

Мой Компьютер
Игровой

3

217

16

2006

Январь

Еженедельник

стр.8

WARHAMMER

MARK OF CHAOS



THE CHRONICLES OF

NARNIA

стр.20

THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE

PETER JACKSON'S

KING KONG

THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

стр.19

ОСТРОВ

СОКРОВИЩ

стр.10

Подписной индекс 22307

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», останочный 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 — 8.88 грн, 3 месяца — 26.39 грн, 6 месяцев — 52.18 грн.

☞ Кроме того, работают следующие сайты с он-лайн предоплатой:

www.postia.kiev.ua, www.blitz-pos.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.

ВНИМАНИЕ!!! НАШИ КОНКУРСЫ

В новом году — новый конкурс.

**Прими участие
в SMS-голосовании.**

**Подробные условия конкурса
смотри на обороте.**

**Напоминаем, что ждем ваших
писем на конкурс**

«А вы хорошо знаете RPG?».

**Чтобы участвовать в конкурсе,
вы должны прислать
заполненную анкету
до 15 февраля**

Список статей

Frestarter

Condemned: Criminal Origins, стр. 7

Frestarter

Warhammer: Mark of Chaos, стр. 8-9

Varg

King Kong, стр. 10-12

Сергей «Sir» ШТЕПА

«Восточный фронт: Неизвестная война», стр. 13

Николай НЕМКОВИЧ aka Consul

Chrome: Specforce, стр. 14-15

Morte&Shaman.AD

Gun, стр. 16-18

Вирджин КЕМПЕР

«Остров сокровищ», стр. 19

Gerali[NBF]

The Chronicles of Narnia, стр. 20-21

Aprem АНДРЕЕВ aka MAGE

The Lost Vikings, стр. 22-23

Vassallog

«Скуби-Ду и Китайский Дракон», стр. 24

Кирилл Талер

Откровения близкого друга Сантьяги... Стр. 25-27

Аллан КАРМИН

Искусство игрового воображения, стр. 28-29

КОД

1

2

3

4

5

6

Коды для SMS-голосования

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Лицензия Киевстар ДКЗУ: № 009503 от 12.04.2001,

Лицензия UMC ДКЗУ: ГЛС АА № 223305 от 12.11.2002.

А интересно было бы однажды увидеть вскоре анонс игры arcade vs. quest! Думаю, за GSC не заржавеет, хотя это и не их жанры.

Blizzard осерчал! Бить будет...

Кстати, о прогах, позволяющих хозяину персонажа радостно отдыхать, а его виртуальному это — пахать в поте лица. **Blizzard Entertainment** дала народным умельцам и пользователям этих умельцев крепко по рогам и закрыла 18 000 аккаунтов, уличенных в использовании сторонних программ. Также строго ведется отслеживание игроков, торгующих игровыми вещами, ресурсами и т.д. за реальные деньги. В отличие от той же **Sony Entertainment**, которая, устав бороться с виртуальными черными рынками, легализовала продажу «невесомых, но смертоносных пацек», а в дальнейшем рассчитывает повысить собственные прибыли за счет продажи за реальные бабло скинлов и уровней. Но у **Sony** свои интересы, а у **Blizzard** — свои, тем более что популярность **Warcraft** никак не беснует, а потому рулевые великой онлайн-игры могут позволить себе еще долгое время не идти на поводу у потребительского рынка, который, как известно, любит диктовать жесткие условия.

Долгостроиче!

GODS: Lands of Infinity — наверное, кто-нибудь когда-нибудь хоть раз да слышал такое название. Но даже если кто-то и слышал, то крепко подзабыл, ибо выход ее планировался на 2003 год, а вместо этого создатели игры из **Cytron Studios** только сейчас заявили, что фантазийное RPG готово к выходу в свет. То бишь к релизу. Но готовность к релизу совсем еще не релиз, дабы с учетом того, что мастер-диск игры уже записан. Поэтому переговоры с издате-



лами пока что тянутся и тянутся, а релиз намечен предварительным на апрель 2006 года.

Да, чуть не забыл — о самой игре! На повестке дня мир **Bellarion**, населенный такой мифической расой, как Боги, оказываются втянутым в кровопролитную междоусобную войну. Там, где паны бьются, как известно, у холопов чубы трещат. А там, где дерутся Боги, чубы трещат у целых миров. Суть да дело, но Конец Света вследствие божьих разборок оказался крайне близок. Бог огня Арсварх, оказавшийся в пику своей гневливой сущности одним из самых мудрых, посылает в новый мир **Antalion** своего воспитанника и пророка по совместительству с важной миссией, которая поможет избежать конца света, да и помирить Богов, если на то пошло.

В ассортименте игрока и по совместительству пророка: сражения в пошаговом режиме, торговля, квесты, важнейшие решения, меняющие судьбы королевств и более мелких государств, сотни персонажей и противников, множество предметов, как боевых, так и не боевых, в том числе и артефактов с прилагающимися местами для их применения. А также приличную графику (насколько?!), визуальные эффекты и атмосферный саундтрек.

Будем, как говорится, внимательно пострелять.

Амбициозные миры

Немецкая девелопинг-студия **Reality Pump** с легкой руки таких же немецких издателей **Ruxxer Entertainment** анонсировала еще одну фантазийную RPG, но теперь уже с амбициями пресловутых богов, упомянутых в предыдущей новости.

Дабы не путать читателя, да и просто чтобы подогреть интерес, начну с простейшего. С сюжета. Решили как-то орки и люди друг другу противостоят. И давай противостоят! А тут бог орков Азираал возьми да помри. В качестве компенсации оркам надали по зеленым ушам и выгнали на исконную территорию степей Орды. Орки чуть смуглились, но вскоре принялись искать новую причину, чтобы противостоят дальше. Причина нашлась в виде древней усыпальницы древнего бога Азираала, которую орки искали-искали, да все никак не могли найти, а она тем временем спокойно-хорошо обдувалась ветрами времени на территории человеческой Империи, пока на усыпальницу не наткнулась группа особо любопытных гномов-исследователей. Радостно нашли причину. Орда вторгается на территорию Империи. Впрочем, возможно, виноваты вовсе не орки, а некие таинственные куколдовы, которые сравнили две великих расы, преследуя одним им ведомую цель.

Но это так, затравочка, а вот теперь сказки, как говорится, заканчиваются, и начинаются чистейшей воды на киселе правды.

Чтобы игра получалась вся из себя хитовой, разработчики намерены скрепить боевую систему из **Star Wars: Knights of the Old Republic** с уникальным, проработанным миром с высоким уровнем свободы действий, как в **Fallout**. Далее: сценарий, в котором будет максимум нелинейности, неограниченное развитие персонажа в любую сторону с возможностью смены профессии в любой момент без особого ущерба, множество эдаких животных и даже конструктор заклинаний (I). Ну и простой интерфейс, который сможет освоить даже геймер с образованством в 3 мода «Контры».

Разрабатываться **Two Worlds** будет специально для PC. И только для PC!

Из Darwinia в Defcon

Следующую новость крайне не рекомендуется читать танкистам-казуалам, так как они с трудом поймут, почему этот жалкий проект **Darwinia**,

занимающий на жестком диске пару десятков метров, был признан многими критиками жанра, да и простыми игроками захватывающим, а разработчиков из **Introversion Software** называли гениальными. Так вот, создатели **Darwinia** сейчас работают над новым проектом, жанр которого пока что неизвестен (а возможно, такого жанра еще не придумали — знаем мы фантазию этих разработчиков), зато известно название — **Defcon**. Более никаких известий о проекте нет. Разработчики вкупе с издателями обедают! Аскорости раскрыть карты, той самой информативной стороной к нам, и рассказать побольше, а заодно и представить скриншоты.

Без маразма нам не жить!

Один из самых интересных сериалов в истории игротворения продолжается, господа камрады и просто товарищи. И яи этому сериалу — «противостояние пуритан и девелоперов». И я счастлив рассказать вам содержание текущей серии: в штате Калифорния решением суда отменен билль Лалиагда Ии, объявлявший наклеивать стикеры «Осторожно, насилие и порнухал» на те игры, которые покажутся моралистам чересчур агрессивными.

Ушлая и деятельная **Entertainment Software Association**, или **ESA**, ассоциация продавцов развлекательного софта, не сломавшая даже тогда, когда билль оформила могучий Шварценеттер, и обратилась в суд. А в конституции Америки есть такая интересная поправка, трактовать ее можно как угодно и вертеть ей можно тоже как угодно. А поправка эта гарантирует свободы каждому гражданину США — и, вы не поверите, ее же она гарантирует даже девелоперам! В том числе и свободу самовыражения.

Суть да дело, но судья отклонил билль, и в законную силу ни с какого 1 января он не вступит. И не будет стрикеров на продаваемой продукции, гласящих: «Осторожно, гадости», да и штрафов за несоблюдение этого правила не будет, так как само правило приказало долго жить.

Просто судья не нашел убедительных доказательств существования связи между жесткостью в компьютерных играх и жесткостью, которую затем демонстрируют геймеры в реальном мире.

И это, знаете ли, еще одна победа. Нет, не добра, как я уже отмечал, а здравого смысла!

Засим, прощаюсь с вами, в первый раз за 2006 год, желаю множества хороших настроений во время последующих праздников. А все сказанное — дело рук, ног, головы, остатков мозгов внутри нас, рабочего настроения, зимнего солнышка и прочих элементов, а также импальгантов бойца самой задней передовой, антидота для йада и гейм-журналиста для виду, Кирилла Талера. Злоуровеньки буня!

Разработчик: Monolith
Издатель: Sega
Жанр: FPS/horror
Системные требования: F.E.A.R.
Дата выхода: II квартал 2006 года

Frestarter frestarter@inbox.ru

CONDEMNED CRIMINAL ORIGINS

Боишься ли ты темноты? Не ври себе, ты ведь действительно боишься. И она мнит тебя, мнит каждого из нас какой-то своей неизвестной простому человеку энергетикой. Люди боятся темноты, потому что не знают, что таится там, за поворотом — смерть или пустой коридор? А еще потому, что там притаились человеческие страхи. Первобытные, животные, непонятные страхи... Что ты сделаешь, когда встретишь свой выползший откуда-то из темного угла ночной кошмар? Бросишься бежать? Остановишься, не в силах двинуться от ужаса? Нет, ты, преодолевая себя, бросишься ему навстречу, ибо человек может существовать, только борясь со своими страхами, иначе они поглотят его...

Что это, доктор?

Похоже, у «Монолита» депрессия. Серьезная и затяжная. Иначе как объяснить, что уже второй проект эта команда делает в очень мрачном, можно сказать, обреченном стиле?

После заточенного под жанр F.E.A.R. девелоперы решили сделать настоящий хоррор, в котором извечножизненно противников отойдешь далеко не самое первое место. По их словам, жанр Condemned: Criminal Origins можно охарактеризовать как «интерактивный психологический триллер». Но, все же если загонять игру в стандартные рамки, то перед нами довольно интересный представитель жанра/хоррора.

Играть придется за молодого сотрудника ФБР Итана Томаса, специализирующегося на раскрытии серийных убийств. История начинается с того, что в городе происходит череда загадочных убийств, явно дело маньяка или секты, и главный герой не раздумывая берется за это дело. Но на его пути вырастает стена неясных, необъяснимых и порой мистических препятствий. Девелоперы стремятся создать атмосферу первозданного, ни с чем не сравнимого страха. Неясно, что ожидается за поворотом. Локации очень темные, света почти нет, монстры... Монстры будут, но встречаться они редко и в очень малых количествах. Основную массу врагов составляют люди. Направившаяся вопрос: как можно напугать простыми людьми/жителями, прошедшего Silent Hill & Resident Evil? А очень просто. Представьте, вы заходите в комнату, а в ней стоит человек. Он оборачивается и, ни слова не говоря, начинает медленно двигаться в вашем направлении. Все ближе и ближе. ИМХО, нервы должны быть

доведены до предела, ведь вы не знаете, что он намеревается принять, да и вообще, кто он — друг или враг. Известно также, что у главного героя будет некая шкала эмоционального состояния. Команда-разработчик не спешит делиться информацией по поводу этой фишки, но судя по обрывочным сведениям, нас ждет что-то наподобие того, что мы видели в Fahrenheit. То есть, в зависимости от поступков игрока настроение главгероя будет повышаться или понижаться, вплоть до сумасшествия или депрессии.

Местом действия в игре станут разнообразные не очень радостные места, как, например, заброшенные подвалы, старые заводские цеха, городские трущобы, а врагами — убийцы, маньяки, божки и другие асоциальные элементы. Разумно посудив, что бегать даже по самым мрачным уровням с миниганом наперевес будет совсем не страшно, разработчики приняли очень интересное решение. Выражается оно в том, что на протяжении всей игры будет ощущаться острее дефицит боеприпасов, поэтому придется экономить каждый патрон. Плазматики и ракетлаучеры тоже жадать не стоит, наибольшее, на что придется рассчитывать, так это на шотган или охотничье ружье. Большинство стычек с врагами будет проходить в ближнем бою (дефицит патронов), а главными орудиями уничтожения станут доски, биты, гвозди, металлические прутья, осколки стекла и т.д. Монолитовцы обещают, что в бою с неприятелем можно будет использовать абсолютно все предметы окружения — будь то валяющийся под ногами кирпич или торчащая из стены труба. Чтобы запугать геймера окончательно, было введено реалистичное отображение ранений и

расчлененка. Да, крови будет немало! На некоторых скринах она просто хлещет фонтаном. В бою доступны комбы, и это радует. Не придется постоянно истреблять врагов, пользуясь лишь одним видом ударов.

Страшилище?! Нет, красавица!

Сondemned разрабатывается на движке F.E.A.R.'а. Эдджин этот в комментариях не нуждается, на данный момент у него просто нет конкурентов. Но девелоперы не собираются останавливаться на достигнутом, обещают поправить физику, которая в F.E.A.R.'е хромала довольно ощутимо, улучшить прорисовку окружения и персонажей, а также хорошенько поработать над дизайном уровней, чтобы все мрачные места, которые придется посетить, не начали утомлять после нескольких часов игры.

Как и положено в хорроре, звук пугающий, музыка напряженная. Искусственный интеллект взял опыт-таки из той игры, которая упоминается в этой статье чаще, чем сам объект исследования. То есть, играть с кремневыми болванами будет, как минимум, интересно. К тому же их обещают обучить нескольким новым трюкам.

Вывод

Ждать или не ждать? Странный вопрос — конечно же ждать! Думаю, никто не захочет пропустить столь интересный проект. Тем более что Condemned относится к редкому на писниных жанру хоррор. Да и где еще у вас появится шанс пройти игру, закатавшись всех куском ржавой трубы? ☹



Frestarter frestarter@inbox.ru

WARHAMMER

MARK OF CHAOS

Разработчик: Black Hole Entertainment

Издатель: Namco

Жанр: стратегия

Системные требования: если вы еще не сделали апгрейд, то в это вам поиграть вряд ли удастся ☹

Дата выхода: конец 2006 года

Солнце все ближе подходило к линии горизонта. Необычный кроваво-красный закат будто бы кричал о том, что грядет великая битва. Еще никто не знал, что именно от этой битвы зависит судьба Старого Королевства...

Последние лучи солнца освещали зажатую между скал долину. На огромном поле с шипами в ожидании страшной сечи расположились две армии. В лагере Хаоса было неспокойно. На многие километры вокруг слышались крики пленных, приносимых по частям в жертву темным богам, колдуны молились, прося большие силы, собирались в боевое построение рядовые бойцы. Только одно существо стояло неподвижно — лорд Хаоса. Странным было то, что его черный шипованный доспех не блистал на солнце, будто бы поглощал его свет.

На другом конце поляны было ничуть не спокойнее. Войска Хаоса внушали такое отвращение и ужас, что командирам с трудом удавалось поддерживать порядок и не допустить мятежа. Но лорд Империи знал, что кроме пугливых зеленых новичков есть еще люди, способные защитить его страну. Недаром Империя славится своими рыцарями и стрелками, они будут держаться до последнего. Лорд людей стоял в первом ряду, крепко сжав меч в руках. Герб Империи на его плаще излучал магическое сияние.

В одно мгновение суета прекратилась, стихли крики. Обе армии будто по мановению чьей-то руки бросились в бой.

И снова он

Компания Games Workshop много лет назад создала настольную игру под названием Warhammer, населив ее множеством фантастических рас. В свою очередь сценаристы наделили эту вселенную детально проработанной предысторией. Столкновение завоевала огромную популярность по всему миру, даже притом что требовала от желающих в нее поиграть довольно больших материальных затрат. Казалось бы, с таким подспорьем можно создать отличную игру любого жанра. Ведь незачем изобретать сюжет, расы, юниты, да и концепцию, в конце концов, придумывать не нужно, за тебя все уже сделали другие. Все что нужно — грамотно реализовать все это дело и завернуть в красивую обертку. Высокий уровень продаж обеспечен — игру сметут с полок фанаты настольного варианта. Тем не менее, мы до сих пор не видели достойной реализации «Вархаммера» на ПК. Нет, были, конечно же, игры, но их качество оставляло желать лучшего. Многие могут вспомнить Dawn of War, господя, это уже совсем из другой оперы.

Фанаты, возразите: Namco, обладающая правами на создание игр в мире «Вархаммера», анонсировала игру Warhammer: Mark of Chaos, новое воплощение славной вселенной на компьютере.

Сама игра является стратегией, сочетающей в себе тактические и стратегические элементы. Часть игры проходит на глобальной карте, где и происходит строительство зданий и укреплений, найм войск и их улучшение и т.д. Созидательная часть игрового процесса сконцентрирована в столице той расы, которая выбрана в начале игры. Будет возможность захватывать и другие города, но именно столица станет центром вашего царства, а потеря ее приведет к проигрышу. Как ни странно, действия, совершаемые в стратегическом режиме, будут происходить не в пошаговом режиме, а в реальном времени. Если же во время блуждания по миру нам встретится войско противоборствующей стороны, то игра тут

же перенесет нас в тактический режим. Он и является самой вкусной частью Mark of Chaos. В этом режиме на поле битвы сойдутся две армии и начнется крупномасштабное сражение. Масштаб битвы обещает быть просто огромным: число участников сражения в Rome: Total War — далеко не предел. Разработчики уверяют, что тупо выделять в рамочку всех подопечных и пойти громить врага вряд ли получится, именно поэтому обещает быть довольно сильным тактический элемент. Как он будет реализован, пока не говорят, но хочется надеяться, что на уровне. Несмотря на огромный масштаб битвы, будет доступно командование не только отрядами, но и отдельными юнитами. Нужно ли говорить, какой простор открывает данная функция для тактического гения игрока. Как вам возможность пробраться одиноким ассасином в тыл врага и убить вражеского командира, одним ударом отравленного клинка подорвать боеспособность вражеской армии? Девалоеры говорят, что нечто подобное вполне реально осуществить, но только если очень постараться.

Большое внимание обещают уделить осадам городов. Разработчики из Black Hole обещают нам настоящий переворот в этой области, но кто же им поверит ☹. Но, судя по имеющейся информации, несколько интересных находок все же присутствуют. Так, чтобы не тащить через всю карту замедляющие продвижение войска осадные орудия, их можно будет собрать на месте, а интерактивность окружающей среды и физика поврежденных обещает быть на высоком уровне. По традиции для осад будут использоваться баллисты, катапульты, тараны и другие орудия разрушения. Все это добро можно неоднократно подвергнуть улучшению, дабы повысить эффективность и получить новые возможности.

Виды ресурсов не будут исчисляться десятками; не будет и шахт, в которых эти ресурсы добываются. Девалоеры решили не изводить геймера добычей и распределением ресурсов. Теперь средства к существованию поступают в виде дани от захваченных городов.



Рас, еще рас, еще много-много рас...

Фантазия создателей оригинального «Вархаммера» наполнила целых 17 рас. Причем каждая из них имеет свою проработанную культуру, быт, историю, лидеров — и минимум схожих черт с другими расами. Вести в игру все расы было бы слишком трудной задачей, поэтому девелоперы решились полноценно воплотить лишь несколько. Встречайте...

Люди (или Империя) — как обычно, крепкие середнячки. Самая технически развитая раса. Нечем особым не выделяются. Показатели атаки, защиты и морали у них средние. Магия присутствует, но находится на достаточно низком уровне. Их козырем является мощная артиллерия и стрелковые юниты, использующие огнестрельное оружие.

Эльфы — самая древняя и самая мудрая раса. Всем известно, что бойцы ближнего боя из художочных эльфов получаются, мягко говоря, не самые лучшие. А вот с магией ушастые «на ты». Именно в их рядах числятся одни из самых сильных магов. Также имеют в своем распоряжении отличных лучников. Эта раса будет одной из самых сложных в управлении, но тем не менее ничем не слабее остальных.

Скавены — раса крысоловцев. Обитают во всех городах Империи, преимущественно прячась в канализации и подземельях. Если эльфы берут умением, то скавены — исключительно количеством. Они крайне уязвимы по одиночке и без командиров имеют необычайно низкую мораль. Тактика при игре за эту расу — собрать как можно больше войск и броситься в бой.

Хаос — армия, состоящая из представителей разных рас, совращенных падшими богами, а также из демонов. Их отряды не очень многочисленны, зато чрезвычайно сильны и наделены толстой броней. К тому же у всех войск хаоса отсутствует показатель морали. Даже небольшой отряд не дрогнет и будет сражаться с многотысячной армией врага до последнего издыхания. Зато другим они мораль понижают чрезвычайно эффективно — уж больно рожа страшна ☹, а в магической силе хаос не далеко отстает от эльфов.

Вот такие расы представят на наш суд разработчики. Любители орков и гномов, не спешите биться головой о стену и пить валерьянку, ваших любимцев тоже не забыли. **Псы войны** — сборная из представителей всех рас, не вошедших в основной список, готовых за звонкую монету присоединиться к вашей армии. Так что никто не отменял орды безбашенных орков, носящих по полю и рубящих все что движется в мелкую капусту, или громадных троллей, одним ударом дубины сшибающих десятки супостатов.

У каждой расы будет два героя, дающих некие бонусы войскам и повышающих мораль. Кто это будет и какими спецспособностями они будут обладать, пока не известно.

Обещаются две сигнальные кампании. Одна за людей в союзе с эльфами, вторая — за скавенов и хаос. Подробности сюжета никто, естественно, разглагольствовать не спешит, известна лишь предистория. Год прошел с того момента, как силы хаоса попытались захватить земли людей. Потерпев поражение, их армия расцелась по всему континенту, зализывая раны. Хаос потерял своего лидера, и теперь некому объединить войско павших...

В темной кампании нашей задачей будет сломить силы зла (скавены и хаосники) и завоевать Империю, а в светлой — окончательно покончить с недобрым злом.

Кроме сингла присутствует и проработанный мувтиплеер со множеством разнообразных карт. Какие режимы будут, не говорится, но думаем, мы получим стандартный набор РТС набор.

Красотища!

Графику игры описать очень сложно. Единственное слово, которое я смог подобрать для ее описания, — невероятная. Огромных размеров открытые пространства, где может потеряться даже самая большая армия, красивые пейзажи, детализированные юниты, не расплывающиеся на кучку пикселей даже при максимальном приближении — все это

Warhammer: Mark of Chaos. Видно даже, как при сильном ветре колышется трава и шевелятся листья на деревьях. Графика превосходна, честно говоря, у меня не хватает слов, чтобы описать ее. Господа разработчики, учитесь, как надо делать движки!

Музыка будет в соответствующем духе — красивые эпические мелодии, плавно переходящие в бодрые марши, если начинаешь битва.

Революционный ИИ не обещают, что странно ☹.

Вывод

Узвезднейшая игровая вселенная, великолепная графика, неплохие задумки в области геймплея — эта игра просто обречена на успех. Если разработчики нас в очередной раз не обманут, то мы получим великолепную игру. Расстраивает лишь одно: ждать придется еще довольно долго, выход намечен на конец 2006 года, а ведь возможны и отсрочки. Но когда Mark of Chaos наконец выйдет, нас



захлестнет захватывающее противостояние четырех народов за право владеть над страной.

Вывод может быть только один: ждать всем без исключения.

Ето была великая битва, оба лорда бросили свои армии в бой, началась кровавая бойня.

Отряды имперской конницы теснили пеших воинов хаоса. Но помощью пришли темные маги. Всего несколько слов, синхронный взмах нескольких рук — и хваленые имперские рыцари уже в панике бегут с поля боя. На смену им пришли мечники, которых быстро изничтожили. Но это лишь отвлекающий маневр. Немногие знали, что Империя в тайне заключила союз с эльфами. Их атака была настоящей неожиданностью для предводителя войска — его солдаты один за одним попадали на землю под традом эльфийских стрел. Спасала лишь холодная невозмутимость его войск — несмотря ни на что, они упорно двигались в сторону противника. Битва шла с переменным успехом. Через некоторое время все смешалось, и из-за дыма и пыли уже невозможно было различить, кто стоит в десяти шагах от тебя. Все смешалось в диком хороводе смерти...

«Еще три дня слышались крики и звон мечей. Затем дым рассеялся, обнажив фигуры в доспехе с шипами. Вокруг — трупы, только трупы и кровь. И стаи вороны. Попирая вдоволь, они улетят отсюда, чтобы рассказать о том, что для Старого Мира настали темные времена...

Varg

KING KONG

THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

Когда обезьяны были большими

Возможно, все началось с залетного метеорита, который упал где-то в джунглях, превратив при помощи магической радиационной палочки одних окрестных приматов в наших предков, а других — в предков Конга. Все возможно... особенно когда дело касается фантазии.

Далее проматываем несколько миллионов лет и попадаем в Британию позапрошлого века. Именно тогда и именно там проживал английский писатель Артур Конан-Дойль, создатель увекоченных в фильмах и анекдотах Шерлока Холмса, доктора Уотсона и миссис Хадсон. Следом за этой незабвенной троицей в рейтинге конан-дойлевских героев идет сверхэнергичный профессор Челленджер, известный нам по не раз уже экранизированной книге «Затерянный Мир».

Эта книга, как нетрудно догадаться, послужила толчком и к созданию фильма «Парк юрского периода». Однако задолго до творения Стивена Спилберга в тридцатых годах XX века была создана первая экранизация «Затерянного Мира». В этом фильме, равно как и в книге, профессор Челленджер возглавляет экспедицию в джунгли Амазонки, где на труднодоступном плато сохранились реликтовые животные, которые вымерли на всей остальной Земле десятки миллионов лет назад. В итоге после опаснейших приключений Челленджер привозит на экспедицию диплодока (в книге же это был более компактный, но, по-видимому, менее зрелищный птеродактиль), который наделал немало шумиху в цивилизованном обществе.

Фильм имел шумный успех, и на волне популярности режиссер и сценарист Мэриан Купер в 1933 году решил сделать фильм с немного измененным сюжетом: диплодока заменили на гигантскую обезьяну, названную Конгом, добавили немного романтики, затянута падение с Эмпаир Стриг Биндинг — и хит готов! Продолжение, впрочем, успеха уже не имело.

Впоследствии историю про Кинг-Конга пересказывали не раз.

В 1962 году в Японии, которая переживала тогда с подачи Годзиллы бум на гигантских монстров, был выпущен фильм — только не смеитесь! — «Кинг-Конг против Годзиллы», продолженный «Бегством Кинг-Конга» в 1967.

В 1976 уже американцы сделали римейк с Джессикой Ланж и Джеффом Бриджесом в главных ролях, перенес события в современность и внес небольшие изменения в сюжет. А через десять лет сделали сиквел — «Кинг-Конг жив».

Разработчик/издатель: Ubisoft

Локализация: «Бука»

Системные требования: P3 или Athlon 1.0 ГГц,
256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Кроме всего этого была еще вариация на тему под названием «Могучий Джо Янг» (1949 года, в паре со своим сиквелом 1998 года) и детский мультителерадионный сериал 1966—1969 годов. Надо сказать, что след в кинематографе гигантская обезьяна оставила соизмеримый с размером собственной ступни, особенно если учесть последнюю экранизацию Питера Джексона, которую вы уже можете лицезреть в кинотеатрах.

Так что появление Конга в мире электронных игр было, думается, встречено еще лет десять назад, а сейчас, под такой громкий киношумок, и подано!

Джек — победитель великанов

Ну кто бы мог подумать, что бродвейский писак способен проявить такое поразительное мужество и такие незаурядные способности к тотальному изничтожению братьев наших больших?! Наверное, никто, включая самого Джека.

В один проклятый небом день Джек Дрисколл связался с режиссером Карлом Денхемом — человеком, чья преданность искусству сценариста сопоставима только с его цинизмом и неукротимой волей добиться своей цели любой, даже самой кровавой ценой. И благодаря миняку-режиссеру Джек садится на корабль Venture, который привозит съемочную группу на загадочный остров Череп, где Карл и мечтает снять свой шедевр.

Из записок на манжетах

Но не все так ладно, как хотелось бы: наплывая на дикий штирм, Денхем попытался высадиться на берег и, потеряв пару «нычменных» жизней, но сохранив драгоценную аппаратуру и пленки, остался на берегу вместе с исполнительницей главной роли — Энн Дерроу, старпомом Хейсом и, собственно, со мной — сценаристом Джеком Дрисколлом.

Вот тут-то и началось мои приключения на острове Череп. Нашей целью было найти спокойное озеро, на которое мы бы сели водный билан, чтобы подобрать нас. Но это оказалось непростой.

Наш маленький отряд продирался сквозь скалистые ущелья, кишащие гигантскими многоножками, утопал по горло в зловонных болотах, рискуя получить в спину горящее копье дружелюбных аборигенов. Мы блуждали в развалинах древних храмов и дворцов, стрелялись и протыкали кольями ископаемых ящеров в непролазной, в рост человека, траве. Терли друг друга под натиском стихии и находили вновь, чтобы опять потерять. Но неуклонно пробирались вглубь острова к горному озеру, отмеченно-



му на карте. А билпан указывал нам дорогу, периодически сбрасывая ящики с боеприпасами.

Но что такое пистолеты, ружья и автоматы против гигантских тиранозавров? Эти чудовища все время преследовали нас, и часто мне казалось, что смерть уже дышит мне в затылок, но выдержка Хейса и самоотверженность Эйн не раз спасали нас.

Особое внимание стоит уделить самому удивительному существу из виденных мной, выделяющемуся даже среди всех тех чудовищ, что населяют этот удивительный остров. Это гигантская горилла, которой туземцы поклоняются, словно божеству, и приносят жертвы. Пожалуй, он и есть бог этого острова: чтобы поверить в это, достаточно раз на него взглянуть. Туземцы называют его Конг...

С тоит ли говорить, что сюжетно игра тесно переплетается с фильмом, повторяя и дополняя его. Разве кто-то не знает о чувствах Конга к белокурой актрисе? По сравнению с этой романтической сюжетной линией все остальное меркнет, становится тусклым и незначительным. Даже головокружительный «курс выживания» Джека, при всем нашем участии, иногда выглядит как очередной промежуточный этап в сложных отношениях этой необычной парочки.

Но сейчас все-таки речь о Джеке, чьи мы глазами мы будем обозревать красоты острова основное время игры. Он путешествует по острову то в сопровождении спутников, то сам, расчищая дорогу при помощи огнестрельного оружия, копий и огня. Товарищи по несчастью периодически комментируют свое бедственное положение — кто обнадёживая, кто причитая, и только Карл Денхэм восторгается этим первобытным совершенством, периодически высказывая удивительный план для съемки. С любым человеком отряда можно поговорить о оружии, тем более что Джек может нести лишь один ствол и одно копье в придачу, которым он швыряется с завидной силой, насмерть припечатывая всяких летучих, плавающих, ползающих и бегоющих монстров, которые порой весьма смертоносны.

Умирать иногда придется и нам, быстро и болезненно. Индикатор жизни, оказывается, нет и в помине, что поначалу немного огорчает. Но после первой серьезной стычки оказывается, что жизнь — то, в отличие от индикатора, у нас есть, и она имеет способность заканчиваться, если нас несколько раз в течение короткого промежутка времени хорошенько укусят. Экран пульсирует розовым, а изображение становится размытым, сигнализируя об острой потребности отсидеться и восстановить силы. Благо, на сей мучон хватит порядка десяти секунд — а затем снова в бой!

Однако присутствие в арсенале автомата Томсона не делает из игры заимчивого шутера. Геймплей, в ходе которого даже не успеваешь разобраться, охотник ты или дичь, вдобавок, мрачный антураж игры, все эти тиранозавриные рыки с наложенными на них видеоэффектами, которые чудесно визуализируют звуковую волну, исторгающуюся из глотки зверя, — действительно заставляют почувствовать себя беглой жертвой, отправленной на закланье в царство древних богов.

Про личности

Пришло время немного рассказать о двух персонажах, благодаря которым эта игра вообще появилась на свет.

Первый из них — Питер Джексон, с недавних пор один из влиятельнейших фигур Голливуда. До сих пор непонятно, как человек, снимавшему откровенный трэш, доверили режиссуру трилогии «Властелин Колец», но можно признать, что справился он с этим титаническим трудом вполне успешно. Говорят, что экранизирование «Властелина Колец» Джексон мечтал чуть ли не с пеленок. А с юсельного возраста, видимо, он мечтал еще и сделать ремейк Кинг-Конга.

Фантастическая кинотрилогия ураганом пронеслась по карманам кинозрителей, собрав сотни миллионов долларов. Этот ураган взбудоражил Джексона. Для него уже не существовало запретов — он мог снимать что захочет, хоть «Кинг-Конга», хоть «Дядю Ваню».

Дальнейшие перипетии кинобизнеса нас не особо интересуют, а вот разрыв деловых отношений между Джексонем и компанией

Electronic Arts, которая штамповала игры по мотивам фильма «Властелин Колец» — это уже интересно! (Как известно, на бренде «Властелин Колец» пытались нагреть руки сразу два издательства: Electronic Arts делала игры по лицензии на фильм, а Vivendi-Universal Games — по лицензии на книгу.) Джексон не устроила степень его влияния на процесс создания игр, а ее-то как раз Electronic Arts повышать никак не хотела. Более сговорчивой оказалась компания Ubisoft, куда со своей подручной обезья-



яной и переметнулся минимальный режиссер. Недаром ведь его имя красуется в названии игры.

И вот тут уже начинается рассказ о другой интересной личности — Мишеле Анселе, который и руководил разработкой игры «Кинг-Конг». Думаю, что основной массе игроков будет понятно, о ком я говорю, если сопоставлю это имя с чудесной игрой Beyond the Good and Evil, которая покорила сердца игроков своей добротой, оригинальной историей и душевными героями — и в которую, кстати, Питер Джексон с восхищением отыграл не один вечер.



Видимо, Джексон просто не верил, что Electronic Arts способны сделать оригинальную и самобытную игру, достойную его фильма. В отличие от Ubisoft. А конкретно — от французского подразделения, где и работал Ансель. И команда Мишеля сделала эту игру, в тесном сотрудничестве со съемочной группой и знаменитой студией спецэффектов WETA.

Об игре по частям и в целом

Общее впечатление складывается из многих факторов. И первый из них — упаковка. Игра выпущена компанией «Бука» в трех вариантах: на трех CD, на DVD в jewel-кейсах и, наконец, наиболее привлекательный для геймера вариант: DVD-версия в DVD-боксе, который к тому же еще и упакован картонную обложку, — все очень красиво и добротно, не хватает для полной радости разве что распечатанного руководства.

Локализация выпущена практически одновременно с мировым релизом, причем выполнена она просто отлично: к озвучке и текстам нареканий нет, актеры не переигрывают, а запылавшийся



время от времени Джек еще и сообщает нам, когда патроны в обоиме подходят к концу (да более полного погружения в игру интерфейс, отвлекающий наш взгляд от красот, отсутствует, хотя его, равно как титры и прицел, можно включить через меню).

Сам игровой процесс достаточно динамичен — после очередной перестрелки и переброски копиями компаньоны, едва дав передохнуть, тают нас дальше — в очередной разлом, за следующую дверь, в пасть очередного динозавра. Пейзажи сме-



няются так быстро, что еле успеваешь, а часто и не успеваешь вовсе их рассмотреть. Дизайнеры как смогли в рамках данной местности разнообразили картинку, украсив остров туземными жилищами и частоколами, остатками древнего зодчества, разбро- санного по болотам, пещерам и джунглям.

О, джунгли! Это вообще отдельный разговор. Пускай они и окружены не совсем впечатляющими «задишками» с не особо фотогеничными деревьями, а текстуры порой выглядят довольно бедно (вы чувствуете, как запахло консолями ветром?), но это почти не отвлекает взгляд от добротно нарисованных объектов переднего плана, расступающийся перед героем травы, неторопливо кружащих в потоках света пылинки. Кроме того, джунгли питаются жить: одни динозавры убивают и поедают других, стадо бронтозавров важно бредет по каньону, а высоко в небе кружат птицы. Все это дарство первобытной природы наполнено аскающим слух хрустом, ревом, шуршанием, воем и пафосной, но абсолютной умственной музыкой, звучащей ровно столько, чтобы не перебить настроение.

Отдельного слова заслуживают наши спутники. Они действительно живые! Нет, некромангия здесь ни при чем, просто разрабочники вложили в них кусочки своей души: к агонисту Карлу Денхэму чувствуешь чисто человеческую неприязнь, а лучистая Энн Дерроу покорила своим нравом неукротимой амазонки.

Также радует изобилие небольших, но очень симпатичных роликов на стыках глав. При прохождении игры нам откроются бонусы (видеоролики, дополнительные настройки видео, арты мастеров и пейзажей от WETA, поданные как бы в музейной экспозиции) — одни станут доступны после прохождения определенного этапа игры, другие откроются в самом конце, да еще и в зависимости от количества набранных очков, третьи же можно будет открыть, лишь введя специальный код, который можно получить на сайте www.kingkonggame.com, естественно, предварительно там зарегистрировавшись и введя длинный интернет-код из меню игрока. Кстати об очках: если вас не устроил финал игры, то, набрав большее количество очков, вы сможете изменить его.

Наверное, единственный недостаток игры — скоротечность, которая компенсируется повторными попытками переиграть ту или иную главу, чтобы набрать побольше очков для открытия очередного бонуса. Сюда же запишем и несколько скромнанных ньюйоркских променад Конга.

Если попытаться сделать выжимку из всех впечатлений от игры, то они синтезируются в двух словах: «Атмосфера» (да-да! Именно с большой буквы) и «Стиль». Эти свойства игры бросаются в глаза и сердце, словно гималайский крик, вырываая из груди потоки восторженных эмоций. «King-Kong» получился концептуальным, увлекательным, наделенным своим незабываемым шармом.

Почувствуй себя зверем

на торжественный десерт для читателя припасено пару абзацев, повествующих о суровых буднях короля джунглей. Короля по имени Конг.

Устав от методичного отстрела гигантских рептилий и членистоногих, мы имеем возможность променять верное копье и острожность на кулаки и звериную ярость. Гигантские твари, делающие остров с Конгом, так и не уразумели, кто здесь хозяин. Они все время норовят испортить ему настроение, то похищая объект его воздыханий, а то и просто пытаются его съесть. Но мощные удары кулаками, торсом и плечом, бросаемые с неимоверной силой деревья и глыбы, могучие бороздки захватывающие вкупе с яростью, которая достигается правильно исполненным рыком с угрожающей молотбой кулаками по груди, способны остановить любого соперника, переломав ему итоге хребет или разорвав пасть. Ни исполненные летучие ящеры, ни змеи, ни даже тиранозавры не способны остановить Конга. Он несется к своей цели с мощью ледокола, с невероятной легкостью маневрируя на склонах гор, перепрыгивая с уступа на уступ, сметая все препятствия на своем пути. В эти минуты игры просто наслаждаешься силой гигантской обезьяны, а радость от процесса пережевывания костей тиранозавра тем сильнее, чем больше этот ящер доставил нам проблем во время наших человеческих скитаний.

Неудивительно, что отношение Энн к Конгу постепенно меняется, от панического страха к уважению и даже, в каком-то смысле, к любви. Но разве можно не влюбиться в этого бесподобного и прекрасного зверя?

Разработчик: Burut Creative Team

Издатель: «Руссобит-М»

Жанр: FPS

Системные требования: 2.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Сергей «Sir» ШТЕПА sir28@bigmir.net

ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ

НЕИЗВЕСТНАЯ ВОЙНА

Тот же Creed, только в анфас

Навски доблестных пиарщиков Burut Creative Team трудно переоценить: эти ребята всеми способами пытаются привлечь внимание публики к сомнительным проектам компании. К сожалению, все тщетно. Ведь главное — качество игры, а не безудержная реклама и тонны развесистой клевоки, заменяющей собой действительно реальные обещания.

Свежее творение Burut «Восточный фронт: Неизвестная война» ничем не выделяется из ряда прочих второсортных шутеров. Тот же приснопамятный Creed, только с удешевленной графикой и несколько меньшим количеством глюков. Но разве этого достаточно для снисходительного отношения? Уверю вас нет!

Зомби-немчурра

Сценарная линия «Восточного фронта» откровенно вторична. В меню — полный набор покрывшихся плесенью ингредиентов: вторая мировая, вонючие зомби, ожившие мертвецы, слизняки из Return to Castle Wolfenstein... Да и всю историю вряд ли назовешь оригинальной. Нам подали блюдо четвертой, а то и пятой свежести. Поглощать его не рекомендую — рискуете отравиться.

Игровой процесс не представляет собой ничего особенного. Мы вновь шаляем по однообразным коридорам, истребляя оголтелых врагов. Попутно нам приходится распутывать сюжетный клубок и выполнять приказы начальства. Жаль, но приказы эти чрезвычайно скудные и порядком раздражают. Впрочем, в «Восточном фронте» вторичные, ничем не примечательные миссии выглядят уместно — по качеству они под стать всему остальному.

Нажми на курок!

«Восточный фронт» наверняка делался по формуле «хаотичная стрельба + изилишек патронов × ужасный искусственный интеллект». Во время игры вам даже не нужно отжимать курок — последние новесты куда пугли с большой вероятностью найдут адресата. Бездумности действия способствует несметное количество боеприпасов, которыми можно набить все котомки буквально за считанные секунды.

Искусственный интеллект подчиняется скриптам, и при этом он удивительно глуп. Враги ринутся вам навстречу только тогда, когда вы пересечете невидимую черту, после чего сработает триггер. Дизайнерские шутки нехитрые: запрета дверь внезапно открывается, и оказавшийся за ней враг расстреливает вас в упор. Или другой пример: вы подымаетесь по лестнице вверх, вдруг неподалеку раздается грохот, и очередная редиска пинает в вашу сторону бочку с чем-то взрывоопасным. Здесь молниеносная реакция тоже не

спасет — чтобы уклониться от бодящего «подарка», нужно знать о нем загодя.

Локации однообразны и довольно неудачны. Опустевшие коридоры, в которых вы можете идти только прямо, навязывают тоску. Здесь некуда податься — сойдя с проторенной дороги, вы наверняка уткнетесь в стену. Даже уровни «на свежем воздухе» чрезвычайно компактные, на них не разгуляешься. Жаль.

Общее впечатление хоть как-то скрапывают немногочисленные удачные моменты. Среди них — занятная система эмоций и некий временной щит.

«Эмоции» — это, по большому счету, своеобразные бонусы. При убийстве трех врагов подряд ножом вы получаете дополнительную единицу здоровья на всю дальнюю игру. Если же вам посчастливится прикончить нескольких гадов точными выстрелами в «тыкву» — вуаля, уже упоминавшийся щит, который действует некоторое время и защищает от выстрелов, будет дозаряжен. Просто, но интересно.

Опять двойка!

Визуальное исполнение не впечатляет. По части графики «Восточный фронт» явно уступает и Quake IV, и F.E.A.R. Вместе с тем он невероятно требователен к системе. Если ваш компьютер уступает той конфигурации, которая приведена чутько выше, — комфортно играть в детстве Burut а вы не сможете.

Правда, мне довольно трудно понять, отчего игра так тормозит. Нечеткие текстуры, корявые модели персонажей, кудные спецэффекты, среднешная анимация — глазу не за что зацепиться.

С озвучкой дела совсем плохи. Приглашенные актеры либо трудились за мизерную плату, либо всеми способами пытались помешать разработчикам сделать хорошую игру. Конечно, вклад этих товарищей в общую серость «Восточного фронта» не слишком велик, но то, что они сотворили, можно с легкостью подвергнуть жесточайшей (и вполне обоснованной!) критике. Отсутствие эмоций, неслепые интонации, неразборчивая речь (sic!) — согласитесь, все это изрядно портит общее впечатление. Ситуацию усугубляет невнятный подбор голосов и низкое качество внутренних текстов, кишащих сотнями ошибок, многочисленными тавтологиями и прочими огрехами. По всей видимости, над этими элементами никто особо не трудился.

Как, впрочем, и над всей игрой. Третий шутер, вышедший из-под пера Burut, идет по той же дороге, что и приснопамятный Creed: конвейер — прилавок — мусорная корзина. И к сожалению, завершающий пункт наиболее важен. Ведь лучшего хранилища для всякой тухляки нынче просто не сыскать.



Николай НЕМКОВИЧ aka Consul never dark@mail.ru

CHROME
SPECFORCE

Записки новобранца



Она давняя мечта сбылась. Я таки прошел отбор в ряды спецназа! Меня будут учить лучшие следы, самая лучшая экипировка и самое совершенное оружие ждут меня! На окраинных мирах снова неспокойно — сломив восстания и преступность. Ситуация вышла из-под контроля, так что и меня все шансы стать новым героем Федерации!

Конечно, впереди годы учебы и практических занятий. Постыжение звания штурмового искусства потребует много усилий, но под умелым руководством мэтра Кертиса, я уверен, смогу стать профессионалом. Скорей бы уже в бой!..

Под прицелом камер

Ведущая: Дамы и Господа! Предлагаем вашему вниманию новое сенсационное шоу Опыры Деффрис «Шутермен года». Не пропустите! Сенсационные открытия Сама Фишера и Мэтью Кейна! Дружеский поединок между Мистером Гарретом и Серьезным Самом! Только у нас! Смотрите на канале «Игроград»! Скоро на экранах!.. Прошу минутку внимания! Поприветствуем в нашей студии нового героя, мистера Логана! (Бурные аплодисменты.) Он в одиночку сумел раскрыть заговор в верхах командования космической пехоты, обезвредил новую террористическую группировку и наказал главных виновников — корпорацию ЛорГен! Мистер Логан, для нас большая честь, что вы согласились прийти на нашу программу...

Логан: Одну минутку! (Логан прерывает ведущую и идет здороваться с коллегами.) Сам, дружище, как я рад тебя видеть! (Обмениваются крепкими рукопожатиями.) Фишер, мое почтение! (Улыбный кивок.) Мистер Кертис (его первый учитель. — Прим. Консула), как я вам признателен за все, что вы для меня сделали!

Ведущая: Что ж, давайте начнем нашу передачу! Мистер Логан, как вам удалось добиться такого выдающегося успеха? Поделяйтесь с нами своими секретами побед!

Логан: Ну что вы, я просто один из многих профессионалов (косится на коллег). Я выполняю свою работу. А защищать мирное население от произвола корпораций — это мой долг. Я уверен, что любой поступил бы так же на моем месте.

Ведущая: Ну а все-таки? Благодаря чему вы достигли успеха?

Логан: Внимание к мелочам, качественная работа, простота исполнения... Никаких сверхсложных задач я не решал по ходу дела. Обычные будни профессионала.

Разработчик: techland

Издатель: IC

Жанр: тактический шутер

Системные требования:

✓ минимальные: 1300 МГц, 256 Мб ОЗУ,

64 Мб видео, 1,8 Тб на диске;

✓ рекомендуемые: 2000 МГц, 512 Мб ОЗУ,

128 Мб видео, 1,8 Тб на диске

Ведущая: Расскажите подробнее, в чем заключалась ваша работа?

Логан: Мое подразделение является одним из элитных. Нам всегда поручают задания с приоритетом не ниже альфа. Мы занимаемся тем, что не под силу штурмовой пехоте. Наши основные преимущества — скорость и скрытность.

В последнее время по галактике ходили слухи о новой террористической организации, оснащенной стимуляторами нового поколения, которых нет даже у нас. Генерал приказал нам с Пойнтером (напарник Логана по ходу прохождения всей кампании. — Прим. Консула) проникнуть на планету, принадлежащую корпорации ЛорГен. Они-то и занимались разработкой стимуляторов. По предположениям разведки, именно там могла находиться лаборатория наемных убийц. Информация управления оказалась правильной, но мы были слишком самонадеянны и попали в ловушку.

Ведущая: Вы считаете, вас подставило руководство? Они были как-то замешаны в этом?

Логан: Нет! Генерал сам погиб при исполнении... (Минута молчания.) Мы не знали, что у корпорации есть галактические истребители. Наш корабль был уничтожен, и мы остались одни на враждебной планете. Как вы понимаете, операция была секретной. Помощи было ждать неоткуда.

Ведущая: Как вам удалось выжить?

Логан: На планете были базы повстанцев, противостоявших корпорации. Мы с Пойнтером возглавили их восстание. Работы было очень много. Пришлось обучать новобранцев, прикрывать отходы наших войск, обезвреживать боевых роботов противника, отбивать транспорты с припасами, защищать склады, разрушать лаборатории. Особенно трудно было, когда пришлось освобождать наших парней, попавших в плен.

Ведущая: Зачем вы рисковали своей жизнью? Ведь это могло поставить под угрозу все восстание!

Логан: Спецназ никогда не бросает своих! А кроме того, у нас были тактические преимущества: уровень подготовки (мой и Пойнтера) и новые энергоскафандры. Они оснащены силовым экраном, нейтрализующим огонь противника. Камуфляжная система делала нас практически невидимыми, позволяла подкрадываться к врагу на расстояние, необходимое для того чтобы обезвредить его бесшумно, — ножом, скальпелем, пилочкой для ногтей. Система поддержки повышала нашу скорость бега, не давая врагам возможности точно прицелься. Нейростимуляторы увеличивали скорость нашей реакции, позволяя себя почувство-



вать как бы в шкуре Нео — кстати, моего давнишнего друга. Единственная проблема — скафандры быстро разоряжались, и приходилось искать подзащитку у ликвидированных врагов.

Ведущая: То есть, вы постоянно испытывали недостаток боеприпасов?

Логан: Именно! Патроны приходилось экономить. Очень часто у «одлаживала» обоймы у врагов или эконошил — забивал оболочку убойной от стола до счастливого забытия ☺.

Ведущая: Вы не гнушались всеми подручными средствами?

Логан: Да, именно. В «Хроме» меня научили орудовать всем. Приятно знать, что можешь уничтожить все. Я даже свой автограф оставил на стене генштаба очередью из автомата!

Ведущая: А какие виды оружия вы предпочитаете?

Логан: Вообще — катану. Но на планете их не нашлось. Обходился тем, что давало командование или находил у врагов. Выбор был невелик — десяток штурмовых винтовок, пару ракетниц и снайперок, тяжелые пулеметы и автоматы. Ничего особенного. Зато я убедился в правильности уроков командора Кертиса. Он всегда говорил, что совершенному воину не важно, какое оружие у него в руках. Главное — какая начинка в голове.

Ведущая: Как вам удавалось всегда быть на шаг впереди агентов корпорации?

Логан: Я использовал их же оружие против них. У них на базах везде расставлена тяжелая артиллерия, боевые роботы, танки и транспорт. Конечно, пришлось помучиться с управлением, оно слегка аркадное, но ничего, разобрался.

Ведущая: Неужели их базы охраняют такие дилантанты?

Логан: Ну, я бы не стал так утверждать. Соперники выглядели вполне достойно. Они умело использовали преимущества своей позиции, не тратили даром времени, всегда старались уйти с линии огня. Некоторые даже умели грамотно прикрывать друг друга. Но до уровня бойцов моего подразделения им еще далеко. Я перенгивал их за счет класса, а Пойнтер снимал офицеров издалека. Хотя иногда приходилось туго: когда они наваливались всем скопом. Иногда даже броня и нейростимуляторы не спасали. Тогда вся надежда оставалась на осмотрительного Пойнтера или местного ополченца.

Ведущая: Какие воспоминания остались у вас о местных жителях? Что вы можете сказать о вашем сотрудничестве?

Логан: Парни молодцы. С ними было приятно сотрудничать. Да и сама планетка оставила незабываемые впечатления. Несмотря на дождливый климат и множество болот. Туман, дожди, хмурые ветер — иногда крайне не хватает именно такой атмосферы. Обязательно как-нибудь проведем их снова! Особенно мне понравилась местная музыка. К сожалению, названия группы не помню, но их походно-героический стиль пришелся мне по душе.

Ведущая: Мистер Логан, теперь вы герой Федерации. Какое это, быть на вершине популярности?

Логан: Неплохо, но если честно, со временем приедается. Как-то однообразно уже очень. Кроме того, на алее славы моя звезда не одинока. Множество моих соратников тоже достигли выдающихся высот в ратном деле. Так что я даже и затеряться могу в тени коллег.

Ведущая: Но вы ведь профессионал?

Логан: Да, но моя работа очень рутинна. Понимаете, одно и то же изо дня в день, из года в год. Да и уровень подготовки молодежи впечатляет. Очень трудно постоянно держать марку. Год назад я бы еще показал мастер-класс своим сегодняшним конкурентам, но сейчас... я сдаю позиции.

Ведущая: Что бы вы хотели сказать новобранцам, жаждущим прославиться?

Логан: Парни, ваш юношеский задор — это чертовски хорошо, но вы очень часто не умеете набраться терпения и распределить свои силы правильно. Вот и сейчас в студии собралось множество звезд. Конечно, популярность передачи зашкаливает, зрители наслаждаются таким «отменным блюдом», но от этого страдает личная карьера каждого из нас.

Ведущая: Что ж, Мистер Логан, мы очень признательны вам за интервью, а сейчас... рекламная пауза! Не переключайтесь на другие кана-

лы! После рекламы сам командор Кертис поведает нам о золотых временах своей молодости!

Рекламная пауза

Только что мистер Логан в прямом эфире признался, что уже не ровня Фишеру и Сэмю! Кроме того, он в прямом эфире оскорбил нашу ведущую, обвинив ее в непрофессионализме! По его словам, она некомпетентно подобрала состав участников передачи! Юристы Федерации обвиняют бравого бойца в непредумышленной рекламе планеты, на которой он заслужил свою последнюю медаль! Только у нас! Судебное разбирательство Логана против корпорации ЛорГен, обвиняющей его в искажении фактов! Смотрите после рекламы!

Записки профессионала

Упосние от хорошо выполненной работы со временем уходит. Помнишь лишь первые задания, когда руки, липкие от пота, сжимали оружие, а разум лихорадочно искал выход из тупика. Если тебя не ликвидировали, то учишься дальше. Если ошибок совершил не так



много, то, может быть, даже выживешь. Тогда ты становишься затычкой во все дыры. Дилтанты из управления снова будут ошибаться, враги оживать — а копать в этом дерьме тебе. А потом, когда дела наладятся, сотое, тысячное задание начнут походить друг на друга, станут безликими и скучными. Ты получишь медаль и очередную нашивку, но перед глазами будет стоять лицо товарища, которого не успел прикрыть... Пойнтер, зачем ты тогда полез вперед? Ты должен был всего лишь забрать документацию по проекту — и все! А через месяц тебя ждала бы заслуженная пенсия, жена, детишки...

Бесконечная череда заданий, понимание того, что это никогда не кончится, что где-то там еще один подонков затевает свое черное дело, и ты должен его остановить — это все превращает непобедимых агентов космического спецназа в циников, которые просто качественно выполняют свою работу, а мир... мир пускать подождет. Не до него сейчас.

Но я человек. Я чувствую. Система сделала меня агентом смерти, зато я теперь всегда уверен в своих силах, всегда могу защитить своих друзей и близких. Может, все не так уж и плохо?

* * *

Сигнал тревоги вывел Логана из полусна-полуяви, в которой он пребывал. На студию «Игрограда» вошли какие-то психи в черном. Начиная пальба... «О, черт! Что на этот раз?» — подумал он.

Morte & Shaman .AD

GUN

Разработчик: Neversoft Entertainment
Издатель: Activision
Жанр: Action TPS/FPS/Horse Riding
Системные требования:
✓ минимальные: P 4-1.8 ГГц, 256 Мб ОЗУ,
64 Мб видео;
✓ рекомендуемые: P 4-2.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ,
128 Мб видео

Wild Wild West

Получить задание кадету не так уж просто. Всегда что-нибудь да помешает. И только в предновогодние дни можно даже помимо своей воли попасть под раздачу. Потому что план выполнять надо, а новостройки, как назло, начали сдавать, когда праздники уже почти на исходе. Вот и приходится секретарю самому раздавать задания, а не ждать, когда новички придут чего-нибудь выключить. Но так как бегать по департаменту агенту не пристало, то Ягуар нашел выход — способ дистанционной доставки. Дверь кабинета открывается настелью, и стоит в проеме показаться чьей-нибудь фигуре, как пушечная уверенной рукой палка с бесконечным зарядом отправляется ей наперерея. Бах! Хедшот (не зря ведь в детстве Кемпером звали). Кадет лежит без сознания на полу, задание рядом, уже не бесконечное. Нравится, не нравится — а чтобы ответ был.

Морте пришлось два раза уворачиваться от прицеливания в здание Восточного фронта, а Шамана спасла врожденная аллергия на БурстСтрой. Добраться до нормального пропуска было не так просто, пол был просто усыпан телами и папками. Двоих Ягуар даже умудрился сбить с потолка. Но настоящие трудности начались уже возле самого объекта исследования.

— Аларма! Пропуск-то на одного. Что делать будем?

— Ты — ничего. Здесь подождешь. А я все осматриваю и сразу назад, тебе рассказывать. Честное шишловское, безмянным кланцусь.

— В пробку я твоего безмянного выдал... ну в смысле, когда я последний раз его выдал...

— Ладно, тогда — как всегда, бросим монетку.

— Согласен.

Но не успел маленький металлический диск коснуться земли, как два кадеты с криком «кто последний — тот и папа» уже неслись к двери, над которой красовалась вывеска «Сам».

Широко известная компания Neversoft, сшившая не одну собаку на создании скейт-симуляторов, нежданно-негаданно решила создать игру, абсолютно никак не связанную с экстремальными видами спорта, под нехитрым названием Gun. Как теперь принято, игра представляет собой приудивую смесь жанров, и сразу определить, какой среди них ведущий, будет проблематично. Но мы все же это сделаем. В целом Gun больше всего схож с GTA: в обеих играх присутствуют обширные пространства, средства передвижения (с возможностью их уюна), куча оружия, RPG-элементы, некоторая доля жестокости и приятная, но не более, графика ©. Сходств не так уж и много, но после их перечисления вы наверняка решите, что неперсофтоу создали очередной недоделанный клон. Спешу вас разубедить — это совсем не так. Gun имеет весомые отличия от аналогичных проектов, а именно — время и место действия, которые разработчики подобрали как нельзя более удачно. Эта тема для игрodelов — непаханое поле.

События игры происходят в течение небольшого отрезка времени в конце девятнадцатого столетия на еще не до конца освоенной территории Америки. И вот нам выпала возможность с головой окунуться в беспредельную атмосферу непробудного пьянства, царившую в те далекие времена на Диком Западе. Ковбойские перестрелки-дуэли и потасовки, происходящие каждый вечер в салунах, не могут не вызывать ностальгию по старым добрым westernам. В то время коренные индейцы, в короннах из перьев, не рекламировали сухарики по супермаркетам, они наводили страх на окружающих своими таинственными ритуалами и шаманскими танцами, они смело отстаивали по праву принадлежащую им землю. Тогда и там жизнь человека и в грош не ставили, вас могли убить просто из-за того, что вы косо посмотрите в сторону местных авторитетов-за-

бия. Каждый банк, каждый поезд были потенциальной жертвой бандитов, которые зарабатывали на жизнь грабежом и обманом. Портреты наиболее удачливых из них, подписанные Wanted, были развешены по всем домам в округе, за их головы давали баснословные суммы и за ними охотились весьма сомнительные личности и вызывающие восхищение шерифы. Тогда все население поголовно было очень зараженным недугом — золотой лихорадкой, брат на брата мог пойти из-за какого-то задринного кусочка металла. А самые ушлые и неоспоримо смелые искатели приключений были одержимы поисками древних индейских сокровищ. Мирным же людям, очутившимся в этом жестоком мире, оставалось зарабатывать на фермах и строительстве железных дорог.

Once Upon a Time in the West

Ящерица, маскируясь с помощью пыли под камень, сидела недалеко от дороги и тихо палилась на череп буйвола. Огромный буйвол над ней гласил и наглядно демонстрировал, что Лаки Люк предпочитает Лаки Страйк. Железная дорога несла цивилизацию в прерии...

— Ну почему ты человек, а я конь?

— Потому что я быстрее бегу. Говорили же, что главный герой один. Но если тебе полежется, то знай, что ты не просто конь, ты настоящий мустанг.

— Аа. Шо в лоб, шо по лбу. Ну тогда могу сказать, что ты похож на жлобоватого алкоголика с южным акцентом, который считает себя Джомом Уэйном и Чингачикумом одновременно и пытается большим длинным револьвером компенсировать маленький...

— Что, думаешь, раз ты конь, так можешь хвастаться? Я настоящий ковбой! Но почему-то мало помню про свое детство.

— Фи-и-и, амнезия, когда пошлость. Ничего, зато я все помню. Ты вырос вместе с медведями в горах, но потом тебя украл ин-



деицы и продала Неду за поллитру виски. И ты бы вообще погиб, но благодаря моей счастливой подкове...

— Конь, ты что? Думаешь, я поведу на такой бред? У меня амнезия частичная. То есть, тут помню, а тут — нет.

— Попытка — не пытка. Ладно, что мы имеем? Бандиты, которые явно подрабатывали в массовке у Ромео (у того, что фильмы снимает), напали на наш пароход, убили твоего отца, а заодно и про... принцессу из-за какого-то медальона. Теперь надо ехать в Дожд Сити разбираться во всем этом.

— Тогда чего же мы ждем? Вперед, мой Буффало! Скачи, коняшка!.. Ну, типа — no!.. Чего стоим?

— У меня копыта болят.

— Хм... Симулируем, значит. Где тут моя капля никотина? Ковбой лезет за сигаретами.

Конь медленно вспоминает все слоганы рекламных роликов против курения. Вспомнив про эту самую каплю, начинает передвигать ноги в сторону города.

Потому что мы банда

После непродолжительной тренировки (охота на волков и прочих парнокопытных прилагается) начинает свое развитие весьма недурственный и в меру закрученный сюжет. Мы оказываемся в роли Колтона Уайта на пароход, на который под руководством священника-рецидивиста нападают шайка бандитов. (Священник-рецидивист — это как? «Второй срок священный сан мотает», что ли?!) (Прим. читателю.) В ходе боя погибает отец, сопровождающий нашего протагониста, но перед смертью успевает повесть сыну очень важную информацию. Он сообщает Уайту, что тот вовсе не его сын, и отдает загадочный медальон, который нашими усилиями должен быть доставлен в местный бордель некой Дженив. В общем, на протяжении игры нам придется выяснить свое происхождение, а заодно — происхождение медальона и добиться торжества справедливости, то есть перестрелять всех без исключения, плохих и не очень парней. При этом мы сможем повоевать как на стороне местных, достаточно коррумпированных властей, так и на стороне коренных жителей Америки. Кстати, сюжет подкреплен достойной долей жестокости, так что не стоит удивляться в тех случаях, когда персонаж, с которым мы надеялись пройти все трудности вместе, вдруг скончается от ивириарта микродра.

Guns Of Honor

Пусть два часа герои приближались к Дожд Сити. Шаман ускорил темп потому, что его начала мучить жажда, а воды или тем более пива в прерии не оказалось. Зато бандитов как топников было даже с лихвой. Кинуть их по дороге пытались раз пять. Только проследив мимо какого-нибудь туннеля, а оттуда уже неслется тройка подозрительных личностей в масках с криками: «Мужик, закурить не найдется?» — «Когда же вы уже накуритесь...» — каждый раз борюта себе под нос Морте, зажая револьверы.

— А ты знаешь, быть конем не так уж и плохо. Вот уже и окрасина. Обычный городок, таких на Диком Западе пруд пруди. А мы с тобой ну прямо рыцарь на белом коне. Может, нам еще и принцессу надо спасти?

— Ушастыня, что пункт назначения — местный салун, то можно и так сказать. Спасем парочку, если денег хватит. Но не забывай, еще за пачку отомстить надо.

Для начала птунтик и его верный конь решили разискать местные органы власти и правопорядка, но нашли только записку: «В честь приезда шерифа Дентона Глюка из соседнего городка объявляется симпозиум. P.S. Мы в салуне. P.P.S. Шериф Порт Керпис». На стенах, кроме записки, обнаружилась куча объявлений о розыске. Попалились бумажки с надписями типа: «Нужен живой или мертвый». Однако преобладали: «Нужен мертвый или не нужен вообще».

В салуне было довольно много народу. Пташник играл «Твою обезьяна макает хвост в моем стакане» под аккомпанемент автосакала и бумажки разных напиктов. Нашли двух шерифов не составило труда, две ослепительные золотые звездочки и огромная бутылка виски сразу выдали их.

— Я Колтон Уайт. После того, как у меня отобрали все, что было мне дорого, единственное, на что я мог положиться, — это мой револьвер. Теперь я ищу справедливости и жажду правосудия.

— Кто сказал тебе эту глупость? И какого ты заперся внутри вместе с конем? Нам в этом городе не нужны проблемы, камрад. Ага? Тот бюститель порядка, что побольше, одного за другим выкидывал через окно бывшихых посетителей.

— Сказал это сценарист Randall Johnson (The Mask of Zorro), так что ничего не могу поделать, придется следовать его указаниям. Да и интересно пока, атмосфера и все такое.

— Ладно, выполним для нас пару заданий, а потом отправимся к вождоу апачей. Еще можешь в карты тут поиграть, но знай: будешь мухлявать — одну ногу прострелим, а вторую запомним туда, откуда выросла.

Сходства расхождений, или Похождения проходимца

Свобода выбора/передвижения/выполнения заданий, которой хващатся все без исключения разработчики схожих проектов, здесь является неотъемлемой частью игрового процесса. Мы на выбор можем просто осваивать территории, проходить сюжет или отрываться на выполнении побочных заданий. Что касается территорий, то Gun проинтервует своему предшественнику (GTA) по всем параметрам, то есть как по количеству квадратных километров, так и по их качеству и оформлению. Но от Дикого Запада никто и не ожидает метаполюсов и небоскребов, ведь в те времена (судя по фильмам) вся территория США была усеяна небольшими городишками с населением, не доходившим даже до отметки в тысячу человек. Так вот, в Gun'е та же ситуация, все просто, но со вкусом — парочка небольших городов и лагерей, а все остальное пространство занято пустыней, горными хребтами и каньонами.



На протяжении немногочисленных сюжетных миссий, которые приходится за шесть-семь часов, мы будем вытравлять то же самое, что мы наблюдали во многочисленных фильмах и мультфильмах схожей тематики. То есть, для достижения финальных титров нам придется пережить уйму перестрелок (которые могут завязаться где угодно — и в городе, и на пустыре, и даже в горах и пещерах), спасти кучу заложников (в число которых входят и красавицы) и побывать в довольно интересных ситуациях, присущих вестернам. Вам придется принять участие в захвате поезда, в случае хорошо укрепленного форта, в непродолжительной регате на каное. Также предусмотрены миссии оборонительного характера. Вот, например, в одной из них нам нужно будет защищать повозку, в другой мы должны будем прикрывать толкающего пушку человека и т.д. Кроме всего прочего есть уровни, требующие тихого прохождения, где нам доведется бесшумно перерезать плотики и снимать шашки из лука.

А если вам надоест проходить сюжет, то смело отправляйтесь за побочными заданиями, выполнение которых принесет уйму бонусов и несколько часов игрового времени. Как правило, их нужно получать в городках у определенных людей. Вот, например, если хотите улучшить навыки владения лошадью, то извольте поработать курьером. Хоти-

те повысить навыки владения оружием, а заодно и подзаработать деньги — выполняйте задания помощница шерифа по отстрелу преступников или ищите плакаты с подписью Wanted и отлавливайте особо опасных преступников. Также можно скоротать время на фермах или за игрой в покер. Последняя минута, хоть и выполняемая довольно таки убого в графическом плане, все же очень интересна, поскольку в игре можно жульничать, откладывая самые хорошие карты.

Pale Rider

Закончив все дела, Колтон поставил зрб с посминым мзром на городской площади. «Заплатил налоги, получил по заслугам — спи спокойно». Теперь можно и на поиски вождя отправляться. Ну что, мой верный Буффало, готов к очередному путешествию по бескрайней прерии, полной ловушек и опасностей? Нужно разыскать мудрого предводителя наемничества. Только он сможет снять покровы с тайны, которая окружает нас. Правда, его подчиненные могут с легкостью снять с нас скальп еще до того, как мы его найдем.

— С какого места они будут у меня скальп снимать? Я же лошади.

— С самого волосатого.

— Или у меня все волосатое. Я же лошадь.

— Так, хватит пререкаться. Знаешь поговорку? Если б я имел коня...

— Я знаю вторую часть! Если б конь имел меня...

Но шпоры, впившись в бока, не дали ему закончить. Встав на дыбы, аки Буффало голопом пустился наперекор ветру, туда, где прерия почти горит от солнца, где земля пропитана кровью

(Из под копыт вырываются клубы пыли, играет музыка из классических вестернов.)

Скачки, коняшки

В игре задействована нехитрая система навыков, к числу которых относятся умения владения: конем, огнестрельным оружием, ножом и другим оружием, здоровьем и замедлением времени. Также на деньги, полученные за разнообразие задания, можно приобрести уйм айтрейдов и парочку полезных дэйвсов. К первым относятся улучшения наконечников стрел, увеличение обойм, вместительности карманов и т.д. А ко вторым — нож для снятия скальпов и кирка. Нож, правда, имеет сугубо моральную ценность, так как снимать то скальпы можно, а куда их потом давать — непонятно. А вот кирка очень даже пригодится — для превращения разбросанных по урникам покрытых золотом скал в валюту.

Так, о чем я не успел упомянуть? Ах да, об арсенале, включающем в себя револьверы, винтовки, лук, пули, пульметы, коктейль Молотова и динамит. Оружия в игре не так уж много, но зато оно часенько улучшается после выполнения сложных миссий. Так, например, дефолтный нож превратится сначала в томагавк, а затем в саблю.

И, конечно же, нельзя не упомянуть о средствах передвижения. Их роль в «Гане» выполняют лошади, но в отличие от того же GTA, они представлены только одной разновидностью. При езде можно перепрыгивать препятствия, заходить в повороты с заносом ☺, можно передними копытами вышибать двери и сбивать как спешенных противников, так и всадников.

The Long Riders

Чувствуя тела, висящие перед входом в индейский лагерь, и направляясь к самому большому фигурану, Колтон задался вопросом, зачем с тел сняли кожу. Просто так? Или по надобности?

— Здравствуй, о Великий вождь краснокожих Талер Быстрое Перо, трижды надругавшийся над музой! Только сейчас я одру понял, что могу говорить на твоём языке. Помоги нам в поисках древней тайны! И, может, ты заодно знаешь, с чего это знаю языки плечей?

— И ты здравствуй, бледно... — вождь присмотрелся — ...краснолицый незнакомец.

(А про себя подумал: «Нам? У него еще, наверно, и раздвоение личности»).

— На самом деле я знаю тебя. Придет время, и ты сам все вспомнишь. А пока возьми этот древний крест и карту. С ее помощью ты найдешь логово коварного негодяя, который лишил тебя... Стоп, большое я ничего не скажу! И так чуть не настопил. Вот, возьми мой именной лук, ибо не одна ... и не две... и даже не три сотни бандитов встретятся на твоём пути.

— Спасибо тебе, о Великий вождь, особенно за то, что не снял с нас кожу. За луку... но, думаю, пулемет Гатлинга был бы немного эффективнее.

— Может, выкурим трубку мира на дорожку?

— Неплохо было бы...

Но тут в разговор вмешалось парнокопытное средство передвижения Колтона:

— А можно мне тоже?

— А!!! Говорящая лошадка? Нет, дружок, эта трубка нам уже не нужна.

Графика и звук

Что касается графики, то вас тут ждет небольшое разочарование, потому что несмотря на визуальный эффект размытия, вынравить в сравнении она может только с играми вышедшими года два-три назад. Кстати, следует упомянуть о хорошо анимированных конях. Но стоит понаблюдать за ними на расстоянии, как сразу становится заметно, как они, не шевеля копытами, скользят по песку. Но несмотря на некоторую техническую убогость, выглядят все симпатично и отвлечено соответствует тематике. Дикой Запад, одним словом. Музыка в игре весьма приятная и как нельзя лучше вписывается в создающуюся атмосферу, радуя ухо звучанием то гитары, то губной гармошки.

Two Amigos!

— В километре от копей Магрудера, главного негодяя...

— Ты можешь быстрее читать то, что в этой карте написано? — Ехать за солнцем полдня, в месте, где пропадут текстыры, повернуть налево и остановиться возле поющего куста.

— Эти три жалкие ветки с двумя листиками, которые уже пять минут пытаются напеть мотивчик из «Хороший, плохой, злой», еще и кустом называют? Ладно, что там дальше?

— От куста пять шагов в сторону Острой скалы. Потом выстрелите три раза вверх и невидимый всадник укажет вам путь.

Колтон отмерял расстояние и, выткнув револьвер, выстрелил. Рядом кто-то тронко вскрикнул, раздалось ржание лошади и стук копыт удаляющегося животного. На землю что-то упало, подняв тучку пыли.

— Блин, ты застрелил невидимого всадника! Что теперь делать?

— Я видел... теперь я все знаю... я все вспомнил. Но спойлерить все равно не буду. Вернись, мой Буффало. Мы охотимся в кроуны наших врагов и покажем этим ублюдкам, чем кончается настоящий вестерн.

Вывод

В итоге мы получили весьма играбельный и достойный внимания проект. Несмотря на устаревшую графику, он оставляет незагладимо хорошие впечатления. В общем, если вы не гонитесь за красивой картинкой, неровно дышите к Дикому Западу и не боитесь жестокости, то Сип будет очень хорошим подарком к грядущим праздникам.

My kingdom come... I will be done

Вернувшись в Игроград, кадеты обнаружили, что новый год уже давно начался и во всю идет празднование. Положив Ягуду под слючку отчет, они отправились в кафе (сразу же переименованное в салун) «Одуванчик». Через несколько минут отпуга начался доноситься звуки пианино и губной гармошки. А уже через полчаса послышался выстрел и завывания: «Только мы с конем по прерии полним, по бескрайней прерии полним...»

З.Ы. Дорогие читатели, пользуйся случаем поздравляем вас с уже прошедшими (наверно) и приближающимися (скорее всего), а лучше сказать — с продолжающимися праздниками. Желаем вам всесческих благ и чтобы этот год обязательно оказался лучше, чем предыдущий. Мы в это верим. Оставляем с нами.

Разработчик/издатель: Action Forms
Системные требования:
✓ минимальные: P 2-400 МГц, 128 Мб ОЗУ,
16 Мб видео;
✓ рекомендуемые: P 3-1.0 МГц, 256 Мб
ОЗУ, 32 Мб видео

Вирджин КЕМПЕР jaguar.k@zeos.net

ОСТРОВ СОКРОВИЩ

Где карта, Билли?

Не успели игроки насадиться всеми прелестями проекта «Вивисектор: Зверь внутри», как компания Action Forms выпустила в мир свое очередное детище. Как ни странно, это отнюдь не «Вивисектор 2» и не очередная стрелка или рубльовка, а настоящая детская аркада.

«Остров сокровищ» — именно так называется новая игра от упомянутой выше компании. Те, кто любит перед прочтением статьи просматривать скриншоты, могут заметить, что игровой мир был создан по мотивам одноименного мультфильма-мюзикла и продолжает его сюжетную линию.

Наши brave герои — Джим, доктор Дивис, капитан Смолетт, Скайри и Бен Гани, разобравшись с пиратами Джона Сильвера и погрузив все несметные сокровища Фланта на корабль, уже намеревались отправляться на родину, но тут на горизонте появился еще один пиратский корабль. Нападение было внезапным и неожиданным. Все члены экипажа дрались долго, смело и отважно, но, увы, неокончательная атака сыграла свою роль, и в конце концов все члены экипажа попали в плен к пиратам. И только «очень, очень хорошему мальчику» Джиму Хоксину удалось избежать веревки и спрятаться на корабле — до поры до времени. Вот за него, собственно говоря, нам и предстоит поиграть, так что доля всей команды теперь в наших руках.

Что вы говорите?

Так, давайте рассмотрим проект поближе и попытаемся понять, что же за зверь сидит внутри этой игры.

В свое время, когда я презирал компьютеры и предпочитал играть на приставках, мне удалось познакомиться с достаточно большим количеством аркад. Все их объединял один параметр — динамичность. То есть, игра затачивалась под «быстрое принятие решения». Игрок должен был быстро думать, быстро принимать решение и быстро его выполнять.

«Остров сокровищ» совсем не похож на игры такого класса. Все гораздо проще и спокойнее. Ходим себе тихонечко, собираем всякие предметы и попутно надираем сиденья всем проходящим мимо пиратам. Для последнего в распоряжении Джима имеется некоторое количество ударов, а точнее, всего три: удар рукой, удар ногой в прыжке и подсечка. Даже и не надейтесь на наличие в арсенале опистельного оружия. Это же детская игра — забыли? Хотя разработчики все же смиловались над любителями пострелять и специально для них вооружили Джима плавательной трубкой. Штука, скажу я вам, весьма полезная, но патронов (вишневых косточек) не так уж и много.

Разновидности врагов хоть и не слишком много (пять видов, насколько я помню), но они хорошо продуманы. У каждого пирата есть какие-то особенности и недостатки. Одни очень сильные, но медленные, другие, наоборот, со здоровьем не дружат, но при этом умеют наносить большой урон с дистанции.

Также в игре присутствует небольшие элементы квеста. Основан он преимущественно на собирании всяческих полезных предметов, без которых Джим категорически откажется переходить на следующую локацию. Помимо квестовых предметов вы сможете находить и обыкновенные бонусы в виде грибов, ягод и прочей растительности. Каждый такой бонус можно использовать для себя и получить на время повышение урона или, например, скорость, или вообще невидимость. Иногда будут попадаться и логические загадки, правда, для детского уровня интеллекта, но все равно веселые и интересные.

К концу первой половины игры вам станет доступен второй персонаж, а именно — капитан Смолетт. Тут уже в игру вступает принцип совместного действия. Капитан гораздо сильнее Джима и может, с помощью сабда, убирать с вашей дороги колонии кусты, но при этом он не умеет лавать по лианам и веревкам. Так что периодически вам придется переключаться между этими двумя героями.

Они заряжают пушку. Зачем? А! Они будут стрелять!!!

Графическое исполнение в игре на высшем, как для детской аркады, уровне. Все персонажи похожи на своих мультипликационных собратьев. Больших похвал вызывает и анимация — как персонажей, так и окружающего мира. Последний, кстати, тоже «не падает в грязь лицом», даже несмотря на небольшую однообразность.

Звучки и голоса героев вообще не отличить от тех, что были в мультфильме. Видимо, для озвучки Action Forms все-таки решила нанять тех самых актеров, дабы передать игре большей пикантности.

* * *

Ну и, как всегда, не обошлось без маленких минусов. Хотя, может, кому-то они покажутся вовсе не минусами, а даже плюсами. Но личное мнение есть личное мнение.

Один из главных минусов — это продолжительность игры, а точнее, ее полное отсутствие. Игра проходит максимум часа за полтора. Почему так мало? Пиарщики компании говорят, что это все из-за рисованной графики, мол, такую игру сейчас тяжело сделать длинной — спецов, видимо, мало.

Как вы могли заметить, я не упомянул о том, как интересно и прикольно играть за остальных героев мультфильма. Просто их нет. На протяжении всей игры в нашем распоряжении будет находиться только Джим и, со временем, Смолетт. Остальные герои останутся для нас лишь движущимися картинками в роликах.

В итоге у нас есть достаточно стандартная, но при этом хорошая аркада. Конечно, основной возрастной контингент игры — примерно от пяти до семи лет, но и взрослым сыграть будет интересно и занимательно. В общем, бегите за диском.



Gerald[NBF]

THE CHRONICLES OF

NARNIA

THE LION THE WITCH AND THE WARDROBE

Разработчик: Traveller's Tales

Издатель: Buena Vista Games

Жанр: action/arcade/adventure

Системные требования: P 4/Athlon XP 2 ГГц.

512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео и выше

Скажите, а вы верите в сказку? В ту сказку, которую рассказывают вечером, когда в камине весело потрескивают дрова, блики огня пляшут на стенах, обшитых темными дубовыми досками, и снаружи в окна мягко стучится ветер...

Это задание не было похоже ни на какое другое... (Будто в ДЗВР бывают похожие задания!) Погода с самого обеда не задалась — порывистый ветер нагнал темные тучи, которые затянули небо словно...

Он не успел найти сравнение — пошел мокрый снег и пришлось сильнее втянуть голову в плечи и попытке поднять воротник пальто. Широкополая шляпа, по идее, должна была защищать от падавшего снега, да где там — орозные хлопья лепили прямо в лицо, не давая рассмотреть дорогу. Высотные дома городского центра постепенно сменялись более низкими и заброшенными строениями с заколоченными окнами, некоторые стояли недостроенными. Он шел все дальше, вот уже скрылся из виду главный шпиль ДЗВР, места стало совсем необжитые, кругом царил запустение — и призраком прошлого возвышался над всем этим старинный особняк на невысоком холме. Флюгер бесновался под ударами ветра, красная черепица уже практически скрылась под пушистым белым одеялом, большинство окон закрывали глухие деревянные ставни, в остальных металась отблески горящих свечей. Каменную лестницу, ведущую к огромным дверям с медными ручками, стерегли статуи двух мраморных львов. Судя по оскалу каменных морд, настроение у них было препаришное.

«Остановись, еще не поздно отказаться!» Но ноги уже сами несли его ко входу. Дверь отворилась, едва ноги приземлились коснулись ступеней. В дверном проеме стоял совершенно седой человек, в блеске телескопа его очков было что-то зловещее. Или это только казалось?

— Заходите, я уже давно вас жду.

* * *

Клайв Степэлз Льюис умел рассказывать сказки. Многие из нас выросли на историях о приключениях в волшебной стране, созданной этим добрым сказочником. Быть может, кто-то из нас мечтал найти однажды волшебный платиновый шкаф, скрывающий в себе дверь в сказку, имя которой — Нарния. И что обязательно фанфарный скачок, растущий на лесной опушке, лев Аслан, злая Снежная Колдунья и говорящие звери, фавны, кентавры, гномы и остальные волшебные существа — хорошие и не совсем. Ну что ж, по Новому Году Силкиноува Долина подарит нам возможность еще раз окунуться в этот прекрасный мир. Мы сможем проследить со стороны за нелегкими, но захватывающими приключениями четверки смелых детей в той фантастической стране, что скры-

вается за резными дверями старинного гардероба. Но делать это мы будем, сидя в удобных или не очень (как повезет) креслах кинотеатров. А если хочется самому? Переволотиться в одного из этих счастливиц, направлять руку, подкашивать на ухо... неужели никак? Оказывается, есть один способ.

* * *

Он сидел в мягком кресле около горящего камина и не верил тому, что рассказывал ему одетый по моде позапрошлого века хозяин особняка.

— Вы хотите сказать, что Он у вас?

— Не далее, как в соседней комнате, — улыбнулся хозяин.

— А можно... — начал было гость, но хозяин уже направлялся к двери, на которой на декоративном щите висели вполне настоящие кинжалы. С тихим скрипом дверь открылась, и взгляду кадеты ДЗВР предстало нечто, занавешенное тяжелой серой тканью. Не веря своим глазам, он шагнул в комнату и, протянув руку, одним движением сдернул ткань на пол.

* * *

«Хроники Нарнии: Лев, Колдунья и Платиновый Шкаф» — игра не простая. Портитованная с консолей экшен/аркада/адвенчура с первых минут игры что-то неуловимо напоминает. Это ощущение не покидает нас все время, пока мы бежим из горящего дома, прячемся от злобной английской домомучительницы, охраняющей покой престарелого профессора (потому что тишина должна быть в библиотеке!), впервые проходим через платиновый шкаф. И только когда мы попадаем в Нарнию, нас осенит, где мы все это видели — «Властелин Колец: Возвращение короля». Графическое решение то же, модели персонажей схоже двигаются, да и исполнение самих моделей весьма похоже (правда, немного хуже). Окружающий мир тоже навеивает аналогичные чувства — выполнен довольно неплохо как для приставочной игры, никаких экзотических не демонстрирует, но и далеко не так плохо, как мог бы оказаться. Одним словом — графика в игре на уровне, и уровень этот выше среднего. Небольшое неудовольствие может вызвать только не очень удачная реализация теней, отчего лица персонажей игры подчас выглядят довольно-таки странно, но для приставочного порта это простительно.

Музыкальное сопровождение не может вызывать ничего, кроме искреннего одобрения. Музыка такая, какая и должна быть — сказочная, волшебная, вдохновляющая на подвиги. Она настолько гармонично влетает в тело игры, в игровой процесс, что ее перестанешь замечать. Никакого желания отключить ее, как бы-



вает в подобных играх, не возникает. Опять-таки, не шедевр, но вполне приемлемо.

Геймплей довольно стандартен для приставочных игр подобного рода. Стандартен, да не совсем. Учитывая то, что игра не рассчитана на взрослую аудиторию, очень странно замечать за собой поведение, когда не успеваешь спрятаться от домовителюны, когда отбиваешься от наседующих троллей или сражаешься против неминуемо сильного врага. Невольно делается вывод: что-то в игре определено есть. Для тех, кто не в курсе — играем мы за четверку детей (двух братьев и двух сестер), которые попали в дом к своему родственнику и... впрочем, узнаете сами. Наша же цель — помочь Питеру, Сюзан, Эдмунду и Люси спасти Нарнию от столетней зимы, насланной Снежной Колдуньей, победить ее саму, а заодно и Эдмунда вернуть к светлой стороне Силы, так сказать. Дети путешествуют иногда по отдельности, иногда вместе; каждый из них обладает собственными специализацией и навыками, которые можно приобретать во время игры, продвигаясь по сюжету. Как мы будем это делать? На каждом из уровней — где отроку, а где в секретных местах — можно найти множество монет разного достоинства, за которые мы и будем развивать своих персонажей. Кроме того, мы еще сможем найти секретные предметы, а также статуи замороженных колдовством злой ведьмы зверушек, которые необходимо разбить. На игровой процесс это влияет мало и приносит только моральное удовольствие — ведь пройти уровень и получить отметку «плохо» мало кому покажется приятным.

Раз уж мы вспомнили об уровнях — они довольно разнообразны. Мы увидим и старинный особняк, и мрачные заснеженные леса, и чистое поле, и темные подземелья, и ледяные чертоги колдуньи.

Теперь о навыках детей:

✓ **Питер**, как старший брат, выступает в качестве мускульной силы — тягает вещи, при помощи различного оружия раздает монстрам по заслугам и т.д.

✓ **Сюзан** (старшая сестра) явно унаследовала черты от какой-нибудь амазонки. Таким финтам, которые выделывает эта девочка, позавидует любая Ксена. Сюда среди детей отвечает за дальний бой — от теннисных мячиков и снежков до луков. Кроме того, она может использовать флейту господина Тумиса (сатира из книги) для получения различных магических эффектов.

✓ **Эдмунд** тоже горазд помахать оружием ближнего боя, но он послабее старшего брата. Зато он легко карабкается на любые высоты, чего другие дети ну никак не умеют.

✓ Младшенькая **Люси**, казалось бы, может оказаться самым бесполезным персонажем, ан нет — она повсюду забирается в такие щели, куда остальным никак не протиснуться, и может использовать различные заклинания (в том числе лечение).

Кроме того, постепенно мы будем открывать все новые возможности детей, различные комбо-удары для братьев, малютка Люси научится ездить на диких волках-троллях и других тварях, предвременно оглушив их парой-тройкой ударов. Вот тебе и младшенькая! Как вы можете заметить, нам предоставляли классическую схему классов нормальной ролевой игры — Воин, Лучница, Магичка. Это, да еще и различные умения детей, могут натолкнуть вас на мысль о том, что перед нами экшен/РПГ, но не обольщайтесь — все же данный продукт в первую очередь аркада. И хотя лично я аркады не очень уважаю и всевозможные аркадные вставки в играх не поощряю, но в данном случае мне почти удалось забыть об этом. Я практически не жаловался на управление, а через пару часов забыл о том, что эта игра сделана по доброй и пафлистической (в принципе) сказке, и с упоением крошил виртуальных врагов направо и налево. Враги довольно неплохи — огры, минотавры, оборотни, волки, сатиры, гномы... одним словом, вспомните рекламный трейлер фильма, и все станет ясно. Среди всех этой шайки-лейки лично мне больше всего понравились местные орки, которые гораздо колоритней тех, что мы видели в «Возвращении короля».

Я уже говорил, что не люблю аркадные вставки в играх, но здесь они вполне к месту. Например, кататься на льдинах довольно весело и вовсе не напрягает.

А потом сказка закончилась. Закончилась вовремя, не успев превратиться в нудную тяготину, и оставила по себе довольно приятные впечатления. Спросите, чем все кончилось? Если вы читали кни-

гу, то больших неожиданностей не ждите, если не читали, то тем более не буду портить вам удовольствие от игры — узнаете сами.

Думаете, я уже перечислила все, чем может привлечь нас эта игра? Нет, самое вкусное я оставил на десерт — в «Хрониках Нарнии» есть кооператив. Да, играть можно вдвоем — благо, количество персонажей позволяет, — и для этого даже не нужно покупать контроллер. Один игрок использует **wasd** и другие кнопки раскладки, второй — клавиши курсора и цифровую панель. Можно и переименовать при желании, но, как показывает опыт, удобно и так. Так что Нарния — самое то для развлечения с младшими братьями-сестрами. А как по мне, так вдвоем намного легче, поскольку задания подчас перед нами стоят весьма не легкие, и выполнить их, управляя поочередно то одним персонажем, то другим, достаточно трудно, даже играя на нормальном уровне сложности.

К играм «по мотивам» я отношусь с подозрением, уже очень редко они оказываются действительно интересными. Думал, что так будет и в этот раз. Хорошо, что ошибся, ведь уже тот факт, что я сидел и как ненормальный долбил по клавишам, устраи-



мо отказываясь сдаваться, и довольно легко преодолевал желание бросить все и наказать пару десятков копов в Most Wanted, уже говорит о многом.

Вывод

Игра довольно интересна и явно понравится ценителям жанра. По-моему, она на порядок сложнее «Возвращения Короля» и стоит того, чтобы провести за ней несколько зимних вечеров в ожидании фильма или освежить в памяти увиденное, особенно если играть вдвоем. Тем не менее, от шедевра она далека и вряд ли принесет что-то новое в игровую индустрию — все же консольный порт, а от консольных игр трудно требовать чего-то сверхординарного. А так — твердое четыре по пятибалльной. Играть. Предостережение напоследок: не покупайте пиратские копии игры, ведь проходить уровень за уровень, будучи лишенным каких-либо роликов, а, соответственно, и сюжета — весьма сомнительное удовольствие, не так ли?

Очередное задание подошло к концу. Непогода на улице стихла, под ногами мерно поскрипывал снег. Geralt оставался за спиной старинный особняк, сжимая в руках папку с отчетом. «Сейчас домой, на диван — и спать, отчет сдать завтра. Все — завтра, и в ближайшие три дня никаких заданий. Отдых я заслужил...» Внезапно ожил коммуникатор:

— Где тебя носит? Сейчас же в штаб, кол синий.

— Но, шеф, после задания я имею право на выходной...

— Ты еще про восьмичасовой рабочий день вспомни. Немедленно в штаб!

Артем АНДРЕЕВ aka MAGE

THE LOST VIKINGS™

Дневник геймера. День первый

Что делать? Что делать, если играть больше не во что? Конечно, я не принимаю всевозможные поделки и подделки клоностроителей, которые прут со всех сторон. Я имею в виду тот мизер действительно стоящих игр, в реальность которых тебя уносит раз и если не навсегда, то по крайней мере надолго. Игр, в которые хочется играть, а не плеваться в экран и ломать клавиатуру вместе с грызуном.

Я решил свою проблему. У меня есть **The Lost Vikings**. И пусть весь мир подождет...

Давным-давно...

...Жили-были три викинга. Звали их **Эрик Быстрый** (Eric Swift), **Олаф Крепкий** (Olaf Stout) и **Балеог Свирепый** (Baleog Fierce). Были они очень хорошими друзьями. Можно сказать, семьями дружили, ведь у каждого из них была жена и маленький ребенок. И владел каждый из них какими-то особыми способностями, тем, что другим и не снилось. В общем такое себе единство противоположностей ☺. И если каждый из них отличался слабыми и сильными сторонами, то вместе они составляли просто непобедимое трио. В чем нам, собственно, и предстоит убедиться.

Рассказ Эрика Быстрого

А-а-а, занесла нас нелегкая на этот корабль. Ведь жили же спокойно, ходили на охоту за улитками... А что тут смешного? Ты их видел, улиток этих? Да они мало того, что в рост с нормального рыжебородого викинга (т.е. меня), так еще и зеленой гадостью плывут по сторонам. Впрочем, я отлежас. Так вот, это ж надо такому случиться, чтобы именно над нашей деревушкой пролетел корабль известного космического террориста и вора-рецидивиста **TOMATORA (TOMATOR)**. И не просто пролетел, а еще и забрал нас с собой. Да-да, всех троих! А о семьях наших он подумал? У нас жены, дети малые... Ну все, пойду за Олафом и Балеогом, будем искать пещеру и, желательно, **TOMATORA** — давно ему пора рожу начистить...

Дневник геймера. День второй

Все просто. Очень просто. Прошел вперед, защитился щитом, убил робота или пришельца, или еще какую-нибудь мерзость. Потом пробил стену, или упал на пружину, или активировал телепорт — и все сначала...

Позже понимаешь, что все далеко не просто. Прохождение уровней — это как мелодия, каждое действие похоже на ноту, которой предначинено свое место в общей музыке. Шаг влево, шаг вправо — фальшивая нота, один из ваших подопечных умер. Получаем «наша пещера хороша — начинай сначала». И если сначала это нетрудно (да и что

такого в смерти рисованного персонажа?), то потом все меняется. Становится на свои места. Это не кучки пикселей, это настоящие люди. Я не знаю, в чем тут дело, но вы научитесь любить их — всех трех, Эрика, Олафа и Балеога. Возможно, это из-за того, что сейчас в играх встречается очень нечасто: наши викинги — очень харизматичные личности. Вы будете читать на экранах их разговоры, наблюдать за тем, как они себя ведут, пока их не трогает, и т.п. — и однажды вы скажете: «Да, они живые, они настоящие!» А может, и не скажете. Может, только подумаете, но подумаете обязательно. Без понимания этого нюанса играть тяжело.

Ну и что делать?

Вы руководите поочередно тремя викингами, каждый из которых имеет свои незаменимые способности. Так, **Эрик Быстрый** единственный из троих умеет прыгать — как в длину, так и в высоту. Решение задач игры в основном сосредоточено именно на его персонаже. Кроме того он обладает бесценным умением пробивать тонкие стенки головой (а иногда, в самых непростых ситуациях, может и врага «забодать» насмерть). Правда, после этого вид у него, как с похмелья — сидит на земле, ничего не соображает, голова болит и кружится. В общем, защищайте Эрика, если не хотите, чтобы враги достали его, пока он в таком состоянии.

У **Олафа Крепкого** есть персональный «артефакт» — деревянный щит, оббитый железом. Очень полезная вещь — ни один враг его не пробьет, на огонь не реагирует, только кислота его и прожигает. При спуске с высоты им можно воспользоваться в качестве парашюта, а еще на поднятый щит может становиться Эрик, если нужно прыгнуть куда-то, где даже для него слишком высоко. Неоценимое достоинство щита — очень хорошо притягивается магнитами (прекрасно срабатывает на фабрике ☺).

Самый воинственный персонаж — **Балеог Свирепый**. Единственный из трех способен убивать врагов — луком и стрелами на дальних подступах или мечом вблизи. Стрелы бесконечные (уж не знаком ли он с **Сауруном**?) ☺, меч, естественно, тоже. Также стрелами часто можно нанизывать на копья или сбивать некоторые полезные предметы. Одна беда — стрелять можно только вперед, выстрел вверх он упорно игнорирует.

Единственное, что у викингов общего — каждый из них является счастливым обладателем инвентаря на 4 предмета. Счастливо от выбора викинга, который возьмет предмет, зависит успех всего уровня.

Рассказ Олафа Крепкого

Э-э-э, ну-у-у... А что рассказывать? Придется от нас, **TOMATOR** этот. Мало того, что на корабле пришельцев и роботов против нас пустил, так еще и путь преградил. Только и

Разработчики: Silicon&Synapse

Издатель: Interplay

Платформа: SEGA, но есть ROM и отдельная PC-версия

Жанр: квест + «бродилка»

Системные требования: P 233, 32 Мб ОЗУ,

4 Мб видео, 8x CD-ROM, звуковая карта

Год выпуска: 1992 (ROM); 2002 (PC-версия)



идти осталось, что в портал. Да. А на другой стороне портала — доисторический мир. Аж чем-то родным повеяло — улитки и здесь водятся. Я б давно на охоту ушел, так Эрик с Балеогом пропадут без меня... и без щита... в общем, без меня со щитом. Да. И вообще: по горам сколько лазили, по пещерам, на пугавых прокатились — довольно весело было. Я здесь бы и остался, но остальные не поймут... А он уже и следующий портал... Ладно, заговорился я с вами, ребята зовут, мне пора. Да.

Дневник геймера. Вечер второго дня

Нет, это просто невозможно. Ну как можно пройти этот уровень, когда только свалился в пирамиду, тут же со всех сторон окружают египтяне?! Вы думаете, укрылся за щитом — и решение всех проблем? Так они ж прыгают! И так же спокойно перепрыгивают твою единственную защиту в лице Олафа, как и бьют его копьями со всех сторон. Но это еще цветочки: потом придут мумии, а с ними щиты плохи — один удар и викинг становится такой же мумией, а значит, концу уровня...

Между прочим, извечный поиск зеленого ключа от красной двери никто не отменял. Дзие наоборот — большинство уровней построено именно на этом принципе. Но тут хочется заметить, что в отличие от основной массы игр, зачастую обреченных на забвение именно из-за этого, в «Потерянных Викингах» искать прословутый ключ не просто не скучно, а очень даже интересно, хотя на уровень их может быть по три-четыре штуки. Причем ключ можно найти в самых неожиданных местах, поэтому мой вам совет бывшего геймера — внимательно слушайте подсказки, которые иногда раздают разнообразные NPC: мирный пришелец из дальнего космоса, фараон и т.д. Особенно порадовал бородастый дед, обывающий дерево, на котором он сидит, частой трюковой и требующий немедленного ухода викингов.

Раз уж разговор зашел об NPC, хочется отдельно выделить диалоги. Спасибо сценаристу — парень, по всему видно, девелоперам попался работящий, с хорошим чувством юмора. Юмор в «Викингах» — отдельная, весьма приятная тема, читать диалоги настоятельно советуем, причем большинство реплик принадлежит именно нашей знаменитой троице. Не знаю, какая версия попадет вам в руки — у меня, например, на буржуйском, но наши умельцы сработали весьма достойный перевод, так что все зависит от вас.

Даешь больше кифы!

Всего в игре более 35 уровней, связанных между собой порталами. Уровни объединены в группы. Начинается игра с космического корабля ТОМАТОРА, затем вам доведется побывать в доисторическом мире, в Древнем Египте (и тут без него не обошлось!) и, на современной фабрике, в игрушечном и сказочном мирах. Закончится славный путь трех храбрых викингов опять же на корабле, где каждый победит единственного босса игры (его персона найдите на скрин), о котором уже неоднократно упоминалось, а потом... впрочем, играйте — узнаете, что потом.

Уровни буквально нашпигованы разными загадками, которые, однако же, решаются довольно просто. ЗАПОМНИТЕ! К концу уровня должны быть все трое, иначе придется переигрывать его заново! А смерть ждет героев буквально на каждом шагу — от врагов, механизмов, воды, лазеров и просто больших высот. У викингов всего-то по три жизни, правда, по уровням разбросано немало еды (иногда в секретных местах) и всяких полезных бонусов: дополнительные жизни, магнитные бутылки и т.д.

Процесс прохождения уровня живо напомнил мне состязание на ловкость и скорость нажимания кнопок клавиатуры (а мышью-то в игре и не нужна!). Успех во многом будет зависеть от вашей реакции на события. Например, весьма тяжело провести такую комбинацию: поднять щит Олафа, включить магнит Балеогом, отключить магнит над кнопкой, быстро переключиться на Олафа, нажать кнопку, опять переключиться на Балеога и включить магнит! И если не постараться, то asta la vista, Олаф! ☹.

Рассказ Балеога Свирелого

Дай, ты! Да, именно ты! Куда ты смотришь, когда я стою рядом? Разве ты не видишь, что я тут самый главный, самый умный, самый красивый и т.п.! Куда бы они делись без ме-

ня? Я просто находка для Эрика и Олафа! Посмотри, какие у меня мышцы! Вот это бицепс! А какой трицепс — не то что у этих слабаков. Да они даже меч поднять не смогут! Стрелу не знают, как пускать! А если и запустят (совершенно случайно, уверяю вас!), то бьются об заклад — мимо! Правда, с таким снаряжением не попытаешь особо, да и защищаться от врагов луком невозможно... Только поэтому я все еще с ними. Но встретится мне ТОМАТОР... Я его так отделаю — вместо лазерного оружия пиво мне таскать будет! Яйцами! Как Керцусы!!!

Дневник геймера.

Дни третий и четвертый

Уже много прошли вместе. Да, четвертым — я и они. Вместе мы преодолели травинистые холмы и темные пещеры доисторического мира, разгадали загадки пирамид Древнего Египта. Теперь этот завод... Мало того, что повсюду лазерные ловушки, прессы, которые иногда не в силах сдержать даже силач Олаф, так еще одолевает бронированные роботы с гранатометами, летающие роботы-бомбардировщики и тому подобная «живность». Самое интересное, что робота с ракетлаунчером обычные стрелы не берут, а вот бонусные — заживают! — самое то. Интересно, это какая же у них температура, что металл плавит? ☺



Пожоже, что игрушечный мир тоже весьма интересен. Идея насчет надувания викингов гелем и дальнейшего полета под воздействием вентиляторов — просто класс. Если вы не видели надутых викингов — вы мало что видели! Только во время полетов не забывайте, что викинги — тоже люди, дышать им оказывается жизненно необходимо и надолго задерживать в себе гелий они не могут.

А сказочный мир — вообще настоящая американская сказка (или сон?): дизайн уровней напоминает сказочный мирок или порт, встречаются разнообразные конфеты и леденцы гигантского размера. А вам интересно походить по колено в креме?

А вот и вывод!

Не знаю, убедил ли я вас, но игра просто отличная. Честно скажу — двухмерная графика (а вы какой ожидали?) абсолютно не портит впечатления от игры, а отличные мелодии (по одной на каждую тематическую группу уровней) и юморные диалоги персонажей образуют такую атмосферу, какую сейчас нечасто встретишь. Геймплей просто потрясающий!!!

P.S. Если я вас до сих пор не убедил, то вот вам такой факт: компания **Silicon & Synapse** сейчас называется не иначе как... великий и ужасный **BLIZZARD** (аплодисменты, переходящие в овацию ☺). А великий и ужасный BLIZZARD не делает игры — он ваяет Игры с большой буквы.

Vassallog Vassallog@yandex.ru

Скуби-Ду и Китайский Дракон

Разработчик: Riverdeep

Издатель: IC

Жанр: детский квест

Системные требования: 226 МГц, 64 Мб ОЗУ, 8 Мб видео

Еще одно задание... Я не успеваю их выполнять, хожу по Игровой радиу и днем, и ночью, чтобы во всех зданиях побывать, обо всем написать отчет... А ведь детство проходит! Мне сейчас надо сидеть дома, играя в... Хе-хе, во что играю? В пасочки да салочки? Да нет, проде бы вырос... Вот и приходится работать на ДЗВР, чтобы обеспечить себе безбедную юность — одежками, пивасами, куртками, шапками, деньгами... Ведь уже скоро, скоро будет другое время, время борьбы за девичьи сердца... Уже не будем делить по командам — пацаны vs девки, пацаны vs девки, не будем смеяться больше над влюбленными... Будут танцы, дискотеки...

Ладно, это я отмазлся, а мне надо выполнять задание — написать отчет о здании «Скуби-Ду».

Открываем дверь... Заперто. Делать нечего, отчет надо сдать обязательно к понедельнику, а сегодня пятница... Полююсь на Интуицию, Фантазию и Разумную Мысль (у меня, как видите, целый гарем ☺).

Пшшш... «Будь у меня телевизор и будь бы я помладше, то обязательно смотрел бы мультки. Моим любимым был бы The Simpsons, а самым отстойным я бы называл «Скуби-Ду». Если бы меня спросили, почему, то я бы ответил: да он скучный! И действительно, этот мультик вызывал бы у меня огромнейшую скуку. Сюжет набит штампами: Воншийся лобых шорохов Скуби с компанией каин-то образом попали куда-то (в Индию, Египет, Канаду). Там-то все время ходит какой-то монстр (Зловещая Корова индусов, Мумии, Ходячий клен), которого боятся все жители. Скуби и К° опрашивают всех и вся, смекают и разоблачают персонажа, который надевает маску и притворялся монстром. Персонаж рассказывает правду, и все счастливы. И все в таком мистическом антураже — страшные шорохи, частые «вдруг»... Не нравится мне этот мультик!

Но наверное, я один такой капризный — оказывается, что в количестве «Скуби-Ду» превосходит «Симпсонов», чем получают всеобщую славу и почтение. Благодаря этому факту и создается серия игр «Скуби-Ду и...» Одной игрой из этой серии мы сегодня выйдем на чистую воду.

Сюжет игры особо от мультки не отличается, потому ямку тынуть не будем — все равно та же заважка. Сюжет Скуби попал в Чайную страну, по которой шагает Каменный Китайский Дракон. И теперь его мы будем «разоблачать».

Возьмем под мышку детективный журнал, коробку для клавов и пачку печенья — эти вещи, как выражается мой друг Пахан, вам помогут. В детективный журнал мы будем записывать всех людей, каких встретим (читай: подозреваемых), в коробку будем собирать печатные игры (прямое задание — сначала на лошади нам требуется найти хорошо спрятанный феерверк, который даст подсказку о местонахождении печатной игры, потом — найти саму игру). А пачка печенья — это вообще широк какой-то! Понимаете, любимое дело всегда побежда-

ет любой страх. У Скуби и Шетти (которые, как известно, самые большие трусы во всей компании) любимое дело — кушать печенье. Значит, чтобы они не боялись ничего, их надо кормить сладчайшим печеньем, которое можно раздобыть при прохождении одной мини-игры.

Вот так и играем: ходим по локациям, ищем «феерверки», проходим мини-игры, собираем улики и вставляем их в журнал. Поговорив со всеми подозреваемыми, собрав все улики, мы расчерчиваем таблицу и делаем «дедуктивное умозаключение» — на кого укажут все улики, тот и есть преступник ака Дракон. Причем некоторые улики, если честно, совсем не указывают на преступника! Банка со специями — улика. Меню — тоже улика. Обе эти улики указывают на повара. Но почему господ разработчики решили, что если они указывают на повара, то он обязательно преступник? Ну потерял, ну что тут такого? И то — если бы мы их нашли в том месте, где раньше пролетал дракон — да, это было бы правильно, это было бы логично. Но нам улику дают НПС со словами: «Я тут недавно вот это нашел, можете, вам пригодится». М-да... Пусть божия помогают мишьял! Один нашел на мусорке вылку — о-о-о, улика! Указывает на хозяйку этого дома Аладу Дмитриевну! Теперь понятно, кто убийца...

Скученное, правда? А если посчитать число подозреваемых/улик (4/5), то и вообще подовано ☹. В городе ведь больше мусора ☹ Ладно, хавлит иронию, радоваться тут нечему... Может, мини-игры спасут ситуацию?

Не спасли, разве что чуть-чуть. Мало их... Перечислить? Не буду. Тем более, что некоторые мне не понравились, а иные вообще — хоть в петлю лезь...

Ну что, вывести будем? А, ну да, я же о технике не сказал...

Графика — по мультки, анимация — 7 по десятибалльной системе, главные герои озвучены теми же актерами, что и в мультфильме, звуки — 5 по десятибалльной системе. Кратко я эту тему «припишю», правда ☹

Ну и вывод! Игра скучная. Слабый сюжет, отсутствие логики, не лучшие мини-игры... Хотя и три уровня сложности, хоть и пять концовок... Я в это играть не буду.

А моя десятилетняя сестра — будет. Двадцать минут игры в Скуби-ду с последующим переходом на «Симс 2» и четвертого Гарри Поттера...

Короче, это игра, в которую с радостью будет играть ребенок, но не взрослый. Но и ребенок будет играть только ребенка, не больше... Так что берите лучше «Рекса» и играйте вместе с ребенком!

Эй! Да что я такое пишу? Выбрасываю листок и вытягиваю другой — буду писать нормальный отчет, а не какую-то лабуду.

Пасибь:

Кемперу, Талеру, Кертису, Глюку — каждому дарю рисованный ящик пива! Пахану — рисованный диск «Невероятнейшие 2»! А себе — рисованный пакет кефира!



Кирилл ТАЛЕР

Откровения близкого друга Сантьяги, или Интервью с Вадимом Пановым

Так получилось, что издательство «ЭКСМО» однажды пригласило в Киев знаменитого писателя-фантаста **Вадима Панова**, чья серия «Тайный Город» будоражит уже не первую сотню тысяч умов.

Так вышло, что одним поздним субботним утром, в 12.00 по киевскому времени Вадим Панов проводил встречу с читателями в книжном магазине «Символ».

Так легла карта, что мне, простому мохнорылому агенту, надлежало появиться там же, в «Символе», что на Петровке, где-то в районе 13.30.

Как ни странно, я появился. Получил в подарок новую книгу серии ТГ — «Царь горы», прождал, пока закончатся практически неиссякаемая очередь из фанатов, поклонников, почитателей, ценителей и всего остального населения, сочувствующего знаменитости. Количество автографов перевалило за сотню, затем за полторы сотни...

Я ждал.

Чтобы представить на страницах МИКа человека, не нуждающегося в подробном представлении. Пускай этот человек сам представит себя словами. Тем более, он умеет их говорить. Тем более, он умеет их писать.

Вадим Панов! Встречайтесь, однако!

Подготовка

КТ: Здравствуйте.

Вадим Панов (чуть-чуть устало): Добрый день.

КТ: Я представляю Издательский дом «Мой Компьютер», точнее... представляю-то я МК, а вот интервью пойдет в детский игровой журнал МИК — то есть, «Мой компьютер игровой»... Да... Но я не о том...

(Панов, внимательно слушает.)

КТ: То есть, о том! Просто хочу предупредить Вас, что очень волнуясь, так как это мой дебют в обращении с диктофоном. Просто, мне кажется, через бумагу легче передаются мысли, течение разговора...

Вадим Панов: ...эмоции...

КТ: Ага! Так что я буду еще и стенографировать по ходу.

Панов: Ага!

Разогрев

КТ: Я знаю, что интервью различных с Вами было не один десяток, а то и не одна сотня, и долго думал, как бы это его начать, и решил открыть интервью немногим странным вопросом: что для Вас журналистика? То необходимое зло, которое приходится терпеть ради пиара и поддержания популярности, или это такое себе «абсолютное зло» для творческого человека, а потому этих самых журналистов вообще не надо?

Вадим Панов: М-м-м-м... (Пауза.) Ну почему они «не нужны»? Это очень неправильный подход. Журналистика бывает разной. Классическая задача журналиста — это рассказать о том, о чем нужно... Нет, я не собираюсь учить Вас вашей профессии! Но в основном это, конечно, рассказать **правду**. Есть такие журналисты, которые без разрешения, скажем так, известных людей пытаются глубоко залезть в их личную жизнь. Заглядывают, грубо говоря, тебе под одеяло... Но вся эта желтая пресса — издержки любой профессии, как и издержки любого общества. Есть, к примеру, писатели, которые строят свою популярность на скандале, есть актеры, которые любят строить на скандалах и эпатаже свою карьеру...

Люди же разные! Поэтому, я не обвиняю и никогда не позволяю себе говорить о людях какой-нибудь профессии, национальности или гражданства, как об одном стаде людей, между которыми нет никаких различий.

Если же резюмировать ответ, то журналисты — это необходимые члены общества, а никак не необходимое зло.

КТ: А вот теперь необходимый член общества спрашивает: а если взять Вас, Вадима Панова, со всеми регалиями и известностью, а затем взять такое понятие, как ИГРА — в широком смысле этого слова. Я знаю, что в молодости Вы были в театре и мало того, что писали сценарии, так еще и

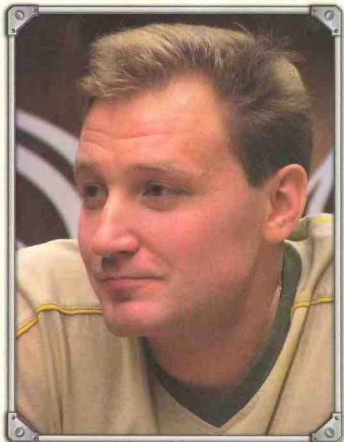
Вадим Панов: ...играл...

КТ: Да, выступали на сцене... Внимание, вопрос: Вы и ИГРА. Какие между вами отношения?

Вадим Панов: Что наша жизнь — игра! Играют все. (Вадим разводит руками и улыбается, показывая, что вопрос исчерпан...) Но затем решает уточнить — для себя ли, для нас? Я не имею в виду, что играют какую-то роль, обманывая окружающих и пытаясь выдать себя за другого человека — то ли за более доброго, то ли за более патристичного, то ли наоборот — за более жестокого... Ну, вы понимаете, что я имею в виду!

КТ: Да.

Вадим Панов: Хотя и подобные игры в нашей жизни тоже присутствуют. В принципе, вся наша жизнь действительно игра, у кого-то получается играть в рамках тех правил, которые ему заданы, например — отыгрывать публичного человека. У другого выходит хуже — и тогда он заступает за грань правил. С разными последствиями для себя. Кто-то просто играет в жизнь, как в футбол. Кто-то играет в жизнь, как в прятки, кто-то как в шахматы. Мне, как человеку, бывшему в театре, должно было быть ближе понятие: жизнь — это театр. Но в театре есть драматург, есть режиссер — осязаемые,



живые, которые говорят актерам, что нужно делать. И актеры играют определенные роли. А в жизни можно как играть по правилам, так и нарушать их иногда. (Открывает бутылку минеральной воды).

кТ: Когда я сюда шел...

Вадим Панов: Будете?

кТ (помявшись): Нууу! Э-а-а-а... Не откажусь! Не считите за наглость... (Открывает вторую бутылку минеральной воды.) Так вот, когда я сюда шел, то в голове конструировал ход интервью. И оно представлялось мне довольно тяжелым. Так как о Вас говорят, как о человеке замкнутом, малообщительном и вызывающим отторжение своей интровертностью.

Вадим Панов: А кто конкретно такое говорит?

кТ: Если бы я назвал конкретное имя, то это было бы нечестно. Информация пришла не от какого-то субъекта А, она на форумах, в записках ходят такие разговоры. Сейчас, уже немного с Вами пообщавшись, я могу сказать, что Вы интроверты. То есть, не лезете на ружу, не брызжете энергией — но и злобы я тоже не увидел.

Возможно, такое Ваше общение с окружающим миром — следствие скитальческого детства, переезды из одного военного городка в другой, только налаживаются новые знакомства, дружба, возможно, нежная детская влюбленность — и снова приходится все бросать, переезжать, а там с нуля... И однажды решаешь для себя: чем постоянно терять друзей, лучше не иметь их совсем. Так ли это?

Вадим Панов: Нет, ни в коем случае! Как раз наоборот. Не хочу хвастаться, но подучил такую школу в детстве... школу — это образно, конечно... За десять лет переездов я поменял двенадцать школ, четыре населенных пункта. И это научило меня коммуникабельности, поверьте — я могу разговорить любого человека. Другое дело, что не всегда я этого хочу. Люди, опять же, бывают разные, и многие понимают под замкнутостью неразговорчивость или, скажем так, малоразговорчивость. А я не болтун, точно могу сказать. По крайней мере, в повседневной жизни. Не могу сказать, что я не люблю болтунов, но они у меня не вызывают особо теплых чувств. Под болтунами я не имею в виду людей, которые могут долго, красиво и складно говорить, говорю именно о **болтунах**. А общительный человек может быть и замкнутым, как бы смешно это ни звучало. Может быть, ему молчать

более комфортно! Еще, в силу каких-то внутренних тормозов, не умею и не люблю много говорить о себе, как это ни странно может Вам показаться. Мне интересны люди, с которыми у нас могут найтись общие темы для разговора, и которые могут поддерживать этот разговор. Но людей, которые могли бы это сделать на том уровне, который интересен мне, немного... Ну, извините, вот такой я! (Неуловимо улыбается.) Вот, например, человек завязывает со мной беседу о космо-се, а через 5 минут... Да что там, через три минуты я понимаю, что он понятия не имеет о теории относительности. Я, естественно, сверну разговор. Мягко, конечно, чтобы не обидеть человека... Но все же. Вот и появляются, соответственно, сведения, что я неразговорчив.

кТ: Итак, идем дальше по графику Вашей жизни. Школа, потом институт, насколько я помню, радиоэлектроник... ..

Вадим Панов: Авиационный.

кТ: Да! Кафедра радиоэлектроники, факультет летательных аппаратов. Аж интересно стало — у нас так много летательных средств, что их начинке посвящают целый факультет?! Вроде бы самолет, вертолет. И все!

Вадим Панов: Почему целый факультет? Ну, я бы еще упомянул дирижабль...

кТ: Как раз хотел назвать...

Вадим Панов: ...а также, как ни странно — ракеты! И самонаводящиеся. И управляемые. И неуправляемые. И космические. И любые! Да и у самолетов, собственно, не так все просто. «Начника» для боевых самолетов не всегда подойдет для гражданских, так что и здесь есть свои нюансы. Поэтому факультет и называется — **летательных аппаратов**. По сути, если бы остались только самолет и вертолет — вариантов уже было бы множество: число, согласитесь.

Особые врата

кТ: Как бы ни не хотелось затрывать засаяженную тему, но, видимо, придется...

Вадим Панов: Ничего. Меня не вопросы раздражают...

кТ: Замечательно! Тогда — о «Тайном Городе». Ваша серия, которая ныне сверхпопулярна, она просто подталкивает саму себя к выходу на большой экран. Фильм «Тайный Город» будет?

Вадим Панов: Сейчас ситуация записал на уровне сценария к фильму. То есть, в процессе оценки продюсерской компанией самих себя — смогут ли они потянуть бюджет того сценария, что есть сейчас. А сценарий написан дорогой. Очень дорогой.

кТ: Бюджет «Ночного Дозора» перевесит?

Вадим Панов: Не думаю... Наверное, нет. Но будет довольно близко. Соответственно, этот факт создает определенные трудности.

кТ: Любимый раскрученный бренд, а «Тайный Город» на сегодняшний день является именно брендом — спорить, думаю, не будет — шестует со свитой из множества сопровождающих продуктов, начиная от маек и авторучек и заканчивая фильмами, мюзиклами — чем черт не шутит! — и, конечно же, играми. По крайней мере, я знаю, уже выпущена игра карточная...

Вадим Панов: Нет-нет! Карточная игра по «Тайному Городу» не имеет ко мне никакого отношения, она разрабатывалась энтузиастами, фанатически для себя.

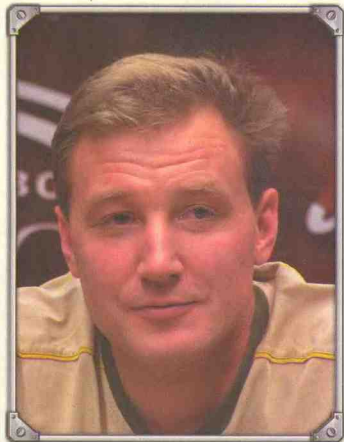
кТ: А вы проявляете какой-либо интерес к этим творениям фанатов?

Вадим Панов: Да. Мне, конечно, интересно. Но, с другой стороны, я в карточных играх не особо разбираюсь. Принято, что подобные вещи делаются, но чтобы самому сыграть... пока, наверное, нет. Но как может быть неинтересно то, что делается по твоим работам, по твоим книгам! Может быть, однажды соберусь с силами и освою карточную игру по ТТ.

кТ: Кроме вышеупомянутых существует еще и целый мир так называемых видеоигр, или проще — компьютерных. Есть ли сейчас какие-либо договоренности о возможной разработке «Тайного Города» в качестве компьютерной игры?

Вадим Панов: Нет. На данный момент серьезных, эксклюзивных договоренностей, тем более — подписанных, нет. Пока все переговоры завершались на стадии демонстрации намерений. И ничем серьезным не заканчивались.

кТ: А онлайн-браузерные проекты? Сейчас вот «Дозоры. Гроза в сумраке» существует.



Вадим Панов: Но я же не буду заниматься этим сам — ни разработкой, просто потому что ни черта в этом не смыслю, ни бегать и предлагать не буду. Мне есть, чем заняться сейчас. Если поступит предложение — будем обсуждать. А что это будет за игра, онлайн-ка или, например, квест на диске — это уже игровой вопрос.

КТ: Как вообще относиться к компьютерным играм? Видимо, не слишком хорошо...

Вадим Панов: Зачем же так сурово? Просто у меня интерес к компьютерным играм закончился, когда компьютеры были 486-ми. Помните те времена?

КТ (совершенно не краснея): Да!

Вадим Панов: По тем временам это была очень крутая техника. Был «запоиный» месяц, когда я играл в **Master of Orion**, был еще один «запоиный», когда осваивал **DOOM II**, при этом прошел еще целиком и полностью, безо всяких «режимов Бонга» и перескоков на другой уровень. Прошел и занялся. Периодически брался за более поздние стрелялки-бродилки, но не цепляло: все это уже было, все это уже видел. А потом в мою жизнь вошли «Герои»... ну, **King's Bounty** было, а затем первые «Герои», вторые, третьи, четвертые. Я и до сих пор в них неслепло поигрываю, когда есть время и желание. Последний раз это было две недели назад. Играл в них целых десять минут! Потом чего-то отвлёкся... (Смеется.) Нет, если честно, то с нетерпением жду **Heroes V**, ну, четвертые, конечно, немножко позабывал. Вот выйдет пятое — и немножко времени мне придется уделить.

КТ: Возвращаясь к нехорошему закулису. Там, в этом нехорошем закулисе, бегут мнение, что вампирские кланы, использовавшиеся в одной из книг серии «Тайный Город», были Вами позаимствованы из известной RPG **Vampires: The Masquerade**. Или, грубо говоря, украдены. И разработчики компьютерных игр по этому поводу помнят Вас не очень добрым словом.

Вадим Панов: А что Вы хотите услышать на это заявление?

КТ: Хотя, чтобы Вы откомментировали... В вашем понимании — что это было... ммм... заимствование, кража интеллектуальной собственности или же... или же наоборот, вы тем самым сделали ПнаР «Вампирам», продвинув ее идеи в массы читателей фантастики?... (Называется.) В общем, правду хочу услышать!

Вадим Панов: Те, кто знают, что такое Тайный Город, те, кто знает, что такое масканы (вампир, по терминологии В. Панова), что они на себя представляют, подобную чушь не говорят. Так как они знают, что концепция масан и концепция **The Masquerade** — это даже не разные точки зрения, это разные континенты, разные планеты, принципиально разные. Ну, а то, что названия появились... Это недомост. Чисто мой недомост. Однажды наткнулся на сайт, где проводились перечисления вымышленных кланов «Маскарда» с их особенностями. Тогда, в те времена **Vampires: The Masquerade** еще не была настолько популярной и известной у нас, и на сайте я об этом также упоминавший не

нашел. И я тогда решил, что это еще одна из мифологий. Кстати, там же я наткнулся на название клана Носферату, которое, если говорить честно, никакого отношения к «Маскарду» не имеет, и было в свою очередь заимствовано создателями игры из ранних мифологий и классических легенд. Собственно, эти люди собрали и систематизировали множество легенд и мифов о вампирах. В общем, шут меня дернула взять тогда с сайта их «фамилии»...

Но суть в том, что люди, которые кричат, пусть себе кричат! Это их проблема. Они не врубаются в то, что для меня как-либо изменить эти фамилии или вовсе их убрать, придумать, грубо говоря, другие, не составляет большого труда — благо, precedents полно.

КТ: Возражаясь непосредственно к фантастике. Неужели супергероизм ваших ведущих персонажей... Вы сами говорили, что не хотите вкладывать в них самонаписание и прочие слабости человечности, хочется, чтобы герои действительно были героями.

Вадим Панов: Так?

КТ: Но при этом... опять же, не только мое мнение, я мониторил сайты, общался как с Вашими поклонниками, так и с ненавистниками... как это говорится — пановофобам?

Вадим Панов: Мгм!

КТ: ...И основной аргумент, скажем так, недоуверия... это чрезвычайная суперменность тех же Артема и Кортеса. Чары ведь у них все действуют... на Артема не действуют; никто приворотных не может обхитрить — Кортес смог, никто часов не может перетереть — наемники смогли. А в четвертой или в пятой книге их уже сам Сантьяга побивается. В результате они получаются идеальными, но не живыми. Не теплыми, что ли...

Вадим Панов: Ну, это бред, конечно... (Пауза.) Я не могу ответить на этот вопрос однозначно. Каждый видит то, что хочет видеть. Если некоторым людям близок тип рефлексирующего супермена... То есть, прежде чем пойти и свернуть кому-нибудь горло, он будет полминуты лежать на диване, задрав к потолку ноги в дырявых носках, копаться у себя в душе и говорить: «Ах ты, черт возьми, какой я несчастный, как она права, что говорит, какой я несчастный! А та другая, она не любит меня, не говорит мне, что я несчастный!» И так далее, так далее, так далее... А потом внезапно встает, идет, кладет два полка злодеев, сбрасывает левой пяткой голову чудовищу и спускает принцессу — может быть, есть читатель и для такой литературы. Но я в это не верю. Хотя бы по той простой причине, что счастливый человек никогда не будет рефлексирующим. Ну, не встречал! Хотя в своей жизни достаточно посмотрелся на людей. Может быть, писателю не стокаивалось с теми, кого можно назвать суперменом. По крайней мере — в понятии обычного обывателя. Вот... Мне не встречались суперманы-болтуны, суперманы-маменькины сыночки, размышляющие о своей судьбе. Таких людей (суперменов) учат раздумывать быстро и по делу. Поэтому я прекрасно понимаю, что некоторые читатели просто не понимают, о ком я пишу. Ну, не понимают и ладно! Я же

Купля/Продажа/Ремонт/Настройка
ВЖИВНАХ
Комп'ютери, комп'ютерних та периферії
МОДЕРНІЗАЦІЯ
вул. Виборзька, 41
457-5720 453-0258
пн-пт. 10-19 сб.11-15

не буду их учить, я им просто рассказываю истории их жизни.

КТ: Вы сложились как писатель. У Вас есть свой контингент — и немаленький — поклонников, почитателей, фанатов. Пока я ждал интервью — считал книги, подписываемые Вами. На 83-ей подписанной книге было, ушел курить, все такое... А профессия писателя, она все-таки уединенная. Хочется спросить — а как Вы это все выдерживаете?

Вадим Панов: Я совсем не уединен в этой жизни. И писатель — это не работа, а хобби, любимое занятие, которому я посвящаю все свое свободное время. А так мне хватает жизни общения с людьми на разных уровнях. Меня не пугает большое количество людей! (Смеется как-то многозначительно.)

Добавочное время

КТ: Вопрос, совершенно не в тему влезший... Сейчас от отсюда вылезает — и все! (Набирается храбрости.) Пьет?!

Вадим Панов: Смотря что подразумевать под этим словом... Выпиваю! Естественно... Это же нормально.

КТ: Ага. Вот тут знакомые на «Тиградома» попросили, не откажете? Несколько вопросов специально для «Тиградома». Первый: каким образом простой чед Вадим Панов узнал о нашем существовании?

Вадим Панов: Странно, что именно «Тиградома» задает мне эти вопросы. Видимо, люди, просишие задать этот вопрос, не входят в число людей, которым Сантьяга рассказывает обо всех своих делах. По существу: я близко знаю Сантьягу.

КТ: Вопрос второй: каким из Великих Домов была индустриальная акция в «Символе»?

Вадим Панов: Шасами! (Очень искренне смеется...) или это я, КТ, очень искренне смеюсь?

КТ: И последний вопрос: к какому дому присоединился бы Вадим Панов, если бы появилась такая возможность?

Вадим Панов: Я бы остался сам по себе. Я одиночка.

КТ: Ну и финальный вопрос... Чтобы не нести tanta журналистской ереси, как например: «Ваши планы на будущее»?... Честно говоря, меня самого подобные вопросы уже смущают...

Вадим Панов: Меня не смущают, я просто на них не отвечаю.

КТ: Тем более. Тогда оставим все эти вопросы! Просто поклоняясь нашим читателям, да и чего там греха таить, работникам редакции.

Вадим Панов: Не задерживайтесь! Игра — это хорошо. Но задерживаться не надо.

Вадима Панова фотографировала
Марина Желтоножская.

Алаан КАРМИН ak-of-ash@rambler.ru

Искусство игрового воображения

Виктории

Глаза устали от компьютера? Как, удивлен, что это случилось? Не мож и представить, что любимая игра надоест? Хочется чего-то другого? Давай поговорим об этом...

Невидимый собеседник, ты, что читаешь эти строки, — я приветствую тебя. Надеюсь увлечь тебя разговором о том, как жить в нескольких мирах, не будучи при этом сумасшедшим.

Это искусство в наше время становится все более забытым, визуальные технологии (кино, телевидение, компьютеры) оттесняют его в прошлые решительными движениями. Мы смотрим на мелькающие перед глазами цветные картинки и постепенно привыкаем к тому, что яркие впечатления приходят извне, а не возникают изнутри. Задумайся, собеседник, не случилось ли это и с тобой? Быть может, незаметно, но ты поверил в то, что мир существует только в твоих глазах и «на кончиках пальцев»?

Неважно, так это или нет, — в любом случае мы поговорим о том, как выражать свое воображение в игре, творить искусство. Если тебе это интересно. Если нет — можешь смело переворачивать страницу. Но я буду надеяться на твое возвращение.

* * *

Вернемся к разговору. Речь дальше пойдет о том, как показывать свои чувства и идеи при помощи искусства ролевых игр.

(См. также мои статьи в МИКе №№ 18-19, 21, 23, 25, 27, 31-32, 37 за 2005 г.)

Истоки

Когда-то это называли «ролевой игрой». Дескать, есть мир, реальность, настоящий я — и есть я-поддельный, в которого я-настоящий иногда играю, чтобы отдохнуть. Нервность отношения, шутовство — вот на чем строились эти игры. Люди не хотели верить в то, во что играли. Им нужно было чем-то занять выходные. Конечно, находились и те, кто «уходил» в игру с головой, но их сразу же отмечали ярлыком «эскапист» — человек, не способный принять реальный мир, слабый. Учитывая, что ролевые игры преимущественно создавались в Америке, где быть психологически слабым — зазорно и чревато вполне реальными последствиями (потеря работы, дома, жены, друзей, здоровья, жизни), то восприятие игры, как эскапизма, побега от реальности, распространилось на все ролевые игры до наших дней. Даже в нашей стране, даже среди читателей МИК можно найти людей, порицающих ролевые игры — как угрозу реальности. Я же хочу и надеюсь убедить моего невидимого собеседника в том, что ролевые игры от реальности неотделимы и никоим образом не находятся с ней в противостоянии. И даже покажу, что некоторым образом ролевая игра — тоже реальность.

Вернемся к истокам. Что служило основой для первых игр? Фантастика. Научная, фантазия, мистика, готика — все направления находили отражение в настольных и живых играх. Людям увлекало творчество писателей, рассказывающих о других мирах, где жизнь течет иначе и где живут другие существа. Первым наиболее ярко выделенным направлением в любви к фантастике стал толкинизм. Английский профессор Оксфордского университета Джон Р. Р. Толкин представил заинтересованной

общественности мир настолько продуманный и связный, что наиболее заинтересованная общественность взялась исследовать, измерять и развивать этот мир дальше. «На теренах» СССР толкинизм был настолько преобладающим явлением в ролевой среде, что и по сей день ролевиков причисляют к толкинистам, а игры ассоциируют только с носителями деревянных мечей, беговыми по лесу. Что поделать, это сложившийся стереотип — ошибочное мнение.

Но я отвлекся, прошу простить.

Итак, фантастика звала посетить невиданные страны, миры, иные галактики. Писатели, художники, композиторы — множество людей искусства заняли свое место в истории, как продолжатели, иллюстраторы и ученые. Восторженная аудитория принимала все новые и новые именитые творения, все больше раскрывающие любимые миры.

1977 год. Джордж Лукас принимается за «Звездные войны». Со временем трилогия со странной и интригующей маркировкой «Эпизод 4-6» приведет к созданию целого движения в научной фантастике. Галактический конфликт привлечет инженеров и дизайнеров со всего мира в конструкторские бюро обеих сторон — люди спроектируют новые истребители, шагающие танки, крепости, примутся писать свою историю развития галактики.

Далеский космос и волшебные миры жили в произведениях искусства. Казалось бы, чего еще желать, как еще можно выразить свои мысли не эту тему?

Но что-то новое назревало, тайно накапливая своих приверженцев.

И однажды игра заявила о себе: я есть.

В чем отличие ролевых игр от известных искусств

Ролевые игры, пусть на первый взгляд они и не кажутся отдельным искусством, на мой взгляд, являются им. Просто это искусство особого рода.

Поясню на примере привычного искусства. Писатель написал книгу, изложил видение мира в словах. Художник проиллюстрировал эту книгу, показал мир в красках. Кинематографист экранизировал книгу, пользуясь картинками, добавил движения. Композитор сочинил музыку, наполнил мир звуками, слышимыми только зрителем. Разработчики взяли все это — и произвели компьютерную игру. Процесс понятный, легко представить, в пояснениях не нуждается.

А теперь я задам тебе один простой вопрос, мой уважаемый собеседник: что объединяет всех этих людей?

Ответ: они — профессионалы. Они творят материальное искусство, то, что можно передать другому человеку на носителях: книга, картина, кассета, диск. Оставаясь где-то вдаль, они передают людям, которых не видят и не знают, свои мысли и чувства в некотором изложении. И люди невольно привыкают к тому, что нужно быть профессионалом, чтобы позволить себе излагать свои мысли и чувства. Не только в уточненных искусствах или ремеслах — в различных видах спорта, в бизнесе, в архитектуре... везде требовались профессионалы.

Но творческие люди, не стремившиеся к профессионализму, нашли для себя выход игры.

Для того, чтобы творить, больше не было нужно признание общественности и работа в рамках стандартов публикации. Ты

приходила в круг друзей — и вы отправлялись в другую жизнь вместе. Не нужно стараться нравиться читателю, зрителю, слушателю. Не нужно слушать критиков, знатоков и ценителей — есть ты и твои друзья. Нет больше пропасти между творцом и воспринимателем, даже сцены нет, все наравне.

Почти как у Роберта Шекли в «Премии за риск»: «Раньше, если ты хотел рискнуть за большие деньги, хотел, чтобы тебе законным образом вышибли мозги, ты должен был быть или профессиональным боксером, или футболистом, или хоккеистом. А теперь простым людям, вроде тебя, Джима, тоже предоставляется такая возможность».

Только здесь целью были даже не деньги, а возможность творить ради удовольствия. Нет, я не хочу сказать, что массовое искусство — это плохо. Донести свои мысли до сознания многих людей — это замечательно. Но это не должно быть единственным способом выразить себя.

Например, у викингов были скальды, то есть, составителями и исполнителями песен, не было чем-то особым. Все мужчины были скальдами. Но о некоторых говорили: «Он — хороший скальд». Искусство присутствовало в каждом, не то, что сейчас.

И вот эта древняя человеческая свобода творчества и особенно высказывания потаенных мыслей возвращалась в новом виде.

В ролевой игре ты исполняешь роль. Ты — житель другого мира, окруженный такими же. Это понималось игроками интуитивно и, как поначалу казалось, не требовало пояснений. Ты просто жил, как другой жизнью, и воссоздавал ее — стало искусством. Актерское мастерство, чтобы воплотиться в другого персонажа: литература, поэзия, живопись, музыка — как искусство другого мира, вложенные в то, что является искусством в нашем мире. Запутанная многоуровневая конструкция, о которой никто не хотел думать так формально, как сейчас описываю ее я.

Люди просто играли в игры, создавая новые впечатления друг для друга.

И, в конце концов, однажды свобода самовыражения, подаренная ролевыми играми... обрела коммерческую ценность и товарный вид.

Прежние ролевые игры и их недостатки

Девяностые годы прошлого века ознаменовались настоящим бумом в западном игровом творчестве. Настольная игровая система, будучи выражена материально, в виде книги, могла быть проданной за деньги — а следовательно, можно было создавать книги специально с этой целью. Конечно, открыто обвинить игровые компании Запада в исключительно коммерческом интересе нельзя, так как доказать это можно, только проникнув в мысли разработчиков, но, судя по цене и количеству книг в серии, а также по низкому качеству их содержания, можно предположить и такое.

Иными словами, то, что начиналось, как искусство свободы личности, опять поддалось под привычную модель: «Мы скажем вам, как выразить себя».

Кроме того, все широко известные ролевые системы базируются по многим на теории вероятности. Бросил многогранную кость, выпало число, сравнил его со своими показателями — сделал или не сделал. Игры перестали требовать умения, перестали давать базу для творчества. Стали поверхностным отображением неких действий — игрок чувствовал себя классным, когда числа говорили ему, что его персонажу удалось сделать то, чего он, как человек, не умеет... и ничего больше не было надо. Просто, как мне кажется, такие игроки считали сказанное кем-то важнее сделанного собой, особенно, если этот кто-то — авторитетная компания-производитель игр. Я бы сказал, что такие игроки просто перестали уважать себя, а игры служили отдушиной для гнетущего комплекса неполноценности.

Противоположностью настольным играм являлись живые игры. В них больше приветствовалось реалистичное отображение событий, действия и костюмы, чем воображение и словесные опи-

сания, система упрощалась до нескольких параметров, вроде «Атаки» и «Защиты».

И что же в итоге получается? С одной стороны, мы видим игру, в которой все бросают кости, смотрят, что на них выпало, и неверно этому радуются; за них приняли решение и поэтому они считают, что это по-настоящему. С другой стороны, мы видим игру, участники которой заботятся о простом реалистичном выражении мыслей, создании атмосферы игры при помощи видимых или иначе осязательных вещей.

Но ни с одной стороны мы не видим воображения в полной мере. Одни воображают лишь то, что им скажут кости или Мастер игры, вторые видят только то, что надето или разрешено на стенах.

И где-то между ними находятся те немногие, которые хотели бы, чтобы в игре присутствовало и воображение, и внешнее проявление, и немного случайности.

Надежду на это подавала одна из игровых систем, «Мир Тьмы», в которой настольные воображаемые моменты перемежались театральными играми. Но и эта система, в конечном счете, распалась на две части: настольную и живую. Потому что два столь разных способа проявления игры в большинстве случаев не уживались друг с другом. Конечно, я не знаю, как обстоят дела во всех случаях, но то, что видится, выглядит следующим образом: либо все играют на столе, уделяя мало внимания актерскому искусству, и больше бросают кости, либо все собирается на костюмированное действие, и мало бросают кости и воображают. И способы выражения регламентированы для правильного подсчета результатов.

Подсчета результатов...

То-то и оно.

А что, можно иначе?

Вообще-то, можно. Но поначалу придется привыкать. Описанные выше способы весьма просты в реализации: кидаешь кость, решение принимается за тебя, ты в нем как бы участвуешь; или же играешь роль, просто двигаешься, разговариваешь, размахиваешь мечом — все видимое, а не воображаемое. А вот со сведением воображения и видимости воедино начинаются трудности — это разные функции мозга: воображать и воспринимать зрительные образы. И перекрываются с простого разговора на заявку: «А сейчас ты видишь, как пламя охватывает кристалл...» — не так уж и легко. Разве что изначально ждать восприятия не только глазами, но и силой воображения.

Как я однажды выдал на форуме, движок игры — внутри каждого из нас. Вот в чем главная сложность ролевого искусства — на игре должны быть только люди, которые пришли не развлекаться, а проявить свои внутренние чувства и мысли в другом мире. Люди, которые не бегут от «пустой реальности», потому что неудачники, а отправляются в желаемую реальность, так как в ней находится средства для их раскрытия.

Сравним с чем-то простым: если вам нужен хлеб, вы не пойдете за ним в молочный отдел, и вам никто не скажет, что, мол, вы не хотите принять суровую правду жизни о том, что нужно пить только молоко и не есть хлеба, — все охотно примут ваше решение, так как и хлеб, и молоко нужны. Конечно, можно выбирать между молоком и кефиром или даже водкой (сделаем различие более явным). И вот тут-то и начнутся разногласия по поводу того, что принято, а что полезно и что в итоге лучше. Вас могут упрекнуть в том, что вы напиваетесь из-за чего-то несостоящего, но не упрекнуть в том, что кефир — правда жизни, а вы от нее отказываетесь. Не скажут, что кефир существует, а водка — нет. Просто начнут решать, что из этого актуальнее.

Но ролевые игры почему-то воспринимают иначе — так, как будто их нет по сравнению с остальным миром.

А разницы-то — только в материале и в ощущениях, в конечном счете.

Но об этом мы поговорим позже.

Не прощаюсь.

Сердечно ваш, автор.

Уяви майбутнє своєї компанії.
Та втілюй мрії у життя.



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



До 15.12.2005
379 у.о.*

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

Професійний ПК artline™h 600

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

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



Функціональний ПК artline™h 500

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

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

TechnoPark

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

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



Найкращий швидкісний ІНТЕРНЕТ



для геймерів!



швидкість до 2 Мбіт/сек.

Твій постріл у 60 разів швидше!

<http://game.volia.com/>

[WWW.VOLIA.COM](http://www.volia.com)



541-9040

БЕЗ ВИХІДНИХ З 8:00 ДО 22:00

- Підключення від 1 грн
- Без використання телефонної лінії

- Без необхідності придбання додаткового обладнання
- Стабільна швидкість – до 2Мбіт/сек.

тарифний план «Динамічний»

Легкий тарифний план «Динамічний»
– чим більше Інтернету,
тим менша плата за мегабайт!!!

Нові
домашні тарифи*

25 грн/міс.

Зарубіжжя - від 20 коп./Мб
Україна - від 1 коп./Мб