

Мой Компьютер
Игровой

49

211

5

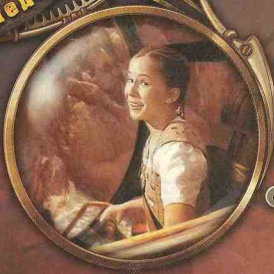
2005

Декабрь

Еженедельник

стр.10

MYST IV REVELATION



CALL OF DUTY 2

стр.18

THE WITCHER

стр.8

COLD WAR

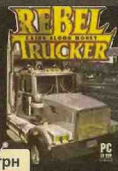
стр.20

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

YES plus**Лучший выбор****Низкие цены****Хиты и новинки****Скидки и подарки****игры + soft + музыка + видео****Восточный фронт: Неизвестная война**
160016541 50.00 грн**Need for Speed: Most Wanted**
160016565 26.00 грн**Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory**
160016517 50.00 грн**Jets'n'Guns**
160016550 21.00 грн**SAS Anti-Terror Force**
160016525 15.00 грн**10 врагов Америки**
160016514 38.00 грн**Службы доставки:**Киев:
8(044)5990999
8(044)5329991
8(067)5042883Днепропетровск:
8(0562)360347
8(048)760-17-96
8(067)636-57-03Запорожье:
8(056)736-09-94
8(067)6360645Днепродзержинск:
8(067)220-40-58
8(067)611-14-23**ПАДАЛ
ПРОШЛОГОДНИЙ
СНЕГ?****35 грн**
190016676**BLACK & WHITE 2****45 грн**
190016635

Игры БОГОВ

Harry Potter
СЕРИЯ ПОСЛЕДНИЙ ГОД**28 грн**
190016634**БОГИ И ГЕНЕРАЛЫ****BATTLEFIELD****28 грн**
190016632**REBEL TRUCKER****23 грн**
190016391

ГОНЩИКИ ВНЕ ЗАКОНА

**НОВОРІЧНИЙ
комп'ютерний
ЯРМАРОК****intel****SAMSUNG**

за підтримки

Microsoft**Розваги та можливість придбати подарунки для всієї родини:**

- Знімайтеся у відео роликах та створіть власний музичний мікс
- Навчіться будувати власний цифровий дім
- Ігрове шоу "Кращі ігри 2006 року вже сьогодні". Можливість спілкування з розробниками ігор та особисто випробувати бета-версії ігор, що ще не вийшли
- Конкурс модінгу мобільних пристроїв та ПК
- Фото та відео галерея dFoto на екранних моніторах
- Майстер класи з обробки цифрового відео та фото на потужному домашньому ПК
- Дізнайтеся, як комп'ютер може допомогти у вихованні та розвитку малечі
- Випробуйте можливості найсучасніших двоядерних процесорів
- Прийміть участь у вікторинах
- Дізнайтеся, чому мобільний – значить вільний
- Засирни за лаштунки зйомок справжнього відео кліпу телезірки
- Та ще багато цікавого, несподіваного та захоплюючого

**ПАЛАЦ
СПОРТУ**
16-18 грудня**обери
цифровий
стиль життя**

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
- ✓ угод Кошобинского и Ленинградской
- Днепропетровск
- ✓ Киоски «СВ-почта»
- Донецк
- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
- ✓ ул. Артема, 131-а
- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4

Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

Киев

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости»
- ✓ Киоски «Факты»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
- ✓ ул. Жиланская, 87/30

Крым

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

☞ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индексе 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 ГРУДНІ 2005



1-й ПРИЗ -
CHICONY Gaming Keyboard USB

2-й ПРИЗИ -
HP C6614Ae for 610C/640 black
(картридж)

3-й ПРИЗ -
30 вечорів та ночей
(18-30--09-00)
(інтернет-пакет)

234-53-35

278-47-63

246-43-89

www.incosoft.ua
sales@incosoft.ua

Список статей

Сергей «Nekr» КРАВЧЕНКО

The Witcher, стр. 8-9

Фенимор КУЛЕР

MYST IV, стр. 10-12

Николай НЕМКОВИЧ aka Consul

Shattered Union, стр. 13-15

Вирджин КЕМПЕР

Call of Duty 2, стр. 18-19

Morte&Shaman.AD

Cold War, стр. 20-21

Артем ГЕРАЩЕНКОВ aka Smart

Rome: Total War — Barbarian Invasion, стр. 22

Vassalog

«Толик на озере», «Толик в деревне», стр. 24-25

Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK

Beltion, стр. 26-27

Том/Doc/КЕРТИС

Записки Автоответчика, стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Версия двоенмрия

Компания **Topware Interactive** анонсировала свой новый ролевой проект **Two Worlds**. Причем разработчики заявляют, что данная игра не имеет ничего общего с одноименным sci-fi-проектом, анонсированным в 2000 году. Это абсолютно иная игра, действие которой будет разворачиваться в фантазийном мире, на фоне вечного противостояния Добра и Зла. Разработчики обещают «реалистичную систему набора опыта», но, к сожалению, не объясняют, как она будет выглядеть. Также нам обещан живой мир, со множеством глдий и группировок, к которым персонаж сможет присоединиться по ходу игры. К сожалению, на сегодняшний день это вся информация, касающаяся нового проекта. Будем надеяться, что в самом ближайшем будущем разработчики порадуют нас бóльшим числом подробностей.

Two World разрабатывается одновременно для платформ PC и X-box 360. Реализация намечена на конец следующего года.

SSSI больше нет

В Сети появилась тревожная информация о том, что компания **Stainless Steel Studios Interactive** (SSSI), знакомая нашим геймерам по таким тайтлам, как *Empire Earth* и *Empires: Dawn of the Modern World*, прекратила свое существование, а большинство ее сотрудников уволено. Сообщение появилось на форуме одного из фанатских сайтов, так что его нельзя считать официальной информацией, но тот факт, что оно исходило от одного из членов команды, внушает реальные опасения. Не далее как на прошлой неделе бывший программист AI компании **Даниел Хиггинс** (Daniel Higgins) в топике обсуждения игры *Rise and Fall: Civilizations at War*, над которой в последнее время трудилась **Stainless Steel Studios Interactive**, заявил следующее: «SSSI больше нет. Причины я назвать не могу, но мы работали в полную силу, проблем с мотивацией у ко-

манды не было, и от "золота" нас отделили считанные недели».



Таковы факты на сегодняшний день. Будем надеяться, что в ближайшем будущем правление компании предоставит общественности официальную информацию, и мы узнаем, какова на самом деле судьба **Stainless Steel Studios Interactive** и ее детища.

Интерес от IC

А тем временем компания **IC** продолжает радовать поклонников компьютерных игр новыми продуктами. За последнее время в продажу поступило аж восемь игр различной жанровой принадлежности.

Начинает парад стратегия «**UFO: Возмездие**» — продолжение легендарной серии **UFO**, созданная компанией **ALTAR Interactive**.



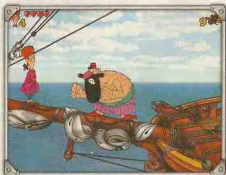
Действие игры перенесет нас в 2054 год. 50 страшных долгих лет прошло с тех пор, как в результате Катастрофы поверхность Земли стала полностью необитаемой. Спасая свои жизни, остатки населения укрылись в

парящей над планетой колонии «Лагута». Но даже перед лицом тотального истребления земляне не смогли избавиться от своих пороков: жестокое и коррумпированное руководство «Лагуты» спровоцировало жителей колонии на конфликт, последствия которого оказались ужасными — последнее прибежище человечества было разрушено. Бежать больше некуда. Теперь, дабы выжить, земляне должны вернуть себе утраченную Землю и изгнать с планеты ненавистных захватчиков.

Разработчики обещают нам «улучшенную боевую систему, радикально переработанные ролевые элементы, обширное дерево технологий для исследования и разработки новых видов вооружения, тактические сражения в интерактивной, разрушаемой среде».

Игра поступила в продажу двадцать пятью ноября сего года в рамках серии **IC: КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК** (4 CD-ROM или 1 DVD-ROM).

Далее идет игра «**Остров сокровищ**» от киевской компании **Action Forms**, которая наверняка придется по вкусу любителям одноименного мультфильма, созданного по мо-



тивам бессмертного произведения Роберта Льюиса Стивенсона.

«Остров сокровищ» — это веселая игра по мотивам самого смешного мультфильма про пиратов. Тебя ждет новая встреча с любимыми героями — отважным Джимом Хоккинсом и бравым капитаном Смокеттом. Вместе с ними ты сможешь отправиться на поиски сокровищ и сразиться со свирепыми и коварными пиратами. Помоги Джиму и капитану Смокетту — перехитри всех злодеев и спаси своих друзей из пленя! Оставь пиратов с носом!» В игре нас ждет множество зада-

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, предоставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с предоставленными 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».

ний и головоломки, уникальная боевая система с улучшением навыков и использованием составных ударных комбинаций, 10 разных типов врагов, каждый со своими уникальными способностями, и увлекательные мипи-игры. В озвучивании игры принимали участие актеры оригинального мультфильма. От себя хочется добавить, что разработчикам удалось перенести на экраны мониторов уникальную атмосферу мультфильма, так что всем ценителям творчества Давида Черкасского («Капитан Врунгель», «Доктор Айболит», «Остров сокровищ») стоит хотя бы краем глаза взглянуть на эту игру.

Игра поступила в продажу двадцать пятого ноября сего года в рамках серии IC: КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК (2 CD-ROM).

Продолжает парад локализованных версия Call of Duty 2 от компании Infinity Ward. «Лучший шутер о второй мировой возвращается. В Call of Duty 2 вам предстоит увидеть войну такой, какой вы ее не видели еще никогда — реалистичной, жестокой кровавой миссуркой, пе-



ремаляющей жизни и кромсающей судьбы попавших в нее людей. Присоединитесь к своим боевым товарищам. Вас ждет нелегкий путь битвы и сражений, дорога, ведущая одних к вершинам славы, других — к вечной памяти и покою». Продолжение популярной игры порадует нас 27 грандиозными миссиями, собранными в три кампании, и возможностью использования в битвах военной техники — вплоть до танков, смоделированных с высокой степенью исторической достоверности.

Игра поступила в продажу 2 декабря 2005 года в рамках серии IC: КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК (1 DVD-ROM).

Вслед за Call of Duty 2 идет **Dungeon Lords** — action/RPG «нового поколения» от



компании **Heuristic Park Inc** под руководством Д. В. Брэди, одного из создателей игр зна-

менитой ролевой серии **Wizardry**, адаптированная для русскоязычных пользователей отделом локализации компании **Nival Interactive**. Действие игры происходит в огромном трехмерном фэнтезийном мире. «В основе **Dungeon Lords** лежит глубокий интригующий сюжет, повествующий о вражде правителей, вылившейся в кровопролитную войну двух королевств. Вам предстоит вооружиться, отправиться в путь и разрешить этот конфликт». Разработчики обещают нам огромный мир, в котором нашлось место городам, поселкам, замкам, подземельям, храмам и даже арктическим пустошам; сотни сюжетных и побочных квестов; гибкую ролевую систему, позволяющую создать оригинального персонажа, обладающего уникальным набором боевых навыков и умений; изобильные схватки с врагами, в которых вы сможете использовать невероятно богатый арсенал оружия и магии, разнообразные связки ударов и специальные боевые финты; поддержку сетевой игры.

Игра поступила в продажу 2 декабря 2005 года в рамках серии IC: КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК (4 CD-ROM или 1 DVD-ROM).

Не забыты и самые младшие геймеры. Специально для них была выпущена классическая платформенная аркада «**Кот Леопольд. Догонялки**», созданная компанией **Dip Interactive** по мотивам знаменитого советского мультфильма. «Нас ожидает яркая, красочная, динамичная детская игра, созданная по мотивам одного из самых веселых мультсериалов. Ваши дети вновь встретятся с любимыми героями — добродушным котом Леопольдом и двумя шодливыми неугомонными мышатами. Бесый и Серый бесстрашно хумячат — вот и сейчас, воспользовавшись отлучкой Леопольда, мыши решили похитить у него таинственный конверт, в котором хранится нечто важное. Но не тут-то было — кот заметил пропажу и помчался вслед за мышками. Хвостатым озорникам остается лишь одно — улетать по всю прыть!» Вас ожидают 24 уровня, полные бонусов, секретных комнат и разнообразных препятствий. Легкий и увлекательный игровой процесс, который будет интересен и детям, и их родителям. Яркая красочная графика и качественное озвучивание персонажей. Несколько уровней сложности игры; для самых маленьких игроков создан специальный дружелюбный уровень сложности.

Игра поступила в продажу 2 декабря 2005 года в рамках серии IC: КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК (2 CD-ROM).

И завершает список адвенчура «**Звездное наследие**», созданная компанией **Step Creative Group**. «Веселая погуляшка во тьму. Вторгшиеся из глубин космоса жабоподобные существа, обладающие мощнейшим оружием и сверхтехнологиями, сумели подчинить себе человечество. И все же несколько столетий оккупации и безоговорочного правления артангов не сломили людей. Земля тайно готовилась к Войне. По космическим трассам шла скрытая переброска оружия на незащищенные планеты. Секретные агенты Земли под видом простых торговцев выполняли ответственные задания



АКЦИЯ!
ТИЛЬКИ В МАГАЗИНАХ



Каждый покупатель колонок EDIFIER
з грудня 2005
ОТРИМАЄ ПОДАРУНОК -
наушники EDIFIER

Оптовий продаж:
• Фокстрот: 8-800-500-15-30
Ампрі: 0482-37-97-07
Версія: 044-554-27-47

Представство Edifier в Україні: ТОВ "ТЕС-А"

Центра. Но им противостояли вездесущие патрули артангов. Нарушителей ждала смерть. Однако нашему герою удалось выжить в не-



равной схватке. Потеряв корабль, секретный груз и связь со своими, он оказался на неизвестной планете...» В этой игре вам предстоит выступить в роли секретного агента Земли, помогающего человеческой коалиции в борьбе с инопланетными захватчиками. Волей судьбы вы оказались на неизвестной планете, не зарегистрированной ни в одном космическом каталоге, вдали от главных космических трасс. У вас всего лишь одна задача — выбраться с этой планеты и продолжить борьбу за освобождение человечества. Однако путь домой нелегок и тернист. Робинзонада главного героя представляет собой цепь удивительных открытий и находок, которые неизменно открывают ему самые сокровенные тайны Вселенной. И это знание может стать ключом к победе над артангами. Разработчики обещают нам захватывающий фантастический сюжет, фотореалистичную графику, специально разработанную боевую систему, смену погодных условий, детально проработанные характеры персонажей и многое, многое другое.

Игра поступила в продажу 2 декабря 2005 года в рамках серии IC: КОМЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК (2 CD-ROM).

Вооружайся временем

Компани «Руссоби-М» и USN Computers при поддержке портала iXBТ.com (www.ixbt.com) объявили конкурс для поклонников недавно появившегося в продаже шутера «Восточный фронт: Невестная война». Условия конкурса необычайно просты. Для участия достаточно до 15 декабря 2005 года ответить на вопросы



викторины и прислать в редакцию мини-сообщение на тему «Если бы у меня был вре-

менной щит...». Авторы, занявшие призовые места, станут владельцами подарочных сертификатов от USN Computers на сумму 250, 150 и 100 у.е. и смогут самостоятельно выбрать себе призы в онлайн-магазине компании. Для того чтобы принять участие в конкурсе, вам нужно всего лишь обратиться по адресу www.ixbt.com/games.shtml. Удачи!

Хентай онлайн

Компания Konami анонсировала весьма оригинальный многопользовательский проект под названием Tokimeki Memorial Online, основанный на довольно популярной в Японии серии игр, повествующей о взаимоотношениях учеников старших классов. Первая любовь... Первый поцелуй на школьном дворе... И так далее. А вот до каких пределов будет достигать это «далее», пока что остается загадкой. Помимо флирта с представительницами противоположного пола придется, по-настоящему, тратить часть времени на учебу — но это, естественно, дело десятое. Главное — победы на любовном поприще. Нетрудно догадаться, что в онлайн-версии игры персонажи, которыми ранее управлял бесстрастный искусственный интеллект, будут подконтрольны живым игрокам, причем далеко не факт, что вы будете флиртовать с существом противоположного пола. Трудно сказать, как отнесется к подобному новшеству пуританский Запад, но Konami, похоже, это не особо беспокоит. В рамках рекламной компании в Токио было открыто интернет-кафе Tokimeki, интерьер которого выполнен в стиле игры, а официантки и прочие обслуживающий персонал одет в школьную форму.

О дате выхода Tokimeki Memorial Online пока что ничего не известно. Следите за новостями.

Новая инкарнация принца

Компания Ubisoft объявила об отправке в печать очередной части сериала Prince of Persia — Prince of Persia: The Two Thrones. Действие игры разворачивается после окончания событий предыдущей части игры. Вернувшись со зловещего острова вместе со своей возлюбленной, наш принц обнаруживает, что родное государство охвачено междоусобной войной, а он сам объявлен вне закона, стоит же за всем этим безоб-



разием не очередной визирь, а злобная инкарнация самого героя — Темный Принц, который абсолютно ни в чем не уступает нашему

протезе. Более того, негодий изю всех сил пытается поработить волю нашего героя и даже достиг в этом кое-каких успехов...



Prince of Persia: The Two Thrones должна появиться в продаже 1 декабря этого года. Игра выпускается одновременно для платформ PlayStation 2, X-box, GameCube и PC. Права на локализацию и издание игры на территории стран СНГ принадлежат компании «Ангела». Дата релиза русской версии пока что неизвестна. Следите за новостями.

«Восточный фронт» идет на Запад

Компания «Руссоби-М» объявила о том, что нашла западного издателя для проекта «Восточный фронт: Невестная война» — 3D-шутера, созданного разработчиками из воронежской компании «Бурут». Им стала немецкая издательская компания CDV Software Entertainment, хорошо известная своей любовью к проектам, посвященным событиям второй мировой войны. Похоже, что «мистический» налет «Восточного фронта» не испугал издателя, и они решили присовокупить к своей «военной» линейке еще и шутер. Англизоязычная версия игры, которая, кстати, будет называться *Uber Soldier*, появится на прилавках уже в первом квартале 2006 года.

Кто виноват? Microsoft!

Всети появился аналитический прогноз, посвященный перспективам игровой индустрии. Старший аналитик компании Wedbush Morgan Securities Майкл Пактер (Michael Pachter) считает, что 2005 год индустрия закончит со знаком «минус». Потери будут невелики, всего 2%, но это может отрицательно сказаться на имидже геймдевелопмента, который, в отличие от других сфер развлекательного бизнеса, показывал устойчивый рост в последние годы. Что же случилось? Людям приелась виртуальные миры? Нет, все намного проще. Аналитик Wedbush Morgan Securities склонны винить во всем приставку X-box 360 и ее создателя — компанию Microsoft, которая не сумела удовлетворить спрос на старте платформы. Также было отмечено невообразимо малое количество хитовых игр, вышедших на PC-платформе, и упорное нежелание компании Sony снизить цены на PlayStation 2, что тоже сыграло ощутимую роль в сложившейся ситуации.



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.

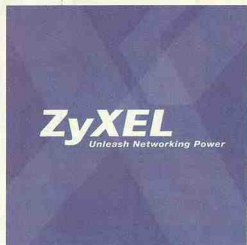
Крім того, Інтернет-центр дозволяє обмінюватися файлами між комп'ютерами, разом використовувати принтер, брати участь у мережних іграх.

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

- 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

Сергей «Некр» КРАВЧЕНКО

THE
WITCHER

Разработчик: CD Projekt
Жанр: RPG (классическая!!!)
Системные требования (приблизительные): P 2.0
ГГц, 512 Мб ОЗУ (минимум 256 Мб), GeForce 4
(или Radeon 9600), Windows XP
Дата выхода: не определена, предположительно 1 квартал 2006 г.

Я долго думал, с чего же начать эту статью. То ли с саги о ДЗВР, то ли с путеводителя по миру Ведьмака или с рассказа об авторе и произведении. Первое показалось мне неуместным, так как каждый второй новичок пытается в подобных сагах выставить себя либо самым-крутым-кадетом-в-мире, либо в который раз пережить эти об известных персонажах ДЗВР — Гюке, Кертисе, Талере или Маньке. Не собираюсь также рассказывать о мире ведьмака, так как не считаю себя способным достойно передать его многообразие и атмосферу и очень сильно сомневаюсь в своих художественных способностях. Ну а рассказывать о Сапковском не буду, так как многие Миковцы очень любят и уважают этого автора (а после «Изотрада» так тем более) и его произведение, поэтому незначим повторять то, что и так давно известно. А начну я, наверное, с самой игры. «А как же введение?» — спросите вы. Вот такое вот оно, введение...

В первый раз я услышал об игре «Ведьмак» как раз со страниц МИКА. Было это года два назад, но уже тогда игра поражаала. Как сюжетом (который, к слову, значительно изменился), так и своей принадлежностью к столь редкому сейчас жанру — классическому RPG. И вот сейчас, когда до выхода игры остается уже всего ничего, тем интереснее взглянуть на игру по всемирно (надеюсь) любимой саге.

Итак, начну, наверное, с сюжета. Играть мы будем за ведьмака (удивительно!!!), предположительно Геральта. Почему предположительно — да потому что наше несчастное альтер-эго ничего не помнит (опять), а все вокруг говорит, что Геральт не то погиб, не то пропал без вести. То есть перед нами ставится сразу несколько задач: поиски пропавшего ведьмака, установление собственной личности, ну и насущное — найти чего-нибудь покушать, поскольку игру мы начнем не только без лошади (да, в игре будут лошади, и даже битвы на них) и без меча, но даже без ведьмачьего амулета. Однако решать эти задачи можно в любом порядке, то есть, говоря простыми словами, сюжет будет полностью нелинейным, да еще и с кучей побочных квестов.

Лично мне очень понравились заверения разработчиков, что в игре не будет банального деления «добро — зло». Ведьмак — не рыцарь на белом коне. Обищать монстров — его работа, а никак не хобби.

Да и что на самом деле добро, а что — зло? Неписи будет врать вам, если увидит в этом выгоду. Даже верные («в виду» друзья) могут предать. В этом мире, по ланом этонизма и лицемерия, можно надеяться только на себя и на свой меч.

Кстати, о мечах. Они будут разделены как минимум на два типа: стальной против людей и серебряный против нежити. Плюс разные виды как первого, так и второго. Плюс по три стили боя для каждого. Кстати, стили эти самые стандартные: *быстрый* — основной упор на ловкость и быстрые контрудары, *мощный* — очень сильные, но очень медленные удары, *групповой* — идеально подходит для битв с несколькими противниками. Каждый из стилей как отдельно проработан *Марчином Змудзкой* — одним из мастеров битвы на средневековом оружии. А теперь в эту бочку меда я добавлю каплю дегтя. Класс оружия, скорее всего, будет ограничен одними мечами. То есть помахать топорами и булавами не получится, луков, скорее всего, тоже не будет (хотя вот с этим совсем ничего не понятно). Щиты отсутствуют как класс — где вы видели ведьмака со щитом? Ну и напоследок: оружие будет только одноручным, в крайнем случае полторным. Ведьмаки — легкие воины, они полагаются больше на ловкость, чем на силу.

Капля номер два. *Магия* будет ограничена ведьмачьими знаками, которых тоже будет немного.

Аара — оттолкнуть противника или выбить запорную дверь. *Ини* (Агни) — аналогичен классическому фаерболу, плюс ослепляет противника. *Коен* — нежити капел. *Гелиотроп* — сопротивление магии. *Аксия* — взаимодействие на разум. Вот и весь магический арсенал. Кто-то скажет, что после всего перечисленного игрой можно смело записывать в Аид. И именно поэтому я рекомендую всем еще раз посмотреть в графу Жанр. RPG — классическая. Битвы здесь занимают далеко не основную роль, хотя без

них и не обойдется. То есть убийство монстров будет только средством зарабатывания (простите) средств. Не знаю, как это все будет реализовано, но сама идея мне нравится.

Но есть еще и околоматические способности. *Алхимия*, например. Помните, в книге Геральт практически перед каждым боем принимал «на грудь» какое-нибудь сильнодействующее средство. Так вот, в игре мы их будем не только принимать, но и готовить. Пока еще непонятно, как будет проработан сам процесс приготовления ведьмачьего пойла, но сама возможность «похмичить» не может не радовать.

Ну и конечно, ведьмак не был бы ведьмаком, если б не его замечательные глаза с вертикальными зрачками. К сожалению, мне не удалось найти скриншот подходящего размера, чтобы продемонстрировать вам эту фишку, так что придется описывать словами. Итак, когда ведьмак попадает в темное помещение или просто наступает ночь, то картина на экране постепенно теряет цветность, превращаясь в эдакое черно-белое кино. Прибавьте к этому легкую размытость, и вы поймете, что такое ночное видение в понимании разработчиков. А еще разработчики решили добавить ведьмаку способность различать теплые объекты. Это будет немного напоминать зрение Хищника из известного фильма. Правда, я с трудом прозреваю смысл подобного нововведения. Однако помня, что за работой следит *Анжей Сапковский* лично, будем надеяться, что он не даст испортить атмосферу игрового мира, в который хотят попасть все фанаты этой легендарной саги...

Но мир мертв, если в нем никого нет, а мир игры мертв, если в нем нет ничего ори-



гинального, того, что выделяло бы эту игру из ряда подобных. Поэтому перейдем, пожалуй, к этим самым вкусностям.

* * *

Правда — это осколок льда...

А. Сапковский, «Ведьмак»

В игре будут все (или практически все) персонажи живы. Здесь и бард Лютик, и чародейки Трикс Меригольд и Иенифер, и многие другие. Некоторые будут играть основную роль в сюжете, другие будут появляться только изредка в побочных квестах. С некоторыми удастся найти общий язык, а других придется порубить в капусту. Впрочем, разработчики предусмотрели многовариантность прохождения. Вспоминается всеми любимый и один из самых широко распространенных квестов «пройти мимо городской стражи». Помнится, во второй Голке можно было приваляться фермером, дать взятку и т.п. То же и в «Ведьмаке», только подобное разнообразие будет касаться всех или почти всех квестов, как сюжетных, так и побочных.

Также, возможно, введут разветвленную денежную систему. То есть в одном городе будет одна валюта, а в соседнем другая. Котировка валюты будет меняться в зависимости от развития этих городов (стран). Вы можете влиять на некоторые аспекты жизни государств — само собой, не на все. То есть устроить переворот и стать во главе государства вряд ли получится, а вот порубить на куски претендента, пытающегося этот самый переворот устроить, — очень даже может быть. Но несмотря на кажущуюся свободу действий, разработчики все-таки ввели некоторую систему правил, за нарушение которых будут бить, и довольно сильно. И правила эти называются кодекс. Да-да, тот самый, из книги. Не знаю, как это все будет реализовано, скорее всего, мы увидим что-то похожее на Правила Маскарада из «Вампиров». Ну и наказание за их нарушение будет аналогичным, то бишь смертельным.

Вот так хитро разработчики ограничили свободу в нелюбимой игре, так сказать, унижали ее. И при этом ни на шаг не отступили от сюжета, от атмосферы книги. В общем, грамотно поработали мужики.

Так, арсенал разобрали, вкусности рассмотрели — пора, пожалуй, и к графике перейти. Ну, во-первых, посмотрите на скриншоты. Красиво! А теперь представьте все это в динамике, ведь все скрины были взяты непосредственно из игры. Собственно говоря, те, кому все это радует глаз, могут дальше не читать, а перейти непосредственно к выводу. А для тех, кому обязательно нужно знать все технологические особенности, буду их перечислять. Первое — игра делается на движке AAA (именно на нем сделаны «Ночи Невсвиритера»), но этот движок был практически полностью переписан, и теперь он поддерживает все современные графические эффекты, вплоть до шейдеров третьего уровня. Впрочем, владельцам слабых машин (к коим отношу и себя) еще рано снимать с себя последнюю рубашку и апгрейдить комп. База-то осталась та же. То есть игра должна пойти даже на слабых компьютерах — конечно, выглядеть она будет не ахти как, но все-таки... Второе — была использована совершенно новая технология для реалистичного отображения света. Соответственно, будет не только смена дня и ночи, но и постепенное движение солнца по небу, и изменение теней в зависимости от его положения. Конечно, слабые процы от этого могут и захлебнуться, но на более современных машинах все это будет выглядеть хорошо, даже очень. Собственно, в графе «системные требования» указаны не минимум и не максимум, а именно та середина, на которой игра будет работать гладко, но необычайных красот вы не увидите.

Про физический движок говорить особо нечего. Как заявляют сами разработчики, «если снести врагу голову, то она покатится в соответствии со всеми физическими законами». Мальчики, не иначе. Проще говоря, это означает, что физика будет, и будет на довольно приличном уровне.

Про прорисовку неба и воды тоже говорить особо нечего — шейдеры, они и в Африке шейдеры.

Да, кстати, разработчиками было уделено особое внимание проработке всевозможных мелких банков и теней, как на локациях, так и на персонажах. Красота, одним словом.

Вывод

Для тех, кто остался в танке, перечислю по пунктам: оригинальный сюжет (по крайней мере с моей точки зрения), известная фантазийная вселенная, прекрасно про-

работанный (по заверениям разработчиков) игровой мир, довольно интересный арсенал холодного и магического оружия, добавок, прекрасная графика и звук. К тому же эта игра относится к вымирающему нынче виду чистых RPG, а уже это заставляет обратить на игру внимание. Может, именно ей удастся воскресить (а точнее, вдохнуть новую жизнь) в этот жанр. Если вас не впечатлили скриншоты, то зай-



дите либо на официальный сайт проекта (www.thewitcher.com), либо на один из крупнейших фан-сайтов (www.witcher.net.ru) и скачайте оттуда скрины, ролики, концепт-арты и музыку. Если вы и после этого скажете, что в игре плохая графика, то... Но вы ведь надеюсь так не скажете? Думаю, что после выхода этой игры даже те дяди с большими кошельками, которые не очень интересуются современным фантази, обратят внимание на труд знаменитого польского фантаста, и выпустят много хороших (и не очень) игр «по мотивам», а там, глядясь, и до нормальной экранизации недалеко (эх мечты, мечты...).



Автор выражает благодарность камраду Дейлайту за помощь при выборе скриншотов к статье, Ксению за прекрасный сайт, откуда и взята практически вся информация по игре, ну и конечно же, всему днепропетровскому МИК-коллегии — просто за то, что они есть...

Фенимор КУЛЕР

MYST

IV REVELATION

Разработчик: CYAN
Издатель: UbiSoft
Издатель на территории СНГ: «Руссобит-М»
Жанр: квест-адвенчура
Системные требования: P 3/Athlon 700 МГц,
128 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, DVD-ROM,
3,5 Гб свободного места на жестком диске,
Direct X 9.0c, Windows 98SE/2000/XP

Куда ж оно подевалось? Ведь было же, помню. Всюду смотрел. Стол переверосири трижды. Под столом тоже нет. Может быть, под кроватью? Там иногда отсыкиваются самые неожиданные вещи. Но ничего полезного в данный момент. На этот раз обнаружили лишь огрызок карандаша, шестерня от героически погибшего будильника да губная гармошка. Так вот куда она завалялась. Когда-то я ее искал. Но сейчас мне нужна не она.

Я задумался, сел на диван, силясь вспомнить, где же Оно может быть. Вытер рукавом пыль с гармошки и задумчиво извлекаю пару блюзовых аккордов. Ничего не могу понять. Я весь дом обшарил в поисках Вдохновения. Смотрел даже на чердаке и в прихожей. Его нигде не оказалось. Как в воду кануло.

Мои раздумья прервал резкий звук хлопающих крыльев и стук когтей о стекло. Я радостно обернулся к окну. Этот звук ни с чем не спутать. Муза прилетела!

Былов и Doom`ы

Не смотря на обилие, разнообразие, наивернутость и продвинутость современных продуктов гейминдустрии, есть еще люди, не забывшие старые добрые игры. Не то чтобы новые — такие уж злые, просто все старое — оно всегда лучше. Так уж устроен человек. У каждого геймера со стажем есть свои сокровенные воспоминания о той, самой первой игре. Или даже не первой, но какой-то особенной. Затронувшей потаенные струны души. Для кого-то это был «Дум», для кого-то «Принц Персидский». Когда-то ведь не было домашних компьютеров. Только дикие. И каждый ветеран помнит, как пробирался тайком к другу на работу, туда, где в кабинете у начальника, за железной дверью стояло то, что тогда называлось компьютером (хорошо, если монитор цветной); как ночи напролет отстреливал монстров или бужал лабиринтом, спасая принцессу. И пусть нынешний «Дум» не в пример прежнему, (да и «Принц» уж не тот, что был), все одно найдется человек, который плонет в экран, вадохнет печально и молвит: «А прежний-то лучше был, там монстры душевнее, не то что эти злобные отморозки».

Да, были игры в наше время, не знает нынешнее племя... Не седеют душой ветераны. Есть еще перец в перечницах, а воспоминания в извилинах.

Когда-то я открыл для себя *Myst*. Это был *Real Myst* — трехмерный римейк первой версии игры. Мне показалось, что я люблю квесты. Но, пройдя несколько оных (зачастую не без помощи проходилки), понял-таки, что ошибся. Я люблю *Myst*!

Нет, есть замечательные квесты, не так уж много, но есть. К примеру, *Siberia*. Просто шедевр. Однако это совсем другое.

Я не буду говорить о том, что *Myst* — игра культовая, ни словом не упомяну о том, что в свое время она побила все рекорды популярности, возможно, к удивлению самих разработчиков. Об этом сказано немало. Однако в чем заключается секрет притягательности этой игры — выразить невозможно. Это все равно, что пытаться разгадать тайну женского обаяния.

Сколько удивительных миров с тех пор было создано фантазией разработчиков, сколько невероятных приключений сулили нам адвенчуры, но за все эти годы ничего подобного так и не появилось. Не то чтобы «Мист» лучше всех, он просто другой. Очень. Я даже не назвал бы его классикой жанра. Уж больно он особенный.

* * *

Если экшены обостряют реакцию, стратеги учат мыслить глобально, а RPG способствуют гармоничному развитию личности, то что же развивают квесты? Правильно, — клептоманию. И коммуникабельность. Ведь главному герою (или героине) приходится совать в карман (или за пазуху) все, что к полу не привинчено. (Либо же искать отвертку, чтобы отвинтить.) Даже то, что и в карман-то не влезает. Авось пригодится. И, таки *пригодается*, главное понять, для чего. А то, бывает, ищешь пресловутый ключ от таинственной двери на чердак, совсем забыв, что в кармане кувалда поконтисся, подобранный где-то на кухне. Сообразительность в квесте штука не лишняя.

Также, во время прохождения приходится общаться с различными персонажами, порою весьма неразговорчивыми. Ну не хочет человек с тобой беседовать. А придется!

Ничего этого в «Мисте» нет. Ни предметов, которые надобно коллекционировать, ни персонажей, с коими можно словом обмолвиться. Даже сюжета нет как такового. Вся драма где-то за кадром. Да и героя, в обличье коего вам надлежит вживаться, тоже нет. Вы — это вы и никто более. Безо всяких причин



и предысторий, просто оказываетесь в каком-то невероятном мире. Пустынном, удивительно красивом и загадочном. Маленький остров с немисляемыми сооружениями. Башня с часами, по пояс в воде, мачты затонувшего корабля, торчащие недалеко от берега, гигантская шестерня, ракета старинной конструкции... И вокруг ни души. Кто и зачем все это нагородил, пока непонятно, но все это явно неспроста. Но и загадки здесь не главное, и даже графика, при всем своем великолепии. Главное — это восприятие, не покидающее даже после полного прохождения игры. Казалось бы, все решил, все двери открыл, дошел до самого конца, и сам Атрус горячо поблагодарил и сказал, что игра успешно окончена. А все куда-то тает.

В виртуальной реальности реальностей множество — где-то живут эльфы, где-то киборги. Но так же много и похожих. Игры переносят нас чаще всего либо в фантазийные просторы, либо в далекое космическое будущее.

Мир «Миста» уникален. Чем-то он сродни старинной фантастике эпохи Жюль Верна. Это как бы будущее прошлого. Где это все происходит, когда?

У первого «Миста» был только один недостаток. Игра все-таки заканчивается. Хочется продолжения. И оно восполнялось. В *Riven* — второй сиквел *Myst* — мне так и не удалось поиграть. Но третий ждал с нетерпением. И, возможно, я один из первых, кто приобрел его в первый же день, как только он появился в наших краях. Английскую версию, не дожидаясь локализации. Не важно, что *английского* не знаю. Не до того. Игра не разочаровала.

Magical MYSTery Tour

Что же это я все о бывлом да о минувшем. Вот он, «Мист 4»! Скрюченно, всего на двух дисках. Правда, DVD. В путь! Путешествие начинается. Иеша, дочь Атруса, великого творца и открывателя миров-эпох, провозглашает меня в резиденцию отца. Со времени моего прошлого визита она весьма повзрослела и уже превратилась в очаровательную юную леди. Как, все-таки, время бежит!.. Цель моего визита весьма деликатна. Она связана с фамиллярной трагедией семьи Атруса. Гигантская ответственность лежит на моих плечах, судьбы миров, можно сказать...

Когда-то Атрус был счастливым. У него была семья и любимое дело. Постигнув тайну творения миров, он всецело отдавался этому увлекательному занятию. Любимая и любящая жена Катерина во всем помогала ему. Подрастали два сына... К несчастью, все изменилось. Уйдя с головой в свои научные эксперименты, Атрус слишком уж мало внимания уделял воспитанию сыновей. А они росли и взрослели. А когда выросли, стали проявлять интерес к этим самым мирам. Но совсем иного свойства. Братья стали причиной их гибели. Власть и богатство всекли неудержимо коварного Сирруса, Ахенар же любил войну ради войны, кровь ради крови. Садист!

Все, что мог сделать Атрус — это заключить сыновей в мир-тюрьмы. Туда, где они не могли бы причинить никому вреда и имели вдоволь времени подумать о своем поведении. Прошло немало лет, и вот нам предстоит определить, пошло ли им суровое наказание на пользу, стали ли братья на путь исправления, и достойны ли вернуться в цивилизованный мир.

* * *

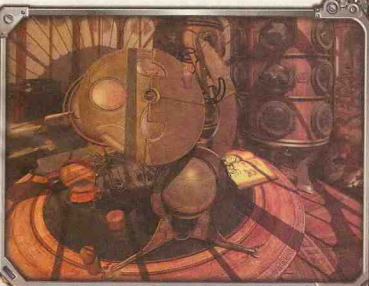
Первое, что хочется воскликнуть, как только погружаешься в игру, — какая красота! Томана, место, где обитает сам Атрус, завораживает с первого же взгляда. Я уже был здесь в прошлый раз, однако за это время здесь многое изменилось. Появились новые строения. Архитектура здешних сооружений всегда меня поражала. Восхитительное сочетание камня, стекла и металла. Тонкая паутина перекрытий, воздушные, пронизанные светом купола, витые лестницы, ажурные галереи. И повсюду рычажки, механизмы, приборы, реторты, книги, а также тропические цветы и растения. Все то, что и создает неповторимую таинственную атмосферу «Миста».

Графика игры... Нет, не вается сюда это слово. Мир Томаны призрачен и лунезерен, словно детский сон, все как бы ды-

шит светом изнутри, и вместе с тем он на удивление материален. Все зримое буквально можно потрогать. Курсор являет собой великолепно анимированную кисть руки. Она топырит пальцы, приближаясь к рычажкам, превращается в перст указующий, когда можно двигаться вперед, ею же можно по-



щупать любой предмет, или постучать по нему, извлекая характерный для данной вещи звук. Все настоящее! Бумага шуршит, металл звенит, цветы источают аромат. Если же незначай коснуться воды в бочонке, по поверхности побегут круги. Нынешний геймер привык к всевозможным красотам. Но что бы так... Это от души! Настройки графики позволяют не только увеличить разрешение до 1024 на 768, но и включить дополнительные эффекты (если видяха выдержит). Как-то: глубина резкости, продвинутая анимация воды, а также



эффект погружения. При включении этой опции листья деревьев шевелятся от прикосновений ветра, летают птицы и бабочки, а на болотах Хейвена вас будут сопровождать стайки стрекоз. Музыка в игре — дело не последнее. Она дополняет таинственную атмосферу «Миста». Сам Питер Гэбриэл написал специальную для Сирены песню. Замечательную песню! Он это умеет. Что же касается остального музыкального оформления, оно весьма могуче. Музыку исполняют Оркестр Соловацкого радио, Варшавский ансамбль старинной музыки и множество пригласенных музыкантов. Просто сводный ансамбль инородных

инструментов. Тут и уд, и дудук, и старинная польская скрипка, и такая экзотика, как чепмен-стик или диджериду (!), и даже стиральная доска.

Головоломки органично вписываются в ткань этой реальности. Томана — не то место, где мечешься, слома голову, отыскивая разводной ключ подходящего калибра, чтобы



поэффектнее отворить заповедную дверь. Здесь хочется жить. Жить естественно и неторопливо. Слушать пение птиц, вдыхать ароматы, неторопливо листать чужие дневники (в игре-то можно). А загадки как-то сами собой разрешатся.

Не все то лебедь, что из воды торчит

К сожалению, все вышесказанное относится по большей части к началу игры. Ибо стоит покинуть Томану, как гармония рушится. Вся остальная игра представляет собой более-менее добротный квест с детально отполированной графикой (дизайнеров порой просто жалко) и с восхитительным саундтреком. Над всем этим трудились множество талантливых людей. Трудились долго, кропотли-



во. На совесть. Но результат... Это не «Мист» — это разочарование.

Итак, Хейвен. Ахенару повезло по сравнению с братом, он попал на необитаемый тропический остров. Джунгли великолепно. Отрисованы бильно и детально. Более того, они полны жив-

ности. Людей мы здесь не встретим, зато неведомых зверушек — в изобилии. Тех, что остались в живых после пребывания нашего милого брата. (Капканов и костей животных, зверски замученных бесчеловечным Ахенаром, здесь тоже вдосталь.)

Однако блуждать меж трех палм вскоре надоедает, музыка многократным повторением одной и той же темы утомляет, и хочется уменьшить звук наших громкоговорителей. А наибольшее трудности доставляет вовсе не решение головоломок, а «продвинутое» управление. Слишком уж все интерактивно.

Тюрьма второго брата сияет лдом и фосфорическим свечением. Самый воздух здесь насыщен электричеством. Солнце отсутствует категорически. Бесприютное место. Темно, холодно, уныло. Очень неуютно. И очень холодно. Хочется поскорей убраться отсюда. Помещать в такое место родного сына, мягко говоря, негуманно. Не способствует оно душевной гармонии.

Честно сказать, разгадывать математические загадки Сирруса мне наскучило быстро. И даже решение оных не принесло удовлетворения. Дело даже не в том, сложные ли головоломки или же чересчур просты. Разработчики сделали все, чтобы их разнообразить, даже слишком. Но в этих загадках нет того былого изящества, кое свойственно головоломкам прежнего «Миста».

Ну и, наконец, последняя локация: Сирения — обитель снов, отхожее место уснувших. То есть, нет, глупость сказал. То место, куда они отходят, отошли. Успшие. Все здесь дышит покоем и умиротворением. Небеса того дианого оттенка, какой можно встретить разве что в южной Каталонии. И повсюду идола, каменные грибы, аллен, ручейки. Все здесь величественно, монументально, немаленьким и мавзолейно. Чего не хватает, так это табличек с надписями «Начало осмотра», «По газонам не ходить» и «Осторожно, клещи». Зато нам здесь будет не так одиноко. То там, то здесь возникают смотрительницы музеев. То есть хранительницы. Сновидений. Засыпавшие теткин в просторных одеяниях и с отметинами на лбу на уровне третьего глаза. Пристают с глупостями. Вроде того как: «Подика сюда, разлобозанный друг, вызов батискафа починить. Батискаф-то колохозный, поди, совсем износился, почини! Страсть как требует. Без него не косить нам, не сеять». А вот кто меня развлекал окончательно, так это немолодая уже хранительница на пристани, дующая в трубу, что из земли торчит. Простужено так, лирически. У-у-у-у-у... Величественное зрелище, просто-таки символ вечной женственности, вызывающей к здравому смыслу. Заслушаешься, залюбуешься и забудешь, куда она тебя перед тем послала.

И только наши братцы нарушают музейную тишину. Мечутся всюду, руками машут возбужденно, реплики взволнованно разговаривают и тут же убегают. Затевают что-то. Чует мое сердце, добром все это не кончится. И как в воду глядел. Как водится в «Мисте», конец-то один, да возможны варианты. За какой рычажок потянешь, такая дверка и откроется. Но в любом случае трагедия неизбежна. Одна другой трагичнее. Но самое печальное, что игра могла бы получиться. А игры-то и не вышло. Графика — супер, музыка — великолепно, загадки заковыристы, Иеша — красавица. А сложишь все вместе — фишка выходит. То ли не хватает чего, то ли много лишнего. Не знаю. Может быть, я слишком предвзято сужу. Может, кого-то все это вставит-таки по-настоящему? Не знаю. Талера не вставило. Поэтому статью мне писать.

Зпитафия

Н у что здесь скажешь. Э-э-э, блин... Может быть, самая великая творческая находка «Битла» заключается в том, что они очень вовремя распались. Не натворив всяких глупостей, которые нам пришлось бы слушать, вадыхая. У них была такой шанс. И они его использовали. И уже не важно, что там Ленин, что там Маккартин... Это просто два разных человека, и фамилии у них разные. И песни тоже разные. А вот ihnen не повезло — они до сих пор вместе.

Так о чем это я? Ах да, о «Мисте». Так уж пятый вышел. Но о нем в другой раз. И надеюсь, уж кто-нибудь другой.

Разработчик: PopTopSoftware

Издатели: PC cd-rom

Жанр: TBS

Системные требования: Pentium 3-600, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 2 Гб на диске

Николай НЕМКОВИЧ aka Consul never_dark@mail.ru

SHATTERED UNION

И снова война, несущая смерть. Мы так часто повторяем эти слова, что уже не осознаем смысла произнесенного. Мы бесимся от вседозволенности и гордимся своими достижениями, хотя они абсурдны. Где-то оборвалась нить еще одной жизни ради удовлетворения чьих-то амбиций, чьих-то притязаний на мировое господство. Где-то люди не притворяются и не носят маски, а просто стараются выжить. Но мы почему-то забываем, что существует и другой мир, где не все так гладко и хорошо, и снова идем бить очередной рекорд в NFS. Каждый из нас сам ответствен за свою жизнь и за свой выбор. Я не знаю, прав я или нет, начиная обзор таким ирическим отступлением, но я знаю точно: если бы миром правили ветераны, а не политики — войн больше бы не было.

В 2008 году США выбрали своего 44-го президента. Он оказался самым непопулярным за всю историю американской демократии и не устраивал ни одну из противоположных сторон. Атмосфера постепенно накалялась, протесты усиливались. События начали походить на украинский сценарий четырехлетней давности — с той только разницей, что участников конфликта было больше. К 2011 году экономика США была практически парализована постоянными акциями неповиновения, забастовками и голодовками разных группировок. К сожалению, ни один американец не смотрел старый советский мультфильм про кота Леопольда, который любил повторять: «Дети, давайте жить дружно». Поэтому никто не додумался начать конструктивный диалог и сесть за стол переговоров. Президент принял решение ввести в стране военное положение, сосредоточив всю полноту власти в своих руках, ведь армия была по-прежнему верна ему. Это привело к массе террористических актов и новым волнам протеста. Следующие президентские выборы были противоречены всеми участниками конфликта. Напряжение возрастало, и в 2013 году Белый дом был уничтожен ядерным взрывом. Погибло все правительство. Практически сразу Калифорния объявила о своей независимости. От нее не отстал Техас. К 2014 году Америка была расколота на шесть противоположных фракций. В то же время в России пришла к власти генерал Владимир, жаждущий восстановить былое величие Российской империи. Началось вторжение российских имперских войск на Аляску. Одновременно Евросоюз, прикрываясь лживыми фразами о «помощи братскому народу», начинает свою экспансию на континент. И, наконец, свои претензии Штатам предъявляет Великобритания...

Я смотрел на карту некогда великой державы, погрязшей ныне в гражданской войне — драке стервятников, стремившихся урвать себе кусок познание. Сейчас внимание всего ми-

ра приковано к Америке, все устремились сюда. Единственное спасение для жителей этого континента заключается в новом объединении, иначе война будет длиться вечно и хаос поглотит все. И не будет ни победителей, ни побежденных...

Создать хорошую игру, учитывая аппетиты современного поколения геймеров, очень трудно, но девелоперам **Shattered Union** а это удалось. И я с нескрываемым удовольствием приступаю к отчету, посвященному этой отличной пошаговой стратегии.

Начнем традиционно — с кампании, то бишь. Хотя сторон конфликта аж восемь, но если присмотреться, выбор у нас невелик. За Америку мы можем выбрать Конфедерацию, Федерацию Великих Равнин, Республику Техас, Штаты Калифорнии и Пасифику. Все исконно американские участники войны различаются лишь цветом флага, техника у них одинаковая. За «захватчиков» можно выбрать либо Новую Англию — форпост Великобритании, либо мировотворческие силы Евросоюза. У них войска весьма отличаются как друг от друга, так и от американских аналогов. За матушку-Россию нам поиграть в кампанию не разрешат по причине определенной линейности сюжета. Здесь прослеживается полная дискриминация: если Евросоюз или Великобритания захватят континент — то все в порядке, а вот за Россию США захватывать нельзя. И, кстати, непонятно, куда разработчики подевали с континента Канаду и Мексику. Конечно, они особой погоды не делают, но все-таки пропала вызывает недоумение и массу лишних вопросов.

По стартовым возможностям силы участников равны. Тактическая карта Америки поделена на сектора. Каждая воинствующая группировка владеет несколькими секторами. За один ход можно нападать только один раз. На вас тоже могут напасть только единожды за ход — и не премнут это сделать. Поэтому рекомендуется половину войск оставлять для защиты. Деньги для закупки войск мы берем с подконтрольных нам территорий. Соответственно, чем больше у нас подконтрольная площадь, тем больше денег и тем сильнее наша армия (прямо, как в «Перистре»). Чтобы мы не расслабились, в экране новостей нам постоянно сообщают самые свежие новости из России. Рассказывают про очередную дестабилизацию ситуации на европейском континенте, наращивание мощности вооруженных сил империи славян, про их агрессивные действия против народов меньшинств... Если честно, я ничего против разработчиков лично не имею, но мне уже порядком надоело, когда наших северных соседей постоянно выставляют в роли такой себе «империи Зла».

...Прошла еще один очень трудный год. Сколько всего произошло, сколько выиграно битв, сколько людей умерло ни за



что... Долго ли еще мирное население будет страдать ради амбиций генералов? Измученный континент хочет лишь одного — мира. И путем преодоления неимоверных трудностей цель почти достигнута. Страна снова едина. Осталась лишь одна финальная битва — битва за Аляску. Патристически настроенные американцы приветствуют своего нового пре-

дателя, беспомощных, как дети? И можно ли назвать победой радиоактивная облака над страной? Видит мир, такой победы не хотел никто...

* * *

Чувствуется мое сердце, что настало время приступить к обзорам геймплея и рассказать, как и чем мы будем воевать. В игре войска поделены на восемь видов. Начинаем парад боевой техники и прочих силовых подразделений. Первые идут шестую отряды пехоты. В наличии имеются: местное ополчение (ходячее мясо), инженерные войска с боевыми лопатками, областная милиция с резиновыми зубочистками, противотанковые подразделения со связками кислых лимонов и спецназ. Особо восхищения и всяческого поощрения заслуживают именно последние — они эффективны против всех врагов. Далее следует легкая техника — БТРы, легкие танки, бронированные такси (военное время ведь) и прочая дребедень. Конечно, пехоту и малоподвижные войска они заставляют понервничать, но уничтожаются с одного выстрела солидного, уважающего себя танка. Поэтому лично я их брать не стал вообще. Средняя техника — так себе, ни рыба, ни мясо, что-то непонятное, представленное еще одной партией различных легких танков с навешанной на них броней. Тяжелые танки — это моя слабость. Пара таких молодых проутюжит позиции врага, выбьет пехоту с надежных бункеров, прорвет блокаду и устремится к новым победам. Остановить их очень сложно. И вообще, процесс борьбы против тяжелых танков весьма болезненный. Артиллерия у нас имеет очень низкую дальность. В ближнем бою беспомощна, как новорожденный котенок, и очень медлительна. Сплошное разочарование и никакой реалистичности. Единственная радость — новая версия «катюш» за русских. ПВО имеют высокую плотность и точность огня, уничтожают любое воздушное судно с одного залпа. Воздух у нас представлен вертолетами противотанковыми и противотанковыми и несколькими видами истребителей и бомбардировщиков. Также в наличии имеются строения: противотанковые заграждения, контрольные вышки, рысь со стационарными пулеметами и бункеры. На этом парад войск мы заканчиваем, а дальше я постараюсь рассказать вам, как достичь победы, гармонично комбинируя наши рода войск, и попутно подеюсь несколькими секретами.

* * *

зидента, праздная единство нации, а войска тем временем готовятся сокрушить форпосты русских на заснеженных равнинах Севера.

Победа далась дорогой ценой. Мощь имперских войск впечатляла — но добыть союзных войск сломали хребет врагу. Генерал Владиков отступает на европейский континент, весь мир торжествует, США снова возродились из пепла подобно легендарной птице Фениксу. Happy end? Почти.

В конце нас ждет один из трех возможных финальных роликов. Чем больше городов мы разрушили по ходу войны, чем больше использовали ядерное и химическое оружие, запятанные мировыми конвенциями, тем более минорным

Не упустите в тактике, принесшей вам победу, но модернизируйте ее согласно видоизменяющимся обстоятельствам.
Сцена Ду Лю

В игре очень много особенностей, без знания которых сражение превращается в сущий ад. Начнем с того, что длительность любого сражения составляет тринадцать дней.

Победить можно двумя способами. Первый заключается в захвате всех городов, размеченных на карте. Для этого необходимо установить там свои войска и удерживать города до конца игрового времени. Второй способ предполагает полное уничтожение всех вражеских боевых единиц. Нельзя сказать, что один способ предпочтительнее другого. Все зависит от конкретной ситуации — количества городов на карте и соотношения количества и качества войск.

Перед началом игры вам предстоит выбрать свое амплуа — защитник или атакующий. Защитник начинает, имея в своем распоряжении все контрольные точки на карте, а атакующий, соответственно, находится в менее выгодном положении, начиная на окраине. Если по истечении игры тринадцати дней ни одно условие победы не выполнено, то победа автоматически присуждается защитнику. Играйте от defense a, господа!

Игра предоставляет такое разнообразие карт, что выбрать какую-то одну тактику, которая принесет вам победу, просто невозможно. Иногда придется идти широким фронтом, растягивая войска по всей карте, чтобы захватить все населенные пункты. Иногда наиболее эффективными будут быстрые танковые атаки под при-

будет окончание. Так что победа оказалась пировой. И можно ли назвать победой то, что одна половина населения наконец-то уничтожила вторую? И можно ли назвать победой страну, лежащую в руинах, сотни разбитых судеб и несчастных людей, потерявших своих близких, множество искалеченных сол-



рытием авиации. А в некоторых случаях, как при захвате Аляски, мы будем не раз вспоминать оборону Севастополя и Москвы в «Блицкриге». Такое разнообразие игровых возможностей наполнило мое сердце здоровым геймерским энтузиазмом.

При выборе войск у меня возникли определенные трудности, связанные с муками выбора. Для начала я попробовал сыграть, как если бы сражения проходили в реальности. То есть посылал на разведку спецназ, потом проводил длительную артподготовку. Далее шли танки, авиация и пехота. Но все мои усилия были обречены на провал. Пришлось искать оптимальную тактику под конкретную игру.

Решение нашлось простое и гениальное. Так как в игре присутствуют три вида повреждений — по живым целям, по наземной технике и по воздушным судам, то я выбрал юнитов, имеющих максимальный демедж по одному из этих параметров. По живым целям наиболее эффективен спецназ. По технике главными специалистами выступают тяжелые танки. А по воздуху — зенитки. Далее игра проходилась в чисто «протосовской» манере — невероятная мощь нескольких юнитов и профессионализм против количества врага. Победа была за мной. Во многом этому способствовала возможность накопления опыта моими войсками. С экспириенсом они получали новые звания и дополнительный запас брони, жизни и огневую мощь. Приятно командовать армией фельдмаршалов ☺!

Отдельного внимания заслуживает воздух. В SU по воздуху не стреляет только ленивый. Довольно забавно смотреть, как мои танки поинавали прицельным огнем бомбардировщик врага, и он, не выдержав давления, разворачивается и улетает, так и не сбросив свои свинцовые подарки. Небесные воины стоят очень дорого, по уровню повреждений ничем особенно не отличаются от своих земных коллег и имеют плохую привычку моментально гибнуть. Вывод: не тратьте на них деньги, лучше продайте и купите танков класса «голиаф»!

По ходу сражения у нас доступны разные специальные возможности — начиная от починки своих юнитов и кончая «небесным штурмом», уничтожающим всю авиацию на карте. Чем более жесткие приемы мы используем, тем ниже наш уровень милосердия, отмечаемый в игре красно-зеленой полоской. Этот параметр влияет только на рейтинг после игры и... здоровье нашей совести. Выбор за вами: быть благородным и возвышенным освободителем или жестоким тираном, в лучших традициях Тамерлана.

На этом мои советы по части стратегического мастерства заканчиваются, но мы с вами увидимся снова всего лишь через несколько строчек, поверьте мне!

* * *

А теперь настало время поговорить о некоторых аспектах технической стороны игры. Обычно графику описывают, рассказывая о графических движках, количестве полигонов и спрайтовых моделях. Я так не умею. У меня все гораздо проще — графика либо нравится, радует глаз и ей хочется любоваться, либо нет. Так вот, красота картинки в «Расколоте Союза» меня лично приятно поразила. Особенно моменты батальных сцен. Музыка тоже заслуживает всяческих похвал. Она настолько органично вплетена в игру, что ее присутствие не ощущается, но ее действие подобно целительному бальзаму для израненной тяжелыми кампаниями геймерской души. Однозначный зачет на пять с плюсом!

Думаю, искусственный интеллект тоже заслуживает несколько строк в нашем обзоре. AI не умеет действовать ситуативно и использует свои возможности не самым эффективным способом. После нескольких баталей к его стилю легко приспосабливаться и победа становится риторическим вопросом (тогда уже скорее ответом ☺... — Прим. литред.). Среди его плюсов можно назвать прописанные разработчиками тактики «танковый вал», pass ай, focus fail и бесконечная атака всеми наличными силами. Особенно весело, когда бедняга комп путается и пускает массовый воздух против зениток ☺. Мне временами даже жалко его становилось.

Одним словом, геймплей настолько приятен, что мне даже не хотелось отрываться, чтобы писать отчет.

Традиционные выводы

Господа, прошу минутку внимания! Наступил праздник, которого мы с вами так долго ждали. Перед нами игра, вполне достойная звания «лучшая стратегия месяца». Пускай она имеет мелкие недостатки, но разве они могут затмить удовольствие, получаемое от процесса геймплея? Искренне рекомендую играть всем компьютерным гурманам и применять



как лекарство для создания хорошего настроения. Засим разрешите откланяться и отправиться на заслуженный отдых после трудной рабочей недели.

P.S. Война окружает нас со всех сторон. С самого детства мы учимся сражаться. Сначала это детские игры в «войнушку», потом битвы за лидерство в школе и схватки за компьютерный престол. Потом это борьба за внимание любимой девушки, соперничество на работе... А есть ли этому конец? И где же выход? А может, завтра какой-то псих нажмет на кнопку адер-



ного чемоданчика и грянет третья мировая? Я не знаю.

Я знаю, что я не хочу совершать ошибок.

За окном шел снег и было холодно. Но там была жизнь. И ей безразлично, успеем ли мы реализовать свои мечты или сгорим. Просто — жизнь есть. И у меня еще есть время. Я с грустью окинула прощальным взглядом своего верного друга, нажал на Power и ушел в мир...

TM

WARHAMMER®
40,000

DAWN

OF

WAR

WINTER ASSAULT™





gfi
GFI.SU

THQ

relic
ENTERTAINMENT

РУССКОЕ
БИТ-М
У К Р А И Н А

Вирджин КЕМПЕР

CALL OF DUTY 2

Разработчик: Infinity Ward

Издатель: Activision

Жанр: FPS

Системные требования:

✓ минимальные: P 4-1.4 ГГц, 256 Мб ОЗУ,

64 Мб видео, 6 Гб жесткий диск

✓ рекомендуемые: P 4-2.0 ГГц, 512 Мб ОЗУ,

128 Мб видео

Компания Infinity Ward предлагает нам в очередной раз принять участие во второй мировой войне. Так что забрасывайте в шкафчики плазмоганы, ракетлаунчеры, рейганги и снова беритесь за запылившиеся музейные экспонаты...

Письмо с фронта. Смятый клочок бумаги

Вздравствуй, моя дорогая мама. Пишет тебе твой уже взрослый сын Василий. Спешу сообщить, что со мной все хорошо и нахожусь я неподалеку от столицы нашей любимой Родины.

Со мной все в порядке, так что волновалась ты зря. Старшина попался очень хороший и даже не очень строгий. Однажды я спросил, когда же мы наконец пойдем в бой? Так он очень культурно ответил, мол, «для вас, козлов, еще винтовки с поля боя не собрали». Похвастаться победами пока не могу, разве что двумя убитыми плюшевыми мишками, которых наши диверсанты кровью и потом вырвали из лап нацистских офицеров. Ну, еще расстрелял целую кучу стеклозари. Удивительно, как наш комиссар умудрился собрать столько пустых бутылок? Кстати, помнишь тот китайский сервис на двенадцатидесять персон, который у нас в свое время отобрали «для нужд фронта»? Так вот, я его сегодня видел. И даже принимал участие в стрельбе по нему.

А еще я нашел часть той картошки, что у нас забрали в том году «для голодных солдат». Теперь мы ее бросаем в старую чугунную ванну. Старшина сказал, что настоящие гранаты нам выдадут, только когда пойдем на настоящие вражеские укрепления.

На этом заканчиваю.

Твой любимый сын, а теперь уже и солдат Козлов Василий Иванович.

P.S. Парочку гранат я припрятал, так что жди гостинца.

Козлов — за Родину!

Первая кампания, в которой нам предлагают принять участие, имеет непосредственное отношение к СССР. А именно — период с 1941 по 1943 годы. Поучаствовать, правда, дадут недолго. Разработчики явно «нервнодушны» к советскому народу, ибо в наше распоряжение выделили только три миссии. Одна из них перенесена во времена обороны Москвы. Собственно говоря, там нас и научат, как правильно стрелять по плюшевым мишкам и как забрасываться картошкой.

Как и положено в подобных играх, во время тренировки начнется очередная вражеская контратака и нас пошлют, причем сразу на... танк. Ну, правильно, но что же, кроме зеленого новичка, способен уничтожить враговую технику? Несмотря на обилие в штабе корнетов, противотанковых гранат или чего-то помощнее ППШ, там не оказалось. Так что пришлось пользоваться старой дедовской

хитростью. Кусок взрывчатки в портянку (это только американцы могут додуматься засунуть ее в носок), портянку в солмид или во что-нибудь более липкое — и получаем замечательную бомбу-липучку. Ну, а дальше осталось только заставить танк заглохнуть и прилепить эту лабудену ему либо на бензобак, либо на заднюю часть шасси.

Как все просто, правда? Вот только если в настройках сложности у вас обозначено «круто», то об этом можете даже не мечтать. Это на легком уровне вы можете вы можете одновременно ставить взрывчатку, пить пиво и отстреливаться от наступающего врага. Но если у вас есть хоть какое-то самоуважение и если вы хотите действительно почувствовать себя настоящим солдатом на реальном поле боя, то мой вам совет: не играйте в игру ниже, чем на третьем уровне сложности. Уверю вас, так играть гораздо интереснее. Во первых, врагов гораздо больше, а во-вторых, чтобы отправить вас на «ответ перед богом», им нужно не так уж сильно поднапрячься. На тот же танк при легком уровне вы можете нестись прямо в лоб, абсолютно игнорируя его попытки уложить вас очередной пулеметной очередью. Зато при том же раскладе, но на более высоком уровне вы не успеете пробежать и двух метров, как вас героически положат отдыхать на поле боя.

С точки зрения оригинальности, русская кампания выполнена очень бедно. То ли разработчикам было лень, то ли они просто не захотели уделять этому много времени. Сталинград практически полностью содран из предыдущих «второмировых» проектов. Все то же здоровенное четырехэтажное здание, где мы с автоматом в одной руке и снайперкой в другой отбиваем контратаки «кроликов» в немецкой форме, периодически подбирая с убитых соотечественников базуку американского производства (видимо, на картошку выменивали), дабы подбить очередной вражеский танк.

Велш и Дейвис спешат на помощь

Следующими в списке идут британцы. Сразу видно, что англичане девелоперам по душе. Кампания получилась самой длинной и самой качественной. Тут в наше распоряжение поступило аж два персонажа — Джон Дейвис и Дэвид Велш. Первому предстоит побегать по выжженным пустынным барханам, захваченным городам и вражеским арт-позициям. Тут фантазия разработчиков наконец-то развернулась. Даже обычные перестрелки в британской кампании выглядят гораздо живее и реалистичнее. К вражеским огневым позициям всегда можно подобраться с разных сторон.

Особенно мне понравилась миссия, где под прикрытием техники нужно захватить высоту, на которой засел противник. Скукожившись в три погребеля, мы тихонько следуем за танками, периодическими парашахот от залпов артиллерии и ругаясь грязным матом от постоянных взрывов. Добравшись до самого верха и отряхнувшись от надоедливой пыли, замечаем, что у нас есть возможность выбора.



В городе расположены четыре вражеских орудия, которые нужно уничтожить. Вроде бы, все по-старому, вот только теперь мы сами выбираем, какую из пушек уничтожить первой. На радаре просто появляются несколько точек, а к какой из них пойдете вы — это уже ваше личное дело.

На достаточно небольшой промежуток времени нам придется оставить Джона Дейвиса и перебраться в шкуру Дэвида Велша — командира британской танковой дивизии. Тех, кто в танке, обрадуют, что там вам придется и остаться, ибо мы идем громить знаменитый африканский корпус Роммеля. Только не думайте, что со времен первой части хоть что-то изменилось. Все то же бессмысленное управление и аркадные бои. Хотя кататься все равно весело, интересно, а главное — атмосферно.

Именно за атмосферность стоит похвалить не только британскую кампанию, а вообще весь проект. Вот чего-чего, а этого тут хоть выгребай. Также очень порадовала масштабность сражений. Количество врагов на карте превышает все мыслимые и немыслимые пределы. Оборонять город, когда со всех сторон несутся толпы человек по 40 — это, скажу я вам, не сигареты у Талера стрелять. Да и с количеством союзников разработчики не подкачали. Закончились те дни, когда вы в гордом одиночестве бродили по коридорам вражеских бункеров и штабов. Отыные во всех миссиях вас будет сопровождать команда. Отряд, в принципе, небольшой, но неиссякаемый. То есть, убить членов группы могут, но на их место через определенный промежуток времени прибегают другие.

Билл Тейлор. Записки с пляжа

Последний кусок сюжета отдам американцам — а это значит, что и без того несчастную Нормандию придется штурмовать еще раз. Вот тут у меня возникла пара вопросов. Возможно, они связаны с плохим знанием истории, но... Почему пляж сделали таким маленьким? Я, конечно, понимаю, что игрокам надоело носиться по открытой местности под шквальным огнем неприятеля, но уменьшить пляж до четырех метров — по-моему, это уже слишком. Очень смешно смотрится запись в дневнике во время загрузки: «Наша задача — добраться до возвышенности, на которой расположены вражеские бункеры... и т.д. и т.п.». Да чего там бежать то? Два шага вперед — и ты уже под горой. Да и те шаги не дали сделать самостоятельно. Зато наверху пейзаж выглядит куда более знакомым и привычным: бункера, окопы и куча фашистов, разбегавшихся в разные стороны.

Помимо Нормандии мы примем участие во взятии местности под непонятным названием «высота 400». Ну и напоследок будем переправляться через Рейн, а попутно захватим город Валлендар.

Тут, собственно говоря, и заканчиваются наши приключения. Мало? Не спорю. Даже на предпоследнем уровне сложности игра проходится за сутки. Да и концовка получилась вялая. Какого-то рядового назначают сержантом (и это при том, что всю грязную работу делал я!), а он, в свою очередь, берет в помощники нашего американского героя.

Изгиб винтовки серой

Графическое исполнение игры вполне сносное. Не FEAR и не DOOM3, но все равно на вполне высоком уровне. Всевозможные здания в игре достаточно богаты текстурами. Анимация союзников и людей тоже не подкачала. Ну и, конечно же, как я уже писал выше, сама атмосфера войны проработана «на ура». Огромнейшее количество всевозможных спецэффектов, начиная от простых пулевых отверстий и заканчивая масштабными взрывами снарядов. Оружия в игре хоть и меньше, чем в предыдущей части, но то, что есть, прорисовано достаточно качественно и не вызывает нареканий. Владелец не самой современной конфигурации также сможет насладиться всеми прелестями данной игры — она работает и на седьмом DirectX'e.

Отдельный абзац стоит выделить и для озвучки, поскольку она тоже очень сильно повлияла на мое личное впечатление об игре. Звуковое сопровождение в CoD2 не может вызвать ничего, кроме одобрительных аплодисментов. В кои-то веки на поле боя стала слышна неплохая ругань. Да и вообще, как союзники, так и враги наконец-то научились разговаривать. Практически при любых

перестрелках ваши напарники всегда напомнят вам, откуда ведется обстрел или с какой стороны приближается враг. Если же враг сумел забросить гранату в место вашего укрытия, то соратники не только попытаются вернуть гранату отправителю, но



громко и внятно расскажут, где именно лучше всего спрятаться и куда впоследствии нужно эту самую гранату засунуть врагу.

Толковых видеороликов, как всегда, не появилось — вместо них, по обыкновению, старые фотографии, записи и исторические комментарии.

Практически нечем похвастаться и мультиплеерной части игры. В наличии двенадцать карт и пять режимов, среди которых как классические — дзэматч, командный дзэматч, захват флага, так и более редкие а-ля «оборона позиции» и «найти и уничтожить». Играть можно как через Интернет, так и по локальной сети.

День победы

Что мы имеем в итоге? Достаточно неплохой, хоть и не отличающийся оригинальностью шутер, который продолжает тему Второй мировой войны. У игрушки есть все, чтобы занять почетное место на вашей полке, но стать лучшим



шутером года ей все-таки не суждено, ибо нового там нет ничего — зато есть некоторые недостатки, оставшиеся с прошлой части игры. Играть, конечно же, совету, причем, как я уже писал, на уровне сложности не ниже третьего.

Morte&Shaman.AD morte@list.ru

COLD WAR

Работа не рыба — вылетит,
как горохом об асфальт

Рервоклассный агент Скалдер Шмит задумчиво покуривал сигару, выпуская густые кольца дыма. Он рассматривал самую главную достопримечательность своего кабинета — плакат, подписанный «Мисс май 79», и раскачиваясь в кресле-качалке, раздумывал об операциях по смене пола. Вдруг раздался кодовый стук в дверь и перед Скалдером предстал долгожданный почтальон. Он быстро прыгнул в сумку и вынул пакет со штампом «Секретней, чем Совершенно Секретно». Затем достал листик, и агент поставил там свою подпись. После чего почтальон, не проронив ни слова, удалился и тихо прикрыл за собой дверь.

Агент достал из сапога громадный, вскрыл пакет и выудил оттуда кучу документов и фотографий. Он прочитал всего несколько строчек из первого попавшегося листа и, узнав, что миссия будет проходить в коммунистической республике Россия, сразу сложил всю документацию обратно в пакет и отправился на первую попавшуюся вертолётную площадку, предварительно собрав все необходимое, чтобы незамедлительно приступить к своим прямым обязанностям. А именно — к защите закона и порядка, а также независимости своей страны (которой он гордился строго по расписанию — один час в день, как раз перед утренним стулом) путем уничтожения всех, кто имел наглость косо смотреть в сторону его великой и могучей державы. В этот день, как всегда нехвата, по аэродрому в поисках свободного транспорта шатались толпы солдат, таких же, как и он. Так что агенту пришлось постоять в одной из очередей, чтобы сесть на вертолёт, летящий в нужном направлении.

Весь полет он изучал секретную тетрадь, попутно вспоминая, как долго он не мог получить справку у психиатра, которая открывала доступ к подобным документам. Пролетав бумага, агент понял, что в Россию его отправили, чтобы он совершил кражу макета ранне невиданного грозного оружия, надежно спрятанного в здании, принадлежащем организации под названием КГБ.

Холодная война, или Туда и обратно

Stealth — это очень редкий зверь в мире компьютерных игр. Эти забавные животные появляются только при определенном положении звезд, а достойных представителей их семейства можно пересчитать по пальцам. И, что заманчиво, у большей части игр этого жанра есть одна интересная особенность. В этих проектах в обязательном порядке фигурирует Россия (СССР, бывший СССР) и/или ядерное оружие. Для проверки скользящим взглядом по почкам памяти... Да, так оно и есть, только серия Thief (Stolen не

Разработчики: Mindware Studios
Издатель: DreamCatcher Interactive
Издатель на территории Украины: «Аксел-ла» (2 CD)
Жанр: stealth
Системные требования:
✓ минимальные: CPU 1.7 ГГц, 384 Мб ОЗУ,
64 Мб видео, Geforce 4MX не подходит;
✓ рекомендуемые: CPU 2.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

вспоминаем, хотя и Ана Романова) не трогала Русь-матушку, ибо нельзя, и время не то, да и вообще не подходит. А вот остальные, выстроившись в очередь, эксплуатируют эту далекую загадочную страну. И вот тогда начинается мараматический штамп, используемый и подкармливаемый всеми, кому не лень: вечная зима, каракулевые шапки, английский с русским акцентом, злобные генералы и т.д. Слава Богу, хоть Mindware Studios не стала повторять все эти глупости в своем стелс-долгогострее Cold War, действие которого перенесет игрока в то время, когда СССР еще не развалился, но осталось ему уже не долго. Шапка-ушанка на этот раз нам не нужна, а вот взять фотоаппарат действительно рекомендуется.

Профессия журналиста может быть очень интересной и вполне безопасной, если вы способны вовремя умирить свое любопытство и не совать нос туда, где по нему могут больно надавать. Но разве настоящий журналист так себя ведет? Пулиттеровскую премию не дают за репортаж о выставке домашних животных. Вот и Мэттью Картер так думает, поэтому и попадает по самое «не багуясь». Хотя что еще ожидать от человека, который выглядит как смесь Sama Фишера и Гордона Фримана?

Узнав о том, что в Кремле намечается встреча Президента и агента ЦРУ Мэттью, не трата ни секунды, отправляется в Москву, где под покровом ночи и плохого освещения пробирается в Мавзолей, делает единственный снимок и начинает понимать, насколько он влипался. А влипался он очень глубоко, потому что его подставили, обвинили в шпионаже, покушении на главу страны, ну и еще мешочек грехов дали в придачу. Далее сюжет тинет нас за ворот в главное здание КГБ на Лубянку, в Чернобыль (м-да, и здесь Сталкер опоздал) и назад. Теперь мы наконец узнаем, кто взорвал самую любимую АЭС жителей Украины и еще много чего другого. Не очень, конечно, оригинально, зато и маразма почти нет... почти.

Не заставляйте меня причинять
вам бред

И вот, после десятичасового перелета, вертушка достигла своей цели, приземлившись ночью на огромной поляне, где бегало и резвилось множество диких коров. Они абсолютно не обращали внимания на нежданных гостей и продолжали играть в козла, не замечая шумного вертолета. Секретный агент первого класса №0632218, облаченный в камуфляж и нацепивший на себя кучу всяческого барахла, называемого амуницией (в состав которой входят не только полный боекомплект, трехдневный сухой паек, чипсы и крем от загара, но и резиновая женщина для дезориентации врага или...), выпрыгнул из геликоптера и резво пополз к пункту назначения. Пола герой американских боевиков очень долго, но делал это



весьма упрямю, поэтому быстро добрался до столицы российской империи зла. Завидев первые здания, он немного привстал и принялась передвигаться медленными перебежками.

Несмотря на летнюю пору, на улицах лежала толстый-претолстый слой снега, из-за чего передвижение заметно замедлялось. И Скалдер решил передохнуть. А пока он переодевался в белый наряд, чтобы не выделяться на фоне снега, по улице начали ездить на одноколесных велосипедах бумные медведи. Они рычали в такт песням, которые исполняли нетрезвые личины в близлежащем цыганском таборе. Лица показались американцу очень бедной: обшарпанные пятитяжки, из труб которых выходил дым — продукт сгорания хвороста в русских печах, расположенных во всех без исключения квартирах. Пока агент Скалдер напивался на себя белые одеяния, цыгане успели налить медведям водкой, отчего те стали садить на своих средствах передвижения еще быстрее, при этом они играли на балалайках, а некоторые вообще пустились в пляс.

Куда пойти журналисту на Лубянке?

Предельно стелса — в аккуратности, скрытности и расчете. В Cold War можно отдохнуть от бесконечного истязания мышкой с целью хаотичного истребления сотен врагов и внимательно изучить маршруты противника, придумать хитроумную ловушку, щелкнуть пальцами и, улыбаясь, наблюдать за постановкой, где вы — и режиссер, и актер одновременно. Нет, конечно, равномерное движение в тени, за спиной у противника, обезвреживание охраны, отключение камер безопасности и т.д. нигде не делось, но именно игра с ловушками придает игре особый колорит, даже вносит элемент тактики. Хотя, если игрок будет носиться по уровням с автоматом в руках и имитировать Серьезного Сама, все эти уловки вряд ли пригодятся. Но зачем играть так? Не нравится стелс — так мысленных шутеров хватает, не надо катить квадратное и нести крутое.

Цель у нас в этот раз очень простая, но не менее важная, чем спасение мира. Выжить. КГБ имеет очень туманные представления о правах человека и Картер это очень скоро понимает. Но фатальная ошибка злодеев в том, что об американских журналистах они имеют представление не больше, чем об их правах. Правда, даже когда Мэттью получает возможность выбраться из всего, не особо замочив ноги... эх, любопытство... в общем, Картер — настоящий журналист. Но кто может обычный работник диктофона и камеры против советских войск и даже алчных подразделений? Много может, особенно при наличии смекалки, прямых рук и правильного места, откуда эти самые руки растут.

Клуб Очумелые ручки, или Сделай сам

Первый признак хорошего стелса — это возможность пройти игру без жертв или хотя бы свести их количество к минимуму. В Cold War этот признак вполне присутствует. Специально для пацанов есть в игре множество гаджетов, ловушек... и фотоаппарат. Но откуда все это может взяться у простого журналиста? Ну, с оружием понятно, отобрал у задремавшего противника. Фотоаппарат подкинули. А все остальное? А все остальное сделаем своими руками из мусора, который можно найти где попола. Сначала надо добыть чертежи и, как следствие, технические очки, а потом — сень уровней различных изобретений, начиная с пластиковых пил и заканчивая дистанционно управляемыми минами. Есть, где фантазии разгуляться. Но все эти уловки бессмысленны без достойных противников. ИИ, конечно, особо не блещет, но с основными своими задачами справляется «на все сто» и, что самое главное, не дает заскучать, особенно во второй половине игры.

Лучше перебдеть чем недобдеть

И вот агент Шмит наконец-то добрался до штаба КГБ, только туда он сразу не захотел соваться — потому что без толкового плана действий его бы попросту расстреляли. Для создания плана агент забрался в один из заброшенных домов, находящихся поблизости, засел на верхнем этаже и через разбитое окно наблюдал за обстановкой в бинокль. Скалдер решил пройти в здание через черный вход, потому как перед главным множество русских солдат, облаченных в зимние плащи и каракулевые шапки, и вооруженных калашниковыми, гонимых за подозрительной, стрижке

ной под ноль и явно не местной osoby («неадекватность» особы выдавали строгий костюм и дипломат).

Завидев около двери только одного охранника, сидевшего на лавочке в обнимку с метлой и испускавшего громкий храп, агент понял, что идея пройти именно в этом месте была чертовски хороша. Шмит подполз к охраннику сзади и, увидев стоящую недалеко пустую бутылку водки, еще больше обрадовался тому, что теперь он сможет обзавестись необходимой формой...

Агент Скалдер Шмит все ближе и ближе подходил к нужному кабинету, постоянно сверяясь с картой здания, которую он нашел в кармане охранника. Солдаты не обращали на него никакого внимания и он спокойно шел, заглядывая во все кабинеты, чтобы ненароком не пропустить нужный. Из-за угла выглядывал подполковный тип в синем-зеленом костюме (на голове была ленточка вымпелового цвета) и с трехдневной щетиной на лице, в зубах у него дымилась сигарета. За ним красна мужичина в похোжем костюме, но уже черного цвета, и усердно закракивал первые два слова в надписи на стене, ко-



торая гласила «Хидео Кодзима — Рулез», меняя их на «Том Кленин». А за каждой дверью агента представляла уникальная картина. В одной комнате с табличкой «ремонт оборудования» сидевшие за столом мужичины со всей силы били молотками по каким-то плитам. В другой за длинновосными столами солдаты под звуки баяна ели из железных мисок борщ и упивались водкой, а те из них, кто уже успел накушаться, танцевали боги. И вот Скалдер нашел нужную дверь, бесшумно протиснулся ее и заглянул в щель. Там никого не было. Он быстро забежал внутрь, забрал макет и чертежи страшного оружия, спрятав их под плащом, закрыл дверь и медленно зашагал обратно по коридору. Обратно к дому, обратно к жене и детям — и к новой миссии...

Графическое исполнение получает твердую пятерку. Расписывать все красоты не позволяет место в журнале, которое неумолимо заканчивается. Звуковые эффекты, как и музыка, тоже в полном порядке. Порции маршма по русским весомо сократились, но сакральное «Вот бы водочки выпить», которое повторяет каждый второй солдат на Лубянке, немного портит впечатление.

Конец

Еще хочется много всего рассказать, но пора закругляться. Играть всем поклонникам стелса. Играть, играть и еще раз играть. Отличный геймплей, подкрепленный красивой графикой, компенсирует все небольшие минусы — если, конечно, вы их вообще найдете. Очень приятно, когда выходят игры, от которых трудно оторваться.

П.С.: Сержант Брауфоски пришел в свой кабинет и грязно выругался, так как не увидел на столе только что собранного из конструктора «сделай сам» подземного крапа, который он так хотел подарить своему сынишке на Новый год.

Артем ГЕРАЩЕНКОВ

ROME

TOTAL WAR

BARBARIAN INVASION

С одной стороны, тратить драгоценное место на обзор балльного аддона на страницах МИКА сейчас, когда нас захлестнула волна релизов проектов самого что ни есть AAA-класса, вроде бы и совестно. С другой стороны, друзья, это ведь аддон к великому и ужасному Rome: Total War — лучшей стратегической игре уходящего года в жанре TBS/RTS. Да, в плане нововведений продолжения и аддоны к Total War напоминают мне серию Sims'ов или TES3 (Bloodmoon, Tribunal и т.п.). Покупаем коробочку с игрой и получаем пару новых империю, мини-игр, монстров, несколько новаторческих юнитов, улучшение AI и так далее. Короче, большой патч. Но в случае с Barbarian Invasion ребята из Creative Assembly решили и денег срубить, и халяму не делать. Нам подарили аж 20 загрузочных скринов в виде концепт-арта. Мелочь, а приятно.

Строили, строили и наконец сломали

Действие аддона разворачивается в период с 364 по 476 годы н.э. Мы можем сыграть за варваров (вандалы, готы, франки, саксы, гунны) и пройти «дорогой Аттилы» (от Приуралья до Каллауниских полей), или стать во главе Западной либо Восточной Римской Империи и поврать немтылых дикийер-чочевники. Кстати, появились даже славяне (играть за них в кампании нельзя). Их ареал обитания определен удачно — Запад России, Украина, Белоруссия. Правда, удивляют названия их отрядов — степняки-мечники и т.п. Если в оригинальной игре мы создавали и завоевывали, здесь задача совсем иная — либо удержать пограничные провинции (в случае с римлянами), либо разграбить Рим. Появились, наконец, ночные битвы; легкая пехота и конница, некоторые отряды лучников могут форсировать реки. Свежих юнитов — вагон и две маленьких тележки. Одни только рыцари коню и жрецы кельтов чье стогт.

У нас украли слонов!

Ну, не совсем украли, просто в соответствии с исторической действительностью применение слонов, колесниц и фаланги сворачивается. Если в оригинальной игре мы могли набрать бронированных слонов и «вынести полкарты», теперь проблем с наймом эфедртов будет побольше. У варваров их ПРОСТО НЕ БЫЛО. К середине III—началу IV века перестали использовать фалангу — «в моду» вошли быстрые, мобильные соединения войск. Очень удачно это реализовано в игре. Пресловутое разделение на пограничные и дворцовые легионы, существовавшее в Западной и Восточной Римской империях, поселения союзников-варваров вдоль границ, великое переселение народов — со всем этим вы столкнетесь лицом к лицу.

Разработчики перерисовали текстуры, модели, создали новые спецэффекты, появились даже новая анимация юнитов. Новые способности (построение ежов, берсерк и т.д.). Правда, огорчили меня христианские проповедники, дерущиеся крестами. Откровенный стей или что похуже — а, разработчики? Молчат.

Форма №1

ного изменений появилось и в балансе.

Некоторые варварские фракции даже не имеют начальной территории вообще. Вместо этого они име-

Разработчик: The Creative Assembly

Издатель: Sega Europe

Системные требования: P 3/Athlon 1 ГГц,
384 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 3 Гб на винте

ют огромную армию (тысяч эдак с 50) и должны захватить определенную территорию. Таким образом нас принуждают захватывать новые земли. Радует одно: если в оригинале многие типы юнитов имели названия вроде «варвары-бандиты», «германцы-бандиты», «бандиты», то сейчас произошел переход к большей аутентичности: кавалерия «царских скифов», легкая кавалерия аланов — действительно существовали. Раньше варвары имели «огромный» выбор юнитов: по одному виду легкой инфантерии, лучников, конницы да экзотика типа пращников (от которой в реальности отказались еще где-то в X веке до н.э.). Теперь проработаны даже различия между фракциями: оседлые племена готов, франков, саксов получили сильную и быструю пехоту, чочевники же (гунны и вандалы) дают ордами конницы.

Доработали и время, отводимое нам на сражения. Разработчики поняли наконец, что захватить огромный мегаполис уровня Карфагена за 20 минут напряжно.

Повстанцы — тоже не мальчики для битвы. Оставьте их в покое, не следите за ситуацией в каком-нибудь заштатном райцентре. Свойшей империи, в результате получите восстание.

Старый конь борозды не испортит

Кампания не претерпела изменений — почти те же территории, та же симпатичная графика. Полный трешер, реки текут, обозы идут. Красота...

Религия также играет важную роль в игре. Каждый город и член семьи имеет собственные религиозные предпочтения, и вам нужно будет постараться угодить всем.

Новые ночные сражения и форсирование рек хорошо не только визуально. Большинство юнитов легкой пехоты (и часть кавалерии) может сейчас пересечь реки в любой момент и в любых погодных условиях. Больше возможностей для скрытных маневров и оперативный простор для фланговых атак — вершина айбегера.

Ночью тяжелее управлять войсками, а при пересечении водных преград войска сильно устают.

Графический мотор приобрел с десяток новых спецэффектов и «заматерел» (если раньше хватало 256 Мб оперативки, теперь надо минимум 384 Мб). Раньше движок восхитал, теперь он просто на уровне (анимация во вторых «Казаках» на порядок выше, например).

Звук сильнейший, несмотря на перекокавшие из оригинальной версии саундтреки.

Лазг оружия, крики воинов, топот копыт тысяч коней. Если есть сабвуфер — лучшего применения для него не найти.

* * *

Если кто не понял, брать строго обязательно. Парни (и девушки, если нравятся стратегии ☺), бегом в лабаз, открывайте лицензионную версию (пиратка с глюками страшными) и наслаждайтесь — крутая графика, увлекательнейший геймплей, легкость в освоении и эпический размах сражений (до 43000 солдат в полном 3D на карте боя — если есть седьмой GeForce), конница Аттилы, византийские легионы и колесницы шотландцев — что, мало?

Люди, не играющие в эту Стратегию с большой буквы, к обсуждению RTS не допускаются.



Призы предоставили:
Генеральный спонсор
подписной кампании
Kinyo =
Качество снаружи +
Качество внутри +
Качество звука



и спонсор компания Sven



**ЧТОБЫ БЫЛО ЯСНО,
ЧТОБЫ КАЖДЫЙ ЗНАЛ,
"ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР" -
ЭТО ТВОЙ ЖУРНАЛ!**

ВЫБОР 2006 СБОР СРЕДСТВ! *



HD - 1071

Поддерживает форматы записи:
MPEG-4 / DivX / DVD-Video / HDCD /
CVD / VCD / SVCD / DVCD / CD / CD-R /
W / MP3 / Kodak Picture
CD / MR.OJO / JPEG

Возможность обновления программного обеспечения
Оригинальный дизайн, тонкий корпус, подсветка CD-деки



HT-600
Сателлиты
Мощность: 5x60Вт
Динамики: 3" широкополосный
Диапазон ГЛ: 120...20 000
Магнитное экранирование
Сабвуфер:
Мощность: 25Вт
Динамик: 8" 25"
Диапазон ГЛ: 40:200
Материал корпуса: ДЕРЕВО
Пульт ДУ

***ПЕРВЫЙ И ЛУЧШИЙ НА УКРАИНЕ
ЕЖЕНЕДЕЛЬНИК
"МОЙ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР"
НАЧИНАЕТ
ПОДПИСНУЮ КАМПАНИЮ**

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС: 22307

Марк КРОЛЕВСКИЙ aka Vassalog

Толик в деревне

Толик на озере

Разработчик: Tivola Publishing

Издатель: «Бука»

Системные требования: 100 МГц... Понятно? ©

О выбитых дверях я рассказывать не буду. Начну с продолжения разговора с новым и очень горячим секретарем ДЗВР.

— Младший кадет Вассалог Долинословов, вам поручается получить информацию об этом здании! — прорычал Кемпер и показал мне фотографию с каким-то домом. — Что-бы отчет был к понедельнику!

— А почему она порезана? — посмотрел я. — О, тут на обороте что-то написано! «Продаю бочку скисшего кефи...»

Не дав дочитать, Кемпер вырвал у меня фотку, порвал ее и выбросил клочки в мусорное ведро.

— Никаких вопросов! Фотография была получена в экстравагантных условиях, что и является причиной механического повреждения.

— Как же я его найду-то без снимка? — я смутился вандализму и жестокости Кемпера по отношению к и без того порезанной фотографии. — Я ее доставать из ведра не буду!

— Ничего, найдешь и так. Оно... ну... это... здание находится на улице... этих... Развилкок... эээ... Разалавок...

— Каких лавок?

— Развилкако, «икс-бокс» тебя дер! — наконец-то прорвало Вирджина. — Повторяю, чтобы отчет был к этому... к понедельнику!

Я, выбив дверь изнутри (и, тем самым, поправ традиции выбивания дверей только снаружи), вышел из кабинета Кемпера, ввел код и... вышел из корпуса, тихонечко прикрыв за собой входную дверь.

Зов Интуиции

У ду я по улице Развилкакок, иду дом... А улица эта большая, за полчаса дом не найдешь — час надо искать. Мой взгляд скользил по рекламным щитам. Вдруг скинул Интуиция заставил меня притормозить около небольшого объявления. «Ну вот, Разумная мысль ушла, Интуиция пришла! С этими дамами никакого толку! — в негодовании подумал я. Ну шо, шо ти мені ціпаеші печінуко, наче там золото сховано? Шо там таке? "Продаю бочку скисшого кефіра. Недорого!" Ну и что? Вдруг я все понял. Фотка, которую порвал Кемпер! Я сорвал объявление, посмотрел на обратную сторону. Там находился рисунок мой цели — дома, где живет Толя.

Толя пребывал на заднем дворе своего жилища и ремонтировал воздушный шар.

— Чувак, прет! — обратился я к нему. — Меня зовут Вассалог, я тут местной... этой... милиции кадет, во! И мне поручили написать отчет о твоём доме. Ты не против?

— Меня тоже прет, чувак, во!.. Только зачем им мой дом? Может, тебе надо написать о мире, который находится по ту сторону портала в моем доме?

Толя был малость толстоватым, но в целом здоровым и крепким пацаном.

— Ну... Да!

— Да не волнуйся ты так, я тя бить не буду. Заходи ко мне в хату, кефира выпьем, о жизни потолкуем, да я тебе все расскажу для отчета.

— А-а-а, от кефира я не откажусь! — с радостью в голосе заявил я. Ну конечно, мне кефир — как взрослому пиву! — Ладно, vedi, мне как-то в западло в портал лезть, а ты там мне все расскажешь...

Толя рассказывает

Н ашел я в дом, слыш в прихожей кроссовки и посмотрел по сторонам. Ничего себе домик, красивый. Для одного человека — верх удобства, уют и комфорта.

Тем временем Толя доставал кефир и наливал его в чашки.

— Вассалог, давай иди уже! — окликнула меня Толя.

— Иду!

Ну мы сели, выпили, поговорили малость о том, о сем и занялись работой. Толя рассказывал, а я аки архивариус записывал.

— Видел тот шар, что я ремонтировал? Между прочим, этот шар наделен магическими способностями — в любую минуту он может переключить время года на улице. «Сейчас у нас осень? А завтра будет весна!» — вот такой принцип работы. Жаль, он работает только в том мире. — Толя указал на портал, — а то бы шпанил в футбол круглый год и не ходил бы в школу!

— А видишь коробочку? — Толя указал на разноцветную сопианую (!) шкатулку. — Это X-Box, игровая шкатулка. Очень хорошая вещь — сел себе и играешь в... хе-хе... нет, не в «Халф-лайф», а в «Найди различия между этими двумя змеями!» Серьезно! Работает в любой среде, удобно для перемещения, имеет искусственный интеллект, объясняет правила игр.

— Мне бы такую! А то сел за Commandos, да не врубился — до сих пор разбираюсь. Ладно, продолжай.

— Идем дальше. Начинаем повесть временных лет в исполнении Толика! — возгласил он с пафосом и продолжил: — Дело было так. Решил я прогуляться на шаре воздушном. Лечу-лечу со своей шкатулкой игровой, и немного не разобрался в картах. Это привело к тому, что, сбившись с курса, я принял



решение сделать экстренную посадку, дабы на забрести слухачи в Америку или в какие-то другие экзотические страны — Толя улыбнулся — Но все-таки экзотики мне, к сожалению, миновать не удалось: я увидел перед собой старое, булькающее озеро с бобрами, окунами, молосками и прочей живностью. Я поискал хоть какое-то «влияние цивилизации» и нашел его в виде перевернутой лодки с дверью. Но толкнул я дверь, зашел. Выход перед собой идеальную картину — мой давний друг-зоолог исследовал воду, которую капала в «дождесобиралку». Ну поговорил я с ним, расспросил, что и как. Послал меня, говорит, озеро исследовать. Но так как он не знает обитающих тут животных, как специалист, испугался и поселился здесь, чтобы исследовать их издалека. Ведь эти чудовища опасны для жизни! Посмотрел я на его картинку, послушал версии и понял — надо человека спасать. Если мне зоолог говорит, что окуны могут летать, тогда зоолог, вернее всего, сошел с ума. Но поскольку данный зоолог был в своем уме, просто боялся животных, я решил ему доказать, что они — хорошие и пушистые.

Вышел я из лодки и решил разузнать прежде всего об окуне, который, по версии зоолога, умеет летать. Я надел зеленый водолазный костюм и погрузился в воду. Внезапно зрение мое помутнело, я видела только «черный экран». Голос за кадром назвал мне признаки некоего существа и спросил: «Кто я такой?» Я уже вдохнул воздуха из газового баллона для ответа на этот вопрос, как на экране появились и обратился ко мне некий «речной окуны Паша Пузырев». Это его голос был за кадром. Окуны мне представились, развернула картинку со своими свойствами (на одной, кажется, были жабы, других я не помню) и предложил послушать небольшую лекцию. Я должен был только указывать на эти картинки, а он мне о свойствах расскажет — вот, мол, рыба может дышать под водой с помощью жабр, а плавниками она поворачивает и т.д. Когда лекция закончилась, Окуны пригласил меня к себе домой на горсточку... уже не помню чего, но это точно была не человеческого рациона. От «горсточки» я, естественно, отказался, а вот в гости зайти — это святое дело!

У Пашиного дома (имеется в виду не кирпичный дом, а просторная территория на дне озера, которую Окуны считают своей — *Прим. Вассалова*) я еще поспрашивал о некоторых явлениях его жизни и случайно наткнулся взглядом на диск...

— Стоп, а что тебе сказал наткнуться на диск? — спросил я.

— Ы-ы... Ну... Интуиция, наверно... — ответил недоумевающий Толя.

— Ах, извиница! Все, я развожусь! Ой, извини, Толя, давай, продолжай.

— Да ниче... Так вот... Так как свой X-бокс ношу с собой, я сразу его запустил, всунул диск и обнаружил на нем игру «Сложно окуны». Мне надо было сложить из костей, а позже — из чешуи речного окуны. Жаль, с органами побаловаться не дали... — Толя усмехнулся. — Ну, сложил я этого водолавателя, толком каким-то образом достал свой магический воздушный шар и переключил время года с весны на зиму. Дом окуны преобразился — исчезла всякая живность, вода стала холодной... Настала, короче, подводная зима. Я спрашивал плавающего рядом Пузырева о зимней деятельности окуны и прочей подводной живности, тот мне отвечал. Таким образом я много чего узнал о рыбах и их деятельности в зимнюю пору года.

Так я пропустил несколько лет и осень, переключая время года с помощью шара. Потом пошел к зоологу сообщить, что окуны не летают, а мирно плавают себе в воде! Ну, профессор (не помню, как его в профессора пустили, — он бы двойку в школе за зоологию да еще репанов от директора напучивал) мне поверил и направил дальше общаться с животными и познать их внутренний мир.

Со следующим претендентом та же церемония: сначала загадка, потом молчаливое тыканье по картинкам и т.д. И так со всеми...

Теперь, наверное, может показаться, что мне было ужасно скучно. Не-а. Все животные, с которыми я общался, были интерес-

ными личностями, с ними приятно было поболтать, задать вопросы и получить оригинальные ответы. Прибавляют жару еще увлекательные игры, которые были достойны поиска и стараний всего Игрограда.

Давай расскажу поподробней. Там такая система: пять игр уже имеется на диске C1, искать их не нужно, а еще пять игр надо найти у разных животных. Первая группа игр относится к «общественным» (типа, покупка еды для разных зверей), а вторая группа — к отдельным существам (у которых мы нашли эту игру). Типа, «от зайца — зайчье»... Ну, ты понял.

Второе мое путешествие (в деревню) проходило точно так же, разве что с другими зверями и другими играми. Опять этот профессор исследует живность, да перепутывает все — косяком с зайцем, ежа с сохой — и просит меня помочь. И я помог.

— Кстати, щаз фотки принесу, посмотришь, — Толя прервал свой рассказ и полез на полку за снимками.

Фотографии

Когда Толя слез, он вручил мне пачку фотографий, и я, как истинный фоток, принялся обдумывать трафику.

«Игра рисованная, потому революцион, конечно, не будет. Но красиво, DOS возьми, красиво! Красивее, чем «Джоконда», «Припыли» Репина и мои одноклассницы Настя и Ярослава, вместе взятые!»

— Толя, можно, я эти фотки возьму с собой, а? — попросил я.

— Да бери сколько хочешь, мне не жалко. У меня есть копии, — махнув рукой, сказал Толя.

— Спасибо, Толя. Поставлю на рабочий стол, ей-богу, поставлю! Красивые они, правда?

— Ну да...
[Пока они обсуждают трафику, я расскажу вам о звуке. Он сделан на уровне, который по высоте может сравниться разве что с Вавилонской башней! Озвучка зверей (да и самого Толя) выполнена прекрасно. Благодаря этому появляется острое желание поверить в их существование, поддуриться с ними, полюбить, в конце концов! Спасибо. *Голос-За-Кадром.*]

Отдаем отчет

Толя подвел меня к зданию ДЭВР на своем воздушном шаре, я высадился и, попрощавшись с Толей (Панки хой!), пошел в здание. Вырвал дверь кабинета Кемпера и забросил ее куда подальше. Кемпер небрежно поймал дверь и предложил мне ее в обмен на отчет.

— Конечно, если ты его принес... — с сомнением протянул Кемпер.

— А как же! — без сомнения произнес я, отдал отчет и получил... джю.

— За что? — оскорбленно спросил я.

— А скриншоты? Не будет через одну минуту, премияльных не получишь!

Поспешно достаю спасительные Толины фотки и отдаю Кемперу.

— Молодец! На тебе дверь и — марш отседова!

— Слушаюсь!

Понес я дверь, вышел из корпуса, поставил ее на снег и — у-у-у-у-у-у! — вынул! Только через минуту поминился — сейчас же осень, какой может быть снег?

— Посмотри вверх, — хором сказали Разумная Мысль и Интуиция. Я посмотрел.

А сверху летал Толя на своем магическом шаре и что-то шаманил...

Вывод

[Играть обязательно! Может быть, если бы не задание, я бы не играл — и многое потерял бы. В игру обязательно стоит сыграть за один толчок трафику, озвучку и мини-игры, не говоря уже о том, чтобы получить интересную информацию и просто развлечься. Купить ребенку и играть вместе с ним — ИМХО, игра того стоит. Спасибо. *Голос-За-Кадром.*]

Том/Доc/КЕРТИС Александр GLUKK

Beltion

BEYOND RITUAL

Разработчики: Rostok-Games
Издатель: не объявлен
Системные требования: не объявлены
Дата выхода: планируется на 2006 год

Если вы внимательно читали новости в МИКЕ, то наверняка имеете представление о киевской компании **Rostok Games**, занимающейся разработкой action/RPG под рабочим названием **Beltion: Beyond Ritual**. Как нам кажется, в наше время, когда RPG переживает жесткий кризис, любой проект в любимом жанре достоин самого тщательного освещения — ведь вдруг именно он окажется **ТЕМ САМЫМ**.

Итак, что за игру готовят Rostok Games? Что в ней будет интересного и необычного? Стоит ли ее ждать? Надеемся, наше интервью поможет вам с этим разобраться. Ну а на наши вопросы любезно отвечал руководитель команды **Степан Турский**.

МИК: Не секрет, что чуть ли не каждому человеку, увлеченному компьютерными играми, рано или поздно приходит в голову мысль о том, что неплохо бы сделать свою собственную игру, которая, конечно, будет намного лучше всего того, во что ему приходилось играть до сих пор. У большинства эти мечты не идут дальше общих рассуждений. Некоторые пытаются организовывать любительские команды, которые, как правило, разваливаются в первые же месяцы работы. И только единицам удается организовать и возглавить профессиональную компанию. Вы — один из таких людей. Расскажите, пожалуйста, что толкнуло вас на этот шаг и как вам удалось достичь поставленной задачи.

С.Т.: О том, что толкнуло на «этот шаг», довольно точно сказано в первой части вопроса. А как удалось... Достаточно сложная формула. Это люди, которые идут со мной по этому пути с самого начала либо присоединились уже в процессе. Это усилия, которые прилагают все члены команды для достижения результата. Это огромное желание развиваться и расти. Имеется в виду рост как персональный, так и «вырост» из любительской команды в профессиональную компанию. И конечно же, понимание инвестора и его огромное долготерпение. По поводу достижения поставленной задачи можно сказать, что цель еще не достигнута — проект в стадии разработки, и для того чтобы его завершить потребуется еще много усилий. Но уже сейчас можно гордиться тем, чего мы достигли, хотя не стоит забывать, что впереди еще много того, чего мы еще достичь не успели.

МИК: Мы знаем, что на момент создания Rostok-Games вы уже довольно долгое время работали в игровой индустрии и были не понаслышке знакомы с реалиями этого бизнеса. И тем не менее согласились на разработку игры в столь тяжелом и непрестанном жанре как RPG. Что толкнуло вас на это?

С.Т.: Хотелось работать над тем, что нравится. Изначально команда увидела в этом жанре возможности, реализации которых удовлетворяла наши творческие амбиции. В момент начала разработки в голове ройлась масса идей по поводу того, как должна выглядеть идеальная игра в любимом жанре. Плюс к этому огромный энтузиазм и фанатическая уверенность в собственных силах. Все вышло случайно и привело к самому рискованному шагу в моей жизни. Но как известно, идеал — вещь недостижимая. Подтверждением этому может служить пересмотр проекта «Звезда Полынь» и трансформация его в «Бейонд Ритуал». Тем не менее, многие из первоначальных идей, наложив отпечаток на проект — в том виде, в котором он существует сейчас.

МИК: Как вы неоднократно уже упоминали, проект «Бельтион: Бейонд Ритуал» очень сильно отличается от «Бельтиона: Звезда Полынь», который компания начала разрабатывать в 2002 году. Расскажите, пожалуйста, чем отличаются эти два проекта и что толкнуло вас на смену концепции через три года работы.

С.Т.: Прежде всего, «Бельтион: Звезда Полынь» страдал от гигантомании. Его сюжетной части хватало бы на 3–4 игры. Там все было огромное: локации, наполеоновские планы, амбиции. Мы просто заблудились в

этом огромном мире. За два года мы выросли и поняли, что лучше меньше, да лучше, потому и пересмотрели концепцию проекта. «Бельтион: Бейонд Ритуал» — это не урезанный вариант, это как бы предыстория... Он гораздо более собран и подчинен одной главной идее, более сконцентрирован и насыщен. Но даже сейчас для более качественной реализации основных фишек приходится отсекал не слишком значимые части, что на самом деле идет во благо общей целостности. В переработанный проект из прежнего мы взяли все самое лучшее, например, амбиции.

МИК: Что представляет собой «Бельтион» сегодня?

С.Т.: Сегодня это смесь ролевой игры — с разветвленным сюжетом, со множеством сюжетных и побочных заданий, системой развития персонажа и прочими атрибутами жанра — и action'a, с видом от третьего лица, с боевой системой на основе специальных способностей и комбо. То есть игра теперь представляет собой RPG/action. Мы надеемся понравится любителям обоих жанров за счет хорошо проработанного сюжета и ролевой составляющей, а также полноценной «боевки» для любителей повоювать собственноручно.

Если говорить о состоянии проекта, то сейчас полным ходом идет работа сразу в нескольких направлениях: программисты совершенствуют ИИ, работают над интерфейсом и боевой составляющей совместно с гейм-дизайнерами, левел-дизайнеры полным ходом создают уровни, а моделиеры заканчивают работу над персонажами и архитектурой. Многие работы для аниматоров и текстурщиков, дизайнеры отсекают



все лишнее, что может затянуть выход проекта... В общем, лицо игры меняется каждую неделю.

МИК: В недавно опубликованном пресс-релизе была следующая фраза: «Нетрадиционный подход к трактовке художественных канонов жанра и сеттинга». Прокомментируйте ее, пожалуйста. Что вы имели в виду?

С.Т.: Имеется в виду, что мы постараемся отказаться от навязанных в зрелищах стереотипов представления о фэнтези. Но оставаясь в рамках жанра, реализовать свое видение фэнтезийного мира, ведь у фантазии и вправду нет границ. Этот наш подход сказался не только на внешнем облике населяющих игровой мир рас, на архитектуре, культуре и быте, но и повлиял на сюжет, систему прокачки и, как следствие, наложился отпечаток на геймплей. Наряду с привычными монстрами игрок встретит в игре невиданных ранее, ему придется потратить некоторое время на изучение повадок новых врагов и степени их опасности. Наши квесты в сравнении с прочими ролевыми играми выглядят более реально благодаря тому, что в их основе лежат жизненные, ненадуманные проблемы, знакомые людям из настоящего мира. По ходу игры мы сможем встретить свидетельства о существовании других цивилизаций на Бельтоне, находя время от времени развалины жилищ и храмов старым Богам, оружие и предметы быта — это также добавит свою изюминку в общую атмосферу. На выходе мы надеемся получить что-то со знакомыми названиями, но в совершенно новом виде.

МИК: Ни для кого не секрет, что нынешние геймеры сильно избалованы обилием выходящих проектов. И когда они узнают о разработке новой игры, у них неизбежно возникает вопрос: «Что в этой игре будет такого, чего я еще не видел?», «Что заставит меня купить именно эту игру, а не любую другую?» Так вот, чем собирается покорить геймеров «Бельтрон: Бейонд Ритуал»?

С.Т.: Тем, что мы попытаемся сломать стереотипы игроков, изменить их понимание привычных фэнтезийных рас, отношений между ними. Ну, еще самобытной атмосферой и сюжетом, отсутствием банальных подходов в выборе героя и собственной системой «прокачки». Излишняя сказочность заменена нами более суровой реалистичностью, которую наши сценаристы черпали из исторической литературы, как художественной, так и научной, средневековых саг и баллад, а также из «темного фэнтези». Новый незнакомый мир, зовущий изучать и исследовать, возможность играть четырьмя разными героями с набором уникальных способностей, четыре психотипа личности в зависимости от выбранного пути поведения и несколько концовок добавит игре вариативности, благодаря чему ее можно будет проходить несколько раз. При этом мы отказались от полной нелюбви, наученные опытом «Морровинда», где полная свобода пошла не во благо геймплее. К тому же мы не решились бросить игрока в полностью новом и чужом «пока еще» мире. Надеемся, эти моменты наряду с приятной графикой и интересной боевкой заставят многих проследить не одну ночь за экранами мониторов.

МИК: Как мы знаем, главный герой игры — некромант. Чем обусловлен подобный выбор персонажа? Если вспомнить книги, то из «нашего» сразу на ум приходит Перумов с его Невысото-Фессом, а из западных авторов Лорел Гамилтон с ее Анитой Блейк. В принципе, даже сериал, где некроманты — герои положительные, в остальных же книгах и играх ждать от некроманта ничего хорошего не приходится. А как у вас? Тагит — персонаж положительный или отрицательный?

С.Т.: Он такой, каким его сделает игрок. У нас ролевая составляющая присутствует не как рудиментарный отбросок. Герой игры, ведомый рукой геймера, может стать замкнутой одиночкой-исследователем, беспощадным убийцей всего живого, мудрым дипломатом и доблестным гражданином, уважающим законы. Лишь выбор той или иной линии поведения определит характер Тагита.

Что же касается выбора героя для игры, то хотелось бы нестандартными. Надоели супергерои, рожденные для великих целей и благополучно избываемые от семьи, памяти и вообще всей прошлой жизни. Упомянутые вами книги и авторы также сыграли свою роль в окончательном выборе. Тот же Фесс Перумова натолкнул на мысль создать героя-некроманта, и во многом сюжет писался под впечатлением от перумовского цикла. В итоге самым «живым» и необычным персонажем нам показался последователь Культа Смерти ©.

МИК: Так что, у вас не будет «потери памяти»? А как обстоят дела со «спасением мира»?

С.Т.: Действительно, амнезия — прием, избитый со всех сторон, можно даже сказать, пошлый. Чего нам не хотелось в проекте — так это как раз пошлости и вторичности, когда с самого начала игры все идет давно известными тропками. Поэтому отбывать память у героя никто не будет, равно как и делать из него «Избранного-который-должен-спасти-мир». Тагит — герой трезвого ума и полной памяти ©.

МИК: Возвращаясь к некроманту. Как известно, в игре четыре класса — дунчик, жрец смерти, воин и стalker (асасин). Как это уязвлялось с тем, что герой — некромант? Что в нем такого некротомского?

С.Т.: Воспитываваясь жрецами Культа Смерти, Тагит сам является примерением этого учения. Некромант в нашей трактовке — это не привычный по играм маг, поднимающий мертвых, это человек с определенной системой взглядов на жизнь и смерть. Обучение, полученное им в стенах Храма, отложило отпечаток и на способности, которыми пользуется наш герой. У всех четырех классов они разные, но сходны по своей природе.

МИК: Ну а теперь давайте поговорим о, так сказать, технической части. Что вы можете сказать о «движке» игры?

С.Т.: Мы осознали, что в современном игровом мире проекты с «плохой» картинкой обречены на неуспех. Поэтому на движке собственной разработки «наешаны» многие приятные глазу украшения, как-то: погодные эффекты, смена дня и ночи, динамическое освещение, детализированные модели и огромные урвыи,



шерсть на животных и отражения на воде, «распорядок дня» у NPC и групповой интеллект врагов... В принципе, движок включает в себя необходимый минимум современных фишек, чтобы игра не выглядела архаично на фоне других. Так что картинка, ИИ и интерактивность окружающей среды будут на уровне.

МИК: И напоследок, не кажется ли вам, что Тагит — не самое удачное имя для некроманта? Незабоено оно какое-то, не некротомское. Почему бы не назвать его Грым Кровавые Кости или Хлихис Обглоданный Череп?

С.Т.: Для легендарного воина, имеющего за плечами десятки, сотни подвигов, такие пафосные и яркие имена были бы в самую пору. Но мы ведь начинаем игру героем, который только покинул стены родного Храма, в котором прошло все его детство и юность. Учитывая этот факт, такими именами просто неоптудно назваться. Так что все логично. Да и кто сказал, что некротомант обязательно должен быть мрачным и злым? Избавляемся от стереотипов!

P.S. А тем, кому интересно узнать о проекте больше, предлагаем зайти на официальный сайт компании: rostok-games.com.ua. Правда, на данный момент доступна только «айт-версия» сайта, с минимумом информации. Но в ближайшее время будет запущен полноценный сайт игры. Следите за новостями!

Записки Автоответчика

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

ЗИМА@СНЕГ А.NET

Мы ждем перемен

Среди писем, отправляемых нам читателями, красной строкой проходит тема изменения. Типа, МИК закостенел в своей структуре, новых рубрик нет, все пишут одинаково — и вообще, дайте нам что-то эдакое, чтобы «ух»!

При этом камрады наивно полагают, что о МИКЕ заботятся только они. Что редакция давно уже забила последний ржавый гвоздь в дверь Кабинета Ранда и теперь устраивает шабашни на пеленке, запивая водкой последних выживших секретарш.

Так вот, спешу всех расстроить. Редакция бережет ценные гвозди для более стратегически оправданных целей, а секретарши... Впрочем, нас читают дети, поэтому обойдемся без шокирующих подробностей.

Проверьте, мы сами находимся в постоянном поиске, это могут подтвердить знающие нас в лицо продавцы всех ближайших магазинов. Просто, отделив зерна от плевел, а агнец от козлиц, мы с грустью понимаем, что измыслил нечто «эдакое» — задача крайне непростая. Тем более, камрады, зная вас, мы подозреваем, что стоит что-то изменить или добавить, так нам сразу дадут кирпичной критики по голове. Типа — вы это чего? Мы вам где? Гоните фактаж — над своими шутками пусть смеется Петропавл, а от своих пусен пусть претса Батмен... пардон, Поплавский.

Но мы народ упрямый и в боях закаленный. Нам самим хочется новенького, тем более что я, как доктор, вообще любитель экспериментов. Даже тех, которые заканчиваются смертью пациента.

Что из всего этого следует? А то, что «нечто» новенькое скоро появится. Попробуйте вам или нет — честно, не знаю. Лично мне идея нравится. Впрочем, мы всегда нравятся мои идеи, даже самые идиотские. Особенно самые идиотские.

Только не спрашивайте, что мы задумали. Не скажем. Дабы не пытались вы завернуть нас с пути истинного. Просто ждите и покупайте новые МИКи. И еще до Нового года вы увидите там «нечто новенькое». День «Д» наступит неожиданно, без анонсов, шаманских плосков и стрельбы из пушек. Просто знайте, он не за горами.

А потом, когда вы вдоволь нашьвыряетесь камнями, мы устроим «День Д-2».

И тогда все будут плакать.

Страшно?

И правильно. Нужно было следовать народной мудрости: не буди лихо, пока оно с похмеля. Теперь уже поздно пить боржом, печень продана на органы.

ПоэзияFF

Ладно, попугал и хватит. Перейдем к делу, и первый своим делом поделится камрад + MAX +:

Привет, Kertis! Думаю, сначала будет критика, а потом все остальное. В 208 номере статья про продолжение Warhammer'a (моя благодарность Hawk'у). Увидев только заголовок, я обрадовался (Warhammer — вторая моя любимая стратегия), но потом пришел в недоумение: мы в одном из предыдущих новостных блоках я не видел даже намека на выход продолжения. Как так получилось, я не знаю. Возможно, разработчики решили сделать всем сюрприз, или я невнимательно читаю новости, черт его знает.

Не знаю даже. Но мы ведь не обо всех выходящих играх пишем, тут уж новую рубрику можно делать — «Реализ». Может быть, и упустили.

Теперь вопрос к Талеру: зачем в журнале печатать рейтинг онлайн-новых игр? Достоинств онлайн-иг можно посчитать по пальцам одной руки, вместо этого можно было бы зайти на пару сайтов известных игр («Ютика», «Невервинтер 2», «Век драконов» и т.д.) и проверить, нет ли чего-нибудь новенького.

А Талер у нас фанат этого дела ☹. И считает, что если интересно ему — интересно всем. Впрочем, в МИКЕ все редакторы исходят из данной аксиомы.

Следующее: я не стал копаться в журналах и искать ники тех, которые вместо нормальной критики туло наезжают на МИК. Если кто-то собрался написать в «Автоответчик» пару замечаний по поводу журнала, пусть выбирает лексикон, а то получается, я покупаю МИК, открываю «Автоответчик» и вижу, что какой-то умник обсерает мой любимый журнал. Это нехорошо и за такое можно получить.

Ребята, давайте жить дружно! ☺Шкодливого кит Леопольд. У нас демократия и свобода слова. Каждый пишет в журнале своего развития. Это вы еще не все письма читали, поверьте...

Теперь я хочу выразить свое отношение к статье камрада daylight'a «Восточный фронт». Это надо ж было такое написать: «Мне хочется посвятить эту статью не только интересной игре славных ребят из «Бурбута», «И сравнить физику «Восточного фронта» мы будем именно с «Халовой 2». «Я верю в «Бурбута», верю в «Восточный фронт» и жду игру с огромным интересом». В 200 номере был постер «Восточного фронта» — увидел его, я ужаснулся — и это суперсладко! Алкоголят, не больше! Может, игра действительно выйдет нормальной, тогда я заберу свои слова назад, но пока у меня ощущение дежавю: нас разводят на «Крид 2», только под другим названием.

О, в «Восточный фронт» я как раз играл, ибо рецензию писать намерен. Пару первых впечатлений — не «Крид». Графика серьезно лучше. Но. При этом тормозит как... будто я запустил на компе одновременно «Дум-3» и F.E.A.R. ☹. Плакал.

Сюжет игры... Вы в «Вольфенштайн» играли? Какой «Ретурн»? Верх реализма. На память только «Мортир-2» и приходит. Интеллект? Где???

Впрочем, это первые впечатления, но уровень повыше криводево, что процентов.

Типа, ждите полноценный обзор.

Все, замечания кончились, теперь о приятном: покупать МИК я начал задолго до появления у меня компа и считал его единственным нормальным изданием про игры. У МИКа есть опытные авторы, начинающие кадеты (да, у них иногда качество хромает, но на то они и кадеты — учатся), свой неповторимый стиль. Камрад Entrip писал, что ДЗВР — это атмосфера, а по-моему, ДЗВР, Иролтра — живой мир. Разве может какой-то [sepsored] сравниться с МИКом?! Только у вас статьи напоминают не сухую порцию инфы, а разговор с живым человеком (автором), только в МИКе одно приращение редактора может спасти безнадёжный обзор. Кстати, о редакторе: в четырех номерах журнала была статья про реестр, так половину этой статьи занимали примечания редактора! Хотелось сказать большое спасибо ему за то, что бережет читателей от так называемых «энтопо-ков» железяк. По-моему, лучшего журнала не найти. Большое вам спасибо за то, что вы есть!

Всегда пожалуйста. Мы работаем над тем, чтобы стать еще лучше ☺. Ждите.

P.S. У меня родилась идея. Хочется попасть на ЕЗ? Не хватает денег? Моё предложение: ты открываешь счет в банке и печатаешь в «Автоответчике». А теперь обращение к камрадам — поможем попасть Кертис у на ЕЗ! Скинемся по пятнице у МИКА тираж 11 000. Даже если половина камрадов поддержит, думаю, у читателя будет эксклюзивный обзор с ЕЗ. А если не хватит, устройте какой-нибудь конкурс. Ну, как идея?

А потом придут злые дяди из налоговой инспекции и меня посадят ☹. Нам чужого не нужно. Желание помочь могут утопить на Игрограде пивом ☺

Продолжим? Конечно! Камрад Ensigner, прошу! Здраствуйте, Доктор! Вычитал на форуме. Американцы спрашивают Кертиса:

— Кертис, а вы доктор чего?
— Я доктор не чего, а почему!
Прочитай а «Автоответчик» в последнем номере МИКА и решишь: «Напишу-ка я Кертису письмо, да не простое, а золотое...». Аташ с золотом потерялся по дороге :-).

Скажу наперед: я пришел не жаловаться. Я пришел хвалить. Лично мне, как и многим камрадам из нашего Днепровского МИК-комьюнити, надоели «критические» (и тут БК :)) статьи. Все это напоминает брзжжанье стариков, которые, не достигнув в жизни ничего (без обид, это метафора), задают себе вопрос: «Куда катится мир?»

Ну, я полагаю, катится он оттуда и туда. Скоро все там будем, вот и выясним.

Я согласен, МИК — не утопия. Но и не «Мор-Утопия» :)! Защем же рисовать все в таких мрачных тонах?

В мрачных тонах — это антиутопия. Утопия — это наоборот, когда все гламурно. А мы готичны.

Читая, мол, «раньше писали профессионалы, а теперь всякие ламеры». Во-первых, плохих статей (Кертис не даст соврать) попадается одна на номера три-четыре, а во-вторых, если статьи вам не нравятся, то попоробуйте написать лучше! Судить все мастаки, а как «суд да дело»...

Не дам. Скажу так: в каждом номере есть худшая статья. Но если все худшее собрать в один номер, одна из них будет признана лучшей ☺. Всё относительно.

Дальше. На мой взгляд, главным достоинством МИКА является то, что статьи пишутся не просто об игре, а о чувствах, которые она вызывает у автора. О том, какую ДУХОВНУЮ роль она занимает в его жизни. И если автор прожил игру, то он возьмет перо (в смысле «клаву») в руки и напишет хорошую статью. Такую статью, прочитава которую, «мыковские» поймет: «Вот в это стоит играть!» А если вам хочется просто узнать, какая в игре «графа» и «что эта вообще такая», то советую покупать всякие [censored] и проч., и проч. Там и картинок побольше, и авторы — профессионалы.

Профессиональный автор — это тот, чьи статьи нравятся мне. © Критикан.

Лично я читаю МИК не ради скриншот. И еще пару слов про юноров. Уолт Дисней в начале своей карьеры заставлял своих художников работать за мизерные зарплаты. Он говорил: «Вы должны работать не ради денег, а ради искусства». Так вот, если уж в жизни этим принципом пренебрегают, то нужно его соблюдать хотя бы в творчестве. Это позволяет оставаться человеком.

Сложно оставаться человеком, когда есть нечего. Мировой опыт доказывает, что группа, затерянная на необитаемом острове, довольно быстро теряет человеческие черты. Налет цивилизованности пока слишком тонок. Как говорится, журнал выходит и выходит, а кушать хочется сильнее.

Но мы работаем в этом направлении. Иначе авторы, того и гляди, начнут друг друга кушать. Впрочем, вот он — естественный оборот. Вывод: если вам не нравится МИК, не покупайте его. И тогда, бросив читать его, поймете, что это была часть вашей души.

Согласен.

Ладно, что следующий? Что, предложения? Опять? Ну ладно, камрад Shadow, прошу:

Здраствуйте, ув. тов. Кертис! *Сказал бы ги. но еще обидеться, а мы ведь даже не познакомились...*

Знакомлюсь исключительно с девушками ☺. Только что прочитал последний «Автоответчик», и в голову влепло пару предложений *решил поделиться* по поводу сего «творения»:

Делиться легко. Размножаться сложно. А нас должно быть 52 миллиона... МИКовцев.

1) заранее прошу не кидать в меня помидорами *а также ме-чами, бумерангами и тем что под рукой*;

2) введите рубрику «переписка читателей» — я понимаю, есть форумы, да и журнал не для этого... но... как бы это выразить... В общем, журналы, в которых они есть, как я понимаю, от этого не страдают... *да и читатели смогут выразить свое «фе» другим читателям по поводу их писем*;

Дык это и так можно. В «Автоответчике». И народ этим успешно пользуется, так что, считайте, что данная рубрика — это офлайн-форум, а я добрый модератор ☺

3) сделайте рейтинг статей *чтоб не раз в месяц, когда победители объявляют, а в каждом номере* потому что надоело читать «то туфта... то не то...», проголосовав и доволен... все знают, что ты недоволен статьей... ты пун горю.

В смысле «рейтинг статей»? Как на форуме? А зачем? Кому интересно, может зайти на MiKPortal и поучаствовать в обсуждении номеров и раздаче оценок. Если кто не в курсе, данное безобразие происходит постоянно, по адресу <http://www.mikportal.org/forum/index.php?showforum=67>. Присоединяйтесь.

4) *хочу сделать помощь по играм, в духе: человек задает вопрос, вы его печатаете, а в следующий номер люди присылают помощь, самые «приличные» ответы публикуются, а остальные — автору на мыло, пусть разберает *опять-таки, я понимаю, что есть форум, но... когда на форуме задаете вопрос, а какой-то дурачек перешел офтопом летит «ноб...фу...», то никакие советы на сию тему не получатся... как это мы прискорбим*.

Просто нужно искать хорошие форумы. Но, на самом деле, я считаю, что подобные вопросы именно для форума. Через журнал пока ответ дождаться, уже и о вопросе забудешь.

5) я понимаю, что все это можно найти в сети... но ведь мы улучшаем любимый журнал.

Улучшаем, ага. Но для тех, у кого есть Интернет — а среди читателей их немало, — такие рубрики интереса не представляют. Опять кричать начнут, что фингет занимаемся вместо того, чтобы об играх писать. И кое в чем будут правы.

Немного неслиткорректный вопрос: мы вот сочинили свою систему *в настолках* и теперь не знаем, чем с ней делаться... Неп, мы сами по ней играем, но надо же как-то с людьми поделиться... даже если никому не поможем, то авось кто-то что-то подкажет, укажет ошибку. собственно, что лучше всего сделать? просто кинуть на обзорчик? или печатную статью в журнал? тот же МИК... *дико саркастический смей*.

Не знаю. Думаю, опять-таки, специализированные форумы или разлады на форумах нас спасут.

И, напоследок, специально для тех, кто требует улучшения обложки, или бумаги, или еще чего-то, утверждад, что подорожать — это не страшно. На эту тему высказается камрад Глеб Северу: Теперь насчет журнала: ИМХО, он получается очень классным, но цена поджимает. (Все-таки, 2,80 — это очень много.)

Ведь можно использовать цвет бумагу (или краску) да, я не спорю, что CENSORED с диском может стоить даже 20-30 грн., но тратить 3 гривны в неделю очень тяжело. Ведь можно сделать комбинированную версию (цветной и черно-белый блок).

Вот так. Пока одни предлагают нам улучшить полиграфию и дорожать, другие предлагают возвращаться к старому формату ☺.

Поэтому лучше мы оставим все как есть. Ага.

Не починам — так хоть не поломаем.

Собственно, всё, на этой ноте буду я заканчивать. Традиционно напоминаю, что мой мейл указан сверху и что...
...День «Д» скоро наступит. Не пропустите.
(Убегает за кулисы, оглашая зал сатанинским смехом.)

Уяви майбутнє своєї компанії.
Та втілюй мрії у життя.



Увага! Спеціальна ціна
до 15.12.2005
675 у.о.*



До 15.12.2005
379 у.о.*

Інвестуй у ПК **artline™h**, що презентують
процесор Intel® Pentium® 4 з технологією HT

Професійний ПК **artline™h 600**

- Pentium 4 630J 3,0GHz w/HT technology
- i915P/ICH6R
- Архітектура PCI Express
- NVIDIA GF6200TC w/256MB ефект. пам'яті
- 1GB Dual Channel DDR400
- 2xSATA 80GB HDD, RAID 0, 1
- CD-RW/DVD-ROM COMBO Drive
- 8ch High Definition Audio
- Marvell PCIe Gigabit LAN

Набір програмного забезпечення для запису
дисків, роботи з медіаконтентом, антивірус



Функціональний ПК **artline™h 500**

- Pentium® 4 506 2,66GHz w/HT technology
- i865G/ICH5
- Intel Extreme 2 video on-board + AGP8x
- 512MB Dual Channel DDR400
- 40GB HDD
- DVD-ROM
- 6ch. Audio
- 10/100Mb/s LAN

Компактний вишуканий корпус

*Без урахування вартості ОС, розрахунок у грн по комерційному курсу долара США

TechnoPark

03035 Київ
вул. Солом'янська 1, 9-й пов.
artline@technopark.ua
Спеціальні умови для оптових замовників

www.technopark.ua
(044) 594-15-25

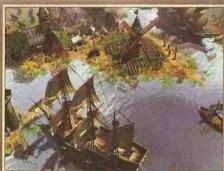


Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http://games.1c.ua

AGE of EMPIRES. III



«Виникає відчуття, що Ensemble Studios робить гру, досконалу в усьому.»

РС ПРИ

«Николи ще тривімірна стратенія не була такою вражаючою.»

ИГРОМАНИЯ

«На небосхилі RTS запавав Новий Світ.»

КРАЇНА ИГОР

Microsoft
game studios

ENSEMBLE
STUDIOS



© 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Games Studios logo, Windows, Ensemble Studios, Age of Empires, Age of Mythology, and the Age of Kings are either trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Published by Ubisoft Entertainment under license. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the United States and/or other countries. © 2005 1C®. Всі права захищені.

1C Мультимедіа, Будапешт, Угорщина; Майкрософт Гейм Студіос; Енsemble Студіос; Юбісофт, Франція; 1C®

Вироблено в Україні - ДЛ-ЄвроСофтПрод