

Мой компьютер

Игровой

30

192

25

2005

Июль

Еженедельник

стр.10

МФ

УТОПИЯ

стр.8

Neverwinter
Nights 2

7 SINS

стр.18

Меркурий 8 стр.20



Подписной индекс 22307

СОВЕРШЕНСТВУЙСЯ!

ЗАРАБОТАЙ!

СДЕЛАЙ КАРЬЕРУ!

В КРУПНЕЙШЕМ В УКРАИНЕ GAME DEVELOPMENT CENTER

PROGRAM • ACE



Приглашаем на работу:

Специалистов по 3D графике и анимации, менеджеров проектов (с опытом работы и знанием MS Project), Game Designers, C++ (OpenGL, DirectX, Direct3D, Java разработчиков (J2ME, SWING, J2EE, JSP, Servlets) Net, C#, C++ под UNIX. Пришлите резюме на наш e-mail: jobs@program-ace.com.ua, в теме укажите заинтересовавшую Вас вакансию. Тел.: 8(057)712-21-80, 759-85-90 Наш сайт www.program-ace.com.ua

- Стабильность, интересные проекты;
- стимулирующая и развивающая рабочая обстановка;
- карьерный рост;
- современное рабочее оборудование;
- комплексные обеды
- корпоративные мероприятия;
- бесплатные курсы английского языка;
- оплачиваемый отпуск и больничный;
- беспроцентные ссуды;
- высокая заработная плата



бережіться
підставних копій

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

ВНИМАНИЕ!!!

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

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

✓ ул. Жиланская, 87/30
Кировоград
✓ ЧП Жданова (0522) 300-655
Крым
✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»
Луганск
✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»
Львов
✓ Киоски «Тортпресса»
✓ Киоски «Интерпресса»
Мариуполь
✓ Киоски «Союзпечать»
Николаев
Торговые лотки:
✓ ул. Советская
✓ Супермаркет «Сельпо»
✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»
✓ рынок на ул. Дзержинского
✓ рынок «Северный»
✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
Одесса
✓ киоски «Одессагорипресса»

✓ киоски «Пресс-служба Одессы»
Оптовая продажа:
✓ ул. Костанди, 100
Полтава
✓ киоски Полтавского почтамта
✓ газ. ряд «Аннота», ул. Октябрьская, 27
✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осен»), ул. Ленина, 118
Сумы
✓ Укрпочта
Тернополь
✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»
Харьков
✓ газетный рынок
✓ магазин «BOOKS»
Херсон
✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5
✓ киоск, бул. Мирный, 5
✓ киоск, ул. Железнодорожная
Хмельницкий
✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668
Черновицы
✓ киоски «Укрпочта»

Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания: 1 месяц — 6.88 грн, 3 месяца — 20.39 грн, 6 месяцев — 40.18 грн, 9 месяцев — 59.77 грн, 12 месяцев — 79.86 грн.

Кроме того, работают следующие сайты с on-line предзаказом: www.podba.kiev.ua, www.biz-press.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpress.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У ЛИПНІ 2005



1-й ПРИЗ -
MVVR-100(w/k-ра/MP3/
PC CAM/+video)
цифровий фотоапарат Mustec

2-й ПРИЗИ -
Canon BC-06 or BJC-250/
1000(photo)HP 51641 (HP 8+*)
color HP DeskJet 820cx

3-й ПРИЗ -
А.НОМЕ(19-24,вих.9-24)

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

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

Список статей

The Reloader

Alan Wake, стр. 7

Andrey СТУДЕНИКИН & HUL&GUN

Neverwinter Nights 2, стр. 8-9

Кирилл ТАЛЕР & Great Maniac

«Мор. Утопия», стр. 10-13

Алексей ТУР aka leprecon

World War 1, стр. 14-15

Pantera SLS

7Sins, стр. 18-19

ACE

«Меркурий-8», стр. 20-21

Светлана БУРЧАК aka Veda

Tabloid Tycoon, стр. 22-23

Andrey СТУДЕНИКИН

«Диктатор-Контроль», стр. 24-25

Том/Doc/КЕРТИС

Записки Автоответчика, стр. 26-27

Александр ГУСЛЕНКО aka Samodelkin

Мягкая работа с железом, стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Doom`ай по-русски

Крупнейший российский паблицер и локализатор компьютерных игр — компания **1С** — продолжает радовать игроков привнесением на наш рынок хитов от западных девелоперов. Что подтверждает пресс-релиз, пришедший к нам в редакцию на прошлой неделе.



«Фирма **1С** и компания **Activision** объявляют о подписании договора, согласно которому компьютерная игра **Doom 3: Resurrection of Evil** от компании **id Software** будет издана в России, странах СНГ и Балтии. **Doom 3: Resurrection of Evil**, разработанная компанией **Nerve Software** в сотрудничестве с **id Software**, появится в продаже на русском языке в экономичном варианте упаковки (jewel-box).

Doom 3: Resurrection of Evil — это дополнение к легендарному 3D-шутеру **Doom 3**, действие которого разворачивается спустя два года после событий оригинальной игры. Сотрудники **UAC** возвращаются на станцию, расположенную на Марсе, чтобы исследовать загадочный маяк, который был обнаружен на месте первого столкновения с доктором Бетругером и его адскими приспешниками. Во время изучения руин экспедиторы находят артефакт невероятной силы. К несчастью, этот артефакт принадлежит обитателям преисподней, и Бетругер не остановится ни перед чем, чтобы вернуть могущественный предмет обратно в Ад.

Подписание этого договора — продолжение стратегического партнерства между фирмой **1С** и компанией **Activision**, в результате которого российские поклонники жанра смогут играть в **Doom 3: Resurrection of Evil** на родном языке.

Выход локализованной версии игры запланирован на ближайшее время».

Подробности об этом проекте можно узнать на официальной страничке игры <http://games.1c.ru/doom3resurrection/>

Работа для титанов

Удальская компания **THQ** анонсировала новый hack&slash, призванный потеснить **Diablo** с трона короля жанров. Игра будет называться **Titan Quest**, а ее непосредственной разработкой занимается фирма **Iron Lore Entertainment**. Действие **Titan Quest** развернется в довольно необычном, для компьютерных игр, мире. Разработчики предлагают нам перенестись во вселенную древнегреческих мифов. Здесь следует вспомнить, будучи более чем благодарной почвой, эпос древних эллинов все же никогда не был достойно отражен в компьютер-



ных играх. Нет, игры были, но их реализация оставляла желать лучшего. В **Titan Quest** нам расскажут историю бунта титанов, загнанных Зевсом Прометея в глубины Тартара, и вырвавшихся оттуда с целью отнять мир у богов-олимпийцев. Причем, в сюжет игры каким-то непостижимым образом будут вплетены еще и элементы древнеегипетской мифологии, так что рассчитывать на четкое следование канонической Титаномахии, пожалуй, не стоит. Ну и ладно. Главное, чтобы играть было интересно.

Согласно заявлению одного из авторитетнейших игровых сайтов — **GameSpy** (<http://pc.gamespy.com/>), основное внимание разработчики уделяют внешнему виду игры. Движок **Titan Quest** призван порадовать геймеров небывало красивой графикой и спецэффектами, а так же детализацией игрового мира и персонажей. Так, на сегодняшний день известно, что на фигурке главного героя будут достоверно отображаться абсолютно все элементы снаряжения. Кроме того, отмечается очень серьезный подход к внешним эффектам заклинаний. Так, если для усиления файерболла игрок решит добавить эффект вспышки (splash), то на экране тут же появятся расходящиеся от эпицентра попадания огненные круги. Интеллект монстров тоже должен быть на высоте (хотя, когда эти разработчики говорили другое?). Противники в **Titan Quest** будут обучены командным действиям — файтеры выйдут вперед, маги прятутся за их спинами, а клерик летит тех, кто больше всего в этом нуждается. Кроме того, если из погибшего вардарица вывалится мощное оружие, монстр сможет подобрать его и использовать его вместо того, более слабого.

О ролевой системе известно пока что немного. Разработчики заявляют, что в игре не будет жестких классов. Вместо них будет реализована «гибкая система», в которой вы сможете развивать своего персонажа, как вам будет угодно, просто прокачивая определенные умения. Число доступных скиллов внушает уважение — более ста двадцати. О магии, которая, естественно, играет большую роль, неизвестно практически ничего. Все, что удалось выдать из скрытных разработчиков, — это информация о том, что маги смогут пользоваться сверхпопулярной школой Огня и призывать себе на помощь разнообразных мифических существ. Тем же, кто предпочитает ближний бой, дадут возможность использовать одновременно два вида оружия.

Вот, в общем, и все, что известно о новом **Diablo**-кिल्ере. Будем надеяться, что он окажется удачнее своих предшественников.

В ожидании «Готики»

А тем временем продолжает поступать новая информация об одном из самых, пожалуй, ожидаемых ролевых проектов — игре **Gothic III**. В сво-

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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

ем интервью порталу World of Gothic (<http://www.worldofgothic.com/>) Майк Хогг рассказал, что в третьей части «готической саги» профессии персонажа будут предоставлять нашему герою не только уникальную броню, но и особые способности. Кроме того, пос-



ле вступления в ту или иную гильдию, уже имеющиеся навыки серьезно модифицируются. Группировки, к которым мы сможем присоединиться, будут больше похожи на фракции из первой части, то есть, присоединившись к ним, мы сможем выбирать между боевыми и магическими умениями и развивать героя так, как нам удобно. Так же в Gothic III будет реализовано одновременное использование двух видов оружия, чего не было в предыдущих частях.

Полный текст интервью можно найти на <http://www.worldofgothic.com/gothic3/2go-interview8>.

Демо-апокалипсис

Российская компания *Targem Games* готовится к выпуску публичной демоверсии своего многообещающего проекта *Ex Machina*, действие которого, как большинство из вас знает, будет разворачиваться в постапокалиптическом мире. В данный момент работы над демкой уже практически завершены: написан сюжет, придуманы квесты, все заскриптовано, отлажено и готово порадовать русско- и англоговорящих игроков буквально через месяц. Сам же проект выглядит более чем достойно. Особый восторг тех, кому поспасчастлилось пощупать тело своих руками (в основном, это лица, особо приближенные к разработчикам), вызывала красота водоёмов. Видимо, в отличие от остальных постапокалиптических игр, мир *Ex Machina* не превратился в безводную пустыню.



И раз уж зашел разговор об *Ex Machina*, то мы просто не можем не упомянуть о конкурсе, который объявила компания Nival Interactive, курирующая разработку этой игры.

«Разработка игры подходит к своей финальной стадии, и саундтрек к *Ex Machina* практически готов. Но нам интересно узнать, каким видят музыкальное сопровождение *Ex Machina* игроки. Суровое и мрачное или ободряющее и жизнеутраченное — напиши свой трек к игре, и возможно, именно он будет сопровождать гул моторов в *Ex Machina*.

Для участия в конкурсе принимаются авторские работы, не задействованные в других проектах. Участвовать в конкурсе могут только создатели музыкальных композиций, полностью обладающие правами на них (недопустимо использовать музыку, не являющуюся собственностью конкурсантов). Каждый участник может представить на конкурс не более двух музыкальных фрагментов.

Требования к композициям:

- формат *.ogg, бит-рейт 128 kbps;
- цикличность — бесшовный переход с конца на начало;
- продолжительность 1-го цикла — не более 3-х минут.

Обязательно укажите

- ФИО автора(ов) аудиоматериалов;
- название, дату создания композиции;
- E-mail и адрес автора, подающего работу на конкурс.

Наградой для победителей будет включение их музыкальных фрагментов в игру, размещение их имен в титрах и право стать первыми обладателями игры *Ex Machina* сразу после ее выхода.

Присылайте ваши работы на konkurs@nival.com с 30 июня по 30 июля».

Так что если вы чувствуете в себе силы — дерзайте. Времени еще есть.

«Дозорные» за работой

А тем временем закончился закрытый бета-тест игры «Ночной дозор», разрабатываемой компанией Nival Interactive по мотивам знаменитого художественного фильма, снятого по мотивам известного произведения популярного писателя-фантаста Сергея Лукьяненко. В тестинге приняли участие пятьдесят человек, которые, по словам сотрудников «Ни-

Купили/Продали/Ремонт/Настройка
В ЖИВАНИИХ
Компьютеры, комплектующих
та периферии

МОДЕРНИЗАЦИЯ

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

валя», отловили неисчислимое количество багов, которые в данный момент активно уничтожаются силами разработчиков. В об-



щем, работа была продана титаническая. Так что есть надежда, что нам не придется ругаться в ожидании патчей. А тем временем идет активная работа над озвучкой игры, к которой привлечены актеры, снимавшиеся в фильме. Так что герои игры заговорят «своими» голосами, что, наверняка, придется по душе поклонникам картины. Кроме того, в игру включены кадры из второй части кинофильма, которые не вошли в «Ночной дозор 2». Кстати, релиз игры намечен на середину августа, а «Нивал» не собирается срыпывать сроки, а вот когда появится фильм, до сих пор не известно. Так что не исключено, что не вошедшие в фильм кадры народ увидит раньше, чем сам фильм. Вот такой вот парадокс.

Комиксы бьются за онлайн

Несмотря на то, что наше издание называется «Мой компьютер игровой», игнорируя неизбежное приближение приставного поколения — PlayStation 3 и Xbox 360 — становится все труднее и труднее. Очень уж заманчиво они выглядят. Очень уж большими возможностями будут обладать. Вот не появились еще, а уже замахиваются на одну из самых боль-

ших ниш компьютерных игр. На онлайн. Как недавно стало известно, компания *Microsoft* объявила о подписании соглашения с фирмой *Marvel*, согласно которому она получила права на создание MMORPG по мотивам комиксов, принадлежащих этой компании. Безымянная пока что онлайн-ролевуха создастся, естественно, для Xbox 360. Многие аналитики склонны считать данный ход *Microsoft* ответом компании *Sony*, которая месид назад приобрела права на производство MMORPG по мотивам комиксов *DC Comics*, принадлежащие известному кинокоролу *Warner Bros. Interactive Entertainment*. Причем, как комиксы *Marvel*, приобретенные *Microsoft*, так и комиксы *DC Comics*, доставшиеся *Sony*, повествуют о приключениях популярных супергероев, таких, как Халк, Бетмен, Человек-паук, Люди Х и т.д. Так что можно сделать вывод, что *Sony* и *Microsoft* готовятся к серьезнейшей онлайн-войне. А как же на их фоне будут выглядеть PC-шные MMORPG? Большинство специалистов считают, что не так уж и плохо. По крайней мере, игра *City of Heroes*, созданная компанией *NCsoft*, и также предлагающая примерить яркий костюм супергероя, пользуется большой популярностью на территории США и Западной Европы и, похоже, не собирается сдавать позиции. А компания *Vivendi Universal Publishing* также обладает правами на создание компьютерной MMORPG по мотивам комиксов *Marvel* и готова подарить нам возможность испытывать себя в роли Халка, Супермена и одного из Людей Х. Так что, похоже, драка предстоит не шуточная.

Джорджу Лукасу надоело «Звездные войны»?

Компания *Lucas Arts* приняла решение увеличить количество своих внутренних подразделений и несколько сменить направление работы. По словам вице-президента компании по разработке Питера Хиршмана (*Peter Hirschmann*), в ближайшее время ее штат будет увеличен почти в два раза — до ста пятидесяти человек. Это делается, в первую очередь, затем, чтобы уменьшить зависимость от внешних разработчиков и тем самым уменьшить риски со срывом сроков дат выхода и т.д. Что не говоря, а девелоперы очень любят подобные выкрутасы. Тех же, кто боится, что продолжение эпопеи *Knights of The Old Republic* обертут у *BioWare* сотоварищи и отдадут какой-то «внутренней» фирме, спешим успокоить. *Lucas Arts* планирует несколько свернуть «старшварзюди» компании, вследствие чего новые люди будут брошены на разработку игр по другим брендам киномейстера Джорджа Лукаса, таким, как *Indiana Jones* и *Mercenaries*.

Заявление о глобальном расширении компании не может не радовать. Как многие из вас помнят, около года назад *Lucas Arts* была вынуждена уволить более тридцати человек из-за финансовых проблем. Сегодняшняя же новость красноречиво говорит

о том, что черные дни этой компании оттаились позади.

Спецназ прибывает осенью

Компания *Electronic Arts* анонсировала аддон к своему популярному многопользовательскому шутеру *Battlefield 2*, который будет называться **Special Forces**. Непосредственной разработкой аддона занимается компания *Digital Illusions*. В этом дополнении игрокам предложат уникаль-



ную возможность выступить в роли бойца одного из самых известных спецподразделений — американских «Морских котиков», британского SAS и российского спецназа (к сожалению, название конкретного подразделения не прозвучало, но, думаю, никто не удивится, если это будет знаменитая «Альфа»). Ну, а если официальные власти вам не по вкусу, то можете выступить на стороне неких таинственных повстанцев. Что они собой представляют, пока что непонятно, и вообще, введение в игру возможности играть за противников «защитников демократии» в высшей степени странно. Но, впрочем, информация еще очень мало для того, чтобы делать хоть какие-то выводы.

Естественно, в распоряжении виртуальных бойцов будет самое новое вооружение, срисованное с реальных прототипов, специальное оборудование, стоящее на вооруже-

нии реальных спецподразделений и более десяти новых боемашин. Реализация *Special Forces* намечена на осень этого года.

ТОСА жмет на тормоза

Компания *Codemasters* объявила о переносе даты релиза гоночного автосимулятора **TOCA Race Driver 3** (TOCA Race Driver 2006) с осени на зиму следующего года. Сделано это для того, чтобы игра вышла одновременно на всех заявленных платформах — PC, PlayStation 2 и Xbox.

Третья часть известного автосимулятора будет развивать идею сюжетной линии предыдущих игр. На сей раз кампания предоставит широкие возможности карьерного роста, к примеру, вы можете начать с профессионального картинга и со временем превратиться в лучшего пилота болида «Формулы 1». Всего же в TOCA 3 будут представлены более тридцати самых разнообразных чемпионатов, каждый из которых будет обладать собственным набором трасс. Игроку будут предоставлены широкие возможности по настройке различных элементов гонок, включая правила чемпионатов, протяженность трасс, искусственный интеллект противников и т.д., и т.п.

WCG-новости

Подшел к концу отборочный чемпионат в Донецке. Предлагаем ознакомиться с результатами.

✓ Counter-Strike

- 1 место — **xb**
- 2 место — **pro100.Frag.ru**
- 3 место — **RG.mix**

✓ WarCraft III

- 1 место — **V.W.Sonik**
- 2 место — **midore[ds]**
- 3 место — **Fors/Cap.Legion**

✓ StarCraft

- 1 место — **K7.Stels**
- 2 место — **rip**
- 3 место — **Ak47.foreling.bwt**

✓ Need for Speed

- 1 место — **Oden (Донецк)**
- 2 место — **Speedy (Донецк)**
- 3 место — **Xander (Донецк)**

✓ FIFA2005

- 1 место — **Da-da (Kuen)**
- 2 место — **GStyle.Twister**
- 3 место — **DAN (Донецк)**

Внимание, Львов!

В таблице предлагаем расписание львовского отборочного чемпионата WCG 2005

Чемпионат будет проходить с **30 по 31 июля!**

Игра	начало подтверждения онлайн-регистрации	окончание подтверждения онлайн-регистрации	составление турнирной сетки	начало турнира
Counter-Strike 5x5	9:00	10:00	10:10	10:15
Warcraft III	9:00	10:00	10:10	10:15
Starcraft	12:00	13:00	13:10	13:15
FIFA 2005	9:00	10:00	10:10	10:15
Need For Speed	12:00	13:00	13:10	13:15

Разработчик: Remedy Entertainment

Издатель: Take-Two Interactive

Жанр: horror

Дата выхода: when it's done

©The Reloader rpg4u@pisem.net

Alan Wake

A Psychological Action Thriller

*In my restless dreams,
I see that town...*

Несколько месяцев назад игровая общественность услаждала словосочетание, будоражащее слух, — **Alan Wake**. Кому интересно, могут провести аналогию с Максом Пейном, ведь сценарист будущего хита — Сам Лейк, его перу принадлежат сюжетные перипетии первой и второй серии походов Макса. Плюс, у него любовь к таким названиям.

Итак, мы переносимся в тихий маленький городок где-то в штате Вашингтон, который утопает в зелени. Недалек в любой новости, касающейся Алана Вейка, фигурирует бренд Тини Пикс. Да, сама концепция мира и атмосфера будут взяты из этого бессмертного творения Дэвида Линча. Городок, куда нас перенесут, называется Прайд Фоллс (Pride Falls), и представляет собой уж слишком буколический уголок. И, как обычно, в тихом омуте — черти водятся, но об этом чуть позже.

Главный герой, как вы, наверное, уже догадались, Алан Вейк, — просто писатель. Пишет он книги ужасов. Как и любая творческая личность, немного того, со сдвигом. Он черпает вдохновение из своих снов, то есть каждую ночь ему снятся кошмары, а утром он все конспектирует, из-за чего никогда не требует дополнительного вдохновения или присутствия музы.

У Алана есть еще молодая невеста, которую он очень любит. Он вместе с ней переезжает в Прайд Фолс, дабы уйти от шумной суеты города и отделиться написанию романов. Но не тут-то было. Сперва пропадает возлюбленная Вейка. И сразу же пропадают кошмары. (Люди, повишние юмор, сейчас очень сильно смеются.) Сраженный горем писатель, у которого вдохновок исчез единственный источник вдохновения (жена или кошмары?), идет, нет, не в полицию, а в госпиталь, дабы восстановить расшатанные нервы. И вот здесь начинаются все прелести. Странно, в утихомирках зачастую все интересное происходит в госпитале.

Во-первых, одна из врачей сильно, даже очень сильно похожа на его любимую (привет, Silent Hill 2). И, во-вторых, как только он видит этого врача, кошмары возвращаются. Маленькое лирическое отступление: мне кажется, что для комедий и фильмов ужасов пишущих одинаковые сценарии, а вот направленности режиссуры и делает жанр фильма. Но это так, мысли вслух.

Кошмары возвращаются, но не в голову. А прямо в город. Они появляются повсюду, когда солнце прирывается за горизонт. Алан понимает, что теперь он сможет не только роман написать, но еще и диссертацию по монстрам накатать. И он, не долго думая, берет револьвер, фонарик и идет решать проблемы.

Конечно, это так только со стороны выглядит. Я могу пересказать вам сюжет любого «Сайлент Хилла» так, что вы падаете от смеха будете, но во время игры вы же не смеетесь? Так и с «Аланом Вейком», этот сюжет весьма и весьма серьезен и приятен ценителям творчества Стивена Кинга.

Так, идем дальше. Стоит сказать о том, что потрясло всю игровую общественность после просмотра ролика. Это смена времени суток. Пересказывать это — дело неблагодарное, это нужно один раз увидеть и умереть. Ибо красиво. Очень красиво. При заходе солнца огромные объемные тени поглощают весь город, выпуская на волю кучу монстров.

Огромное значение будет играть фонарик Алана. С помощью одного он сможет распушивать и ослаблять монстров. Впрочем, в каждом втором сурвайвал-хорроре мы видим этот прием. Например, четвертый Alone In The Dark.

Во время дневных прогулок вы сможете лечить свои нервы посредством созерцания великолепного пейзажа, окружающего маленький городок. Все будет, да что там будет, уже есть просто умопомрачительно красиво. Специально были отсняты спутником фотографии рельефа для полного воссоздания его в виртуальном мире. Отдельно было рассчитано положение звезд над городом, согласно астрономическим правилам. Наверное, для того, чтобы при убегаении от десяти монстров любоваться небом.

Город будет доступен сразу и весь, как в GTA, но задания как таковые останутся. Вот только пачками утонять машины и избивать прохожих никто не даст. И на вертолете полетать не дадут. И в полицейских пострелять.

Достойную физику обещает движок Havok, работу которого мы могли созерцать, ну, скажем, во втором «Халф-Лайфе». Ну, вот только опять же, зачем делать супернавороченную физику, если гранатомет, или на крайний случай, гаубицу не дадут? И повзрыгать нечего? Хотя покачивание березок и елочек тоже немаловажный фактор.

Хорошее заявление сделала сценарист Алана Вейка (игры, а не этого параноидального писателя): он сказал, что игра будет не такой скоротечной, как «Макс Пейн», она будет гораздо длиннее. Разработчики решили взять модель телесериала, то есть мы увидим пока только первый сезон, а дальше, как говорится, больше.

Итак, наверное, самая главная новость, все финансирование разработки этой игры берут на себя сами разработчики. Отражая тем самым себя от тупых заданий и ограничений издателя. Это, кстати, единственный способ сделать игру своей мечты. Только, правда, многие геймеры могут мечтать о чем-то ином, особенно геймеры, сидящие за консолями, ибо «Алан Вейк» разрабатывается и для консолей тоже. Впрочем, все лучшие хорроры — консольные (АИПД первый не в счет).

Коротенький вывод. Делать выводы — рано.

Вот так. Когда игра выйдет? «Coming soon» плюс два или три месяца. Вот тогда мы и сможем погрузиться в атмосферу с головой. Ждем.



СТУДЕНИКИН Andrey & HUL&GUN

Neverwinter Nights 2

Разработчики: Obsidian Entertainment, BioWare
Издатель: Atari
Лицензия: Wizards of the Coast, Hasbro, Inc.
Жанр: RPG по D&D 3.5
Системные требования: неизвестны, но, судя по всему, нескромные
Предполагаемая дата выхода: начало 2006 года

Эльфы — это такие маленькие пушистые существа с ушами, у которых есть ноги и руки.

© Мудрец

Типа... *ик*... вступление

Пить надо меньше! — крикнул Хулиган и упал в резервуар с медицинским спиртом.

— Ха! — это все, что смог сказать Андрей в приступе истерического хохота.

Андрей спрыгнул в резервуар вслед за Хулиганом. И все бы хорошо, если бы резервуар был простой гигантской рюмкой с C_2H_5OH , да не тут-то было. Когда ж это велело сотрудникам бывшего Департамента Защиты Компьютерной Реальности!

Резервуар забурлил, начал издавать гудящие металлические звуки, и тут как рванет! Оба кадета только и успели, что наглотаться спирта со страху. Их потянуло на самое дно. Очумившихся после этого в Изгороде, который они покинули еще пару лет назад, парни сначала даже не удивились. Но потом, осмыслив увиденное, они разинули рты и стали смотреть на... бывшие развалины ДЗВР. Сейчас здание стояло, как ни в чем не бывало, а вовсе не в руинах, как тогда, когда Хулиган с Андреем покидали этот город. Навседа, как им тогда казалось.

Кадеты переждали и зашли в здание. На первом этаже не было ни души. Что ж, пора действовать. Если есть здание, есть и Ранд, а если есть Ранд, то...

Андрей достал бензопилу и стал на табуретку прямо под кабинетом шефа. Он вырезал этой самой бензопилой аккуратный круг, затем приставил к нему лестницу, и оба кадета забрались в кабинет Ранда. Как ни странно, тут никого не было. Лишь на столе лежала записка, написанная странными иероглифами. Присмотревшись, Хулиган унавал в этих крочках древнеэльфийский. Ровным по черком было выведено: «Кто бы вы ни были, отправляйтесь во вселенную Neverwin...» Видимо, автор очень спешил, так как записка обрывалась на полуслове.

— Хм... — задумчиво хмыкнул Хулиган, — это, наверное, все...

Но он не успел договорить. Обоих кадетов вновь закрутило и бросило на пол. Естественно, парни потеряли сознание. Очнулись они на зеленой травке, какая бывает только в скачках и шейдерных играх...

Лирика, рассуждения и всякое... прочее ☺

В русском языке есть масса слов, схожих по звучанию, таких, как «катаказим» и «катализатор», «копейка» и «копалка», «Кертинс» и «Сонеч...», э-э-э, нет, это не сюда ☺. Но игра **Neverwinter Nights 2** не входит в этот список.

Да, вы не ослышались, именно так — **Neverwinter Nights 2**. Не просто игра с похожим названием, только с цифрой «2» возле него, но полноценный сиквел, находящийся в разработке у выходцев из **Black Isle Studio**, деловопсерской компании **Obsidian Entertainment**. Напомним, что оригинальный «Невервинтер» разрабатывался компанией **BioWare**, которая, к слову, весьма неплохо справилась с поставленной задачей — создать шедевр. Впрочем, как **Shadows of the Underdark**, так и **Hordes of the Underdark** вышли таковыми, несмотря на некоторые тяготения последнего к вездесущим **hack&slash**ам.

Дату релиза игры уже несколько раз переносили, как только она доходила до критической отметки в полгода ☺. Вот, на этот раз не перенесли, и мы с замиранием всех внутренних и не очень внутренних ☺ органов ожидаем первого квартала 2006 года.

Сухая информативность. ©Талер

У так, мы уже начали говорить об этой игре. Теперь перейдем к непосредственному ее анализу. По словам Фергюса Уркхарта (**Fergus Urquhart**), «**NWN** была классной игрой, и она обеспечивает удивительную основу для нас. Мы хотим сделать акцент на создании захватывающей эпической однопользовательской истории, поддержанной ошеломляющей графикой, которая действительно окунает игрока в мир **Забытых Королевств (Forgotten Realms)**». Впрочем, данное заявление человека, занимающегося разработкой игры, нельзя считать достоверным источником информации, ибо подобных обещаний разработчиков мы уже вдоволь наслушались. Хотя и уверенности в недостоверности этого нет. Мы все помним замечательную первую часть игры и искренне надеемся, что и вторая будет такой же.

Помимо «ошеломляющей графики», «соответствующего атмосфере игры звука» и «уникального» геймплея, была заявлена одна особенность, которая, по словам того же Фергюса Уркхарта, должна разнообразить первую часть игры, а именно — создание персонажа и его прокачку. Да, именно первую, ибо наш чар теперь сможет прокачаться всего до 20-го уровня (а вот и отход от **hack&slash**а ☺). Небольшой полонг действия для манчила, не так ли ☺? Но данный пробел разработчики обещают с лихвой восполнить интересностью этой самой прокачки (пока не заявлено никаких определенных особенностей), а также затягивающей эпической атмосферой игры, которая не выпустит на волю ни одного геймера, пока тот не пройдет игру до конца. Именно сюжет является одним из достоинств игры, что не может не радовать, так как сейчас очень мало игр с по-настоящему интересной историей. Он, конечно же, не оригинален, но красив. И к тому же именно вы решаете судьбу этого мира! Разве вам это не приятно осознавать, а?

Сюжет

О героях прошлого было сложено так много различных песен, прославляющих их отвагу и честь, доброту и мужество, самых героев. Но, увы... Они все уже давно в могиле, и только монументы, воздвигнутые в их честь, не дают людям забыть



величественные подвиги, благодаря которым было повержено Зло.

Но белая полоса прошла, а за ней началось тяжелое время. Время, когда каждый сам за себя, время, когда за место на корабле убивают, время, когда в богов перестают верить. Никогда еще так «Забвители Королевств» не мечтали о героях. Истинным героем, который вновь поможет всему миру!

Прошли года со времен войны между Лусканом и Невервинтером... Казалось бы, что все прошлые обиды забыты, что могущественные правители городов наконец-то поняли, что главное — мир... Как бы не так!

Напряжение между городами все возрастает, и вновь Берег Мечей может оказаться тем самым полем битвы. Возможно, последней битвы, ибо просыпается Зло...

Зло, под чьими знаменами пойдут и ничтожные гоблины и кровожадные орки, и даже коварные драконы.

Если города-шанты не примирятся, — весь Север падет под натиском Зла.

Но даже и в это тяжелое время остается надежда. Надежда на одинокого героя, в руках которого оказался загадочный артефакт, от когто зависит судьба Севера...

* * *

Работа над игрой разделена между самой, собственно, Obsidian Entertainment (в активе которой уже есть KotOR2) и BioWare. BioWare создала движок Aurora, исходя из возможностей и преимуществ которого и будут создаваться все фактические элементы игры, над чем в данный момент трудятся «Обсидиан». К слову, из этой конторы над игрой NWN2 работают десять кадров. Среди них такие зубры геймдева, как Даррен Монахан (Darren Monahan), который ранее работал над Icewind Dale и Dark Alliance, и Марк Холмс (Marc Holmes), который был арт-директором оригинального «Невервинтера». А также — Фергус Уркхарт (Fergus Urquhart)!!! Думаю, это имя говорит само за себя ☺.



Игра будет иметь косвенное отношение к оригинальной ее части и аддонам, так как с начала игры до окончания последнего аддона чары выросли до непримиримого тридцатого уровня, а это дает мало пространства для полета фантазии разработчиков. Это значит, что в сиквеле мы увидим абсолютно новую историю в мире Забвительских Королевств и единственное, что нам будет напоминать о первой части игры, — это известные во всем игровом мире персонажи, а также некоторые артефакты и киньки, повествующие о содеянном нами в NWN1.

Также разработчики обещают нам улучшить возможности и интерфейс редактора модулей. По их словам, любой человек, который зашел в редактор, сможет без проблем создать мир своей мечты.

Игра делается на основе правил D&D 3.5, что сделает ее совершенно иной, чем оригинал. К сожалению, я не играл по этой редакции, и ничего плохого или хорошего сказать не могу. Правда, и так понятно, что надатель заключил договор с обладателем прав на D&D. Реклама, она везде реклама. Впрочем, это только мои домыслы. (Игтык, так только твои ☺ — Прим. Хулигана.)

Что касается одной из неотъемлемых составляющих любой RPG, а именно битвы, то они будут приближены к оригинальному «Неверну», но с некоторыми нововведениями (какими — снова-таки неизвестно). Известно только, что бой станут более зрелищными, появятся возможности совершить большие действия. Может быть, даже комбы сделают. Кстати, как сказал один из разработчиков в интервью, из боя теперь нельзя просто так телепортироваться, как в первой части игры. Разработчики объясняют это нововведение несколько читерским подходом со стороны геймеров.

В NWN2 спутники станут более живыми, чем в оригинальной игре, а AI — совершеннее. (Да-да-да ☺. Все уже поверили. — Прим. простого геймера.) Так, например, воин будет атаковать того же врага, что и вы. Клерик — лечить именно вас. Кстати, разработчики обещают увеличить количество компаньонов до 3-х, что позволит наконец-то поиграть партии, пускаяй и не только явно выраженной, как, скажем, в Temple Of Elemental Evil. Что касается найма, то ваши будущие сторонники не станут просто стоять и ждать, пока вы снизойдете к ним. Они будут притворяться живыми ☺. То есть передвигаться, общаться с другими NPC т.д.

Наследком мы оставили наиболее значительные, на наш взгляд, нововведения. Теперь игрок сможет строить замок и управлять им, вот только как это будет реализовано — неизвестно. Может быть, при нападении большого количества врагов NWN2 легким движением руки превращается в стратегию? Поживем — увидим.

Игрок теперь сможет перемещаться не только на своих двух, но и на лошадях, что разнообразит игровой процесс. Лошади, как водится в RPG и экшен/RPG, добавляю нашему протезу скорости, но уменьшают некоторые другие параметры. Какие именно — зависят от здравого мышления и отсутствия черного юмо-



ра разработчиков ☺. Скорее всего, будет возможность сражения верхом. Также были обещаны плащи, что придаст игре больше возможностей персонализации своего персонажа.

Мультиплеер

Мультиплеер будет выражен игрой по Интернету и по локалке. Лично мне трудно представить, как будет выглядеть игра по сети в RPG, да еще в такой, как Neverwinter Nights. По крайней мере, ни на официальном сайте игры, каких образовалось целых три — по числу разработчиков и издателя (<http://www.bioware.com/>; <http://www.atari.com/nwn2/>; http://www.obsidian.com/press_releases/nwn2_announcement.html) ☺, ни среди слухов на всевозможных форумах пояснения этому дано не было. Если вы представляете, как это выглядит, то пишите на E-mail авторам данной статьи ☺.

Нечто, совсем не напоминающее полноценный вывод ☺

Игру определенно стоит ждать. Судя по тому, какие люди задействованы в разработке, и по тому, какими темпами она движется, игра будет достойна своего имени. Пускай мы все уже привычно не ожидаем выполнения всех обещаний от разработчиков, но ждать стоит хотя бы за то, что эта игра носит гордое название — «Невервинтер 2», а это продолжение игры-шедевра. Игры — королевы ролевых игр. Впрочем, ИМХО это только мое, а вы, как уже сложилась традиция, выбираете для себя сами.

P.S. Авторы не несут ответственности за нецензурную лексику, как положительного, так и отрицательного характера, вызванную прочтением статьи.

P.P.S. Авторы выражают благодарность Ворду за исправление определенного количества опечаток и опечаток, которые могли бы вызвать еще более бурную реакцию со стороны читателей.

Кирилл ТАЛЕР & Great Maniac



Разработчики: Ice Pick Lodge

Издатель: «Бука»

Жанр: mix/survival/42

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-1 ГГц, 384 Мб ОЗУ,

32 Мб видео, 1,8 Гб HDD;

✓ рекомендуемые: P 4-2,5 ГГц, 512 Мб ОЗУ,

64 Мб видео, 1,8 Гб HDD

Гендев

Уважаемые кадеты, как вы знаете, среди множества бесполезных и опасных для общества профессий существует и такая, как **гейндев** — это игростроение. А **гейндевелоперы** — это создатели игр. Спасибо, я знаю, что вы не тупые...

Продолжаем. Кроме того, зачастую Вы можете встретить **гейдес** — это... ну и **гейндевелоперы**... это тоже.... Спасибо, я знаю, что вы не такие... А тот второй сленг, остряк, который пытается скрифовать слова «гей» и «Талер» пусть идет за сто первый лавел в онлайн-игре Warlords. Гейндевелоперы — это разработчики, создающие такие компьютерные игры, в которые станет играть разве что обладатель Nokia 3310, да и то — ногами, да и то — в футбол.

Продолжаем. А есть **гендес**, в котором работают соответственно **гендешелоперы** — это... Да я уже понял, что вы этого не знаете, уважаемые кадеты.... Это нормально, потому что я сочиняю на ходу, и сам еще не знаю, что это такое... Так вот... Может, лучше я вам пока анекдотец расскажу?... О! Придумал! Так вот... **гендешелопинг** — это целая наука, непризнанная и пока не открытая. По ней не пишут статей, о ней не шлют телеграмм, и диссертаций, посвященных гендешелопингу, на просторах Солнечной системы пока замечено не было даже самыми совершенными системами ПВО и искусственными спутниками Юпитера.

Что же такое — **гендес**? Это *шаровая генетика*. Но сначала поговорим о генетике в общем и целом. Вот, например, скрещивал однажды Мичурин коня с яблоней. И что получилось? Коня в яблоках, совершенно удачный эксперимент. Идем дальше... кадет Jaguar, перестань ковыряться в носу В-трейдингом соулушотом, все равно мозги от этого быстрее работать не станут! ... Так вот, однажды житель села Тутузово скрестил старый, почти уже выкорчеванный пенёк со свежим початком кукурузы. И что получилось в результате? Генсек ЦК КПСС Никита Сергеевич Хрущев! Нельзя сказать, что это был удачный эксперимент, но довольно любопытный. Особых успехов добился генетика в Hi-Tech: мобильный + компьютер = КПК, радиотелефон + умелец Степаных из соседнего подъезда = портативный передатчик. Но, бывали и неудачи: один мой товарищ — скрытый генетик — интуитивно скрестил мобильный телефон с пивной открывалкой. Инновация не прижилась — после трех открытых бутылок пиво мобильный перестал работать на входе. Решив, клань клином вышибают, знакомый усложнил задачу... Увы, при открывании консервы «Речневая каша с ветчиной» путем надавливания на антенну, мобильник перестал работать и на исходе, и на подзарядку, и на будильник — короче говоря, сдох...

Резюмируя предыдущие эксперименты, скажу — и в общей генетике бывали как удачные, так и сугубо неудачные моменты.

Принципы гендева

Вернемся к **гендеву** — к генетике игровой. Здесь процедура скрещивания и приживания происходит несколько иначе. В любой девелоперской конторе стоит **Миксер**. Миксер может быть маленьким, стандартным и серии «КР»-BG&E. Это приспособление, внешне похожее на стиральную машину и программиста с похмелья одновременно, в которое загружаются игры различных жанров. По той причине, что машина не стиральная, а мешательная, она старательно смешивает жанры, компоненты и составляющие различных компьютерных игр. Если функцию «смешивание» поставить на час или на неделю — ничего у гендешелоперов не получится. То есть, получится, конечно, но после этого они рискуют стать гейндевелоперами.

Поэтому функция «смешивание» выставляется на долгий срок — от двух месяцев до полутода, с обязательным полосканием мозгов сотрудикам, ненавязчивой стиркой тех эпизодов игры, которые оказались слишком нудны или слишком хороши (среднестатистический геймер не поймет!), и выжимкой из издателей как можно более ощутимого бюджета.

После этого получившуюся массу извлекают из Миксера — и около года в *гендешелоперская* компания месит эту массу, начиная ее кодом, персонажами, текстурами, багами, озвучкой и т.д. и т.п. В результате появляется игра под маркой **mix** (один из самых загадочных жанров, которому из всех двенадцати знаков зодиака соглашается покровительствовать только Зенесосец — знак тринадцатый).

На русскоязычных просторах до сегодняшнего дня существовала только одна *гендешелоперская* компания — *Elemental Games*. Именно она создала свой Великолепный Миксер «КР» и заодно предварила Гигантский Миксер, с помощью которого создавался BG&E. С тех пор на территории России сотоварищи было несколько попыток перейти из *геймдева* в *гендес*, но каждый раз при создании артефакта что-то не получалось — Миксер выходил либо маленьким, либо не выходил вовсе, либо грозил утинуть разработчиков в раздел *гейндевелоперов* — и эксперименты прекращались.

А сейчас давайте поприветствуем почти наших соотечественников, создателей артефакта-Миксера уровня, близкого к «КР»-BG&E, — молодую команду *Ice-Pick Lodge*. Аплодисментов не нужно, они будут после... если, конечно, будут. Ибо разбор полета данного артефакта, как и его детница, крайне нестандартного проекта «*Мор. Утопия*» — еще впереди.

Как вы знаете, каждому уивальному Миксеру дают собственное имя. Ice-Pick Lodge создали Миксер Озноба.



Представьте себе его, бросьте в него все свои надежды, страхи, сомнения, влюбленности и вопросы. Я стало Миксер на режисм «отнян-ка». Выжмем же из него и из нас заодно всю правду!

Щелк!

Внутри гондева №1

Я работаю с внутренностями людей. Я крадусь вдоль вагона, пригнувшись. Лигител родного города, все как один, хотят моей смерти. Я человек чести. Я приехал согласно спешному письму, в котором сообщалось, что мой отец умер. Я работаю с внутренностями людей. Я человек чести... Я страдаю от недосыпания и голода, у меня четыре ножевых ранения, я обязан вернуться в свой дом... Моя работа... Моя работа почетна и сложна, во мне видит убийцу, я человек... Я не убийца, в моих жилах течет кровь семейства Бурахов, в моих жилах течет кровь, кровь, кровь... больно... Я человек чести...

На меня напали, когда я сошел с маневрового локомотива — других поездов не было. На меня напали четверо... нет, наверное, показало, что нас было четверо. То есть их было четверо. У них ножи. Были... у них...

Положил всех, по цене «четыре ранения» — и, самое страшное, что сейчас не могу помочь себе сам. Как не может помочь старый человек, который работает со внутренностями... со внутренностями...

Я...

Упаду, когда сил не будет совсем. Хвала высшим силам — взял с собой жгут, чтобы перетянуть рану. Одну из четырех — еще трех жгутов не нашлось.

На самом деле они не напали — я напал первым. Просто увидела их с ножами, направляющихся в мою сторону. Понял, что сейчас умру, по их лицам было понятно... Поэтому и выжил... Потому что знал, что умру. Я человек чести, как заклинание повторяю — я человек чести, я человек...

Они не виноваты — я говорил со стражами. Весь город ищет убийцу моего отца. Меня случайно привяли за убийцу и напали, ошиблись. Теперь все просто — теперь я действительно убийца.

Нужно думать, нужно много думать обо всем, чтобы не упасть, чтобы доплатить до заброшенных складов. Нужно думать, например, о воздухе. Точно — нужно думать о воздухе!

Воздух гондева плохой, очень плохой. В нем чувствуется ненависть и страх. Страх рождает ненависть, ненависть преумножает страх...

С этим городским всегда было что-то не то. Что-то не так. Сейчас совсем плохо — я еще ничего не знаю, но чувствую. А как еще может быть с городом, в котором все охотится на тебя?

Унылая, жухлая ночь. Здесь даже весной падают листья, жухлые осенние листья. Жуткие осенние листья. И туман...

Я ползу к складам, я должен восстановить... я должен жить, чтобы восстановить свое имя. Чтобы самому найти убийцу.

Я ползу к складам, оставляя за собой кровавые маркеры, я человек чести, я работаю со внутренностями... Меня зовут Артемий Бурах, за мной охотится опасный человек, также приехавший из города. Кажется, я его знаю...

Меня зовут Артемий Бурах. Моя профессия — Гарусник. Моя судьба — Гарусник. Я — Гарусник. Я.

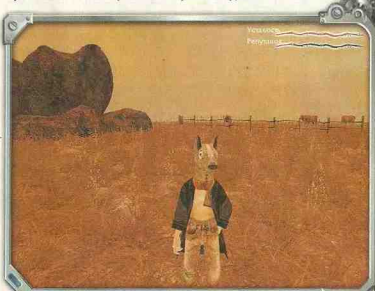
Ожидание гондева

Еще с прошлогондей выставки КРИ разработчики страдали нас своими будущим проектом. Обещали, что «Мор. Утопия» не будет похожа ни на одну из существующих и существовавших ранее игр и ее невозможно будет загнать в рамки какого-либо жанра. Пообещали также абсолютную по глубине атмосферу, увлекательнейшую геймплей, многократное replayability... Амбиции так и перли напером, гейм-обозреватели и просто игроки уже заранее начали топить перья и готовиться к оглушительному провалу чересчур высоко себя ставящего проекта. Хотя бы просто из-за полного противоречия, из-за банального желания опустить (а точнее, смачно швырнуть об землю) зарвавшихся надежд.

Знали б вы, как нам хотелось, чтоб «Мор. Утопия» провалилась... Ожидания ничуть не оправдались. Едва игра вышла, форумы запестрели хвалебными отзывами и подтвержденными того, что веру в разработчиков пора бы и возродить — нас в очередной раз обманули. Все обещания разработчиков были на месте и оказались выполнен-

ными на уровне, близком к совершенству. Разумеется, без ляпов и косяков не обошлось, и игру определенно есть за что поругать, но это не меняет главного — в нее безумно интересно играть. Нет, даже не так — в ней интересно жить. Выживать...

К сожалению, некоторые игровые задания подмались вежливому первоначальному импульсу и с пылу с жару, не разобравшись, обрутали «Мор. Утопия» на чем свет стоит. Причем, если критику в адрес графического оформления еще можно понять и даже, скрепя сердце, с ней согласиться (хотя революционной графики, равно как и AI, нам и не обещали), то такие замечания в адрес мрачной, отталкивающей атмосферы и туманных диалогов (которые составляют наряду дою удовольствия от игры) просто неуместны и заставляют задуматься о компетенции автора. Но оставим это на их совести (тем более, что некоторые онлайн-издания уже спешно реабилитируются, добавляя



и к основному обзору ссылку на «альтернативное мнение»). И попытаемся рассказать, что же эта самая «Утопия» есть на самом деле.

Щелк!

Внутри гондева №2

Я врач. Я бакалавр медицинских наук. Я приехал узнать секрет вечной жизни у бессмертного человека.

Когда я к нему пришел, он был мертв.

Кто его убил? Зачем?

Все мои труды, все моя работа, вся моя жизнь уходят в никуда, в ничто.

Я прибыл сюда, гордо расправляя плечи, улыбаясь и здороваясь с каждым прохожим. Меня уважали и заранее любили — бакалавр, доктор, ученый! Любимый был рад со мной поговорить, нечасто сюда приезжают такие гости.

Но радоваться этому я не могу. Мне надо найти убийцу — найти того, кто, убивая совершенно другого, даже незнакомого мне человека, каждый раз обрывает нить моего собственного существования. Но единственный свидетель, тот, кто мог дать мне ответы хотя бы на некоторые из вопросов, тоже мертв. Мне надо найти убийцу, найти и убить. Как болезнетворный микроб, как вирус, который распространяется по городу, сея панику и ужас. Мне нужно найти человека, у которого хватило сил поднять руку на собственного отца. Это долг врача.

Меня зовут Даниил Данковский. Моя профессия — доктор. Я должен спасти людей, а не быть приятной ои смехи.

Именно поэтому мне нужно навсегда покончить с Гарусником, с Артемием Бурахов. С главной и очевидной заразой этих мест. Иначе я не смогу более называть себя доктором. И никто более так меня не назовет.

Каждый, с кем я хочу поговорить — умирает. Этого не замечают другие люди, зато это ясно осознано я сам. Я, Даниил Данковский, Бакалавр.

Я.

Гендев со стороны

Она действительно ни на что не похожа. Дикая помесь жанров, в которой угадываются знакомые черты, никак не желает классифицироваться. Сами разработчики позиционируют свое творение как «Симулятор поведения человека в условиях эпидемии», что почти все-таки верно... Но такого жанра не существует, и его название ни одному игроку ни о чем не скажет. Если разбирать игру по полочкам, то на одну из них ляжет вид от первого лица, удобный лежащий в руках оружие, движение по WASD и прыжки по «пробелу». Action? На другую — решение разнообразных загадок, отличных проработанные характеры обитателей мира, да и сам мир — целый, огромный, мрачный, но безумно интересный для исследования. Adventure? Но ведь у главного героя есть еще и личные характеристики, да и сама игра больше напоминает театральную постановку, где игроку предстоит отыгрывать свою роль. RPG?

А может quest? Life sim? Survival horror?

Не стоит, пожалуй, искать ответ на вопрос, на который нет ответа, во всяком случае пока. Или ответить просто — «42», по классике?

Вся игра состоит из одной большой проблемы выбора. По прибытии в Город вам предстоит присутствовать при театральной постановке и сделать выбор среди трех персонажей, каждый из которых прибыл сюда по своим собственным соображениям. Липия сюжета каждого из них уникальна и движется параллельно с остальными. Сыграв за одного, а потом за другого, вы вполне можете столкнуться с одной и той же проблемой, но только взглянуть на нее с совершенно другой стороны. Ощущение настолько приятно, что во-

шн. От этого будет зависеть только конец этой истории — несчастный, или же не очень...

ЦЕКА!

Внутри Бакалавра, внутри Гарусника, внутри Самозванки...

Оставим в покое Самозванку — возможность сыграть за нее появляется только после первого прохождения игры. И это, не считая того, что за каждого из персонажей прохождений может быть превеликое множество. Чтобы не уподобиться великодушным гейм-журналистам, которые обязательно должны знать все четыре концовки, предусмотренные в «Мор. Утопии», рассказать о каждом хитре и обязательно пройти все надувать видов самонадеянных модов — начиная от особо кровавого, и заканчивая эротическим. Ну да ладно, к великомуудному мы еще вернемся, но не сейчас... Когда будем обозревать ту «великолепную» критику, которой обожали Мор.

Да, мы же проходили за Самозванку! И не знаем, что с ней будет происходить! Можем только наизуладка заметить — «уровень» Клары-Самозванки можно охарактеризовать как «хардкор» или «кошмар» или «нереальный». Ибо, если Бакалавру (нормал) будет тяжело ближе к середине игры, а Гаруснику — в самом начале (хард), причем, последствия трудного начала сказываются будут еще деншка четыре, то Самозванке хреново на протяжении всей игры.

Советы по каждому персонажу отдельно давать также не удастся. Особенно по прохождению — для каждого оно максимально разное. Поговорим о самом насущном — о выживании.

Начнем с того, что статус, как таковых, в игре нет. Зато есть уровни: здоровья, голода, усталости, инфицирования. В этом и заключается издевательское отличие «Мор. Утопии» от RPG. Если тамошние статьи работают на «плюс», т.е. — чем больше сна, тем кулак мощнее, чем выше ловкость, тем лук скорострельнее, то здесь характеристики работают на «минус». Через каждые минут 15 игрового времени (не реального!) ты смотришь на медленно наполняющуюся гнилым соком полосочку усталости или голода. Чуть позже — инфицирования. Только наполнение полосы здоровья вызывает некую надежду на то, что в финале умрут не все, а ты не умрешь гораздо раньше.

Поспал, пропустила усталость — повысилась чувство голода. Пока искал пропитание — поднялась усталость. Нашел пропитание, сразился с бандитом — потерял половину жизни. Очень много времени уйдет на «погашение» усталости или голода. Не говоря о здоровье. Ну а когда в силу вступит инфицирование — пишите письма в форме завещания. Поэтому от экзипировке, провизанте и транквилизаторах придется думать с самого начала, параллельно с сюжетными квестами.

Провизант — одна из самых насущных проблем. Для добычи воды придется основательно поланить по мусорным бакам, коих в городе много. В баках хранятся пустые бутылки, а водовозные тачки и колонки встречаются по два-три на каждый квартал. В критической ситуации вода немного утолит... голод, но повышает... усталость. Поэтому что не совсем свежа.

С едой сложнее — тут без денег не обойтись. Без денег вообще трудно обойтись, хотя дензнаки, похожие на камушки или капельки крови, появляются сами собой — но в очень небольших количествах. Проще говоря, двигаясь по городу, ты их находишь по умолчанию — такое впечатление, что у всех жителей города дырявые карманы. Другие вещи находятся аналогично — пиксель-хантингом здесь заниматься не придется.

Еда, одежка и простейшие медицинские препараты продаются в специализированных магазинах. Торговля осуществляется по принципу: продаю ненужное — купил нужное, хотя ненужного в «Мор. Утопии» практически нет. Также, кроме механического пополнения, деньги и необходимые вещи можно снимать с... трупов. Со свежих трупов. Но до появления огнестрельного оружия и крепкой одежки (читай — брони) крайне не рекомендуется вступать в схватку с бандитом один на один — потеряете более половины жизни в лучшем случае. Надеюсь, не нужно объяснять, что это значит в игре с пометкой survival.

Нападать можно не только на бандитов, но и на мирных жителей. Но: а) исключительно ночью, потому что днем на тебя набросится весь город; б) если будете нападать на простых граждан, ка-



лей-неволей захочется переиграть во второй раз, и в третий, тем более, что третья ветка сюжета откроется только после прохождения хотя бы одной из первых двух.

В дальнейшем предстоит делать выбор уже более глубокий. От того, куда вы решите пойти, с кем поговорить и как именно ответить, зависит судьба жителей Города. Если вы будете принимать решения сплошь неверные, то все умрут, если верные — то кто-то выживет. Кто-то, но все равно не все. Над Городом вечно царит атмосфера гнетущей безнадежности, это нужно понять и принять сразу, либо не играть в «Мор. Утопию» вообще.

Весь игровой процесс длится ровно 24 часа чистого реального времени. За одни сутки проходит 12 игровых дней — по 2 реальных часа на 24 виртуальных. Время здесь — ваш самый страшный враг, даже несмотря на то, что главного героя повсюду подстерегает сотня других разнообразных опасностей. Просто эта игра, как никакая другая, заставляет понять, что своя жизнь — это не так важно, как важнее ответственность за других. По истечении отпущенного вам срока, игра в любом случае заканчивается, успели вы кого-то спасти или нет. Сидели ли на одном месте, молча жуя бутерброды и отдыхая по мере надобности, или метались по Городу, спасая ду-

кой вы, к монахам, спаситель города?); в) пострадает ваша репутация — еще одна важнейшая составляющая игры и еще одна «полосочка» состояния.

Если иначе, у Бакалавра репутация достаточная для того, чтобы свободно расхаживать по городу, — то у Гарустика она крайне низка вследствие случайных обстоятельств, и на него охотится целый город. В такой ситуации не то что спасти кого-то — самому выжить сложно. Поэтому ваша репутация должна оставаться на высоте. В буквальном смысле. Если вы, конечно, хотите хоть кого-то спасти. Всех спасти не получится. Никак.

Щек!

Снаружи всего

И равно как вашего героя подстерегают сложности в игре, так и вас ждут проблемы с ее освоением. Не то чтобы в ней было сложно разобраться, просто уж больно неприветливо встречает «Мор. Утопия» тех, кто рискует в нее поиграть. И дело даже не в отталкивающей атмосфере — напротив, она способствует гораздо более глубокому погружению в этот мир. Дело в несоответствии игры современным стандартам, например, графическим.

Например, туманный город оттого туманен, что видеокарте так легко справиться с его отрисовкой. Далекие объекты тают в белой дымке, как в старом добром «Турке 2». Впрочем, атмосфере это играет только на руку — неожиданно вынырнувший из молочных клубов Поджигатель заставит вздрогнуть самого крепкого нервами геймера. Но вот, скажем, отчужденная малополигональность всех игровых объектов, а особенно — людей несколько портит общее впечатление. Увы, анимация тоже поддать — кривая и дерганая, хотя в резких движениях моделей все равно ощущается доля стиля.

Но это определенно не то, чего ожидают от игры 2005 года выпуска...

А вот теперь придется возвращать самим себе. Ведь не для того же вы засели играть в «Утопию», чтоб любоваться окрестностями и последними достижениями компьютерных технологий. Для этого есть «Дум», «Халф-Лайф» и многие другие многомиллионные проекты откуда-то из-за бугра. Придираться к графике заставляет лишь долг игрожурналиста, зовущий обрисовывать не только плюсы, но и минусы обозреваемого проекта.

К этим же минусам можно причислить и несколько неудобный интерфейс, и многочисленные ляпы в диалогах, и даже вылеты игры с ошибкой форточкой. К ним же хочется приписать и долгие, задушевные променады по многокилометровому Городу без малейшей возможности увеличить скорость (могли бы, как в «Корсарах», кнопку ускорения времени добавить) передвижения по улицам, но, увы, и это — часть игры. Игрок должен остро ощущать течение времени, и черепашья поступь героя этому потрясающе способствует.

Еще более глубокое погружение в атмосферу обеспечивает звуковое и музыкальное сопровождение. Увы, музыки в игре почти катастрофически мало, треки короткие и быстро повторяются. Мрачные, атмосферные, но слишком часто повторяющиеся — это не есть хорошо.

Зато вот звук — это да. Лай собак, шелест листьев, душераздирающий плач ребенка, символизирующий падение репутации, действительно пугают и завоораживают. Если вы играете в «Мор» на даче, в одиночку, ночью и в грозу — есть риск, что приехавшие утром родственники обнаружат за компьютером лишь холодный труп с разорванным сердцем. И это будет неудивительно. Игровая атмосфера — пугающая до озноба...

Щек!

На грани

Е «Увы, это так!», а «Слава Богу, что все именно так!» Продавленная до дна в движении графика или высокополигональные персонажи «Мор. Утопии» не очень-то и нужны. Как не нужен шутеру разветвленный и нелинейный сюжет, как не нужна авантюре зональная или AD&D-шная система повреждений, как не нужна стратегии детальная прорисовка каждого бойца сотысячной армии. Или вы хотите все и сразу, игру, идеальную во всем? Тогда извольте выбить для разработчиков миллионов эдак пятьдесят. Долларов.

Нельзя сказать, что в своих сильнейших компонентах «Утопия» окончательно и категорически идеальна — не все диалоги понятны от и до, да и озвучка их наверняка прибавила бы атмосферы и расставила правильные акценты. Но яркие, характерные фотографии персонажей, прилагающиеся к тексту, — и даже скупые фразы, бросающиеся ими независимо от диалогов, все делается для погружения игрока в пучину страшных, неотвратимых событий, захлестнувших город.

Миксер открывает перед нами секреты компонентов: Silent Hill — ну, это понятно; упоминали также о «Турке 2» — и такой компонент тут присутствует; Syberia — да-да, не удивляйтесь, самые тревожные моменты из сетчатки Соколя можно запросто сравнивать по атмосферности с «Мором». Что дальше? Книги Владислава Крапивина — главный герой борется за жизни Приближенных, детей, разделяющих его бремя и гибнущих один за другим. И антиКрапивин, ранний Лукьяненко с его антиДетством — даже погибая, дети-приближенные ведут свою игру, застывая заманивая главгероя в ловушку. «Стакер» Тарковского? — много похожего, произведение Кафки — очень много по-



хожего, театр, его величество Театральная постановка? — так ведь по типу постановки игра и сделана!

Пожалуй, хватит.

И только с опытом, даже не птичьего, а скорее, орбитального полета, становится понятно, почему авторитетные игрожуреры из особо столичных изданий так запутались в оенках. Почему в подавляющем большинстве случаев самые большие претензии — «это же текстовая RPG» или «это же квест»!

Все просто — авторитеты привыкли проходить все ОТ и ДО. Искать самый оптимальный способ прохождения, и затем выкладывать его на сайт журнала или веб-узла. Они привыкли проходить игру максимально рационально. Препарировать игру. Отключая чувства и эмоции.

А секретик и главный хинт в том, что «Мор. Утопию» НЕЛЬЗЯ пройти максимально рационально. Потому что единственно правительного пути нет. Ее нужно преодолевать, шаг за шагом, МУЧИТЕЛЬНО сопереживая персонажам, всматриваясь в каждое слово и каждый звук. В каждом диалоге.

В нее нужно жить. Жить, как живут на сцене самые гениальные актеры.

И авторитеты, вероятно, впервые изгнулись в стену собственной беспомощности. Вероятно, это им поможет еще раз почувствовать себя людьми, а не профессионалами. Данная тенденция уже заметна — разгромным рецензиям сопутствуют альтернативные.

Мы ждали «Мор». Очень ждали. И оказались к нему не готовы. Похоже, данная игра немного опередила время. Но мы должны, обязательно должны.

Щек! Тишина.

Алексей ТУР aka leprecon leprecon@rambler.ru

ПЕРВАЯ
МИРОВАЯ

Начало не всех начал

Воистину, неистребимо желание человека к совершенству, самореализации, и самоприменению в пространстве и времени. Сначала он создает что-то принципиально новое, затем по мере развития прогресса это новое постоянно модернизирует, а когда совсем некуда деваться, пытается снова создать что-то уже очень принципиально новое. Вот и господа из Dark Fox со своей *World War I* строго следуют данному принципу. В данной опере тон зададо «Противостояние», ему подпел «Блицкриг», за ними увызались другие солисты, и вот целая капелла аддонов и сиквелов этих великих игр свалилась на голову бедного геймера. Не зная, что делать, он бросался из стороны в сторону, устанавливал и уничтожал, проигрывал и побеждал, плакал и смеялся. А разработчики все поднимали масла в огонь, выпуская «принципиально новые» игры на старых, блицкригоско-противостояновско-тактически-популярных движках. Это была битва не на жизнь, а на юниты, не на деньги, а на аддоны. И когда уже все были согласны на ничью, «Черные Лисы» выбросили на рынок игру, способную радикально изменить воззрения игрока на конные бои и начало танкостроения. О ней я и буду вам рассказывать, опираясь на косвенные факты и тактические вымыслы.

Вам письмо, господин генераль

Стол Лепрекона был полностью завален письмами и бандеролями. Сам агент, с трудом уместившись на узком стуле, хмурым перебирал свежую корреспонденцию. Вместо своего обычного маскировочного костюма Лепрекон был облачен в парадную форму русского гусара, на голове носил шишапый кайзеровский шлем, а за поясом торчала английская сабля. «М-да, быть офицером снабжения трех армий сразу — непростая задача», — эта мысль с самого утра засела в голове агента ДЗВР, не давая ему ни минуты покоя. Столько нужно было всего сделать, столько успеть... Тяжело вздохнув, Лепрекон принялся распечатывать письма, и сходу писать на них ответы. Вот что из этого вышло.

Письмо №1

«Херр Лепрекону, от командования великой и могучей германской армии-завоевательницы Земли, Марса, и всей дружной обитаемой Галактики.

Дорогой наш Херр, обращаясь к вам в связи со сложной ситуацией, сложившейся в наших войсках, посредством тлетворного влияния союзнической пропаганды. Тыфу, майн Готт, что ты я начал заговариваться. Великому Кайзеру нужно, чтобы вы поставили нам замедлители для наших самолетов, потому как они летают настолько быстро, что не успевают сбрасы-

вать точно бомбы, и ускорители для наших солдат и танков, которые есть ездить очень медленно и сильно, что позволяют противникам растеривать нас, как на учениях, а это недопустимо для стальных бойцов Германской империи! И еще. Херр Лепрекон, мы нуждаемся в трамтовых танкистах! Наши танковые экипажи ездят, как карета, запряженная буйволами, а мы хотим настоящих профессионалов! Если вы поставите нам партию свежих опытных танкистов, Великий Кайзер пообещал награждать вас Орденом Железной Звезды, сразу же после того, как он будет отлит.

С наилучшими пожеланиями, командование великих завоевателей».

Ответ на письмо №1.

«Великому могучему германскому и бла-бла-бла-бла.

Я с большим вниманием рассмотрел просьбу Великого Кайзера и вашу личную, и принял решение, способное удовлетворить все заинтересованные стороны. Я предлагаю снять ускорители с ваших супербыстрых самолетов и поставить их на ваших супермедленных солдат, так как у меня самого голова начинает болеть, когда я вижу, КАК они бегут. В то же время, я советую отобрать роту особо одаренных и тормозных солдат (лучше брать из эстонского батальона) и обучить их летному мастерству. Тогда вы убьете двух зайцев сразу, получите двойную выгоду и перестанете доставать меня глупыми вопросами. Что касается танков и танкистов, то все свои претензии вы можете предъявлять к компании Dark Fox, ведь это именно они не проработали до конца интеллект юнитов и не уделили должного внимания балансу сил. В этом, и ни в чем другом, кроется причина глупости ваших танкистов, когда они заезжают на окопы пехоты, лишаются гусениц и превращаются в огромные металлоломные гробы, а не в машины убийства.

Так что, мой дорогой генераль, можете не утруждать себя соблазнением меня Орденом Железной Звезды, потому как я не военный, я просто супергент, и орденов у меня больше, чем у вас медалей, с чем я вас и поздравляю. А теперь прошу меня извинить, мне пора уходить. Пишите, не забывайте

Ваш дорогой Херр Лепрекон».

Письмо №2.

«Настоящему парню и лучшему другу свободных бойцов демократического прошлого, настоящего и будущего, ковбою Лепрекону, от его навеянейших западных друзей.

Хэлло, Лепр, как твой найс дэй? Это мы — твои британско-французские друзья. Мон Шерри, дорожиша. Хотим спросить у тебя, досточтимый сэр, как там поживают твои гениальные идеи, не воплощенные в жизнь? Мы имеем в виду раз-



работку новых видов техники и улучшения старой. У нас, к огромному сожалению, с этим би проблем. Мы разрабатываем кучу всего, тратим огромное количество маны, а потом вся эта куча не оправдывает возложенных на нее великих капиталистических надежд. Наши заводы, а в особенности «Рено», уже устали производить полугатки-полугатки, и артиллерию-короткострелку. Вери Факин Булл Шип, я скажу вам, мой дорогой ширри. Нам надосли танки, и пушки, дальность которых соперничает с их пушностью. Мы хотим многофункциональную универсальную боевую машину способную потрясти основы бытия и мироздания. За этим мы и обращаемся к тебе. Ведь ты — наш лучший поставщик, вив ля Франс! Будь настоящим джентльменом, закажи нам пушку, чтобы она сама ездил и стреляла, а мы тебе за это отсылаем золотых столько, сколько сможет вместить твой деревянный карман, ха-ха. Вот так-то, мой дорогой фрэнд. За сим раскланиваемся, и просим тебя сердечное все это выпилить.

Командование Антанты — единственное и неповторимое».

Ответ на письмо №2.

«Дорогие мои сэр и серух... гм, женщины и девушки сэров. Признаться, ваше письмо поразило меня и задело за живое. Конечно, проблема недостаточного военного обеспечения — это очень важная проблема, но не мне же ее решать. Хотя нет, не так. Эту проблему просто не нужно решать, потому как она уже давно решена именно вашими гениальными конструкторами. Попробуйте отдать несколько приказов на движение вашей противотанковой пушке одновременно, лучше всего в разные стороны. Знаете, что произойдет тогда? Пушка будет двигаться, и стрелять в одну сторону, а артиллеристы побегут совершенно в другую. Чем вам не многофункциональный аппарат универсального боевого действия? Ваши brave меасолдаты будут отвлекать противника, в то время, как неповреждаемая стрелковым оружием артиллерия, будет методично уничтожать наших врагов. Вот до чего ваша техника дошла, а вы на нее так клеветаете!!! Нужно использовать все возможности отечественного производителя, господа, а не бросать по сторонам в поисках легкой наживы. Нужно иметь патриотизм! Так что давите, берите с собой батальон конных воинов, которые кидаются гранатами и рубятся саблями, и вперед — на штурм окопов противника!

Многоопытный сэр Лепрекун мон ширр».

Письмо №3.

«Его высокоблагородию, графу Лепрекону Тулузскому.

Пишет вам, ясновельможный князь, командующий русской армией в Восточной Пруссии. Не от радости, а от великого горя, спешу обратиться к вам, многоопытный и ясновластный благодетель наш. Зело много конников в наших войсках, и некуда нам девать их, а при длинных переходах тем паче. Лошади утомляются, коммуникации растягиваются, противник легко может разбить нас на марше, а все из-за того, что мало места нам как для пехоты, так и для конницы. Посему, великий царь повелевает вам в скорейшем времени изыскать средство для компактного сохранения наших конных сил при передвижении. Также, наш сиятельный государь наказывает вам не медля изыскать для нашей армии большие говяжье, свиное, куриное и птичьего мяса. Так что совету вам не медлить, и быстро-быстро приступить к выполнению своего прямого долга перед отечеством и державой.

Боярин-граф-князь-генерал и проч., и проч., и проч.»

Ответ на письмо №3.

«Боярину и компании.

Столбовой ты мой командующий армией, войсками и прочими разными средствами. Я рассмотрю ваш вопрос со всех возможных и невозможных сторон и ракурсов и пришел к выводу, что вы не видите дальше собственного носа, и мне необходимо вам в этом помочь. Развяслю, в вашей армии уже есть замечательное десантное средство передвижения, которое может без особых проблем перевозить пехоту, конницу, пулеметы и т.д. Это самая что ни на есть грузовая машина! Генерал, пос-

мотрите вглубь проблемы — в маленький автомобиль на колесах вы сможете засунуть целый взвод солдат с лошадьми в придачу. Нет, благодарить меня за не надо — все это разработали компании Dark Fox, не больше, не меньше. Вот только есть один маленький, совсем несущественный нюанс: если машину, груженую солдатами, подобют, она взорвется вместе со всеми сидящими там солдатами, без единого шанса на эвакуацию. Поэтому не садите своих родственников в десантные машины, боярин, ха-ха. Вот такой вот юмор у нас. А поставками мяса я не занимаюсь — это все к армейским рекрутам.

Высшее существо Лепрекун».

Немного серьезности

Сказала мама: «Бывает все, сынок», но я не верил и кричал, что это вранье. А оказалось — правда. Жестокая и коварная жизненная правда, в которой опытные разработчики знают заискусно раскрученный бренд с движком по самое не могу. И с каждым новым выпущенным продуктом у них это получается все хуже и хуже. В «Первой Мировой Войне» столько ляпов и недоработок, что играть в нее становится как-то смешно и нелепо уже после миссии четвертой-пятой. Если раньше я только предполагал, то теперь точно уверен — фи-



нальным развитием игр серии «Противостояние» и «Блицкриг» станет их плавный переход в игры серии «Рад Алерт», настолько похожие они смотрятся уже сейчас. Если давать какую-то сравнительную характеристику World War I, с предыдущими продуктами такого плана, то можно смело сказать — изменений в лучшую сторону не произошло. Только в худшую. Пехота гибнет от любых выстрелов быстрее, чем я успеваю щелкнуть пальцами, техника стала настолько тормозная, а артиллерия настолько косячая, что даже осторожная атака и режим пристрелки далеко не всегда спасают игровую ситуацию. Сам геймплей — это вообще нечто необразованное. Очень медленные солдаты-черепахи, абсолютно непропорционально прорисованные и тулоу двигающиеся, внушают страх за игровое будущее тактических стратегий, а массовые атаки конников на танки вводят в состояние легкой истерики. Чего добивались разработчики, когда выпускали данную игру, я понять не могу и не хочу. Скажу только, что в гейме мне понравилось лишь одно — озвучка юнгов. Большие положительные стороны в этой тактической стратегии я найти не смог.

Вывод

Играть истинным фанатам «Блицкрига», «Противостояния», «Сталинграда» и иже с ним. Лично мне игра очень не понравилась. Признаться честно, я ожидал от нее гораздо, ГОРАЗДО больше.

Компания "Одиссей" представляет

ПРОЕКТ:

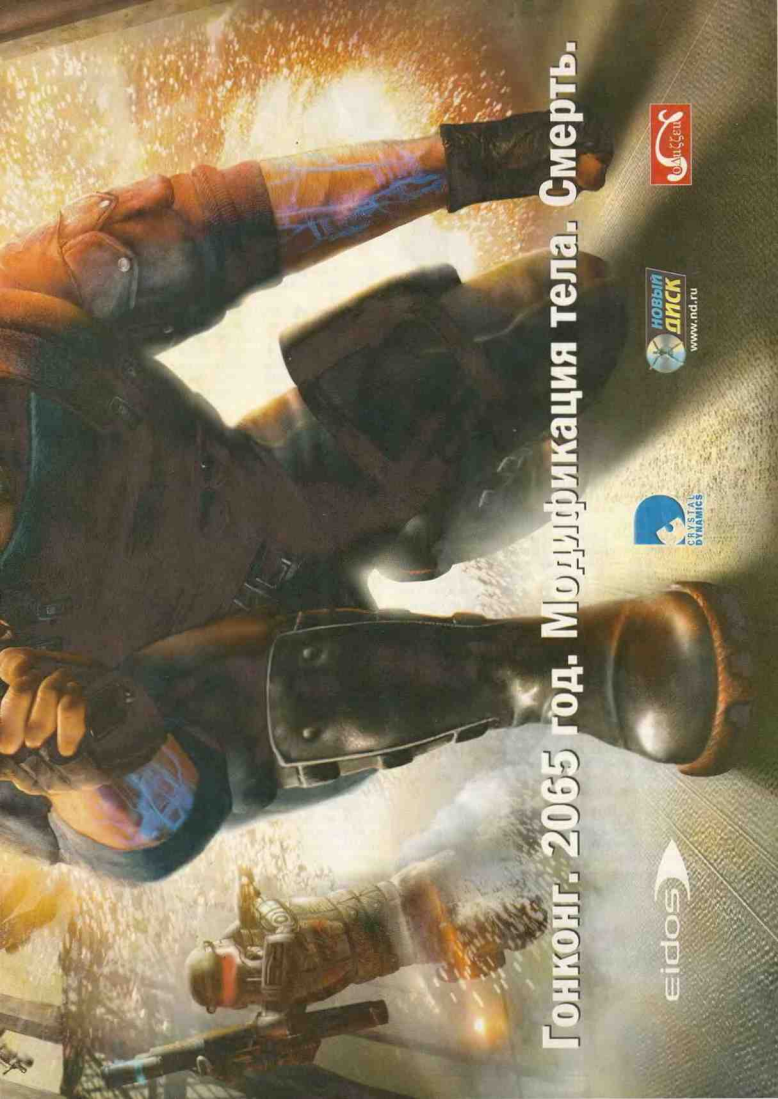
SNOWBLIND

snow-blind' (snó blind') – (досл. «поражение снежной слепотой») – военный термин, означающий полное отключение всех электрических подсистем в результате сильного электромагнитного импульса.

Первый великий шутер года

ign.com





Гонконг. 2065 год. Модификация тела. Смерть.

eidos



Pantera SLS
kawai@bk.ru

7 SINS

Разработчик: Monte Cristo
Издатель: Atari/Monte Cristo (в России — «Акелла»)
Жанр: стратегия/RPG
Системные требования: P 3 1000 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео



ного-много лет назад одна очень известная всему миру личность сказала, точнее — сказала, что миром правят деньги и секс. Личности той давно уж нет, мир со временем менялся, но, видимо, все осталось по-прежнему.

По крайней мере, в том мире, с которым столкнулся я.

Не будем танцевать, это задание было неожиданным, и несколько неприятным. Но, тем не менее, работа моя обязывает выполнять все, что прикажут. Вот и...

Исходя из собственных наблюдений, могу заметить, что подозреваемый не интересен как личность, и в то же время весьма привлекателен для женщин. Прошу помнить, господа, что мы рассматриваем дело о сексуальной агрессии, и это именно тот случай, когда мужчина пользовался женской слабостью и одиночеством для достижения собственных целей. Прошу также заметить, что действовал он в здравом уме и трезвой памяти, что только усугубляет вину.

Подозреваемый начал с того, что, по собственным показаниям, «решил честно подзаработать». Первым его честным заработком были деньги, которые он захватил с собой из кармана бывшей подружки. О дальнейшем не стоит и упоминать в приличном обществе, чего только стоит тот факт, что, работая в магазине, он умудрился совратить не только клиенток и сотрудниц, но и жену директора.

Комментарий

Не будем упоминать о том, как «тяжело» было пройти первый этап — мило побеседовать с девушкой, а потом одолжить деньги из ее кармана. Такая милая девочка, но ведь она-то их не заработала.... А, может, и дело хорошее дело — не потратит она их на всякие глупости, алкоголь, к примеру, так ей же лучше будет. А быть может, у нее их украл бы какой-нибудь наркоман, или алкоголик, или... просто она бы их потеряла — и деньги пропали бы даром. А вот внимание такого Мужчины, как я, дорогого стоит! Вот так. Тем более, что я для нее тоже кое-что сделал — малышке не пришлось портить ручки и мыть посуду, я это сделал сам, добровольно.

Обвинение

Как вы видите, подозреваемый даже не осознает своей вины — по его мнению, любой «грех», как он называет свои преступления, можно исправить, но не обществен-

но-полезным делом, а какой-то мелочью, которую он и так должен делать — будь то часть его работы или просто помощь по хозяйству.

Вот, например, после того, как он попробовал подглядывать за девушками в примерочных кабинках, по его же словам, его замучила совесть. И как он с ней боролся? Всего-то расставил по полочкам духи. И это не говоря о том, что лишь за один день работы он успел испортить несколько манекенов, «сбрасывая» на них потоки злости, убить бедное растение своими испражнениями, порвать несколько платьев и перетергать все женские трусики!

* * *

Первое впечатление об игре весьма и весьма brutalным — просто потому, что она показалась смесью «Ларри» и Симсов. Вот такая пародия. Но это — только исходя из наблюдения за тренировочным уровнем: графика, движение, озвучка персонажей, все настолько знакомое, что просто дух захватывает где-то в районе горла и жутко хочется вернуться его на место.

Больше всего, признаюсь, не впечатлила картинка. Из-за своей угловатости персонажи женского пола зачастую полностью теряют свою девичью привлекательность. Смотришь издали — красавица, а подойдешь — крокодил какой-то. Лишь редкая барышня из игры может опровергнуть это утверждение. При некоторых ракурсах камеры создается впечатление, что у персонажей отсутствуют глаза, а вместо них зияют черные бездонные пропасти. Ужас! Но долг и чувство чести превыше всего, и я продолжаю... кхм... простите, «простые движения». Точнее — продолжаю свое общение с этими «чудовищами». Развивать свое воображение, конечно, надо, но не таким же способом. Ведь всем хочется соблазнить красавицу, и лишь небольшая группа энтузиастов решит по доброй воле завести разговор с дамой, которую лучше не встречать в темное время суток на пустынной улице.

Дальше — больше. То ли динамика тут повликала, то ли сама игра настолько понравилась, но уже в магазине «Сакс» извороты пикселей смотрелись менее тошнотворно. Да и звук стал более разнообразным благодаря большому количеству диалогов — с каждой клиенткой, с каждым новым человеком будет о чем поговорить, не думая о том, что все это только что слышал вот от той блондинки, а еще раньше — от той рыженькой в углу. Правда, все, что вы услышите — «бли-бла-па», да и ответите что-то на таком же непонятном языке. Но на то они иностранцы, чтобы говорить то, что нам непонятно ☹, хотя угадывать персонаж — одно из самых важных заданий для игр такого рода,



и посему проблема решается просто — титрами внизу экрана, в которых прочтите зачастую адекватную (а иногда и прямо противоположную логике) фразу вашего собеседника или милой и очаровательной дамы. Второй вариант узнать, чего же хочет ваш собеседник, чего он от вас ждет — нажать F1, тогда вы увидите, что именно нравится тому или иному персонажу, что он собой представляет, и что вы о нем думаете. Такая себе краткая справка. Краткая, но, тем не менее, важная — ведь как иначе, не оскорбив человека, предложить ему то, что вы от него хотите, в той форме, которая понравится ему?

Обвинение

У этого человека нет морали, нет совести, нет принципов. Вы только послушайте, что он говорит! Он с наслаждением предавался всем грехам — начиная со скупости, он соблазнял девушек лишь для того, чтобы они приобрели самые дорогие вещи. Чего только стоят фразы: «Если ты это купишь, я пойду примерить вместе с тобой» и «Купи мне это кольцо за 1000 долларов». Это же чистой воды мошенничество!

Комментарий

Обвинение столь же не право, сколь живо. Да, девушки по моим советам приобретали красивые вещи, но я ни когда и никого не вынуждал это делать. Вспомните анекдот про гориллу и блондинку. А теперь представьте, каково это — работать продавцом в женском отделе? Разве можно удержаться и не заглянуть под юбку, в примерочную или же на мониторы? Да, кстати, в последнем случае виноват уже не я, а тот, кто установил камеры наблюдения за кабинками для переодевания! И еще — я ни одну из них не трогал без полного согласия. Только когда девушка сама намекала на близость, я шел на это. Ну, разве можно отказать такой красавице? Ну а как не ублажить жену босса, тем более, что она обещает замолвить за меня словечко...

Я признаю, что временами пользовался человеческими слабостями. Но лишь в той мере, в какой используют ее многочисленные рекламны и зазывалы. Ничего необычного или преступного нет в том, чтобы ублажить голод человека. Ну, а если он съедает чуть — или даже не чуть — больше того, что следует, то разве виноват я в этом? Стоит посмотреть на жирных американских детшек, чтобы с легкостью убедиться в том, что чревоугодие — это не только моя пропаганда, и не только мое преступление. Этим занимаются все, абсолютно все.

* * *

Наверное, если б игра состояла только из совращения девушек, никто б ее и не отличал от Лари, клон — он и есть клон, но... Вам придется выполнять множество заданий, состоящих из общения, мини-игр, умения предложить «именно то и именно тогда». Хотя преодолению можно отдаваться по ходу всей игры, разработчики отделили этому значительному греху еще и отдельную главу. Место действия — ночной клуб. Уж там-то можно дать себе волю, не думая о том, что тебя могут выгнать с работы или дать пощечину. Девушки расслаблены и только и ждут того, кто сможет завоевать их. А уж причин для намного более тесного знакомства долго искать не придется.

В Эппл-Сити все поголово предается разврату и грехам — от простых смертных до «полубожественных» звезд, благо выбор грехов велик: похоть, обжорство (и пьянство засчитаем вместе с ним), жадность, зависть, лень, злоба и гордыня. Чему хотели разработчики нас научить, неясно, остается лишь уповать на то, что игра сделана по образу «Вредных советов» Григория Остера или на то, что детям она не попадет. Подлость, предательство, полная утрата представлений не только о чужом, но и о собственном достоинстве — в общем, нет такой мерзости, которую, по мнению разработчиков, не следовало бы пускать в ход, дабы пролезть в вершущую светского общества города Apple City... Да, уж тут-то вы сравните весь свой негатив за рабочий день — отомстите и начальству, и преподавателям, и тем, кто просто-напросто испортил вам день своим присутствием в транспорте...

Мини-мини-мини...

Раз уж это стало так популярно, давайте поговорим о мини. Они создают определенную атмосферу, сближают людей и дают шанс перейти на новый уровень отношений. С помощью мини можно увидеть то, что скрывается между женскими ножками, убить назойливых насекомых, да мало ли что можно сделать? Главное то, что мини — это Мини...

Из них состоит жизнь в Эппл-Сити, они составляют путь к вершине карьеры и богатству, и не важно, что именно вам придется сделать в очередной мини-игре, — повторятся они будут, но задача раз от раза усложняется, все сложнее становится довести девушку до потери рассудка, все труднее попасть в насекомое струей, все упреяме оцны, которых придется переводить через дорогу с лесопилкой, и все острее лезние этой лесопилки... Если справитесь с заданием, то получите наибольший положительный эффект, а нет — ну что ж, вас проигнорируют, или же — забудут о вас, и лишь мелком скажут о том, что другие — намного лучше.



Помимо этого, за очень хорошую игру вам разрешат воспользоваться бонусом — пригласить некоторых девушек к себе домой, при этом не забывая о том, что помимо собственного удовольствия и грехопадения нужно помочь постичь грехи и девушки. С вашими услугами предоставляется не такой уж и малый арсенал — диван, кровать, душ, гардероб и студия, где можно организовать фотосъемку. Достижение максимума в отношениях с кем-либо открывает в галерее новые изображения — те, которые другим путем не увидишь. Запасливые разработчики и тут поймали нас на крючок — все самое интересное можно увидеть, только очень и очень постаравшись.

* * *

Остается загадкой, что именно послужило прототипом для создания Эппл-Сити и его граждан, но что бы это ни было, я б не хотела жить в таком мире. Мире, в котором добиться славы, богатства, успеха и уважения смогут лишь те, кто пойдет на все ради достижения поставленных целей, а уж об окружающих станет думать в самую последнюю очередь. Мире, в котором похоть и животные желания пересиливают все, что есть в нас человеческого, в котором люди пьют одоколон в магазинах и воруют... Вот только — мы и сами живем в таком мире, и именно в этом заключается таинственная притягательность Эппл-Сити и 7Sins вместе взятых, именно поэтому туда хочется окунуться... А потом... потом вернуться в свой обычный мир и сказать себе «как хорошо, что это лишь игра». И тогда уже не важно, что ты только что творил в Том мире, ведь в этом ты бы никогда так не поступил, правда?

ACE

Меркурий 8

Разработчик: Rebelmind
Издатель в России: IC
Системные требования:
✓ минимальные: 800 МГц, 128 Мб ОЗУ,
16 Мб видео;
✓ рекомендуемые: P 3-1400 МГц, 256 Мб
ОЗУ, 32 Мб видео

Всегда ли новая игра — это новые идеи? К сожалению, не всегда. В сравнении с 1995 годом количество оригинальных игровых проектов сократилось в геометрической прогрессии. Стоит ли этому удивляться, ведь когда-нибудь должны наступить «кризис свежих идей»! Должен, но не сейчас, и подтверждением этому служат десятки игр, которые воплощают в себе новые концепции. Тогда почему в мире столько клонов и недоброкачественных игршек? Причины банальны — человеческая лень создавать что-либо с нуля и популярная на Западе «мудрость»: «Не чини то, что работает».

Наглядным примером справедливости слов автора может послужить игра «Меркурий-8». Какая у нее история? Давайте оглянемся назад, в прошлое, и проследим ее. Вначале появляется жанр Role-playing game или RPG, переключившийся с настольных игр. RPG очень сложен, имеет глубоко продуманную идеологию и большой, «живой» мир. Идея ролевых игр быстро нашла отклик у разработчиков, и появилось множество RPG. Чуть позже появился жанр Action. Экшен не подразумевает сложных магических систем, полного взаимодействия с окружающим миром, возможности развить навыки героя. Поэтому, можно сказать, что экшен — это «обрезанный» RPG. Конечно, и этот жанр быстро «привисел» геймеру, и шутеры по сей день продолжают свою экспансию на винты пользователей PC.

Финальная точка нашего путешествия — появление Diablo. Это была первая попытка совместить экшен и RPG. За счет чего? Упростить ролевую составляющую, сделать ее интуитивно понятной, оставить от RPG живой мир, но добавить много экшена (в прямом смысле). Конечно же, эта идея быстро стала популярной. Этот подвид RPG получил имя hack&slash. С тех пор появилось множество подобных «аркадных RPG». Одной из них и является «Меркурий-8». Так почему же автор называет уважаемых разработчиков из небольшой польской компании Rebelmind (известной нашим геймерам по игре «Горкий-17») «ленивцами»? Ответ на этот вопрос читатель непременно получит, прочитав данную статью до конца.

Все на стройку будущего! Или БМ-2

Земля скоро переполнится!», «Конец Света близко!», «Цены на апельсины взлетели до небес!». Наверное, такие заголовки первых полос газет появятся этак к 1100 году по общему летоисчислению. В будущем Земля станет страдать (кто сказал «от терроризма»? от недостатка свободного места. И это несмотря на освоение океана и подземелий. Лучшие умы человечества подумали немного, и пришли к гениальному решению: надо колонизировать новые планеты! Сказано — сделано. Был построен корабль «Меркурий» с несколькими биосферами — Землей в миниатюре. Но одна проблема — добровольцев-то не очень много. Сказать по правде — ни одного. Ученые еще немного подумали, у них это хорошо получается, и

решили, что на стройку будущего полетят опасные преступники. Заодно и в тюрьмах станет посвободнее. Что же, «Меркурий» благополучно добрался до нужной планеты, высадив экипаж и вернувшись домой. А на Земле к этому времени уже готовился к вылету восьмой «Меркурий» аж с пятнадцатую биосферу!

На этот корабль — особо важный момент — был отправлен Волк, по совместительству единственный герой игры. Он был спецназовцем, но совершил преступление, хотя, по его утверждению, не виновен, и вот теперь ему предстоит лететь осваивать новую планету. К сожалению, с этим кораблем возникнут проблемы: почти все оборудование ломается, и на «Меркурий-8» нападает раса злобных покемонов, ой, простите, инопланетно-ксеноморфов, ранее не встречавшихся людям. Что делать? Правильно: совершать посадку у ближайшей станции техобслуживания и доказывать свои права на гарантийный ремонт. Но то ли станции техобслуживания поблизости не оказалось, то ли не смогли договориться о бесплатном ремонте, в общем, оставили корабль дрейфовать в черной дыре, а сами выжившие заперлись в последней, пятнадцатой биосфере, тогда как остальные 14 захватили десант врага. Теперь необходимо пройти через все биосферы к другому концу корабля и включить двигатель, чтобы уйти из опасной области.

Где это я?

Примечательно, что в «Меркурии» совсем нет сюжета. Предистория, которую читатель мог прочесть выше, есть, а вот сюжета нет. Совершенно. Плохо это или хорошо? Скорее всего, нехорошо, ведь уже прошли те времена, когда геймер с пеной у рта уничтожал сотни врагов, совершенно не понимая, зачем он это делает. Но грех «Меркурия» не только в том, что он убрал интригу, но и в том, что Rebelmind «ампутировал» как неужившиеся, многие особенности, которые являются изюминками Diablo и могли с лихвой окупить отсутствие сюжетной линии. Из дальнейшего повествования читатель поймет, о чем идет речь.

Геймплей «Меркурия» выполнен в традициях жанра: существует база, в которую можно возвратиться в любое время с помощью ноль-перехода. За воротами же базы однообразно зелено-синие-коричневый мир (который сразу напомнил уютную гамму, часто используемую в игровых продуктах 96-98-х, впрочем, это и не удивительно, вследствие обстоятельств, о которых читатель узнает чуть позже) и 12 видов монстров, поделенных на три расы. Чем мы с ними сражаемся? Представьте себе: мечами, луками, палками, рогатками и секирами. Да, все то, что было в Diablo! Но ведь действие «Меркурия» происходит в глубоком будущем! Парадокс, не так ли? Это все равно, что увидеть дезинтегратор в игре про вторую мировую войну. Правда, энергетическое и плазменное оружие есть, но холодного оружия все же больше. А что сказать о монстрах? Хотя их ви-



дов, как отмечено выше, и немало, на самом деле отличаются они друг от друга очень немногим. Один стреляют, другие сильны в рукопашном бою, а у третьих есть защитный плащ.

Суть геймплея в том, чтобы пройти все 45 уровней (15 биосфер, в каждой 3 уровня), к слову, очень однообразных, выполняя квесты. По большому счету, предусмотрено лишь два вида поручений, которые может дать NPC (ваш командир), а именно: «принеси такую штуку, нет, не такую. В общем, принеси ее» и «видишь того типа? Это плохой тип! Его нужно убить!». И непременно надо сказать: поиски «такой штуки» могут растянуться на долгое время, так как все уровни «услаждают» геймера не самым продуманным дизайном локаций, а также отсутствием подсветки на карте всех, без исключения, объектов. А уничтожение «плохого типа» производится типичным для hack&slash-методом: один щелчок — один труп.

К сожалению, NPC, с которыми можно мило побеседовать о погоде и получить задание, очень немного. А ведь атмосфера, мир Diablo, чувствовался как раз благодаря этим незатейливым беседам! А что есть в «Меркурии»? Во-первых, *торговцу*, который расскажет нам о новых гаджетах (аналоги амулетов и колец) и с удовольствием купит (или итридогора продаст) оружие. Вообще же странно, что сразу после катастрофы выжившие, даже не успев познакомиться, придумали экономическую систему, в которой деньгами служит энергия. Энергию использует энергетическое оружие, и есть много мест, где она бесхозно валяется, и она часто «выпалаивается» из поверженных врагов. Следующим важным персонажем является *другой торговец*, занимающийся исключительно энергетическим и плазменным оружием. Он его заряжает и чинит. И последний (но не по важности) персонаж — *врач*, который может починить аптечку и поправить здоровье Волка. Как видим, NPC немного, и толком побеседовать и получить задание можно только у одного — нет типичной для RPG свободы выбора.

Роли же распределены так...

Н ельзя забывать и о *ролевой составляющей*. Точнее, о том, что от нее осталось. Есть всего 4 вида RPG-показателей: *ловкость, сила, интеллект, выносливость*. Выбору главного героя, увы, нет. Каждый из показателей влияет на умение обращаться с тем или иным оружием и на силу защиты. Например, «сильный» игрок хорош в рукопашном бою, может носить тяжелые доспехи. Зато «умный» знает, как пользоваться гаджетами, и хорошо обращается с энергетическим оружием.

Более подробно узнать, за что отвечает каждый параметр, можно в *справке к игре*, к славе создателей, довольно лаконичной. Помимо этих показателей, есть еще несколько: *Броня, Защита, Здоровье, Энергия, Ущерб*. Геймер вправе выбрать, какой параметр улучшить, причем изменить свое решение (например, если случайно нажали не на тот параметр) нельзя. К сожалению — это все, что можно было бы сказать о RPG-составляющей «Меркурия»! Да, ролевая система у «Меркурия» не самая мощная среди игр своего жанра. В ней нет ничего нового, наоборот, Rebelmind ее слишком сильно упростила.

Очень обидно за игру. Ведь имея игра интересный сюжет, разнообразные и хорошо спланированные уровни, более продуманную ролевую часть, то «Меркурий» бы мог стать очень хорошим H&S. Но раз этого нет, то на него и суда нет. А теперь настало время рассказать о самом приятной для обладателей слабых машин, и неприятной для остальных особенности «Меркурия».

А какой сейчас год?

В обще-то 2005-й. Но что это? Читатель, скорее всего, помнит игру Stop. Оказывается, «Меркурий» сделан на его движке! Море радости для тех, у кого слабый компьютер, и гора скепсиса у остального геймер-человечества. Ведь графика явно отстает от современности, не на один год. Как следствие этого, отсутствуют спецэффекты, вроде взрывов, а про шейдеры и прочие прелести современной графики и говорить не стоит. Полигоны под определенным углом (а приближения в игре нет, хотя оно бы не помешало) некрасиво торчат из всего, чего только можно. Сама графика, между тем, симпатична, но не более. Ведь налицо все признаки ужасной болезни Polygonus nevatatus. А если вспом-

нить, какой сейчас век, то использование такого графического движка просто предосудительно.

Если быть откровенным, автор сомневается даже в том, что спасибо скажут и те, у кого очень старые компьютеры: для них давно придуман Diablo, а «Меркурий», при всем уважении, ему не ровня, ведь к вышеперечисленному прибавляется ужас-



но озвученные персонажи и куча системных ошибок. Но что заслуживает похвалы, так это управление: просто и интуитивно!

На что надеялся разработчик?

Ч то же, если говорить о впечатлениях от «Меркурий-8», стоит сказать, что, будь сейчас 1997 год, автор не осмелился бы даже палец поднять на разработчиков. Игра выполнена в целом неплохо, но, с оговоркой на более качественные и интересные игры (в том числе те, что «по мотивам» Diablo) не понимаешь, как можно сделать такую игру и рассчитывать на ее успех? Вероятно, создатели надеялись на неподкованных геймеров и тех, кому все равно, во что играть (ага, «проходимцев»).



тех, у кого нет денег на апгрейд, и тех, кто с маниакальным упорством собирает все игры жанра hack&slash. Остальным же продукция Rebelmind покажется скучной и морально устаревшей. Вот и выходит, что Rebelmind поленилось сделать что-либо, чтобы привлечь геймеров, а сделала игру для геймер-меньшинств. Остается лишь надеяться, что лень — не заразная болезнь.

Светлана БУРЧАК aka Veda

Tabloid TYCOON

Разработчик/Издатель: ValuSoft
Жанр: экономическая стратегия
Системные требования: P 3-800, 128 Мб
ОЗУ, 64 Мб видео

И пошли симсяки на работу

Так, последний этаж 200-этажной высотки в самом центре N-го города NN-го штата любимой Америки. Просторная комната с окном в рост Шварценегера, с несколькими столами, плакатами на стене, стендом с сувенирами, дверью в архив и стильным красным диванчиком. А за столами можно заметить вечно спящего редактора, (занят исследованиями прямо во сне), собранную и элегантную бизнес-леди (у нас занята финансовой статистикой), пишущего здоровым энтузиазмом кадровика. На диванчике кокетливо разместилась барышня в миловом (*торговой агент*), которая продает вам очень полезную фишку для успешной работы по непомерно высоким ценам (и почему не учтена возможность потроговаться), например, скрытую камеру, микрорфон или же мотоцикл — это ж лучше, чем на своих двоих убежать от бешеного кого-то, поедającego пивнявон и симпатичных фотокорреспондентов.

А где-то рядом с ней на безопасном по американским психологическим меркам расстоянии, в непринужденной позе сидит адвокат, который может рассказать вам последние новости судебных разбирательств и открытых делов, авось вас потянет на криминальное чтиво.

И что это за тень возле двери в архив? О-о-о, это наша шпионка, этакая ботанша, которая и шантаклом займется, и саботаж подстроит (например, взламывает ПК противника), да только и тут нас подкаждут неожиданности: в случае помини нашей шпионки за нее придется платить штраф, не говоря уже про плату за ее услуги. Все как в жизни, в общем-то.

Ну что ж, пока у вас никаких наград и призов нет, то и на стенде с сувенирами ничего интересного не найдете — так что вперед, в погоню за призами и прибылями!

Наша служба и опасна, и трудна...

Если вы думаете, что это так просто, — основать издательство, то вы абсолютно правы. По крайней мере, в этой игре (ну не в Украине же, конечно). А вот что оно еще и прибылью приносило, притом, хотелось бы, и немалую, то это дело, конечно, посложнее будет. Хорошо, что хотя бы налоги самостоятельно отчислять не надо и в бухгалтерские проводки вникать — за вас это сделает опытный бухгалтер-финансист-компьютер. Он-то уж получше разбирается в методах финансового анализа и фискальных отчислениях. Но вот как применить смекалку и какого фотографа посимпатичнее нанять, чтоб интервьюеру понравиться, и читателям тоже, он, конечно, не сообразит. И тут вы во всеоружии. Он против вас ничто. Ну, почти, конечно. Если в игре будет серьезные сложности, то все последствия ваших действий на мозговую деятельность компьютера-издателя продумали разработчики. Так что, приготовьтесь к неожиданностям.

Если сильно расслабитесь, то будете терять имидж шаг за шагом, и вполне возможно даже незаметно для себя. Как это — шаг за шагом, а почему не время от времени или не постоянно, хотите спросить вы? А потому, что мы имеем дело с пошаговой стратегией. И каждый раз, когда вы совершаете какое-то действие, у вас спросит, а точно ли вы собираетесь завершить ход. И не стоит бездумно хлопать по клавишам и нажимать беспрестанно кнопку да — это вам так в руку не сойдет. Пролетит немного времени, и вы увидите результаты своей работы. Ежели трудились в поте лица, придумывали разные варианты для привлечения читателей, рассуждали им всякие приколы с улымым лицом или болтали всякие глупости с томным видом, простоудно расспрашивали об интересующих вас вещах и делали потрясающие профессиональные снимки — вашей газете грозит ужасный успех. А если же поднимали цену на газету, вразнобой нажимали кнопки, пили пиво с коньяком и болтали по аске, в надежде, что доцент тупой, и задача при нем, — то ожидает потрясающий провал. И ничего вы с этим не поделаете. Придется или снова начинать игру сначала, или, будучи альтруистом, выкарабкиваться на поверхность Марса в поисках новой жизни, и новой прибыли, конечно. И не забудьте про звездочки. От числа правильных звездочек на полукруглом затененном сосуде прямо пропорционально увеличиваются шансы конкурентов победить в борьбе за место магната на издательском рынке.

Игровые настройки и звук — звук и игровые настройки

Игра Tabloid Tycoon очень своеобразная штука, и это факт. Также фактом является то, что графику этой геймы описывать нет никакого смысла (ну просто никакого), поэтому я кратко изложу вам только лишь свои мысли об озвучке, и на этом с техническим составлющим игрой будет покончено.

Музыка и звуковые эффекты в игре выполнены на хорошем среднем уровне, и особой критике не подлежат. Единственное, что вызывает некий дискомфорт — это тематика мелодий — в большинстве своем они боевые и патристичные по типу тех, что были в Lords of the land. Согласитесь, как-то странно салмшать боевые напевы в экономической стратегии.

Так, со звуком мы завязали, теперь немного информации об игровых режимах. Можете выбрать: обучение; свободную игру в режиме песнницы; сценарий, например, «расположить к себе общестественность», «форматировать компьютеры соперников» и т.д., где название сценария одновременно является и его задачей; предприятие, где будете выполнять ежедневные операции по организации газеты и задачам, которые приводит к росту газеты и компании с лимитом 75 выпусков. И все это с выбором одного из трех уровней сложности, по вашему желанию.



Как же это сложно... А где на редактора учат???

Как, вы до сих пор еще не поняли? В Tabloid тусовал. Если у вас в руках еще нет этой игры, а ну марш на Петровку за дискон. Разве вы не понимаете, что терпите и чего лишаетесь?

А лишаетесь вы заочной профессии редактора, а потеряете целое издательство. Так что не теряйте свой шанс и ныряйте с головой в умопомрачительный омут работы. Только, опять-таки, не забудьте, как всегда и везде, нужны опытные и знающие люди, специально обученные и профессионально натасканные.

И вот он, ответ на вопрос из подзаголовка — учат в обучении, конечно. В игре присутствует обучающий режим, посвященный основным навыкам работы, разделенный на 8 глав, который поможет усвоить серьезный информационный поток и подготовит вас к самостоятельной работе с собственным издательством. Итак, вы можете научиться работе с персоналом, исследованию статей, деталям и сборке самих статей и фотографиям к ним, успешному шпионажу и саботажу, покупке товаров и обновлению компании, разбирательству с судебными процессами, изданию газеты, и получению наград.

А плата за такую услугу будет смешотворно мала: диск плюс журнал, плюс дорожные расходы, оплата электричества не в счет. В сумме максимум гривен 25. Совсем немного за профессию издателя.

Немного усидчивости, смекалки, настойчивости и чувства юмора — и ваш успех не за горами.

Пару слов по работе с игровым меню

Как в любом издательстве, и в этом есть архив, куда отсылают статьи не угодившие статьи. Но куда их девать, не составляет особых проблем, потому как, когда вы решите расширить свою компанию и газету (не бесплатно, конечно), нужно будет чем-то заполнить обьем.

А если вы запутаетесь в комнате и не сможете сразу обнаружить дверь в архив, — советуем обратить внимание на игровое меню, которое находится на нижней панели экрана.

На нем можно еще обнаружить кнопку расследования, которым занимается наш вечный шпион редактор. И еще много разных полезных кнопочек, которые открывают для нас новые возможности управления издательством.

Например, управление персоналом; денежные отчеты по наему персонала, закупок, прибыли и т.д.; награды; покупки у торгового агента — причем они достаточно полезны, так как повышают уровень скинлов у ваших сотрудников; рост, где можно обновить размер компании и газеты, ведь с повышением увеличивается возможный штат сотрудников и количество статей на газету; юридическая защита, где просматриваются все открытые иски и судебные разбирательства; частный журналист, у которого можно приобрести уже готовую статью за немалую, правда, сумму; связь с общественностью. Причем последние у них достаточно интересно выглядят: разделяется на 2 вида: саботаж (например, кража денег, взлом ПК, поджог) и шпионаж (прослушка телефонов, радиопередатчик в китайском районе, слежка за репортером) — и конечно, все это не бесплатно и в плане наград, и в плане наказания.

Ну а теперь несколько мегабайтов полезной информации про игровой процесс

Ну что ж, начнем с того, без чего не может существовать ни одно издательство. С персонала. Вам представится возможность нанять корреспондентов и фотографов среди всех желающих попасть к вам на работу. Имена и внешность хоть и американского стиля, но вполне съедобны. Например, Фелиция, Ева, Кассандра, Джер, Мэтью. У каждого работника, кроме платы за работу, есть еще и баллы по определенным характеристикам, общим как для всех работников, так и для статей, или, назовем их — скинлы. Итак, это развлекательность, достоверность, надеж-

ность и драма. Чем выше показатели, тем, соответственно, профессиональнее будет ваш сотрудник. Естественно, для повышения рейтинга стоит набирать именно таких людей. Но с каждой удачно написанной статьей их оплата повышается, что в некоторых случаях может хорошо отразиться на вашем салдо, но это только в том случае, если газет продано немного. Ну а когда ситуация нормальная (то есть удачная), то идем по такому плану: удачная статья — популярная газета — много денег — конкуренты на боковую.

Итак, сотрудников мы наняли, теперь нужно распределить их работать над статьями. Просто поставить симпатичную девочку на статью (например, о дружеском волке, пожирателе докторов) в надежде, что она так понравится автору, что статья получит огромную популярность, — может и не пройти. А все потому, что скилл достоверности у барышни страдает, и статья может выйти неправдоподобной, и не будет она по достоинству оценена читателями. Поэтому с этим делом следует себя вести повзвучнее и следить за тем, чтобы на более сложные статьи ставили более опытных сотрудников. К тому же нужно помнить, что не только от правдоподобности зависит успех статьи, не помешали бы еще парочка хороших скинлов, желательно в тему.

Ну что ж, основы, надеюсь, поняты. И после того как вы назначите всех нанятых вами сотрудников на статьи, можете заставить вечного спящего редактора исследовать их, и тогда мы узнаем, какая же статья и по каким характеристикам подылась вверх по ступенькам успеха или же не нужна совершенно. Ну что ж, когда все статьи исследованы и вам предстоит подняться их успех по всем характеристикам до 100%, — можно написанное и в газету пускать. Причем, если у вас слишком много скинлов, то можно будет убрать парочку не очень удачных, а оставшиеся уже размещать в газете рядом с написанным материалом, одним словом, составить сетку.

Фух-фух, написали, сфотографировали, разместили все как нужно — и в печать. А потом в продажу. Но перед этим не забудьте денежно оценить состояние вашей газеты, только не переусердствуйте в повышении цены, иногда прибыль можно выиграть и за счет тиража, как, например, в случае с МИКом ☺.

И что же я вижу? Моя-то газетка на первом месте, и прибыли для начала штук 200 баксов заработала, приблизительно третью часть начального бюджета. Э-эх... неплохое начало. Можно и дальше играть в том же духе.

Еще парочку приколов, и точно все ☺

Хотите попрактиковаться в общении с адвокатами? Странные они все-таки люди. Вот вы, например, сбросили бы три цены судебного дела только за то, что вам навесили пару комментариев? Я думаю, что нет. А вот эти барышни — да. А мужички панически боятся, когда им угрожают, — те и вовсе готовы скинуть почти всю сумму, только б вы от них отстали.

И еще один небольшой приколычок, связанный со сборкой статей. Вы можете чуть ли не лично написать статью, используя шаблоны, заложённые в игре. Просто меняйте активные слова, используйте подмену деталями, и все будет изюмительно. Причем постоянные фразы — идут на русском, а меняющиеся — на английском, так что всееленная статья получится. Для этого вы на предложенную категорию (например, прилагательное, имя, название фильма) вставляете выбранное вами английское слово в ячейку и потом просматриваете статью, вернее то, что из нее получилось. А получается-ся смешно. А что именно, узнаете, только в игре.

Вывод

«А ну, срочно все играть! Чего прохлаждаетесь?»

Прим. главерд. О, вот теперь я точно знаю — МИК никакой не таблоид!, а солидное отраслевое издание. Потому что описанный в статье игровой процесс не имеет ничего общего с нашими трудовыми буднями! Так что не думайте, что, неувствительно превзойдя премудрости игры-сабоя, вы постигнете Великое Дао игровой журналистики.

СТУДЕНИКИН Andrey chazma@gmail.com

ДИКТАТОР
[КОНТРОЛЬ]

Разработчик: игровая дизайн-дизайна «13Рентген»

Жанр: коллекционная стратегическая игра.

Требования: сама игра

Дата выхода: скоро (отправлена в печать)

Официальный сайт игры: <http://dictatorcontrol.ru/>

П аутина дорог, коробки домов и Цехов — Ядро. Трущобы окраин Дна. Стена Форсиза, выжженная земля Зоны Отчуждения. Хрустальные дворцы Небес, корпоративные оплоты олигархов.

Добро пожаловать в мир «Диктатора». Реалии темного будущего, мира, пережившего Апокалипсис — декорации театра. Боевые мутанты и рыцари-киборги — актеры, суфлеры и статисты. Дно, Ядро и Небеса — подмостки бетонной сцены, на которой идет жестокая пьеса под названием «Контроль».

Теперь это твой мир. Твоя пьеса. Твой выход. Диктатор.

To: Andrey

From: ДЗБР

Subject: Задание

Уважаемый Andrey! Согласно данным нашей разведки, в секторе X-311L недавно появилось новое здание, находящееся на развилке между кварталами карточных и box games. Ваше задание — отправиться в этот район и тщательно исследовать так называемого «Диктатора».

P.S. Ваша страховка составляет 20000 сг.

P.P.S. Поскольку вы не сильны в магии, свиток с настраиваемым порталом предлагается.

Распечатав небольшую корочку, я действительно обнаружил обычный свиток с пометкой «ИНВ. №122075». «М-да... Теперь и одноразовые свитки инвентаризируют», — возникла мысль. Я развернула новенький пергамент и прочитал вслух заклинание. Спустя несколько мгновений передо мной появился самый обыкновенный портал, знакомый еще со времен Дьяблы. Я храбро шагнул в него, впрочем, успев подумать «А свиток-то был одноразовым...»

* * *

Д обро пожаловать в мир «Диктатора». Жестокий, живущий по своим законам мир. Мир, в котором идет война... И ты примешь в ней участие. От тебя зависит — вознестись до статуса бога и навести порядок или же сгинуть, не оставив ни следа.

Место действия игры — так называемый Город, поделенный на три слоя: Дно, Ядро и Небеса. Ниже о них поподробнее.

Дно — нижний уровень, место обитания наименее привилегированных слоев общества.

Жилые кварталы Дна, даже те, что находятся над поверхностью земли, а не в катакомбах, полностью изолированы от дневного света и естественного притока свежего воздуха. «Улицы» Дна — это туннели, тесно переплетающиеся с техническими коммуникациями Города.

Именно здесь расположены «адские котельные» — ядерные станции, поставляющие Городу энергию. Именно здесь уровень смертности и мутагенный фактор достигают небывалых высот. Именно здесь берет свое начало **Симбиотический Синклит**. Здесь его армия «новых людей», боевых мутантов и синтетических организмов, становится почти непобедимой.

Ядро — объединяет широкий спектр людей — от «белых воротничков» до цеховников-теков — недостаточно богатых и влиятельных, чтобы попасть наверх, но удерживающихся от падения на самое дно. Среди них хватает и тех, кто рвется на Небеса, и тех, кому надоело висеть на краю.

Протяженность Ядра такова, что полиция и Силы Федеральной Обороны не способны удержать его под контролем. Здесь в игру вступают Наемники, предлагающие свои услуги тем, кто готов платить за покой и порядок. И рыцарские ордена, насаждающие покой и порядок силой своего оружия и механизированных тел.

Сильнейший из этих орденов, **Орден Новых Тампленеров**, готов бороться за установление Порядка на территории всего Города. Своего Порядка, непогрешимого, как электронные догмы, заменяющие ядовитым Рыцарям свободное мышление.

Небеса — боги обитают на вершине Мирового Древа. Те, кто решают судьбы Города, живут на его алмазной вершине.

Дорогу к богам охраняли сторукие гиганты. Привратники Небес из Службы Федерального Контроля выглядят куда незаметней. Иногда они вообще невидимы.

Это не делает их менее опасными.

Кого бы вы не встретили на воздушных тропах Небес — агента Службы, боевого киберного поколения «Минотавр» или ориентиротеп-невидимку «Нетопырь» — вам лучше иметь при себе пропуск.

В противном случае ваше знакомство с Небесами окажется очень недолгим.

* * *

Ч то-то в последнее время удача мне совсем не улыбается, — сказала я, вытаскивая ногу из лужи какой-то зеленоватой слизи. — Или... портал-то был настроенным! Кому же пришлось в голову активизировать его прямо над лужей? Узнаю — заставляю чистить ботинки до конца жизни!

— Шшш, — раздалось прямо над ухом.

— Черт! Что за...?

— Человек-с... Присоединяйся к нашей армии! Синклит будет-с доволен...

— О! Уважаемый! Вы не подскажете, куда я попал? — я с надеждой посмотрел на странное зеленое существо.



— Пойдем-с со мной... Я все расскажу...

Недолго думая, я отправился за Агитатором, как он позже мне представился. Вроде неплохой парень, и, к тому же, обещает многое прояснить...

* * *

В вашем распоряжении две противоборствующие стороны — Симбиотический Синклит (СС) и Орден Новых Тамплиеров (ОНТ). У каждой из них свои взгляды на структуру Города и свои же цели. Так, ОНТ старается навести порядок, его кредо — Закон и Порядок. ОНТ хочет покончить с коррумпированной федеральной властью и давлением корпораций. «Если старая Система не может функционировать нормально, то она должна быть модернизирована. Или уничтожена». В основе нового общества будет лежать жесткая иерархия, зафиксированная в Законе.

СС будущее человечества видит во всеобщей Ассимиляции. Город должен превратиться в один гигантский организм, где каждый элемент живет в абсолютном согласии с другими. Беспощадные фагоциты молниеносно ликвидировали зарождающиеся злокачественные образования. Коллективные мыслящие Зодчие будут создавать новые структуры, передавая управляющие развитием импульсы через цепочки адаптов.

Для разнообразия создатели «Диктатора» также добавили в игру Наемников — войска, которые могут быть добавлены в отряд при победе над Цехом. Один Наемник может серьезно изменить исход битвы. Так, например, Залп Антея сразу поверждает указанную карту противника. Но обо всем по порядку.

* * *

Неужет! Оказывается, меня хотели облить какой-то гадостью, чтобы получить «нового человека». Ха! Разметались! Слава Ордену, что он спас меня! Закон и Порядок! Вот кто мне все объяснит, хотя я уже начинаю понимать... Типичные терране и эрги. Вроде еще и протосы есть, которых называют Наемники. Ладно, пойду-ка я на прием к Павле Ордену...

* * *

У так, для того, чтобы начать, вам следует зайти на официальный сайт игры (<http://dictatorcontrol.ru/>) и совершенно бесплатно скачать демо-версию «Диктатора». Разработчики дарят ее вам. Пара минут (или часов ☺) работы принтера и... вуаля! У вас на столе — «Диктатор».

Также для игры потребуется соперник (хотя можно попробовать и самому).

Для начала требуется создать отряд (обычно он состоит из 3-х карт) и поместить фишку отряда на стартовую зону, указанную соответствующим цветом. Для игры обычно используются 3 отряда. Пускай противник сделает то же самое. Группировать отряды можно как угодно.

Отряды расставлены, войска рвутся в бой. Слышен рев турбин hoverтанков, Рыцари проверяют оружие, инженеры тестируют оружейную систему Гидры. И... начали! Кинув кубик и определив таким образом, кто ходит первым, приступаем-с к первой фазе — **фаза Маневров**. Она — фаза передвижения и/или ремонта, лечения. Некоторые отряды могут использовать свои специальные возможности в эту фазу. Стоит лишь только глянуть на карту, например, турбоплатформы WASP — там активна первая «закладка». То есть карта имеет возможность использовать свою особую возможность — «Полет» — передвижение на 3 сектора максимум, вместо одного. Правда, на некоторые действия придется потратить некоторое количество **Энергии** — главного ресурса в игре.

Итак, перед вами уникальная находка «13Рентген» — система визуальной пофазной хронологии «КартоКонтроль». На карте бойца будет активна та «закладка» фазы, в которой он может совершать свои действия. Всего фаз — пять, как и количества «закладок».

Ваши отряды могут двигаться в любом направлении, на одну клетку или на столько, сколько указано в спецспособностях карты. Правда, передвигаться в сектор, занятый Цехом или другим отрядом, увы, нельзя.

Если ваш отряд находится рядом с отрядом врага или Цехом, вы можете атаковать противника. При атаке наступает вторая фаза — **фаза Условий**, во время которой карты-бойцы с активными закладками могут использовать свои способности, которые, несомненно, повлияют на бой.

Теперь, собственно, сам бой. Сложите Силу всех ваших карт (она указана в правом верхнем углу) — пускай противник сделает то же самое.

3-я фаза. **Фаза Снаб.** То же самое, что и с предыдущими фазами. Активные закладки покажут вам, кто может совершить свои действия.

Войска вступили в контакт! Кто же станет победителем? Киньте кубик и прибавьте выпавшее число к Силе отряда. У какого из отрядов выпадет больше — тот и станет победителем.

Но! После броска становится активной фаза **Столкновения**. Войска с активной фазой могут преподнести очень неприятный сюрприз противнику. Например, био-хакеры Инфильтратора (воин Синклита) заставляют врага перебрасывать кубик. Комментарии излишни?

И, наконец, последняя фаза — **фаза Ущерба**. В этой фазе проигравшему отряду наносятся повреждения. Хозяин отряда выбирает поврежденную карту. Он отмечает ее, наклоняя вправо. Карта служит индикатором ущерба, но не теряет своих свойств. Она по-прежнему добавляет свою Силу к результату атаки отряда и применяет свои действия. В случае, если все карты в отряде повреждены, отряд считается уничтоженным. Тогда вам предстоит убрать фишку отряда с карты. Побеждает тот, кто уничтожит все отряды противника.

* * *

По улицам Игрограда неспешно ехал танк нового поколения — «антей». Он подкрасил к зданию ДЗВР, а из него выпрыгнул обыкновенный в виду человек, ничем, вроде, не отличающийся... Но внешность бывает обманчивой. Никто не знал, какие имплантаты вживлены в его тлеще-дощечу. Человек легким пружинящим шагом направился к входу в здание, когда его окликнула охрана, состоящая из двух Совсем Серьезных Сэмов.

Человек продолжал движение. Что ему были те два качка? Ха! Наемника так просто не остановить!

Вежливо постучавшись в кабинет Глюка, мужчина зашел. Кинув на стол стопку каких-то бумаг, он сказал:

- Задание выполнено.
- Кто ты? — Глюк медленно потянулся за топором.
- Наемник. Раньше меня звали Андрей. До встречи, орк, — при этих словах бывший кадет вышел, оставив зеленокожего в раздумьи.

Битва за Город только начиналась, и Наемники были даже нужнее воздуха, если так можно назвать смеси химических испарений, исходивших из «адских котелов».

Вывод

Что тут можно сказать? Только одно: качать и изучать, ведь до выхода Диктатора осталось немного времени. Кстати, в полной версии создатели увеличат в два раза количество карт и, может быть, еще что-то добавят. Когда игра появится в продаже, я ее куплю и буду наслаждаться.

Да, чуть не забыл! Сюжет игры тесно переплетается с книгой Леонида Алексина «**Падшие Ангелы Мультиверсума**», так что для того, чтобы получить двойное... нет, тройное удовольствие, стоит, наверное, прочитать книжечку...

Кстати, «13Рентген» в скором времени обещает выпустить онлайн-версию «Диктатора», что не может не радовать.

Засим позволяйте откланяться, с вами был Ан... нет, с вами был Наемник. Просто Наемник.

Записки Автоответчика

Том/Дос/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

Мы и игры

Будни темного злфа

Дорогой «Автоответчик» Кертиса, пишет тебе Микрота, потерявшаяся на просторах Лайнейджа. На просторах этих хорошо, правда цветет, птицы поют. И клюют, заразы. На просторах кроме всяких ковоов и единокотов пасутся еще люди и прочая тварь разумная. Причем, даже знакомые попадаются. Вчера я встретила Талера, который охотился на пеликанов. Что ему пеликанов плохого сделал? Талер, кстати, человек, оказывается. Еще я видела здорового зеленого Глока, который гулял своим топором бородастого знома. Также мне повстречался Кемлер, правда, сначала я его не узнала, так как он взял трудноразличимое светлозильфийское имя, которое удачно сокращается до уменьшительно-ласкательного Таракана. Также мной был встречен Маняж, пытавшийся втолкнуть никому не нужный рецепт за миллион, и только тебя, дорогой «Автоответчик», я встретила не смогла. Бросят ты на письма отвечать, лето ведь, идем в поля.

Дорогая Микрота, рапортуот, посевная в полях подходит к концу. Засеяв землю камнями и трупами светлых злфиев, приступила к сбору Краторов (не родственники ли Себастократора третьего?) и Порт (вы не в родстве, часом?). В данный момент, по примеру Маньяжа, пытаюсь за 5 миллионов втолкнуть магма-посох, только что купленный за 6 000 000. Пока не выходит. В остальном, все идет по плану, правда, свой ник открывать не буду, ибо боюсь, что благодарные читатели откроют сезон охоты. Да, кстати, мы создали клан — называется **DalysLamers**, присоединившись — силам разума нужны хорошие маги, правда, гномы нам нужны больше, но в клан вступать они не спешат — Глока боится.

Дорогой «Автоответчик» Кертиса, я знаю, что вашему клану не хватает бойцов, и что ты не можешь писать адрес сервера, на котором играешь, ибо это реклама. Поэтому напишу, на каком сервере играю я — <http://lineage.trile.net/>, отличный сервер, когда не падает. Кстати, я уже в твоём клане ☺. Очень понравился множитель десять, выставленный на сервере, — качаться одно удовольствие. Даже на крохалках и светлых злфах. И вообще, хватит работать, пошли на второй этаж Кюрия Таэра, выносите Дес Княйтов.

Дорогая Микрота, спасибо за письмо. Сейчас быстро допишу очередной «Автоответчик» и мчусь к вам, со всех ног. Кстати, не знаешь, никто не даст 10 000 000 аденна на развитие клана любимого издания? Скоро нужно будет В-шмотки покупать, а стоят они... мама не горюй.

Так, так, завязываем с трепом, пора заняться работой, тем более, что писем пришло на удивление много.

Игры и мы

В одном из своих «Автоответчиков», а именно, в том, что в номере 189, был поднят вопрос написания статей, и на него небольшой ответ. В принципе, тема написания достаточно интересна, и ее можно и нужно обсуждать. Этим и займемся, естественно, отвечая на письма. Итак, первым у нас высказывается камрад **Taborik**:

Doctor, привет! Пишет тебе ваш давний читатель (я читал ваш журнал, когда он печатался еще на туалетной бумаге ☺). Ты в номере 189 дал ссылку на сайт КРИ. После того, как я прослушал Ито, там рассказывал прошлый работник Итомании, я вас зауважал еще больше: вы пишете так, что это, во-первых, интересно, а во-вторых, весело (особенно это относится, конечно, к Талеру — он лучший ☺), вы не топчетесь за тиражом, не боитесь писать правду про те игры, которые рекламируете и т.д. Вы лучшие!!! И это факт, ведь я вас читаю уже лет семь и могу судить. До связи ☺.

Всегда приятно если хвалят, тем более, когда подхваля заслуженная ☺.

А вот, что думает камрад **nev-dima**:

М-да ☺

Ужас ☺!

Скачал я тот доклад Олега Ставицкого. Ужас.

НО знайте!

МИК я читаю ради чтения ☺. Мой взгляд на вас сильно изменился...

Бла-бла-бла.

А ведь МИК держится на таких вот Васях...

Теперь, наверное, нужно пояснить, о чем собственно, речь. Пояснить, ясное дело, для тех, кто не скачивал себе доклад, кстати, если интересно, скачать его можно по этой ссылке — http://www.kricont.ru/rec/KRI_2005_BusinessDevelopment_02apr_vkl_03_Oleg_Stavitskiy_KranX.Ogg.

Если вкратце, то докладчик, бывший редактор Игромании, объясняет, почему игровая журналистика в СНГ, по большей части, является непрофессиональной. Причем не важно, что вы держите в руках — толстый гляцевый журнал с множеством картинок или газету — уровень достоверности информации в этих изданиях, по мнению докладчика, один — низкий. Ибо большинство авторов просто не понимают, о чем они пишут, и, более того, пишут рецензии толком не поиграв в игры. Почему? Да потому, что не может человек проходить две-три игры в неделю, если, конечно, он не сидит за компом сутками. А выдержат подобный режим долго нереально. Не может, а должен — точнее, хочет. Ибо зарплата в игровой журналистике не субербошная, как и гонорары, значить, чтобы

проявить, нужно писать много. Очень много. Гораздо больше, чем можно!

Кстати говоря, тем, кому не нравится наши молодые авторы, рекомендую тоже послушать доклад и узнать, что в очень многих изданиях ситуация аналогична. Не во всех, не стану возводить напраслину, но во многих. Да, скажу честно, я сам знаком с рядом необразователей, которые в игры практически не играют, что не мешает им писать. Писать много и часто. Речь идет, естественно, не о наших обозревателях ☺, о наших ничего не скажу, считайте это тайной. Скажу одно, я прохожу до конца, примерно, 90 процентов игр.

А теперь небольшой такой вывод. Достоверность информации в большинстве изданий, как я уже сказал, примерно одинаковая. Не станем бить себя пятаком в грудь и пытаться доказать, что у нас она супер. Сойдемся на том, что она у всех не очень. Какой из этого можно сделать вывод? Да тот, что читать нужно тех, кто кроме информации сомнительного качества предлагает еще что-то. К примеру, здоровый Фан и нездоровый юмор ☺. И, ясное дело, меньшую цену и большую периодичность.

Вы угадали, кто лучший, или подсказает? Подскажем, пожалуй, вот камрад **san7**:

Привет, уважаемый Кертис. Меня зовут Саня, кличка **san7**. Я давно покупаю ваш журнал и хотел о себе немного заявить. Просто как-то неловко. Постоянно покупаю журнал, а вы меня не знаете.

Знаем, знаем, мы следим за всеми ☺. Я обожаю ваш журнал, постоянно его покупаю и считаю этот журнал самым лучшим из компьютерных. Почему? Все предельно просто и ясно. Другие журналы просто не умеют писать про игры. Поэтому кто играет в них мелком и не разбирается в играх. А вы относитесь к играм серьезно, это ваша неотъемлемая часть работы. В вашем журнале есть все, что нужно обычному геймеру. И новости, и обзоры игр, и кушанья, и «Автоответчик», и правда, не совсем нужный прайс-лист. В общем, покупая журнал, мне жутко интересно, что же в этом номере, и тем постоянно. Но беда, что я быстро прочитываю журнал, примерно за часик. Но все равно очень интересно. В общем, хочу вас поблагодарить за то, что вы есть.

Пожалуйста, всегда пожалуйста. Эх, как приятно знать, что мы лучше ☺. А еще, скажите, в каком другом издании работают три сценариста, пишущие сценарии к трем проектам? Это из четырех человек. Теперь прикиньте, кто лучше разбирается в играх — человек, который в них только играет, или тот, кто их еще и делает?

Вот так, камрады. Мы уникальны, и спорить с этим бессмысленно ☺.

По фану

Как я уже говорил, письма бывают разные — добрые и злые, умные и не очень, критические и хвалебные. А бывают еще письма, написанные «по фану». На бешеном приколе. Хотя, как знать, может, такие письма пишутся серьезно, а воспринимаются как нечто адекватное. Вот одно из таких писем, наслаждайтесь, у микрофона камрад **Постоянный читатель**:

Привет, Ув. Кертис, пишу тебе Постоянный читатель, пишу тебе просто так, а с определенной целью — рассказать вам, как у вас все плохо!!!!

Так, с чего бы начать?? Ах да, пожалуй, начнем с начала!!!

Да, начать с начала ход, безусловно, оригинальный ☺.

1. Журнал выходит слишком часто!!! 2 раза в месяц — это было слишком много, — но вы пошли еще дальше и теперь это выходит каждую неделю!!!!!!! О чем можно писать каждую неделю??? Собрали бы все эти странички, которые выходят за месяц (32*4), и получили бы солидный игровой журнал — как и сотни других!

А мы не хотим быть, как и сотни других. Это пусть они разбирают свои журналы на куски, и выходят, как метаморфозированный МИК. Мы тут вообще подразумеваем, чтобы каждый день выходил ☺!

2. Какой-то он (журнал) очень дешевый. Ну прям как какой-то может купитесь!!! Ет что за безобразие — а как же элитный, только для избранных???!

Да, тут ты нас поймал. Но, понимаешь, это пиар-ход такой. Сначала устроить безумный дефицит, приспособить постоянных читателей и определенный статус, а потом резко завинтить цену. С сентября мы планируем подорожать до 10 \$ за номер, платить можно будет в аде — по нашей курсу это выходит 10 мин. Адену внести на счет нашего клана в линейке ☺.

3. Бумага и полиграфия — ну, тут, думаю, понтош!!!!

Конечно, нас не спугаешь с другими, даже в темноте!

4. Так, а теперь насчет авторов. Что это за самодеятельность такая — что думаю, то и пишу!!! Как это — если игра понравилась, значит, хорошая?? Надо же опираться на мнение авторитетных изданий — все пишут: отстой, и вы пишете, а что бываете с толку читателей!!!

Проходить игры и писать правду — это наша беда. Наверное, просто времени много свободного. Станем еженедельником, будем описывать по три-четыре игры в день, станем как все.

5. С рубриками то же самое — кроме новостей, все неправильно!!!!!! Какая «Площадка»? Какое «Новоселье»? Новости, превью,

ревью, железо — вот тот идеал, к которому надо стремиться!!! Никакой оригинальности и большие штампы: вот истинный путь к успеху!

Вот с этим я вынужден согласиться. Потребители, в целом, умоватей не нужно. И оригинальности тоже. Ешу бы попроще все. На уровне букваря. Но мы ведь журнал элитарный — пишем для самых умных представителей геймерского коммюнити ☺.

Так что читайте и делайте выводы. На сим прощаюсь.

Читаем. Делаем.

Ава Димыча ☺

Вот такое письмо прислал нам камрад Dimich:

Здравствуй, Кертис!

Пишет тебе ваш верный фанат Dimich, кста, уже второй раз подряд!

Читал вот последний «Автоответчик» и немного разочаровался, но не в вас (как оказалось, и для моего письма местечка тоже хватило, за что тебе отдельная благодарность ☺, а в самих читателях — ведь не секрет, что автоответчик самая популярная рубрика среди нас, простых почитателей МИКа! Не знаю, как остальные, а я всегда начинаю читать с «Автоответчика» (если он есть, конечно ☺), ну так вот, мне непонятно, почему тебе так мало пишут? В чем, собственно, причина? Ну, в принципе, может, я и догадываюсь, и вот хочу обратиться со страниц вашего журнала к своим братьям по... (Долго думал, но не придумал ничего подходящего, так что каждый пусть сам догадается, братья по чему мы там... ☺) Вот перечень основных причин, на мой взгляд, с которыми можно справиться путем описания их в журнале.

1) Первая причина — это порок 21 столетия — типичная лень. Народ, неужели так тяжело чиркнуть пару слов в адрес любимого МИКа!!! С ленью надо бороться или хотя бы изредка игнорировать ее призывы ☺!

Точно-точно. Даже у меня, изредка, выходит побороть ее ☺.

2) Второе место занимает страх не понятно перед чем ☺. За то, что вы напишете письмо в «Автоответчик», вам ничего не будет, Кертис ведь не кусается (сам проверь ☺)!

Ага, я скадлетем предпочтению.

3) Также присутствует сомнение в том, что вас напечатают, но ведь это главное. Если вы напишете, то уже докажете то, что «Автоответчик» выходит не зря, тем самым вы проявите свое уважение к труду Кертиса и всех сотрудников журнала! Напишете, и вы сами в этом убедитесь.

Тем более, что шанс, что письмо опубликуют, довольно высок ☺. И, в отличие от сна-

рядя, который два раза в одну воронку не попадает, несколько писем от одного человека — суровая реальность.

4) Отсутствие Интернета тоже не помеха, если вы истинный поклонник журнала! Существует огромное количество разных компьютерных клубов, откуда можно отправить заранее приготовленное на диске письмо.

Ага. Это точно лучше, чем писать на бумаге ☺.

Ну, вот, собственно, и все! Надеюсь, я смог убедить хоть кого-то из вас написать письмо в «Автоответчик», а тебе, Кертис, желаю, удачи с разбором всех писем, которые придут, если все же мое обращение не прошло мимо читателей ☺! Жди новых писем и от меня. Обещаю писать, как минимум, раз в два месяца. I'll be back!!!

Ну, теперь буду ждать завала писем ☺.

P.S. Желательно высказать свое мнение по поводу моих писем или просто пообщаться, пишите мне по адресу Dima_Andrew@rambler.ru. С нетерпением жду ваших писем!

С вами была Служба Знакомств Кертиса ☺. А знаете, что письма иногда приводят к раздвоению личности? Не верите? Читайте, камрад Димыч:

Кому: «Автоответчик» Кертиса
От кого: Автовопросник Димыча? а
«DEAR KERTIS@миком.ком.ua! Пищу Вам к калькулятор! У меня ГОРЕ! Похоже, у меня проблема. Раздвоение личности. Без хирургического вмешательства не лечится! Поэтому обращаюсь к вам!

После выхода в свет и входа в тему «Автоответчика» в № 188 со мной приключилась странная история! КО мне подошел мой приятель и сказал: «Да, Димыч. Прикольное письмо написал Кертисчик!» А я ничего не писал! (РЕЧЬ идет о письме камрада Dimich'a. ДО Игрограда я сам писал этот ник! вот!) АИЩ перепечатал это письмо надавший раз, я понял (Очень ехидный смайл), что я этого не писал».

Ничего, бывает, я как то в одной онлайн игре Кертиса встретил ☺.

БОЛЬНОЕ ВАМ спасибо за разнообразие в скучной жизни.....

БОЛЬНОЕ ВАМ спасибо за (хоть и неподобающее) искоренение прайсов (ОЧЕНЬ-ОЧЕНЬ-ОЧЕНЬ ехидный смайл)....

БОЛЬНОЕ ВАМ спасибо за ТО, что ВЫ есть...

(мы ВАС не видим, но вы есть)

БОЛЬНОЕ ВАМ спасибо за ТО, что ВЫ

Такие, а не Другие....

А мы и Такие, и немного Иные ☺.

А вообще, пожалуйста.

Ну, вот и все. Всем спасибо, все свободны. До новых встреч и новых писем!

¹А, читала я этот доклад. ИМХО, докладчик валит с больной головы на здоровую; он не смог правильно организовать работу своей редакции, а главное — правильно подобрать коллектив, и поясняет эти объективные причины. Работать лучше надо. Искренне ваша, мэтр Игрограда.

²Некоторые неправильно понимают, что восхваление самих себя вредит и никого не украсит. Мы думаем иначе.

Мы все лучше мы всех краше
Всех умнее и скромнее всех
Превосходим в совершенствах
Все возможные хвалы...
альбом «Чайник вина», 1992, (с)Хвост&Акушон.
³Но-но, вы это бросьте! Давайте уж сразу — ежесекунтно...
Худ.ред. МИКа Федор.

ГУСЛЕНКО Александр aka Samodelkin guslenko@rambler.ru

Мягкая работа с железом

Приветствую всех, кто любит компьютерное железо также, как и я ☺! В дословном переводе с английского «soft» значит мягкий. Работа с железом с помощью «software», вот в чем смысл загадочного названия статьи... Ладно, хватит философствовать, приступим непосредственно к обзору.

Так, у нас в гостях программа для мониторинга состояния процессора. Они отображают всю информацию о вашем процессоре, которую удалось накопить из самых засекреченных источников ☺. Оглашаю список наших разведчиков: Crystal CPUID, WCPUID, CPU-Z, CBID (Central Brain Identifier) и GCPUID.

Crystal CPUID

Программа Crystal CPUID (<http://www.crystallmark.info/>, 437 Kб) не требует инсталляции. Вам нужно лишь загрузить архив с сайта разработчика и распаковать его на винчестер. Интерфейс этой программы (рис. 1) прост, как валенок. Но за этой простотой спрятаны поистине очень функциональная и информативная «рабочая лошадка». Правда, богатая оснасткой компенсируется не самой удобной реализацией интерфейса и навигации по разделам... Все разделы программы доступны через контекстное меню, что немного затрудняет доступ к

ним. Хотя, с другой стороны, при такой навигации все разделы правильно структурированы и пользователю понятно, что где искать.

В программе всего семь разделов, не считая одного «бонуса». В основном окне программы, которое отображается сразу при ее запуске, находится вся основная и необходимая информация о процессоре. Помимо этого, в контекстном меню можно найти такие разделы: Feature Flags, CPUID Information, Cache Information, BIOS Information by WMI, System Information by DMI, Chipset Information и PCI Device Information.

В основной части Crystal CPUID находится следующая информация: название

процессора, техпроцесс, наименование ядра процессора, форм-фактор, в котором он изготовлен (socket, slot), тип поставки (OEM, Box), ну и стандартные family, model, stepping. Немного ниже в этом же окне — информация о частотах процессора, FSB и о коэффициенте умножения, о типе и количестве ОЗУ, кэш-памяти всех уровней. Частота процессора, шины и множитель представлены в двух столбиках. В одном отображаются текущие значения, а во втором — стандартные. Это пригодится, если, например, вы купили новый, но разогнанный ПК, и не знаете его реальных характеристик. В самом-самом низу окна вы найдете информацию о технологиях (MMX, SSE, 3DNow!, HTT и т.д.), которые поддерживает процессор.

Теперь давайте покопаясь в каждом из разделов отдельно. В разделе Feature Flags (рис. 2) находится все то, что не поместилось в нижнюю часть основного меню, но более информативно. Гигантский список инструкций, напротив каждой из



Рис. 1



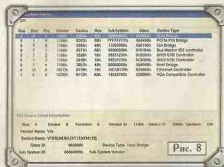


Рис. 8



Рис. 9

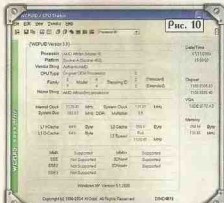


Рис. 10



Рис. 11

нем есть блок, показывающий, какой максимально быстрый процессор можно установить на вашу материнку.

Раздел **Chipset Information** (рис. 7) знает все о чипсете материнской платы, южном и северном ее мостах, и о чипе, на котором построен видеоконтроллер.

Последний раздел — **PCI Device Information** (рис. 8). В нем — информация о всех контроллерах (SATA, USB и пр.) и интегрированных устройствах (audio, video, LAN и пр.), которыми оснащена ваша материнская плата.

Как я уже говорил, в программе есть один «бонус». Это встроенная утилита по имени **Real Time Clock** (рис. 9). Она в реальном времени мониторит частоту процессора, FSB и их множитель. Будет полезна пользователям, у которых материнская плата способна регулировать эти значения без отключения ПК, в зависимости от нагрузки и температуры.

Ну, подведем итоги по Crystal CPUID. У этой программы очень хорошо проработана информативная составляющая. Еще к ее достоинствам стоит отнести то, что среди всех участников обзора она выдала больше всех информации по устройствам материнской платы и технологиям, которые поддерживает процессор. К недостаткам можно отнести разве что только неудачный интерфейс и соответствующую навигацию по меню.

WCPUID

Программа **WCPUID** (<http://www.h-oda.com/>, 263 Кб) не требует установки, эту программу, как и предыдущую, нужно только разархивировать, и она готова к работе. Интерфейс продуман получше (рис. 10). Вся основная информация видна сразу при запуске программы, а дополнительные разделы вызываются из контекстного меню или при помощи функциональных кнопок. А разделов не так уж много: **Feature Flags** (содержит подразделы **Standard**, **Standard2** и **Extended**), **Cache Info**, **Chipset Info**, **Device List** и **System Info**.

Рассмотрим разделы программы более детально. В основном окне WCPUID все как и везде, стандартный набор информации. В **Feature Flags** (рис. 11) находится несколько подразделов. Этот раздел очень схож с аналогичным от программы Crystal CPUID. В нем находится множество спецификаций и технологий с пометкой о том, поддерживает ли их процессор. Ясное дело, что **Feature Flags** в WCPUID не так богат по сравнению с аналогом в Crystal CPUID, но всю необходимую информацию здесь вы найдете без проблем. Этот раздел в WCPUID не забит лишним.

Cache Info (рис. 12) расскажет детально о кэш-памяти. В нем находится, пожалуй, самое большое количество информации о кэше, немногие программы нашего обзора так информативны в этом отношении.

Chipset Info (рис. 13) содержит информацию о чипсете материнки и видеокарте.



Рис. 12



Рис. 13

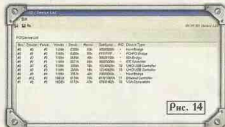


Рис. 14



Рис. 15

которых стоит пометка о том, «понимает» ли процессор или нет. Более подробной информации по поддерживаемым функциям, технологиям и инструкциям, пожалуй, не представит ни одна программа из этого обзора.

Следующий раздел — **CPUID Information** (рис. 3). В нем находится информация об ID процессора в двоичном коде. Не думаю, что она кому-нибудь пригодится ☹.

Cache Information (рис. 4) проинформирует вас о кэше процессора. Все то же, что и в основном меню, но более подробно.

BIOS Information by WMI (рис. 5) расскажет немного о BIOS (производитель, версия и дата прошивки) и о чипсете материнской платы.

В **System Information by DMI** (рис. 6) находится то же, что и в предыдущем окне. Отличает эти два информационных окошка одна «интересность» — в послед-

Все так же, как у остальных программ из обзора, за исключением, пожалуй, более детальной информации по AGP.

В разделе **Device List** (рис. 14) вы найдете информацию об устройствах материнской платы. По сути, это аналог PCI Device Information от Crystal CPUID.

Последний раздел — **System Info** (рис. 15). В нем находится немного информации о BIOS и материнке.

Итак, WCPUID можно использовать как более удобный аналог Crystal CPUID. Менее богатая информативная часть не слишком критична. Просто Crystal CPUID набит массой ненужных информационных модулей, которые вряд ли пригодятся пользователю. Да и к тому же архив программы WCPUID поменьше будет, что при наличии каналов связи очень актуально.

Об остальных героях нашего обзора поговорим с следующей номере.

Продолжение следует

[illegible]

Яворівський р-н, с. Русне Руське, вул. Свободи 5)
(02322) 07 4768

Маленьке місто.
Великий світ.



Не має значення, наскільки мале або далеке Ваше рідне місто - завдяки доступу в Інтернет та процесору Intel® Pentium® 4 з технологією HT, на базі якого працює ПК **artline™h**, Ваша сім'я отримає усі переваги новітніх технологій. Відкрийте для себе цілий світ - де б Ви не мешкали.

artline

персональні комп'ютери

- Якість підтверджено сертифікатом ISO 9001
- Виробництво серійне та під замовлення
- 30 місяців гарантії

9% знижки на ПК пред'явнику реклами

TechnoPark

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

238-8990



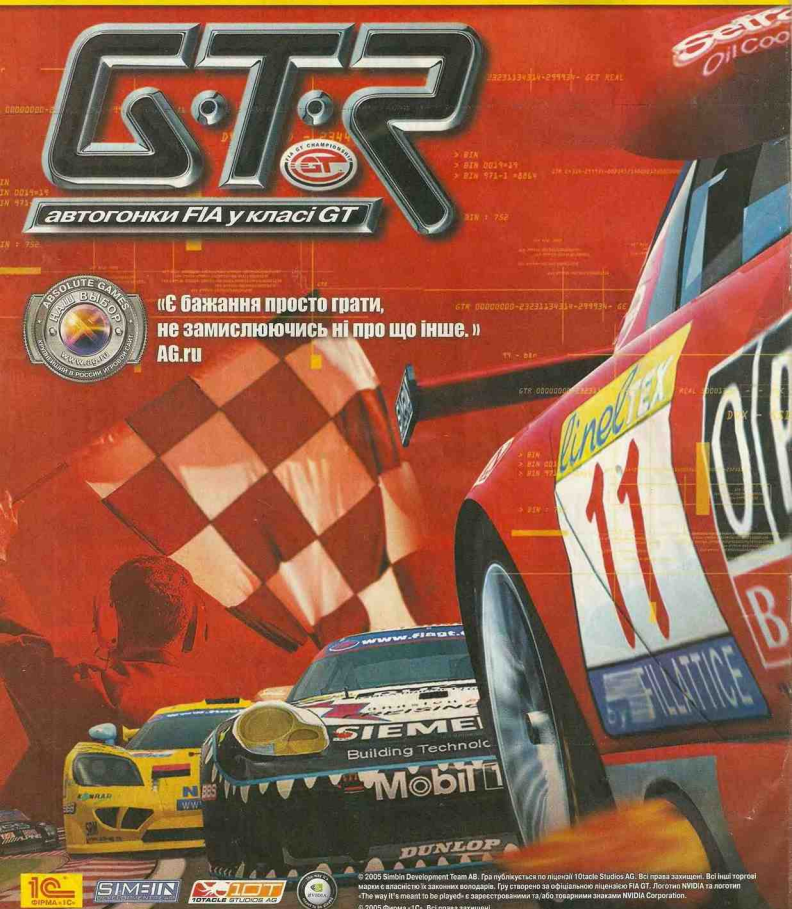
Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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



«Є бажання просто грати,
не замислюючись ні про що інше.»
AG.ru



© 2005 Simón Development Team AB. Гра публікується за ліцензією 10cents Studios AG. Всі права захищені. Всі інші торгові марки є власністю їх законних володарів. Гра створена за офіційною ліцензією FIA GT. Логотип NVIDIA та логотип «The way it's meant to be played» є зареєстрованими та/або товарними знаками NVIDIA Corporation.

© 2005 Фирма «1С». Всі права захищені.