

Мой Компьютер
Игровой



45

207

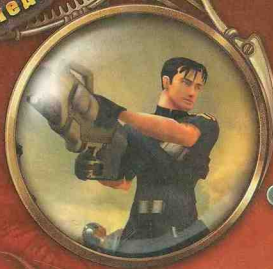
7

2005

Еженедельник

стр.18

ADVENT
RISING



ULTIMATE
SPIDER-MAN

стр.14

UFO:
EXTRATERRESTRIALS

стр.8

F.E.A.R.

стр.10

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

www.yesplus.in.ua

YOUR INTERNET SHOP

SMS заказ: 8 050 50 50 900 - код товара.
Доставка в любой населенный пункт Украины!

YES plus

Лучший выбор

Низкие цены

игры + soft + музыка + видео

Хиты и новинки

Скидки и подарки

Codename: Panzers, Phase Two
190016105 45 грн

Блицитинг: Дьяволы в жажде
190015103 21 грн

Петьма 6: Новая реальность
190016092 40 грн

Cold War: Остаться в живых
190016091 40 грн

F.E.A.R.: First Encounter
Assault Recon (3 CD)
190016072 39 грн

X-Men Legends 2:
Rise of Apocalypse
190015986 28 грн

Службы доставки:

Киев:

8(044)5990999
8(044)5392991
8(067)5042883

Днепропетровск:

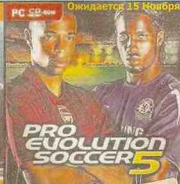
8(0562)360347
8(048)780-17-98
8(067)636-57-03

Запорожье:

8(061)220-40-58

Днепропетровск:

8(067)611-14-23



бережіться
піратських копій

**ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ**



Особливі умови для
Подолу, Оболони, 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. Келецкая
- ✓ угол Коцюбинского и Ленинградской
- Днепропетровск

- ✓ Киоски «СВ-почта»

Донецк

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
- ✓ ул. Артема, 131-а
- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4

Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

Киев

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

Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»

Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов

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

Мариуполь

- ✓ Киоски «Союзпечать»

Николаев

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

Одесса

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

- ✓ киоски Полтавского почтамта

Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

- ✓ газетный рынок
- ✓ магазин «BOOKS»

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

Стоимость издания: 1 месяц — 6.88 грн, 3 месяца — 20.39 грн

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

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

СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У ЛИСТОПАДІ 2005



1-й ПРИЗ -
KW-TV83RF-TV/
FM-стерео, 105, Nisam, Д/
УМрег-1,1,1 (ТВ-понар)

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

3-й ПРИЗ -
30 вечорів та ночей
(18-30--09-00)
(Акція!) інтернет-пакети

234-53-55

228-47-63

246-43-89

www.incosoft.com.ua

www.incosoft.net.ua

Список статей

Дмитрий МОРОЗОВ aka Morzik

Dark Messiah of Might and Magic, стр. 7

Igor Speller

UFO: Extraterrestrials, стр. 8-9

Том/Дос/КЕРТИС

F.E.A.R., стр. 10-12

Вирджин КЕМПЕР

Spider-Man: Ultimatum, стр. 14-15

Morte&Shaman.AD

Advent Rising, стр. 18-19

Morte&Shaman.AD

Total Overdose, стр. 20-21

Smart

Brothers in Arms: Earned in Blood, стр. 22-23

Андрей ЧЕКАНОВ aka Fobos

Last Train to blue Moon Canyon, стр. 24

Pantera SLS

«Куриная месть», стр. 26

Pantera SLS & A.T.Hearon

«Дело о рыжих котках», стр. 27

Том/Дос/КЕРТИС

Записки Автоответчика, стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Следующая жертва

В одном из прошлых номеров мы писали о том, что печально известный режиссер **Уве Болл** (Uwe Boll), прославившийся такими «шедеврами», как *House of the Dead* и *Alone in the Dark*, продолжает эксплуатировать тему компьютер-



ных игр. На сей раз в его загребущие ручки попала весьма популярная в недалеком прошлом игрушка *Dungeon Siege*. На днях в Сети появилась новая информация, касающаяся этого проекта. Итак, фильм будет называться **In the Name of the King: A Dungeon Siege**. Причем, увлекшийся творческим процессом Болл запланировал эпическое действо продолжительностью в четыре часа и не желает выбрасывать ни одного из запланированных эпизодов.

Вследствие чего было принято волевое решение делать не один фильм, а два. Это значит, что первая часть будет прерываться на полуслово, приблизительно так, как это сделано в тарантинновском *Kill Bill*. К счастью, разрыв между выходом серий будет невелик. Первая часть появится на экранах 3 ноября будущего года, а вторую мы увидим меньше чем через месяц — 1 декабря. Те, кто знаком с творчеством Уве Болла, прекрасно понимают, что ждать чего-то особого от него не стоит. Единственная надежда на актеров. Для тех, кто не в курсе, скажем, что в фильме

задействованы такие известные личности, как *Джейсон Стэтэм* (Jason Statham), хорошо знакомый поклонникам фильмов *Гая Ричи* («Большой Куш» и «Карты, деньги, два ствола»), который будет играть главного героя, и *Рэй Лиотта* (Ray Liotta), выступающий в роли Самого Плохого Парня. Помимо них в картине задействованы *Рон Перлман* (Ron Perlman), *Мэтью Лиллард* (Matthew Lillard), *Джон Рис-Дэвис* (John Rhys-Davies), *Кристинна Локен* (Kristanna Loken), *Берт Рейнольдс* (Burt Reynolds). За сценарий отвечают малоизвестные *Дуг Тайлор* (Doug Taylor), *Дэвид Фриман* (David S. Freeman) и *Гленн Бенест* (Glenn Benest). Бюджет *In the Name of the King: A Dungeon Siege* составляет 60 миллионов долларов.

Каток убольства

Но это еще не все. Похоже, что у Уве Болла появились последователи. Недавно Сеть пополнилась информацией о том, что на киношном небосклоне возникла новая компания под названием **Mayhem Project**. Эта контора планирует заняться экранизацией известных франчайзов, причем всех, до которых дотянутся их загребущие ручки. В ход пойдет буквально все — книги, комиксы и, конечно же, компьютерные и видеогри. На каждый фильм продюсатели дела Уве Болла намереваются тратить от десяти до тридцати миллионов долларов, что для киноиндустрии — сущие копейки, и при этом **Mayhem Project** планирует выпускать в среднем по три фильма в год. Так что в самом ближайшем будущем нас ждет обвал низкосортных подделок по любимым произведениям. Первыми под каток убольства попадет компьютерная игра *Clock Tower 3*. Дата выхода пока что неизвестна.

Бельтний выходит из тонн

Киевская компания **Rostok-Games**, занимающаяся разработкой экшен-/RPG **Beltion: Beyond Ritual**, наконец-то решилась приподнять занесу тайны над своим проектом и порадовала нас небольшим пресс-релизом.

«Рады сообщить, что компания **Rostok-Games** готова представить вам результаты

работы, проделанной за последнее время. Спешим заверить, что длительное наше мо-



чание никак не обусловлено нежеланием делиться с кем-либо своими успехами. Его причиной стало практически полное изменение концепции игры, повлекшее за собой большое количество переделок. Работы оказалось очень много, а сотрывать воздух ничем не подкрепленными обещаниями не хотелось. И вот теперь, когда у нас есть что показать и рассказать, мы с удовольствием представляем вам проект с рабочим названием **Beltion: Beyond Ritual**. Мы не будем останавливаться на том, как проект выглядел раньше, а подробнее расскажем о нынешнем положении вещей. Итак, после кардинальных изменений, внесенных за последнее время, проект **Beltion: Beyond Ritual** представляет собой экшен/ПГП (Action/RPG) с видом от третьего лица, нелинейным сюжетом и разветвленными побочными квестами, разрабатывающийся только в версии для РС.

Из особенностей игры можно выделить следующие:

- ✓ литературный и художественный миры собственной разработки;
- ✓ нетрадиционный подход в трактовке художественных канонов жанра и сетя;
- ✓ яркий центральный персонаж, переданный через нестандартный образ жреца-некроманта;
- ✓ собственная ролевая система;
- ✓ возможность решения задач несколькими способами — общением, боем, магией;
- ✓ большой выбор оружия, обладающего специфическими боевыми возможностями;
- ✓ широкий спектр заклинаний Магии Смерти, включающий в себя как вызов под-

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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

(телефон)

Почтовый адрес

Ф.И.О.

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

ластной игреку нежить, так и прямое уничтожение врагов;

✓ уникальная система развития персонажа позволяет решать задачи наиболее комфортным для себя способом;

✓ способность уничтожать врагов незаметно, действуя в стиле «невидимка»;

✓ несколько вариантов концовок в зависимости от манеры прохождения игры.

В ближайшее время будут открыты официальный сайт игры Belton: Beyond Ritual, где вы сможете найти более детальную информацию по проекту».

Ну что ж, начало положено. Будем ждать открытия сайта — и, конечно, же новой информации, которая, должна появиться в самом ближайшем будущем.

Истребители жуков

Компания Empire Interactive объявила об отправке в печать своего ураганного шутера *Starship Troopers*, созданного по мотивам одноименного романа Роберта Хайнлайна и художественного фильма Пола Верховена. Непосредственной разработкой игры занималась компания *Strangelite Studio*. Нам предлагается с головой погрузиться в крутово-

которого будет входить штурмовая винтовка «Морита», плазменная винтовка, шотган, ракетница, «умные» гранаты и знаменитая ядерная реактивная установка. Помимо одиночного режима в игре предусмотрены deathmatch и team deathmatch, а также кооперативный режим. Права на локализацию и издание *Starship Troopers* на территории стран СНГ принадлежат компании «Бука». На территории Европы и Америки игра появится в продаже уже на этой неделе. Дата выхода русской версии пока что неизвестна.

Сфера для элитных кругов

А тем временем к нам продолжает поступать новая информация, касающаяся первой российской MMORPG «Сфера».

«Фирма ИС, компании «Никита» и компании «Индикс» объявляют о выходе нового дополнения для глобальной онлайн-игры RPG «Сфера». Оно называется «Сфера:



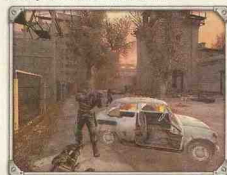
Мир Избранных» и помимо ряда менее значительных изменений вводит в игровую вселенную частную собственность. Пользователи VIP-аддона могут получить во владение целые острова, на которых со временем появятся королевские дворцы с роскошными интерьерами, личные места respawn монстров, мастерские и алхимические печи.

Кроме системы островов в «Мир Избранных» входит светлый материк Родос с городом Анхельм и пытью замками различного уровня. В числе других нововведений: полностью обновленная игровая графика, специальная статистика, новые монстры, расширенные торговые возможности и многое другое. Приятным сюрпризом для пользователей станут особые магические артефакты и возможность изменения некоторых параметров персонажа (в том числе внешности и профессии). Плюс к этому при единовременной оплате VIP-аккаунта более чем на три месяца у жителей «Мира Избранных» появляется звание, увеличивающее скорость передвижения.

Новое дополнение поступило в продажу на DVD. Диск содержит игру «Сфера» со всеми обновлениями, а также ее версию для портативных платформ. Кроме того, в подарок покупателям получают плакат с подробной картой мира «Сферы» и тематический перекидной календарь на 2006 год».

Чернобыль и дымки

Крутный мировой бумшпер — компания THQ — обнародовала отчет за второй квартал этого года. На 30 сентября ее убытки составили \$14 млн., или \$0.02 на акцию. Несмотря на это компания может считать отчетный период вполне успешным: потери оказались ниже, чем ожидали аналитики. Кроме того, нынешние результаты куда лучше прошлогодних, когда THQ потеряла \$6.4 млн. Общие продажи компании за квартал составили \$142.7 млн.



Как большинство из вас, возможно, знает, THQ является западным издателем знаменитого украинского долгожителя S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. Так вот, согласно заявлению представителей издательства, игру не стоит ждать раньше октября 2006 года. Так что фанатам придется запастись терпением, ведь вполне возможно, что даже эта дата выхода может оказаться не окончательной.

Сбесившийся суперсолдат

Компания «Руссбит-М» объявила об отправке на «золотой» 3D-шутера «Восточный Фронт: Незнавшая Война», созданного разработчиками из воронежской компании «Бурт» на переработанном движке их печально известного проекта *Kreed*. Будем надеяться, что дельнооперы сделали выводы из прошлых ошибок, и их новый шутер не ждет печальная участь своего предшественника.

Действие игры перенесет нас в мир альтернативной истории, во времена второй мировой войны. Герой игры, немецкий офицер Карл Штольц, становится жертвой нацистских экспериментов по выведению суперсолдат. Подобные действия со стороны родного правительства отнюдь не радуют Карла, и он решает присоединиться к сопротивлению. Так как история у нас альтернативная,



роет жестоких сражений между доблестными десантниками и зловыми представителями расы арахнидов. Благодаря технологии *SWARM Engine* в кадре смогут появиться до 300 членистоногих противников, а это значит, что нас ждет настоящее МЯСО. Отстреливать жуков-переростков нам придется на более чем десяти огромных и разнообразных локациях. Разработчики обещают девятнадцать видов противников — от простых воинов-арахнидов до огромных непрошибаемых тварей и летающих насекомых. Для разборок со всей этой нечистью нам предложат солидный арсенал, в состав

то наряду с привычными уже пистолетами, винтовками и автоматами нам подарят несколько футуристических видов оружия, разработанных в тайных фашистских лабораториях. Так, Карл будет вооружен неким «временным щитом», который позволит игроку по своему желанию останавливать летящие в него пули. При этом они зависают в воздухе перед героем и следуют за его взглядом, а после выключения «временного щита» «выстреливают» прочь в направлении прицела или, весело звеня, падают перед Карлом на землю. Разработчики утверждают, что данная фишка открывает перед игроком массу интереснейших возможностей. Будем надеяться, что так оно и есть. Поми-

основном, на открытых пространствах; множество игровых локаций: лес, ферма, пос-



се, городские улицы, подземелья и пр.; погодные эффекты, динамическую смену дня и ночи на протяжении уровня; дополнительные задания на каждую миссию, а также 6 видов оружия.

Причина — с детства

Компания UbiSoft объявила об отправке в печать приключенческой экшен-игры **Peter Jackson's King Kong**, созданной по мотивам фильма этого режиссера. Для тех, кто не в курсе, скажем, что по признанию самого Джексона, именно просматривая им в далеких 30-х годах фильм о гигантской горилле определила выбор профессии. И вот теперь известный режиссер решил отдать дань памяти любимому фильму детства и снять ремейк самого первого «Кинг Конга». Ну а так как выпуск



мо оригинального сюжета и «временного щита» нам обещают яркую графику, зрелищные спецэффекты, интерактивное окружение и некоторую нелинейность прохождения. Игра появится в продаже 10 ноября этого года. Ждем с нетерпением.

Мочи чужих!

Еще один ремейк припасла для нас компания «Руссобит-М». В печать отправилась игра **«Theseus. Возвращение героя»** от компании Sigma-Team.

Сюжет этого шутера продолжает историю, рассказанную в игре **«Alien Shooter»**: монстры населили половину Земли, и человечество вышло на борьбу с нашествием. Откуда пришли чудовища, неизвестно, но они множатся и наращивают мощь. Времени мало, и только Тезей может помочь в этой дьявольской боине. Чтобы спасти город, ему необходимо преодолеть лесные чащи, зачистить фермерские постройки, проникнуть в город и найти источник появления «чужих».

Разработчики обещают нам два режима игры — кампания и бойня (убей всех!); 10 миссий, действие которых происходит в



игры по мотивам фильма стал уже привычным занятием, то нет ничего странного в том, что разработчики срочно ваялись ваять игру «по лицензии». При этом Джексон, который, судя по всему, очень трепетно относится к своему детищу, вызвался сам курировать проект. Изначально он обратился к

Electronic Arts, делавшей игры по «Властелину Колец», однако там отношения не заладились — «еашники» не давали режиссеру в должной степени оказывать влияние на создание игры. Тогда Питер обратился за помощью к более покладистому UbiSoft'у, и вот игра готова.

В игре нам придется пережить наиболее важные моменты фильма, побывать как в шкуре Джексона Дрисколла (Jack Driscoll), возглавляющего экспедицию на Остров Черепа, так и отыграть самого Кинг Конга. Российским издателем игры является компания «Бука», которая обещает выпустить локализованную версию игры в декабре этого года.

Новый завет «К-Д Лаб»

Фирма 1С и компания «К-Д Лаб» объявила об отправке в печать add-on'a к террорформной стратегии «Периметр», который называется «Периметр: Завет Императора».



Действие игры «Периметр: Завет Императора» разворачивается параллельно событиям, описанным в «Периметре», открывая новые страницы истории Исхода. В то время как Спириты стремятся к своей цели, а Возврат ищет мифическую Землю, одержимый Император с помощью своих автоматических баз, Наместников, строит Империю Спанжа и создает Механического Спирита, призванного помочь в открытии новых миров. Один из Наместников испытывает это устройство, что приводит к появлению сверхразумного Механического Мессии, открытию параллельной цепи Спанж-миров, встрече с мифическими Потерянными Фреймами Исхода и следами чужой загадочной расы. Стороны сходятся в смертельной схватке: Скверна — против слуг Императора, Бич Спиритов — против Зова Мессии, убитая правда — против новорожденной лжи. Кто победит? Ответ на этот вопрос — за игроками, которым и предстоит найти истину на протяжении более чем двух десятков миссий полномасштабной захватывающей кампании.

Помимо неординарного сюжета, «Периметр: Завет Императора» заинтересует игроков обновленной графикой, новыми строениями, юнитами и новым оригинальным саундтреком. Кроме того, продолжение легендарного «Периметра» дополнено тремя мирами, созданными специально для многопользовательских сетевых сражений.

Релиз игры состоится 3 ноября.

Разработчик: Arkane Studios (Франция)

Издатель: Ubisoft

Жанр: action-RPG от первого лица

Минимальные системные требования: весьма немаленькие, движок обзавелся

Дата выхода: весна или лето 2006

Dark Messiah™

MIGHT AND MAGIC®

Дмитрий МОРОЗОВ aka Morzik

А умаю, писать вступление про игры серии **Might & Magic** — дело неблагодарное. Обязательно нужно вспомнить, какие шедевры в свое время были разработаны New World Computing, как потом она бесславно обанкротилась после серии неудачных игр и как продала свои наиболее известные торговые марки с молотка. Как фанат серии, я лишь по инерции прошел M&M9, а четвертые «Герои» на моем жестком диске не протянули даже месяца. Единственное, на что теперь можно надеяться, так это на **Ubisoft**, ведь правами на издание игр серии **Might & Magic** обладает именно она, и это не может не радовать. Надеюсь, уважаемый мной издатель не ударит лицом в грязь, когда этой зимой выйдет **Heroes of M&M 5**.

Но оставим в покое великих героев и посмотрим к игре, которая претендует продолжать традиции RPG в мире меча и магии. Предыдущие девять частей сериала (для тех, кто не знает) представляли собой классические RPG с видом от первого лица, где мы играли сразу группой персонажей. Но тех, кто ожидает встретить в **Dark Messiah of Might & Magic** полноценную ролевую игру, хочу сразу разочаровать. Номинально, конечно, это будет RPG, ведь нам обещают возможность выбрать персонажа в начале игры и распределить различные навыки в зависимости от того, какой стиль игры мы предпочтем (сила, магия или стелс). Только вот сама игра — это скорее файтинг-шутер от первого лица, в стиле *Heretic* или *Hexen*. Что поделаешь, мода такая.

Но давайте разберемся, кто же принес нам такие перемены? Все дело в разработчиках, имя которым **Arkane Studios**. Говоря о них, нужно вспомнить ролеву *Arx Fatalis*, демку которой три года назад расхваливал Glukk, несмотря на то, что многие ее тогда принимали в штыки. Действие игры там проходило исключительно в подземельях, что и заставило обвинить разработчиков в криворукости и невозможности создать нормальный движок. Кстати, *Arx Fatalis* тоже не была чистой RPG, поэтому параллели между ней и **Dark Messiah** всплывают постоянно.

Чтобы никто не сказал, что разработчики впопыхах сделали неважный движок, те решили особо не мудрить и минимизировать чужой. Тут они не прогадали и купили *Sony Engine of Vélue* — что, само собой, теперь обзавелся игрой иметь хорошую графику и физику. И то и другое, конечно, обещается на высоком уровне, да и ролики это пока лишь подтверждают. Во время презентации демо-версии игры на конференции в Лейпциге журналисты остались довольны качеством картинки, хотя был продемонстрирован лишь один игровой уровень.

При прохождении игры мы сможем развивать нашего перса в нескольких направлениях, делая упор, как ранее упоминалось,

на ближний бой, магию или стелс. Бон обещают сделать очень зрелищными, но сама механика до конца еще не отработана. Уже сейчас мы можем увидеть в роликах, как великолепно наносятся и парируются удары, а слабые монстры проносятся мечом насквозь. Все журналисты, которые приобщились к **Dark Messiah**, отмечают обилие крови и brutality игры. Становится не совсем понятно, зачем к ней вообще прилепили слова «**Might & Magic**» — похоже, исключительно для рекламы и привлечения внимания.

Магию тоже обещали не обидеть, она будет представлена обильным количеством заклинаний — от типичного фэйрбола и молнии до уменьшения и заморозки врагов (привет *Duke Nukem*). Пока магия еще не доведена до ума и будет оттачиваться до релиза, но перспективы хорошие.

Уровни в игре хотят построить так, чтобы обеспечить любой возможный стиль прохождения. Хочешь — кромсай всех подряд мечом или магией, а хочешь — тихо стреляй из лука, прячась в тени. Да и мир обещают сделать вполне интерактивным (благо, физика позволяет). В качестве примера приводят момент из демки. В одном из залов подземелья журналисты обнаружили статую, которая возвышалась на деревянных опорах. Опоры просто сожгла фэйрболом и группа орков, гулявшая внизу, была засыпана кучей обломков.

Теперь о сюжете: он есть, и это почти все, что о нем известно. Вы юный ученик, который всю жизнь тренировался, чтобы... хм, чтобы было чем занять время ☹. Но тут мир оказался в опасности и вам быстро нашли работу по его спасению. Да, завязка та еще... А спасать мир мы будем от злобного Темного Мессии, который захотел превратить все вокруг в свой «retro-nal hell» (кстати, аналогичный сюжет был и в *Arx Fatalis*). Наше героическое шествие разобьют на 12 глав, каждая из которых, по заверению журналистов *CameSpy*, будет размером с уровень из *Half Life 2*. Почти все время мы станем бродить по подземельям и руинам, но обещают также посещение полей и городов. И все это в гордом одиночестве — правда, иногда к нам будут присоединяться разные неписи, но это скорее исключение, чем правило.

Итак, итоги. В конце весны следующего года мы должны увидеть Нецто. Это нецто, к сожалению, не классическая ролевушка, но внимания тоже заслуживает. Если обещания о зрелищности боев и интерактивности мира реализуют достойно, мы получим хороший action/RPG. Ну, а пока говорить о чем-либо рано, ведь до релиза осталось полгода (а то и более). Подождем и увидим.



Igor Speller

UFO: EXTRATERRESTRIALS

Разработчики из **Chaos Concept** придерживаются мнения, что все старое — лучшее, а проверенное временем старое — еще лучше. Они решили не изобретать заново велосипед с двумя круглыми колесами, а просто взять все лучшее из **UFO: Enemy Unknown** (или **X-COM; UFO Defense**), приправить небольшим количеством острого соуса, припустить сыром «Пармезан» и получить вкуснейший продукт нашей технологичной цивилизации. Что из этого выйдет, мы сможем увидеть в ближайшем будущем — в феврале 2006-го. Но если учесть, что ранее релиз планировался в конце 2004-го-начале 2005-го, затем его перенесли на сентябрь этого года, и вот совсем недавно сдачу проекта снова подвинули, то смею предположить, что игру мы увидим лишь в середине, а то и в конце следующего года. Вкратце: нам предложат несколько модифицированную версию самого первого **UFO** на новом движке. Те, кто играл в ту самую первую часть, могут догадаться, чего стоит ожидать, остальных же я просвещу на эту тему.

Жизнь начинается и заканчивается космосом

На дворе 2025 года. Где-то в космосе инопланетный разум бороздит просторы в поисках легкой добычи. Люди, колонизировав свою первую планету вне нашей Солнечной системы, слишком заняты ее обустройством и планами на дальнейшую жизнь. Планета носит гордое имя *Esperanza*, а корабль, который принимал непосредственное участие в этом действе, зовется *Magalhães*, и произошло это в 2023 году нашей эры. Люди и дальше бы обживали малонаселенную планету, строили планы на будущее — не наткнись на нее корабль пришельцев. Люди ухитрились не заметить агрессивных гостей (и это в будущем! — прим. ред.). Лучших условий для начала вторжения и ждать не нужно — инопланетный разум, он хоть и мыслит иначе, но все же не делает непростительных ошибок... Мерзкие зеленые человечки, обнарукжив потенциальную жертву и оставшись незамеченными, окопавшись, перекурили — и начали воплощать в жизнь план захвата планеты: разведка местности, изучение поведения врага и т.д.

Первые сообщения о появлении НЛО над поверхностью планеты начинают поступать лишь через продолжительный промежуток времени — после того, как «серые» смогли немного изучить наш вид и, осмелев, решили потреть наши нервы своими мародерскими набегами.

Разработчик: Chaos Concept

Издатель: Tri Synergy

Жанр: UFO (TBS с экономической добавкой)

Системные требования: 2 ГГц-процессор, 512 Мб

ОЗУ, 64 Мб видео, мышь, клавиатура

Дата выхода: февраль 2006 года

Cairr: <http://www.ufo-extraterrestrials.com>

А человек в частности и человечество в целом — суть звери довольно странные. Пока гром не грянет — не перекрестятся. Но если уже грохнуло, то начинают креститься так, что черти в аду жмурытся. Контрмеры против захватчиков были приняты мгновенно.

Наспех собранная из утильсырья база CAF должна не вызывать приступы гомерического хохота, а устрашать? Что ж, со временем у нее это получится, надеюсь. Почему база наспех собранная и почему приступы смеха? Да потому, что там нет ничего, кроме нескольких ангаров под самолеты, модуля жизнеобеспечения, барачков, склада в количестве одна штука и еще чего-то, неизвестного нашей современной науке... Вот все, на что сподобилось человечество в техвическом плане.

Ряды доблестной «первой человеческой» стали набирать из всяческих полудав, любящих стеновой стрельбы и снайперов-самоучек. Как станет ясно из названных мною... хм, хобби, язык не повернется назвать это профессиями, все эти энтузиасты своего дела не очень ловко обращаются с оружием на расстояниях дальше пяти метров от цели, поэтому ваша первоочередная задача будет заключаться в обучении тактике военного искусства. Кроме улучшения обращения с холодным и огнестрельным оружием, от миссии к миссии будут расти различные навыки ваших бойцов, превращая их в смертельное оружие, в тот... «ужас, летящий на крыльях ночи» и вершищий правосудие. За каждого убитого снот... то есть инопланетинца, нам будут начислять опыт. Как только вы набрали достаточное количество оного, получаете повышение и возможность поднять одну из пяти характеристик, тем самым повысив боевые способности подопечного.

Я из лесу вышел, был сильный мороз

Ну-с, приступим-с. Вначале на растерзание предостается база — одна штука, солдат — неопределенное количество и, конечно же, один или два пистолета.

Один пистолет — мало, а два — это уже «есть из чего выбрать», поэтому второй вариант более предпочтителен, хотя это мое ИМХО... но кого оно волнует? Правильно, никого! Поэтому стрелять будем, из чего дадут, а логически предположить, что пользоваться в самом начале BFG-9000 нам никто не даст, поэтому отстреливаться придется газовыми баллончиками и пистолетами с резинowymi пулями. Чтобы жизнь малойна не казалась (smile с крайне злой ухмылкой).

После того, как наши резиновые карманы наполнятся крутенной суммой местной валюты, мы сможем развиться на новой базе или же построить несколько модулей на уже имеющейся. Всего секций для застройки на базе шестнадцать. Не думаю, что список возможных построек будет разительно отличаться от того, который мы видели ранее, ес-



ли уж **UFO: Extraterrestrials** обязана поджарить (а также попрыгать и покомбаситься. — *Прим. ред.*) великой игре. Главное, чтобы чего лишнего не нашлась.

Леткая жизнь бывает только в раю. Не думайте, что деньги вам будут давать по каждому капризу, их нужно еще заработать, примерно как в реальной жизни. А зарабатывать мы будем самой древней профессией — торговлей! Да-да, будем собирать в инженерном модуле лазеры и плазменные пушки, а потом продавать на рынке. Можно вообще ничего не изготавливать, а только продавать то, что найдем на поле боя.

«Гранаты спелые разрывные! Утюг плазменный с тефлоновым покрытием!! И — абсолютная новизна!!! Только у нас!!! Если найдете, где дешевле, — мы отдадим бесплатно!!! Отличные чулки инопланетия для вашего огорода — вороны будут в шоке!!!»

Примерно так это будет выглядеть... Кроме купли/продажи нас ожидают ежемесячные вливания. Нет, не пива, а денежных средств. Чем больше размер сектора, тем больше прибыли он будет приносить. Но будьте осторожны — одна провальная миссия и деньги уйдут. А уходит они, как правило, даже быстрее, чем приходит: просто вышние чины штата решат, что платить за плохую охрану такие деньги не очень разумно и урежут подкачки. А после нескольких поражений в секторе он может плавню переключать в инопланетные штучалы. Чтобы этого не произошло, вам придется принимать каждый бой и выигрывать его или, по крайней мере, выходить с положительным результатом. Еще в первом **UFO**, если его не поймают, после миссии давали очки за убийство пришельцев, взятые трофеи, спасение жителей местных жителей и отбирали, если убили вашего солдата или гражданского, после чего простым подсчетом плюсов и минусов выдавался конечный результат. Если два месяца подряд статистика была отрицательной, то — **Game Over**. Как будет это реализовано здесь, разработчики не упоминают. Что ж, будем гадать по кофейной гуще на потоке из коседа.

Пройсходить бои будут в крайне живописных местах, как нам обещают. Большая часть планеты укрыта пустынями, а на полюсах, как и положено, снежные равнины, но при этом *Esperanza* не лишена зеленых степей и густых лесов. Кроме дивной природы нам удастся посетить города людей — а там мы, в свою очередь, побываем в госпиталах, полицейских участках, подземных шахтах, на фермах и Бог его знает, где еще. На все воля фантазия. Никуда не делись и захваты баз противника, так же как и оборона своих. Опять-таки, теряете базу — теряете влияние в районе, а если она была единственной — **Game Over**.

Но вернемся к нашим баранам... точнее, к средствам уничтожения врага. Представьте себе все мыслимые и немыслимые виды оружия. Представили? Можете открывать огонь на поражение! Так вот, нам обещают уйму всякого оружия, одно краше другого, а третье вообще круче первых двух вместе взятых: от пистолетов в стиле «Дамский сверчок» до супер-навороченных ракетниц, плазмозонгов и различного оружия пришельцев! Не одним «столами» живя **X-команда**, «до всей этой кутерьмы» разработчики еще добавили много различных танков, машин и роботов.

Для того, чтобы вступить в бой, недостаточно иметь великолепный отряд военных-терминаторов в тяжелой броне и самолет-перевозчик. Режим перехвата тарелок никто не отменял, поэтому нужно будет снабдить свои истребители хорошими щитами, пушками и ракетными установками. Но и этого недостаточно, смотрите, чтобы ваши железные птицы не уничтожили противника полностью и безвозвратно, его надо только подбить — и само собой, над сушей, а не над водой, иначе результат будет тот же, что и при полном уничтожении. Понятное дело, за сбитые **НЛО** вам очки не начислят, поэтому можно докатиться все до того же «теймвера». Общее количество летающих средств мне неизвестно, но могу сказать, что их немало.

И как собственно будут происходить эти бои. Вы любите, напевая на здравый смысл, гоняться по всей карте за последним выжившим пришельцем с несколькими живыми, да еще и без оружия? Так получите свою забаву, но генератор случайных карт снова в деле, а в игру введены многоэтажные аданы!

Вечная песня о вечем **AI** разработчики обещают нам довольно неплохой интеллект. Враг будет укрываться за деревьями, домами, заборами или небольшими холмами, а если обнаружит вас — в дело пойдет весь отряд инопланетных и возьмет если не умение, то шиферкой или

числом. Зато, если вас поймают огнем и благим матом группа «серых», спрятавшаяся в каком-то сарае, то, взяв ракетницу в руки, можно одним выстрелом разнести половину аданы, а потом из развалин вывести всех вперед ногами в бежевых талочках. Игровой движок позволяет уничтожать абсолютно все объекты — это не может не радовать.

Забав сказать, все бои происходят в пошаговом режиме, если кому-то пришлось не по вкусу «реалтаймовый» режим в «**UFO: Нашествие**», то можете уже начинать ждать игру, даже не дочитывая статью до конца.

Что такое хорошо, а что такое плохо?

Решение ввести в игру третью сторону, довольно интересно, но в то же время, напротив, довольно глупо. Почему? Потому. Третью сторону представляет собой местная полиция и армия, но их оружие не приспособлено для атаки защищенных броней «алиенов» и тренированы они не так, как наша команда по борьбе с инопланетной преступностью. Притчем, разработчики сами намекают на слабость полицейских и военных в борьбе с общим врагом, это не мы выдумки. Спрашивается, зачем было вводить в игру третью сторону, от которой не будет проку, зачем тратить драгоценное время, ведь его можно было использовать с куда большей пользой. В общем, мы по-



лучим обзор от **X-COM Apocalypse**, притчем нежизнеспособный, разве что будем использовать войска в качестве пушечного мяса — и то, если дадут такую возможность.

Разное

Трафика. Программисты из Chaos Concept создали трехмерный движок с использованием девятого **DirectX**. Это все. Не правда ли, мило ☺ Еще меньше известно о звуке и музыке в игре.

Еще хотелось бы отметить наличие такой важной штуки, как **UFOpedia** (звучит, как название нового проекта! — *Прим. ред.*), — энциклопедия, где можно прочесть о новом оружии, вскрытии тела инопланетянина и даже об их жизни. Без этой энциклопедии, честно говоря, уже трудно представить себе любую часть **UFO**. Очень полезно почитать рапорты вскрытия «серых», откуда можно узнать, к какому виду оружия враг более восприимчив, а к какому у него, наоборот, выработан иммунитет. Да и вообще увлекательно почитать для «вхождения» в атмосферу игры.

Что-то вроде вывода

Тина, вывод. Ждать.

P.S. Автор выражает огромную не-благодарность своей Музе, которая ушла во время написания статьи и вернулась только после того, как статья дописана.

(**P.P.S.** Редактор выражает огромную благодарность музе **Speller'a** за то, что она хоть иногда, но появляется... — *Прим. ред.*)

Tom/Doc/КЕРТИС
kertis@mycomp.com.ua

F.E.A.R.

Разработчик: Monolith Productions
Издатель: Vivendi Universal Games
Издатель в России: Софт КлабСистемные требования:
✓ минимальные: P 4/Athlon XP 17 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб памяти, 5 Гб на винчестере;
✓ рекомендуемые: P 4/Athlon XP 3 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 256 Мб видео

А все-таки она вертится

Не смотря на, и даже вопреки, как обычно, плоя против ветра, абсолютно не оглядываясь на мнения авторитетов от журналистики и обиженных фанатов, сообщаю: игра получила. Пусть критики, уставшие от однообразных коридоров, продолжат критиковать, а мы будем наслаждаться процессом, благо есть чем.

Собственно, остальное можно смело пропускать, ибо дальше пойдут восхваления, критика, аналитика, впечатления и все тому подобное, каковое любители четких выводов читать вовсе не обязаны. Честно, хотел написать самую короткую рецензию, в стиле «игра хорошая, играть обязательно ☺», но решил, что меня не поймут. Посмотрят, что рецензия короткая, и решат, что игру я раскритиковал. Нет, нет. Будем писать. Писать много и со вкусом, смакуя подробности. Писать на три полосы, а лучше на шесть — сегодня нам опять пообещали, что гонорары скоро выплатят, а значит, уже можно начинать, как в старые добрые времена, бороться за копейко-знаки, затягивая статью... так же, как разработчики «затянули» с F.E.A.R.

Да, кстати, дочитать вы можете и в маршрутке, по дороге на Петровку, или во время инсталляции игры ☺, так что если вы ее еще не приобрели, то бегом за диском.

Они делают Игры

Ну, признайтесь, кто не слышал о такой компании как Monolith Productions? Кто не веселился, играя в No One Lives Forever? Кто не вздрагивал от любого шума, проходя AvP-2 за пехотника? Кто не бродил по киберселенной в феришеском TRON 2.0? Да, «Монолит» умеет делать игры, и спорить с этим сложно. Единственной их поделкой, созданной ради выколачивания денег, можно считать Contract J.A.C.K. Заменить сексапильную Кейт Арчер на похмельного мордоворота? Увольте, похмельные рожки мы и в зеркале увидеть можем. По поводу The Matrix Online не скажу ничего, не играл. Впрочем, компании, прославившейся крепкими экшенами, вовсе не обязательно уметь делать хорошие MMORG.

В общем, скажу, не кривя душой: F.E.A.R. я ждал. Особенно подогревало желание побыстрей дотянуться до игрушки рассматривание скриншотов. Да, оказавшись от изжившего себя LithTech, монолитовцы создали свой движок, и какой... Заглядевшись, например, если верить скринам, а кто им верит в наше время, когда из самых

заурядных девушек при помощи фотошопа и хорошего фотографа делают метакрасавиц.

Давайте для начала попытаемся понять, чего мы ожидали от F.E.A.R. а, опираясь на обещания разработчиков. Великолепную графику ждали? Ждали. Хоррор ждали? Конечно. Еще ждали великолепный сюжет и отлично прописанных персонажей, это было в других играх «Монолита». И ясное дело, как всегда ждали «великолепный AI», куда же без него? А еще, поскольку речь идет об экшене, нам очень хотелось ураганного геймплея. Чтобы, схватив первую пушку, перевести дух, только пройдя игру. Чтобы хотелось играть, не переставая, днем и ночью. Чтобы забыть на работу, кино и другие игры.

В общем-то мы хотим не так уж и многого, правда? Хорошей игры, в которой «Монолит» сможет совместить все свои традиционно сильные стороны (сюжет и геймплей) с передовой графикой.

А что получили?

Убить Феттеля

Кто такой? Я создаю элитного подразделения F.E.A.R. (First Encounter Assault Recon), подразделения, специализирующегося на уничтожении всего необъяснимого и паранормального. Мы, как крестоносцы, уничтожаем телепатов, ведьм, колдунов, зомби... в общем, всех тех, кто мешает спокойно жить нормальным людям. Естественно, мы уничтожаем только плохих паракинетиков.

Кем я был до того как стал солдатом? Не помню, да это и не имеет особого значения. Важно другое — я сильнее, быстрее, живучее любого противника. Во всяком случае любого из тех, с кем мне приходилось встречаться.

Найти и уничтожить Пакстона Феттеля — вот первое задание, полученное мной в F.E.A.R. Найти и уничтожить одного человека — кажется просто, да? Только это не обычный человек, а телепат-командир, управляющий целой армией кланов. Армией, которую создала корпорация Atmacham. Армией, которая могла бы очень пригодиться нашей стране, если бы ее командир не сбежал с катушек.

Найти и уничтожить. Легко ли найти в темной комнате черную кошку, особенно если ее там уже нет?

Собственно, то, что вы прочли выше, есть и есть практически весь сюжет игры. Есть главный враг, и мы будем за ним гоняться, из интервала в интервал. Вы ждали большего? Увы, но в этот раз

Эту игру вы можете купить в Интернет-магазине YES (www.yesplus.in.ua),
отослав SMS с кодом 190016072 на номер 8 050 50 50 900. Цена DVD - 39 грн., CD - 35 грн



разработчики решали сэкономить на сценаристах. Да, временами нам подбрасывают побочные задания — вывести кого-то из здания, отключить пожарную тревогу и разблокировать лифты, сопроводить минера, подать энергию на генератор и т.д. Да, в игре встречаются восторженные персонажи, но... Они лишь статисты на нашем празднике жизни. В них сложно верить, им сложно сопереживать. По большому счету, в игре есть только два ярких персонажа — это постоянно ускользающий от нас и напештывающий на уху гадости Пакстон Феттел и таинственная «девушка в красном».

То, что Феттел, главный злодей, вовсе не так прост, как кажется, ясно сразу. Причем, волю или неволю, но разработчикам удалось заставить меня возненавидеть этого типа такой лютой злобой, какой еще не удостоился ни один злодей ни в одной игре. Ду-мало, в двадцатый раз получив задание «найти и уничтожить», вы начнете испытывать к нему похожие чувства, так что советуем: когда вы его наконец-то достигнете, не спешите стрелять, послушайте, что он вам скажет.

Второй яркий и самый таинственный персонаж игры — это мистическая девушка. Главная загадка, разгадать которую можно уже в районе третьего-четвертого интервала. Собственно, это еще и самый страшный персонаж, отвечающий в игре за графу «хоррор».

Остальные, включая и нашего героя, на их фоне не смотрятся совсем. Никак. Если кратко пересказывать сюжет игры, получается следующее — получаем задание, идем в некий комплекс зданий, бежим по нему до посинения, вояка с врагами. Выясняем, что Феттел переместился в новое место. Направляемся туда. Снова мотаемся по лестницам, коридорам и комнатам, Феттел опять сбегает, мы несемся в новый комплекс... А потом концовка. Временами мотание по коридорам и отстрел не слишком разнообразных противников разбавляется сценами с бредулей сквозь огонь девочек, некоей болячкой палаты, реками крови и прочими мистическими галлюцинациями.

Плюс мы можем слушать записи на автоответчике и сканировать информацию с ноутбуков, получая сведения, которые помогут нам разобраться в происходящем.

Все.

Скажите — скучно и не страшно?

А вот и нет.

Урфия Джус и его клонированные болваны

Обычно противников в экшенах можно разделить на две категории — тушые и тушые абсолютно. Полную неадекватность их поведения разработчики привычно уравновешивают поражающей меткостью или количеством. До сегодняшнего дня всякие разговоры об «интеллектке» так и оставались не более чем разговорами. Но это было до сегодняшнего дня, точнее, до дня, когда программисты из «Монолита» не заставили набор скриптов ожить. Пока нам не показали, как должен вести себя противник, наделенный зачатками разума.

Нет, конечно, враги не превосходят нас в интеллекте, слава богу, до этого пока далеко. Но удивлять и доставлять массу неприятностей они научились.

Пару моментов для иллюстрации. Что делает враг, если в комнату, в которой он находится, выстает граната? Как правило, пытается комнату быстро покинуть, нарываясь на точную очередь из автомата. В R1CW враги могли подхватить гранату и попытаться вернуть вам ваш подарок. В F.E.A.R. противники могут больше. Если в комнате есть окно, готовьтесь к тому, что вражина в лихом кулабате уйдет сквозь него, прочь от вас. Если окна нет, он или попытается укрыться за предметами, или, если это невозможно, ринется в дверь... расчищая себе дорогу автоматным огнем.

Запомним, в F.E.A.R. противники не любят переть напролом, они стараются обойти вас с тыла, прижать к полу массивным огнем, закидать гранатами или просто спрятаться и ждать, пока вы появитесь в зоне поражения. Они умеют и любят работать группой, прикрывая друг друга. Они прекрасно знают, что такое мина, и не станут ломиться в заминированный коридор. Более того, они предпочитают занять тактически выигрышные позиции, а не гоняться за вами по коридорам, рискуя нарваться на засаду. Стандартный пример тактики, срабатывающей в большинстве экшенов, —

находим удобную позицию, появляемся перед врагами, стреляем в них, прячемся, а потом расстреливаем бегущих ботов — в F.E.A.R. не сбавляется. На вашу засаду клоны ответят своей. Ну не любят они бродить толпами по хорошо простреливаемым туннелям!

А чего стоит умение врагов самостоятельно создавать для себя укрытия, переворачивая всякие этажерки или столы? Слов нет, одно восхищение.

Продолжая разговор о врагах, пожалуй, стоит затронуть тему хоррора. Хоррор — это ведь, если верить «Думу» и подобным ему играм, что? Это темные помещения, сменяющиеся помещениями очень темными. Это фонарик, дающий очень мало света, это враги, по мановению волшебной палочки возникающие за нашей спиной. Это наказания за бонус. Мы ведь знаем: раз на полу валяется новая пушка, то стоит нам ее взять, погаснет свет, и на нас набросится толпа монстров.

Так вот. Ничего такого монолитовцы делать не стали. Темных помещений не так уж и много. В шкафах никто не прячется, из защищенных комнат никто не появляется. Никаких скриптов, настроенных на взятие очередного бонуса, нет — берите, не бойтесь. Нет, враги могут появиться сзади, но они не возникают из воздуха, а именно придут. Более того, врагов в игре не так уж и много, и они не стоят пачками в каждой комнате, ожидая нашего появления. Ожидание смерти хуже самой смерти, а ожидание схватки интереснее самой схватки. Вы спросите, а где же хоррор? Что в игре страшного?

Да почти ничего. Почти. Кроме маленькой, но очень страшной девочки и мистических вставок. Ну и еще момент, когда вам впервые встречается невидимый противник — возникшие прямо перед лицом зеленые глаза способны напугать даже персонажей со стальными нервами.

А еще есть напряжение. Обычно все просто: новый коридор — значит новый враг, что тут думать. А в F.E.A.R. с все не как у людей, и можно долго бродить, так никого и не повстречая. Бродить, но все равно выглядывать из-за угла, внимательно осматривать комнату, прежде чем войти в нее, ибо попасть под перекрестный огонь двух сидящих в засаде клонов, заметивших свет вашего фонарика, — верная смерть. Даже slo-to не поможет.

Да-да, в игре есть slo-to, и сделан это режим очень красиво и грамотно. Эх, как весело перейти в ускоренный режим и повалить нескольких противников парой уверенных хед-шотов или увесистыми хуками в голову. А какую радость вызывает нахождение очередного шприца, позволяющего находиться в этом режиме чуть дольше... Да, очень, очень рекомендуем обшаривать все комнаты и коридоры. Тайники — это не только патроны, броне, оружие и аптечки, но и шприцы, увеличивающие количество жизни и продолжительность slo-to-режима.

В общем, заканчивая рассказывать о наших противниках, скажу — берут они не числом, а умением. Мать, конечно, что типов врагов попадаете немного, зато каждый хорош, хоть в кино снимай. Думаю, даже те, кому F.E.A.R. не понравился, согласятся — интеллект в игре на высоте, и именно бои делают игру динамичной и заслуживающей внимания. Да что там темнить, бои — это лучшее в игре. Ее главная фишка и главное достоинство.

Война клонов

Понравившись в игру часа три, так и хочется заявить нечто сакральное, типа «вышел один уровень — видел все». Увы и ах, но позабившись о наполнении комнат, альтернативных путей прохождения и разбрасыванию по комнатам телефонов с подсказками, дизайнера абсолютно забыли на оригинальность. Коридоры, комнаты, подземелья сменяются на такие же коридоры, подземелья и комнаты. Нет, в другом здании выглядят они будут по-другому, но ощущаться так же. Бежим, пока не наткнемся на заблокированную дверь, ищем обходной путь, бежим до следующей двери. Открытые пространства? Да вы что? Зачем?

Естественно, вскрыть обычную деревянную дверь, даже стреляя в нее из гранатомета, нам не удастся. Да что там дверь — большинство предметов абсолютно никак не реагируют на стрельбу по ним. Нет, не так, как в «Думе», но похоже.

Именно это однообразие уровней является основным и, с моей точки зрения, единственным крупным недостатком игры. Пример-

но к интервалу седьмому у уже начал уставать, но зато последние три интервала снова возродили во мне начавший уже угасать больно интерес. Скажу честно, вырезать бы из середины игры три эпизода — она бы только выиграла от этого. Да, стала бы короче, но зато гораздо динамичней.

Эх, мечты, мечты...

Огневая мощь

Не знаю, кто натолкнул разработчиков на такую оригинальную идею, но они решили ограничить количество носимого оружия до трех единиц. Запирывание с реализмом? Не знаю. С одной стороны, это растранивает. Только прировнялся стрелить из двух пистолетов, а уже пора их менять на нечто более мощное. Только к привычке к местной вариации «коломета», а у него начинают заканчиваться патроны. Зато вокруг валяется куча трупов, вооруженных автоматами. Что делать: оставлять мощный коломет с минивумом зарядов, или менять его на менее мощный автомат, но с кучей патронов? Стоит ли менять снайперку на ракетницу?

Это уже просто стратегия какая-то получается, честное слово. И знаете — что самое смешное, мне это понравилось. Добавляет в игру элемент напряженности. Правда, вы довольно быстро поймете, какое оружие в каких условиях лучше брать, а какое и бросить не жалко. Но все равно интересно. Плюс



играть сложнее. Патроны экономить приходится, а если они заканчиваются, можно и к рукоприкладству перейти. Запнать клона руками или ногами в slo-mo-режиме — милое дело. Жаль, что боевка в F.E.A.R. особой красотой не отличается. Да, это не «Матрица». А ведь приделай разработчики к игре боевку в стиле Enter the Matrix, ей бы вообще цены не было. А так хотя бы есть, драться изредка приходится, но особого интереса этот процесс не вызывает.

Да, чуть не забыл: кроме «пушек» в вашем арсенале имеются еще гранаты, мины и бомбы-липучки. К счастью, мы отведены от дельные слоты, и их количество никак не влияет на количество стволов, которые вы можете носить с собой. А еще вы можете таскать с собой до десяти аптечек. Поверьте, это очень помогает и, пожалуй, компенсирует неудобство с ограничением на оружие. «Лечиться» не тогда, когда удалось, а тогда, когда это нужно» — вот девиз F.E.A.R. Очень правильный девиз, к слову.

Максимальное разрешение

Жаловаться на картинку в игре могут только обладатели слабых машин. Купите себе мощную видеокарту, поставьте не меньше гига мозгов (а лучше два), пробуйте все настройки на максимум и наслаждайтесь. Вспомните, ни DOOM 3, ни HL-2 подобной графикой и четкостью текстуры похвастаться не могут.

В общем, все, что касается графики и анимации можно описывать только в восторженных тонах. Нет, не революционно, не настолько F.E.A.R. обгоняет конкурентов, чтобы говорить о революции в графике, просто очень и очень хорошо. Правда, ресурсов игра жрет просто немерюно. Но... за все нужно платить, не так ли?

Жаль, что однообразие уровней со временем отбивает охоту любоваться происходящим, действительно жаль. Но поверьте, это касается только архитектуры и абсолютно не касается боев. Каждый бой — это отдельная сказка, причем сказка очень кровавая. Именно вы главный постановщик этой сказки, именно вы ее режиссер, хореограф и главное действующее лицо. Пожалуй, перед нами лучшая реализация slo-mo, со времен старичка Макса Пейна. Во всяком случае, самая красивая, достойная режиссерских талантов Джона Ву.

Зауска градус не крадет

Последний эпизод — эпизод, ради которого стоит играть. Признаться, сначала финал несколько разочаровывает: это ведь нужно было столько гоняться за Пакстоном Феттелом, чтобы...

Не, не скажу. Сами увидите. В общем, могло быть гораздо лучше.

Правда, под конец страшненькая маленькая девочка становится еще более страшненькой, да еще и голенькой. Вы любите хентай? ☹

Впрочем, не буду спойлать, скажу только одно — не спешите протыкать титры. И приготовьтесь к тому, что под конец игра преподнесет нам еще один сюрприз. Предсказуемый, но приятный.

Итак, что же за игру сделала Монолит в этот раз? Очередной «Контракт Джека», призванный при минимальных затратах срубить максимум бабок, или...

Думаю, что «или».

Да, интересной сюжетной линии и глубоко проработанных персонажей вы здесь не найдете, почти не найдете, а обещанный хоррор оказывается не слишком-то и пугающим. Это безусловный минус. Однообразие локации — это не просто минус, а минус огромный.

Но качество графики и анимации, интеллект врага, наконец, то самое непонятное нечто, которое именуют «атмосферой» и «интересным геймплеем», не дают отмахнуться от R.E.A.R. а как от очередной дешевой поделки.

Играть интересно, и это главное. А критики... пусть критикуют дальше.

Тем, кто...

Ну и напоследок. Как обычно, я рекомендую НЕ играть в пиратские версии. Причины для такой рекомендации несколько. Первая и основная причина — отключенная в пиратках кровь и расчлененка. Имеются в виду русские версии игры. Вторая — невозможность ставить патчи и играть по Netu и сети.

Но если вы уже купили пиратку, дам добрый совет. Игре очень не нравится, если у вас стоит FAT32, поскольку образ диска, который она пытается вам записать, занимает четыре с чем-то гига, а с файлами такого размера FAT работать просто не умеет. Выражается это тем, что при установке игра будет постоянно выдавать ошибку, утверждая, что на диске мало свободного места. Вы хоть сто гигабайт освободите, места вам все равно не хватит.

Что делать? Варианта два — смените файловую систему. Если вы не знаете, что такое файловая система и как ее менять, то этот вариант вам не подойдет ☹. Тогда делаем следующее:

- ✓ начинаем установку игры;
- ✓ игра начинает кричать, что места мало — жмем Игнор;
- ✓ устанавливаем то, что установилось;
- ✓ отказываемся от Демон-Тула;
- ✓ ставим noDVD (или noCD) — искать на <http://files.stopgame.ru/>;
- ✓ играем и смеемся над теми, кто считал, что для игры нужно обязательно НТФС.

Да, еще: при попытке запуститься игра может написать, что не найден d3dx9_27.dll. Тут вообще все просто — поставьте последнюю версию DirectX.

МОЙ КОМПЬЮТЕР

ЧТОБЫ БЫЛО ЯСНО,
ЧТОБЫ КАЖДАЙ ЗНАЛ,
ЭТО "МОЙ КОМПЬЮТЕР" -
ЭТО ТВОЙ ЖУРНАЛ!

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



и спонсор компания Sven



ВЫБОР 2006 СБОР СРЕДСТВ! *



HD - 1071

Поддерживает форматы записи:
MPEG-4/DivX/DVD-Video/HDCD/
CVD/VCD/SVCD/DVCD/CD/CD-R/
W/MP3/Kodak Picture
CD/MR.OJO/JPEG
Возможность обновления программного обеспечения
Оригинальный дизайн, тонкий корпус, подсветка CD-деки.



PS-321

Мощность: 6Вт
Динамики: 3" широкополосные
Диапазон Гц: 120/20 000
Магнитное экранирование
Материал корпуса: ДЕРЕВО
Аудиовыход на наушники

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

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС: 35327

Вирджин КЕМПЕР

ULTIMATE
SPIDER-MAN

Разработчик: Beenox Studios

Издатель: Activision

Жанр: action/adventure

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-1.2 ГГц, 256 Мб ОЗУ,
32 Мб видео;✓ рекомендуемые: P 4-2.0 ГГц, 512 Мб ОЗУ,
64 Мб видео

Кто из нас в детстве не мечтал стать супергероем? Не какими-нибудь Иваном Сусаниным, который водит вражеских солдат по болотам, а настоящим супером? Осознать свою индивидуальность, бороться с истинным злом, спасти жизни невинных граждан, получать письма от поклонниц — в общем, жить стандартной жизнью героя. Но со временем мы начинаем смотреть на жизнь реальным взглядом и понимаем, что в этом мире нет места для настоящих героев. И нам ничего не остается, кроме как забросить свои детские мечты и начать жить реально.

И не было бы нам спасения, если бы не видео игры, где хоть на несколько часов мы можем окунуться в атмосферу героизма, подвигов и чести...

Золотая жила комиксов

Многие из вас могли заметить, что комиксы уже давно перестали быть просто красивой и развлекательной литературой. В США подобные журнальчики уже достаточно серьезно приравнивают к общепознавательной литературе, а рисование красивых картинок на страницах — к отдельному виду искусства. Некоторые экземпляры комиксов сейчас можно продать на аукционах за сумасшедшие деньги. Несколько лет назад — даже в новостях передавали — один из миллионеров на аукционе купил своему сыну первый комикс «Утиные истории» за 450 тысяч убитых снотов. Лично я таких масштабных продаж не проводил, но тоже сумел, в свое время, поменять часть своей коллекции на новый велосипед «Аист» ©. Остальную часть я потом выменивал на картриджи для 8-битной приставки...

Еще в 60-ых годах «комиксодеды» поняли свою истенную цену, и начали объединяться в группы Компании, состоящие всего из нескольких художников, начали разрастаться до целой корпорации. Художники и сценаристы, творившие раньше для удовольствия, решили регистрировать права на свои произведения и продавать их за немалые деньги.

Голливудские режиссеры, разобравшись в ситуации, тоже не могли пройти мимо такой золотой жилы, и начали выкупать права на создания фильмов по мотивам одноименных комиксов. Но и этого оказалось недостаточно, дабы укротить пыл фанатов, и тогда за де-

ло принялись геймдевелоперы. И вот к 2005 году уже можно насчитать огромное количество игр по мотивам всевозможных комиксов. С недавно появившимся представителем подобных проектов нам и предстоит познакомиться сегодня.

Гарри Поттер vs Питер Паркер

Как ни странно, но нормальных и интересных игр по «Спайдермену» существует не много, а точнее — только одна. Вышла она, насколько я помню, в 2001 году. Игра не особо отличалась графикой и сюжетом, зато была сделана строго по комиксам, что не могло не радовать. Потом было еще два проекта, но один из них создавался по сюжету фильма. Второй же планировался как продолжение «комиксового» проекта, но был воспринят фанатами очень негативно. Однако все это в прошлом, и мы садимся играть в новую часть знаменитого сериала, которую действительно можно смело назвать достойным продолжением саги.

Уже с самого начала игра радует нас приятной заставкой, исполненной во всех традициях комиксов. Веном, один из самых опасных и коварных злодеев «Спайдера», пытается причинить вред дуэльному четырнадцатилетнему подростку. Где же наш герой? Когда он появится?

Мои размышления прервало окошко с подсказкой. «Вы должны победить Венома. Нажмите кнопку удара, чтобы атаковать его». Стоп!

Меня пытаются убедить, что какой-то подросток в тинейджерской куртке с кашпономом может напастыкать одному из главных антигероев? Ладно, делать нечего, попробуем. ОГО!!! Парень, а ты часом не акробат-каратист, такие удары вытворять? Попробуем подпрыгнуть. М-да... тебе, малец, на олимпиаду бы, золотые медали выигрывать, а не драться с кем попало на ночных улицах.

— «I kill you, Spider-Man»!!! — прорычал веном мальцу Спайдермену? Где? Он наконец-то пришел меня спасти?..

А вот и нет, не угадал, не пришла «спайдер» спасать нашего маленького мальчика, потому что этот маленький мальчик и есть тот самый супергерой с чутким, рефлексным и силой паука. Пропу любить и жаловать — 14-летний Питер Паркер. Он еще не успел толком окончить школу, а уже борется с мировым злом — причем, надо заметить, достаточно удачно. И нет у него никаких проблем ни с друзьями, ни с Мери Джейн (она, кстати, такого же возраста), да и вообще, жизнь его складывается очень даже весело. Это вам не Голливуд, где главного героя постоянно опаздывает на свидание, не может толком устроиться на работу и



каждый день просыпается с мыслями о том, как жить дальше. Питер Паркер-младший успевает все. Да и Мери Джейн порой помогает ему в героическом ремесле — то костюмчик подштопает, то патристическими идеями голову забьет. Учитесь, взрослые герои, как это круто, когда девушка знает, кто вы на самом деле.

Свобода

Первая особенность игры заключается в практически полной свободе. В вашем распоряжении — огромный город, по которому вы вправе перемещаться так, как вашей душе угодно. Любите прыгать по крышам? Пожалуйста. Любите передвигаться, используя паутину? И в этом вам никто не помеха.

Во время ваших скитаний по уровню, на карте периодически будут появляться красные точки. Это значит, что кто-то попал в беду и без вашей помощи ему не обойтись. Подобные задания, как правило, сводятся к ограблениям и разборкам на улицах или к несчастным случаям. Второй вариант будет интереснее, тут в основном придется заниматься именно спасательной работой. Например, доставлять пострадавших гражданских в больницу или снимать рабочего с крыши небоскреба. Если есть желание, можете прибегать на место происшествия и посмотреть, чего там творится, если нет, то спокойно гуляйте дальше. Можно вообще ничего не делать, а просто мотаться по городу и собирать всякие бонусные фишки. Если соберете достаточное количество, то получите доступ к арктикам или к новым костюмам, или к новым локациям. Также можно поучаствовать в местном варианте гонок. Здесь все достаточно просто. По городу разбросаны чекпоинты — ваша задача за минимальное время проехать, пропрыгать или пролететь на паутине их все. Главная особенность гонок заключается в том, что после прохождения очередной вы получите доступ к следующим частям сюжетной линии. Они тоже обозначаются на карте в виде точек. Посетив оную, вы, помимо красивой заставки, получаете задание и, если это необходимо, переноситесь на локацию, где все должно происходить. Да, сюжетные миссии будут выполняться не только на улицах города, но и внутри зданий. В конце каждой миссии нас ждет оригинальный босс. Тут уже разработчики смогли показать масштабность своей фантазии, ибо боссы взяты не только из комиксов о Спайдере. Так что на протяжении игры вы сможете сразиться с главными злодеями большинства Марвеловских комиксов.

Темная сторона

Второй особенностью игры является возможность поиграть не только за доброго и правильного «Паука», но и за уже упомянутого Венома. Сюжетная линия честно делится пополам между героями. Но если, играя за хорошего героя, мы спасали людей, то что же мы будем делать, играя за плохого? Нет, разрушать мир мы не будем, хотя плохих поступков придется совершить достаточно. Играя за Венома, мы в первую очередь будем пытаться бороться с самим собой, ведь за ужасной физиономией тоже скрывается обычный парень по имени Эдди, который в свою очередь является одним из знакомых Паркера. Ну, а пока совесть нас не мучает, мы будем разбираться с теми, кто мечтает завладеть так называемым «живым костюмом» (в народе — «жизжа») Эдди. Самые главные претенденты — это, конечно же, военные. Они даже специальный отряд создали, во главе которого не кто-нибудь, а Silver Hawk. Также мы сможем встретиться и с другими героями. В одной из локаций у нас даже будет возможность по-джентельменски набить морду Росомаше — просто потому, что тот оказался в неужужное время в неужужное место.

Веноский геймплей намного отличается от игры за Спайдермена. Поскольку вы все-таки плохой, то никого арестовывать вам не нужно. Вы жестоко разделяетесь с теми, кто вам мешает, будь то супергерой, солдат или просто мирный житель. Атаки Венома подходят для ведения боя как с одним противником, так и с группой. Также наш антигерой обладает навыком вампиризма. Это на вы позволяет нам высасывать из наших противников здоровье, наносим повреждения и тем самым восстанавливая себе здоровье. Использовать паутину для быстрого передвижения Веном, естес-

венно, не может, зато он умеет хорошо прыгать. Я бы даже сказал, очень хорошо. Одним прыжком можно преодолеть огромное расстояние. Ну а если для ликвидации противника собственных конечностей вам мало, то у вас есть возможность запустить в него всякими предметами, начиная от автоматов с колот и заканчивая автомобилями.

Еще хотелось бы вернуться к сюжету и заметить, что, несмотря на практически поровну поделенные уровни, основной сюжет все-таки плетется вокруг Венома, а не Спайдера. Видимо, разработчикам надоело, что основную долю сюжета всегда отдают хорошим, и они решили сделать небольшой уклон в темную сторону ☹.

Город моей мечты

Графика в USM не блещет особой оригинальностью, но вполне соответствует стандартам жанра. Город выглядит вполне достойно и красиво. По улицам постоянно снуют люди, по дорогам ездят машины — одним словом, красотища. Особенно понравились небоскребы. Они здесь действительно высокие, и на крышу каждого из них можно забраться. Кстати, одно из моих любимых развлечений в игре. Забраться на самый высокий не-



боскреб, постоять, полюбоваться пейзажем, а потом сигануть с него вниз, и только уже в метре от земли воспользоваться паутиной. Эффектно, скажу я вам, до ужаса.

Не может не радовать и анимация. Тот же Спайдермен очень красиво делает всевозможные салты и перевороты в воздухе. Веном замечательно лазает по стенам, оставляя на ней следы когтей. Несмотря на «рисованную» графику, все движется как живые люди.

Сюжетные заставки — тоже весомый плюс игре. Опять же, все выполнено просто, красиво и по всем правилам жанра.

К музыке у меня претензий в принципе нет. Хотя на пару лишней треков можно было бы и раскошеливаться. А вообще, музыка очень динамична и приятна для слуха. Озвучка тоже на достаточно хорошем уровне.

Последний прыжок

Ну вот и все. Зло повержено, все плохие парни разобрались по тюрьмам, обиженные заживают душевные раны, а хорошие парни празднуют очередную победу. Пройдя игру до конца, могу сказать одно. Если вы устали от всевозможных зомби, строгих и какамонетов, то эта игра именно для вас. Конечно, хитом года она не станет, все-таки есть игры и лучше, и красивее, но почетное место на вашей полке она вполне способна занять. Лично я советую поиграть. Даже если не хотите проходить, можете просто полюбоваться городскими пейзажами и ощутить то, чего, возможно, вам не хватает во многих играх, — свободы.

ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ

НЕИЗВЕСТНАЯ ВОЙНА





Morte & Shaman AD

Разработчик: GlyphX Games
Издатель: Majesco Entertainment
Жанр: action

Системные требования:

✓ минимальные: P 4/Athlon XP 2 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео;
✓ рекомендуемые: P 4/Athlon XP 3 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

На закате эры межзвездных путешествий, когда разумные существа устремились к далеким звездам и вступили в контакт друг с другом, оказалось, что у них всех есть кое-что общее. А именно — древняя легенда. Легенда о загадочной расе полубогов, которая когда-нибудь «освободит» вселенную. И называется эта раса — люди. Никто никогда не видел ни одного представителя людей, и даже не представлял себе, как они выглядят, поэтому большинство считало их не более чем мифом. Но раса Seekers знала тайну человечества. Прикрываясь маской безобидных исследователей, они методично прочесывали галактику и истребляли всех людей, которые встречались им на пути. Но при этом Искатели действительно находили много новых рас и открывали для них галактическое сообщество, тем самым увеличивая свое влияние и техническую мощь, а также подтверждая репутацию исследователей космоса. Но культура одной из найденных рас, Aurelian, была намного богаче легендами про людей, чем остальные. Вскоре был организован Галактический сенат. Проницательность и интеллект Aurelian помогли межзвездному сообществу разоблачить Искателей, увидеть их лживую и двуличную натуру. Однако сенат не был единодушен в своих взглядах, и Aurelian решили сами предупредить людей о надвигающейся опасности и вступить с ними в контакт до того, как Seekers обнаружат загадочную расу. Времени не хватило совсем чуть-чуть, они опоздали...

Трудно быть богом

Такая вот предыстория. Сценаристами в игре выступили писатель-фантаст Orson Scott Card (известный своими произведениями «Игра Эндера», «Голос тех, кого нет», «Ксеноцид» и др.) и Cameron Dayton. Так что можно верить за сюжет (опустим некоторые его огрехи) и диалоги не приходится. Следишь за событиями, которые разворачиваются на экране монитора, действительно интересно. Начинается игра как отличный фантастический боевик. Наш протез Gideon Wyeth — кадет военной академии. Его выпуск был ускорен, и Gideon принял участие в войне за независимость. Решительность и блестящий ум помогли ему очень быстро вырасти в звании. И вот Gideon возвращается на станцию. Приятельский разговор по радио, восхождение кораблем пришельцев. На станции — встреча с братом, перепалка с други-

ми войсками (пилоты и десантники вечно враждуют), любимая девушка. Жизнь течет своим чередом, каждый вокруг занимается своим делом. Игрок словно попадает в интерактивный фильм или становится героем космического сериала. Но это только затишье перед бурей, во время которого вам дают освоиться с управлением и даже сжиться со своим аватаром. А дальше события накаляются: снежным комом, лавиной сбивают с ног и волокут за собой, не отпуская ни на секунду. Знакомство с другой разумной расой — Aurelian — оборачивается шокирующей новостью: человечество обречено, враги уже идут. Если случится чудо, то хотя бы единицы смогут спастись. После этого игроку не дадут ни минуты отдыха. Действие, действие и еще раз действие, без передышки — вот он, слоган жанра action. (Кстати, один раз вам оставят выбор, кого спасти: брата или любимую. Не мучайтесь, результат повлияет только на skin сопровождающего персонажа и несколько игровых роликов.) За несколько часов планету стирают с лица галактики, человеческая раса истреблена, остаются только несколько выживших. Отчаяние, пустота, безысходность. Но тут же приоткрывается завеса древней тайны...

The Advent of Humanity

Игровой процесс **Advent Rising** можно описать очень просто: бежим — стреляем. Ролик. Немного едем и стреляем. Большой ролик. И так повторяется на протяжении 8—10 часов игрового времени. Аркадный отстрел врагов настолько одобрен видеороликами, что порой начинает казаться, что на просмотр видео уходит больше времени, чем на саму игру. Посудите сами, из 4.9 Гб места на винчестере папка Movies занимает 3.15 Гб. Некоторые ролики настолько красивы, что из них можно было бы с легкостью сделать анимационный фильм и... Но все-таки давайте вернемся к игре. Хотя **Advent Rising** — это и аркадный шутер от третьего лица, но в середине у него очень много вкусной и разнообразной начинки, плюс сверху сториайн вместо вишенки.

Девости правого дела

Возможность оседлать пару-тройку видов как наземного, так и воздушного транспорта, огромные открытые пространства, куча оружия с альтернативными режимами стрельбы, магия — да, все это здесь действительно есть. Вот только все это уже не ново. Прочитав нечто подобное лет эдак пять назад, геймеры, выстроившись в очереди под ближайшими магазинами, бросались бы шлапами, кричали «слава!» и скандировали имена персонажей. В школах бы объявили внеочередные каникулы, в институтах — карантин, а на



работах — глобальный загул. Ну, а сейчас это уже набор вполне привычных идей. Разработчики создавали и продолжают создавать всевозможные игры, схожие между собой как две капли воды, и различить их, по большому счету, можно только по сюжетным линиям. Можно выделить некоторые оружие или умение — и, немного подумав, назвать пару-тройку игр, в которых было то же самое. Можно взять какой-то эпизод из сюжета и найти аналоги в фильмах. В музыке можно найти схожие с былыми хитами нотки, и сделать это ничуть не сложно — нот-то всего семь. Можно посмотреть на модели персонажей... хотя нет, лучше этого не делать ☹. Все это уже было... Было, и не раз, но почему же геймеры с завидным упорством продолжают проходить одно и то же, только в различных интерпретациях? Значит, было многое — но не все...

Ничто так не портит цель, как попадание

На протяжении шести глав, не считая пролога и эпилога, Gideon'у придется побывать в самых разнообразных местах, но практически везде есть одна общая особенность. Это огромные толпы врагов, которых частенько поддерживает злобный респавн. Ну, а поскольку противников много, то какой им смысл брать вас умом, если могут задавить количеством? И вы им будете отвечать взаимностью, т.е. количеством, только не юнитами, а патронами и растроченной маной.

Чтобы бороться с врагами, разработчики дали нам немалый арсенал возможностей.

Во-первых, это банальное оружие — точнее, не банальное, а футуристическое, но сути дела это не меняет. Разнообразие очень велико, около 12-ти видов стволов, производства как людей, так и инопланетян. Правда, это все те же вариации на тему «пистолет, автомат, гранатомет», только стреляет разноцветными лучиками. Используем по необходимости. Необходимость, к сожалению, присутствует на протяжении первой половины игры. Очень порадовала возможность брать оружие в обе руки. Стрелять из двух ракетниц, скажу я вам, — это круто.

Далее идет ближний бой. В наличии имеется нехитрая комбинация, удар с прыжка и сбивающий удар. Все простенько, но очень увлекательно.

Последние в нашем списке, но не последние по значимости — суперсилы. Их всего шесть (а после прокачки, считай, двенадцать, но об этой самой прокачке немного позже ☺): *lift* — поднимаем, а затем швыряем небольшие предметы, врагов; *surge* — создаем ударную волну или выхватываем у врага оружие; *negate* — защитный щит или сфера; *aeon pulse* — что-то наподобие файерболла, только круче; *timeshift* — управление временем, *slo-mo* и ускорение; *shatter* — не знаю, как это глупость пришла разработчикам в голову, но это плазмолед при абсолютном нуле, ну и заморозить кого-то можно. Силы помещаются в слоты, предназначенные в самом начале для оружия. То есть одновременно можно пользоваться только двумя заклинаниями или же использовать одно из них в сочетании с одним оружием. Ну, а если вам это не подходит, то пожалуйте, вам никто не помешает забыть про магию и вести огонь только из огнестрельного оружия.

А вот теперь можно и о прокачке. Прокачать можно все, начиная с прыжков и рукопашной и заканчивая силами и владением оружием. Всего есть пять уровней, чем больше пользуемся — тем больше прокачаем.

Что в рот влезло, то полезно

Поскольку Advent Rising является кроссплатформенной игрой в силу того, что вышла она еще и под коробочку от Microsoft, то не стоит удивляться недостаткам, присутствующим во всем схожим проектам. Да вы, наверное, и не удивитесь, потому что консольные игры уже давно заполонили территорию PC, и лапы портирования уже воспринимаются геймерами как должное. Итак, первое, чему вы не должны удивляться, — это сохранение, выполняющиеся автоматически под конец уровня. Второе — это авторпеливание, которое и не обязательно использовать. Посажено оно на мышиное колесико, при прокрутке которого осуществляется переключение с одного врага на другого. Третье — это, конечно же,

управление. Оно, как ни странно, вполне удобное, я бы даже сказал привычное, но это при пешем передвижении. Когда вы пересекаете в один из видов транспорта, сможете ощутить все прелести мышного управления, к которому придется привыкать, ведь данный метод руления используется в PC крайне редко. Камера то прочно крепится к герою, то выбирает наилучшие ракурсы, так что с этим проблем возникнуть не должно.

Графика

Бот как раз она самая и является главнейшим лицом Advent Rising'a. С первых минут я был поражен ее качеством, и сначала даже не захотел играть. Господа разработчики, на улице ведь две тысячи пятый, а вы такое вытворяете! Плохая графика, дерганая анимация и детализация, о которой вообще лучше не вспоминать, оставили не самые лучшие впечатления.

Как ни странно, но саундтрек выше всяких похвал — музыкальные темы будут постоянно подменять друг друга и становиться то лирическими, то напряженными, а то и вовсе уходить в парос. И немудрено, ведь музыкой занимался профессионал в своем деле Томми Талларико, который действовал не менее профессионально голливудский оркестр, насчитывающий около се-



мидеяты человек. Озвучка персонажей и всего прочего тоже прошла успешно и не вызывает нареканий.

Вывод

Давным-давно, проглядывая трейлеры «Адвента», я, сам не зная почему, решил, что эта игра будет достойна внимания. Но вот пришла осень, с ней реаль. И теперь даже не знаю, что писать в выводе. Игра получилась какая-то неоднородная, я даже сказал бы — несбалансированная. Я не имею в виду оружие или проявления магии, я говорю про составляющие игры. То есть много чего в игре сделано очень хорошо — саундтрек, ролики, да и сама концепция вкупе с неплохим сюжетом выйдут, по меньшей мере заманчиво. А вот дотошная физика вместе с интеллектом врагов и анимацией делают свое черное дело — бросают ложку дегтя в уже и так не очень чистый мед. Не хотел бы я вам ничего советовать, но надо. Итак, если вы играете только в игры с хорошей графикой и имеете пагубную привычку пропускать ролики, то обходите эту игру десятой дорогой. А если вы хотите погрузиться в захватывающие покру инопланетян события, являетесь ярыми поклонниками творчества писателей, сотворивших сценарий, или просто хотите его раз увидеть, как можно уничтожить человечество, то вам несомненно стоит поиграть в Advent Rising, — хотя бы затем, чтобы знать, что к чему, и подготовиться (в смысле сюжета) ко второй части трилогии. Анонс разработчики отдают и сделают продолжение на новом или хотя бы хорошенько переработанном движке.

Morte&Shaman.AD

TOTAL
OVERDOSE

«Братишка, поспеш... кхх, кх, кхе-хе... это был тот засранец Джонсон. Я никогда не доверял ему... он носит странные ботинки... Нужен срочно укол адреналина... ну, знаешь, как в том фильме... Pump Action... ой, nem, Pulp Fiction...»

Не по Хуану сомбреро

Большой город, который живет своей жизнью; люди, которые спешат по своим делам, не обращая на вас никакого внимания; районы, не похожие друг на друга, каждый со своим знакомым запахом — и безграничные возможности. Сотни занятий, от разнообразия которых просто разбегаются глаза, даже не знаясь, за что хвататься. И дух свободы, дух, от которого кружится голова и хочется присесть или опереться обо что-то. Таким было детство Rockstar, шокировавшее всех новой трехмерной одеждой. Таким запомнился мрачный Liberty City: ночь, проливной дождь, пустой мост, за спиной пылающие обломки и заведенный автомобиль, а впереди во мраке тонут вертушки небоскребов большого города. Дальше Rockstar только полюбила третья часть, каждый раз вызывая бурю оваций, но все меньше того бешеного восторга...

А конкуренты тем временем грызли от зависти локти, год-лиными глазами считали денюжки, которые капали в карман Rockstar и пытались повторить шедевр. Но, с другой стороны, может, и не пытались? Вполне может быть. Но геймеры — народ упрямый, и они все равно будут сравнивать с «Автовором» любую игру со свободным геймплеем, гонками и стрельбой. И почти всегда такое сравнение явно не в пользу последователей (True Crime, Driver?). Но есть и приятные исключения (Mafia, Simpsons) — концепция, в принципе, та же, но игры совсем другие. Вот и датчане не стали копировать GTA. Так что если есть желание погонять по городу на машине, которую несколько минут назад вы же сперли со стоянки, — погонять, сбивая пешеходов и смакуя каждый трамплин, а потом с головой окунуться в омут захватывающих перестрелок — забудьте на несколько дней всякие «what заар niga», «respect bro» и т.д., пакуйте вещи, мы едем в Мексику. Красное солнце, роскошные латино, текила... Пора показать местным, у кого тут большие кохонес.

Разработчик: Deadline Games

Издатель: Eidos Interactive

Жанр: TPS/Racing

Системные требования:
✓ минимальные: P 4-1.5 ГГц, 256 Мб ОЗУ,
32 Мб видео;✓ рекомендуемые: P 4-2.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ,
64 Мб видео

Ounce upon a time in Los Toros

Добро пожаловать в небольшой городок Los Toros, который находится на границе Мексики и США. Интересное местечко, идеально подходящее для очередного творения Квентина Тарантино или Роберта Родригеса. Именно здесь нам выпало насладиться атмосферой Латинской Америки, попробовать текилу с пивом, которое «на вкус как моча, это и есть моча», подобрать револьвер по руке, примерить сомбреро и позакомиться со знойной красоткой. Но все это при одном условии: если вы до этого доживете. Добро пожаловать в Los Toros, гринго!

У **Total Overdose** много особенностей, роднящих игру не только с GTA, но и с небезызвестным «Максом». Ну, во-первых, это буллет-тайм, а именно — очень качественная и интересная его реализация, чего я очень давно не видел. Даже тот же *Dead to Rights 2*, где в этом режиме проходила большая часть игры, не мог таким похвастать, а вот Рам может. Кто такой Рам? Постояйте, не будем отходить от шаблона, поэтому, как всегда, обо всем по порядку.

«So I'm sitting there, and in walks the biggest Mexican I've ever seen. I mean big as shit. Just walks in like he owns the place»

По хорошей традиции сюжет начинается почти с конца (привет, Мак!). В одном очень криминальном городке жила хороший полицейский. Ну, не совсем полицейский, а агент некой службы DEA. Так вот, этот самый агент, а звали его Эрнесто Круз, был очень честный и храбрый. Боролся он с наркобоссами, коррумпированными властями, «Макдональдсами» и просто хулиганами. В общем, пытался свой город от швали разной отчистить, сделать его белым и пушистым (что, учитывая его местоположение, было просто нереально). Чуть дети не знали, что такое наркотики, девушки не боялись ночью по улицам ходить, а бабушки пенсию в сумочках носить. Чтобы в Лос Торос съезжали туристы, а не реидивисты, наркоманы, барыги и бл... И, видимо, очень он мешал своим подвигами сильному миру того (то — в смысле, мексиканского), был он для них хуже, чем песчинка в презервативе. А когда зашел Эрнесто очень уж далеко, до правды почти добрался, то решил его убить. И вот тогда по законам жанра с ним должны случиться либо инфаркт миокарда (стрела в спине входит в комплект), ли-



бо самоубийство (а-ля шесть пулевых ранений в голову), так что передозировка подходит и под первую категорию, и под вторую. Вот на этом все бы и кончилось, но было у нашего бора за справедливости два сына. Один умный Томми, а второй... Рамиро. Очень он отличался от своего брата очкарика. Уроки не делал, бабушек через дорогу не переводил, макулатуру не сдавал и вел беспорядочный образ жизни, короче вел себя как герой наших народных сказок, только печи у него не было. А время немалом неслось вперед и...

И сыновья выросли, стали большими и сильными. Томми пошел по следам отца и стал работать в DEA, а Рам пошел по другим следам и сел в тюрьму. Вот жила/сидела бы они долго и счастливо, но слухи о том, что со смертью отца не все чисто таки добрались до старшего сына (Томми-старший только условно, потому что он ответственный, а так они близнецы). И тот начинает расследование, внедряется в картели под видом крутого парня. Но крутой парень из него такой же, как из Морти баярун (а из Шамана багерина ☺), поэтому он ломает ногу и так бы не завалил все дело Томми вытаскивая из-за решетки своего брата. Вот кто наведет порядок на улицах Los Toros, если от них что-то останется. Именно Рам поставит всех бандитов в позу легионера завязывающего саидили, узнает, кто такой загадочный Папа Мурте, найдет предателя, свою любовь. И при всем этом кардинально поменяет архитектуру Лос Тороса и близлежащих окрестностей.

«I was scared stiff! All I could do was watch this... thing tear the place apart»

С ожет, конечно, не особо затайлив, но его вполне хватает, чтобы объяснить, какого черта мы носимся по разным локациям и истребляем там все живое. Ладно, хватит уже распростираяться насчет сторилина, сойдемся на том, что он выгодно отличается от других проектов географическим положением, немалой дозой юмора и парочкой вульгарных высказываний.

Как я упоминал ранее, при первом взгляде на игру или скрипшот у любого бывалого геймера может сложиться мнение, что это очередной бездушный клон GTA. И отчасти это суждение не будет ошибочным. Действительно, наш сегодняшний обзореваемый много чего позаимствовал у автогонщика. К примеру, вся территория Total Overdose — это один город, разбитый на несколько маленьких райчинок, причем перемещение из одного в другой грозит скоростной, но резвой загрузкой. Украй какую-нибудь машинку, можно, чисто в свое удовольствие, свободно развезать по городу, сбивая столбы или пешеходов и не заморачиваясь прохождением миссий. По локациям разбросаны всяческие вещицы, прибавляющие очки, характеристики или же активизирующие мини-игры в награду самым проворным геймерам. На этом сходство заканчивается. Хоть тут и присутствует свобода, да только деть ее некуда. Это самое приволье правильной было бы сравнить с аналогичными поездками из последней NFS'ки. То есть, нельзя здесь отучиться в шкуре полицейского, таксиста и других сограбников. Даже расстрел полицейских не приносит удовольствия, ведь через несколько секунд после того, как вы уничтожите парочку патрульных машин и убьете дюжину мирных жителей, об этом прощепсненном разработчики предлагают нашему вниманию более тридцати различных бонусных миссий, за выполнение которых вы имеете возможность получить бонусы ☺.

Яхухоль, тыхухоль, выхухоль

Н е стоило уповать на супер-мега-интерактивный мир, ведь главная фишка ТО совсем не в этом, и даже не в вождении. Как ни крути, а большую часть игрового времени вы проведете за отстрелом врагов, а не за рулем транспортного средства. И это скорее хорошо, чем плохо, так как физика движения машин оставляет желать лучшего, и вождение может доставлять удовольствие только при употреблении его маленькими дозами. А соотношение стрельба/вождение сбалансировано как нельзя лучше: на протяжении девятнадцати сюжетных миссий водить мы будем крайне редко, так что вам не успеет надоесть ни то, ни другое. Но если вы все-таки не захотите сидеть из одной части го-

рода в другую в поисках заданий, то можете с помощью меню и пары кликов телепортироваться в любую миссию или воспользоваться услугами таксиста.

Итак, перейдем к самому интересному — к боевке. Главным средством, с помощью которого можно истреблять множество плохих парней, станет не только огромный арсенал огнестрельного оружия (включаящий в себя уйму экземпляров пистолетов, дробовиков, револьверов, гранат — и даже ракетницы), но и трюки, выполняемые нашим протагонистом в режиме slo-mo. И не зря я упомянул о них во множественном числе. Наш Рамиро действительно умеет не только эстимировать течение времени, но и выделять при этом хитрые подвыверты на манер Нео. Вот, например, если нажать один раз «пробел», отвечающий за slo-mo, то наш герой совершит... сами знаете что. Нажмете эту клавишу дважды, и вы развернетесь на сто восемьдесят градусов... делая это. Если станете к случайной стене передом, а к лесу задом и зажмите заветную кнопку, то Рам сделает это, оттолкнувшись от стены. А если сделаете это, когда стена будет сбоку, то кроме прыжка получите прирядку кувырок. Если вдруг при осуществлении этого у вас появится непреодолимое желание залезть за один прыжок с десятком хедшотов, спешу вас обрадовать: дедовским способом попасть бандого между глаз можно только случайно и с близкого расстояния. А способом, предложенным разработчиками, с использованием поочередно правого и левого клика, получится сделать максимум два-три, и не более.

Какой агрою ты ии будь... а РПГ тут есть

Е ще наш протагонист может уничтожать вражину с помощью некоторых спецспособностей и вещей, выдаваемых в ограниченном количестве в качестве бонусов, каковые в очередной раз доказывают наличие юмора у девелоперов. Я долго смеялся, когда увидел, как мой герой, скушавший очередной бонус, вытятиул из широких штанин два гитарных футляра, оборудованных пулеметами, и под звуки ликующей толпы разнес в пух и прах кучу противников (дружно вспоминаем *Despero*). Следующий приступ смеха накалил, когда Рам на манер бегла бегал по улицам и забивал до смерти бандитов, вооруженных до зубов. А еще можно использовать бомбы, которые под видом безобидных детских игрушек сначала приманивают нескольких противников, а затем взрываются. Или призвать на помощь облаченного в костюм скелета и сомбреро гранатометчик и т.д., и т.п.

Кроме всего прочего ТО обладает еще и системой прокачки — скромной, но все же заставляющей проходить дополнительные задания. Можно, собирая определенные иконки, увеличивать колонки, отвечающие за здоровье и замедление времени, а также прокачивать навык владения оружием. Также эти иконки можно запознать в качестве одного из трех бонусов, которые выдаются, если набрать определенное количество очков за уровень. А система получения очков чем-то схожа с системой из «Тони Хока»: то есть, чем больше вы будете уничтожать врагов подряд и чем чаще проявлять изобретательность, тем больше очков получите.

Ощущение — это чувство, которое мы ощущаем, когда что-то чувствуем...

Ч естно говоря, графика в игре не очень. Все модели сопровождаются уплатой, которая сильно бросается в глаза во время приорыгания скриптовых роликов, когда невнимательный оператор тычет камерой прямо в лицо одному из персонажей. Но ситуацию спасает обилие красивых спецэффектов.

Музыка мне очень понравилась. Она позаимствована у пев-метал группы Molotov и еще нескольких групп, поющих на испанском.

Вывод

Е сли вы фанатеете только от одного упоминания о замедлении времени, непрерывном драйве и горах трупов, то не проходите мимо этой игры. А если вы фанат серии GTA, то вам нужно хотя бы взять ТО у кого-то из друзей и посмотреть, что к чему, авось и вас подкупит мексиканская романтика, море юмора и куча веселья. Вердикт прост. Играть!

Smart

BROTHERS IN ARMS ★ ★ ★ EARNED IN BLOOD

При словосочетании «очередной экшен про вторую мировую» год назад среднестатистический геймер был готов скрежетать зубами, часами выкрикивать матерные слова и биться головой о клавиатуру. Ибо осточертело... Каждое уважающее себя и не очень издательство стремилось выпустить хотя бы раз в месяц игру на эту тему. Две серии — Call of Duty и Medal of Honor с десятками аддонов, а также сотни низкопробных малоизвестных подделок захлестнули рынок компьютерных игр. Казалось, эта тема была исчерпана до конца.

Но вышедший в прошлом году Brothers in Arms: Road to Hill 30 перевернул наши представления об играх на данную тематику с ног на голову. Шутер от первого лица и отличный тактический экшен, проработанные персонажи, движок последнего поколения и полная историческая достоверность — что называется, пакет «все включено». Brothers in Arms с гордостью носит слоган «based on a true story» (эту стандартную фразу ставят на фильмах, книги и игры, которые основаны на реальных событиях).

Gearbox Software удалось совместить и тактику боя малыми группами, и кинематографичность, и качественную физику, и проработанную до, извините, чихов анимацию.

Менее чем через семь месяцев нам подарили продолжение. Мы снова идем на войну!

Откуда ноги растут

Формально сегодняшняя героиня моего обзора — второй полноценный шутер этой компании. Но создавать игры команда Рэнди Пичфорда научилась уже давно. Причем, качественные игры. Впрочем, судите сами.

✓ **Half-Life: Opposing Force** (1999). Спустя год после релиза Half-Life Gearbox выпустила довольно интересный аддон. Opposing Force не продолжала сюжетную линию оригинальной игры, она предлагала взглянуть на события в Black Mesa другими глазами — глазами безымянного спецназовца;

✓ **Half-Life: Blue Shift** (2001). На этот раз нам предлагалось взглянуть на события оригинальной игры глазами простого охранника в темно-синей форме;

✓ помимо Blue Shift и Opposing Force, Gearbox также поучаствовала в коммерческом издании **Counter-Strike**, **Half-Life Platinum** и портированию легендарного экшена на PlayStation2;

Разработчик: Gearbox Software

Издатель: Ubisoft

Жанр: тактический FPS

Системные требования: CPU 1 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 32 Мб видео (не GF4 MX), 5 Гб свободного места на жестком диске, DirectX 9.0c, DX9.0c-совместимая звуковая карта

✓ **James Bond 007: NightFire** (2002). Стандартная подделка по фильму-блокбастеру, собравшая пристойную прессу на приставках и с треском провалившаяся на PC;

✓ **Tony Hawk's Pro Skater 3** (2002), **HALO** (2003). Третья часть Tony Hawk's Pro Skater, а также гениальный sci-fi-экшен HALO были портированы на PC силами Gearbox;

✓ **Brothers in Arms: Road to Hill 30** (2004). Проект, предлагавший поначалу тактику пополам с умеренным голливудским пафосом и сочной картинкой, вырос в нечто эпохальное. Brothers in Arms — если не лучший тактический шутер, то по крайней мере лучший тактический WWII-экшен.

Великие вторые

Угровые серии следуют одной интересной закономерности. Сиквелы и продолжения, копирующие старые наработки и идеи, часто обречены на провал. Исключения — великолепная «Сибирь 2», орденосный Half-Life 2 — лишь подтверждают правило.

Brothers in Arms: Earned in Blood — модернизированное, с улучшенным визуальным и союзническим AI, с дополнительными сетевыми режимами продолжение, повторяющее предыдущую игру серии практически во всем. Но мы получили не просто десяток новых карт, а полноценную игру — со знакомой изюминкой, только свежей.

Gearbox все так же опирается на проработку персонажей, их историю, взаимоотношения. Персонажи ведут себя как живые, обладают богатой и характерной мимикой. Ваши сослуживцы довольно живо реагируют на происходящие события — вся гамма человеческих эмоций отражается на их лице. Они унываются или веселятся, когда происходит что-то смешное, вы увидите, что им очень больно, если они ранены. Тревога, ужас, радость, напряжение — все это вы сможете увидеть, просто взглянув в глаза любому из своих братьев по оружию.

Игра подается как воспоминание о тех днях, чему сопутствуют всякие модные штучки — выцветшие фотографии, скриптовые сценки, диалоги и голоса утомленного солдата за кадром.

Интерфейс так же хорош, как и в Road to Hill 30. Минимализм уместен, если его грамотно реализовать (подобным образом поступили разработчики The Chronicles Of Riddick: EFBB и не прогадали). Вы играете от первого лица и можете ходить, стрелять, целиться сквазом прицела вашего оружия, бросать гранаты и управлять двумя огневыми командами (или одной командой и танком). Вы за-



жимаете правую клавишу мыши, и курсор приобретает форму круга. Вы выбираете точку, отпускаете клавишу, и ваши братья по оружию устремляются в указанном направлении. Если курсор навести на врага, то солдаты начнут атаковать его. Вы можете дать приказ каждой команде следовать за вами, двигаться к цели, вести огонь на подавление по противнику или штурмовать позицию супостатов.

Как и прежде, вам совсем не обязательно научиться со своими подчиненными. Например, вы приказываете одной из групп двигаться в определенном направлении. Дальше они сами займут наиболее выгодную позицию, найдут укрытие, откроют огонь, будут прикрывать друг друга. Искусственный интеллект товарищей на высоте — они сами оценивают ситуацию и принимают решение согласно сложившимся обстоятельствам. Конечно, до всех тех вкусоностей, которые мы ждем от Call of Duty 2, далеко, но... На уровне! Если вы велите им двигаться вдоль низкой стены или кустарника, они будут бежать, пригнувшись. Скомандуйте им продвигаться мимо жилого дома, и товарищи по команде пробегут под окнами, оставаясь невидимыми и неуязвимыми для предполагаемого противника.

Внимание, баг! Указав солдатам точку, куда нужно передислоцироваться и прибавив именно туда раньше них, наблюдайте шоу «Я у мамы дурачок».

Мы тоже люди!

В основе геймплея Brothers in Arms: Road to Hill 30 лежала формула «4F»: Find the enemy, Fix the enemy in position with suppression fire, Flank the enemy, Finish the enemy off (найди врага, останови его огнем на подавление, обойди с фланга и добей). Фашисты действовали тоже маленькими скадами — группами по 2-3-4 человека. Немцы бросали гранаты, аккуратно высывались как раз в тот момент, когда вы пытались перезарядить винтовку и вообще вели себя почти как живые. Выманить их из-за ящиков можно было только при помощи ответной гранаты или аккуратно зайдя сади вторым отрядом. Уложить всех в одиночку, полагаясь на свой игровой опыт, было довольно трудно. Теперь эта формула уложилась. Ведь противник будет маневрировать, нападать и отступать в ответ на ваши действия. Недостаточно будет только суметь его морально подавить («уровень подавления» немцев измерен красным-белым крутом выше их позиции, но эти индикаторы можно отключить, для более реалистичной атмосферы) и обойти второй командой. Теперь враги могут выдвинуть пикеты на прорывоопасных участках. В Brothers in Arms: Road to Hill 30 немцы держались до последнего, редко-редко уступая позицию. А сейчас их можно выкурить! У них, наверное, появились показатель морали...

На высоких уровнях сложности противник даже действует агрессивно, атакуя с флангов вас и подавая огнем вашу команду. Подавляя своего врага, он не замедлит воспользоваться моментом — обойдет его с фланга и уничтожит. Earned in Blood — более сложная игра, чем предыдущая, но все-таки эти игры удивительно похожи. Подавленные противники после обхода сверхжизнью к вражескому флаговому отряду. А ситуация с прицелом? Молчу, молчу — это нужно испытать на себе и составить свое собственное мнение.

Десятки миссий тоже называют «главами». Вы посетите разные уголки Франции — фермы и леса, города и села — на протяжении 10 заявленных часов (это, наверное, с читками) геймплея вы увидите только аутентичные места.

Пуля — дура, штык — молодец

В уровнях чувствуется тот же размах, что и ранее, хотя вас заставляют идти по линейному пути, хотя вы и сталкиваетесь с ситуациями, в которых вы можете приблизиться к противнику незаметно. Хотя новизна геймплея и маскирует линейную природу уровней в игре, вы не раз наткнетесь на столь привычные нам «невидимые стены». Тот факт, что противники более склонны к отступлению или перемещению, создает нам особую проблему: вы будете часто нарываться на ситуации, где защита своего фланга почти невозможна из-за дизайна уровня; противника, загнутого в угол, вам, скорее всего, придется штурмовать всей командой, рискуя потерять бойцов. Гранаты — совсем другое дело, но их мало. Баланс!

Игра все еще предлагает целый ряд точек сохранения на каждом уровне. Если вы загружаетесь с одной точки несколько раз, игра сама вам предложит в той же точке восстановить здоровье ваших и членов вашей команды, снизив заодно уровень сложности.

Новое — это хорошо забытое старое

Режим skirmish позволяет вам пройти любую из миссий кампании в кооперативном режиме. В skirmish даже доступен сплит-скрин.

Интересны и другие режимы: защита, в которой вам надо защитить позицию от вражеских отрядов, нападение за время — это совсем другой режим, требующий, чтобы вы убили всех противников на карте за определенный период времени (короче, десматч на время). Наконец, для настоящих хардкорных тактиков доступен еще один режим — Тур славы, который требует, чтобы вы завершили путь миссий подраз с целой командой и одной жизнью — без потерь (желаю удачи).

Движок Unreal 2.5 все еще творит чудеса. Вовсю используются пиксельные шейдеры и пострендерные эффекты. Благодаря им разработчики добились очень гладкой и мягкой картинки. Теперь погодные эффекты и освещение выглядят просто роскошно. Модели транспорта и людей прекрасно детализированы и продума-



ны (вылоть до флижес, саперных лопаток десантников и запасных траков на танке), а анимация солдат превосходна. Тени и спецэффекты выглядят намного лучше, чем в последней игре.

Звук заслуживает отдельной похвалы: каждый вид оружия звучит по-своему, над игрой работали профессиональные актеры, музыка не напрягает, но отлично вписывается в атмосферу игры. Парень, озвучивший главгероя, просто молодец!

Внимание, баг! Когда ваши товарищи кричат все вместе, при грохоте орудий и пальбе, владельцам слабых машин гарантированы звуковые тормоза — отавуки, эхо и т.д.

Подведем итоги нашему слегка затянувшемуся повествованию.

Плюсы: мощный, более агрессивный искусственный интеллект; аутентичная графика; хорошая физика (Навос, как-никак); дополнительные сетевые режимы; потрясающая кинематографичность; прекрасный звук.

Минусы: слишком подобна предыдущей игре; иногда падающие размытые текстуры.

* * *

Похоже, мы наконец-то увидели достойную серию реалистичных игр на WWII-тематику. Радует, что паровоз тактических экшенов не стоит на запасном пути. Теперь сверхзадача: выложить \$49.99 за DVD (можно, в принципе, дождаться локализации) и вновь вернуться в строй — твоя десантура ждет тебя, командир!

Андрей ЧЕКАНОВ aka Fobos

Last Train to BLUE MOON Canyon

Как вы думаете, может ли идея, просуществовав с десяток лет, оставаться актуальной и интересной? Чтобы менялось только внешнее оформление идеи, а костяк, структура оставалась неизменным? И в каком ключе она должна быть выполнена? Как она должна воплощаться — в виде книги, фильма или игры?

Думаю, фильмы отменяются сразу, так как кинопромышленность выпускает преимущественно однодневки, которые спустя пару лет вызывают лишь сочувственную улыбку. Нет, конечно, есть шедевры кинематографа, но мы ведь договорились, что основа должна быть неизменной. А шедевры на то и шедевры, чтобы выделяться из общей массы. Раз выделился, два выделился, и пошло-поехало. Вслед за «Бриллиантовой рукой» снимается «Золотая нога», потом «Изумрудная голова», и так пока не дойдет до потаенных частей тела. Не нравится? Вот и я так думаю.

С книгами проще. Штабеля графоманского чтива на развалах. И заезженный шаблон о непобедимом избраннике, который очаровывает, пока читатель одну-другую книжонку. И антураж разный, и герои, но структура — одна.

Жил был простой человек, гном, попугай, эскимос (нужное подчеркнуть), потом он (она, оно) встретил (-ла, -ло) волшебника (ну, вы поняли), который увидел в нем (...) избранного. Потом избранный проходит испытания, действительно оказывается избранным и раздает туманки всем, до кого дотянулся. В конце концов становится страшным, большим и толстым.

НО! Бывают книги-сериалы со вполне однозначной структурой, которые притом живут на рынке несколько десятилетий. Но разве сюжет слегка меняется, переосмысливается с одной ветки на другую. И их читают, и охотно покупают. Не потому что сюжеты этих книг необычайны и ненадосливы. А потому что читательский круг настолько быстро обновляется, что менять успешно и устоявшуюся концепцию, внося в нее что-то новое, просто не имеет смысла. Да, читатель после пары-тройки книг забросит это занятие и вряд ли когда-нибудь к нему вернется. Но этого и не требуется, на его место уже спешат новые и новые люди, готовые поделиться денежкой с автором и издателем. В основном такие сериалы встречаются в детской литературе. Ну и в женских детективах. Видимо, в этом плане женщины и дети определены схожи.

И наконец-то мы переходим к играм... Поздновато, наверно: наслушавшись этих баск, вы наверняка в один голос заопиете: на

Разработчик: Her Interactive
Издатель: Her Interactive, гипотетически — «Новый диск»
Жанр: Adventure
Дата выхода: 24 сентября 2005 года
Системные требования: Р 3-600 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

свадку эту «Нэнси Дрю», раз она тоже из таких, из этих самых. Вовсе нет, это игра для своеобразного восприятия. Скажем, детского... Другое дело, что ребенок скорее всего купит очередную стрелялку, чтобы почувствовать себя непобедимым если не в реальном мире, то хотя бы виртуальном.

Даже если за игру сядут поклонники Нэнси, будь она героиня книги или игры — неважно, все равно они поймут, что их надули. Да, разработчики решили все-таки признать движок, сделав более удобоваримой картинку. К сожалению, картинка рожей не вышла, да и какой же ей быть — движок-то остался старый. Да, поначалу история увлекательна. И загадки разнообразные — я бы сказала, традиционные, то есть не бедотня по локациям, а головоломки — да, они увлекают, поначалу. Но тут свинью подложили наши пираты. За то, что голоса оставили родные, спасибо. Но за то, что субтитры вступую составлялись методом Copy/Past и пропускались через Ptoim — головы оторвать нужно. Ради разгадки одной из головоломок мне пришлось ставить английскую версию, так как во время диалога я не успел записать название фирмы, которая сделала танцевальные туфельки, а перевод имени одной из кукол настолько разнился с оригиналом, что слово пришлось составлять тушым перебором. Кстати, играть рекомендую с блокомтом, так как все равно придется записывать имена, города, шифры и много чего еще. И если вы застрянете в прохождении, не зная, что делать, то вам всегда помогут друзья. Стоит только позвонить по номеру откуда вывезшему волшебному смартфону и задать интересующий вас вопрос. И вам тут же ответят. Причем, опишут последовательность действий, которые нужно применить для активации того или иного предмета. Причем, эта последовательность не обязательно будет одноступенчатой, скорее всего вам объяснят, что для того-то нужно сделать то-то, потом то-то, а уже потом вот это вот. Одним словом, детский сад.

Так что если в вашем мягком месте прочно засела ностальгия по детству, вы не играли в серию «Нэнси Дрю» и добавок у вас старая машина, то можете купить эту игрушку. Она скрасит вам пару вечеров, но не больше. Если же вы играли в прошлые серии игры и ждете от новой части нечто большее, чем очередную историю в старой помятой обертке — не покупайте. Иначе счастливая тринадцатая часть серии станет для вас сплошным несчастьем.



Это не фантастика! Это – ее день!
Праздник, который устраивает для всех почитателей жанра ваш любимый журнал
«РЕАЛЬНОСТЬ ФАНТАСТИКИ»

Вот это – реальность. Вот это – фантастика.
А это – журнал «РЕАЛЬНОСТЬ ФАНТАСТИКИ».



У ВАС В ГОСТЯХ:

Марина и Сергей Дяченко Генри Лайон Олди
Андрей Валентинов Мария Галина Аркадий Штыпель
Илья Новак Владимир Арсень Михаил Назаренко Сергей Поярков

7-Я КНИЖНАЯ ЯРМАРКА «КНИЖНЫЙ МИР – 2005»

10-13 ноября 2005, организатор – МЕДВИН.

Экспозицентр «Спортивный», ул. Физкультуры, 1 (метро «Республиканский стадион»)

Встречи с писателями, День детской книги, День учебной книги
ДЕНЬ ФАНТАСТИКИ

12 ноября 2005, с 13:00 до 18:00, Институт Физкультуры, 5 этаж, Актный зал

Pantera SLS kawai@bk.ru



Синдром курицы

Если вы идите на ужин/обед/завтрак куриное мясо — задумайтесь, а не отомстят ли вам родственники покойной курочки? Что если когда-нибудь начнется куриное восстание и все, кто остался в живых, отомстят за павших? Посмотрите, что мы едим — куриное мясо в сэндвичах, куриные котлеты, «ножки Буша», окорочка, не говоря уже о любимой всеми нами курице-гриль.

Это не призыв к вегетарианству, и совсем уж не призыв съесть всех курочек в мире. Это всего лишь наглядный пример того, к чему стоит готовиться заранее. Сколько лет уже фантасты пишут о пришельцах инопланетян, и теперь каждый ребенок знает, что если прилетят «Треножники», то надо просто спрятаться и переждать, а если «Серые» — звать Фоксу Малдеру, он чего-нибудь придумает. Все мы ждем угрозы сверху, но никак не от братьев наших меньших. Сколько вы можете назвать книг или научных трактатов по борьбе с ними? Пожалуй, кроме Орулла ничего и нет на данную тематику. Да и там звери больше заботятся и страйки устраивали. Революций не было. Равно как и нападения. А что если оно начнется?»

Несмотря на то, что эта речь была произнесена мной после немалой дозы алкоголя, начальство припомнило мне ее. Утро началось с поиска чего-нибудь согревающего: так как никто до сих пор не подумал, что в штабе ДЗВР может понадобиться чайник, единственным согревающим элементом кроме спиртного являлась батарея. Попробовать к ней не представлялось возможным — как обычно это бывает после хорошего вечера, агенты спали то где, и батарея была занята теми, кто проснулся раньше меня. И тут в ушах прозвонил голос секретарши: «Кадет САС, вас вызывают!»

«А-шо-де-когда», — мигном пронеслось в голове. Распевая эти мысли на все возможные лады, я поспешаю в кабинет к Кертиусу.

— Поминуты, вчера ты говорила про угрозу снизу? — поглаживая бутылку пива, начал Великий и ужасный.

— Угу...

— Ну, так вот, я посылаю тебя на учения. Если что случится, ты и будешь командовать войсками. Могу даже диплом выписать, если справишься.

— Есть! — приказы опаривать я не привыкла. Тем более, если приказывал отдавал Кертиус (страшно!).

— Эй, стой! Не забудь всех отстреленных врагов принести сюда, в штаб, для расследования, — взгляд доктора рассеянно гулял по остаткам вчерашнего врага-гриль.

Погнб в неравной борьбе

Если вы думаете, что меня послали заниматься очередным «Манхангом», вы здорово заблуждаетесь. Расклад абсолютно противоположный. Отстреливать будут, как мне сообщали перед самыми учениями, меня. А я должна сопротивляться. В моем арсенале войско в размере 28 человек — пехота, вооруженная ви-

ками, и тяжелая артиллерия — 1 человек на катке с шипованными шинами. Кажется, все.

Арсенал у врага не более широк: пистолы да крылья. Он один — нас много. И почему-то мы все — в костюмах доисторических людей.

Итак, все шансы на победу — у нас. Но тем не менее, надо пройти этап. Для проверки моих способностей мне предоставили провести тактическую разведку боем на уровне ниже среднего. Естественно, тренеры не могли оскорбить кадета ДЗВР предложением для начала поигрывать свои силы на облеглоном поле. После проверки общей подготовки меня послали на проверку скорострельности — и тут курицам не пройти. Наше войско пронеслось по голове несчастного бойлера ровным строем. Пало 6 бойлов. Ну что ж, в принципе, я готова к борьбе. Вот, правда, придется нам сегодня обойтись без курицы. Причины объяснены ниже.

Неправильная постановка ролевого вопроса

Как вы можете судить по названию игры, сражаться нам предстоит на стороне пернатых мира сего. Сменить режим не дано. Ну что ж, если существуют игры, где можно воевать на стороне зла, почему бы не отомстить себе самому как части человечества за съеденных курочек. Чем не задача для юного пионера, триниговца и «зеленого»? Что-то в этом есть, оригинальное что-то.

Отстрел вы будете проводить на строго расчерченном поле — тут вы, там противник. Лишь иногда на вашей территории проносятся катки, на котором гордо восседает неагрессивный. Вилки ему не досталось. Видимо, в древнем обществе уже началось разделение труда. Еще одну опасность представляют дикири, которые перебегают от врага к вам, давая под ногами и дровишек, и вас. Ну а потом вас добьют вилкой. Видимо, из-за того, что игра позиционируется как детская, процесс поедания курицы остался за кадром.

Технические характеристики

Вобщее-то, на мой взгляд, именно этого раздела можно было бы и избежать — довольно часто такие игры воспринимают как разновидность терпаса, в котором графика, само собой, не только не главное, но убирается на последнее место в характеристике игры. Тем не менее, не могу удержаться от похвалы: графика идеально подходит для процесса отстрела — не едкая, не раздражающая, и еще много чего «не» — того, что обычно внушает отвращение к игре.

Вердикт

Хочу пожелать побольше таких вот игр на ваши компьютеры. А впрочем, нет — если их будет много, вы будете отвлекаться от «Мести» и пропустите увлекательные часы игры. Играть. Покупать. Для особо ленивых — качать ☹. Заражать ею друзей и знакомых. Оно того стоит, поверьте!



Разработчик: Manlex
Издатель: «Руссбит-М»
Жанр: обучающий квест
Системные требования: P 2.400 МГц, 192 Мб ОЗУ; видеокарта GeForce 2 или лучше; DirectX 9.0c, 32x CD-ROM, клавиатура, мышь

Pantera SLS & A.T.Hearon kawai@bk.ru

ДЕЛО

о рыжих котках

О котках и странном компьютере

В жизни А.Т.Неапол'а вечно что-нибудь происходит. Это человек, которому всегда удается найти неприятности и приключения на свою голову. Да и чего можно ждать от семилетнего шалопая, превратившегося по ошибке во взрослого? О его решении стать Агентом или хотя бы кадетом ДЗВР много писать не стоит — и ветру поветию, то и в Игрограде две трети населения мечтают об агентском значке. Так вот, приняв это «тяжелое» решение, он начал поиск приключений на свою голову. И вскоре их нашёл.

«Привет. Я понимаю, что уже надоело своими письмами, но на этот раз я прошу помощи в несколько ином вопросе. Лучшие ни с кем не обсуждай это дело, просто выезжай на пляж, там я тебя встречу. Знаю, сейчас ты сидишь и думаешь, что я сошел с ума, мол, с какой стати тебе это делать? Так вот, я тебе сообщу нечто, что тебя как кадета ДЗВР и отдаленную представительницу кошачьего рода не может не заинтересовать. В Игрограде стали бесследно пропадать коты. И не только животные важных лиц города — все, абсолютно все рыжие коты куда-то исчезли. Мне кажется, что кто-то их собирает, ворует. Куда, зачем и кто — я сам не знаю. Обследовав место происшествия (одно из) — никаких следов похищения! Нашел только какой-то диск, но не пойму, что с ним делать. Там не по-русски написано, а ты ж знаешь, как у меня с иностранными...»

Да уж, Хирон знает, как заинтересовать. На сей раз он действительно не просил знакомить его с Кертисом или Глюком, он даже не просил привести ему повзвять отчет заранее. Дело действительно оказалась серьезным, и медлить было нельзя.

С владельце найденного Хироном диска сказать что-либо толковое, да еще так сходило, было просто невозможно — на гладкой поверхности не осталось никаких следов, не говоря уже о самых что ни есть типичных для таких дел отпечатках пальцев. И как будто мало было этого запутывающего обстоятельства: на головы наши свалилась новость о том, что диск действительно записан на иностранном, а точнее, английском языке! Именно на этом и застопорилось расследование Хирона — сам он справился не мог, потому что и ждал поддержки и помощи от меня. Но понадобилось ему я не только для расшифровки записи: город, в который мы с моим приятелем приехали по наводкам с диска, был прямо-таки наводнен англоязычным населением. И вполне естественно, что все газеты, телефонная служба, объявления — все было именно на английском.

«Как журналист, я не мог не заняться этим делом. Тем более, что это хорошая возможность отправить отчет вам, в штаб ДЗВР. Я долго мучился, искал зацепки, ниточки, ведущие к разгадке этого дела,

ждал страшных выводов, но все оказалось совсем не так, как можно было предположить. Так вот, как оказалось, рыжих котков контрабандой переправляют за границу. Кто — неизвестно. Есть только карта с маршрутом. Держат бедных животных в тяжелых условиях. В процессе расследования было сломано три серфинговых доски, один компьютер с восьмью CD-ROM'ами (даже не знаю, бывают ли такие, но кадет Пантера может подтвердить это лично). Также был сделан вывод, что английский язык — очень полезный предмет, который нужен не только на занятиях, но и в Игрограде. Поэтому буду стараться его учить. С уважением, А.Т.Неапол'».

Ранние выводы

Н е стану растекаться словом по бумаге — ведь и сама игра не особо велика — при хорошем знании языка, если ребенок (а игра-то детская) ответит без записок на все вопросы, решит все задания, есть шанс распутать историю за полчаса-час. Если же нет — что ж, Хироно понадобилось 5 часов на ее прохождение ©. Зато сам справился.

В последнее время мало детских игр могут похвастаться отсутствием минусов. А вот «Коты» могут. По крайней мере я не нашла ни одного: звук — плыв с плюсом, озвучка — аналогично, картинка — рисованная, мультишная, немного простоватая, но очень красивая. Это мы, взрослые, можем говорить про 3D, тени и прочие прибамбасы, а что надо от картинки детям? Красочность, оригинальность, которую выгодно подчеркивает интересный сюжет, наполненный запоминающимися, но не сложными мини-играми и задачами. Все это можно найти в «Котках». Жаль только, что игра чересчур коротка оказалась — едва только успела проникнуться сюжетом, как уже раскрыла дело. И все. Единственная проблема игры — незавершенность заданий и загадок. Слишком уж много вопросов осталось после того, как было закрыто «Дело о рыжих котках», да и коты еще не все спасены оказались... Но как знать, может, такова была задумка разработчиков, и нас ждет еще одна серия приключения рыжих котков? Ведь не все животные спасены...

А детскими играми в настоящее время мало кто занимается. А зря. Не потому, что стоило бы знать, что покупать ребенку, а что нет — просто среди, казалось бы, абсолютно детских проектов встречаются истинные Шедеры с большой буквы, в которые и взрослым бы многим поиграть стоило. Вот именно к таким играм хочется отнести «Котов» — и английский дан не на самом плохом уровне, и отвлечься от тяжелых дел и мыслей с помощью такого вот квеста намного полезней, чем в очередной раз раскладывать пасьянс. Даешь тренинг языка по компьютерным играм ©!



Записки Автоответчика

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

Без вступления

Без вступления

Какие письма больше пошли... Вот, в этот «Автоответчик» всего два поместилось, и даже лирическое отступление не влезло. Ну и ладно, приступим сразу к разбору писем.

И первым героем нашего времени выступит камрад Get-ah[NBF]:

Доброго времени суток, уважаемая редакция, да и ты, Кертис, не кашляй.

Попробую.

Не писал раньше, так как не считал нужным, а идеи свои обычно на портале же и выкладывал. Теперь же прочитала мыслю делницу камрада ZouAb'a и я решил присоединиться. «Легендарная серия» — ИМНСХО зер тут. Справа должна знать своих героев, а наша молодёжь знает далеко не всегда. «Музей» есть, говорши, сам же писал когда-то, что в музей вам статьи про «Фол», «Балду», «Айсинда», «Дум», «Дэ-уе», «Квейк» и т.д. не нужны. Вот тебе и «Музей», который есть, но писать в который про такие игры не надо, да и не кадеты должны легендарные (шедевральные, если угодно) игры описывать. Кто будет определять легендарность игры? А что, это нужно? По-моему, такие игры сами за себя скажут, вопрос стоит только, в каком порядке про них писать. Писать ли новые статьи? Думаю — да, старые вроде можно было на сайте МИКА выкачать. Хотя не у всех есть доступ к Интернету, о чем довольно часто забываю.

Вот что мне не нравится: их каждый год повторяют, статьи эти? Ведь через год-другой опять найдутся люди, которые не читали статей из «Легендарной серии». А потом еще, еще. Так и будем мы из года в год печатать одни и те же статьи. Или статьи разных авторов, но об одних играх. Думаю мне, что читатели не порадуются :-(Во всяком случае, постоянные.

Актуальным считаю и вопрос об описании возможных проблем с играми (вон с «Сейкредом» как было, вы же советы писали).

«Вампиры» меня тоже порадовали до определенного момента, в котором игра версии 1.0 вылетает. Про ДВД я тогда и мечтать не мог, как и многие кроме меня, так что могли бы написать, что играли с ДВД — и у нас бы проблем не было, но может встречаться такой вот критический баг. А упрекать пиратками, так посмотрите, сколько скринов с пиратских версий игр в МИКЕ («Фейбл» — последний тому пример). И что нам, в «Вампирах» не играть теперь или КОТОР ВЫБЕРИТЬ? Если могу — покупаю лицензионную версию игры, но когда мне не оставляют выбора... Цитировать интервью с представителем «Русского ЦШта» не нужно?

Не нужно цитировать, не нужно. Но откуда я, играя в лицензионную версию или копию с официального диска, на который ручками устанавливала русификатор, могу знать о возможных проблемах в других версиях? Если пиратка — это версия 1.0, а я играю в версию 1.3?

Если я пишу обзор по локализации, то тогда я пишу и о возможных проблемах — во всяком случае, о тех, с которыми столкнулся лично (пример — статья про B.O.S. в прошлом номере).

Ругающие нас пусть не покупают — правильно, поддерживая, но вот реплика по поводу установившейся системы ценностей убивает любые попытки критики, что не есть хорошо. Критика — она не ругань, да иногда и к месту (иногда, правда, к весьма определенному, а жаль :))). А вы меняетесь, да. В чем-то к лучшему, в чем-то наоборот, но это хорошо, ведь застой рано или поздно ведет к регрессу. Да, я читаю и другие издания, более красивые, местами более оперативные (топ же «Фейбл» еще когда описан был, хотя прошел я его еще раньше), но при этом МИК тоже покупаю, а это о чем-то да говорит, не так ли? Так что продолжайте в том же духе и до встречи на портале.

Продолжаем. Продолжаем. Благо, работы хватает. Да, а критика, она нужна, конечно. Но именно критика, а не придирки, чем страдают многие наши респонденты.

Статьи, о критике! Камрад Lar — прошу пана да глгггг!

Здравствуй, Кертис.

Давно хотел написать тебе это неудобное письмо, но все как-то... В общем, как всегда.

Кстати, хоть я сразу честно предупреждаю о том, что письмо будет вполне критическое и даже, как я уже сказал — неудобное, оно, в некотором роде, является выражением моего полного доверия. Ну кому б я еще письмо писал, с критикой редакционной политики (ДА!), надеясь при этом на публикацию?

Президенту США. С критикой политики Гондураса.

Вот ты говоришь, все течет, все меняется, недовольные есть и будут всегда, в одну реку дважды не войдешь, каждый сам решает, с кем ему по пути, историю идет по спирали и так далее...

Это все красивые и в чем-то верные слова, но то, что ты обратился к таким, т.е. Философическим и объективным аргументам, на мой взгляд, свидетельствует о том, что претензии у народа есть, претензий — много, и сам ты очень легко можешь поставить себя на место недовольных товарищей...

Да могу, конечно. Я могу себя на разных местах представить. А философичность и объективность — это из-за усталости повторять конкретку. Попробуй сто раз объяснить (разными словами), почему МИК выходит без диска и выходит с диском не планирует, и при этом не скатывается в рассуждения о том, что и драконы раньше были красивые, и принцессы опасные.

Правда, товарищи эти суть своих претензий и требований как-то до сих пор не сформулировали, в лучшем случае их хватает на мелочные придирки, да пустковые предложения, типа, был бы диск да рубрика «Утолок Мохнорыла» — счастье бы и наступило. Однако мысль о том, что «что-то не так» носится в воздухе, а это не просто так, согласись. Ладно, теперь моя очередь оформлять недовольство, аеве, получиться...

Эта мысль носится в воздухе еще с тех времен, когда меня в редакции не было. Просто тогда не было форума, где можно высказывать критику. И «Автоответчика» не было. А критика была.

Легко заметить, что претензии, в основе своей, базируются на утверждениях, что раньше все было хорошо, а сейчас — плохо.

Утверждение это, в общем-то, вечное и, к сожалению, иногда верное. Как ни грустно мне это говорить, верно оно с моей точки зрения и для МИКА. Был бы я одним из этих самых критиканов, я бы, может, и ограничился этим хлословным утверждением или, на крайний, попробовал бы сравнить вас с журналом «Собакоевостник», но я не из таковых. Я проводил куда более корректный эксперимент.

Читая от пыли веков, достаю с отдаленной полочки МИК номер... Эээ, ну, в общем, неважно, пусть это будет некий абстрактный номер за 2000-2003 год. Что мы увидим, отбросив в сторону ностальгические умиления? Мы увидим, что в любой момент истории «старого доброго МИКА» основную массу статей в журнал писала, скажем так, команда. Довольно ограниченная. НО, в том-то и прелесть вашего (и нашего!) журнала, ли в коем случае не замкнутая трипта людей, которые прошли проверку временем и которые умеют писать про игры, а многие из них даже, о ужас, умеют писать про игры интересно.

А вот вопрос, откуда команда эта бралась? Или все авторы приходили к нам с врожденным умением хорошо писать? Так нет. Сколько раз в месяц мы выходили изначально? Один. Потом два. И, соответственно, нет ничего удивительного, что в то время львиную долю статей писали штатники и лучшие из внештатников. А сейчас сколько раз в месяц мы выходим? Штатники уже не справляются, не могут заглянуть телами своих друзей все амбразуры.

Группа эта, повторюсь, не была замкнутой, приход людей «со стороны» приветствовался, и поэтому ротация авторов происходила постоянно, костяк МИКовской команды, скажем, 2001 год, и он же

2002-го, существенно различаются, старые авторы постепенно уходят, новые так же постепенно становятся нужными, ценными, а потом и определяющими стиль журнала, но команда и ощущение некой преемственности идеи — были.

Думаю, с моим мнением многие не согласятся. Но сейчас такой команды — нет.

Не знаю. Я всегда был сам по себе. А потом с Глюком ©. Команда осталась. Наша команда.

Сейчас в МИК пишут как бы две группы авторов, первая — нестабильная, постоянно меняющаяся группа молодых писателей, пишущих кто как, в общем-то, очень неровно, и вторая — пара-тройка хейдлайнеров, очень хороших и, увы, сколько бы ты там не кривил душой, говоря о том, что этому нигде не учат и что сам-то ты — аматор чистой воды, очень профессиональных гейм-журналистов, работающих в редакции и получающих за свою работу зарплату.

Не пара-тройка. Нас четверо. И все мы авторы чистой воды. Это факт. Есть еще третья группа — хорошие авторы. Пока еще она есть. При этом чем дальше, тем больше кажется (крещусь, крещусь!!!), что суть нынешней редакционной политики в том, что одна статья дубоиздается из немногочисленной второй группы «вытесняет» все что угодно из того, что попадали в номер товарищи из первой.

А это старый МИКовский принцип, между прочим. Только тогда много статей шпательных и лучших внешпательных выплывали на себе номер, несмотря на...

При этом номер чудесно продается, а деньги платить нужно только...

Кому?

Может, я и не прав, но я считаю, что последний год МИК пребывает в некоем стазисе именно из-за этого.

Итак, представим некоего камрада, написавшего в МИК впервые (при условии, конечно, что статью напечатали). Он, конечно, очень горд, доволен, и все такое. Также его авторитет среди *MykPorta7* овских камрадов (одним из которых он является почти наверняка) существенно повышается, или он думает, что повышается — неважно.

Или, что вероятней, его забрасывают на форуме гнилыми анашинами.

Камраду нравится, он пишет еще — как правило, лучше, чем в первый раз.

Однако где-то с третьей-четвертой попытки до него вдруг доходит, что он делает очень даже не правую работу (не мешки пятак, конечно, но...) не то чтоб за плевые деньги, а...

В общем-то, за «бюджинки», которые, как известно из народной мудрости — «цудрянка», и кой-кому «радишь»... Нет, есть, конечно, и такие, которые остаются после этого...

Кертиш, я знаю, что это вопрос не к тебе, просто он должен был когда-нибудь всплыть наконец на страницах вашего журнала (возможно, конечно, что не один такой умный, и письма с волягами «где гонорар!?» сыплются на тебя регулярно, просто начальство строго-настрого запретило тебе их публиковать — кто знает? :)), потому что политика «а фанатым отпечатают все остальное за бесплатно» всегда приводит к откровенному качеству рецензий. Сколько б ты не говорил, что недовольные есть и будут, что вы переросли, а мы — на вас, таких больших, и не рассчитывали, и прочую художественную философию...

На вопрос по поводу гонораров ответ уже давался. Смотрите МИК номер двести. Гонорары выплачивают. Никто никого за бесплатно работать не заставляет. Но недовольные нигде не деются.

Не фанат — аматор создал весь стиль. Не фанат — аматор, написавший три статьи, сформировал «лицо» своего журнала. Не фанат — аматор придумал ДЗВР, и не он впервые выбил дверь в кабинет Ранда в поисках нового испытания своей удали молодецкой (а если это сделал-таки фанат, то такого фаната надо хвалить, лелеять, платить ему зарплату, кормить творческим и поить рожечкой).

Вот тут я слегка запутался. Если мне не изменит мой склероз, то «аматоры» — это синоним слова «любители». А от любителя, до фаната — семь выбитых дверей и четыре мертвые секретарши ©.

Всё, что сделал фанат — это, вывив в подражание в сотый раз Рандову дверь, зажал ДЗВР в рамки, в правила... в общем, в гроб.

Ну, возможно, это сделал именно аматор?

Теперь он сидит и плачет, что ДЗВР надо возрождать (что вообще не трудно, если отойти от мысли, что ДЗВР — это Ранд, его секретарши и получение очередного задания в шичинной форме). Поставить дверь на место, понаблюдать, а ее еще раз выбить.

Ставить, уже, ставили. Объясняли... Но люди привыкли мыслить по шаблону. И это бесит. Да. Как по мне, не можешь — не пиши. Хотя копипастить статью, использование в статье ДЗВР™, Ранд™, Глюк™ и т.д.™ — только за деньги. Так и платить не придется. Выбил дверь — попортился с гонораром. А что, идея ©.

Посудите сами, терр доктор. 2005 год ДЗВР встретил с доволно-таки мощной командой проверенных кадров-старшекурсников, из которых при другом раскладе получились бы, на мой взгляд, отличные агенты, но... Давайте подумаем... Хотя кто-то остался?

Ну, смотря кого ты пригласишь к этой команде.

Да, я все понимаю, сравнительно небольшому еженедельнику не нужен большой штат авторов. Я понимаю, руководство вполне довольно сложившейся ситуацией, журнал продается и так. «Работает, сынок? Каждый день работает? Ради Бога, ничего не трогай, ничего не меняй!!!». Я понимаю, лучше, конечно, вперед, и поэтому на недостатки настоящего надо научиться закрывать глаза и быть от этого очень «щасливыми».

Да нет, ты многого не понимаешь. Сложившейся ситуацией не доволен никто. И мы очень надеемся ее исправить. В самом обозримом будущем.

Но ведь это же потеря лица, это ведь рыцарь той самой ямы. Ведь когда-нибудь, появится и на Украине широтные издательства, и на этой почве как трибы после дождя вырастут ирокезы журналы всякие и разные (я знаю, что все это — в очень далеком и очень светлом будущем, но :)). Ведь и сейчас у вас против них нет ничего, кроме качества статей, да вашей фирменной развлекательности, которая только в тебе да в Талере и осталась (и то, тебе скучно, а Талеру — тесно). Но ведь была, была уже, не так давно, в МИКе статья, которую я лично называю не иначе как отвратительной. Ведь дошло, дошло себя на мысли, что теперь МИК читать стало мне СКУЧНО! Любо, если это перерос?

Может, и так, может, и так. Не знаю, честно. Я ведь миллион раз предлагал — давайте в «Автоответчике» обсуждать статьи. Неудачные и удачные. Не все ведь на МИК-форум ходит... Но, увы, обсуждать никто не хочет.

Кто знает, кто знает...

Боже мой! Да повиснет уже цену копеек на двадцать! Народу все равно, что 2-80, что 3-00, это не принципиально (МИК и так очень долгое время создавал у граждан ложное представление, что по улице будут тучить 2-00), но глад и семь канев ешкетских, а он все равно будет стоить 2-00).

Та цена, по которой вы покупаете МИК, имеет мало общего с той ценой, по которой мы его продаем ©.

Выйдет чуть больше двух тысяч (для бизнеса — детские деньги).

В номере — десять статей, двести гривен за двухстраничную статью. И уж из-то выдают ОБЯЗАТЕЛЬНО.

ПО ПЕРВОМУ ТРЕБОВАНИЮ.

В номере (примерно) двадцать шесть полос — это 1300 гривен.

И, поверьте, люди — понимают. Для какого-нибудь студентки первого курса двести гривен — это не мелочь. И статьи ради этой не мелочи он писать будет. А если статьи будут плохие — его просто не будут печатать. Потому, что таких, как он, десяток будет.

Дескток. А хороших все равно будут единицы.

Вместо нынешнего дурацкого балабана с раздачей тем на форуме Маньяком через полдюжины можно будет просто конкурс объявлять, мол, до какого-то числа — присылайте, лучшее — напечатается. Правда, не совсем ясно, что делать, если все окажется плохим, и кто будет все это читать, в общем, это так — проект, утопия... Главное — гонорары.

Мы знаем. А раздача — вещь правильная. Если выдавать лучшие игры лучшим авторам, чтобы они писали лучшие статьи. А остальным... «Неис Дрю» со всеми продолжениями ©.

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



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

*Вироблено за стандартом ISO 9001



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

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

від 2295,- грн



044 238 89 90

TechnoPark

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

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

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](http://games.1c.ua)

МЕХАНОІДИ 2 ВОЙНА КАРНОУ

Рольова гра для тих, хто
любить волю, та здатен
приймати рішення



SKYRIVER
STUDIOS



SKYRIVER
STUDIOS

© 2005 ЗАТ «1С». Всі права захищені.

© 2001-2005 SkyRiver Studios*. Всі права захищені

1С:Мультимедіа, Механоіди 2: Війна клонів, СкайРівер Студіос, Фірма «1С»

Виробництво в Україні — для Європи