилась. Но самой мечты уже нет. Новое время — новые мечты. — А теперь — поощрения! И хотелось бы их услышать и от Димы, и от Kertis'а.

— В очередь становиться?

КТ: В очередь, суконны дети, в очередь! Тем более что третий тост... то есть, тринадцатый вопрос — святой!

Kertis и Дима: Да, в нашей традиции есть третий тост. За тех, кого с нами нет. Пожелаем, чтобы за МИК никогда не пришлось пить этот самый третий...



Александр Glukk (aka Василий Попов)

Статус: а шо статус... ну, пришел однажды в МИК... ага, с топором... а шо... ага, братик Kertis'a, а кто-то что-то имеет?! Ну да, спелантик экстра... этоооо... класс... ну типа один из ветеранов... Агр... Ага, милый и скромный... Шо, я не понял?! Ага... тупой файтер... но очень эдуриванный... эдуриванный... начальник новостного отдела... Нет новостей! — топором по бду! Всем. Грх! Сверхадежный, то ли ратный... толерантный — во! Пишет, как бьет топором, редко — но о-о-о-о-очень сильно. Характер мягкий, так что лучше эту мягкость не будить, пока спит.



— Вот и до Glukk'a добрался щербатовый акцентом пера и клавиатуры... Glukk, впервые давай бдм?

— Нахивай!

— Александр Glukk... мне, конечно, страшно спрашивать... но почему у тебя два к на конце?

— Не знаю... папа так захотел... Агр...

— Твои статьи долгое время были эталоном информативности, написанные в мягком литературном стиле. Но сейчас ты практически не пишешь. Почему?

— Я не считаю свои статьи особо информативными. Единственная моя цель с самого начала работы здесь — передавать свои ощущения. Я пробовал эту идею с начала моего пребывания в МИКЕ. И я это всегда делал... Выражение через ощущения. А сейчас — слишком много всяких других дел...

— А будешь писать? Хотя бы иногда? Может, на новый уровень журналистики выйдешь...

— А я — застойный элемент, когда пишу. Не меняю свой стиль и не меняю уже в течение многих лет. Я как самый древний Word! Как же его... Word 3.1! Что же до будущих статей — как Бог решит...

— Твоя первая статья...

— Ой. В игровом? Я же начал работать, когда игрового журнала и в проекте не было! А написал тогда «Энциклопедию древнего мира» — историческую статью. Потом был репортаж с исторической ролеухи Шотландия vs Англия. Репортаж при попадании в номер урезался с двух полос до одной, потому что Rand'ова статья не помещалась.

— И вот он — самый эпикальный вопрос: тупой файтер Glukk и умный май Kertis встретились на извилистых дорожках судьбы. Как это произошло?

— Rand тогда переезжал с бул. Леси Украинки на Оболону. И позвал друзей, которые помогли бы ему при перевозке мебели. Вот там Kertis'a и увидел впервые. И надо сказать, сначала он пришлось мне по вкусу. И я Rand спорил, что круче: книга «Звездный Десант» или одноименный фильм Верхулена... И Kertis сказал: «Верхулен фуфло не делает!» А затем Kertis почему-то жутко мне разонравился. Никан не вспомню, почему... На том и разошлись. Чуть позже, когда он появился в МИКЕ, я был сильно недоумен! Ну а сошлись во второй раз... не поверить — на похле алкоголя! Агрх!

— Самая плодородная почва для того, чтобы взрастить дружбу! Кепати, а как ты относишься к высказыванию того же Kertisa: «Игры — это товар»?

— Ну, если исходить из современных реалий, то да. Просто однажды блокбастеры, фантастическая литература, компьютерные игры встанут в один ряд с литературой, серьезным кино и т.д. Однажды они станут искусством. А когда? Ну кто ж его знает, когда... Главное, что это процесс неминуемый. А сейчас — да, большие товар...

— Что такое «работа в тандеме»?

— Это огромный плюс. За тек кусок работы может сделать другой — поможет, посоветует, доделает...

— А обратная сторона — непонимание, подавление одного сценариста другим и т.д.?

— По поводу совместной работы серьезно мы никогда не ругаемся. Вот и Kertis говорит, что у нас есть более интересные темы для рутаны, нежели работа.

— Возможен ли вариант, что ваш тандем перейдет от написания сценариев к написанию фантастической прозы — а там и до серьезной литературы рукой подать!

— Мне было бы интересно поучаствовать в написании сценария для какого-нибудь кино

— Поздравление?

— Давайте выпьем! Независимо чего, можно и чаю, главное, чтобы не меньше 200 гр. (привет??? — Прим. лит.ред.) За двухсотый номер!

Great Maniac (aka Александр Пушкарь)

Статус: «звездный мальчик» ДЗВР. Прототип любого героя фантастического романа, сделавшего за короткий срок головокружительную карьеру. Агент ДЗВР и нынешний ответственный секретарь редакции. Молод, талантлив, целеустремлен, эрдирирован, любит заниматься диверсионной деятельностью на форумах российских гейм-изданий — и кошечек. Знает себе цену, поэтому пока не спешит с продаж — ждет качественного скачка собственных акций. Общителен, пиридриш, отпидриш. Характер быстро растущий и прожорливый.



кТ: Присаживайся... Сейчас поздравлять будем наш МИК... с двухсотом... с двухсотилетием!

Maniac: Так точно! Поздравлять МИК готов всегда и помню. Ура, товарищи. (Улыбается.)

кТ: Из всех «специальных гостей», попавших в праздничный номер МИКа, ты — самый молодой, из молодых ты — единственный пишущий автор, причем пишущий, не побоюсь комплиментов, на очень высоком уровне. При этом всем уже сейчас ты — редактор известного и уважаемого на Украине журнала. И все это притом, что тебе 19 лет. Просто вулдеринг какой-то получается...

Maniac (смутило шаркает носом): Пока 18. Впрочем, 19 исполнится уже на этой неделе... Присаживайся, я как-то не задумывался. Просто занимаюсь тем, что мне действительно нравится... И мне очень приятно осознавать, что получается у меня неплохо. (Опять улыбнулся...)

кТ: Тем не менее, сколько тебе было лет, когда в МИК попалая первая статья? Твоя статья...

Maniac: Ровно 15.

кТ: Что чувствует человек при написании первой статьи?

Maniac: Честно говоря — ничего измине особенного. Просто был у меня в то время такой период, когда надо было либо снать в окошко, либо чем-нибудь себя занять. Ну, я и занял — вспомнил про одну из своих любимых игр (которую как раз недавно в очередной раз перепрошел), да и изложил в текстовой форме все, что о ней знаю и думаю. Затем повзновил в редакцию, спросил, стоит ли присылать. Редакция голо-сом Ранда ответила, что присылать стоит, и идеало спусти статья оказалась на страницах журнала. Не могу сказать, что и испытал дивный восторг, но было мне как минимум приятно. И я с новыми силами усеялся за вторую статью. Ну а дальше уже пошло по накатанной...

кТ: Твой самый любимый игровой жанр... Нет, не так — жанр, в котором ты не играешь, а живешь.

Maniac: Indirect-control strategies, однозначно. Это когда на события в игре можно влиять лишь косвенно, не управляя персонажами, а провоцируя их теми или иными способами совершить нужное действие. Диски Dungeon Keeper 2 и Majesty уже затерты до дыр, но я до сих пор в них иногда поиграваю...

кТ: Существует ли среди штатников (редакторов) МИКа дедовщина?

Maniac (заговорщицким шепотом): Да! Но об этом все равно ник-то никогда не узнает!

кТ (понимающе улыбается): Ты единственный, кому я все-таки задам самый стандартный вопрос в формате интервью всех времен и народов. ТВОИ ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ!

Maniac: Расти и развиваться, по мере сил вытязывая отечественный игрок и игромпро на новый качественный уровень. В конце концов, у нас еще все спедри. (Смеется над тем, у кого все садит.)

Сергей «Kirov» ГАВРЮЧЕНКО

PRISON
TYCOON

Разработчик: Digital Illusions

Издатель: Electronic Arts

Жанр: tycoon

Системные требования:

✓ минимальные: CPU 1.7 ГГц, 512 Мб ОЗУ,
128 Мб видео;✓ рекомендуемые: CPU 2.4 ГГц, 1024 Мб
ОЗУ, 256 Мб видео

Чтобы найти для своей игры новую оригинальную тематику, теперешним разработчикам тайкунов приходится немало напрягать фантазию, ведь их многочисленные предшественники, казалось бы, использовали все возможные варианты: от банального обустраивания свинофермы динозавры Билли до развития огромной космической колонии. Тем не менее, даже в этих условиях изворотливые разработчики из Digital Illusions сумели найти еще никем не поднятую «целану» и быстроенько состряпать на ее основе очередную экономическую стратегию под многообещающим названием **Prison Tycoon**. И хотя жизнь заключенных, изображенная в ней, имеет мало общего с реальностью, для общего развития и незначительного расширения кругозора РТ подойдет. И возможно, чем черт не шутит, даже сумеет увлечь вас на десять минут своим незатейливым геймплеем. По крайней мере, будете хоть примерно себе представлять, на что похожа работа начальника самой демократической и свободной американской тюрьмы.

You are in prison now

Кроме двух игровых режимов, традиционных «свободной игры» и «кампании», щедрые разработчики из Digital Illusions отводят на растерзание геймеру целых три не существующих в природе тюрьмы. Каждое исправительное заведение обладает уникальным местоположением на обширной карте США в главном меню, убогой декорацией в самой игре и определенными архитектурными отличиями, на игру, впрочем, не особо влияющими. Ваше основное, определенное богом и местными властями, задание — это, конечно же, перевоплощение несознательных криминальных элементов, обретающихся в вашей колонии, во вполне сознательных членов американского общества, исправно платящих налоги в федеральную казну.

Впрочем, на самом деле все обстоит несколько проще и сложнее одновременно. В «свободной игре» нет никаких сковывающих свободу заданий и обязательств перед кем бы то ни было, а в бессвязном наборе миссий (т.е. «кампании») разработчики сами придумают вам зубоборительные задания по своему вкусу. Когда тяжелая задача выбора игрового режима останется позади, то в случае «свободной игры» вы окажетесь на местном варианте «чиста поля», среди просторов которого вам предстоит самостоятельно посетить «разумное, доброе, вечное» в виде обширных комплексов зданий будущего исправительного заведения вашей мечты. Если же выбор ваш падет на «кампанию», то сердобольные разработчики в дополнение к выданному вам списку за-

даний присовокупят некоторое количество уже возведенных построек и насадят их определенным числом разнокалиберных заключенных.

Жизнь преступников в пределах тюремного городка течет довольно медленно и размерно, поражая своим ежедневным однообразием и незатейливостью — как минимум до тех пор, пока заключенные не вздумают устроить драку. И хотя за несколько игровых дней в РТ сменился целый год, сами преступники не очень-то торопятся жить, мерно расхаживая по просторам вашей тюрьмы и не особо ускоряясь даже при включении максимального сжатия времени. Распорядок среднестатистического обитателя вашей исправительной колонии неизменен день ото дня. Встав рано утром на рассвете, заключенный, минова туалет и чистку зубов с умыванием, направляется приемником к местным «увеселительным» заведениям. Библиотека, небольшая церквушка, учебный класс, комната с телевизором и еще много подобных сооружений мирно уживаются в одном и том же помещении, помогая заключенным убить свободное время, которого у них хоть отбавляй. Впрочем, даже если о присутствии подобных построек в своей тюрьме вы благоговейно не беспокоитесь, заключенные ничуть не огорчатся и найдут, чем занять свое время, — например, устроят грандиозную драку.

Ну, а ровно в 12 часов дня всех заключенных одновременно обуревают чувства дикого голода, и они как стадо коров нестройной толпой валют к ближайшей столовой. Кормят в американских тюрьмах строго один раз в день — видимо, беспокоятся о физической форме криминалита или, что более вероятно, об экономии денег. Деньги, кроме обедов, расходуются на обслуживающие многочисленные сооружения, аренду земли и зарплату персоналу вашей счастливой тюрьмы. Но не стоит беспокоиться, заключенные отработывают свои незатейливые обеды в поте лица, самоотверженно трудясь в цехах возведенных вами фабрик.

Набив живот вкусной и полезной пищей (никой не водится), преступники позанот, наконец, что же такое счастье — о чем свидетельствует, в частности, специальная иконка в виде оскаленной физиономии, высвечивающаяся в специальном окне и символизирующая крайнюю удовлетворенность жизнью. Только счастливый заключенный пойдет работать и принести в вашу казну доход, а счастливыми преступники становятся, как ни странно, именно после сытного обеда.

Заработав же за несколько лет исправного труда на благо ставшей уже родной тюрьмы сотни долларов (о чем можно узнать в специальном окне), заключенный вопреки всему понимает, что честный труд — это хорошо, выгодно и просто прекрасно, и уже не идет на увили нарушать закон, предпочитая исключительно честные виды заработка. За что различные благотворительные организации с радостью награждают определенной денежной суммой вашу тюрьму, столь успешно перевоплощающую закоренелых преступников в покаявшихся членов общества.



Be happy

Кроме внешнего вида, имени и полученного за свои прегрешения тюремного срока, заключенные в вашей тюрьме различаются по степени своей опасности. В то время как с неагрессивными заключенными особых проблем не возникает, более опасные преступники при определенных условиях могут доставить вам немало проблем.

Драки. Именно это занятие вопреки множеству различных увеселительно-образовательных заведений больше всего по вкусу местному контингенту. Мордобой обычно устраивается в любое время дня и без всякого на то повода. Несмотря на присутствие в игре двух криминальных группировок, разборки между их представителями составляют даже не большинство из случившихся в вашей колонии потасовок. А утихомирить заключенных — проблема еще та.

Высокие охранные вышки с вооруженными часовыми и толпа разгуливающих внизу охранников с дубинками — вовсе не повод для толпы непонятно из-за чего дерущихся заключенных прекратить потасовку. Как результат, мы получаем забавную картину: заключенный бьет заключенного, которого в свою очередь бьет подоспевший вовремя блюститель порядка, что повторяется до бесконечности. Надавав не в меру агрессивному обитателю колонии дубинкой по почкам, охранник тут же принимается за обработку следующего товарища, а побитый агрессор через несколько секунд встает и как ни в чем ни бывало отправляется по своим делам, сменив при этом настроение с агрессивного на нейтральное. Правда, длится эта благодать недолго — отойдя на пару метров, заключенный может одуматься, вновь вернуться на поле боя и продолжить развлекаться. Тогда уж приходится вручную растаскивать дерущихся по разным углам и селить их, по возможности, в разные камеры. Ведь в Америке, как известно, каждый начальник тюрьмы обладает частичкой божественной силы и может одним усилием своей передовой мысли двигать курсором заключенных и переносить куда угодно и как угодно.

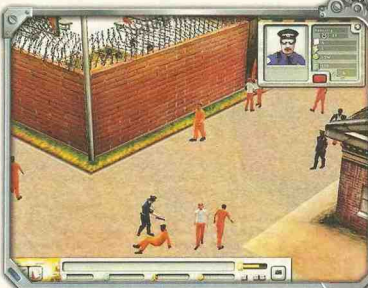
Впрочем, помогает это ненадолго и далеко не всегда, ведь в некоторых особо тяжелых случаях заключенные прерывают бесконечную драку только на обед и на недолгий период самозатверженного труда на благо родной колонии. Тогда уж, волею не волей, приходится думать не о прекращении драк, а о сведении детальных исходов к минимуму, поскольку за каждого погибшего в стенах вашей заведения приходится платить немалую компенсацию родственникам. Да и рейтинг вашей тюрьмы от высокого уровня смертности отнюдь не возрастет. В таком случае немало помогают госпитали. Настроив кучу разнокалиберных больниц, вы обеспечите свою тюрьму определенным числом разношерстных лекарей, которые тут же примутся обходить территорию колонии в поисках раненых и, по мере своих возможностей, исцелять их. Впрочем, иногда доктора невольно оказываются «тупями», в упор не видя больных, и тогда приходится чуть ли не мордой тыкать санитаров в травмированного преступника, чтобы тот наконец получил необходимую помощь.

Close your eyes and stop up your ears

Чтобы убедиться в малообразованности Prison Tycoon, достаточно беглого взгляда. Графическое оформление игры крайне неприятно и по уровню близко к прорисовке крутых городов в «Ил-2». То есть текстуры такие же размазанные, а мелких деталей до боли мало. Но если в «Ил-2» с высоты полета на это не обращаешь внимания, то в Prison Tycoon убогость графики сразу же бросается в глаза. Кроме того, игра страдает от мелких багов, случаев потери синхронизации во время анимации труда ваших подопечных нередки, а такое понятие, как двери, ребятам и вовсе неизвестно, они попросту проходят их насквозь, не открывая. Говорить же о дикой нехватке полигонов на моделях, думаю, не нужно, в играх подобного уровня это подразумевается само собой.

Точно так же, наверное, никто сильно не удивится, если я скажу, что музыка и звуковое оформление Prison Tycoon «догоняют и перегоняют» графику. Три музыкальных трека сомнительного качества, равномерно распределенные между тремя присутствующими в игре тюрьмами, постоянно повторяясь, кое-как пытаются сопровождать вашу рутинную возню с заключенными. Но удается им это

откровенно плохо. Хотя треки надоедают далеко не так быстро, как можно было бы подумать, все же время их жизни весьма ограничено: как максимум через полчаса игры музыка (часто вместе со звуком) отрубается геймером на фиг и больше никогда не включается.



И напоследок — пару теплых слов об игровом курсоре. Конечно, его форма в виде руки с закатаным в ней ключом довольно оригинальна, но понять, каким местом ее нужно прикладывать к кнопкам, поначалу довольно непросто. И хотя привыкнешь к подобному извращению быстро, неприятный осадок остается.

Заключение

К сожалению, до желаемого уровня «средне» Prison Tycoon так и не дотянул, разделив свое заслуженное место где-то почти на две геймдева с кучей себе подобных обремененных на безвестность игр. Малообразованность проекта сделала свое черное дело, наградив пациента допотопной графикой и весьма посредственным звуком,



что в наши времена, как ни крути, смерти подобно. Кроме того, недочеты разработчиков и голая схематичность изображаемой жизни заключенных отобрали у игры последний шанс на реабилитацию, и даже оригинальность идеи тюремного тайкуна ничем не смогла помочь. Впрочем, поиграть в Prison Tycoon полчаса, которые больше нечем занять, еще можно, а вот надолго остаться в неприятливом мире игры — это уже вряд ли...

200% откровенности

Теневой Лидер Игрограда
(aka Михаил Литвинок)

Статус: Крестный отец Игрограда, сосредоточивший в своих руках все финансовое могущество данного региона. Никто его не видел, но все утверждают, что он есть. Причем, чем больше не видят, тем больше утверждают. Крепко держит все три жизненно важных инфраструктуры (МК, МИК, ДЗВР) в своих чутких щупальцах. Прощивает варианты на двести ходов вперед, в данный момент прощивает двести первый. К обитателям Игрограда относится дружелюбно, строит планы на будущее и еще на многое. Обязателен, выдержан, невозмутим, улыбки. Характер хранит в сейфе, но достается часто.

— Я не открыл большого секрета нашим читателям, если скажу, что нынешний «дон» издательства, Теневой Лидер, сосредоточивший в руках всю экономику Игрограда и, соответственно, ДЗВР — Михаил Литвинок — раньше работала с хардом. И вдруг — довольно неожиданный переход в бизнес масс-медиа. Отсюда возникает несколько вопросов. Первый: неужели «газетно-журнальный» бизнес был более перспективен, нежели стабильный и хорошо проверенный «хардовый»?

— Мне всегда хотелось заниматься чем-то более творческим, чем торговля. А перспективы есть в любом бизнесе, если есть прикольная идея.

— Второй. Не боялись, что съедят более опытные «акулы»?

— На момент старта МК акул было мало, а места много ☺.

— Третий. Намечался ли тогда, в самом начале, самостоятельный игровой журнал, хотя бы в перспективе?

— На самом старте (в августе 98-го) — нет, но уже первый номер 99-го года вышел полностью посвященный играм. А с апреля 99-го МИК начал выходить в качестве приложения к МК.

— В кулуарах ходят разговоры о том, что МИК — самый «нелюбимый» сын в издательской семье. Мол, и престижа с него не поимеешь, ибо целевая аудитория суть простая молодежь (в отличие от той же «РФ», в которой и авторы и читатели — солидные люди, а авторы еще и известные). Да и денег эта целевая аудитория особо не принесет — у нашего студента школьника обычная дилемма: на пиво или на МИК потратить последние 2 гр. Потому и реклама в МИК не очень охотно идет. Следовательно, МИК бесперспективен — и заниматься им, а тем более, складывать в него деньги и силы — дело глупое. Листает себе потихоньку, да и пнуть будет...

— К сожалению, «кулуары», в которых тусуются творческие (без всяких сомнений) люди, временами выпускают в окружающий мир чудовищ, рожденных богатейшей фантазией творцов. Тут проще по пунктам ответить:

а) все наши «дети» равноправны;

б) молодежная аудитория — чрезвычайно престижна и востребована рекламодателем (скоро жаловаться будете, что от рекламы и тут спасения нет);

в) А насчет «живет потихоньку»... Фестиваль «Игроград», например, — есть что-нибудь подобное у какого-нибудь издания не то что в Украине, а на всей территории бывшего СССР?

— Отсюда еще более животрепещущий вопрос — задержка выплат по гонорарам. Должно до того, что некоторые авторы начали бастовать и прекратили писать в МИК. И если забастовщиков неуклонно растает... Вероятно, пришла пора выйти в народ — и обнадёжить их, или же окончательно разбить надежды.

— В этом году многое поменялось в нашей стране. Как там звучало китайское проклятие: «Чтобы ты жила в эпоху перемен!» Нас эти изменения тоже затронуты — поменялись условия работы с типографией,

причем очень резко, и не в нашу пользу. И мы очутились перед выбором — либо закрывать издания, либо как-то выкручиваться... Но полюбому, до конца года все задолженности по гонорарам мы закроем.

— Ждут ли нас апгрейды МИКА в ближайшем будущем. И если ждут, то какие?

— А вот это вопрос не ко мне, а к вам, как к редакции. Пока никаких пожеланий и предложений не слышал.

— Каким образом в издательстве возникла та самая замечательная, неповторимая, дружески-анархически-разливайски-ответственная атмосфера? Ни в каком другом офисе (а поменял я работ немало) ничего подобного не встречал. За счет чего?

— За счет простого правила: работа должна быть сделана вовремя и качественно. А делается она ночью, днем или на выходных на рыбалке — никого не волнует. Зато и с секундомером никто не стоит за спиной у сотрудника.

— Или, быть может, издательство просто похоже на своего издателя, то есть, на Вас ☺?

— Опять таки, со стороны виднее. Наверное, так и есть ☺.

— Ответственность за людей, за большой коллектив, в котором несколько десятков сотрудников — она больше мешает, чем помогает?

— Помогает работать, мешает отдыхать ☺.

— Время подраваний. Желайте, Михаил! Можно даже нецензурно — сегодня можно!

— Чтоб еще 200 раз по 200 ☺! Читателям — удовольствия от чтения, редакции — удовольствия от писания, рекламодателям и себе — процветания ☺!

BondD
(aka Денис Бондаренко)

Статус: «секретарь секретарей» ДЗВР, официально-нордический характер в пятой степени, ничем не сдерживаем и не поколебим. Тих и незаметен в быту, извустично настойчив в выпитости ответов из кадетов. Редакций человек, который мог довести Bond'a до бешенства. Потомственный хакер и мэнестрель. Характер больше финский, чем естонский. Не переносит алкоголь. Пьяных переносит, потому что в финале праздников больше некому... Характер замаскирован под вредные привычки.

кТ: Сегодня такой день, когда МИКу все чего-то жаляют...

BondD: Оболбешения, густой блестящей шерсти (хорошей глищейевой бумагой), бантик на шее (хватай к номеру) и полной миски корму (то бишь денег), чтобы хватало и самим поесть, и друзей покормить. То есть — утешить :))

кТ: :))) Когда, кто и по какой корыстной причине привел тебя в МИК?

BondD: Да вот была я некоторое время активным «активно вежливим читателем», корешки с оценками статей отправляла. Как-то выяснилось, что редакция находится как раз на пути в мой институт, стал бумагами сам заносить. Примелькался, да и с Рандом и Кертисом познакомился на почве получения презента за первый и единственный МИКовский конкурс на знание компьютерных игр. Поймал меня как-то Ранд: «Чего, мол, без дела ходишь, у меня тут для тебя задание есть». Так мне досталось первое задание (никогда не забуду ужасную игру Wintrops Mansion).

кТ: В каком году это было?

BondD: Если верить Игрограду, то 2001.

кТ: Секретарь ДЗВР — это фича, фишка, легенда. А в чем на самом деле состоит работа секретаря?

BondD: Не первое, не второе и не третье — это работа. Иногда интересная и веселая, иногда скучная и рутинная. А состоит она



в общении с авторами — раздаче заданий, получении, сортировке и частичной вычитке статей, выбивании скриптов или поиске оных, если автор не может их прислать. Ну и еще общение с издателями и разработчиками по вопросам получения игр.

КТ: Самые яркие эпизоды во время твоей работы в МИКЕ — авралы, просто прикольные истории. Одну, навскидку, а?

BondD: Было как раз перед тем как меня взяли в секретари ДЗВР. Сиджу в редакции, что-то делаю на компьютере (то ли играю, то ли пишу — за неимением компьютера дома). Подходит Татьяна Кохановская (более известная как мэр Игрограда) и предлагает ехать завтра (!!!) на компьютерную выставку в Днепрпетровск, как представителю МИКА. Да... Хотя я и понимал, что предложение абсолютно серьезное, но все равно было очень смешно и немного стремно — на дворе было ПЕРВОЕ АПРЕЛЯ! Так как определенных планов на ближайшие несколько дней у меня не было, то я согласился. Правда, внутренние был готов к тому, что второго числа мне скажут, что это была шутка =))

КТ: Раскрою читателям маленькую тайну: ты учился классической игре на гитаре. И при этом ты — сценарист и программист. Не слишком ли опасная смесь?

BondD: По сторонним наблюдениям, не опасна. Разве что будет совсем плохо, натыну на системный блок струны и буду под собственным аккомпанементом бубнить исходники =))

КТ: Ну и на закуsku — какое твоё самое ценное приобретение в МИКЕ? :

BondD: Эм... Не скажу. Секрет :-D

КТ: А не хочешь озвучить?

BondD: Не, не буду, эт дело личное 0:-)

КТ: И правильно — такую ценность беречь надо и никому не показывать. Удачи тебе в делах производственных, сердечных и креативных. Навски твои. МИК!

BondD: Спасибо. Тебе того же =))

Мэр Игрограда ТК (aka Татьяна Кохановская)

Статус: официальный мэр, правитель, управитель и выворачиватель Игрограда с независимых времен. Держит в еловых рукавицах при жизненно важных инфраструктурных: высококачественный район Технополис (код: «Мой Компьютер»), милитаризованный ДЗВР (код: «МИК») и босогонный Гранд-Портал (код: «РФ»). Рукавицы, вследствие многогранного применения, меняет как перчатки, каждый день. В дни выпуска продукции — гораздо чаще. Мура, как скорпион, высокотеллектуальна, как киберцентр, работоспособна, как Татьяна. Жизненно важные вопросы функционирования решает с Теневым Лидером Игрограда. И еще...
ее побывался сам Rand!

— Тая, ты таинственный и величественный мэр Игрограда, курирующая ДЗВР, гроза агентов и спецназот, бессменный главред большинства журналов издательства МК на протяжении нескольких лет. Что заставляет тебя каждое утро вставать с постели и идти на одно и то же рабочее место, тынуть на себе анархически-разильюскую творю творческих людей, выпустить номер за номером?

— Видишь, ли, все остальные сферы человеческой деятельности привлекают меня еще меньше ☺. И потом, должен же кто-то это делать!

— Кем хотела стать в детстве?

— Зоологом. И даже предприняла в этом направлении некоторые шаги... Вот и в зоопарке доводилось побывать на практике во время учебы в техникуме. Очень пригодило в работе на посту мэра Игрограда.

— А потом пришла юность и молодость — вероятно, связанная непосредственно с журналистикой?

— На каком-то этапе я решила (абсолютно неожиданно для близких и себя самой), что «не хочу быть столбовою дворянкой, а хочу

быть царшей морскою», резко сменила курс на получение гуманитарного, а не естественнонаучного образования, и поступила в художественный институт на факультет теории и истории изобразительного искусства. Потом начала подрабатывать в периодике как журналист (работа типа «волка ноги кормят»), потом поступила на постоянную работу как редактор, потом незаметно превратилась в ответственного секретаря... Издания менялись, у меня постепенно сложилась команда, которая кочевала со мной из проекта в проект, пока мы не осели в «Моем компьютере» и не перешли к оседлому журналоделю. Итого заполнения последней в нашем издательстве «Реальности Фантастики» — десятый проект, в котором я работала в том или ином качестве (причем, в трех из них работаю и поныне).

— Ага... И вот, в какой-то момент буквально из ничего появилось издательство МК. Из ничего ли?.. Как оно появилось?

— Из желания нашего издателя запустить очень прикольный проект и из наличия людей, готовых азартно прикармливать.

— Сможешь описать первые пару лет жизни МК? От конфигурации коплов до атмосферы внутри коллектива?

— Ой, конфигурация коплов... У уже не помню таких малых цифр. А вот само издательство... Семь лет назад, когда все начиналось, нас, сотрудников издательства, было девять человек (всего — считая и редакцию, и коммерческий отдел), шестеро из них работали и поныне: например, Федя Сергеев, Главный Архитектор Игрограда. Сегодня нас сорок человек. Кажется. А тогда мы сидели все в одной комнате, при этом работали в две смены, редакция, само собой, тигрелета к свиному образу жизни, и уход с работы в день сдачи номера в три-четыре часа ночи был нормой жизни.

Думаю, мы были тогда слегка безумны, но чертовски эффективны. Потом мы отвоёвывали место под солнцем, нашли своих читателей (или читатель нас), безумие схлынуло, и наш Ноев ковчег выплыл в более спокойные воды большой реки, угрозы разбиться об пороги и перекаты больше не было, отчаянная работа веселами смешалась умелой навигацией. Я не зря пишу «Ноев ковчег». Думаю, основное свойство нашего коллектива, источник нашей силы — то, что работали и работают у нас люди очень незаурядные, даже сильные скажу — странные. Причем работают зачастую в весьма неожиданном (для них самих) качестве. Один Перцов чего стоит — композитор с академическим образованием, работающий у нас литредактором (второй литред, Аня Ли, можно сказать, работает почти по специальности — ведь по жизни она писатель-фантаст). И это касается отнюдь не только редакции, у нас все такие. Даже пожилые уважаемые охранники — один заслуженный художник Украины, другой изобретатель всемирный язык, на манер эсперанто...

Думаю, мы и сейчас слегка безумны...

— Существует неафишируемое мнение, что редакция МИКА из всех отделов издательства — самая шумная, брутальная и невыносимая... (Вдыхает.) ПОДТВЕРДИ ЭТО!

— Такое мнение действительно существовало, когда редакция МИКА не имела отдельной комнаты, а ровным слоем рассредотачивалась по всему офису. С переездом в новый офис и получением отдельного помещения она превратилась в Терра Инкогнита, адекватную, о которых только рассказывают страшные истории несчастным вечерам у камелька. Ну, и переход Ранда в Астрал тоже существенно улучшил санитарное состояние Игрограда, облегчил работу коммунальных служб города...

— Очень хочется заглянуть туда, куда простые смертные не попадают, и спросить — будет ли когда-нибудь МИК издаваться в хопя бы ближнем зарубужье?

— Это вопрос не ко мне, а к Боссам, как Игрограда, так и нашей страны и стран-соседей. Сегодня ситуация не слишком способствует пересечению границ издательскими проектами.

— А сейчас — время желать МИКу и всем, кто работает над ним, читателю его, встречается на почве общих интересов — самого-самого. Думаю, у тебя это получится особенно хорошо ☺

— Самое-самое... Желая сотрудникам МИКА и читателям дышать одним воздухом — воздухом таинственных подземелий, затерянных космических станций и бескрайних локаций игровых миров.





mp_hitman

Для мобильных мира сего

Времяпрепровождение — вещь хорошая, если есть хороший способ время провести. Но сами знаете, бывает иногда, по разным причинам и обстоятельствам, абсолютно нечего делать. Или просто нет желания что-то делать, хотя есть уйма свободного времени. Но это еще не беда. Беда — когда у вас куча времени и вы были бы рады его как-нибудь скоротать, но нет возможности. А на самом деле возможность есть всегда, надо только уметь ее отыскать... Ну да ладно, к чему я это все? Просто хотел поделиться еще одним небезызвестным способом «убить» время. И имя ему — мобильный телефон.

Есть такой остров

Если конкретно, то речь пойдет о Java-платформе и, соответственно, о Java-играх. Для начала немного теории.

Официальный день рождения языка Java — 23 мая 1995 г. Что же такое Java? Вообще-то есть такой остров Ява где-то в Малайском архипелаге, территория Индонезии. Также известен сорт кофе — возможно, его любят пить создатели языка Java ☺. Ну, а если серьезно, то четкого определения Java просто не существует (по крайней мере, я его дать не смогу). Может быть, для кого-то это покажется неожиданностью, но в самом начале язык Java использовался для программирования бытовых электронных приборов, таких как телефоны. Позже, после интенсивного распространения PC и Internet, Java стала применяться для программирования браузеров. И так пошло-поехало, вплоть до Java-игр. Ибо технология Java — мультимедийно-формальная. Технология Java может использовать одинаковые приложения для любого типа машин — персонального компьютера, сетевого компьютера и даже таких новых девайсов, как, например, телефоны с доступом в Internet. О последних я и собираюсь вам рассказать.

На сегодняшний день уже мало кто видит на рекламу типа «Отшли CMC с кодом выбранной мелодии (игры, рисунка) и загрузи ее на свой телефон». Услугами такого типа преследуют страницы журналов, телеканалы и обзоры тетрадей. Цена одной мелодии/рисунка/игры, загруженной подобным способом, составляет от пяти до десяти гривен. Если вы все еще пользуетесь такими услугами, то вы, наверное, не слышали о GPRS. Немедленно прекращайте и запомните — GPRS рулит. Прежде чем что-

то скачивать, убедитесь, что ваш телефон поддерживает данную функцию. Если все в порядке — тогда поехали.

Где качать?

Существует огромное количество шар-сайтов с халявными Java-приложениями. От себя могу посоветовать следующие: bodi.ru; war.vipmobila.com.ua; artemka.ru; war.ru. Все сайты разбиты на логические разделы (некоторые с алфавитными указчиками), поэтому поиск нужной вам игры не составит проблем. Главное — не потеряться в представленном нам изобилии, и правильно сделать выбор. Ибо процент действительно хороших игр во всем перечне, как ни плачевно, составляет около 10. Советую не обращать внимания на игры, названия которых повторяют пишущие, потому что громкость и раскрученность названия в большинстве случаев обратно пропорциональны качеству игрушки. Это все возможные спайдермены, хапки, думы и так далее. Поверьте, на них не стоит тратить время и нервы. Мало того, что такие игры сами по себе скучны, так к ним в придачу поставляют еще и ужасные тормоза ☹ (и уровень телефона тут абсолютно ни при чем). Я бы советовал обратить внимание на раздел стратегий. Почему? Да потому, что игрушки такого рода не тормозят и не требуют постоянных щелканий по клавишам мобильного. Вот я сам, например, до последнего времени подумал не мог, что Java-игры могут вызывать интерес и пожирать кучу времени. Но это было до того, как я нашел EE...

Что качать?

Торговля, добыча ресурсов, постройка зданий, и это все в ней. Строим свой маленький мобильный город, добываем ресурсы, воюем, класная графика — и все на твоем телефоне...

Вот такое скромное описание предшествовало игрушке, которая, можно сказать, покорила мое сердце. Ну ладно, не буду тарахтеть, встречайте — **Townsmen**. Дан-



ным произведением нас порадовала немецкая компания **Handy Games**, имеющая немалый опыт создания Java-игр. Если коротко, то **Townsmen** — это экономическая стратегия, со всеми выплывающими отсюда последствиями. При запуске игры в главном меню вы можете наблюдать стандартные для компьютерных игр настройки. Кроме всего прочего, хотелось бы отметить очень подробный мануал, конечно же, на «родном» языке ☺, а если вам лень читать инструкцию, то разработчики специально для вас вставили опцию наглядного обучения основам игры. В игре есть все, что нужно настоящей экономической стратегии. Концепция игрушки чем-то напоминает **Settlers**, чем-то — **Stronghold**. Играть начинаем с чистого листа. То есть, имеем некое количество крестьян и ресурсов. Дальше все по стандарту — строим здания, развиваемся, обеспечиваем людей всем необходимым, следим за экономикой. В противном же случае люди попросту уйдут из вашего города. Имеется также возможность апгрейтить здания. Жизнь усложняют различные бедствия типа чумы, ураганов, воровства. Вот так вот. Игрушка не так проста, как кажется на первый взгляд. Но об этом уже как-нибудь в другой раз. Вердикт — качать непременно.

Как качать?

Очень просто. Заходим на один из вышеуказанных адресов, находим игру, нажимаем «качать», сохраняем. Вот, собственно, и все.

До новых встреч!





Домашній Інтернет-центр ZyXEL робить ваше підключення до Інтернету з дому значно зручнішим, простішим і безпечнішим.

Інтернет-центр - це оптимальний вибір для підключення кількох комп'ютерів у квартирі до Інтернету.

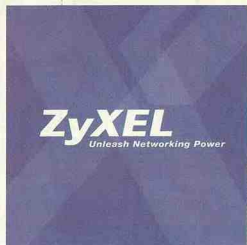
Крім того, Інтернет-центр дозволяє обмінюватися файлами між комп'ютерами, разом використовувати принтер, брати участь у мережних іграх.

Установивши домашній Інтернет-центр ZyXEL у своїй квартирі, ви отримуєте:

- Постійне і надійне з'єднання з Інтернетом на високій швидкості
- Одночасний вихід в Інтернет з декількох комп'ютерів
- Захист домашніх комп'ютерів від атак і вірусів з Інтернету
- Бездротове підключення комп'ютерів і ноутбуків
- Гарантовану якість мережних ігор, аудіо, відео
- Вільний телефон

ZyXEL Україна
Тел. 494-4931

Адреси продавців дивіться на сайті:
www.ua.zyxel.com



ТОВАР СЕРТИФІКОВАНО



Домашні інтернет-центри ZyXEL

Для підключення через ADSL-канал

OMNI ADSL WLAN P-660H

P-662HW

P-662H



Для підключення через місцеву будинкову мережу

P-334WT EE

P-334 EE



Бездротові адаптери



Нові пригоди Масяні, Хрюнделя і Лахматого дивіться за адресою:

OMNI.ZyXEL.RU

200% откровенности

Ампилогов Дмитрий
(и никаких ака!)

*Статус: красавец, спортсмен, космобиц!
Редчайший случай — не попадая в штат,
был представлен к званию агента. Че-
ток, краток, весок. В общении легкий и
некавазав. Элитное подразделение
МИК-журналистики. Совершил не-
бывалый, по меркам Игрограда, рейд
в Корею, полный опасностей и ули-
вительностей. Попав в пункт на-
значения, морально поддерживал на-
шу киберкоманду, улыбался корей-
кам, учился языку и готовить собак.
Работоспособен, неутомим, характер
выстроен по всем канонам характер-
остроения. Не женат, но это скорее не-
доразумение.*

Дмитрий Ампилов (далее Д.А.): Большое спасибо! Приятно, что не забываете ☺

КГ: Стандартнейший, но злободневный для этого выпуска вопро-
с. Как ты, ветеран украинской гейм-журналистики, связался с
этой самой гейм-журналистикой?

Д.А.: Началось все абсолютно случайно. Отправил в редак-
цию письмо с вопросом, не нужен ли материал по Егип 2000. По-
лучив утвердительный ответ, написал. Потом еще. И еще. Втя-
нулся. До этого случая никаких намеков на писательскую жилку
в себе не замечал.

КГ: Ты — всеядный автор, или некие игровые жанры гораз-
до ближе остальных?

Д.А.: Абсолютно всеядный. Стараясь не «забываться», че-
редовать жанры. Другое дело, предпочтительно писать только о
том, в чем хорошо разбираюсь. Если чувствую, что не смогу
раскрыть тему до конца, — братья не буду.

КГ: Для тебя, Дима, как и для меня образом и учителем
в журналистике был главред журнала «Футбол» Артем Фран-
ков. Чему же он тебя научил? И... хе-хе, как ты думаешь, что
от Артема Франкова взял я, Кирилл Талер?

Д.А.: Франков потряс меня энциклопедическими познаниями,
профессиональным подходом к работе и искренней любовью к иг-
ре, ставшей его профессией. Его колонка задает тон всему изданию.
А еще мне очень импонирует его неприятие пустого критика-
нства. Именно этому мы с тобой и пытаемся у него научиться, я
думаю ☺

КГ: Ты — редчайший представитель вида «внештатник МИК-
овский обыкновенный», эдакий в Корею на WCG. Отсюда два
вопроса. Первый: чем тебя привлекал киберспорт?

Д.А.: Киберспорт учит ко всему применяя профессиональный
подход. Будучи серьезным киберспортсменом, ты обязан ухажи-
вать за своими «девайсами», разбираться в «железе», до наиме-
чайших подробностей знать игру, уметь анализировать свои действия
и тактику противника. Без этого в киберспорте никогда ничего не
добьешься.

КГ: Второй. Вынес ли ты из командировки нечто полезное для
себя: как для гейм-журналиста, как для человека?

Д.А.: Сам факт того, что я ее добился, еще раз утвердил меня
в мировоззрении. Нужно найти себя и работать, работать, работ-
вать. Тогда успех обязательно придет. Что же до самой поездки —
именно она натолкнула меня мысль о том, к чему нужно стремить-
ся. Как гейм-журналист поразила местной игровой инфраструк-
турой. Корейцы сумели превратить компьютерные игры в настоящую
индустрию развлечения.

КГ: Как, на твой взгляд, изменилась индустрия компьютер-
ных игр?

Д.А.: 90-е были эпохой личностей. Джон Ромеро, Джон Кар-
мак, Крис Соьер, Сид Мейер и Питер Молине были не просто
первооткрывателями. Они были родителями своих игр. Сейчас гейм-
индустрия стала заложником бизнеса. В погоне за прибылью раз-
работчики и девелоперы нисколько не заботятся о потребителях.
Конвейер шлепает безупречные с виду, но абсолютно пустые внут-
ри посредственности. Будем надеяться, что история действительно
развивается по спирали.

КГ: Собираешься ли ты оставаться в МИКе и в игровольче-
ской индустрии, либо избрал другой путь развития карьеры?

Д.А.: Одно не исключает другого. Впрочем, сейчас обстоя-
тельства складываются таким образом, что пока немного отошел
от игровой журналистики. В данный момент работаем над про-
ектом бизнес-ориентированной интернет-студии полного цикла.
Но в будущем обязательно вернусь. Пока еще не знаю, правда,
в каком качестве.

КГ: Пожелания для МИКА в целом и его читателей в частно-
сти я оставил на закуску... Закусывай! Э-э-э... то есть, желаю!

Д.А.: При правильном подходе игры расслабляют, развивают
воображение, учат работать. Вот только злоупотреблять ими не сто-
ит. Развиваться нужно всесторонне. Fallout на хлеб не намажешь.
Именно в этом МИК должен помогать своим читателям. Персо-
нально подрастающему поколению могу посоветовать заняться спор-
том. Спорт — это здорово ☺!

Черный Цензор
(ака литературец Данила
Перцов)

*Статус: самая жуткая и покрытая
мраком личность Игрограда. Инквизи-
тор всей продукции трех основных ин-
фраструктур. Отчеты агентов, науч-
ные разработки техников и даже со-
здаваемые новые вселенные Гранд-Пор-
тала проходят через его цепкие руки.
Покровитель всех семи известных миз
и еще сорока девяти пропавших без ве-
сти. Гроза стихотворной формы. Музыка-
лен до самоотречения, поэтичен до само-
возбуждения, сознателен до самосамо-... то*

*есть... ну, в общем... Дьявольски красив, черто-
вски талантлив. Характер напоминает ленту Мебиуса. Не же-
нат, так что — бойтесь...*

— Прежде всего. Кто скрывается под маской самого строгого
и неподкупного, безжалостного к авторам литературатора, кото-
рого боится каждый, и даже спецслужбы побаиваются?

— Не впадем, понимаю, что ты называешь маской. Мне это как-
то не свойственно, мне всегда стыдно за сыгранные роли, потому
всегда стараюсь раскрывать карты, чтобы лишить себя этой воз-
можности.

...У меня нет лица, как у тени, вместо него — удаленный ин-
терфейс... Это история давняя. Проработав полгода в МК, я позна-
корил с напарницей, Оксаной Пашко. Я вообще очень болезнен-
но встречаю агрессию и склонен превышать меру самообороны. К
тому же сорисится с людьми мне гораздо легче, чем сойдется.

...Притом я не признаю, а к потокам нейтральных текстов у
меня просто идиосинкразия — матушка меня затравива им с детства
по самую завязку. Можешь себе представить, насколько мучитель-
но мне заниматься редактурой в МИКе.

...В общем, пошел я к шефу и сказал: увольняюсь, мол... Ми-
ша предложил компромиссный вариант — удаленный режим. Мне
казалось, что это суперпривилегия, и в общем-то это было так, по-
ка я держал сквот в центре Киева. Но потом, когда его накрыла

прокуратура, мне пришлось вернуться в семью, и я оказался с моим удаленным компом на обочине всего, что только можно себе представить.

— *Насколько я знаю, круг твоих интересов весьма широк... Перечисли...*

— Я воспитывался в семье книжников-графиков, потому в детстве крышу рвало на рисовании. До сих пор завидую художникам — они пограничники бытия. В музыку меня привела магия величия — мне нравилось греметь на фано минорными трезвучиями. Да еще матушка, разведясь с отцом-аристократом, как был в свое оправдание устроила мне программу дворянского воспитания: пианистка на дом, французская школа и тому подобных бред. В итоге получился такой себе уродец-гомукул. Ну, было разное, конечно, — и рыцарем-каскадером я был, и учеником чародея, и семиологом-семасиологом, да все не в коня корм. Единственное более-менее постоянное хобби — старинная музыка. Наверно, потому что самое абсурдное, она тут вообще ни к селу ни к городу: играть не с кем, продавать смастеренные на досуге инструменты некому. В общем, маньячество чистой воды.

— *И при таком разнообразии интересов — как ты ухитрился связаться с компьютерно-игровой тематикой?*

— Да вот случилось. Почему Татьяна предложила такому персонажу, как я работу в штате, мне не совсем ясно — видно, женское чутье. Вот, исправно работаю уже шестой год, несмотря на периодическую активизацию светской жизни — пьянки, гастролы, революции... Последним приветом была громадская рада при минкульте...

— *При встрече статей — какой стиль молодых (да и не только) авторов раздражает более всего?*

— Ненавижу, когда подростки умицают и кутаются в байронические шмотки. Наверно потому, что сам был такой. Хотя и тупое тусовочное острастие тоже противно. Неужели мало хороших стилистических образов? Почему бы не порваться в хорошей взрослой литературе, особенно современной?

— *Насколько я помню, в МИКЕ тобой была написана всего одна статья, в соавторстве с Талером. Не возникало большие желания поэкспериментировать и написать еще рецензию-другую?*

— Почему, по Лушкин турнир еще написал, в ответ даже получила предложение от «Глубинного стража» написать про их дружину. Вообще, я тогда серьезно отнесся к этой затее — думал курировать подобные игры в реале, сам ведь был к этому близок. Просто осень прошлая получилась уж больно суматошной.

— *А бывало такое, что вычитываешь статью — и думаешь: «Ну, автор! Ну, сукни сын! Ай да хорошо написал!»*

— Не понял, это ты на комплимент наращиваешь или же? А вообще, вопрос весьма кстати. Помнишь наши вчерашние посылочки? Я ведь еще работал после этого всю ночь. А знаешь почему? Я как пришел, открыл Васыкин Metal Heart. И протрезвел...

— *А на десерт у нас традиционные пожелания МИКУ, его читателям, комьюнити и всем, кто работает над журналом...*

— Ну, не развлекаться, естественно. Помнить, что в природе есть не только энтропия, но и самоорганизация. Для этого только надо поменьше носиться с собой, больше открытости и свободы.

Saint Daemon (aka Дахно Димитрий)

Статус: Опытный, проверенный в боях с читателями автор. Старший кадет, выполняющий задания с пометкой «Только для агентов и спецназначения» Элитное подразделение МИК-журналистики. На авторитете не смотрит, жидкость, которую пьет, не нюхает, неарументированную критику — не слышит. Перепевает и перепевает на спор солисток «Видишь». Росту — ороменного. Виду — ужасного. При этом умный, начитанный, эрудированный и обаятельный. Мечта любой эльфийки.



КТ: А начнем мы опять же с поздравлений. МИКУ. Согласный?

Saint Daemon: Простите, но 200-й номер — это уже само по себе неплохое поздравление для такого специфического издания как МИК. Мало ему того, что он еженедельник, мало ему того, что он газета, мало того, что лвиную долю статей пишут внештатники. В общем, по всем предпосылкам, ему предстояло скончаться где-то на 15-м номере. Ан нет, живет, зараза! В то время как другие «глянцевые гиганты» отправляются в мир иной. Так что желаю, чтобы МИК жил. И жил хорошо.

КТ: А твое появление на страницах МИКА чем было обусловлено? И когда оно состоялось?

Saint Daemon: Когда? Сейчас точную дату не назову. Но помню, что это были обзоры Delta Force 4 и Indiana Jones в МК и МИК соответственно. Второй, кстати, мы писали вместе с братом в новой для МИКА форме диалога. Собственно, это и было одной из причин. Мы оба хотели внести в МИК нечто новое, свежее. Что касается прочих причин. Тут тоже нет ничего необычного. Как ты уже знаешь по нашему общению на mik.portal.org/forum, у меня всегда руки чесались насчет «чего-нибудь написать». И писал ведь! В детстве рисовал комиксы «Хрюша и Запчуса», затем писал рассказы из жизни зверей, потом был период поэзии. Все остальное уже можно найти на том же нашем форуме.

А МИК... Ну что ж, тогда я в равной степени увлеклся и компьютерными играми, и игровыми словами. И была возможность сочетать оба увлечения, да так, чтобы это читали 11 000 человек, да чтобы за это еще и платили.

КТ: Твой козырь — максимальная информативность при качественном литературном слоге: как удалось испечь такой вкусный стиль?

Saint Daemon: Хех. Ответу словами пана Анджея Сапковского: я талантливый. Вот и все. Хотя могу сказать, что нехватка таланта компенсируется именно информативностью. И именно поэтому считаю, что чем менее информативен автор, тем более он талантлив.

КТ: МИК — и в чем, на твой взгляд, главные недостатки сегодняшних молодых авторов?

Saint Daemon: Боюсь, не всем это будет приятно и понятно. Но. Глупость и самоуверенность. Это беда не только МИКовских авторов, но и вообще многих из тех, кто считает себя достойным того, чтобы писать. А ведь нужно-то всего лишь не писать о том, чего не понимаешь. Но если не напишешь, то нечем будет хвастать перед друзьями, да и гонораров никаких не будет.

КТ: Возникло желание стать автором какого-нибудь крупного российского гейм-журнала? Ведь уровень у тебя, не кривя душой, очень высок. Или страшно вставать на такую высоту автору всего лишь еженедельной игровой газеты?

Saint Daemon: Я никогда не комплексовал по поводу «газетности» МИКА. Ведь, простите, Times — это тоже газета? Но ее знают во всем мире. Дело не в форме, как известно, а в содержании. Что же касается моих личных планов, то я не вижу себя в роли гейм-обозревателя. Это было концентрицией двух моих увлечений, но сейчас одно из них сходит на нет. Как ни печально это признавать, но я уже не геймер.

Нет, есть, конечно, несколько проектов, которые я все еще жду и в которые с удовольствием поиграю, но это уже никак не влияет на общую картину.

А вот что касается «написат», это уже более интересный вопрос. Да, я хочу писать дальше. Возможно, для начала в РФ. А в перспективе — печататься в переводах на 30–40 языков.

КТ: И кроме пожеланий непосредственно МИКУ — пожелания нашим читателям. Думаю, им будет очень приятно ☺

Saint Daemon: Никогда не любил «общих» пожеланий. Я предпочитаю желать конкретным людям конкретные блага.

А если уж просит пожелать чего-то всем... Что ж, желаю всем — всех благ.

И еще в том числе.

Аминь.

[illegible][illegible][illegible]

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№38 (200). 19.09.2005.

Тираж: 11 000. Цена договорная.

Рег. свидетельство: серия KB № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.

Учредитель: ООО «К-Информ»
info@mycomp.com.ua

Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатки

© «Мой компьютер», 1998-2004.

Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»
г. Киев, ул. Кривоносова, 6

Издатель: Михаил Литвинюк.
Главный редактор: Татьяна Косыновская

Начальник информ отдела: Василий Попов.

Начальник отдела X: Дмитрий Лысенко
Ответственный секретарь: Александр Пушкар

Художественный редактор: Федор Сергеев.

Литературные редакторы: Анна Кутаева,
Данил Перцов.

Корректор: Полина Акулова.
Верстка: Дмитрий Василенко.

Художник: Андрей Шмаркатюк.
Директор по маркетингу и PR: Борис Сидюк

Офис-менеджер: Тамара Забворнова.
Отдел маркетинга: Надежда Николаева.

Роман Бураковский.

Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можжаев
Отдел полиграфии: Алексей Литвиненко

Сбыт: Лариса Остаповская, Елена Назарова.
Экспедирование: Анатолий Ключко.

Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»

Фотовывод: ООО «Мирэ», тел.: (044) 247-4438
Печать: друкарня ТМ "Мандарин"

ТзОВ "Видавнича група "Експрес", (Львівська обл.,
Яворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи 5)

**ВАШІ СПІВРОБІТНИКИ ЗДАТНІ НА БІЛЬШЕ!
ДОЗВОЛЬТЕ ІМ ЦЕ ДОВЕСТИ**



Персональний комп'ютер **artline^h** на базі процесору Intel® Pentium® 4 з технологією HT допоможе Вашим працівникам зробити більше за менший час

*Вироблено за стандартом ISO 9001



з 15 серпня до 15 вересня
кожному покупцю у подарунок
256M USB2.0 Flash-Stick Drive TS

- » архітектура PCI Express
- » пам'ять DDR2 667/533
- » 8.1 High Definition Audio
- » Gigabit LAN

від 2295,- грн



044 238 89 90

» **TechnoPark** »

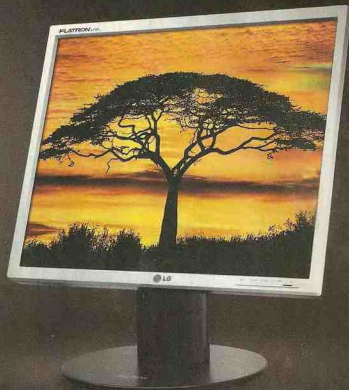
www.technopark.com.ua
sales@technopark.com.ua

Intel, логотип Intel Inside, Pentium є торговими знаками або захищеними торговими знаками Intel Corp. та її дочірніх підприємств у США та інших країнах.

Швидка реакція

матриці та доступна ціна!

Дійшло навіть
до жирафи...



FLATRON™ LCD
LCD Monitor L1750SQ

8ms
Швидкість
реакції матриці

- Тип: 17" LCD монітор
- Яскравість: 250 кд/м²
- Контраст: 500:1
- Кут огляду: 160° (верт.)/160° (гор.)
- Час реакції матриці: 8 мс
- Інтерфейс: 15 Pin-D sub
- Спеціальні функції:
 - Налаштування зображення: LightView
 - Регулювання підставки: поворот, нахил
- Фізичні характеристики:
 - Вузька кромка
 - Можливість кріплення на стіну
 - Кольори: сріблястий, чорний

Life's Good  **LG**