

Мой Компьютер
Игровой

10

224

6

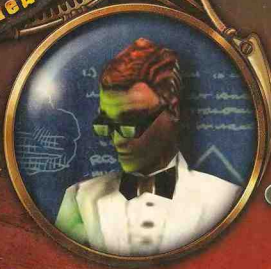
2006

Март

Еженедельник

стр.10

SID MEIER'S
CIVILIZATION
IV



МЕХАНОИДЫ
ВОЙНА КЛАДОВ 2

стр.20

стр.14

CONFLICT
ТЕРРОРИЗМ

стр.8

ЗВЁЗДНЫЕ ВОЛКИ 2

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307



28th EUROPEAN SCIENCE FICTION CONVENTION KIEV UKRAINE 2006

вперше на території екс-срер
літературна подія європейського значення!

28-й Європейський Фантастичний конвент єврокон

за підтримки:
Кабінета Міністрів України
Української Асоціації видавців та книготорговців
Дружани Лижичко

У прозраті: Київський книжковий міжнародний ярмарок
Виставка фантастичного живопису
Фантастичні кінопокази non-stop
Незвичайна музична прозрата

Зустрічі з найвідомішими письменниками-фантастами:
Гаррі Гаррісоном, Анджелі Салковським,
Маріною та Сергієм Дяченками, Генрі Лайоном Олді,
Олександром Дібовим та багатьма іншими
Подорожі на сайті www.eurocon.kiev.ua

13-16 квітня 2006 року

м. Київ, вул. Фізкультури, 1, ст. м. "Республіканський стадіон"
Експонент "Спортивний"
Вхід вільний - безкоштовний!



організатори:

ВД "Міа комп'ютер", журнал "Реальність фантастики", виставкова компанія "Медвін"

ВНИМАНИЕ!!!

Места, где Вы всегда можете приобрести издания ИД «Мой компьютер» — журнал «Реальность фантастики», а также еженедельники «Мой компьютер» и «Мой компьютер игровой»:

Винница

- ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецькая
- ✓ угол Кошубинского и Ленинградской

Днепропетровск

- ✓ Кiosки «СВ-почта»

Донецк

- ✓ Кiosки «Союзпечать»
- ✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960

- ✓ ул. Артема, 131-а

- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4

Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

Киев

- ✓ Кiosки «Союзпечать»
- ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости»

- ✓ Кiosки «Факты»

- ✓ Книжный рынок «Петровка»

- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29

- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс

- ✓ ул. Жилианская, 87/30

Крым

- ✓ Севастополь — кiosки «Союзпечать»

Луганск

- ✓ Магазины и кiosки «Луганскпечать»

Львов

- ✓ Кiosки «Торгпресса»

- ✓ Кiosки «Интерпресса»

Мариуполь

- ✓ Кiosки «Союзпечать»

Николаев

- ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217

Одесса

- ✓ кiosки «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

- ✓ кiosки Полтавского почтамта

Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

- ✓ газетный рынок

- ✓ магазин «BOOKS»

☞ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307.

Стоимость издания: 1 месяц — 8.88 грн, 3 месяца — 26.39 грн, 6 месяцев — 52.18 грн.

☞ Кроме того, работают следующие сайты с on-line предплатой:

www.poshta.kiev.ua, www.blitz-pos.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpresa.kiev.ua.

ВНИМАНИЕ!!! НАШИ КОНКУРСЫ

**Прими участие
в SMS-голосовании. Сделай
свою любимую игру Игрой года!
Подробные условия конкурса
смотри на обороте.**

Список статей

Марк ЯРОВОЙ aka Rolan

Medieval II: Total War, стр. 7

Frestarter

«Звездные волки 2», стр. 8-9

Андрей ЧЕКАНОВ aka Fobos

Civilization IV, стр. 10-13

Вирджин КЕМПЕР

«Conflict: Терроризм», стр. 14-15

Андрей ЧЕКАНОВ aka Fobos

«Дипломатия», стр. 16-17

Кирилл ТАЛЕР

Delaware St. John, стр. 18-19

Pantera sls

«Механоиды 2», стр. 20-21

Александр GLUKK

«Ночной Дозор Racing», стр. 22

Вассалог ДОЛИНОСЛОВОВ

«Сети и Колдун инков», стр. 23

Pantera sls

Tarr Chronicles, стр. 24-25

Geralt[NBF]

Buck Rogers: Countdown to Doomsday, стр. 26-27

Tom/Doc/КЕРТИС

Записки Автоответчика, стр. 28-29

КОД

37

38

39

40

41

42

КОДЫ ДЛЯ SMS-ГОЛОСОВАНИЯ

Внимание!**Новый конкурс для всех МИКовцев:
Сделай свою любимую игру игрой года!**

Наверняка ты не раз встречал на страницах нашего и других изданий и игровых сайтах различные рейтинги компьютерных игр от авторов, торговцев, издателей. Теперь у тебя есть возможность выбрать игру года по версии читателей МИКа! И лучшей может стать любая из игр, описанных в статьях нашего еженедельника.

Для того, чтобы принять участие в голосовании, тебе нужно лишь отправить **SMS с кодом** самой лучшей на твой взгляд игры номера на специальный короткий номер. Код игры будет указан в специальной колонке оглавления.

Три лучшие по результатам голосования игры каждого месяца будут переноситься в список голосования на следующий месяц, а три худшие, соответственно, — выбывать из списка. Лучшие игры предыдущего месяца будут выноситься в отдельную колонку рядом с содержанием номера.

Награждение будет проводиться поквартально (каждые 3 месяца), а к концу года будет составлен итоговый рейтинг лучших игр—2006 по версии читателей МИКа, на который ты можешь повлиять уже сейчас!

Чем больше SMS`ок с кодом своей любимой игры ты отошлешь, тем больше пунктов в рейтинге она наберет, а значит, с большей вероятностью станет лучшей игрой месяца/квартала/года.

Среди угадавших лучшую игру сезона, а также наиболее активных участников будут разыграны ценные призы!

Для участия в голосовании тебе необходимо **отослать SMS с текстом:**
5028 [пробел] код игры на номер 1051.

Стоимость 1 SMS — 50 копеек (с НДС). Услуга доступна для абонентов ACE&BASE, КИЕВСТАР, DJUICE и SIM-SIM, UMC, ДЖИНС.

Сервис предоставлен компанией «Евроинформ». Телефон службы технической поддержки: (056) 770-4897.

Лицензия Киевстар ДКЗУ: № 009503 от 12.04.2001,

Лицензия UMC ДКЗУ: ГЛС АА № 223305 от 12.11.2002.

Еще одна ТОКА

Компания Codemasters объявила о том, что третья часть популярного автосимулятора **ТОКА Race Driver** добралась до прилавков магазинов. Новый проект практически во всем развивает и углубляет идею своего предшественника — **ТОКА Race Driver 2**. В третьей части сериала, как и ранее, вы можете выбрать одну из семи автогоночных дисциплин и постараться достичь в ней совершенства, поднимаясь от самых низших ступеней на вершины автомобильного Олимпа. К примеру, если игрок решит пройти по ветке **Open Wheel Racing Series**, то ему придется сначала зарекомендовать себя в любительском, а после этого профессиональном картинге и только после этого начать нелегкий путь к почетному званию гонщика «Формулы 1».

Большинство из вас хорошо знает, что автосимулятор, не использующий лицензированные марки автомобилей и лица реальных гонщиков, на Западе обречен на неудачу. Так что нет ничего удивительного в том, что у такого прославленного сериала, как **ТОКА Race Driver** с лицензиями все в порядке, иначе он бы просто не стал прославленным. В **ТОКА Race Driver 3** вас ожидает огромная линейка спортивных автомобилей, созданных за последние 8–10 (!) лет. Из-за такого большого количества спортивных моделей было решено отказаться от обычных машин, но думаем, рядовой игрок этого не заметит, попросту потерявшись в таком многообразии. Помимо собственно машин вас ждет более тридцати (опять-таки реально существующих) чемпионатов и богатейший выбор опций, которые позволяют подогнать «под себя» практически все элементы игры, начиная от протяженности отдельных трасс и заканчивая настройкой искусственного интеллекта противников. **ТОКА Race Driver 3** доступна одновременно в версиях PC, Xbox и PlayStation 2.

Семейные ценности

О том, что «звездное» детское компания **Maxis** — сериал **The Sims**, мегапопулярный симулятор «среднего американца» — продолжает быть всевозможные рекорды продаж, уже просто устали говорить. Ну действительно, зачем же конца твердить об очевидном? Игра, при-

шедшая по душе многочисленным американским домохозяйкам, уже давно нашла массу подражателей и по эту сторону океана. Вслед за многочисленными аддонами первой части появилась **The Sims 2**, и разработчики, прекрасно понимающие, что успех ничего не стоит, если его не развивать, с упоением принялись выпускать дополнения к новинке. Последний из вышедших аддонов носил название **The Sims 2: Open for Business**, в нем виртуальные человечки перестали быть обычными потребителями и с энтузиазмом принялись изучать основы большого бизнеса. И вот недавно в Сети появилась информация о новом дополнении, которое будет именоваться **The Sims 2: Family Fun**. Название говорит само за себя: мол, нельзя с головой уходить в работу, нужно и о семье подумать. Аддон порадует «симвов» и их поклонников более чем 60 новыми предметами, которые позволят сделать вашу виртуальную семью счастливой: здесь и аксессуары для детских спален, позволяющие оформить их в том или ином стиле, и товары для семейного отдыха, и многое, многое другое. По неофициальной информации, **The Sims 2: Family Fun** должна появиться в продаже уже в апреле этого года.

Гонконг не брезгует компаниями

Интересная новость, которая наверняка обречет поклонников «кинематографических» экшенов, появилась на днях на популярном игровом портале **IGN** (pc.ign.com). В preview к «консольному» шутеру **Stranglehold** было сказано, что данный проект выйдет не только для «приставок нового поколения», как было сказано ранее, но и в PC-версии.



Stranglehold разрабатывается компанией **Midway** по мотивам событий известного гонконгского кинобейсика «Круто сваренные» (**Hard-Boiled**). По сути, игра будет неофициальным сиквелом фильма, и что особо интересно, в ее разработке принимают самое деятельное участие такие небезызвестные в кинематике личности, как режиссер **Джон Ву** (**John Woo**) — самый, пожалуй, именитый создатель «гонконгских боевиков», и актер **Чоу Юнь-Фат** (**Chow Yun-Fat**), имя которого тоже не нуждается в особых представлениях.

В фильме Чоу Юнь-Фат играет роль крутого полицейского, пытающегося в одиноч-

Проект Тех
МОДЕРНИЗАЦИЯ
купить/продать/ремонтировать/настроить
компьютеры, комплектующих
та периферия
ул. Выборгская, 41
457-5720 453-0258
пр.-пт. 10-19 сб.11-15

ку противостоять бандитскому формированию, занимающемуся незаконной торговлей оружием. Банально? Да. Но кто ждет от боевиков особых сюжетных изысков? От них ждут ярких спецэффектов и мастеров поставленных боевых сцен, а уж чем-чем, а этим могут похвастаться практически все фильмы **Джона Ву**. Но у нас сейчас речь не о фильме, а об игре.

А в игре виртуальный двойник героя Чоу вступит в смертельную схватку с русской мафией, похитившей его будущую жену. Причем, в этой войне честному копу придется бороться не только с многочисленными врагами, но и с темными сторонами своей личности. Дело в том, что по ходу игры нас часто будут подталкивать к откровенно противозаконным действиям. И вот здесь-то важно помнить, что играем мы за действительно «хорошего парня» для которого «закон» и «честь мундира» — не простой аспект.

Как уже было сказано выше, непосредственной разработкой игры занимается чикагская студия компании **Midway** (кстати, действие игры тоже будет разворачиваться на улицах Чикаго), знакомая нашим геймерам по «паранормальному» шутеру **Psi Ops**, а игровая студия **Джона Ву** **Tiger Hill Games** курирует разработку, помогая американским девелоперам перенести на экраны мониторов неповторимый динамизм и эффективность боевиков известного режиссера. О том же, что главный герой игры будет не только как две капли воды похож на Чоу Юнь-Фата, но и заговорит его голосом, можно даже не упоминать. В последнее время это обычное дело. После выхода **Max Payne** представит себе «кинематографический» экшен без режима замедления времени уже сложно, и **Stranglehold** не станет исключением. В этой игре данный режим будет называться **Tequila Time Slow-Motion System** (**Tequila** — прозвище главного героя игры), и по эффективности он проигрывает заткнутому за пояс всех своих предшественников. Также обещана возможность разрушить если не все, то очень многие объекты окружающей среды, что определенно добавит игре зрелищности. **Stranglehold** разрабатывается на движке **Unreal**, версии 3.0, а в качестве физического движка используется не менее известная технология **Havok**, также третьей редакции. Релиз намечен на зиму этого года. Ждем-с.

Виртуальный адрес «Бельтиона»

З-заработаллалло!!! Наконец-то усиления веб-дизайнеров компании «Росток-Геймс» увеличились успехом, и на просторах Сети появилась официаль-



ный сайт игры **Beltion: Beyond Rituals** (www.beltion-game.com), к которой некоторые



представители редакции МИКА имеют самое прямое отношение. Так что заходите, читайте, смотрите и общайтесь. Сайт создавали довольно долго, но зато сделали на славу: выглядит красиво, грузится быстро, все разделы работают — что еще надо? Только чтобы игра вышла такой же стильной и привлекательной. Ну а тем, кто не знает, о чем, собственно, идет речь, вкратце напомним, что **Beltion: Beyond Rituals** (рабочее название) — это трехмерная фэнтезийная RPG, повествующая о захватывающих приключениях некроманта на просторах таинственного мира под названием Бельтион. Для достижения своей цели (какой именно — тайна, можем только сказать, что это ни в коем случае не نابище-оскумни спасение мира от Велесного Зла) нашему герою придется посетить несколько городов и множество деревень, не раз перейти дорогу «сильным мира сего» и с головой окунуться в тайны древних рас и погибших цивилизаций, ведь люди — далеко не первые жители этого мира. Оригинальный подход к магии Смерти (основному оружию героя) позволит вам по-новому взглянуть на некроманта как на бойца, а достойные противники превратят даже самую мелкую и незначительную схватку в смертельно опасное сражение. Множество NPC, каждый из которых наделен своей неповторимой личностью, возможность решать квесты двумя и более различными способами, огромное количество оружия, доспехов и предметов быта — все это делает мир «Бельтиона» живым и, как мы надеемся, интересным. Хотите узнать больше? Заходите на www.beltion-game.com где вы сможете прочесть подробные материалы о мире игры, населяющих его разумных расах и кровавых монстрах, ознакомиться с социальным строем и религиями, посмотреть на скриншоты и концепт-арты и, конечно же, задать вопросы разработчикам на форуме.

Корейская орда в Новом Свете

Корейская компания iEntertainment Network сообщила о запуске на территории Северной Америки глобальной многопользовательской RPG **Khan The Absolute Power**, непосредственной разработкой ко-

торой занималась студия **Mirnae Entertainment**. Разработчики предлагают игрокам присоединиться к монгольской орде и под руководством Чингиз-хана выдвинуться в знаменитый поход к Последнему Морю. Однако похоже, что вся связь игры с историей заканчивается упоминанием имени знаменитого полководца. Мир **Khan The Absolute Power** до такой степени наполнен магией и невиданными монстрами, что говорить о нем иначе, как о фантазийной вселенной просто невозможно. Добавьте сюда еще такие классы как Knight, Mico, Necromancer, Sorcerer, Assassin, Wizard, Sage, Monk, и все станет ясно. Останется только вопрос: что здесь делает Чингиз-хан?

Но онлайн-игра на то и онлайн-игра, чтобы ни игрокам, ни гейм-мастерам не при-



ходило заморачиваться по сюжету и историческому реализму. Взаимодействие игроков между собой, бой кланов, живая торговая система — вот ради чего большинство игроков лезут в новый виртуальный мир. А с этим у нового творения корейских разработчиков, похоже, все в порядке. На бескрайних просторах **Khan The Absolute Power** силами ГМов планируется устраивать массовые PK (Player Kill) — побоища, осады замков, бой «стенка на стенку», «гильдейские войны» и прочие развлечения, столь любимые в мире MMORPG. Виртуальные враги также не останутся в ах дел. Завалит босса высокого уровня силами пары сотен низкоуровневых персонажей — тоже увлекательное занятие. Или наоборот, отравит нашествие десятков тысяч монстров низких уровней. В общем, похоже, что разработчики серьезно подошли к раскрутке своего творения, и те, кто зарегистрируются на серверах **Khan The Absolute Power**, не будут обделены вниманием Гейм-Мастеров.

Локализация русские и не очень

Компания «Новый Диск» отчиталась о successах на рынке локализации. На прошлой неделе под эгидой этой компании вышли две гоночные игры — русская версия футуристической гонки **Powerdrome** и английская **L.A.Rash**.

Действие **Powerdrome** перенесет нас в далекое будущее. Наука достигла небывалых высот, врагов человечества во Вселенной не осталось, а все болезни и деструктивные наклонности человечества уже давно побеждены. В общем, наступила скука. И тогда при-

шел **Powerdrome**. Самые быстрые на свете галактические гонки позволяют любителям острых ощущений соревноваться в скорости



на болидах, созданных по последним космическим технологиям. Новейшие достижения инженерной мысли развивают скорость в тысячу (!!!) миль в час, обладают великолепной маневренностью и оставляют незабываемые ощущения от полета. В игре более двадцати гоночных трасс, дюжина персонажей, есть возможность играть с друзьями через локальную сеть. Динамизм игрового процесса легко себе представить, вспомнив ярчайший эпизод с гонками в первой части культовых «Звездных войн».

L.A.Rash окует вас в неповторимую атмосферу нелегальных гонок на улицах Лос-Анджелеса.



Главный герой, дикой участник нелегальных уличных гонок, был обворован, и все его модные тачки ушли мафиозные «шестерки» по приказу местного авторитета. Но неунывающий гонщик не привык сдаваться, и с помощью столь любимого «ремесла» начинает путь к богатству и славе заново. «Бешеная скорость, нервные копы на хвосте и наполняющий кровь адреналином вой полицейских сирен. Солнечные переулки, авто-страды и авеню детально воссозданного «города ангелов», включая Голливуд, Южный Централ, Беверли-Хиллс и Санта-Монику. Более 45 лицензированных авто, включая Subaru Impreza, Nissan Skyline GT-R, Chevrolet Camaro COPO 427 и акслайновые концепт-машины. Тонинг машин от мировых лидеров — парней из мастерской **West Coast Customs** (известной по передаче на MTV «Тачка на прокачку»). Устоять невозможно — так что и не пытайтесь!»

Обе игры поступят в продажу 2 марта этого года.

Разработчик: Creative Assembly
Издатель: SEGA
Жанр: RTS/TBS
Дата выхода: осень 2006 г.

Марк ЯРОВОЙ aka Rolan

MEDIEVAL II TOTAL WAR™

А все начиналось с *Shogun*... Новое слово в жанре, гремучая смесь пошаговой стратегии и стратегии в реальном времени. Потом, помнится, появился *Medieval*, вторая часть из серии *Total War*. Взял как-то у друга... зря. Теперь за компом сидел вдвое дольше. Отрывала только совесть, напоминающая о том, что уроки никто не отменял. И то не всегда ей это удавалось. Вот Египет, за ним — Палестина... И все это мое, родимое. Я говорил себе: «Захвачу еще один городок — и все, конец». Ан нет, не помогало. Пара секунд превращались в минуты, минуты — в часы. Казалось, оторваться невозможно. Потом мне в руки попала *Rome*. Скажу откровенно — мне не понравилось. Не то. Красивые вроде, геймплей почти не изменился... но все равно, что-то было не так. Ожидал продолжения, а получилась вовсе новая игра. И вот теперь, два года спустя, я вижу анонс о том, что британская компания **Creative Assembly** ведет разработки четвертой части — *Medieval II*. Ну как я мог о ней не написать?

Уже слышу, как просят про фэбуу расказать. Обойдетесь. Легче будет пролистать учебник по истории, охватывающий 1080—1530 гг. Средневековье, завоеватели, крестоносцы — вот вам и весь сюжет. Цель же самой игры — захватить как можно больше территорий; Впрочем, как и во всех предыдущих частях. Прimitивно? Возможно. Но только погнав, вы поймете, что не так-то все просто, как казалось сперва. Однако обо всем по порядку.

Сначала поведаю о глобальной карте, на которой, собственно, и будет проходить большая часть игры. Места, где можно развернуться, нам предоставили с лихвой. К привычной Европе и северу Африки добавятся Азия, а также Центральная и Южная Америки. Всего в игре предусмотре-

на 21 фракция, среди которых встретятся все предыдущие (из *Medieval*), а также добавятся три новые: Шотландия, Венеция и Португалия. Поверьте, выбирать есть из кого. Вроде бы еще аутки, майя и инки будут, но поиграть за них не получится. Обидно.

По ходу игры каждый сам выбирает свой стиль прохождения. Любите грубую силу для достижения собственных целей? Пожалуйста, пройдитесь огнем и мечем, захватывая провинцию за провинцией. Предпочитаете мирный путь? Займитесь дипломатией или выдайте свою дочь замуж за богатого феодала и получите землю в наследство. Не любите сами марать руки или часто играть за вора? Наделайте себе ассасинов и шпионов за противником или отравите вражеского полководца.

Кроме того, в *Medieval* важную роль будут играть религия и торговля. Что касается первой, то за счет, к примеру, католической церкви можно организовывать крестовые походы и, обезвешивая материальную поддержку, спокойно объявлять войну мусульманскому миру. Или вот вам второй пример. Играв за египтян, захватываете испанцев (ну, игра это только, игра) и начинаете восстание. Почему? А только из-за того, что им, видите ли, не понравилась ваша вера. И таких нюансов, приятных и не очень, ожидается достаточно.

Сражения — чуть ли не главное достижение серии *Total War*. И в четвертой части хуже не будет. Каждая из противоборствующих сторон имеет собственных уникальных юнитов со своими характеристиками и способностями. Вообще насчитывается до 250 их разновидностей, что даже как-то чересчур. Перед боем глобальная карта исчезает, масштаб уменьшается и начинается само сражение, в котором смогут поучаствовать до 10 000 человек. Разра-

ботчики обещают, что «имитации» боя, как в предыдущих частях, больше не будет. Теперь юниты станут использовать блокировку, делать выпады, комбо-удары и добивать противника специальным приемом *coup de grace* (всего таких «изюминок» около тысячи). Коряче говоря, все будет максимально приближено к реальному сражению. Каждый воин облачится собственным лицом и телосложением, на нем будут сказываться ранения, и даже одежда будет пачкаться грязью. Всего этого ребятам из **Creative Assembly** удалось достичь благодаря такой вещи, как *Motion Capture*.

По чем судят графику в превью? По скрипшотам. А где это видно, чтоб на скринах была корявая графика? Верно, нигде. Правда, в данном случае я не сомневаюсь, что все будет выполнено на твердую «пятерку» (по пятибалльной системе, естественно), т.к. именно на графику девайсы и делают главный упор. На тех скрипах, которые мне довелось увидеть, графика не уступает той же *Age of Empires 3*. Детализация просто восхитительна: прорисовка ландшафта, построек, юнитов не вызывает нареканий. Новый проект создается на улучшенном движке *Rome*. Может, это и не революционно, но движок совсем даже не плох. Тем более, думаю, разработчики постараются выжать из него все, что только можно. Также любители красот порадуется погодные эффекты и новая модель освещения.

Игру стоит ждать всем без исключения. На сей раз мы получим игру, вобравшую в себя все лучшее из прошлых частей, с добавлением хоть и незначительных, но нововведений. Каждому уважающему себя геймеру известно, что у **Creative Assembly** за всю ее историю не было провалов. И эта игра тоже обещает быть удачной.



Frestarter

ЗВЁЗДНЫЕ ВОЛКИ 2

Разработчик: X-Bow Software
Издатель: 1C
Жанр: РПГ/тактика
Системные требования: P 4-1800 МГц, 256 Мб
ОЗУ: 128 Мб видео
Дата выхода: II квартал 2006 года

Прошлое

Од 2004-й от Рождества Христова. Ноябрь. Поздняя осень. Вся игровая общественность находится в предвкушении — со дня на день выходят долгожданные «Космические Рейнджеры 2». Выходит игра, которую еще за долго до выхода записали в шедевры. В результате практически для всех игроков проходит незамеченной игра «Звездные волки». А она оказалась довольно интересным представителем жанра РПГ/тактик. Достойным представителем, нужно сказать. Несмотря на множество наград, вроде «Выбор редакции» или «Наш выбор», на игру мало кто обратил внимание. Произошло это во многом из-за довольно странной издательской политики компании 1C, которая решила выпустить «Волков» незадолго до выхода «КР2». Стоит ли повторять, в чью пользу оказался выбор общественности, если с одной стороны была никому не известная игра, а с другой — раскрученный бренд? Но, несмотря на все препятствия и превратности судьбы, игра нашла своего геймера. А разработчики, передохнув немного, взялись за разработку продолжения.

Волчье потомство

После прохождения «Звездных волков» почти все были едины в своем мнении — игра очень качественная, и продолжению — быть. Поэтому на форум разработчиков буквально хлынул поток игроков, наперебой предлагающих изменения, дополнения и нововведения, которые должны присутствовать в сиквеле. Предложения были самые разные: от «не меняй те в игре ничего, только добавь больше пушек» и до предложений сделать из игры клон КР.

К счастью для нас, игроков, краснодарские ребята из X-Bow Software оказались непохожими на большинство своих коллег по цеху. Они прислушались к молябам: во второй части были учтены многие просьбы и пожелания. Согласитесь, не часто сейчас встречаются девелоперы, прислушивающиеся к рядовому геймеру.

С чем вы сталкиваетесь в первые моменты игры? На что обращаете внимание? Что формирует первое впечатление о ней? Конечно же, это графика.

Как ни прискорбно, но в этом компоненте вторые «Волки» не блещут. Игра недалеко ушла от своей предшественницы. Движок остался старый, в него были внесены небольшие косметические изменения, которые с первого взгляда не каждый заметит. Бекграунды по-прежнему весьма красивые, а вот станциям и кораблям отчетливо не хватает полигонов. Эффекты тоже нельзя записать игре в актив — они блеклые и невзрачные.

Зато работа художников и моделеров заслуживает уважения. Дизайн истребителей, как новых, так и перекопавших в игру из прошлой части, просто великолепен, все вырисовано до мельчайших деталей. Особенной похвалы заслуживает дизайн новых истребителей — большинство из них асимметричны, имеют неправильную форму, покрыты множеством выступов и неровностей, отовсюду торчат балки и переборки. Несмотря на посредственное техническое исполнение, смотрится очень впечатляюще.

Хотя в игре будет не самая современная графика, в некоторой степени это даже хорошо. Ведь если девелоперы ничего не стали менять с технической стороны, значит, основные их усилия были направлены на изменение и доработку игрового процесса. А изменилось действительно очень много.

Если вспоминать сюжет первой части, то он, по сути, является квинтэссенцией штампов игровой индустрии. В нем было все — и жестокая Империя, и коварные корпорации, и таинственная раса Чужих. Про вездесущих пиратов и артефакты древней цивилизации тоже не забыли. Но, несмотря на всю кажущуюся заезженность сюжета, собранное вместе, все смотрелось очень интересно и органично, да и неожиданных поворотов хватало. Если сценарист написал для второй части подобный сценарий, то, думаю, игроки будут только рады.

Итак, предыстория.

Далекое будущее. Война между Империей и Союзом Независимых Корпораций продолжается уже несколько долгих лет. Разрушениям, кровопролитию и хаосу не видно конца. Никому не известно, как долго еще будет продолжаться война. Бои идут с переменным успехом, однако имперские ВКС при поддержке Патруля медленно, но верно оттесняют корпоратов к границам изученного космоса. Те, в свою очередь, собирают силы, готовят нанести ответный удар и вернуть утраченные позиции. У Империи положение не легче — продолжаете тяжела, отнимающая массу сил война с Чужими. На фоне ослабленности властей и их неспособности контролировать ситуацию активизируются пираты и прочие асоциальные элементы — начинаются повсеместные нападения, грабежи и убийства. Империя, вынужденная вести изматывающую войну на три фронта, начинает прибегать к помощи малочисленных, но хорошо вооруженных и организованных наемных подразделений. А к кому же еще обратиться, как не к известным на всю галактику «Звездным волкам»?

Вот такая намечается предыстория. Сюжет будет нелинейным. Причем нелинейным по-настоящему: наши решения корен-



ным образом влияют на развитие сюжетной линии. По всей видимости, станет возможным повоевать как на стороне имперцев, так и на стороне корпоратов. А там, как знать — может быть, и за чужих полетать разрешат...

Первое, самое важное и, наверное, самое радикальное нововведение второй части — введение свободного мира. Больше не будет системы последовательных линейных миссий — ей на смену пришел большой мир, с возможностью свободного перемещения, состоящий из более чем 60-ти систем (лично я насчитал 67). Нужно ли говорить, какие перспективы открываются для игрока? Войю, торгуй, пиратствуй — все в твоих руках. Как приятно иногда на время забыть о сюжетной линии, взяться за выполнение побочных квестов, потренироваться, заняться охотой на пиратов или забросить все и просто жить! К слову, квесты обещаются не просто а-ля «принеси-подай» — нам обещают приготовить что-то интересное.

Забудьте о медлительном, вяло постреливающем в противников старичке «Звездном Волке». Ему на смену пришел новый, более мощный материнский корабль-база «Рамаданга». База больше не будет летать на автопилоте — теперь кораблем управляют две симпатичные пилотессы. Как и другие пилоты, они в бою получают опыт и новые способности. Правда, пока неизвестно, будет ли дерево умений уникальным для каждой их девушки или же совмещенным для обеих.

По сравнению с предыдущей частью ничего кардинально нового в боевой системе не намечается. Нас ждет все тот же реалтайм с управляемой паузой, дающий довольно большой простор для тактики. Но, несмотря на отсутствие видимых изменений, они все же есть. Так, например, в боях, судя по скриншотам, станет гораздо больше участников, что должно сделать «Волков» более трудными. Также разработчики обещают переработать функции зевяев в игре. Напомним, что в оригинале зевяе были заявляе- ны, как одна из основных фишек игры, а на самом деле мороки с ними были больше, чем толка. Теперь ситуацию обещают поправить — ну что ж, посмотрим, как-это получится.

Наши подопечные — не единственное наемное подразделение в Империи, поэтому игрок, при желании, сможет иметь дело с коллегами по цеху. За звонкую монету любые наемники встанут под наши знамена и помогут решить любую проблему. Контракты заключаются на виртуальном рынке, где каждый сможет подобрать себе наемников по вкусу. Нуждаетесь в услугах нескольких опытных профессионалов для проведения кинжальных проходов вглубь обороны противника? Пожалуйста, вот только за услуги ассов и выложиться придется соответствующе. Или планируете задавить противника количеством? Наймите штук адак 15 безбашенных головорезов и наслаждайтесь.

Про новые истребители, системы, вооружение, технологии даже говорить не стоит — и так понятно, что все это ожидается в большом количестве. Некоторые корабли и вооружение переко- чуют из оригинальной игры. И это не банальная лень разработчиков, а вполне разумный и оправданный ход, ведь с момента событий, описанных в первой части, прошло всего несколько лет, и арсенал противоборствующих сторон просто не успел бы обновиться полностью. Можно будет даже встретить некоторых старых друзей, знакомых еще по первой части. Главный герой, друг ГТ и просто отличный снайпер Эйс, системщица Астра — ду- маю, с этими персонажами будет приятно встретиться снова.

В остальном же нас ожидает все те же старые добрые «Звезд- ные волки», изрядно улучшенные и доработанные. Вот, собственно, почти и вся достоверно известная информация об игре. Слe- дует отметить, что инфы крайне мало — то, что выложено на сайте 1С (своего у игры пока нет), дает крайне расплывчатое представление о проекте. Сами же разработчики — конкретные партнеры — предпочитают отмалчиваться и никак не коммен- тировать вопросы и предложения игроков.

А комментировать есть что. По Сети гуляет несколько очень правдоподобных, но ничем не подтвержденных слухов.

Так, с вероятностью в 90% берусь утверждать, что в игре будет реализована возможность получить в свое распоряжение

космические станции (некоторые скриншоты просто кричат об этом) — правда, нет никакой информации, с какой целью они будут использоваться.



Еще, по неподтвержденной информации, в игру будет добавлен редактор. ИМХО, это очень важно. Просто представьте, насколько продлилась бы жизнь «Космических Рейндже- ров» на вашем компе, если бы была возможность устанавли- вать поверх игры различные модификации...

Под конец приятная новость: разработка игры уже почти завершена. Сейчас ведется тестинг, отлов багов и дора- батываются различные мелочи. Так что сроки, когда мы



сможем увидеть «Волков» в магазинах, теперь зависят только от издателя.

Будущее

Ну, что ж, настало время для вывода. Девелоперы наобещали нам пусть и немного, но все внесенные изменения существенны. Похоже, что из про- сто хорошей игры ЗВ разработчики хотят сделать ше- девр ЗВ2. И я верю, у них получится. И я буду ждать. Хот- те, подождем вместе?

ЗЫ. Автор выражает благодарность компании Step Creative Group за предоставленную информацию и помощь при написании статьи.

Андрей ЧЕКАНОВ aka Fobos

SID MEIER'S
CIVILIZATION IV

Разработчик: Firaxis Games
Издатель: 2K Games
Жанр: пошаговая стратегия
Системные требования:
✓ минимальные: P 3-1 ГГц, 256 Мб ОЗУ,
64 Мб видео, 1,7 Тб на винчестере;
✓ рекомендуемые: P 4 2,2 ГГц, 1 Гб ОЗУ,
128 Мб видео, 1,7 Тб на винчестере

Близилась ночь. А с ней — и хорошее настроение, отсутствие головной боли, и внешних раздражителей. Большинство современных обывателей будет спать, им не понять, какую великолепную часть жизни они теряют и какую прелесть тают в себе ночь. А пока нормальные люди нежатся в объятиях Морфея, сотни подобных мне избранных сидят перед мониторами и играют. Играют до тех пор, пока за окном не начинает светлеть, и только тогда они понимают, что провели за игрой всю ночь, а через полчаса «вставать» идти в школу, на пары или, не дай Бог, на работу. Интересно, что же их так увлекло? Как моли сухие коды программ, плоские концепт-арты художников, нелепые подделки аниматоров и черные буквы сценаристов сложиться в такую захватывающую картину? Или лучше сказать — в коллективное произведение искусства? Давайте же посмотрим, что это за картина, за которую люди платят сном на работе, невнуучными конспектами на лабораторной работе или мычанием у доски.

Н у что ж, раз начали, придется разбираться, что же это за чудо — «Цивилизация IV», и с чем его употреблять. Вопрос же «употреблять или нет?», думаю, не стоит вовсе по причине популярности серии и стандартно высокой планки реализации, принятой разработчиками. Итак, перед нами «Цивилизация IV», очередное детище небезызвестного Сиды Мейера, которое он торжественно обещал сделать таким шедевром, что перед ним будут бить поклоны не один миллион фанатов, и не одна тысяча разработчиков будет завистливо поспать в руках. А заручиться он при этом собирался сверхмощным трехмерным движком, некоторым количеством нововведений и сохранением духа серии «Цивилизация». И фанаты revelen от счастья, веря, что это будет шедевр, который выйдет тиражом большим, чем зеленая американская денга. Но едва ли не каждый в душе сомневался: а не повредит ли «Цивилизации» трехмерная одежда? А не загубит ли автоматизация процессов интерес к игре? А не испортит ли игру упрощенная в погоне за массовым покупателем система боя, а также введенные в нее новомодные умения? Не станут ли эти умения гвоздем в крышку гроба баланса?

Так что недаром с момента объявления о начале работы над игрой Интернет полнился слухами, их было много самых разных, но официальную информацию получить удалось только ближе к релизу. Первыми появились скрины, потом ролики, причем, взглянув на них, становилось понятно, что разработчики зря времени не теряли: трехмерная графика, показанная в роликах, а также тотальная анимация всего, начиная от юнитов и заканчивая реками и лесами, — все это просто завораживало. Но мы-то знаем, что любой скрин или ролик легко обрабатывается «Фотошопом» или подобной программой и вызывает доверие только у геймеров, которым реальность еще не разбилась розовые очки. В общем, думаю, стоит начать с графики.

Как вы уже поняли из предыдущего абзаца, графика, по сравнению с третьей «Цивилизацией», изменилась разительно. Привычный всем двухмерный мир превратился в полноценный трехмерный, а анимация третьей части игры даже близко не лежит около того, что достигнуто в четвертой части. Разработчики нас не обманули и на совесть постарались сделать мир реальнее, отойдя от плоских городов и человечков на статичных картах. Включите все эффекты —

и можно, даже не приближая камеру, увидеть, как ходит по лагерю добыч слон, как работает лесопилка, как течет река, как играет в море стая рыб, а пара воjak почти по-настоящему мутзуют друг друга дубинами. Теперь, чтобы полюбоваться на свою столицу, в которой вы построили все чудеса мира, не нужно искать где-то кнопку «Обзор», достаточно приблизить камеру к самому городу, и все городские постройки будут у вас как на ладони. Причем сделано это настолько удачно, что невольно чувствуешь: если бы такой вот город, в котором сосредоточены все чудеса мира, существовал, он был бы именно таким, как выглядит на экране. С жилами домами, окружающими Пирамиды, с акведуком, обтекающим Висичие сады Семирамиды, с небоскребом, с которым соревнуется в высоте Колосос Родосский, со Скитской часовней, затерявшейся где-то в глубине переулочков, и так далее в том же духе. Все эти прелести можно рассмотреть под разными углами с разным приближением, ведь камера находится полностью в вашем управлении. Правда, после созерцания пейзажей вам еще придется восстанавливать камеру в удобное для игры положение, которое, скорее всего, окажется установленным по умолчанию. Так что для удобства игры веророчать камеру вовсе не обязательно, за что разработчикам стоит сказать отдельное спасибо.

Анимация боев не изменилась столь разительно, ее просто приукрасили, добавив пару движений удара и блока к двум уже имевшим место, а превратив простых юнитов в отряды, разработчики попытались нам продемонстрировать еще и псевдогрупповые сражения (дерется-то все равно один юнит из группы, остальные просто стоят где-то за спиной и ждут, когда же падет их товарищ, чтобы занять его место и хоть раз ударить по бабке супостата — если тот доживет до этого момента, конечно).

Анимация анимаций, но вот сама система боя претерпела гораздо более серьезные изменения. Как, впрочем, и юниты. То, что их перерисовали и добавили некоторых новеньких, это понятно. Но это еще не все. Кто играл в третью «Цивилизацию», наверняка знает, какими параметрами обладали юниты — это атака, защита, жизнь, передвижение и, у кого есть, бомбардировка. Если оставить в покое хит-поинты, зависящие от опытности единицы, то основными были атака и защита, отвечающие за силу удара юнита и, соответственно, за за-



циту от попаданий. В четвертой части эти параметры упразднены и превращены в один — *силу*, отображающую одновременно количество жизней, силу удара и защиту. Поначаду это выглядит довольно дико, и дилемма «кого же оставить на страже города, а кого взять с собой в карательную экспедицию» встает довольно-таки часто. Вот тогда-то и начинаешь обращать внимание на дополнительные возможности, появившиеся у всех юнитов. Некоторые просто перечисляю из предыдущей части, к примеру, +100% к урону против конницы у копейщика. Но большинство явились в этот мир из фантазий разработчиков, как, впрочем, и некоторые новые юниты. Собственно, почти все юниты — новые: старых знакомых мы увидим не так уж и много (в основном в современном эру), зато новые нас не разочаруют. Честно говоря, я тайно лежес надежду на то, что разработчики встанут-таки в игру арбалетчика, к оружию которого я питаю некоторую слабость ☹. Надо ли говорить, как я обрадовался, увидев в возможностях постройки столь любимый мной вид войск? А то, что при умелом управлении этот пареня оказался еще и одним из сильнейших юнитов средневековья, однозначно поставило крест на старых и неинтересных личунках. Но к сожалению, полностью исключить из войск такой анахронизм как лук я так и не смог. Все-таки умение укрепляться в городах, получая прибавку к защите до 100%, оказалось настолько незаменимым, что тылы пришлось оставить на попечение личунок. Надо заметить, что баланс соблюдается: а буквально миллиметровой точностью. Я так и не смог найти такой род войск, который бы выносил все и вся. Как на каждое действие приходится такое же по силе противодействие, так и в четвертой «Цивилизации» у каждого юнита есть свои слабые стороны, учет которых позволяет уничтожать его куда с большей вероятностью, чем обращение к тактике «кучи малы». Так, к примеру, первые «пороховые» юниты, которые на порядок сильнее своих предшественников, все еще не могут оказывать сопротивление кавалерии, а если кавалерия еще и достаточно опытная и получила способность к усилению урона, действуя против таких войск, то никакие личилы и мушкетеры им не помогут. Ну а если у вас нет кавалерии, а на вас уже напали, то не отчаивайтесь: скорее всего, через несколько ходов ваши ученые доложат об открытии нового юнита — гренадера, который безо всякой прокачки имеет нехилые бонусы против пороховых войск. Но кроме «врожденных» умений есть и приобретенные. Именно о них так беспокоились любители баланса, а потому мы остановимся на этом подробнее.

Сила — увеличение силы отряда на 10%, имеет пять ступеней улучшения, по достижении предпоследней, четвертой, отряд получает возможность лечиться на нейтральной территории, а получив пятую — на территории врага. Это самый популярный способ улучшения войск, благо он универсален. Но из-за своей универсальности несколько проигрывает эффективности: все-таки отряд спецов в тех же условиях действует гораздо лучше. Но с другой стороны, спецов, которые заточены под уничтожение конкретных войск противника, нужно прикрывать....

Блиц — дает отрядам возможность атаковать по несколько раз за ход. Очень полезно, но к сожалению, доступно только относительно поздним видам войск, наподобие бронетехники.

Усиление — увеличивает на 25% урон по определенным родам войск, к примеру, по личункам или осадным машинам. Навык, безусловно, нужный, только пользоваться им следует грамотно, усилив врожденные способности единице — к примеру, бонус против пороховых единиц у гренадера.

Санитар — за каждый ход восстанавливает по 10% жизни у отрядов в этой же клетке. Второе улучшение позволяет излечивать еще и отряды в смежных клетках, либо излечиваться на ходу, не укрепляясь. Один из самых полезных навыков, если не самый полезный: отправлять в бой войска без санитара — буквально все равно что на верную смерть (потерпевшая в бою армия, не будучи в состоянии быстро вылететь из территории противника, становится легкой добычей для любых войск, а упускать возможность убить опасное, но раненое войско противника компьютер не станет.

Тренерка — это умение доступно стреляющим войскам, имеет четыре ступени улучшения. Первая ступень дает шанс произвести выстрел до схватки, вторая гарантирует выстрел до начала сражения, третья дает возможность произвести два выстрела, а при достижении четвертой отряд гарантировано делает два выстрела до на-

чала схватки, еще и получает 10-процентный бонус против кавалерии. Стоит ли говорить, насколько это умение важно для личунок?

Гарнизон — отряд получает бонус при защите города. Имеет три ступени улучшения: первая добавляет 20% при защите города, вторая — еще 25, третья — 30 и 10-процентный бонус против войск ближнего боя.

Налетчик — полная противоположность предыдущему умению; при достижении третьей ступени отряд получает 10-процентный бонус против пороховых войск.

Точность — увеличение точности при атаке городских построек. Доступно только бомбардирующим войскам, некоторым кораблям и артиллерии.

Заграждение — опять-таки, доступно только артиллерии. Умение увеличивает сопутствующие повреждения по клетке, на которую был направлен артиллерийский удар. Имеет три ступени, прибавляет 20, 30 и 50% к сопутствующим разрушениям. А если учесть, что артиллерия наносит повреждения всем войскам, находящимся на плитке, а быть она очень даже неслабо, следует задуматься, стоит ли штурмовать город врага, в котором засела артиллерия, единым кулаком, да и стоит ли вообще. По моим наблюдениям, две холмные катапульты наносят урона столько же, сколько и два-три фехтовальщика, да еще и с каждым выстрелом понижают естественную защиту города.

Фланг — способность кавалерии. Всего две ступени развития, первая дает 10-процентный шанс ретираться, второй добавляет еще 20% и при атаке на личунок лишает их преимущества в превентивной атаке.



Это основные умения, которые активно используются в игре, есть еще несколько, но они второстепенны и присутствуют в игре больше для пропорции, чем для реальной выгоды.

С боями покочено, пора бы обратить внимание на глобальную карту, ведь ее сильно изменили, не только в плане графики, но и в плане пресловутого нововведений. К примеру, теперь каменный холм не производит еду вообще, а вот его сосед с зеленойюной пастбищем на боку вполне на такое способен, хотя при этом теряет в производстве цидтов, ой, простите, теперь уже молотков ☹. Появились несколько новых видов ресурсов местного и стратегического значения — теми и теми можно торговать. Ресурсы местного значения повышают уровень здоровья и довольства в городах, а стратегические ресурсы позволяют строить новые виды войск и ускорить постройку зданий.

Ускорение постройки зданий при контроле одного из ресурсов — на мой взгляд, одно из самых удачных нововведений. Учитывая, какая борьба разворачивается в начале игры за получение хоть какого-нибудь мизерного преимущества перед соседом, захват одного из ресурсов, позволяющих ускорить строительство, к примеру, Пирамид (камя), становится первым шагом к первенству на мировой арене. Ведь нация, которая построила Пирамиды, получает все основы гражданственности, соответственно, ей не надо будет сидеть в не-

аффективным Деспотизме, и она может выбрать любой из пяти возможных типов правления, что даст толчок к развитию страны. Про основы гражданственности мы поговорим немного ниже, а пока посмотрим, чему научились делать рабочие с тех пор как поросла былым — третья часть. Собственно, улучшений всего несколько. *Водяная мельница* — строится, естественно, только на реке. *Десопилка* — позволяет, не вырубая леса, получать с них неплохой доход. *Ветряная мельница* — строится только на холмах, производит еду, золото и молотки, слабый конкурент шахтам, в которых теперь по ходу игры может неожиданно обнаруживаться какой-ни-



будь ценный ресурс — золото, уран или серебро. *Поселение* — это отдельная песня. Приносит доход (в зависимости от размера и типа правления), может производить еду, со временем растет, превращаясь сначала в деревню, потом города. Такие появились дополнительные постройки, соответствующие новым ресурсам: например, *винный завод* — винограду, *плантации* — шелку и сахарному тростнику, *карьер* — камню и мрамору, *охотничий лагерь* — слонам и собакам, *пастбище* — овцам,



свиньям и проч. Теперь, чтобы получить в свое распоряжение ресурс, мало просто проложить к нему дорогу — нужно построить соответствующее улучшение, которое позволит вам его добывать, и только после этого оно станет вам доступно.

Ну вот, мелкие нововведения почти все перечислены, теперь пора перейти к кардинальным переделкам, которым подверглась

«Цивилизация». Те, кто играл в предыдущие части, должны помнить, что такое *правительство* ☺. К примеру, в третье части их было всего пять: Деспотизм, Монархия, Республика, Коммунизм и Демократия. Каждое правительство давало определенные возможности и преимущества, так, Коммунизм, Деспотизм и Монархия позволяла ускорить производство за счет жизни жителей, Республика и Демократия же отрицали подобные зверские методы, и ускорение производства производилось только за счет прямых денежных вливаний. Различий между ними было достаточно много, но эти типы правления были статичны, и при республиканском правительстве вы никак не могли ускорить производство за счет рабского труда жителей, как и не могли просто заплатить рабочим при Коммунизме.

В четвертой части этого нет. Как и было обещано разработчиками, все типы правления представляют собой гибкую структуру, которую можно менять по своему разумению и сообразуясь с нуждами государства. Эта структура состоит из пяти частей: *правительство, законодательство, социальное устройство, экономика и религия*. К примеру, правительственная структура включает в себя: Деспотизм, Наследственное право (Монархия), Представительство (Республика), Поллиейское государство (читай: коммунизм-фашизм) и Универсальное избирательное право (Дипломатия). Каждый из вышеперечисленных вариантов имеет свои плюсы и минусы.

Комбинируя же типы правительства, экономики, религии, социального устройства и религии, мы можем создавать самые невероятные государственные системы. К примеру, вам ничего не будет стоить скомбинировать Представительство и, скажем, Рабство, получив в результате некий симбиоз республиканского типа правления с разрешенным рабством, свободной религией, закрытыми рынками и вассальной зависимостью. А в случае чьей-нибудь военной агрессии вы так же легко можете поменять все основы гражданственности, переведав все производство на военные рельсы, да еще и получив множество бонусов к военно-промышленному комплексу. Так, к примеру, в моем военном варианте правительство выглядело примерно таким образом: Поллиейское государство — снижало недовольство войной и на двадцать пять процентов ускорило производство войск; Вассальная зависимость — разрешала содержание большой армии, добавляя +2 опыта всем новым войскам; Рабство — позволяло жертвовать горожанами для ускорения производства; Меркантилизм — закрывало маршруты внешней торговли, но добавляло по одному специалисту на город; Теократия — плюс два очка опыта каждой новой единице с запретом на распространение негосударственной религии. Таким образом, моя экономика производила войска на четверть быстрее, а с учетом четырех единиц опыта от баракос все созданные мной военные единицы получали сразу второй уровень опыта, что делало их грозной силой, с которой приходилось считаться всем. Для мирного времени такое политическое устройство, конечно, не годится, но в военное время лучшего варианта не найти.

Теперь давайте обратим внимание на другую конфетку, которую нам также пообещали разработчики — *религия*. В процессе игры вы откроете семь религиозных течений — Буддизм, Иудаизм, Христианство, Ислам, Конфуцианство, Даосизм, Индуизм. Если вы первыми открываете религию, то можете сразу обратиться, став, так сказать, ее родоначальником. Это впоследствии даст некоторые преимущества: к примеру, в городе, в котором зародилась новая религия, при помощи Великого Пророка вы можете построить уникальное чудо света, которое будет распространять эту религию в прилегающих городах, а также приносить неплохую прибыль от посещающих святыню паломников. К сожалению, религии ничем не отличаются, кроме значка, но к выбору государственной религии все равно следует подходить осторожно, так как это может повлиять на ваши отношения с соседями. Конечно, идеальным вариантом станет тот, когда ваши соседи примут вашу религию, но такое, к сожалению, случается довольно редко. Через некоторое время начинают происходить трения между вашими государствами, от которых и до войны недалеко. Хотя, если смотреть с дипломатической точки зрения, соседские державы можно постепенно обратить в свою веру, именно для этого существуют проповедники, которые могут распространять вашу религию в ваших или союзных городах. Или, если вам безразличны ре-

лигиозные войны, то совету поскорей исследовать Либерализм, который откроет секреты Свободного вероисповедания, разрешающего вашему населению исповедовать любую религию, кому что по вкусу. В этом случае все трения с соседями на религиозной почве исчезнут, но вы потеряете возможность влияния на соседские державы силой своей религии, к тому же при Свободном вероисповедании коэффициент рождаемости Великих Людей немного меньше нормаль.

Ах да, я не упомянула, кто же это такие Великие Люди. Это выдающиеся личности, рождающиеся в городах, осененных Чудесами Света. Каждое Чудо имеет определенное влияние на население. Например, Пирамиды увеличивают шанс рождения Великого Инженера, Парфенон — Великого Пророка, Колосс — Великого Торговца, Театр Шекспира — Великого Художника, а Университет Ньютона — Великого Ученого. Каждый из этих Великих Людей имеет свои способности и в принципе может присоединиться к любому городу в должности крутого специалиста. Пожертвовав двумя Великими Людьми, можно принудительно начать Золотой век вашей цивилизации; также они способны сходу открыть какую-нибудь будущую технологию. Но и это еще не все. Великий Художник может создать шедевр искусства в любом городе по выбору, подняв его культурное значение сразу на четыре тысячи единиц. Великий Пророк может создать религиозную святыню в городе, в котором зародилась религия. Великий Инженер — способен ускорить любое строительство, будь то Запретный Дворец или Пентагон. Великий Ученый может построить в любом городе исследовательский центр. Великий Торговец — создать торговое представительство в далеком государстве, принесет сразу огромное количество золота.

Минусы, плюсы

Основной минус игры плавно вытекает из одного из плюсов, а именно из графики. Для корректной работы на больших картах ей нужно как минимум один гигабайт оперативной памяти — конечно, если отключить некоторые опции вроде анимации боев и ландшафта, некоторая задумчивость игрового процесса сразу исчезает, но все-таки ненадолго. Ведь стоит настроить пару маленьких армий и начать планомерно уничтожать соседей, как игровой процесс начинает понемногу замедляться. Поэтому опасайтесь больших и огромных карт.

Вторым минусом игры является некоторая разбалансированность в сфере исследований. При нормальной скорости развития более-менее сильное государство начинает прыгать по эпохам с такой скоростью, что просто не успеваешь улучшить войска, и потом с удивлением находишь где-то в тылу пару городов, которые охраняют копейщики или лучники, во время когда твои войска уже

начинают списывать в утиль вертолеты. Это происходит, если выбрать опцию *нормальная скорость мира*, если же выбрать эпохальную, то все становится еще хуже. Теперь развитие науки больше похоже на нападение эстонских снайперов, она искусственно затянута настолько, что уже начинаешь просто в бешенстве колотить по клавишам, лишь бы закончилось это мучение. Говорят, что недавно вышедший патч исправляет этот недочет, но я, честно говоря, как-то не удосужился его скачать.



Теперь о плюсах. Честно говоря, радует, что сюда можно записать почти все. Графику, озвучку, баланс (если не считать скорости исследований), геймплей и многое, многое другое. В четвертой «Цивилизации», действительно, собралось все лучшее, что могло быть собрано, да и переход в трехмерное измерение не только не ухудшил, но даже обогатил старую добрую «Цивилизацию». Ведь если посмотреть, то «Цивилизация IV» — это та же «Цивилизация III», но с трехмерным движком и рядом нововведений, не настолько легких, чтобы мы почувствовали себя обманутыми, но и не настолько радикальных, чтобы загубить душу «Цивилизации».

Вывод

Играть всем ☺.

XI виставка інформаційних технологій

22-25 березня 2006 року

інфоКом+

В рамках форуму спеціалізовані виставки:

Комп'ютери та софт
Зв'язок та комунікації
Безпека
Офіс
Банк

Генеральний медіа партнер



Офіційний інформаційний спонсор



RIM 2000
www.rim2000.com

м. Дніпропетровськ, ПС «Метеор»

e-mail: cominfo@cominfo.dp.ua

Організатор: Бізнес-центр "КОМІНФО"

тел.: (056) 370-14-14, (0562) 32-47-48

www.cominfo.ua



Вирджия КЕМПЕР

CONFLICT

ТЕРРОРИЗМ

Разработчик: Pivotal Games

Издатель: Sci

Издатель на территории Украины: IC

Жанр: action/tactic

Системные требования:

✓ минимальные: P 4-1.5 МГц, 256 Мб ОЗУ,

64 Мб видео, 2.5 Гб жесткий диск;

✓ рекомендуемые: P 4-2.5 МГц 512 Мб ОЗУ,

128 Мб видео, 2.5 Гб жесткий диск

Кертис всегда говорил, что мне нравятся странные игры. Вот ему она не нравится, а меня прет. Точно так же он отнесся и к достаточно давнему — осеннему — проекту под названием **Conflict: Global Storm**. Я, правда, и сам поставил эту игрушку исключительно развлечения ради, ибо играть было не во что, но после прохождения нескольких уровней меня просто заткнуло. И, как оказалось, аркадно-тактические шутеры класса «Б» мне тоже по душе.

Серия **Conflict** увидела свет в 2002 году. Многие из вас наверняка помнят **Desert Storm**, не самую лучшую на то время, но достаточно играбельную гейму. Далее был «Вьетнамский конфликт», а за ним **DS2**. К сожалению, всеобщей популярности ни один из проектов получить не смог. В основном из-за графического оформления, которое было не ахти еще 4 года назад. И вот после долгой и усердной локализации **IC** выпускает в продажу следующий кусочек сериала «Конфликт». Итак, встречайте **Global Storm**.

Старые знакомые

Вот за что я всегда уважал **Pivotal Games**, так это за их попытку внести в свои игры хоть какой-то сюжет. Не делать просто набор миссий на манер **Delta Force**, а попытаться создать отследимую историю, дабы у игрока была цель, а не сумма миссий с абсолютно не связанными между собой брифингами.

Не стали они уходить от традиций и при создании **GS**. Сюжет хоть и не блещет поворотами, разворотами и нагнанными событиями, но все же имеет место быть. Играть нам предстоит за уже известную по **Desert Storm** у спецкоманду «Браво». На дворе 2006 год (!). Наши brave boys Бредди, Диконс, Конорс и Фоли благополучно справились со своими задачами во время операции «Бури в пустыне» и решили заняться наркобаронами и международными террористами. Задание выглядело проще некуда: высадка, зачистка, диверсия и эвакуация. Все бы хорошо, вот только кто-то из штаба передал врагу информацию о группе. В общем, сдували наших героев сразу же после высадки. Делать нечего, придется действовать по обстоятельствам. И для начала желательно бы выбраться из плена...

Первой приятной неожиданностью стало наличие в игре стелса. Не типа шпионского самолета, в смысле, а способа ликвидации цели. Великим **Splinter Cell** он здесь не пахнет, но возможность работать «тихо» есть. В некоторых случаях это удобно, особенно в помещениях, где после поднятой тревоги начинает носиться куча нехорошего народа с автоматами. Перейти всех, конечно, можно, но это долго и утомительно. На открытых пространствах, правда, от стелса в большинстве случаев никакого толку — гораздо удобнее занять выгодную позицию и вести шквальный огонь по наступающему врагу.

Воевать в открытую, особенно на высоких уровнях сложности, достаточно тяжело. Ваш противник, несмотря на несомненно удобный интеллект, умеет неплохо стрелять, особенно если в руках у него снайперская винтовка. Так что не особо удивляйтесь, что если вас вдруг потянет погеройствовать, вы выпрямитесь в полный рост, то сразу получите пулю между глаз.

Команда

Протопаив пару миссий, я все-таки понял, что мне так приглянулось в этом мире — атмосфера команды. Никто не мешает вам проходить игру одним персонажем, оставив команду в начале уровня, но действовать сообща гораздо интереснее и веселее. Особенно при штурме или обороне объекта. Враг наступает отовсюду, пытаться взять вас в кольцо, с каждой минутой у вас все меньше места для маневра, патроны на исходе, кого-то ранили и ему необходима медпомощь... Вот тут-то и появляется та самая игровая зейфория, когда начинаешь забывать о своих подопечных так, как будто это живые игроки. Делишься боеприпасами, помогаешь отбиться при сильных атаках и просишь помощи сам, под прикрытием выбегаешь на поле боя, дабы раздобыть себе оружие и т.д. Я, конечно, не буду расписываться за всех, может, это просто у меня фантазия бо́льшая — но в некоторые моменты я действительно рвался сквозь вражеский огонь, не обращая внимания на ранения и нехватку боеприпасов, чтобы вытащить с поля боя раненого соратника по оружию.

Многие игроки на форумах ругают проект из-за отсутствия нормальных тактических команд. Вот тут я с удовольствием спрошу, а что именно они хотели от шутера с элементами тактики? Нет не от тактического шутера, а именно от шутера с элементами тактики? Это же не **SWAT** или **Rainbow Six**. Количество команд здесь вполне соответствует стандарту экипана. Вы можете приказывать вашим соратникам прикрывать вас, укрыться за препятствием, лечь, держать позицию или следовать за вами. Чего вам еще надо? Планирование атаки? Ну извините, играйте в **Ghost Recon**. Как человек, который прошел игру, могу смело заявить, что команд в игре хватает, росли бы руки правильно. Все построено на обычной логике: приказываете команде прикрывать — действуйте сами, даете команду отступать — прикрываете самолетом, вот и все, много ума-то никто не требует.

Иногда, конечно, AI команды немного подолбывает, особенно когда вы даете команду следовать за вами. Ваша команда может застрять на поворотах или задерживаться на лестницах. Бывает это достаточно редко, но бывает.

А вообще на союзников грех жаловаться. Они всегда помогают, причем достаточно охотно. Снайпер всегда бьет точно, пулеметчик



постоянно прикрывает шквальным огнем, сапер профессионально бросается гранатами и т.д. А как они засады устраивают — это что-то. Как, вы не знаете, что в игре можно устраивать засады? А ну бегом в кадетский корпус учиться!

При правильном управлении командой врагу можно устраивать некоторые сюрпризы. Я, конечно, не буду кривить душой, говоря, что засаду можно устроить при любых условиях, но попытаться можно везде. Нужно просто занять позиции нужными персонажами в нужных местах, а потом, когда настанет час «Ч», крикнуть: «Огонь!» — и вся вражеская армия склониется перед вашим мастерством планирования. Я не ставлю смайлов ☺, а значит, я не шушу. При правильной расстановке и в нужное время можно устроить неплохой «артобстрел». Описать словами это действие трудно, просто представьте себе момент, когда все заготовленные разработчиками скрипты ломаются на кусочки... нет, не на кусочки, а на атомы. На поле боя это выглядит просто замечательно. Враг не может понять, откуда ведется огонь. Когда отстрел «кромиков» заканчивается и операция проходит успешно, чувствуете себя как человек, который покорил Джомолунгму!

Стволы, блин

Большинство новичков растягивают этот раздел, дабы добыть нужное количество символов. Лично я пытаюсь сделать его достаточно коротким и понятным. Так вот. Все оружие в игре делится на два типа: то, что дается вам в начале миссии, и то, что вы можете подобрать во время прохождения. К первой категории относятся всевозможные модификации винтовки «М» со всевозможными подствольниками и лазерными прицелами. Кстати, последнее — достаточно приколное приспособление. По точке лазерного указателя можно стрелять точно в голову, даже не включая режим прицеливания. Единственный минус — эту точку видите не только вы, но и ваш противник, так что будьте осторожнее с этим устройством.

Во вторую группу вооружения входят представители всех стран. От обыкновенных ГИМ, АК и РПК до продвинутых австрийских G-36, французских Famas и американских Remington.

Прокачка

Ва каждое убийство персонажа получает определенное количество опыта. Когда шкала доходит до максимума, герой повышается в звании. Точно говорить не буду, но я заметил, что с повышением уровня персонаж становится бронейнее и искуснее в разных процессах. Конечно, он не может ставить бомбы быстрее сапера или лечить шутстрее медика, но делает все это значительно быстрее не прокачанного персонажа. То есть, закладывая взрывчатку он будет быстрее, нежели пулеметчик и снайпер, а лечит лучше, чем сапер и штурмовик.

Аджунгли зовут

Большие дяли из крутых гейм-изданий могут сказать, что графика в игре устарела, и я с этим соглашусь. Да, движок GС достаточно примитивен. Слабые модели, корявенькие текстуры, однообразные помещения и нехитрые спецэффекты. Но ведь мы с вами уже взрослые люди, правильно? Мы ведь давно не оцениваем игру только по графике? Или я ошибаюсь? Графическое исполнение действительно не на высоте. Несмотря на значительные доработки старого Desert Storm'овского движка игра выглядит достаточно бедно. Модели деревьев порой просто ужасают, по помещениям я вообще молчу. Даже при максимальных настройках общая картинка смотрится не ахти.

Озвучка, в принципе, стоящая. Голоса персонажей подобраны замечательно, каждый соответствует своему характеру. Звук выстрелов, взрывов, стонов и криков тоже сделаны на ура, и краснеть за них не приходится.

Выводная

Напоследок хотелось бы упомянуть про мультиплеер. Он включает в себя только кооперативный режим игры. Играть можно как по локальной сети, так и по Интернету. На последнем стоило бы остановиться. Игра через интернет гораздо интереснее, поскольку членами нашей команды являются живые игроки. Я поиграл очень немного, но этого вполне хватит, чтобы сос-

тавить собственное мнение. Играть через Сеть — это не просто круто и прикольно, это *мега* и *супер* в одном флаконе! К сожалению, владельцев дилал-апа придется расстроить, поскольку для нормальной игры потребуется нормальная душеhenка.



Даже играя в редакции, я получал достаточно много дискомфорта от слабого Инета.

Дочитав статью до конца, вы можете спросить, а кому, собственно, верить? Крутым игровым изданиями? Или болному автору с неадекватной фантазией? На этот вопрос, к сожалению, я ответить не в силах. Лично мне игра понравилась, и прошла я ее с удовольствием. Теперь я с таким же удовольствием прохожу ее по онлайн. Как говорил один хороший человек: «Хоть вы кол в меня забейте, это нестия про любовь!» Точно так же и здесь, мне абсолютно все равно, что говорят другие обозреватели. Мне игра понравилась, несмотря на все минусы. Да, она не претендует на лучший тактический шутер го-



да и уж тем более на лучшее графическое оформление, но что-то меня в ней сильно зацепило. Возможно, атмосфера. Возможно, сюжет. Возможно, еще что-нибудь. Мне понравилась — так что если ваши вкусы подобны моим, то срочно бегите и покупайте игру, причем строго лицензионную (чтобы играть через сеть), ну а если вы привыкли к интернет-ресурсам, то можете потратить свое время на прохождении *мега*-«Квейка» или *мега*-«Феара».

На этом, собственно, все. Удачного прохождения тем, кто согласен со мной!

Андрей ЧЕКАНОВ aka Fobos

ДИПЛОМАТИЯ

не доверяй никому

Чем интересна «Дипломатия»? Ведь, как известно, разработчики нынче не особо жалуют хардкорные игры, да и производить игру для узкого круга фанатов настольной версии, думаю, они тоже не стали бы. Вероятно, они рассчитывали на ее популярность среди простых игроков. Но в таком случае игра должна быть действительно качественно сделанной, да еще и интересной. Задача не из легких. Давайте посмотрим, смогли разработчики добиться своего или нет.

* * *

Перенос настольные игры на экран монитора, разработчики неизменно сталкиваются с дилеммой: создавать игру по мотивам или же попытаться перенести в виртуальную реальность саму суть игры? Большинство делают игры по мотивам — во-первых, это проще, а во-вторых, есть, где разгуляться фантазии, и да прилепится в название еще какой-нибудь жанр не помешает. Ведь миксы — это модно.

Компьютер Paradox пошла по второму пути. «Дипломатия» действительно передает сам дух настольной игры. Так что если вы хотите найти масштабные сражения, пятьдесят тысяч юнитов на экране и прочее тому подобное, то вам, вероятно, не стоит заглядываться на «Дипломатию». Здесь вы этого не найдете. За масштабными сражениями загляните во вселенную Total War, за сверхдетализацией солдат — в Earth, ну а если вы ищете адреналин и страх, направляйтесь прямоиком к Тихому Хоуму, там вам будут рады. Игра в «Дипломатию» больше похожа на шахматную партию или на... симулятор канцлера. На коробочке не зря нарисованы двое вояк, с улыбкой пожимающих друг другу руки, а за спиной держащих ножи. Сразу видно, что если один хоть на минуту повернется спиной к другому, тот сразу вонзит ему в спину нож. Вот это и является духом и буквой игровой механики «Дипломатии» в частности и великих империй в целом.

Играет мы начинаем в 1900-м. Только что кончилось перераспределение сфер влияния между величайшими империями мира. За них нам и предстоит сыграть. Это созданный руками Бисмарка Рейх — Германия; порядком покусавшая, но еще сильная Австрия; владычица морей — Великобритания; брошенная очередным Наполеоном, но успевшая встать на ноги республика Франция; босонoga Италия; агрессивная Турция и, конечно же, самодержавная Российская империя, в игре — просто Россия. Как вы уже, наверное, поняли, играть предстоит на карте Европы. Она разделена на 74 провинции, которые делится на морские, прибрежные и сухопутные. Также провинции могут содержать центры снабжения, после захвата которых мы можем строить новые войска. Войска, к слову, всего двух видов — флот и

армия. Армия — сухопутная боевая единица, которая может захватывать и поддерживать исключительно сухопутные и прибрежные провинции. Флот, в свою очередь, может захватывать и поддерживать только морские и прибрежные провинции. Так что уничтожить как флот армией, так и армию флотом весьма затруднительно. Затруднительно настолько, насколько киту сложно победить слона на пляже или слону победить кита в открытом океане. Но ведь нас никто не ограничивает выбором, слон или кит, лучше иметь их обоих и использовать сильные стороны одного для компенсации слабых сторон другого. Кто не понял, это намеки не заикайтесь на одном роде войск, а не то вы успеете двадцать раз пожалеть, что у вас нет хотя бы одного захудалого флота, которым бы вы прикрыли пролив, ведущий к родным центрам снабжения, когда стоящие там три сухопутные армии окажутся бесполезны.

А для чего же нам поманутые войска? Вероятно, для сражения с войсками противника, захвата его провинций и защиты своих. Давайте поподробней остановимся на сражениях. У нас есть флоты и армии, сила каждой единицы флота и армии равна единице. Поднять силу отдельной армии — скажем, до полутора единиц — невозможно. «Как же тогда сражаться с другими армиями?» — спросите вы. Ведь если две армии одинаковой силы встретятся в спорной провинции, никто не сможет победить! Это верно. Поэтому, чтобы захватить ту или иную провинцию, в которой расположена вражеская армия, нужно добиться силового преимущества. А добиться этого можно, обеспечив атакующей армии поддержку своих или союзных войск (конечно, если союзники вас не предадут ☺), расположенных в соседних провинциях. Если все пойдет гладко и поддержка не прервется (а это может случиться в случае нападения на войско, которое ее обеспечивает), то вашей войско займет намеченную провинцию, а противнику придется отступить. Если же вы захватили центр снабжения, то противнику придется не только отступить, но и вдобавок расформировать одну из имеющихся у него армий — если, конечно, он не захватил в качестве компенсации другой центр снабжения. Ньюансов управления боем в «Дипломатии» множество, но они легко осваиваются, так что вам не придется часами сидеть перед экраном и копать в халле.

Раз уж мы упоминали центры снабжения, то стоит рассказать о них поподробней. Как уже было сказано, именно от количества контролируемых вашей страной центров зависит количество находящихся под вашим контролем войск. Изначально у каждой страны есть три центра снабжения (у России — четыре). Это родные центры снабжения, набор войск разрешен только в них — так что не надейтесь, захватив Берлин, сразу постронть там армию, пост-

Разработчик: Paradox Interactive
Издатель: IC/Paradox Interactive

Жанр: походная логическая стратегия

Минимальные системные требования: Windows 2000/XP, P 3-1.2 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 450 Мб свободного места на жестком диске



роить ее вы сможете только в родном центре, соответственно, ее еще придется тащить до линии фронта. Так что посредством какой-нибудь авантюры мгновенного преимущества добиться не получится, победу можно будет получить только в результате тщательно спланированных действий.

Грубая сила войск, конечно, хороша, но она далеко не самая главная доступность этой игры. Самая же большая изюминка вынесена в название игры — это дипломатия. Поначалу понять, где именно она находится в самой игре и как ее активировать, задача еще та... А попытка осознания заявленного разработчиками «интуитивно понятного, визуального вида переговоров» вызывает только пробуксовку мыслительных процессов. Ведь как выглядит дипломатия в играх? Как правило, это набор заготовленных предложений, которые в редких случаях можно снабдить некой интонацией (просить, требовать, умолять и т.д.).

В «Дипломатии» же все выглядит по-другому. Активировав переговоры с некоторой стороной, мы не увидим никаких диалоговых окон и привычных для нас текстов. Все гораздо проще. Учитывая, что технологиями, валютой и т.д. мы торговать не можем, да и не намерены, у нас остаются чисто словесные и дипломатические варианты.

К примеру, словесные предложения — о поддержке какой-либо провинции своими войсками, по разделению провинций («давай ты захватишь Рим, а я — Тунис») — обычно не встречаются на пути к их заключению особых преград, правда, зачастую союзник хочет, чтобы ты еще и перевел его войска куда-либо или поддержал нападение, но за такие уступки тоже можно что-нибудь выторговать.

Дипломатические возможности куда более интересны: тут и союзы, и пакты о ненападении (постоянные и не очень; не дай Бог вам заключить постоянный союз, раз надать точно пожалеете ☺), и военные союзы. Есть даже объявление некоторой провинции демилитаризованной зоной. Что-то, а этот договор недооценивают почти повсеместно, а зря, ведь фактически при его заключении игрок может отсечь от себя вероятного противника или даже нескольких — соответственно, меньше просчитывать комбинаций, да и войска можно перераспределить для нападения, а не защиты от вероятного противника. Но на словах-то это все выглядит красиво, а как оно реализуемо в игре...

Вот здесь и начинается то самое, интуитивно понятное и визуальное. Для того, чтобы, к примеру, предложить сопернику поддержать вашу атаку на некую провинцию, нужно только войти в режим переговоров и отдать его войскам соответствующие приказы. Далее просто нажать кнопку — «отправить предложение». Соперник подумает и, если он решит, что ваше предложение его устраивает, то вы просто подтверждаете отдачу приказа, и все. То же самое со всеми другими предложениями: сначала предоставляем все в плановом режиме, а потом отправляем предложение на рассмотрение. Если принято — отлично, если нет, то ваше предложение могут просто послать в корзину с мусором, а могут предложить альтернативу. Кстати, предложения можно отправлять не только с нейтральной окраской, но и в качестве ультиматума: мол, нам нападать, что вы об этом думаете, но мы поступим так, и точка. Но даже если соперник полностью выполняет все требования ультиматума, то не надейтесь, что его отношение к вам останется прежним — скорее всего, оно сильно ухудшится, за этим последует разрыв всех договоренностей, а впоследствии возможно и нападение.

Правда, нападения можно ждать и так, ведь разрыв всех обязательств, кроме постоянных союзов и пактов о ненападении, это характерная черта тогдашней дипломатии. Дипломатия самого начала XX века. Препентивные войны, захват территорий, провокации, многоходовые дипломатические интриги — вот чем прославились эти годы. И именно в этот период нам предстоит играть. Когда же игрок понимает, что его могут предать в любой момент, воткнуть в спину нож, отобрав пару провинций, а потом, как ни в чем не бывало, предложить напасть на соседа, вот тогда приходит осознание, почему в игре среди дипломатических возможностей нет такого пункта, как мир. Потому как мира действительно нет. Есть союз, есть пакт о ненападении, есть военный союз против какой-либо державы, а мира — нет. Вместо такого по-

нятия как мир, в Европе того времени прочно живет понятие нейтралитета. А он уже может быть разным, хотя в большинстве случаев — вооруженным до зубов.

Почти вывод

Выводы мне никогда не удавались, а расписать все недостатки игры, похоже, придется именно в нем, родимом. К счастью, их немного — но они есть.

Основные нарекания вызывает, как вы уже, наверное, догадались, графика. Но не отрисовка стратегической карты, тут как раз все абсолютно верно, а некоторые части интерфейса — в частности, портреты. Нарисованы они, конечно, грамотно. Можно выбрать лица как для своего протеже, так и для противников, но мне бы больше пришлось по душе не эти неудовольваемые физиономии, а портреты исторических личностей. А если бы к ним прилагалась хоть какая-нибудь захудалая историческая справка, так вообще было бы замечательно. Но — увы. Здесь, видимо, правились те самые гены настолки, ведь командуешь страной ты, а не какая-то историческая личность. Второй недостаток — это камера; зафиксировать ее в одном положении фактически невозможно, так как после каждой фазы она выстает-



ляется на позицию, заданную по умолчанию. После получения игры ты ее ужеправишь на чистом автомате, но все равно немного раздражает. Последний огрех — это звук, тревов всего ничего, а в процессе столкновения армий вражеские генералы начинают ухать, как будто ты их бьешь лопатой в солнечное сплетение, и делают они это с интервалом в пару секунд. Поначалу забавляет, потом раздражает.

Не знаю, записать ли в минусы искусственный интеллект. В принципе, нам необещали кучу модификаций его поведения, но я как-то различий не заметил. Однако для тренировок и просто приятного времяпрепровождения он вполне ничего, справляется.

Главная фиша — визуальный язык переговоров. Вот это действительно лучшая придумка, которую я видел в сетевых стратегиях. В игре по Интернету — вообще сказка! Можно хоть немцу, хоть уругвайцу за 30 секунд соорудить предложение, получить ответ, поплести интриги за спиной еще у кого-то и нарваться на такие же интриги со стороны других живых противников. Это действительно непередаваемое удовольствие.

Я бы сказал, что «Дипломатия» — игрушка для настоящего канцлера.

Если хотите им статью, чтобы бы в виртуальной реальности, то в нее очень даже стоит играть. Если же вы в детстве питали стойкое отвращение к интригам, то не стоит брать за эту игру, только разочаруетесь.

P.S. Советую выкачать патч ☺.

Кирилл ТАЛЕР

Delaware St. John

Volume 2: The Town with No Name

Болеют ли привидения?

(песня в трех эпизодах)

Интермедия

В театре царит тьма (невооруженным взлядом — ашукая!). А также право, верховодит и занимается непристойностями. Зал постепенно заполняется призраками, привидениями, мороками всевозможных мастей. Звонит третий похоронный колокол. В зале зажигается свет. Зажигается — потому что это для нас, живых, полутьма в зале есть призы к вниманию. А для призраков чем светлее, тем сумрачнее, пардон за каламбур.

На сцену выходит конференсье.

Конференсье: Я приветствую всех собравшихся в этом зале нашего совсем незаметного на карте города! Сегодняшний аншлаг вызван новым мистическим спектаклем Delaware St. John. Vol. II. Я попрошу всех взрослых отверженных увести своих маленьких утопленников, висельников и просто дебилов, совавших пальцы в розетку, потому что для их расшатанных смертью нервов сегодняшнее представление может стать серьезным испытанием. Сегодня на этой прогнившей буржуазной сцене будут выступать живые люди!

Взволнованный шепот из зала: Шо, совсем живые? А, может быть, все-таки немножко мертвые?

Конференсье: Увы, несмотря на многочисленные просьбы геймеров по всему миру, эти два персонажа продолжают радовать нас новыми спектаклями, так как назвать полноценной компьютерной игрой то, что выходит из-под топора Big Time Games, нельзя! Итак, кто из вас готов пожертвовать тремя часами своей загробной жизни ради жуткой, наполненной тайнами, загадками и кривыми экранами истории?

Крик из зала: Я!

Конференсье: Данко, заткнитесь, мон шер! У вас нечем жертвовать, кроме сердца, а его вы давно так неблагодарно отдали людям и осветили им дорогу, чтобы впоследствии человечество выглядело и создавало авантюры, подобные этой!

Крик из зала: Тогда я могу мозгом пожертвовать!

Конференсье: Данко! После того, что вы сделали, осветив дорогу людям, среди которых, вероятно, были предки разработчиков из Big Time Games, я смею полагать, что мозга у вас не было никогда! (К залу) Кто еще хочет что пожертвовать?

Еще один крик из зала: Я хочу пожертвовать своим соседом по креслу, так как он громко храпит и отвлекает меня от грустных и депрессивных дум.

Конференсье: Готично!! Принимается! А остальные (Долгая пауза)... Что ж, молчание — знак мистический... то есть, знак сго-

Разработчик/издатель: Big Time Games

Жанр: киблст

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-600 МГц, 256 Мб ОЗУ,

200 Мб на винте;

✓ рекомендуемые: P 3/Athlon 800 МГц, 512 Мб

ОЗУ, 700 Мб на винте

ласия! Все вы чем-нибудь пожертвуете после сегодняшнего спектакля. Муа-ха-ха-ха-ха-ха!!!

Эпизод 1.

Болеют ли привидения сексом?

На сцену выходит Делавэр Ст.Джон. Это молодой парень с темными волосами и с ужасным гримом. Призраки в ужасе отшатываются, кроме парочки мороков-подростков, которым все до фени.

Делавэр: Здравствуйте, я Делавэр Ст.Джон, охотник за паранормальными явлениями....

(Внезапно на сцену вваливается вздрабиданное синяя пакча ситарет).

Синяя пакча: А я просто Ст.Джордж лайт! Я любимая марка ситарет Талера! Я отварила только вялю и стою очень дешево! Я круче Делавэра Ст.Джона! На правах рекламы!.. (Падает).

Конференсье: А ну кыш отсюда!

(Работники сцены уносят синее прямоугольное тело).

Привидения справа: А действительно, почему это ты, Делавэр, еще и «Ст»?

Привидения слева: Он станкоремонтник! Муа-ха-ха!

Привидения бельэтажа: Нет, он стоматолог!

Привидения справа: Нет, он сталкер!

Привидения слева: Стеклоизолатор!!! Буа-га-га-га-га!

Делавэр: Тихо всем! Я начинаю свое дупераздирающее продолжение дупераздирающей истории! (В зале воуарается тишина.) Однажды я помогал Келли разбирать каморку книжного магазина, в котором сохранились самые древние, загадочные и готичные книги.

Привидения слева: А какого вы там делали с Келли каморке книжного магазина?

Привидения справа: Так был у вас там секс, в конце концов?!

Привидения бельэтажа: Какой секс, они тырили редкие книги! Гью-го-го-го-го-го-го-го!

Делавэр: Нет, секса не было, потому что он будет только, как вы извоили выразиться, в конце концов. То есть в vol. 666. А это пока только вторая часть. И книги мы не тырили, мы их перебирали, чтобы найти страшную готичную книгу. И вот... (Выдерживает томительную паузу).

Однокое привидение: Ну, нашли вы эту книгу, нашли! Ясное дело, чего тут понимать, если секса не будет... (Грустно шаркая простыней, уходит).

Делавэр: ...И вот я нашел книгу, на страницах которой была нарисована карта города, которого нет на самом деле!!! После этого меня начали посещать странные сны...

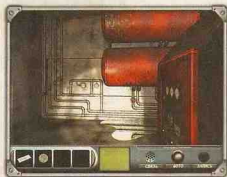


Голос Келли: Делавэр, ты опять летал во сне?!

Делавэр: Нет, я плавал. В чем-то липком и неинтересном... После того как проснулся. Наверное, в собственном холодном поту. После этого я решил, что непременно разберусь с городом, которого нет нигде. Но на одной карте он все-таки присутствует. Келли очень просила взять ее с собой, но я не взял ее. Вообще! Никак! Поэтому что я Делавэр Ст.Джон, охотник за паранормальными явлениями!

Голос привидений: Не... если тут не будет секса, то мы уходим, все...

Делавэр (быстро): Я пошутил! Все будет! Даже порнография! ... Так вот, я припарковал машину в лесу...



Голоса привидений: Парковщик хренов!

Делавэр: ...И отправился на поиски потерянного города. Странно, но на предполагаемом месте города был все тот же лес. Хотя внутренний голос продолжал мне твердить, что город где-то рядом... Тогда я обошел лес кругом против часовой стрелки, принес в жертвоприношение белку и двух лосей, которые застрелил в ее дупле, спасаясь от меня. Я пропрыгал на одной ноге с закрытыми глазами сквозь весь лес взад-вперед и вправо-влево, я даже исполнил партию Травяты двухголосом, горнанным пением и под аккомпанемент гортанного хора церковных мальчиков!.. Но ни один из мистических ритуалов не принес реального результата...

Внутренний голос: Я тебе куда говорил поворачиваться на развилке, идиот? Направо! А ты куда повернул?!

Делавэр: Извини, я тогда думал о другом. Я думал о том...

Келли: Обо мне?

Делавэр: Нет, я думал о том...

Келли: Тебе нравятся мужчины? О, нет!..

Делавэр (повышая голос): Нет, я думал о том, что буду делать, когда прибуду в этот город!!! Ведь у меня нет никакого плана!!! (Пауза.) А пока я буду думать, смотрите вступительный ролик.

Эпизод II. Болеют ли привидения за «Спартак»?

Раздаются задние кулисы, обнажая черный и обалденно топичный экран, начинается монотонное напевание любительских акварельно-масляно-карданных картинок одна на другую: вот Делавэр сидит на скамейке и думает, вот он

помогает Келли прибраться в книжном магазине, вот он видит картину города, который как бы есть, а как бы его и нет, вот он, страдающий бессонницей, сидит на своей кровати в позе страдающего бессонницей, вот он решает отправиться на поиски города, вот он стоит на развилке, и внутренний голос говорит ему такие вещи, которые даже я в статье не всегда пишу. Вот он оказывается, наконец, перед городом...

Унылый голос привидения: А я не верил, когда нам обещали порнографию...

Внезапно поверх картинок ложатся титры, их немного, но титры так утомляюще и сменяются под такую заунывную музыку, что будь они в два-три раза длиннее, то и лошади смогли бы убитые, причем, в отличие от двух капель никотины, куда более медленно и мучительно.

Привидения справа: А можно чем-то эти титры отключить? Ну там Esc, Enter, Space...

Конферансье: Господа, вы же совершенно бесшумно! Никакой Enter вам тут не поможет...

Привидения слева: Ну а если бы были палитры?

Конферансье: Это бы вам тоже особо не помогло. Так как я в концепцию разработчиков, видимо, более изначально забыто — не дать геймеру прокрутить титры, чтобы протяженные пять минут ему наслаждаться безупречными по красоте именами и фамилиями.

Привидения белаята: О-о-о-о-о! Это уже порнография! Полная! Мы пришли не зря! Буа-га-га-га!

Делавэр: Итак, я пришел в город, ведомый моим верным внутренним голосом, к которому я всегда прислушиваюсь, а также дискретным перемещением и огромным желанием разобраться в страшных тайнах!

Внутренний голос: Слушай ты, Ван Хелсинг! Неделаный. Я тебе когда еще говорил — не связывайся с Келли! Еще когда ты в препродакшене лежал! А ты!..

Делавэр: А я редко с ней связываюсь. Все равно она ничего интересного, кроме «Попорбуй здесь осмотреться» не скажет! Кстати, я же забыл рассказать вам, что кроме как через инвентарь у нас есть три разных способа связаться с Келли. Если, конечно, вы не играли в первую часть...

Привидения: И не играли!!! И не хотим!!! Спартак — чемпион!!! Делавэр — позорный гоин!!! Гы-гы-гы-гы-у!

Делавэр: Так вот, на панели возле инвентаря у нас есть три кнопочки: связь — это когда нужно что-то выяснить, фото — когда необходимо сфотографировать паранормальный объект и отослать фото Келли...

Привидения справа: А фото ты как Келли отсылаешь, почтовыми голубями?

Привидения слева: Нет, по аське! Муа-га-га-га-га!

Делавэр: ...И запись, когда я записываю паранормальный звук, а потом отсылаю его Келли, и она его дешифрует.

Привидения белаята: Почтовые голуби запарятся летать!

Делавэр: К сожалению, за игру удастся снять всего несколько фоток и записать

всего несколько звуков, так как практически весь саунд в игре намекает на паранормальность, и зачастую шумные звуочки принимаешь за очередное предложение продвинуться по сюжету. С фотографией еще хуже: когда призрак появляется, управление мышкой у пользователя нечаянно отбрасывается, и тот смотрит скриншотную сценку...

Внутренний голос: Делавэр, блин, я тебе говорила — присисни какому-нибудь концепт-художнику из «Близзарда», «Биовар», «Микроидс» или «Квантик»! Зачем ты присиснил художнику из Big Time Games?! Зачем?! Зачем?! (Бьется головой о правую кулису).

Эпизод III. Болеют ли привидения несварением желудка?

Игнорируя сюжет и геймплей, на сцене появляется Талер с синей пачкой сигарет под рукой.

Привидения: Ы?

Талер: Мне вот интересно, болеют ли привидения несварением желудка?

Синяя пачка: А я круче, чем Делавэр...

Привидения: Нет! Мы бодем за всю табличку Менделеева! Муа-ха-ха!

Делавэр: А тут я встречаю монашку...

Конферансье: Уберите синюю пачку!

Талер: Заткнитесь!!! Припарил уже...

(Долгая пауза).

А я думаю, привидения болеют. Вероятно, их даже может стошнить. Но не от всего, а от такого махрового позоризма, каким является данная игра. К сожалению, это даже не пародия, а издевательство над жанром хотто: привидения с тупыми шутками, нестрашье, унылые и неинтересные, XIX век что по движку, что в графике, неубедительная актерская работа, жуткий сценарий, тошнотворная музыка и, наконец, омерзительно кумарный геймплей.

Оставим актеров и зрителей. Оставим эту игру, не пройдя и десятой ее части, хотя игра короткая.

И поставим на ней готический крест.

До следующей части.

До следующей порции третьесортного флуда, как с моей стороны, так и со стороны величайших людей современности — разработчиков Big Time Games!

Аминь!

(Завис).



МЕХАНОИДЫ
ВОЙНА КЛАНОВ

Pantera sls

Для тех, кто долго
пробыл в танке ☺...

Хороших игр в мире не так уж и много, а хороших РПГ и того меньше. А так, чтоб они еще были и патристическими, то есть сделанными «нашими» (пусть только отчасти, все равно Россия ближе нам по духу, нежели Америка), — совсем мало. И вот на этом безрыбье нашлась игра, которая буквально потрясла геймеров — «Механоиды». Быстро завоевав аудиторию своим свободным геймплесом (лети куда хочешь, делай что хочешь), игра стала популярной. И это несмотря на то, что в свое время игровые критики, мягко сказать, обошли игру стороной. Собственно, первая часть игры была, на мой взгляд, очень близка к драйвовым гонкам с оружием, притом что по духу казалась собратом старого доброго Descant'a.

Что ж, думаю, немного истории никому не повредит ☺. В первой части мы оказывались на загадочной планете Полигон-4 в роли избранного механоида — биомеханического робота, наделенного искусственным интеллектом. Чтобы мехи не заставлялись на месте, а заодно, чтобы передвижение по планете не было таким скучным и затянутым, игрокам была предоставлена возможность управлять футуристическими транспортными средствами — глайдерами.

Еще не забудем про очень даже качественную по тем временам графику и отличное звуковое сопровождение. Геймплей тоже был — причем какой! Вот только игра так и не стала шедевром — в любой бочке меда есть деготь... В данном случае им стал движок — неудачная оптимизация игрового движка привела к неоправданно высоким системным требованиям.

То, что перед нами предстала вторая часть игры, возрождает надежду на улучшение этого самого заполоучного движка — ведь работали ж, работали! — а также дает право и шанс верить в то, что все бывшее на высоте там же и останется.

...и тех, кто вылез из него

У так, после нескольких лет работы над продолжением замечательной игры SkyRiver Studios выпустила «Механоиды» вторых. Что ж, посмотрим, что из этого получалось.

Как и прежде, действие игры происходит в мире Полигона, с единственной разницей — играть мы будем спустя некоторое время после завершения миссии первой части.

Краткие сводки из мира Полигона: «Исчез контроль Супера, и механоиды стали доступны новые сектора, новые возможности. После Реформации — процесса, к которому, как думают

Разработчики: SkyRiver Studios

Издатель в России: IC

Жанры: Adventure, RPG

Системные требования:

✓ минимальные: P 4-1.5 ГГц, 256 Мб ОЗУ, NVidia GeForce3 или ATI Radeon 7500, 2.5 Гб на жестком диске;

✓ рекомендуемые: P 4-2.5 ГГц, 768 Мб ОЗУ, NVidia GeForce FX3900 или ATI Radeon 9800, 3.5 Гб на жестком диске

Считающие, приложил силы сам Наблюдатель, механоиды изменились. Многие старые кланы исчезли. Ушли в небетие их примитивные цели. Новые кланы с механоидами пятого поколения во главе — это мощные формирования механоидов, с четкой стратегией и масштабными целями. Взаимоисключающие интересы привлек к войнам, которые велись уже не ради рейтинга или иллюзии превосходства, а ради тотального уничтожения противника. Возможность контролировать ресурсы позволяла сильным кланам уничтожить или изгнать слабые, действуя не только военным, но и экономическим путем.

Настало временное равновесие — никто не мог изменить ситуацию в свою пользу. Тогда Считающие, один из немногих сохранившихся с прошлых времен кланов, призвали того, кто сможет найти и вернуть в Полигон самого первого механоида пятого поколения.

Такой герой нашелся. Им оказался один из лидеров клана, недавно проигравшего войну. Для него это задание стало возможностью вернуть бывшее могущество или даже обрести новое.

Все механоиды знали, что ушел за пределы мира — непревзойденный воин, в одиночку способный противостоять могучим кланам. Однако никто не знал, что с ним произошло и где его можно найти. Хотя многие мечтали заполучить такого союзника. Считающие с помощью каких-то своих методов выяснили, что его можно отыскать и вернуться обратно. Прежде такой возможности не было. Бывший глава уничтоженного клана получил все необходимые сведения и отправился в путь. Он выполнил миссию: первый из механоидов пятого поколения снова появился на Полигоне».

Что было, что осталось

К ак уже отметили в первой части статьи, основным преимуществом «Механоидов» являлась свобода действий. Наверное, это в определенной мере устраивало разработчиков — свобода осталась. Хотя, как мне показалось, ее стало меньше. Да, сюжет не нависает над игроком, но больше это похоже на иллюзию свободы, нежели на ее реальное присутствие. Появилась возможность создания собственного клана и захвата строений. Можно заполучить в свое распоряжение здание, отвоиня его у другого клана или же просто заняв никому не принадлежащее строение. В придачу к военному прохождению добавился легкий вариант (хотя, возможно, кому-нибудь легче сражаться, а не торговать-копить-собирать) — вариант экономического пути прохождения, не требующий от игрока вступать в жестокие схватки с противниками.



Заставка сделана красиво, не только знакомит с игрой, но и выступает таким себе мостом между первой и настоящей частью. Игра стала более живой, можно сказать, приблизилась к «реализму». Сюжет захватывает с первой минуты, хочется быстрее пройти разные задачи, чтобы увидеть, что будет дальше. Если в прошлый раз цель заключалась в элементарном увеличении рейтинга с дальнейшим приобретением лучшего глайдера и выполнении завершающей задачи, то сейчас игра вышла на абсолютно другой уровень. Она стала живой и динамичной. Предсказать завершение игры намного труднее, по сравнению с первой частью.

Начинать, как мне показалось, легче воином. Торговля теперь стала сложной и малоприбыльной (оно и ясно, раньше она была побочным бизнесом, а теперь — жизненно важным делом). По старой памяти и своей нелюбви к войнам, начинала игру с карьеры торговца. Только потом вот пришла к мысли, что воевать как-то сподручнее и проще. Хотя опять-таки повторюсь — каждому свое. На форумах я встретила множество ребят, которым торговое ремесло не показалось таким уж сложным, и даже понравилось. Кстати, о сложности: на мой взгляд, бои стали легче, по крайней мере над захватом секторов я билась не так долго, как это было в первой части. Хорошо это или плохо — поймем со временем, по реакции гейм-народа.

Что же касается ключевого вопроса — движка и требований, врать не буду: по части оптимизаций я разбираюсь слабо, толком не поняла, что разработчики такого особого натворили, но только вот игра перестала так тормозить, а требования остались практически те же. То есть, верхняя планка, конечно же, вылетает за пределы моего понимания, а вот нижняя — игра у меня без проблем особых шла на несчастном ATI Radeon 9200 SE.

Ну, о хорошем сказали, теперь стоит и дегтя капнуть ☹.

Категорически не нравятся новый интерфейс управления — покупками-продажами, триумом и т.д. Конечно, круто, что теперь показываются 3D-модели оружия — но где же надписи? Я понимаю, что разработчики помнят оружие, ими же созданное, как свои пять пальцев, но я ведь обычный геймер, который играет не только в «Механоидов», — неужели мне придется искать, что оно такое и как зовется, в первой части игры? Мне удобнее вспомнить название «безоткатная пушка», а вот ее внешность я не помню ☹. Да и иконки-то маленькие — приходится в детали пристально всматриваться.

Оптимизировать движок разработчики не забыли, а вот сам игровой и ролевой элемент опять-таки остался в стороне. К примеру, Скарабей, который по идее должен быть неповоротлив, как-то чересчур подвижен. Остальные же и вовсе вертятся юлой — толку от этого никакого, одни неудобства.

Недовольны

Я никогда не была фанатом «Механоидов», я просто люблю в них играть. И пусть в первой части были «подвижения», пусть она была несбалансированной (я уже не говорю о слабой видеокарте, которая просто не считала нужным держать игру по-человечески), игра все же была Игрой. Вторая же часть вышла еще более спорной, чем первая. Несбалансированность из одной части плавно переключалась в другую, графика — да, она стала немного лучше, глаже, но куда-то пропал тот былой драйв ☹. Нет, я не говорю, что игра вышла плохой, просто по пути своего перерождения «Механоиды» перестали быть ТЕМИ «Механоидами», которые были так любимы и дороги, они просто стали очередной игрой, которая проживет на компьютере только до третьего патча. Ждать дальше — смысла мало, если не исправят сразу, проще дожидаться аддона или новой версии. Ждать меньше — потерять надежду, а мне все еще хочется верить в то, что есть шанс на жизнь в Полигоне. Фанаты бушуют, они обижены, раздосадованы, а им в ответ твердят об экономике...

Ждать от игры с небольшим бюджетом упомощительной графики и безобщиности, я думаю, не стоит. Ошибки есть, они не могут не быть, нужно понимать, где и когда мы живем. Мы еще не дошли до уровня рыночной экономики, но хотим получить высококачественный продукт — это тоже неправильно».

Но ведь если не можешь — не берись? Да, — говорит мне внутренний голос, — да, тысячу раз да, но... Дело тут ведь не столько в несбалансированности, основная проблема не в этом. В нее не хочется верить, не хочется принимать во внимание, а так поступает практически каждый, но, опять-



таки, всесильное НО, которое приводит к зависанию компьютера с требованием переставить систему заново-начисто. И только в таком случае игра начинает вести себя как культурное существо, которое создано для удовольствия, а не по принципу «не было проблем, купила поросю» ☹.

Та, что умирает последней

Перечитала свои слова, передумала свои мысли и... Стало страшно. Не за то, что игра плохая, а за то, что из-за моих предупреждений, из-за багов игры многие ее просто-напросто пропускают мимо своих компьютеров. Не раз я уже приходила к мысли, что играть стоит, бороться с ошибками и глюками, хотя бы ради того, чтобы составить себе впечатление о том, что это за игра. По край-



ней мере, этого она достойна — в общих чертах, игра получилась лучше своей предшественницы. Остается надеяться, что разработчики примут во внимание мнение игроков и в скором будущем исправят ошибки.

Александр GLUKK

НОЧНОЙ ДОЗОР RACING

А ведь какая книга хорошая была... Да, возможно, это не самое сильное произведение Сергея Лукьяненко, но все равно книга-то хорошая. Вдумайтесь только в саму идею. Вампиры и оборотни живут среди нас. Юные колдуны хают бабушкам на троллейбусных остановках, а светлые маги терпеливо стоят в очереди за колбасой. Твой сосед, которого ты знаешь с детства, оказывается самым темным из нас, а твой сосед, которого ты знаешь с детства, оказывается самым светлым из нас. Это не фантастика, а реальность. И в этой реальности, как и в жизни, есть настоящие вампиры, с которыми вполне можно пообщаться, как с обычными людьми. Брам Стокер при написании своего «Дракулы». А добродушный шофер из третьего подъезда способен в магическом поединке заткнуть за пояс самого Гиндальфа, но это вовсе не мешает ему после работы выпить пару бутылочек пива с сантехниками из ЖЭКа. Реальность и фантазия, так же, как и в жизни, разные вещи, но в ней все, что происходит, абсолютно не мешает друг другу. Хорошая книга. И, на мой взгляд, вполне заслуженно пользовалась популярностью в самых широких кругах. Нет, ценители фантастики, правда, косо поглядывали. Скажу, мол, это же дело «Осенние вьюги» с их глубокой философской подоплекой. Или «Рыцари Сорока Островов»... Но ценители, они на то и ценители, чтобы косо поглядывать и поглядывать с высоты собственного опыта, а вот все остальные на заявление, что Лукьяненко не входит в число любимых авторов, смотрели недоуменно и бормотали: «Что, мол, и «Дозоры» не уважаешь!» И язык не повернулся сказать: «Да фуфло ваше «Дозоры»!» Потому что и не фуфло вообще, а даже напротив — хорошая книга.

А потом пришла сажа. Подъем отечественной фантастики посредством кинематографа. Никогда не забуду претиршие криками объявления в Интернете. Если, мол, «Дозор» провалился, не видеть нам более отечественной кинофантастики. И выстраивались очереди у кинотеатров, дабы, так сказать, поддержать благое начинание. Ибо кинофантастика — это тоже хорошо. Даже отлично. И сидели на сеансе, недоуменно пытались понять, что общего между хорошей книгой и ВОТ ЭТИМ! Такавыи в Сумраке... Антон Гордеевич прутит не по-детски... Завулон, играющий на «приставке». Но успех был. Громкий. Шумный. И тогда всем стало понятно — останавливаться нельзя. Ибо так уж устроен мир, что успех нужно развивать. Ну и начали развивать. И первым орудием развития была выбрана наша любимая игровая индустрия. Уж что-то, а развивать мы умеем. А главное — любим. Игры по кинематографу сегодня — мечта любого разработчика. Да, большинство из них и играми-то назвать сложно. Но это ж у них, на за-

нимающем Западе. А у нас все должно быть по-другому. Да и взялся за разработку не кто-нибудь там, а сам флагман российского игротворства — «Нивал»! Да еще и на «движке» Silent Storm 'al Ждали. Надежались. Планы строили. Какой она будет, фантазийная реинкарнация любимой игрушки. Дожджись. Сами знаете чего. В общем, после киноуспеха и игротворчества за хорошую книгу брать уже не хотелось. Как-то само собой оно все пошло, перепачкало зеленоватой краской добрые воспоминания о когда-то прочитанном, и все, что связано с «Дозорами», отныне лично для меня стало синонимом компьютерной подделки, от которой ничего хорошего ждать не приходилось. Нет, книга та и осталась хорошей, только не главная она уже в этом мутном потоке, льмущемся с экранов телевизоров и мониторов.



К тому моменту, когда об очередном продолжателе славного дела развития успеха «Дозоров» стало хоть что-нибудь известно, большинство уже разболталось в ситуации и от «гонки по мотивам» никто ничего не ждал. Если уж «Нивал» не смог (или не захотел), то можно требовать от небольшой, но особо опытной и совсем не богатой команды? Да ничего! С самого анюуса было понятно, что ждаль от «Ночного Дозора Racing» нечего. «Зачем тогда эта статья?» — спросите вы. Да всего лишь затем, чтобы у тех, кто еще не утвердился в этой мысли, отпалли последние сомнения. Наш сегодняшний пациент абсолютно ничем не способен привлечь к себе хоть сколько-нибудь разбавленного игрока. Уверенно все. И идея. И исполнение. Хотите подробности? Пожаааауйста.

Итак, Инквизицию достало агрессивное противостояние российских Дозоров и она нашла возможность прекратит постоянное умиленьное поглаживание светлых и темных магов. Прохлаула по дубовому столу железной перчаткой и заорала истинным голосом: «Хватит!» Маги, как известно, Инквизицию привыкли слушать.

Разработчик: Psycho Craft Studio

Издатель: «Новый Диск»

Жанр: аркадный автосимулятор

Системные требования: P 4-1.8 GHz, 256 Мб ОЗУ, 1.2 Тб на жестком диске, 64 Мб видео с поддержкой PixelShader 1.1 и T&L

Взяли «под козырек» и заменили кровавые разборки здоровым спортивным соперничеством. А так как даже Высшие давно уже забыли, когда в последний раз брали в руки если не меч, то хотя бы тренировочные рапиры, то и спорт выбрали современный — гонки по улицам Москвы. Наступил, значит, оборотень Ваня на ногу перевертывшу Свете, посперили они друг друга желтыми глазами, усеялись в машины и ну крути намотывать. Кто победил, тот и прав. Бред! А чего вы хотели. Гонки проходят по специальным трассам, ограниченным магическим барьером. Для того, видимо, чтобы мирные граждане не пострадали. Правда, граждане все равно за барьер прорываются и всечаски мешают гонке, путаясь под колесами. Ну да ладно. Люди — они такие, везде пролезут. Ну, для того, чтобы хоть какой-то дух «Дозоров» в игру принести, по дороге бонусы магические раскидали — ускорялки и замедлялки там всякие, и другие, довольно привычные для аркадных гонок девайсы. Есть и у игры и своя фишка — адские зарядки энергии, позволяющие использовать спецспособности. Для каждого гонщика они уникальные, но все одинаково бесполезны. То есть, насолить сопернику с их помощью, конечно, можно, но вот сделать игру интереснее они не в состоянии. Машины мечутся по дороге, наплевая на все законы физики, лезут друг на друга, ежесекундно врезаются в «магический барьер», толкают перед собой целые караваны встречных автомобилей... Продолжать? Думаю, не стоит. Ни о каких откровениях поверждений, что, вроде бы, уже стало хорошим тоном даже для аркадных автосимулов, говорить не приходится. Одно счастье — подъехать к такой куче-мале и заорать истинным голосом «Есслер!» или «Завулон!», в зависимости от того, за кого вы играете. Великий придет и кучу разбераст. Это тоже, типа, спецспособность, но и она надоедает очень быстро.

О чем не сказал? О графике? И не скажу. Ибо назвать ее графикой позавчерашнего дня — значит, ничего не сказать. Вот и не буду.

Каков может быть вердикт? Если случайно увидит ЭТО в продаже — обходите десятой дорогой.

P.S. Ну, об этом говорилось и писалось не раз, но, может, кто-то пропустил. Помню игры «Ночной Дозор Racing» существует еще и «Дневной Дозор Racing». Так вот, отличаются они только саундтреком. В первой играет «мелодичный русский рок», во второй — «хип-хоп с ненормативной лексикой». Об этом же честно написано и на коробке. Внизу. Мелким шрифтом.

P.P.S. А книга действительно хорошая.

Разработчик: Montparnasse Multimedia
Издатель: «Акелла»
Жанр: детский квест
Системные требования: CPU 500 МГц, 64 Мб
ОЗУ, 16 Мб видео

Вассалог Долинословов

Сети и Колдун инков

Твое юное Ю

Бесценная моя сестрица Джуангет! Очей моих уставших бред! Фонариком ты будешь лить яркий свет, но все старания твои сведены на «нет»... А сколько я тебе должен денег, о кузина моя дорогая? А у меня столько денег нет, потому дарю тебе игру «Сети», о которой я написал сию статью.

Ультар Яга

Знаете, как трудно писать о детских играх? Нет, дело не в том, что их скучно проходить, просто они все схожи между собой. Когда я играю еще в одного «развивалу», то мне тошно становится. Создатели сих игр опускают сюжет, плюют на игровой процесс, немного уделяют внимания мини-играм и забывают на «познания». И что же получают? Ну, знаете, в кока-кола есть и сахар, и соль, но не только они! А тебя заставляют пить напиток — без ничего, без воды, только с союбой и сахаром. При этом называя его колой!

Ну и что мне писать? Опять повторяться? Нет. Я уделю внимание тому, чему уделяли внимание разработчики, а о том, что они опустили, я напишу наиболее кратко.

Кратко: с юлет. «Верховный Инка Пачакутек в печали: его жена страдает от странного недуга. Врачи бессильны ей помочь и в один голос твердят, что виновой всему лае колдовство! Отважный юноша Сети и его верный товарищ Пепи (неизвестное науке мильенное животное с большим носом и хвостом. — Прим. авт.) отправляются на поиски средства, способного помочь супруге правителя»...

Кратко: игровой процесс так же прост, как и сюжет. Головоломки построены по такому алгоритму: мини-игра => полученный предмет => применили предмет => головоломка решена. Игра очень проста, а ум напрягается только при решении мини-игр. Я ее прошла за час, при этом параллельно делая узоры, потягивая чай и убирая в комнате ☺. Но вообще-то, именно столько времени игра и способна удержать молодого геймера перед компьютером, при этом не наскучив ему.

А вот мини-играм уделено больше внимания, чем сюжету и геймплее вместе взятым. Их, во-первых, много, а во-вторых — они интересны и отличаются между собой. Есть пазлы (два типа), есть игра «одень куклу» ☺, есть раскраска... Очень приятно поиграть в них по отдельности — так, отдыхая от тяжелого рабочего дня. Некоторые из них требуют знаний, которые мы будем получать в процессе игры, некоторые — хорошей смекалки, некоторые — внимательных глаз... А? Кто там в зале сказал, что их немного? Да, мини-игр всего шесть штук, но у каждой по два-три варианта прохождения. Итого... 3-3-3-3-3-3... что умеет считать? А, спасибо, итого — 18 мини-игр получается. А это немало... Только в «Рексе» их было вдвое больше ☺...

Вот мы и дошли до «Познаний», чему разработчики любезно уделили больше всего внимания. Если кликнуть на валяющиеся на локации четки, то открывается небольшое окно, а в нем ребенку дадут справку по тому или иному явлению. Скажем, вы находитесь в доме Мачакуры, которая занимается изготовлением блюд. Жйем на четки, и нам дают справку о блюдах, которые ели инки, о коке, которой инки утоляли жажду; еще нам дают небольшой словарь (на 3-4 слова), в котором показаны слова на языке инков. Иногда, знаете, приходишь в школу — хочешь ведь чему-то удивить народ. Заговариваешь с одноклассниками на языке инков ☺... Вообще-то вся эта информация очень полезна. Я вот смотрел программу о ненормальном (читай: «паранормальном явлении») и там был сюжет о магии Вуду. Говорили, что изготовление кукулы человека для издевательств над ней — это просто вымысел писателей, и к африканской религии Вуду это никак не относится. Но! После этой игры я понял, что «кукла» и дальнейшее издевательство над ней — эта идея принадлежит инкам! И действительно, супруга короля болела из-за магической кукулы Вуду, сделанной злым колдуном, а нам (то есть Сети) следует выбросить ее (не супругу!) в реку (согласно древнему инкскому рецепту снятия проклятий).

Ваше третье Е

Этот претендент на подиум победителя конкурса «Лучшая рисованная графика» обязательно заслужит одно из первых мест. Графика имеет свой шарм, рисунки сделаны в «инкском» стиле. Анимация только... немного слабая. Но ниче, и так проживем ☺.

А музыка! Идеал! В плейлист 100%! Когда она играет, действительно верится, что ты попал в страну инков, даже не целись. Тем более — эти дорожки сделаны на ИНКСКИХ МУЗЫКАЛЬНЫХ ИНСТРУМЕНТАХ!!! Где только композитор их раздобыл, неизвестно ☺.

Звучка посредственная. Не вызывает никаких эмоций.

Еще, непонятно почему, в игру ввели опцию «сделать фотографию». Мне, обзорвателю, эта штука очень помогла для изготовления скринш, но вот зачем она ребенку, я, хоть убейте и похороните, не понимаю.

Альтер Ура

Придется мне уже выводить. А жалко, я как раз вошел в раж ☺...

Игра на уровне «Толы», «Гарфилада». Игра с узкой направленностью, а именно (кто еще не понял ☺) — инки. Их история, их быт, их язык. Такие игры мне нравятся за старания разработчиков добыть больше информации и рассказать ее ребенку. Да не всю школьную программу, а только один малозаметный в школьной программе элемент. Ведь читать Чехова, Достоевского — обязательно. Их прочитает и дурак (дурак их как раз не прочитает. — Прим. ред.). А вот заниматься еще и чтением «Украины-Руси», о которой в твоей аэрированной компании знают только по учебникам истории, это уже похвалить.

Итог: если вы считаете, что вашему ребенку (или маме) интересны инки — то покупайте «Сети». Если же копки интересней, то покупайте «Гарфилада». А если все животные вызывают восторг, то покупайте «Толую».

Алчки!



Pantera sls kawai@bk.ru

TARR
CHRONICLES

Разработчик: Quazar Studio

Издатель: «Ангел»

Жанр: sim, космический action с элементами РПГ

Системные требования: не указаны, но могу заверить, что понадобится довольно-таки неслабая машина...

Дата выхода: начало 2007 года

которому практически у каждого читателя или автора МИКа есть вполне объяснимая слабость. Это дух героизма и приключений, то, что называют атмосферой в книгах и кинофильмах, то, что в играх обычно зовут геймплеем или игровальностью. Нечто, что может завлечь, да так, что выбираться потом будешь очень долго, и то вряд ли захочешь ☹.

Сюжет

Сейчас мне начнут заламывать руки за спину, кричать, что так делать нельзя, что так поступают только самые ленивые и самые плохие люди в мире, но тем не менее сюжет описать я буду отчасти словами тех, кто его придумал. Ведь пересказанная история — это уже совсем другая история.

Когда-то на уроках литературы в школе нам говорили о том, что все книги были написаны задолго до нас, что нет ни одного сюжета, ни одной темы, которую не расписали бы в подробностях наши предки за несколько столетий до того, как родители наши в член на будущее посчитали необходимым включить нас. Кое в чем моя учительница была права, но один момент был упущен — не было у древних ни одной книги о космических путешественниках, о войнах, потерпевшихся среди Хаоса Мироздания, о новых расах и Вездесущем Зле. Видимо, к такой мысли пришла не только я, раз так активно пользуется популярностью подобные сюжеты ☹.

Действие игры происходит в самый разгар войны с Дз-Хэнтэ. Когда-то Дз-Хэнтэ были метатрами, благородной высшей расой, но их сущность была изменена Мраком, силой, искажающей пространство и несущей смерть.

Само собой, мрак так просто не останавливается, ему все мало, он надвигается и разрастается, не обращая внимания на живых, а обитаемые системы медленно вымирают, опустошенные войной и охваченные агонией. Остатки некогда могучей империи людей углубляются все дальше к окраинам галактики, спасаясь от разрушения.

Защита от Мрака и война истощают силы человечества. Мы сражаемся изо всех сил, но небо и Вселенная еще не дали нам того героя, который бы пришел и спас мир. А все потому, что игра находится в стадии разработки, и в нее никто еще не играл ☹.

Военный крейсер «Талестра» — флагман вооруженных сил Альяна — был направлен в отдаленную звездную систему для охраны нескольких научных групп, исследующих давно покинутый город древней расы. Но из-за сбоя в системе гипердвигателя «Талестра» попадает в другой рукав галактики.

С этого момента вы и вступаете в игру. Вряд ли придется приписать на себя с самого начала скинтер и рубашку героя, но какое

Мы шли к этому долго.

Менялись людьми, годами, временем.

В этом мы и вы похожи.

Наконец...

Quazar Studio — мало кому известная краснодарская фирма, приступила к созданию своего дебютного, можно сказать, проекта. При всем при том анонс прошел тихо, практически незаметно; лишь изредка на форумах встречаются упоминания. Вспомните, когда СТАЛКЕР находился на том же этапе развития, как трещали сороки во всех углах и на всех соснах о том, что нас ждет в заветной Зоне.

Итак, перед нами загадка из загадок, проект, информации о котором немного, но немногочисленные арты и скриншоты которого не могут не радовать глаз фанатов космических игр. Уж не знаю, что у ребят в итоге получится с жанром, но красоты впечатляют. Открыла сайт — и замерла минут на десять, рассматривая скриншоты сначала в черно-белом варианте, а потом, увеличив каждый по отдельности, — и в цветном. Действительно, есть на что посмотреть! Советую тем, у кого есть доступ к Интернету, зайти на официальный сайт разработчика и посмотреть на детали объектов, на арты, на прорисовку теней — на все те мелочи, которые в печатном варианте, к сожалению, практически незаметны. А вот вам и секретная ссылка: quazar-studio.com/tarr.

(Полу)официальное знакомство

- Ваше имя?
- Алекс Картер.
- Порядковый номер?
- 555.
- Ваше звание?
- Прохожу службу в звании сержанта военно-космических сил.
- Корпус «Талестра».
- Ваша рота?
- Омега. Двадцать второе подразделение.
- Где расквартированы?
- В списках больше не значимся.
- Повторю, где вы расквартированы на данный момент, сержант?
- Нас больше нет, капитан, в списках мы больше не значимся...

Честно говоря, благодаря этому диалогу игра и завоевала мое пристальное внимание — больно уж веет от него духом ДЗВР, к



ни какое преимущество перед вашими собратьями, я полагаю, нам выделят. А вот и подтверждение, к стати:

Герой игры — пилот элитного отряда истребителей, входящего в состав «Талестры». Игроку предстоит пролететь много лиг, прежде чем ему удастся вернуться в родную систему. На пути «Талестры» простираются миры давно вымерших систем и секторов. Миры, где правят Дэ-Хэнтис, слуги Мрака.

Как бы смешно и грустно ни звучало, но давайте позволим того, кого обычно не хватает разработчикам для создания Игры — кучку Муз и Здравый Смысл. Ибо только в этом случае у нас будет теплится надежда на то, что игру не превратят в очередную эпопею-сагу про великого героя, пришедшего спасти мир и человечество одним выстрелом.

На старт, внимание, экшен!

Кстати говоря, сочетание, заявленное на сайте «Акеллы», не такое уж и необычное — если разложить все по полочкам и проставить точки над буквами алфавита, все становится на свои места.

Между миссиями игрок сможет изменять снаряжение своего корабля. Для этого ему предоставляется набор из различных блоков и подсистем — корпуса, двигатели, пушки, ракетные установки. За боевые заслуги игрок получает новые звания и возможность перевода в другие подразделения свой «Талестр», что открывает доступ к ангарам с новым оборудованием и оружием.

Я понимаю, заявляю о том, что изменение параметров корабля, мол, и есть признак РПГ, прозвучат довольно глупо и по-детски, но что уж поделаешь, если именно такая характеристика подходит под определение данного жанра? Как говорится, РПГ нет, потому что весь мир вокруг и есть сплошное РПГ. Вторая привязка к жанру — Sim — тоже отчасти верна, но опять-таки лишь отчасти. У нас есть корабль? Есть. Управлять им мы будем? Будем. Значит, перед нами симулятор. Ну и третье, action... Комментировать не буду, а то я тут и так пришла к спорной мысли: выходит, что «Солдат Фортун» или Doom — это симулятор солдата. Потому лучше просто процитирую еще раз разработчиков:

Игрока ждут интереснейшие разносторонние задания, нередко весьма оригинальные; кинематографический сюжет с интригой и неожиданными поворотами; динамичные захватывающие боссы в космосе, которые повышают уровень адреналина в крови; головокружительные полеты — все это, в сочетании с красивым трагическим миром, ожидает игрока.

Вопрос — ответ, или Извечная игра в прятки

Полазив по страницам Интернета и заданиям Игрограда, я поняла, что стандартными методами информацию выведать не получится, и решила воспользоваться приведенным на сайте же игрой контактом с разработчиками. Не скажу, что узнать удалось особо много, но любопытство на сей раз не только не убило кошку, но даже немного удовлетворило ее запросы и принесло ответы на вопросы.

МИК: Представьте, пожалуйста, нашим читателям. За какую часть фронта работ вы отвечаете в компании?

QS: Инкур, руководитель студии.

МИК: Что послушало основным толчком к созданию игры, откуда появились идеи?

QS: Давным-давно возникла идея сделать свою версию культовой космической игры Elite — игры, в которой можно было бы летать по галактике, торговать, воевать, оснащать свой корабль. Вот тогда все и началось.

МИК: Расскажите нам о предистории мира. Где он находится, какова расстановка сил на момент появления в нем героя?

QS: Дни жизни привычной галактики сочтены. Каждый день во тьме аномального катаклизма чернеют и умирают десятки звезд. Ни одна развитая раса не смогла противостоять выводу, даже объединившись со своими старыми врагами. Те, кто выжил, отчаянно борются за существование среди руин вчерашнего величия. Тысячи транспортов с беженцами идут караванами в окраинные миры, бро-

ся планеты и космические орбитальные станции-города, спасаясь от неизбежной смерти своих родных миров... Вдобавок к этому, на сцену выходит еще одна враждебная раса — Дэ-Хэнтэ. Это видоизмененный аномалией древний клан старейшин Меатаров, от которых в наследство достался накопленный миллионами лет генетический навык мастеров воевать. Дэ-Хэнтэ — смертоносное сочетание различных аномалий, жуткий симбиоз мрака и смерти.

МИК: На сайте игры есть очень красивые скриншоты, просто завораживающие — так ли будет выглядеть игра, или это все-таки ближе к артам, нежели к скриншотам?

QS: Большое спасибо. Гааза вас обманули. Да, это действительно скриншоты, и игра действительно представляет собой то, что на них изображено. К стати, в динамике картинка производит более серьезный эффект, вы еще в этом обязательно убедитесь.

МИК: Если верить тому, что заявлено на сайте «Акеллы» и Игры, жанр получается какой-то расплывчатый — и симулятор, и РПГ-частицы, и экшен. Как бы вы сами назвали жанр ее, к чему все-таки ближе?

QS: Я бы не стал называть «Пизарки Звезд» симулятором, скорее, это экшен с элементами РПГ. Мы приложили все усилия, чтобы сделать игру максимально доступной, не вдаваясь, однако в аркадность. Игроку не раз придется убедиться в том, что победы достаются не по принципу «у кого пушка мощнее», а за счет правильного командного взаимодействия, сбалансированного обвеса корабля перед миссией и знания тактик противника. Впрочем, в последнее время стало модно называть симуляторами все, что похоже на космическое «летание». На фоне этих представлений это, конечно, сим.

МИК: Команда Quazar Studio, я так понимаю, еще молодая — были ли у вас какие-то масштабные проекты до «Тарра»? Не страшно впервые выходить на рынок игр?

QS: Да, для нашей студии это первый проект. И не буду скрывать, мы очень волнуемся, хочется оправдать надежды игроков и сделать действительно хорошую игру.

МИК: Насколько линейен сюжет? Сможет ли игрок внести свою лепту в формирование нового облика вселенной и будущего человечества в этом мире, или же все ответственности за него лежит на плечах сценариста?

QS: От судьбы не убежишь. Но если серьезно, жанр предполагает целенаправленное движение к единственной концовке игры. Сюжет линейный. Игрок увидит разные системы и разные расы, будет бороться за собственное существование и за жизнь своих друзей, но он не решает судьбы мира — это слишком сложная задача для пилота, пусть даже элитного отряда.

МИК: На компьютер какой конфигурации рассчитана игра?

QS: Игра рассчитана на средние конфигурации.

МИК: Как по вашему, сможет ли «Тарр» привнести в игры (в глобальном понимании) что-то свое, что-то новое, или же станет всего лишь достойным продолжателем?

QS: Если имеется в виду действительно что-то новое, в духе Darwina, то, определенно, нет. Но мы делаем все усилия, чтобы хорошо освежить застоявшийся жанр.

МИК: Еще хотелось бы знать, когда на сайте появятся новые скриншоты и арты? Очень их жду.

QS: А вот новые скриншоты, уже, появятся скорее всего только ближе к КРИ — ждите новостей.

У так, что мы имеем перед собой, вернее — что мы знаем о том, что за игру нам предлагают, пусть и не в самом скором времени? Стоит ли ждать?

Мне кажется, что проект настолько многозначительный, многоплановый, что способов осуществления его у разработчиков достаточно много, и только мы сейчас решать, пойдут ли они по натаканной многими годами опыта फिल्म, книг и игр (начиная еще с фантастики 30-х годов и первых «Звездных войн») дорожке канонизации, привычки или же сделают что-то оригинальное. Но как бы там ни было, игру ждать стоит, и стоит следить за ее развитием (сайт я вам уже назвала, так что — вперед, с песней).

Gerald[NBF]



Разработчик: SSI

Издатель: Electronic Arts

Жанр: RPG

Системные требования: практически отсутствуют ☺, но если вам интересно, то 486-го должно хватить

Толстая папка, помеченная грифом «Совершенно секретно», шлепнулась перед кадетом на стол. Красная надпись гласила «Файлы NEO».

— Кадет, я думаю, не стоит объяснять вам, что эта миссия чрезвычайной секретности, ни одна живая душа кроме нас с вами не должна узнать о вашем новом задании...

— Док, видимо, это от «чрезвычайной секретности» Ягуар выписал мне командировку, где в трафе «пункт назначения» обозначено 25-е столетие, а в бухгалтерии все сочувственно хлопали меня по плечу? Командировочные мне полагаются, кадеты?

— Посмертно. Не отвлекайтесь от брифинга. Итак, vaše сегодняшнее задание на столе перед вами, прошу ознакомиться. Ваше задание носит исключительный, я подчеркиваю это слово, исключительно наблюдательный характер. Ни в коем случае не принимать непосредственного участия в событиях — только собирать и обрабатывать информацию. Сроку на все про все — три дня. Все остальные данные в папке. Сводный.

* * *

Утак, если вы что-то пропустили в мировой истории, я вас просвещу. В 1993 году одна из бывших советских республик запускает космическую орудийную платформу — Мастерлинк. Несогласные с таким положением вещей Штаты посылают выдающегося пилота Энтони «Бака» Роджерса разобраться с ним непосредственно. Посылают его в космос на свежеспеченном истребителе (да-да), снабдив всем, чем только можно, включая криогенную установку. Прозорливыми оказались американские ученые. Криоген пригодился, поскольку Мастерлинк-то Роджерс уничтожил, да вот только самолетик задело обломком, и сам пилот теперь дрейфует в межзвездном пространстве в свежемороженом состоянии.

После потери своего супероружия советские экстремисты (и никак иначе!) вспомнили, что в записниках у них без дела содержится сотня-другая ядерных ракет — срок годности уже на подходе, а тут и повод подходящий подвернулся... Короче, войнушка удалась на славу. Земные города лежат в руинах, перепуганные власти срочно сворачивают боевые действия и прекращают финансирование всяческих военных программ. Правительства теряют свою власть над людьми, и на планете воцаряются международные альянсы и корпорации. Таковыми являются RAM (Russo-American Mercantile), Euro-Bloc и Indo-Asian Consortium. С 2051 по 2100 годы эти корпорации — видимо, решив, что разразившаяся старушка-Земля им теперь до фени, — проводят пе-

редел Солнечной системы. Русско-Американская торговая корпорация прибирает к рукам Марс, Euro-Bloc'у достается обгрызенная Луна, а Венера переходит к азиатцам. Последующие 350 лет примечательны геной инженерией (нужно же людям приспособляться к условиям жизни на других планетах), межпланетными перелетами, переставшими быть диловинкой, и войной между Марсом и постепенно впадающей в варварство Землей — войной, из которой Красная звезда выходит победителем. Проходит успешная колонизация Меркурия, Юпитера. На старой Земле остатки повстанцев ведут последний и решительный (но мы-то с вами знаем, что все только начинается) бой с силами Марса. Они называют себя Организацией Новой Земли — New Earth Organization, NEO на буржуйском наречии. В 2456 году силы повстанцев находят и размораживают Бака Роджерса, ставшего к тому времени своеобразным символом бессмысленности и глупости политической вражды. Роджерс, рыцарь без страха и упрека, присоединяется к повстанческим войскам. Вскоре с помощью Бака повстанцам удается достичь победы и изгнать оккупантов с Земли, однако победа кажется легкой, слишком легкой...

Сейчас за окном космического челнока, на котором слегка ошалевший от всего увиденного кадет ДЗВР приближается к космопорту города Чикагог, 2456 год. Имя Бака Роджерса у всех на устах, молодые люди всех рас строятся в очередь, дабы завербовать в ряды ОНЗ — самая та обстановка для проведения разведывательной миссии. Но не тут-то было. Как гласит поговорка вешташников ДЗВР, «надейся на худшее, а готовься к концу света». Не успел Gerald ступить и десятка шагов, как локальный апокалипсис радужно распростер ему свои объятия. Повсюду зазвучали взрывы, точечная бомбардировка уничтожила большинство постов ПВО. Кадета отшвырнуло за ограду ближайшего строения, где уже протаскала группа из пяти человек.

— Ты с нами, брат!

Зоркий Дезерт Раннер с Марса уже ткнул лапу знакомиться. Присутствующие венерианцы, тинкеры, меркурийцы и пара людей дружно кивали. Общее мнение было, что атакующие — непременно силы RAM и хотят нацелить ракеты космопорта для нанесения ударов по Чикагогору. И понеслось. Кровавопримитивные бои, найденные документы, засады, финальный бой с явно превосходящими силами противника и... Мы видим техника, копающегося в пыле управления ракетным комплексом. Он замечает нас, поворачивается и достает пистолет. Что же делать? Можно убежать, спрятаться или попытаться застрелить его до того, как он перестреляет нас. Как истинные пацифисты мы выбираем последнее. Но



тут мы замечаем, что подлец уже сделал свое черное дело, — таймер тикает, и если при выстреле мы промахнем по негодяю и попадем в пульт, — пиши пропало. Теперь осталось решить, кто из нас больше всего похож на воршоловского стрелка. Я незаметно киваю марсианину и тот (слава всем Межпланетным Богам!) посылает пулю четко промев изумленных глаз зазеяного инженера. Ну, а дальше все как по маслу — умища меркурий успевает остановить запуск ракет и перенаправить их на приближающиеся корабли RAM. Нас с почетом отправляют на секретную военную базу Salvation III, что кружит на околоземной орбите, где новоприбывших героев встречает благодарный по самое не могу генерал Карлтон Турабиан. Генерал неуклюже сминает на полысевшего, загоревшего и отпущившего усы Кертиса. Товарищ рассыпается в благодарностях и говорит, что с радостью исполнит наше заветное желание (но, генерал, нас же читают дети!), — даст нам корабль и позволит служить ОНЗ. За первое — спасибо, конечно, но мне же нельзя вмешиваться в происходящие события, я же наблюдатель. Генерал просит меня не расстраиваться и отвечает, что лучшего места для наблюдения, чем передовая, не найти. Он все больше начинает напоминать начальника «отдела Х». Нам показывают базу, где имеются бар (о да, «Староземное Без Фильтрации»), спортзал, библиотека, порт и магазин вооружения. Погуляв тесными коридорами, продав кучу хлама, скопившуюся за время проведенных боев, мы решаем опробовать выделенный руководством корабль.

* * *

Как вы наверняка догадаетесь, *Buck Rogers: Countdown to Doomsday* являет собой классическую РПГ. Поколонники оценят: игру разрабатывала небезызвестная SSI (Strategic Simulations, Inc.) по лицензии великой TSR, издателя, же выпущала никто иной, как *Electronic Arts*. Звучит многообещающе, не правда ли? Так оно и есть. Игра замечательно подходит для тех ценителей РПГ, кому опустылены фэнтезийные миры и монстры. «Бак» дарит нам романтику открытого (почти) космоса, в нашем распоряжении — космический корабль, вся Солнечная система вкупе с астероидным поясом и космическими базами. Кроме того, мы можем развлекаться и по поверхности планет, ища приключений на свою... голову. Пошаговые бои, довольно обширный арсенал вооружения, огромное количество умений, 17 видов врагов (поверьте, это немало), сражения в открытом космосе и многое другое превращают эту игру в шедевр своего времени. Да и сейчас она заслуживает почетного места среди ролевых игр. Если вы попросите меня найти аналог «Бака» в наши дни, я не стану думать долго — «Рыцари Старой Республики», вот на что похож старенький «Бак Роджерс», похож как ни одна другая игра. Немаловажным является тот факт, что в партии из шести человек нет явного лидера, что в современных играх встречается сплошь и рядом. Все члены партии равны, они могут как делить найденные деньги и снаряжение, так и оставаться каждый при своем. Количество миссий не очень велико, но, учитывая их сложность, того, что мы имеем, хватает с головой. Замечу, что краткий брифинг миссий занимает 30 страниц стильно оформленного руководства пользователя. Сюжет, как ни странно, не настолько банален, как история самого Бака, которая выглядит так, будто вышла из-под пера нора Тома Кланси. Сюжетные ходы временами действительно оригинальны, сценаристы дали нам возможность самим выбирать, как выходить из той или иной ситуации, в этом аспекте игрушка сминает на Deus Ex. Нет единственно верного пути, концовок две, причем та, которую вам придется смотреть чаще всего — далеко не самая лучшая. Миссии довольно разнообразны и держат в напряжении до самого конца. К примеру, повторное прохождение инфинитивного мозгового паразита и населенного сошедшими с ума роботами космического корабля стоило мне не одного десятка стореших нервных клеток. А кому понравится, когда после тяжелейшего сражения половина команды, подцепившая паразитов, атакует уставших и израненных побратимов? А начинается все с несприятельного замечания: «У Смарты зачесалась правая нога»... И ты, вместо того, чтобы исполнять задание, в панике бегашь по пыляющему кораблю в

поисках лазарета, где стоят роботы-хирурги. Последняя же миссия вообще не рекомендуется для прохождения людям со слабыми нервами — несмотря на то, что бои в игре пошаговые, общее время течет немалом...

Время от времени по ходу миссий к нам будут присоединяться различные НПС, включая самого Бака, так что играть станет еще веселее.

Теперь перейдем к генерации персонажа. Нам на выбор доступны следующие расы:

- ✓ люди;
- ✓ десерт раннеры с Марса;
- ✓ тинкеры;
- ✓ венирианцы;
- ✓ меркурийцы;
- ✓ марсиане (не Десерт Раннеры).

Здесь присутствует маленькая неувязочка, поскольку данная игра выходила для двух платформ — «Сети Генезис» и ПК. Эти варианты несколько отличаются. В частности, в компьютерном варианте добавлены три последних расы и чуть меньше умений, за что он полагается частью графики (в частности, изображениями в инвентаре). Собственно, наличием двух версий игры и объясняются такие нестыковки, как две расы с Марса, — и еще ряд других, по счастью, не критических. Но я отвлечусь. Дальше мы можем выбрать пол героя (тут никаких нововведений), его специализацию:

- ✓ пилот;
- ✓ медик;
- ✓ воин;
- ✓ инженер;
- ✓ вор.

Потом мы приступаем к генерации персонажа: классическая система D20 с левелпаом на 8 уровне, распределяем очки умений, карьеры и групповых (технических, интеллектуальных, ловкости, харизмы и мудрости, общим количеством 37 штук), выбираем внешний вид персонажа и сохраняем. Процедура повторяется шесть раз, в результате чего мы получаем бравую команду воинов и отправляемся на поиски приключений. А они найдутся, уж в этом можете не сомневаться.

В системе боев ничего необычного нас не ждет — супостатов мы уничтожаем при помощи оружия дальнего и ближнего боя, а также гранат. Определенные виды монстров имеют иммунитет к определенному типу оружия, все как всегда. Разве что стоит упомянуть, что лечится партия непосредственно после боя, что может вызвать определенные проблемы. Космические же бои стандартными никак не назовешь. Вражесь корыто можно как расстрелять, так и обезвредить и, взяв его на бордаж, отбуксировать на Самвейшен, где продать за звонкую монету.

* * *



ного еще можно было рассказать, но место в журнале не резиновое, так что будем делать вывод. Игра явно появилась на свет не зря, и даже сейчас, несмотря на неакрасную графику, она явно стоит того, чтобы в нее играть. Скажу лишь одно: если вы соберетесь ее пройти, постарайтесь раздобыть на бескрайних просторах Интернета ROM для эмулятора «Сети Генезис» — эта версия игры выглядит симпатичнее, чем ее компьютерная сестра. Может быть, вы спросите, зачем нужно было в таких деталях описывать историю этого сеттинга? Ответ весьма прост: та версия игры, которую можно выкачать из Всемирной Свалки, начисто лишена каких-либо текстовых файлов с сюжетной линией, а знать, с кем и за что мы боремся, жизненно необходимо, не так ли?

* * *

Кадет Геральт прохаживался по пустынной курилке ДЗВР, пытно выслушивая кого-то, с кем можно будет передать разъяренному начальству последний (случай!) отчет, но, так и не найдя подходящей (да любой, в принципе) кандидатуры, потащился сам, пряча приколотый на пальто орден «За спасение Земли»...

Записки Автоответчика

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

КОНКУРС. ИТОГИ

Зиме — капут

Аа, все к этому шло, но мы не верили... И вот, свершившийся факт — зима закончилась. Нет, она еще сопротивляется, но весна уже спешит занять ее место, растопить снег и порадовать нас теплым солнышком и девушками, одетыми в легкомысленные юбки. Впрочем, скажу откровенно, я не имею ничего против того, чтобы девушки походили в джинсах и куртках подольше, а на улицах лежал снег — скажем, до апреля.

Зачем? Ну, просто я увлекся лыжами, даже прикупил их себе, а тут весна. Не вовремя, однако. Я еще не накался. В Карпатах, конечно, снег еще долго будет, но где те Карпаты, а где я?

Впрочем, весна — это тоже хорошо, в марте, кроме известного женского праздника, еще и мой ДР, в апреле — КРИ, в мае — очередной байдарочный по Южному Бугу.

В любом случае, очередной сезон прожит, и это радует. Приятно дожить до весны, да...

Ладно, предвесенняя лирика — это не совсем то, за что мне платят деньги, и совсем не то, чего от меня ждут в очередном «Автоответчике». Что, писем ждете? А я вас возьму, да и обману — точнее, для начала отвечу только на письма, в которых народ интересуется: а где обещанные итоги конкурса, проведенного в нашем спецвыпуске по RPG? Обещали, вроде, после 15 февраля подвести.

Обещали и подвели. Точнее, подводим. Прямо сейчас.

Разбор полетов

Утак, как вы, надеюсь, помните, мы задали вам 14 вопросов, каждый из которых имел 3 варианта ответа. Ясное дело, из трех вариантов нужно было выбрать один — правильный. Большинство людей, признаю, справилось с заданием на... четыре с плюсом. Т.е. допустило всего одну фатальную ошибку. Некоторые ухитрились ошибиться несколько раз, остальные ответили абсолютно правильно, и именно из них, путем угадывок, мы выбрали победителей. Но все по порядку, список будет позже, а пока рассмотрим вопросы и ответы.

1. Да, вы неплохо читали спецвыпуск и все ответили, что под именем Lord British скрывался именно Ричард Гарриот. Молодцы.

2. Второй вопрос оказался сложнее, хотя ответ и был в статье об истории RPG. Рэймонд Фейст никогда не писал сценариев для Interplay и Bethesda. Писал он для Dynamix.

3. Да, конечно, действие игры Ravenloft разворачивается в выдуманной стране Баровия. А Боливия и Колумбия — это из другой оперы.

4. Разумеется, раса клептоманов из Dragonlance — это кендереы, а не боббиты, шмоббиты или хоббиты.

5. Да, да, именно у Ричарда Гарриота папа был настоящим космонавтом.

6. Первой игрой серии Gold Box являлась не Ultima, как предположили некоторые, а Pool of Radiance.

7. Спешу расстроить тех, кто считает, что именно Wolfenstein основан на романе Кейт Новак и Джеффа Грабба «Лазурные окрестности». Это не так. Игра называлась Curse of the Azure Bonds.

8. Да, конечно, «Тройка» сделала всего три игры. Молодцы, никто не ошибся.

9. Эх, Wizards & Warriors — игра интересная, но при чем тут Sig-Tech Canada? Их последний проект — Wizardry 8.

10. Казалось, насчет вампиров вопрос очень прост. Если вы играли или читали книги, относящиеся к сэттингу, то должны были знать, что именно вампиры клана Malkavian пользуются, причём

заслуженно, плохой репутацией. Ладно еще на Вужах подумать, но Toreador что вам сделали?

11. Дагот Ур, к вашему сведению, изначально не остров и не гор, а гора на окраине Мордовии — вулкан, по-нашему.

12. Не спорю, «Арканум» — игра отличная, но на внутренней стороне коробки с этой игрой надписи «Remember Wasteland» не было. Правильный ответ — Fallout.

13. Да, расстрою тех, кто считал, что Джон Ван Каненгхем отец Леонарда Боярски. На самом деле он отец серии Might & Magic.

14. Ну и насчет Вика и того, кто из его родственников жил в Vault City. Нет, не теща, не внучка, не бабка с дедкой, и даже не мышка, Жила там дочка.

Вот так, ну а на вопрос номер 15 — каким вышел спецвыпуск — все ответили правильно. Но как именно — не скажу.

Ну вот, а теперь список победивших!

Итак, четвертое место и книгу Вадима Панова «Анклав» получают:

1. Зубов Евгений, г. Днепрпетровск.

2. Гак Иван, г. Обухов.

3. Ключко Н. А., г. Луганск.

4. Якуба А. В., г. Мариуполь.

5. Гриффельдт Д. Э., г. Киев.

6. Пулинец Андрей, г. Харьков.

7. Кобзев Михаил, г. Харьков.

8. Гроздь Ольга, г. Киев.

9. Сидоров Алексей, г. Золотоноша.

10. Садовой Сергей, г. Киев.

Третье место и книгу Василия Головачева «Возвращение Джинна» получают:

1. Яровой Марк, г. Киев.

2. Фокин Святослав, г. Ивано-Франковск.

3. Коблицев Роман, г. Киев.

4. Карпенко С. Г., г. Киев.

5. Кишико Дима, г. Николаев.

Второе место и собрание «Весь Саймак» получает Галабурда Артем, г. Шостка.

А победителем конкурса, выигравшим модом 56K Ascor, становится **Попов Валентин**, г. Каховка.

Поздравляю победителей, а остальным участникам сообщают: это не последний конкурс на наших страницах, вы еще успеете выиграть. Будьте активней и внимательней.

Теперь, по поводу того, как получить свой приз: иногородним его вышлют по почте, а что касается жителей Киева, было бы лучше, чтобы вы забрали их сами. В редакции. Паспорт не обязателен, но документ, удостоверяющий личность, желателен. Если его нет — постарайтесь не забыть адрес, указанный вами в графе «отправить». **Да, телефон редакции — 455-35-75, спрашивайте Кертиса и говорите, что вы по поводу призов.**

Ну вот, итоги подведены, теперь и на письма поотвечать можно.

Инициатива наказуема... исполнением

Утак, вот такое письмо написал нам камрад HamStar: **Недавно пересматривал старые номера МИК и МК и наткнулся на очень прикольную статью про сайты разработчиков и издателей (где-то в году 1999 это было). Статья прикольная была, интересная и информативная, и я подумал, а почему не сделать такое сейчас? Я понимаю, что сейчас все используют такую удобную штуку, как Google, и поэтому найти такие сайты уже не проблема, но все же, по-моему, было бы неплохо сделать что-нибудь такое — все же удобнее и**

быстрее с такими «желтыми страницами». Тем более что теперь и СНГшныи команда развелось много, а где они (в цифровом понимании) — не все знают. Плюс, можно бы было упомянуть крупнейшие игровые порталы. Надеюсь, кто-то заинтересуется, а если нет — сам тогда и сделаю ☺.

Помнится, и я сам когда-то о чем-то подобном писал, и в МК есть похожая рубрика. Идея вполне даже неплохая, как мне кажется, но вот вопрос — а кто этим займется? Тут ведь не просто один раз взять да написать статейку о сайтах наших разработчиков. Если вводить новую рубрику, то делать ее нужно более-менее регулярной. Одна статья о разработчиках и издателях, вторая, предположим, об игровых порталах, третья еще о чем-то близком и интересном. Я сейчас за нее не возьмусь, но если найдутся желающие — векомом, пишите. При условии хорошего качества материала опубликуем.

Второе, мне просто захотелось чуть-чуть похитрить людей, которые пишут превьюшки. Я понимаю, что вместо критики лучше написать самому, но просто хотелось бы выразить признания людям (или лично человеку-пиву — как я понимаю, он за новости отвечает), которые пишут про игровые новости. Порой в маленьком абзаце этих самых новостей можно прочитать больше, чем в превьюшке на одну страницу. Непорядок ☺.

Превью вообще сложный жанр. Жаль, не все это понимает. Ну и напоследок я скажу, что вы все еще самый лучший и самый «домашний» игровой журнал в Украине (а может, и за ее пределами).

Спасибо.
З.Ы. Человек-пиво — это комплимент. От прочтения статьи Талера обычно приятно хмелеешь, как от хорошего пива ☺.

Не, он человек-водка ☺.
Следующий на очереди камад Лега:
Здравствуйте, дядя Димитрий (тебя, наверное, так никто еще не называл) ☺.

Как меня только не называли ☺.
Вот пишу тебе впервые. Хочу предложить такую идею по созданию новой рубрики. Выделить страницы две (или хотя бы одну!) на рубрику, которая будет посвящена интересным скринам из игр — так сказать, скринам-приколам. Ведь во время игр случается много очень интересных и смешных ситуаций. Разместить на странице хотя бы скрин 8 (например, вместо тех же никому не нужных прайсов ☺), и то было бы уже интересно. Скрини готов высылать ☺.

Нуу... в общем, вроде все ☺. Всего доброго и удачи!
Что-то скажу? Скринки — это хорошо, но с нашей бумагой и полиграфией они будут смотреться не очень. Честно. Тем более, журналы с хорошими скринами и без нас имеются.

Симптомы

Так, следующий изольет душу камад Nazgul:
Здравствуйте, Доктор!

Я, в отличие от Вас, являюсь представителем негражданской медицины, т.е. так называемый знахарь или ведун, кому как нравится. Не думал, что когда-либо приду к Вам, не было всякие там «Автоветпочки», «Чипатели нам пишут» и т.д. Но дело в том, что МИК давно перерос себя как журнал, атеистам ДЗВР удалось-таки создать свою Вселенную, в которой после знакомства со всеми ответами агентов и кадетов я даже заглядывал в прайсы и «Автоветочки». Но появившиеся симптомы настораживающие, а раз так — я осмелюсь напроситься к Вам на консультацию при рассмотрении диагноза простывшего МИКА, хотя оперативного вмешательства, я думаю, не потребуется.

Ну, почтаем. Где моя трехведерная клизма? Сейчас поставим диагноз, наберем в клизму расторопи и поставим ее кому попало. Или кого догном.

Итак, симптом первый.
Не кажется ли Вам, доктор, что многие кадеты, да и некоторые агенты тоже подхватили некую инфекцию, которая мешает освещать для нас — простых, не бессмертных миковцев —

детали подотчетных им игр. Вроде все в порядке: двери, секретарши, говно на Талерушку, вопль о системных требованиях, графика, звук и геймплей в целом, но зная при этом «мелочи» «Александра», Breed, да и «Налоговских войн» тоже, я бы их не купил. Хотя лучники, в минувшее ока расстреливающие крепостные стены, не такая уж и мелочь — при 80 гривах за игру — для беззаботного среднестатистического украинца! А ведь сколько восторгов в статьях по поводу любви разработчиков к деталям и вниманию к ним, а сами-то?!! Ведь именно детали, на мой взгляд, и создают ту самую неудовольствующую атмосферу игры и качественный геймплей. Кстати, внимание к мелочам позволило бы увеличить объем журнала до 5–7 грн. за выпуск, да и размер гонимых тоже!!!

Так ведь «на вкус и цвет». Одним нравится одно, другим другое. Одни считают, что лучники — это мелочь, не заслуживающая внимания, другие... А есть еще ряд читателей, которые обижались, когда мы критиковали поправившиеся им игры. Просто нужно знать вкус автора, оценку одних стоит корректировать в сторону увеличения, других — в сторону уменьшения.

Симптом второй.

Касается кадетов. МИК многим отличается от остальных гейм-изданий, но основное отличие — это уникальный на сегодняшний день стиль журнала. Тут и спрятались подводный камушек. Часто кадеты с испуганным желанием удержать факсон словоблудия статьи, в которых о самой игре подробно только в заголовке, ну и в выводе еще — «бери-не бери-возьми у друга». Я, признаюсь, не для подобного послеслесья в Игрограде и исправно плачу 3 гривны коммунальных платежей. Хоть духам, конечно, нужно делать скидку — только, пожалуйста, не часто. Хотелось бы, очень хотелось бы, чтобы проставлялись оценки игре! Да, да, я помню, МИК — сама объективность, но при этом миковцы же хотят этого, очевидно! Ну, дайте этому названию «ИМХО», или нет, лучше «Эмоции», и не пострадает ваша объективность.

Стар я стал, сказал не много, а уже устал. Пойду, пройду по воздуху с собачкой, а Вы, Доктор, присмотритесь за хворым пика.

Оценки... Мы думаем об этом. Кадеты... Мы с ними боремся. Некоторых побороли насмерть ☺.

Симптомы остальные.
Блин, забавка каки! Гуляя с Шананом, злобная алабаша гоняла с радостным рыком пуделя вместе с хозяевами, дергала меня поводком, и я забыл! А, фиг с ними — значит, не существенны!!!

И, наконец, ТРЕВОГА у меня есть: в статьях нашего Доктора Тома появилась усталость некая... или померещилось? Надеюсь, что померещилось! Просто очень не хотелось, чтобы Доктор свалил вследа за Рандом.

Не, за ним я не хочу ☺. А усталость... всякое бывает, да. Работы много, проблем всяких, еще и игры так выходят, что диагнозы ставить некуда ☺. Как тут не устать?

О, Ранд! После его статьи я купил Jagged Alliance 2, а Дос открыл для меня KoIOR. Нет, Доктор, Вы нам мне нужны, так что успокойте!!

Пока уходить никому не собираюсь. Соберусь — предупреду заранее ☺.

Дос, свеает! И курить охота. Так я пойду? Вы уж тут сами долечите, ага! Если что, заходите за травками, хвостиками мышинными, жабными лапками, ну и там же понадобятся. Я тут в подвале ДЗВР обносился, мне его ваш сторож слает... Покурим... Я ж обидеть не хотел, просто мне МИК не безразличен. А так — зайдемте, погуляем, кинотеатр обсудим — точнее, на кой он нам сдался, ведь в Игрограде-то кино не крутится!

Ага, кино не будет. Электричество кончилось ☺.

А Талеру поклон, хворю черт, складно пишет. Слава Геймьюр! Позвольте откланяться. Если что — спросите у сторожа деда Назгула, это я.

Удачи. А МИК мы вылечим. Всех вылечим.
Вот, собственно, и все. Пишите.

32M. № 1816

32M. № 1816

По поводу рекламы
на сайте обратиться
в РР «Ай Ти Реклам»
т. 455-4885



МОЙ
КОМПЬЮТЕР



- ☐ Софт (867 статей)
- ☐ Железо (714 статей)
- ☒ Интернет (525 статей)
- ☐ Программирование (252 статей)
- ☐ Имеющий уши (109 статей)
- ☐ Прочее
- ☐ Уголок читателя

Статьи
(в онлайн в день выхода номера)

Новости
(каждый день)

Promo

О нас

(акции, скидки, розыгрыши)

(все, что вы знали и так)

Поиск

Поиск статей по названию и номеру εβδοделника

«Мой компьютер» в Интернете: www.mycomputer.ua



бережіться
підписки

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

Потужність, що тобі потрібна. Технологія, варта довіри



artline X²

Зроби крок
до вдосконалення роботи своїх співробітників.

Зупини свій вибір на ПК artline® X²,
що втілює потенціал двоядерного процесору

Intel® Pentium® D

599
3175 грн*

Intel® Pentium® D 820
512mb DDR2 ram (dual)
Int. Intel GMA950 128mb
80gb SATA II 7200 HDD
8 channel HD Audio
DVD/CD-RW Combo drive
Gigabit LAN, FireWire
microATX 300w case

Продукцію сертифіковано у системі УкрСЕПРО. Виробництво відповідає вимогам ISO9000

* Акційна ціна. Кількість продукції, що приймає участь в акції обмежена.

Монітор зображено для наочності. До вказаної ціни входить виключно вартість системного блоку.

TechnoPark www.technopark.ua

(044) 594 15 15



Intel, Pentium, логотип Intel Inside є товарними знаками або зареєстрованими торговими знаками Intel Corp. в США та інших країнах.