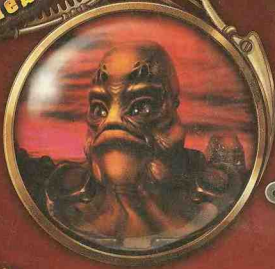


стр.16

ЗВЕЗДНОЕ
НАСЛЕДИЕ



ОНИМУШНА 3

стр.13

стр.8

DARKFALL

Кэрсары III

стр.10

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

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



МОЙ
КОМПЬЮТЕР



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

Статьи
(в онлайн в день выхода номера)

Новости
(каждый день)

Promo

О нас

(акции, скидки, розыгрыши)

(все, что вы знали и так)

Поиск

Поиск статей по названию и номеру εβδοделника

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



бережіться
підписки

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

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 Коджубинского 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.poshta.kiev.ua, www.bilitz-poss.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

Geralт[NBF]

Enemy territory, стр. 7

Ярослав ПЕТИК aka Yaroslavos

Darkfall, стр. 8-9

Morte&Shaman

«Корсары III», стр. 10-12

Мохнорыл ТАЛЕР & Jaguar

Onimusha 3, стр. 13-15

Кирилл ТАЛЕР

«Звездное наследие», стр. 16-19

Антон ТОКАРЕВСКИЙ

«Жмурки», стр. 20-21

Иван КОРНИЕВСКИЙ-ЗИНЧЕНКО

Football Manager 2006, стр. 22-23

Влад МУНТЯН aka Frestarter

Crime Life: Gang Wars, стр. 24-25

Артем АНДРЕЕВ aka MAGE

Silent Hill, стр. 26-27

Том/Doc/КЕРТИС

Записки Автоответчика, стр. 28-29

КОД

21

22

23

24

25

26

Коды для SMS-голосования

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

Н аверняка 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.

Даешь антисип!

На известном игровом портале GameSpot (www.gamespot.com) появилось сообщение о том, что релиз одной из самых ожидаемых игр этого года —

Heroes of Might and Magic V, разрабатываемой российской компанией **Nival Interactive**, — отложен по инициативе издателя проекта, фирмы **Ubi Soft**. Как большинство из вас уже знает, в данный момент на сервере



Ubi Soft идет открытое бета-тестирование этого культового проекта. Тем же, кто не в курсе, расскажем, что началось сие знаменательное действие 26 января этого года. Принять участие в нем может любой желающий. Для этого нужно скачать 700-мегабайтную бета-версию игры и зарегистрироваться на сайте Fileplanet, дабы получить ключ для ее активации. Бета-версия содержит в себе две многопользовательские карты для игры на специальном сервере Ubi.com. Бета-тестирование продолжится 4 недели, в течение которых игроки со всего мира смогут отправить свои отзывы и комментарии разработчикам. Как вы сами понимаете, такой уникальной возможностью уже воспользовалось огромное количество людей во всем мире. И результат оказался совсем не радостным. Игра оказалась очень сырой, и большинство игроков пришли к выводу, что «к 31 марта (раннее заявленная дата выхода, она же — последний день финансового квартала у Ubi) доработать проект до состояния, соответствующего уровню некогда мощного франчайза, попросту невозможно». При этом, фанаты не ограничились голословными выкриками на



форумах, а создали целый сайт [Saveheroes](http://www.saveheroes.org) (www.saveheroes.org), со страниц которого принялись изво всех сил упрямиться издателя предоставить «Нивалу» дополнительное время на разработку. Но и этим дело не за-

кончилось. Более десятка крупнейших фанатских ресурсов, в состав которых вошел и российский **Уголок** (heroes.ag.ru), подписали пакт об информационной блокаде. В знак протеста против преждевременного (по их мнению) выхода игры они отказались от дальнейшей публикации материалов по игре и даже пообещали удалить уже имеющуюся информацию, если Ubi Soft не отложит выход игры.

Трудно сказать, повлияли ли требования фанатов на решение Ubi Soft, или издатель сам увидел, что выпускать игру в ее нынешнем состоянии рановато, но так или иначе релиз Heroes of Might and Magic V, похоже, будет отложен. Скорее всего, в ближайшее время в Сети появится официальное заявление представителей Ubi Soft, в котором будет озвучена новая дата релиза. Следите за новостями.

Тестим русский EverQuest

Поклонники онлайнных RPG наверняка знают, что московская компания «Акелла» полным ходом ведет локализацию одной из популярнейших MMORPG **EverQuest II**. И надо сказать, работа не стоит на месте. На днях на официальном сайте «Акеллы» появилось объявление о наборе бета-тестеров для тестирования этого интереснейшего проекта. Правда,



радоваться рановато. Речь идет о внутреннем тестировании. То есть данное объявление обращено лишь к жителям Москвы и Московской области, которые готовы потратить время и силы на отлов багов в офисе «Акеллы». Но не стоит унывать, ибо весной этого года планируется открытое тестирование, к которому смогут присоединиться все желающие. А их, судя по всему, будет немало, ибо игры такого уровня выходят совсем не часто. Ну а тем, кто еще не подзабывает о том, что ждет в будущем русскоязычных поклонников онлайнных RPG, мы кратко расскажем, что же представляет собой **EverQuest II**.

EverQuest II — это многопользовательская онлайнная ролевая игра нового поколения, поистине огромный мир, где тысячи игроков объединяются в поисках приключений и общения. Будучи продолжением знаменитого **EverQuest**, **EverQuest II** унаследовал живописный игровой мир, который стал еще необычнее и теперь выглядит по-настоящему сказочно благодаря захватывающей дух графике.

События **EverQuest II** происходят спустя 500 лет после эпопеи, описанной в предыдущей части. Мир Норрат исковеркан серией масштабных катаклизмов и изменился почти до неузнаваемости, поэтому игрок окажется в совершенно новых для себя условиях.

Входя в игровой мир, пользователи создадут своего персонажа. Чтобы каждый персонаж, будь он герой или злодей, был по-настоящему уникальным, игра предлагает выбор из 16 рас, 24 классов, а также мощную систему генерации внешности.

EverQuest II переносит игроков в обладающий собственной историей мир, где, исследуя сказочные пейзажи — скалистые горы, выжженные пустыни, непроходимые леса, перенаселенные города, игроки могут встретить тысячи удивительных созданий и редких вещей, узнать сотни заклинаний. Каждого из игроков в мире **EverQuest II** ждут свои собственные, уникальные приключения.

Игроку не придется биться над разгадыванием английских надписей — и тексты, и живая речь в **EverQuest II** полностью переведены. Зато ему могут помешать языковые барьеры при общении с гоблинами или орками, если он не знает их языка.

Благодаря возможности приобрести собственный дом или ездовое животное, мир **EverQuest II** можно в буквальном смысле обживать. Используя ремесленные навыки, вы сможете создавать смертоносное оружие и превосходную экипировку, постепенно становясь великим воином, известным мастером. Игроки могут создавать новые гильдии или вступать в уже существующие, чтобы совершать совместные рейды, выполнять квесты или производить предметы для торгов. Визуально **EverQuest II** превосходит все когда-либо созданные многопользовательские онлайнные игры. Графически он выглядит даже лучше, чем многие 3D-action, вышедшие за последнее время, — высокодетализированное окружение выглядит практически реальным. Благодаря тому, что неигровые персонажи озвучены, больше не придется читать множество строчек текста — вам обеспечается полное погружение в мир игры. В игре более 130 часов живой речи, что эквивалентно почти 65 полнометражным фильмам. Как видите, нам есть чего ждать. Мы будем следить за ходом локализации игры и своевременно сообщать вам о всех существенных моментах работы. Следите за новостями.

В стечку свои

Компания **Vivendi Universal Games** объявила об отправке в печать дополнения к тактическому шутеру **SWAT 4**, который называется **SWAT 4: The Stetchkov Syndicate**, непосредственной разработкой которой занималась австралийская компания **Irrational Games**, знакомая нам не только по некоторым прошлым играм из серии **SWAT**, но и по таким культовым проектам, как **Tribes: Vengeance** и **System Shock**.

На этот раз бесстрашным бойцам из легендарного спецподразделения придется вступить в смертельную схватку с таинственным



синдикатом Стечкова, являющимся на самом деле прикрытием для некой мафиозной структуры, в которую входят выходцы из Восточной Европы. Именно благодаря им подыала голову преступности во всем мире, а торговая оружием и наркотиками набрала небывалые доселе обороты. А расхлебывать все это безобразие снова придется группе бравых спецназовцев под нашим чутким руководством. SWAT 4: The Stetchkov Syndicate продемонстрирует нам семь новых сингловых уровней, на которых можно будет испытывать в действии несколько новых образцов оружия и специальную экипировку. Помимо одиночной игры в аддон входит мультиплеер, поддерживающий до десяти игроков одновременно.

Вдвойне ожидаемый

Компания **Ubi Soft** сообщила о переносе даты релиза игры **Splinter Cell: Double Agent**. Согласно заявлению представителя издателя, четвертая часть приключений неугомонного Сэма Фишера появится в продаже не весной, как обещалось ранее, а осенью этого года. Задержка, как обычно, связана с желанием разработчиков лишний раз протестить игру, дабы потом не было мучительно стыдно смот-



реть в глаза поклонникам легендарного суперагента. Оно, в принципе, правильно: выпускать игру такого масштаба недоделанной просто неслышно. Так что придется набраться терпения и подождать.

В **Splinter Cell: Double Agent**, нам, как обычно, придется бороться с мировым терроризмом, снова вздумавшим подложить большую свинью мировой демократии вооб-

ще и американскому народу в частности. Однако на этот раз террористы очень уж хорошо замаскировались, так что голыми руками их не возьмешь. В связи с этим нашему герою придется некоторое время поработать на крупную криминальную организацию, побывать в тюрьме, чтобы в конце концов вывести негодяев на чистую воду.

Игра выйдет одновременно на платформах PC, PlayStation 2, Xbox и GameCube. Ждем с нетерпением.

Возвращение резидента

На европейском форуме компании **Capcom** (<http://forum.capcom-europe.com/viewtopic.php?t=7634&highlight>) появилась информация о том, что данная фирма собирается портировать на PC четвертую часть своего знаменитого ужастика **Resident Evil**, консольная версия которого была очень высоко оценена как игроками, так и игровой прессой. Была озвучена даже точная дата выхода — 31 марта этого года. Кроме того, в январском номере британско-



го журнала **PC Gamer** было сказано, что **Resident Evil 4** появится на PC в течение 2005 года. Конечно, ни одно из этих сообщений нельзя считать официальным анонсом, но надежда есть, и немалая. Так что подождем заявления представителей Capcom, которое, судя по всему, должно появиться в Сети в ближайшее время.

Действие игры будет разворачиваться через шесть лет после окончания событий, происходивших в **Resident Evil 2**. Зараженный T-вирусом Раккуи-Сиги был уничтожен ядерным ударом. Вместе с ним ушла в небытие и компания **Umbrella**. Главный герой игры, Леон Кеннеди, уже известный нам по предыдущим сериям, отправляется в Европу, чтобы спасти похищенную дочь президента.

Resident Evil 4 существенно отличается от своих предшественников как в графическом плане, так и по геймплее. Судя по всему, разработчики значительно усилили экшенную часть игры. В частности, нам обещают свободную камеру и зональную систему повреждений.

Жисть-жостанка

Фирма **1C**, компания **MB Productions** и компания **Avalon Style Entertainment** объявляют о разработке компьютерной игры **«Жисть»**.

Главная героиня кинофильма **«Жисть»** Марина — специализирующаяся на сенсационных материалах журналистка известной центральной газеты. После того как герой одной из разоблачительных статей Марины сошел с ума и был застрелен милейшим снайпером прямо у нее на глазах, девушка впадает в депрессию и всерьез задумывается о смене рода деятельности. И здесь в судьбе героини происходит роковой поворот: редактор газеты, с которой Марина решает порвать, уговаривает талантливую журналистку сделать последний, финальный для ее карьеры материал — нужно съездить в специальную психиатрическую лечебницу и поговорить с маньяком, которого обвиняют в жестоких серийных убийствах. В свое время этот человек работал учителем в небольшой гимназии и слыла исключительно интеллигентным, тонким, не внушающим опасений воспитателем подрастающего поколения. Помимо всего прочего он вел кружок духовного развития личности, но на самом деле сие благое начинание служило лишь прикрытием для тоталитарной секты, в которой подростки подвергались чиничному зомбированию с весьма печальными для их психики последствиями. Кроме того, маньяк в свободное от педагогической деятельности время насиловал и убивал женщин. Во всяком случае, именно так описывают жизнедеятельность этого типа и представители органов правопорядка, и наблюдающие его врачи-психиатры. Итак, Марина должна отправиться в лечебницу и взять у маньяка интервью. Но в ходе поездки выясняется, что в больнице встречается уже не с кем: перед самым появлением журналистки преступник сбегает. Марина вместе со следователем Павлом отправляется на его поиски в район садоводческих хозяйств около больницы — странное, дикое, почти мистическое место, разделенное на участки в шесть соток каждый. Здесь-то и начинается безумное путешествие по жуткому, пугающему миру, в системе координат которого маньяк-беглец видится уже далеко не самым отвратительным существом...

Компьютерная игра **«Жисть»** представляет собой симулятор действий небольшой группы бойцов, в котором вам предстоит взять на себя управление главными персонажами одноименного кинофильма — Мариной, маньяком, Павлом и «черным кардиналом дачного ада» Терминатором, чтобы вывести героев с территории заброшенного садоводческого комплекса, превратившегося в зловещую, частично изолированную от внешнего мира опустошенную зону со странным извращенным социумом. Игроков ждет увлекательный сюжет, необычный игровой сеттинг, разнообразные, требующие нестандартного подхода для их прохождения миссии, эффектная картинка и оригинальный саундтрек.

Игра **«Жисть»** разрабатывается компанией **Avalon Style Entertainment**. Издателем проекта является фирма **1C**. О сроках выхода **«Жисти»** будет сообщено дополнительно.

Разработчик: Splash Damage

Издатель: Activision

Жанр: shooter

Системные требования: неизвестно

Дата выхода: как только, так и сразу

Geralt[NBF]

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

Всем любителям кровавой бани, стенки на стенку, РПГ на Дзунговку и просто сетевых шутеров, а также сплотов, импов и прочей инопланетной дряни посвящается...

Я думаю что вы согласитесь с тем, что **RTCW: Enemy Territory** — один из лучших мультиплеерных шутеров, явивший понемногу от всего, что было до него, и в итоге завоевавший немалую популярность в геймерском комьюнити. Какова же должна была быть радость поклонников виртуальной стрелянины, когда на Е3 2005 года была раскрыта завеса тайны и стало известно, что **Splash Damage** уже второй год работает над реинкарнацией «Вражеской Территории», на этот раз во вселенной **Quake**. Не буду тянуть кота за хвост и сразу, по-военному, приступлю к описанию того, что нам обещают творцы сего дива.

«Мы возвращаем игрокам во войне, которая начала всё, к вторжению строттов на Землю, где у игрока будет выбор: принимать участие в борьбе за выживание на стороне людей или пришельцев-строттов», — говорит представитель iD Todd Hollenshead.

Собственно действие, как видно, будет происходить до событий второго «Квейка»: Макрон еще здравствует, стротги еще не в курсе, что на свете всех сильнее, а потому тешат свое стротжье «эго» идеями о господстве над нашей многострадальной планеткой. Тут-то вы и воляны решать, кому выжить, а кому карг раз совсем наоборот. Поскольку полем битвы выступят наш с вами дом родной, то сражения будут проходить в более-менее привычных условиях — пустыни, леса, арктические тундры и так далее — и никакого желто-красно-красного неба над головой. Игра использует переработанный движок третьего «Дума» (я бы удивился, если бы это было не так). Одним из интересных мо-

ментов проекта можно назвать тот факт, что разработчики в прорисовке местности применили техническую новинку — так называемую *Megatexture*. Думаю вы замечали, что при прорисовке ландшафта одна и та же текстура используется многократно, образуя своеобразную сетку, что на открытых пространствах сильно бросается в глаза. Нам обещают, что этому пришел конец и мы, превращая строттских оккупантов в кровавое месиво, сможем любоваться красивейшими пейзажами. Правда, о том, какие будут системные требования, разработчики деанкетно помалкивают.

Поскольку шутер командный, то все два года разработки были посвящены элементам командной игры и их балансировке. Учитывая то, что перед нами две абсолютно разные расы, с радикально отличающимися технологиями, нам ждут два несхожих стая игры, за каждую из них. Люди используют более привычную нам боевую технику — баллистическое оружие, танки, вертолеты и так далее, техника строттов будет совершенно иной, но деталя пока неизвестны. Для людей, как и для инопланетных захватчиков, доступны 3 классов: медик, техник/инженер, солдат и т.д. с человеческой стороны и их «пришельцы» аналоги за строттов. Как именно они называются, не оглашается, но это не так уж важно.

Техника. Она будет — иначе зачем нужны огромные карты? Как приятно уничтожить массивированный артобстрел засевшему в засаде или бегущему через открытое пространство неприятелю. Всего будет около 40 единиц боевой техники, передвижных сооружений и защитных систем. Среди них — квад-робойки, вышеупомянутые танки, роботы ала «Мехворонир» для наземных атак и вертолеты с челноками на антигравитационной подушке для авианалетов. Будет присутствовать постройка и развитие баз, установка защитных систем и артиллерии, всевозможных радаров и т.д.

Сам геймплей, хоть и перенесенный в другую вселенную, все еще напоминает первоисточник (что и не удивительно) и использует все ту же систему продвижения от цели к цели. Нечто подобное мы видели и в *Unreal Tournament 2004*. Но настолько большие карты не были бы нужны, если бы перед командой стояло только одно конкретное задание. Поэтому, вместе с основной целью, перед командой предстанут и несколько вторичных, не обязательных к выполнению, но достаточно ощутимо влияющих на игровую процесс. Их выполнение может ускорить победу собственной команды или замедлить продвижение к выполнению цели силы противника. По словам все того же Тодда Холлсенхеда, iD очень довольным тем, что создает *Splash Damage*, а это уже многого стоит.

Естественно, не мало (скорее даже большая часть успеха игры) теперь зависит от баланса сторон. Учитывая, что у предшественника стороны по большому счету мало в чем отличались, кроме скинов да скорее условной разницы в вооружении, в данном случае участники конфликта все-таки не с одного поля ягоды. И даже не с соседних. Если разработчики действительно захотят сделать Шедер с большой буквы, им придется довольно серьезно поработать как головой, так и руками, придумывая и оттачивая классы, вооружение и технику соперников, в противном случае нас ждет довольно-таки хорошая, но никак не гениальная игра. Впрочем, делать выводы пока рановато — еще не объявлена даже дата релиза. Но что-то мне подсказывает, что проект удастся. Может быть, даже появится новая дисциплина на WCG, кто знает. Держись, Макрон, мы идем и имя нам — легон.

Да, вы догадались, что в отличие от *RTCW: Enemy Territory* за эту игру придется платить ☹?



Ярослав ПЕТИК aka Yaroslav

DARKFALL

Разработчик: Aventurine SA совместно с Razogwax AS
Издатель: SA
Системные требования: не объявлены
Дата выхода: 2006 год

Издателей редко привлекают рискованные проекты. Рискованной может быть любая оригинальная, концептуальная и/или излишне сложная игра, ибо контингент потребителей такого товара ограничен.

А золотое правило всего бизнеса и игровой индустрии в частности — производи то, что приносит деньги.

На сегодняшний день самым прибыльным жанром игр является MMORPG, что не есть удивительно — клиент платит много и стабильно.

Однако MMORPG также требует огромных предварительных вложений. Чтобы урвать хотя бы махонький кусочек пирога, поделенного между такими гигантами, как Lineage 2 и World of Warcraft нужны:

- ✓ красивая графика;
- ✓ большой проработанный мир со своей историей, географией и т.д. и т.п.;
- ✓ разнообразные классы и расы со своими преимуществами и недостатками;

- ✓ развитая экономическая, клановая и социальные системы;
- ✓ интересный PvP;
- ✓ хорошая магическая система;
- ✓ разнообразие навыков и умений.

Все это требует немалых усилий профессиональных дизайнеров, программистов, сценаристов и прочих специалистов. И все это стоит денег. Денег также стоят сервера, их обслуживание, техподдержка, бета-тестирование, а самое главное — реклама.

Что получается в итоге?

Если все правильно рассчитано и реализовано, игра окупается через несколько месяцев и продолжает приносить стабильный доход. А если нет? Если все средства потрачены впустую? Если продукт потребителю неинтересен? Тогда туба!

MMORPG — настолько дорогой продукт, что за его производство берутся только крупные, уверенные в своих силах конторы, которые не боятся увязнуть в долгах и скоростно и отбросить коньки.

MMORPG Darkfall — тема статьи. Игра находится на поздней стадии разработки — в ближайшее время начнется регистрация бета-тестеров.

Начнем.

Графика

Судить о графике игры по скриншотам — дело неблагодарное. Критиковать... Как можно критиковать графику еще не вышедшей игры? Хвалить... Не секрет, что большинство разработчиков обрабатывают скриншоты в Фотошопе и уже в таком виде представляют широкую публику. Вот так и оценивай...

Скажу только — выглядит все достаточно прилично. Реалистичное травяное покрытие, огромные открытые пространства. Небо тоже вы-

глядит очень даже неплохо. Вот только модельки персонажей до уровня Lineage не дотягивают. Уловаты малость.

Игр

Действие игры будет происходить в мире, называемом Агона (Agon). «Наш мир будет самым большим виртуальным миром, который когда-либо видел Мир», — скалабурились разработчики. Довольно смелое заявление. Посмотрим, как его исполнит разработчики в будущем.

Истории мира нет. Вот так. Творить ее придется самим игрокам. «История Агона — это история борьбы между расами и королевствами мира», — пояснили девелоперы.

Ну в этом есть свой громадный плюс — игроки смогут влиять на большую политику и экономику. А возможно, и на границы королевств.

Классы

Странно, почему описание классов идет перед описанием рас, правда? Дело в том, что Darkfall полностью построена на skills-системе. Отсюда — отсутствие в игре... уровней. Да-да — уровней в Darkfall не будет. Только умения.

Классы от этого тоже... гм-м... Пострадали. Дело в том, что разработчики все-таки оставили нам так называемые *prestige-классы* (Prestige classes), вроде Paladin, Assassin, Gladiator, Enchanter и др.

Но. Разработчики заявили, что если вы, к примеру, хотите быть гномом-красотером — просто возьмите умения Smithing и Weapon Crafting. Если некоторое время спустя вы решали, что неплохо было бы иметь магическую поддержку — пожалуйста. Возьмите еще нужных навыков.

Престиж-классы, по словам девелоперов, дают «всего лишь» несколько специфических навыков и заклинаний.

Остается надеяться, что это «всего лишь» не станет поводом к поголовному разбору престиж-классов большинством жителей Агона.

Система умений обещает быть интересной. К примеру, навык Swordsmanship. Сначала нужно выучить его у NPC — без этого он просто не появится в графе характеристик вашего чара. Затем его можно развивать — продолжать учиться у NPC, у других игроков или более привычным способом — практиковаться на монстрах.

Степень овладения любым навыком может иметь значение от 1 до 100. Запланированное количество умений и заклинаний — около тысячи.

Расы

Рас в игре будет шесть: *Elves, Dwarves, Humans, Mahirim, Orks* и *Alfar*.

У каждой расы есть несколько своих оригинальных навыков и заклинаний.



О деталях девелоперы не распространяются, обещая приоткрыть карты после начала бета-тестинга.

Из оригинальных рас можно выделить только Mahirim и Alfag. Mahirim — вервулфы. Прямоходящие, рычащие волки. Остальные расы относятся к ним с подозрением. Alfag — некая вариация темных эльфов. Лысые, бледная синяя кожа, красные глаза. Самая агрессивная раса в игре.

Elves — эльфы. Длинноухи, светловолосы. Однако! Меня всегда удивляло: почему в играх так редко встречаются эльфы с черными волосами?

Humans — люди. Жаль, люди в большинстве игр люди изображаются таким себе серым середнячком. Вроде бы во всех профессиях успеха достигнуть могут, а в итоге — ни туда и ни сюда. Надеюсь, Darkfall изменит стереотипы. К большинству рас нейтралы.

Dwarves — гномы. Если честно, после Lineage на задешних гномах смотреть как минимум неприятно. Мужской же пол ничем особенным не выделяется — все та же борода, все тот же объемный живот.

Orcs — орки. Все те же орки, виденные сотни раз в десятках других игр. Вот только в Darkfall представлена и прекрасная половина оркского племени. Знаете... Лучше бы орки были гермафродитами.

На официальном сайте игры море информации об архитектуре, культуре, антропологии всех рас. Вот только об игровых особенностях скромно умалчивается. Нет-нет, антураж — это очень похвально. Но ведь и об игровом процессе забывать ведь нельзя. Остается только ждать новых открытий девелоперов.

Магия

Заклинания в Darkfall учатся и развиваются, как и обычные навыки.

Все заклинания распределены по 12 школам: *Lesser Magic, Greater Magic, Element of Fire, Element of Earth, Element of Water, Element of Air, Witchcraft, Spell Chanting, Necromancy, Wild Magic, Arcane Magic и Ritual Magic*.

Как минимум — изобильно. Надеюсь все школы магии будут полезны и адекватны. А то как всегда — 2–3 школы рулят, остальные либо фуфло полное, либо так, для декорации.

При ношении тяжелой брони скорость кастования любого заклинания сильно падает, и возникает опасность, что заклинание вообще не улетит.

Кланы, политика и прочие вкусности

Одна из особенностей клановой системы Darkfall связана с враждой между расами Агона. Клан, состоящий из представителей разных народностей Агона, будет испытывать определенные трудности в отношениях со стражниками и прочими NPC.

Представьте себе, орк идет на сходку клана в человеческий город, а там его «гостеприимно» встречают стражники и прочие NPC. Ведь между оркским и человеческим королевствами идет война...

Вот таким макаром девелоперы хотят усугубить вражду между расами и сбалансировать расовую «чистоту» кланов.

Достаточно интересная ситуация получается: с другой же стороны, учитывая наличие у разных рас особых умений и заклинаний, клан, состоящий из представителей нескольких наций, имеет преимущество.

В клановой системе Darkfall — мало нового по сравнению с не раз уже упомянутой Lineage. Разве что система рангов, но это уже индивидуальное дело каждого клана.

Радеет наличие в игре банков. Причем система депозитов обещает быть реалистичной. Если вы, к примеру, отдали на хранение в банк меч, то нужно вернуться именно в тот же филиал, в том же городе, чтобы его забрать.

Одна из фишек игры — наличие у каждого игрока собственного мировоззрения. Оно будет меняться, в зависимости от выполненных квестов. Кроме того, мировоззрение будет и у кланов. Достаточно интересная идея.

Однако, к счастью, ничто не мешает клановой войне, как хороших с хорошими, так и плохих с плохими.

РvP

РvP много значит для любой MMORPG. Какой интерес играть по Сети, если нельзя сразиться с живым соперником?

РvP бывают как договорные, с согласия обеих участвующих сторон, так и беспардонные, когда игрок нападает на другого. Во втором случае жертвой чаще всего становится игрок на несколько уровней ниже нападающего. В таком случае нападающего называют PK (Player Killer). PK в народе не особо жалуют и при каждом удобном случае убивают.

В Darkfall плейер-киллерство принимает интересный оборот. Во-первых, в этой игре стопроцентно безопасных зон нет. Их можно только создать или, в особо редких случаях, найти. А так — полная свобода. Нападай и убивай где хочешь — и в городе, и в магазине.

Во-вторых, уровней здесь, как было отмечено выше, нет. В Darkfall особое значение имеет правильно подобранная экипировка и, что самое главное, грамотная комбинация развиваемых навыков.

Вывод? ПаПvP будут намного интереснее.

Бестиарий

В мифологии и культуре народов Агона много заимствований из античности, что отражается также на животном мире игры: в Darkfall монстры представлены не только классическими гноллами, черными ридарями, драконами и прочей фантазийной нечистью, но и мифическими тварями вроде минотавра.

Кстати, о мифологии. Похоже, что именно мифами девелоперы компенсировали отсутствие выжитой истории. История сотворения мира, первые города, их жители и прочая, прочая — все это подробно описано в мифологическом разделе официального сайта.

САС

Битвы и завоевания в Darkfall — разговор особый. Как уже отмечалось, Агон охвачен открытым межрасовым конфликтом, так что отношения между расами довольно разнообразны. К примеру, эльфы дружат с гномами и людьми. Воюют с орками и насторожено относятся к Mahirim. Альфары агрессивны по отношению ко всем, следовательно, все так и норовят пнуть альфарское племя.

Разработчики обещают сбалансировать баланс магией, холодным и стрелковым оружием. Если кратко — быть чистым магом будет так же непросто, как истреблять монстров исключительно при помощи меча.

Крафт

Крафтеры всегда нужны. Самые полезные и мощные вещи производят представители именно этой профессии.

В общем система крафта в Darkfall не очень оригинальна. Собираешь нужные ресурсы и пытаешься создать предмет. Получилось? Отлично. Не получилось? Ресурсы исчерпаны? Жаль. Зато навык поднимается.

Речь идет не только о производстве боекомплектов; можношить вполне мирную одежду — юбки, кальсоны и прочее. За это отвечает навык Tailor. Ну и конечно, есть возможность починить изношенную вещь.

Маленькое обобщение

Идеология Darkfall — свобода развития перса. Вы не будете стеснены рамками какого-либо класса. Хотите орка-крафтера с нехилыми магическими способностями? Пожалуйста! Ну а жизнеспособность такого чара — уже другой вопрос.

Много оригинальных находок — отсутствие безопасных зон, skill-система развития персонажа. Огромный мир, разнообразные королевства, отношения между расами, экономика, политика, магия... Что еще нужно настоящему ролевику?

В общем, если разработчики сдержат все свои обещания, нас ждет MMORPG-шедевр. Остается только надеяться, ждать свежей инфы о расах от разработчиков, наблюдать за публичным бета-тестингом.

Вывод

Сколько возможностей и новых, оригинальных идей! Шесть рас, несколько престиж-классов и сотни, тысячи, десятки тысяч вариантов развития персонажа!

Вывод напрашивается сам собой: следить, надеяться и ждать.

Morte&Shaman

Корсары III

Разработчик: «Аксала»
Издатель: Playlogic Entertainment
Системные требования:
✓ минимальные: P 4/Athlon XP 1.5 ГГц., 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 3 Гб на винте;
✓ рекомендуемые: P 4/Athlon XP 2 ГГц., 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

На остров Исла-Мона наконец-то спустилась ночь. Таверна наполнилась звоном стаканов и хором грубых голосов. Официантка мелькала между столиков, ловко, словно заправский лодчман, обходила очередное препятствие, получая очередную порцию пошловатых шуточек и намеков. В углу сидели два капитана, угрюмо опустошая бутылку рома.

— Интересно, когда нам в следующий раз захочется заняться пиратством?
— Теперь, думаю, очень-очень не скоро.

Как хочется рассказать интересную историю об еще одном огромном приключении, смертельных опасностях, смелых авантюрах и отважных схватках на суше и на море, обо всех прелестях флибустьерского быта! Или просто поучительную историю о пиратах, о том, откуда они взялись, про их прошлое и настоящее. Тем более что настоящее настолько ведь переключается с прошлым. Но делать мы этого не будем. Расскажем мы другую историю — о розовых очках, о том, как даже скептики и циники не устояли перед искушением их надеть, и о том, что из этого вышло.

Шесть лет назад...

Вышли «Корсары: Проклятие дальних морей». Игра получилась отличной, если не сказать больше. Выйдя из состояния транса, новоиспеченные фанаты пиратства голыми глазами заглядывались на «Аксалу» в ожидании добавки. А та в свою очередь, собирая мешками лестные отзывы, востоя трудилась над продолжением. Но тем временем в далеком Голливуде решили экранизировать парк развлечений, а точнее, один из увлекательных аттракционов. Вот видите, что бывает от недостатка фантазии. Новый приключенческий боевик, да еще и с Дикinson Дешпом — это, конечно, хорошо, но какое до этого дело игрокам? В принципе, абсолютно никакого... Пока не был подписан договор с Disney Studio, так и не вышедшие «Корсары 2» превратились в «Пиратов Карибского моря», игру по лицензии, сопровождающую одноименный фильм. С одной стороны, действительно, важное событие в игровой индустрии постсоветского пространства, а с другой — хор недовольных, множество жалоб на сырость, огромное количество ляпов и недоработок... И несмотря на все это, интересная и увлекательная игра. Но геймеры (читай: фанаты первой части) ожидали совсем другого. Виноватых нужно найти и наказать... или хотя бы просто найти. Но своих трогать нельзя, они не виноваты, всем ведь кушать хочется. Это все коварный запад, переманил русского Ваньку прынком! Вот если бы не «Дисней», изобретатель адских Микки-Маусов и прочих агентов американской пропаганды, то мы бы получили игру своей мечты! Где здесь наша кулака вуду для Микки?

Но это все присказка. Самое интересное начинается дальше. Игра мечты вернулась! Встречайте востанвшие из небытия... «Корсары 2!» (Публика в шоке, слабонервные в первых рядах падают в обморок, занавес.)

Never Born

Да, вот это анонс. Игра, которую похоронили еще до рождения, возвращается (возвращение из ада какое-то). И не просто возвращается, вы только вчитайтесь: «Игра будет ориентирована на отечественных игроков и соединит в себе как то, что намеврелись в нее вложить мы, так и то, что хотели в ней видеть наши поклонники». И еще: «Поэтому мы решили устроить, так сказать, "тотальную конверсию", т.е. создать игру только для наших игроков, которая даст им то, чего не хватало прежде». Вот он, момент истины — фанаты рыдают от плечей друг у друга, но это слезы счастья. Циники неуверенно косятся на заплясавшихся розовые линзы, игровая пресса задумчиво чешет затылки, обычные игроки просто радуются еще одной хорошей игре.

И как же здесь не радоваться: сочетание нескольких жанров, максимум свободы, два игровых персонажа, захват колоний, служебная лестница или создание собственного государства и многое-многое другое. Но суть даже не в щедрых обещаниях, суть в том, что это игра для нас, в том, что вернут все вырезанное по требованиям западного партнера. Суть в том, что игроков услышали, огромная компания ценит их мнение и пожелания, она уже не такая холодная, жадная и далекая, а почти родная. Былые обиды можно забыть и идти (если верить заверениям «Акселлы» — а мы им уже верим) чуть ли не идеала.

Эх, мечты, мечты!

Главное — не забыть, что мы ждали «Корсары 2». Эта была игра мечты. Была... Встречайте «Корсары 3!» Еще одна волна недоумения. Идем к разработчикам за объяснениями: «За время, прошедшее с момента анонса игры "Корсары 2", проект успел вырасти и трансформироваться настолько, что просто игрой для фанатов первых "Корсаров", хардкорной альтернативой "Пиратам Карибского моря", его назвать уже нельзя. "Корсары 3" — это действительно абсолютно новая игра, игра нового урояня во всех смыслах этого слова». К сожалению, PR-отдел не сообщил, в чем именно заключается «новый уровень во всех смыслах» и не упомянул о том, каким образом проект для рынка СНГ вышел за эти жесткие рамки, а мы как всегда уже стоим перед фактом: «Компания "Аксала" и 1С рады объявить о подписании договора с Playlogic Entertainment Inc. об издании на территории мира пиратской ролевой игры "Корсары 3"... "Корсары 3" становится одной из флагманских игр линейки Playlogic на 2005–2006 годы...» Ой, я опять забылся — это другие (читай вторые) «Корсары» были для внутреннего рынка,



а теперь перед нами уже абсолютно новая игра, в которой тоже, как ни странно, «благодаря постоянному общению с огромным сообществом поклонников серии по всему миру нам удалось воплотить в игре лучшие пожелания настоящих фанатов и любителей жанра». Ну что же, про общение мы поговорим позже, а теперь, наверно, уже стоит взглянуть, что прячется под цифрой 3.

Встречает нас игра не только знакомыми логотипами разработчика и издателя, красивым артом, но и загадочной маркировкой v 0.99. Не стоит идти устраивать скандал продавцу за то, что этот чудак на букву «м» продал нам ворованную бета-версию. Вы ошибаетесь, это официальный релиз, даже более того. Только что запустив игру (фанфары), вы стали внештатным бета-тестером компании «Акемала». Зарплата, упоминание имени в титрах и пакет социальных услуг отсутствуют, ибо не предусмотрены. Мы, геймеры, работаем на добровольных началах, вопреки здравому смыслу, чисто для своего извращенного удовольствия, прям, как пионеры. Конечно, сразу после того как игра появилась на прилавках, один за другим, как грибы после дождя, начали появляться патчи, призванные хоть как-то сдерживать натиск разнообразных баго-глюков. Но все эти заплатки действовали словно антибиотики, по принципу «одно лечит, другое калечит». Не будем описывать всю хронологию выхода исправлений. Последним официальным (все предыдущие были окрещены «Акемалой» как «внебрачными») патчем является исправляющий игру до версии 1.1. Правда, уже доступен для скачивания тестовый 1.1.1, но оценить его нам не удалось. Просто учтите, что в обзоре рассмотрена версия 1.1.

Ус, ай дылит згойи

Игра встречает кучей настроек, по умолчанию выставленных на самый минимальный уровень, и если вы не играли в предыдущие части, мой вам совет — оставьте все как есть. Но если вы считаете себя бывалым морским воином, тогда пожадуйте: можете сместить настройки поведения корабля в сторону реалистичности — замедлите возни с парусами, нетопливная перезарядка пушек, уровень ИИ и т.д. Также можно изменить скорость развития колоний, их стартовый уровень развития, заказать отношение к себе и т.д.

Как разработчики и обещали, нам доступно два игравельных персонажа: бравый Блейз Девлин и симпатичная рыжая бестия Беатрис Шарп. Вот только мне интересно, какая между ними разница, кроме экстерьера моделей, разумеется? Дабы не ограничивать свободу игрока, жесткой привязки к сюжетной линии нет. Самой этой линии, в принципе, тоже нет. Зачатки, конечно, начнут показываться, но только когда игрок достигнет 10 ранга. После этого вторая четверть карты, интересная загадка (к сожалению, аж одна, а как бы хотелось, чтобы таких моментов в игре было намного больше!), несколько драк, в том числе с главным пиратом. Ради интереса хочу предложить разработчикам самим пройти этот бой с самой первой саблей и пистолетом (по максимуму прокачанное фехтование что-то не очень помогло). А то, знаете, очень веселой драка получается, ведь ни одной даже самой захудалой сабельки за 3–4 десятка абордажей так и не выпало. Так мы легко и ненавязчиво подошли к первому серьезному глюку — вещи не выпадают совсем. Вроде бы в 1.1.1 эту ошибку исправили, заодно и добавили интерфейс покупки/продажи предметов. Ладно, будем считать, негодяи вы отправили к протцям, дальше все просто: главная цель — захватить все колонии.

Сам себе режиссер

Ну да ладно с этим сюжетом. Может, не каждому охота стать предводителем берегового братства (сам не верю в то, что говорю ☺) — что, в Карибском море больше нечем заняться? Можно, например, зайти в гости к губернатору — представителю одной из четырех стран, и наняться на государственную службу, купив каперский патент. По замыслу разработчиков, выполнения задания и поручения губернатора, игрок должен продвигаться вверх по служебной лестнице, получать более высокое жалование, новые звания. Но баги, как всегда, застят путь благих намерений. Число выполненных поручений подходит к двум десяткам, а жалование остается прежним, не поднимаясь выше тысячной отметки в местной валюте. А сами задания вгоняют в скуку своей предсказуемостью,

Плыви туда, отзечи то, захвати это... Миссии кажутся занимательными только сначала, но выполнив несколько раз одно и то же задание, слегка проварьированное географически, волей-неволей ты не отправляешься на поиск каких-нибудь других развлечений. И что самое неприятное, те квесты, которые можно взять не у губернаторов, а именно у продавцов и простых прохожих, ничем от «государственных» не отличаются.



Но «Корсары» ведь тем и славны, что в них можно не задикиваться на чем-нибудь одном, а постоянно находить себе новые забавы... то бишь хорошо забытые старые. Если бы не было свободного геймплея, множества нюансов, связанных с настройкой/наймом и прочей дребеденью, то диск с игрой можно было бы без лишнего колебания выбрасывать в топку. А вот с ними-то можно позаморачиваться. Итак, все по порядку.

Пожалуй, сердцем игры является ваш корабль, так что в первую очередь следует раздобыть хоть какое-то сносное



средство передвижения, потому что с дефолтным корытом невозможно даже приступить к выполнению самых простых квестов из-за малой вместительности трюма (а об огневой мощи лучше вообще не упоминать). Лучший вариант, конечно же — захват вражеского судна, но если вы располагаете капиталом, то можно его купить (конечно, если в настройках вы выставили высокий уровень развития поселений, в противном случае вы не сможете приобрести ничего путного). Покупку следует совершать исходя из сас-

дующих характеристик: крепость корпуса, прочность парусов, количество пушек, скорость, маневренность, вместительность и количество матросов. И не стоит брать самое дорогое судно, так как до него вам нужно будет еще «дорасти», т.е. только по достижению определенного уровня вы сможете управлять тем или иным кораблем. На протяжении игры вы успеете сделать обивку средства передвижения далеко не один раз, и не только для себя — но об этом чуть позже. На самый лучший из них можно позволить себе поставить апгрейды парусов, корпуса и пушек. Последние представлены двумя экземплярами — пушками и кулевринами, первые наносят больше урона, а вторые выигрывают в быстроте перезарядки и дальности ведения огня.

В бой плут один старик

После приобретения сносного корабля можно заняться торговлей. Для этого нужно узнать, какие города экспортируют нужный вам товар (всего более двадцати видов), а какие импортируют; в общем, как всегда, придется заниматься элементарной спекуляцией. Только этот процесс довольно трудоемкий, и требует не только вместительных кораблей, но и прикрытия серьезной боевой единицы... Но зачем искать лишний геморрой в боях, грабя торговые суда вражеских государств, либо, наоборот, уничтожая пиратов. Тем более что как раз морские сражения, на мой взгляд, и являются главной изюминкой «Корсаров».

В боях главное — подготовка, т.е. прежде чем топить суда направо и налево, следует позаботиться о наемке команд и о починке корабля. От количества матросов зависит

жизнь с места боевых действий, или же вы сами не хотите принимать бой, то стоит пару раз пальнуть киньпелями, чтобы подпортить паруса и мачты и тем самым замедлить противника. Бомбы использовать, если вас не интересует захват судна и вы просто хотите потопить врагов. Кстати, если у вас не один корабль, а эскадра, то не забывайте раздавать приказы подчиненным. В общем, морские сражения не претерпели каких-либо серьезных изменений (это если глюки не учитывать!), там осталось все по-старому, т.е. воевать на море все так же интересно, а постоянная смена погоды и кораблей не даст заскучать.

Три прихлопа, два прифона

Как это было в «Пиратах Карибского моря», сражения происходят не только между кораблями, ведь настоящих пиратов хлебом не корми, дай саблей помахать да из пистолета пострелять. Проходят эти бои, как правило, при abordage и захвате колоний. В этот раз разработчики наделили нашего протагониста пятью атакующими и тремя защитными движениями. А также двумя полосочками: красная отвечает за количество жизненной энергии, а синяя — за усталость. Жаль, из-за отсутствия толковых вещей лезть в драку нет никакого желания.

После того как вы накопите достаточное количество денег и найдете корабль-помощник, вот тогда и стоит начинать захватывать поселения для страны, на службе у которой вы находитесь, или для себя. В первом случае ничего страшного не произойдет — натянутые отношения с державой, у которой вы будете отвоевывать город, станут еще натянутее. А вот во втором случае вы сразу поднимаете пиратский флаг, и все страны Карибского бассейна объявляют вас вне закона. Зато у вас появляются новые перспективы, вы можете поднимать уровень колонии путем сооружения множества зданий, которые позволяют строить хорошие корабли, производить опытных моряков и даже, в далекой перспективе, зарабатывать деньги. Главное — не забыть перед захватом колонии удостовериться в наличии офицера на своем судне, а то, поверьте, бывает очень обидно, когда после долгого штурма из-за отсутствия претендента на должность губернатора придется просто разграбить или разрушить такой желанный город. Кстати, при любой возможности нанимайте хорошо прокачанных капитанов, так как без них не получится ни город захватить, ни толпой на кораблях поездить. К тому же их можно устраивать на свой корабль на должности боцмана, плотника, навигатора, канонира, бойцов и т.д. При таком назначении их характеристики приплюсовываются к оным нашего протагониста. Но и тут есть один нюанс — офицеры нуждаются, как и команда, в ежемесячной оплате своего труда, при этом чем выше у них ранг, тем больше денег они хотят. Характеристики, к слову, тоже немного видоизменились, и теперь к ним относятся двенадцать умений и множество навыков.

ГР+К + ЗВК

Графика, как это ни странно, осталась примерно на том же уровне, на каком она была в «Пиратах Карибского моря». Но даже по прошествии такого количества времени все так же приятно наблюдать за морем в разное время суток, прикидывая задним числом, что красивее отражается в воде — солнце или луна. На островах по-прежнему графика на порядок слабее. И кстати, у нас отнята возможность свободно передвигаться по острову: в городе бегайте сколько влезет, а за его пределами — ни-ни. А больше всего в игре порадовала музыка — думаю, во многом благодаря ей я сидел играть снова и снова, не особенно переживая по поводу багов.

Вывод

«Ажелла» наглядным примером продемонстрировала нам, как потенциальный хит можно превратить в народную забаву под названием «борьба с глюками». Создается такое впечатление, будто разработчики, перед тем как пускать «Корсаров» №3 в продажу, даже не удостоились сделать ее пробный запуск.

Вердикт прост: если вы не имеете никакой возможности тпнуть из Сети пачку, то не стоит пока покупать «Корсаров». А если имеете... нет, лучше все-таки подождать, пока не выйдет нормальный патч.



быстрота опускания/поднятия парусов, канониры отвечают за скорость перезарядки орудий, а мушкетеры вместе с солдатами принимают участие в abordage. После того как вы убедились в том, что команда ваша в полном сборе и у вас есть все необходимое, можно спокойно выбрать себе жертву на глобальной карте — если, конечно, вас до того не найдут недоброжелатели. Какой-то особой тактики у меня за всю игру так и не выработалось, бои я проводил исходя из обстоятельств, но пару дельных советов дать смогу. Совет номер раз: ведите огонь из бортовых орудий ☺ (а не из тех, которые спереди и сзади), хотя бы потому что их там больше, и если противник не один, попытайтесь занять позицию, позволяющую вам стрелять двумя батареями. Совет номер два: старайтесь ставить паруса в среднее положение (или вообще сворачивайте), чтобы их не попортили. И теперь самое главное: нужно стрелять правильными зарядами. Ядра — самое безобидное оружие, но они имеют самый большой радиус действия. Я их почти что не использовал. Картечь стоит применять в тех случаях, если вы хотите уничтожить команду противника. А если вы увидели, что вражеское судно собирается сбе-

Разработчик/издатель: Carcom

Жанр: action/adventure/3D/третье лицо

Системные требования:

✓ минимальные: Р 3/Athlon 1 ГГц, 128 Мб

ОЗУ, 64 Мб видео, 1.2 Гб на винте;

✓ рекомендуемые: P 3/Athlon XP 2 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Мутагенное начало

У колькох... выывывыв... Уважаемый камрад доктор, а что Вы со мной будете делать сейчас? Угу, угу читаю операционный лист... Та-а-а-а-а-а!... «Отрыжке гейм-журналистики...» О, это про меня! Так-так! «Сверхсложное задание, совмещенное с опасностью для жизни, вывихом пальцев, отсыханием головного мозга и трансмутацией его в ползу змеячка...» Ого!... «Портированная на РС чудо-игра Onimusha III... комбы, при выполнении которых ломали пальцы даже ведущие пианисты и клавишники...» Так... «Блестящему во всех местах и звенящему только в нескольких недосупергеру Мохрычу Талеру...» О, опять про меня!... «...рекомендуется пересадка пальцев в комплекте всех фаланг в другое место организма для упрощения управления в процессе прохождения Onimusha III».

Эй, Вы чего это со мной такого делать?!... Я вам сейчас как!!!...

...Ой, укольчик подействовал... хорошооооо... мягко... ой, а куда Вы это мой средний пальчик левой руки пересаживаете?.. На нос... А зачем? Чтобы в процессе комбоов были задействованы сразу три части тела?.. Так... а большой пальчик левой руки — куда?.. На место среднего, чтобы не промахивался по клавише?.. Чудненько... хорошооооо...

— А куда правую руку куда?.. Кудка! Туаа небазя, а сидеть не смогу!.. Нет!.. Ну, послушайте, у меня же и так обе руки оттоула- ва растут — пересядка просто не имеет смысла!.. А с мишищем че- го... На колени? То есть, как это — приподнять правую ногу, и во время самого сложного комба, одновременно занимая двумя пальца- ми левой руки, все остальные правой, средним пальцем на по- ну и мишищем на колени дергать кнопки, убитая врага с первого удара? Но это же нужны тренировки... А правой рукой, кстати, от- пуцка играть будет неудобно — придётся сидеть боком к клавиату- ре!!!.. То есть, как это — ничего стоающего?..

А-а-а-а! Правую руку мне **туда** пересадить, чтобы было удобнее чешаться во время тяжёлых боёв с боссами? Это правильно! У меня, когда почешусь вовремя, сразу же обостряется реакция и притупляется чувство страха... Что значит, притупляется у тебя больше нечему?! Я требую сатисфа... О, ещё один укольчик!... Ооооо... Оооо...

Что-что? Когда я встану с операционного стола, меня даже мать родная не то что не узнает, а сразу расстреляет из плазмагана?! И что это значит, во время задания не смотреть в зеркала?!.. Что, так всё плохо?!

Ясно, хуже не бывает даже в аду... Зато теперь я готов к прохождению **Onimusha III: Demon Siege**.

Мохноры ТALEN & Jaguar

Жалко только, что пятку мне на лоб не пересадили — легче было бы биться головой об стену после того, как тебя убивают раз двадцать подряд...

Ну, в Глючный Портал, воевать демонов!!!

И на ней записочка: «Чтобы было легче сохраняться...»

Технократическое продолжение

В а что я всегда любил компанию **Сарсон**, зато за я не замалываю. Сидят себе тихонько, никого не трогают, не ломают головы над оригинальностью будущих проектов, зато денег в итоге сбивают — будь здоров. Если вы в свое время играли в такой замечательный сериал, как *Resident Evil*, то вполне могли заметить, что каждая часть практически не отличалась от предыдущей. Воюе, обстановку — та же, смысл прежний, а ничего, играют молно. Гонят матом на однообразие, но играют. А компания в это время подсчитывает сумасшедшие доходы и радуется жизни.

Про «Анимушу» я узнал от Талера. И, если честно, до выхода игры думал, что это очередной квест. Но, узнав о том, что это авантюра, да еще и от разработчиков одного из моих любимых сериалов, не смог удержаться и решил сыграть.

В итоге прошел быстрее Талера и, побрившись и надев чистую рубашку и галстук, набрался наглости предложить соавторство...

Демоническое наступление

Демоны всегда были упрямыми созданиями, и раз они неслись для красоты, а чтоб постоянно кого-то добывать. Не успела древняя Япония порадоваться очередной победе над силами зла, как те, в свою очередь, начали новое наступление. Долго ли, коротко зато великое сражение добрых Огня и злых Генма — неизвестно. Мы начинаем миф практически с конца, а именно — с пристанища главного злодея. Наш герой Самонсукэ Акеши — спортсмен, активист и просто хороший самурай — атакует последний бастион зла, пытается прорваться сквозь толпы демонов к Нобунаге, главному командиру нежити. Вот уже и охрана порублена на куски, вот, казалось бы, и сам злодей, вот прозвучал гордые любезности в адрес друг друга, еще секунда — и клинки сойдутся в смертельном поединке...

Увы, закончить на этом игру разработчики не пожелали. В самый неподходящий момент срабатывает какой-то портал и наше-



го героя забрасывает... не поверите... во Францию 2004 года. Далее игру можно было бы продолжать в стиле «Симсов»: окуль-туриться, завести жену, детей и работать историческим консультантом для какой-нибудь кинокомпании, изредка давая уроки боевого мастерства бедным детшкам французских трущоб. Но и здесь нет покоя героической душе. Каким то образом демонам удалось покорить потоки времени и, недолго думая, они решают задориться в город любви и романтики демонический спецназ. Люди в панике, ибо таких захватчиков они не видели даже во время Второй мировой! Полчища адских тварей уничтожали всех и все, до чего у них дотягивались конечности. Армия бессильна, хоть на незваных гостей и действует огнестрельное оружие, но количество врагов безгранично.

И тут на сцену выходит... Жан Рено. Чего варежки разину-ли? Да, именно Жан Рено, чтобы, конечно, выйти он не как знаменитый актер, а в виде суперполицейского Жака Бланка. Еще минуту назад он пил кофе и общался с сыном по мобильному телефону, даже не подозревая о нависшей угрозе. И вот теперь он на всех парах мчит на помощь своему другу, который попал между под раздачу. Все бы хорошо, вот только в самом разгаре боя снова, непонятно откуда, появляется портал и переносит Жака... правильно — в то самое время и место, из которого забрали Самоноуке.

И теперь судьба всего человечества зависит от двух лучших воинов своего времени.

Мутагонное продолжение

Уй, а это мне чего вкололи? Просто иглу, чтобы торчала? Гы-гы, клёво. Супер! Приказ ознакомитесь с путевым листком на тот свет выполняю... то есть, с бальничным — уже и пошутить нельзя!.. Читаю... «Вам, агент Jaguar, для максимально успешного прохождения Onimusha III: Demon Siege, в т.ч. — сражения с боссами, а финальным боссом, объяснения Мохнорылу Талеру, сколько кнопочек нужно для какого удара, а какие кнопочки не стоит в истерике ломать, т.к. с данной игрой они не имеют ни малейшего отно...» Дальше!... «Вам предписано хирургическое отсывание мозга из головных полушарий с последующим наращиванием мозжечка, апгрейдом костного мозга и даже имплантацией мозга в ребра...» Гы-гы, клёво. Супер!

Стоп, а зачем мне отсывание обоих полушарий? У меня и так там отсывавать нечего... Для того, чтобы не думать? Что это значит: «Все логические головоломки за Вас будет решать Талер»? Я же не с Кириллом на задание иду, а с его влюбленным братом, Мохнорылом, — а у того отсутствует и мозжечок, и мозг, и всё серое вещество давно на брану перегоняется...

Дальше!..

Гы-гы, клёво. Супер... **Зачем мне на спину припихта левая рука Legresson'a?**! Она же будет меня будить по ночам и с помощью сурдопоната рассказывать пошлые армейские анекдоты... Ага, это для спецназов и быстрого переодевания из одного зиятеля в другой! Почему — быстрого переодевания не получится?... Что? Потому что в инвентаре заблудиться можно? А карты самого инвентаря у Вас нет? Только на секретном уровне!... Жалко...

Ой, камрад доктор, мне только что пришла в голову... то есть, в мозжечок — мысль... то есть — экономвариант мысли: а с тем, что из меня получится, можно будет ходить на свидания... ну, там, с девушками! Можно, но очень осторожно! Это хорошо! Возьму пару уроков у Талера: «**Стелс по вентилиции в возбужденном состоянии**» и «**Стелс по вентилиции в костюме психалонного зайца**»!... А то, что мозга почти не осталось — это свидания не помешает? Нет?! Так девушкам даже больше нравится? Гы-гы, клёво. Супер!

Теперь любая девушка меня, не раздумывая, замуж возьмёт! А некоторые и по два раза, во!

Демоническое отступление

Как вы же, наверное, могли догадаться, в этой части игры вам предстоит влезть сразу в две шкуры. Конечно, это не значит, что управлять придется сразу двумя героями. Прос-

то в определенные моменты сюжетная линия будет перебрасывать нас с одного персонажа на другого. Очень радует, что разработчики решили так тонко отнестись к потокам времени. Поскольку большую часть игры оба ваших подопечных смогут находиться практически в одном и том же месте, но в разные времена, действия их будут взаимосвязаны. То есть, то, что вы сделали Жаком в прошлом, скажется на действиях в будущем. В свою очередь Самоноуке придется предавать Жаку некоторые предметы из современного времени.

Так, например, в одной из глав Жаку предстоит посадить семя, дабы в будущем из него выросло дерево, которое поможет Самоноуке спуститься со стены. В общем, что-то на манер сказки про «Джека и волшебные бобы».

Герои также, в определенный сюжетный промежуток, смогут обмениваться предметами из своих рюкзаков.

Ну, а все то время, что не потрачено на загадки, секреты и головоломки, вам предстоит использовать на шинкование всевозможных монстров в мелкую капусту. На последнем остановимся поподробнее.

Капуста (от лат. капуста) — достаточно популярный в народе жанр... ой, то есть, я хотел сказать, что демонов в игре достаточно много. Оригинальностью они, конечно, не страдают и делятся на две группы. У одних скорость — что у размножающихся кроликов, а у других силы хватит на то, чтобы снести подчистую стадо быков, зацепив при этом пару пастухов. Здесь вам всевозможные зомби, самураи подобного происхождения, индиди, колдуны, ретиллины, летучие мыши... одним словом, стандартный набор японской мифологии. Каждый из них достаточно оригинален и каждый имеет свой стиль поведения во время боя.

Героев разработчики тоже не обошли стороной и наградили каждого четырьмя видами антидемонических приспособлений. Парни из Саросет а попытались угодить всем.

При игре за Самоноуке вашему вниманию будут представлены несколько образов магических кланов и даже один топор (самурай с топором, скажу я вам, — это лих).

Жаку достались более оригинальные модели. Все его оружие имеет «халыстообразную» форму. Объяснить более доступно у меня просто не получится, так что по обстоятельству разберетесь.

Любители огнестрельного оружия тоже смогут почувствовать свою стихию. Помимо двух главных героев, в игре есть также и один второстепенный. Девушка Мишель — подруга и возлюбленная Жака. Как и положено при такой сюжетной линии, это хрупкое и симпатичное создание является работником правоохранительных органов. Поскольку для полиции уже работы не осталось, то Мишель временно придется поработать ниней для Генри — сына Жака (мексиканский телесериал просто). Количество оружия в арсенале этой леди такое же, только вместо мечей и алесбара девушка предпочитает обычное стрелковое оружие в виде шотгана, снайперской винтовки и прочего убийственного металлолома.

Понграть за полицейскую барышню много не удастся. Оно и правильно. Насколько бы она ни была привлекательна, игра все же не про нее. Да и беготня с гранатометом в руках, хот и веселое занятие, но все же немного портит общую картину. Такое чувство, будто играешь в старый добрый Resident.

Еще в список персонажей можно занести маленькую фею Аки. Такую себе *онимичи-анимичи* красавицу размером с дюймовочку. Полностью управлять ею у вас не выйдет, но доставать предметы из тайников она умеет. Также по мере прохождения вы будете находить специальную одежду на фирменном магазине для фей. Каждый раз, находя новый прикид для маленькой помощницы, вы будете получать определенный бонус.

В «Анимуше», как и в других подобных играх, есть своя система комбо. Вначале вам доступна всего парочка комбинаций, но, успешно проходя тренировочные пединки, которые есть на каждом чекпоинте, вы сможете пополнить список более убийными и более пальдеомательными вариантами атаки.

Немаловажное значение в игре имеет и некое подобие РПГ-системы. На месте каждого поверженного врага вместо труп

таются разноцветные огоньки. У каждого из них есть свои плюсы. Одни восстанавливают ваше здоровье, другие — ману для спецударов, а третьи повышают ваш опыт, за счет которого вы сможете улучшить свое вооружение и доспехи.

Апгрейд клинков в игре необходим не только для повышения урона, но и для открывания особых печатей, которые не впускают вас в нужную вам комнату, если уровень вашего оружия слишком низкий.

Мутагенная культивация

Товарищ камрад доктор, а какой Вы мне собирались сделать разрез глаз — вдоль или поперёк? ...Что значит — вглубь?! Гы-гы, прикольно! Супер! ...Но это же больно! Я буду Самоносуке?! Ага, а Жаном Рено... то есть Жаком Бланком — как всегда, Талер?! Это нечестно, я хочу поиграть за известного актёра, это дедовщина! Ась? Такеши Коширо — тоже известный актёр?! ...Странно, а я про него слышала мало... Что-что? «Твое мнение, как в поле удобение?»... Камрад доктор, а чего это Вы вдруг стихами заговорили?!... Талер, это ты?! Убью!!!!...

Технократическо-демоническое отступление

Первое, что бросится вам в глаза, как только герою перейдет в ваши руки — это система управления, которая неудобна до невозможности. Клавшии разбросаны по всей клавиатуре в абсолютно случайном порядке. Переставить их лично у меня не получилось, так что пришлось привыкать к одному из трех доступных вариантов раскладки. Со временем, конечно, вы к местному управлению привыкните, но первые уровни придется изрядно попотеть, пытаясь развязать переплетенные в узлы пальцы.

Очень удивительно выглядят и настройки графического изображения. В некоторых местах игра идет нормально даже на максимум, а в некоторых начинает тормозить даже при самых низких настройках. Особенно это хорошо заметно при сражении с боссом.

Сама графика вполне сносная. Да, есть угазованность и корявость, но на них некогда обращать внимание. В целом получается очень даже неплохо. Ролики — так вообще не могут вызвать ничего, кроме восторга. Во-первых, они красивые, а во-вторых, очень эффективные.

Музыка тоже достаточно приятная, я бы даже сказал — хорошая. Треки не утомляют и меняются в нужных моментах. С озвучкой дела обстоят так же — просто, качественно, красиво.

Мутагенная развязка

Братец Glukk, ну и как тебе эти жертвы внебрачной связи Халлоуина с Первым Априлем?

— Атттрт!

— Вот и я о том же: у вас, блин, ответственное задание, можно сказать — одна из лучших приставочных игр, жемчужина в коллекции PS2, а вы что — по очереди позалежали в мутагенную барокамеру и начали своими кривыми руками душить приколы друг над другом исполнять? И к чему это привело?! Посмотрите на себя, от вас же в Silent Hill все монстры от страха перемрут...

— Абхрт...

— Точно, вместе с создателями. В общем, так, ближайший месяц вы будете получать задания только в порталы детских обучающих аркад.

— Фы не фифеете фрафа! Фы — дипломированные агенты на рафинэ с фами фрафах. Фуда вахофим, фуда и фолетим! Фо!..

— Тошно! Шкаши им, Талер! Мы шешаш више пошмём на кушочки в Ошимуше Типи!

— Бгрр... Бра... Ахххм!

— Равные права, говорите? Вот, братец мне подсказывает: хотите лететь — летите. Там вас как раз примут за боссов гена. Ну, за тех, которых после бета-теста вырезали.

— Аппр швах!

— Вот, Glukk подсказывает мне тут, что мутагенная барокамера поломалась. Оборудование сложное, починка займёт около ме-

сяца... Так что, мой вам совет — лучше бы вам этот месяц из Опишмуса III обратно в Департамент не показываться. А то охранные турели — они тултые. Сначала стреляют, а потом рапорт направляю... И перезаряжаются одновременно!

Вывод

Напоследок хотелось бы упомянуть о всевозможных скрытых режимах, которые доступны после нескольких прохождений игры. Тут большая фантазия разработчиков нашла свой выход. Помимо парочки костюмов плюшевых мишек и голливудских ковбоев, в игрушке присутствует несколько мини-игр, один дополнительный эпизод за секретного персонажа и куча прочих полезностей. Кстати, советуем попробовать поиграть в игру на нескольких уровнях сложности, удовольствия получите много!

Наверное, вы заметили, что я очень мало рассказывал о сюжетных поворотах, развязках и прочих спойлерских аспектах. Просто игрушка мне понравилась. Несмотря на давно заброшенную карьеру приставочника, играть было приятно и интересно. Естественно, покупать советую всем и немедленно. Ну, а тем, кто остался верен полчищам зомби и кровавым сценам — ждать портирования четвертого «Резидента».

Мутагенный зиплог

— Jaguar, ты видел, как я этого твоего Самоносукэ уже три раза завалил? Он, наверное, сейчас удивляется в реанимации...

— А я твоего Жана Рено валю раз десять. Так что не надо мне тут...



— А чего «не надо»? Всё ОК — они же не подозревали, что в игре новые боссы возьмутся. Причём — нюткудал...

— Со своими комбами и спецударами. Клёво, ты-ты. Супер!

— Слушай, а месяц скоро пройдёт? А то мне уже надоело героев валить направо и опять направо...

— Ещё долго... Вспомни! В Текхентре недавно видел хрень такую — трансмутатор тупой органики. Давай на нём попробуем — может, вернёмся в нормальное состояние? А?

— Твое нормальное состояние, Jaguar — вот это! Ыльымы!

— А рукой Leprecon'a в глаз Panter'y SLS не хочешь?..

— Ах, ты так!..

* * *

Беспорядочно стрельба из охранных турелей Департамента однозначно стала ещё и саломом замечательной игре Опишмуса III, которую вам, практически уверен, захочется пройтись не один раз.

Только не транзит перед этим в мутагенную барокамеру, ладно?

Кирилл ТАЛЕР

ЗВЕЗДНОЕ НАСЛЕДИЕ

Разработчик: Step Creative Group

Издатель: IC

Системные требования:

✓ минимальные: P 3/Athlon 1 ГГц, 256 Мб

ОЗУ, 64 Мб видео, 2 Гб на винте;

✓ рекомендуемые: P 4/Athlon XP 2 ГГц, 512

Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Интермедия — сектор 2002

Карта — жизнь, разбитая на сектора. Вперед — будущее, назад — прошлое, вправо/влево — альтернативные реальности.

Делаю шаг назад.

Антураж 2002 года, описанный мной в одной из предыдущих статей: игровая редакция в помещении завода «Большевик», в которую пришел осунувшийся, молчаливый и неулыбчивый, но какой-то не в меру гордый молодой человек. Чтобы помочь Tom/DOC/Kertis у работать над тогда еще живой и незамороженной игрой «Бельтион: Звезда Полюнь». Заодно решил немного срубить денюжку на писании каких-то там статей в какой-то там детский игровой журнал. Ну и начал!

Возвращаясь к написанному

Собственно, придя в 2002 году в МИК и наобум написав первую статью, как водится, в музей, об игре Golden Axe, я немного поделился своими воспоминаниями о первом знакомстве с компьютерами. А что еще, скажите на милость, мне оставалось делать, если писать статьи научным языком я не умел и CD-ROM называл дисководом, а слово «видяха» вызывало во мне натуральную истерику со слезами, соплями и обмороком!

Это было в 2002 году, заметьте! Как несложно догадаться, знакомство с компьютером, хоть и случилось довольно давно, году эдак в девятисто первом, но на всем протяжении знакомства пестрело взаимными бойкотами, глубокой неприязнью друг к другу и крайним антагонизмом в целом.

Пару раз я пересекался с компом даже ранее — например, в 4 классе, когда пошел в кружок программирования. После месяца уроков, на которых нам практически ничего не преподавали (а занятия, надо сказать, были платными) пришел долгожданный экзаменатор и сказал: «Ну что, простейшие программы вы уже изучили — теперь сделайте мне звездное небо!»

Шут его упоминать, на каком языке мы тогда писали эти самые простейшие программы, но факт оставался фактом — не знал я вообще ничего, кроме того, что отдельные функции нужно вводить с новой строки. Или эти я ошибался?..

Но душа молодого и неутомимого исследователя не могла смириться с позорной несчадей экзамена! Поэтому, проявив недюжинную смекалку и проработав около 30 минут, я все-таки вывел на экран потрясающее по своей красоте и лаковитности звездное небо.

Преподаватели рычали минут десять, потом отдали мне деньги, заплаченные за месяц, сказали, что за бесполезных они не берутся и посоветовали НИКОГДА больше не заниматься программирова-

нием или чем-то близким того. Один даже сказал: «Ты, наверное, закоренелый гуманитарий!»

На самом деле я просто залил черный фон в какой-то программе и начал расставлять по этому фону белые точки. Занятые, соответственно, изображали кометы и т.д. Сей шедевр изобразительного искусства и был показан педагогам.

Можно привести еще несколько интересных примеров того, как я общался с различными модификациями ЭВМ в разные времена, но тут я, пожалуй, остановлюсь.

Интермедия — сектор 1996

Карта — жизнь, разбитая на сектора. Вперед — будущее, назад — прошлое, вправо/влево — альтернативные реальности.

Делаю шаг назад.

Антураж 1995 года.

Радостно поплывшая на всех учителей, кроме директора школы, которая вела у нас алгебру и геометрию, я сдавала выпускные экзамены, чтобы затем радостно завалить вступительные, как всякий «зАкАренелый гуманитарий»... Так вот, когда-то, когда деревья опять же были крошечными, пушистыми и кушали с ладошки, в том же 1995 году падали последние оплоты «альтернативных» персональных компьютеров. То есть, тогда они еще были ого-го! No Windows и иже с ним уже напирала...

Одним из таких оплотов был ZX, один из самых популярных на те времена PC, на котором шел квест от российских разработчиков «Звездное Наследие».

Спектрум и все-все-все

Карта — жизнь, разбитая на сектора...

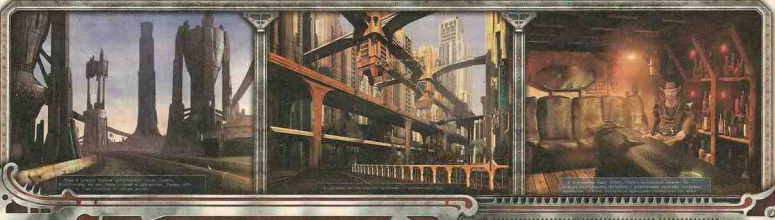
Делаю шаг назад.

Антураж 1981 года.

В самых, так сказать, модных домах Парижа начинают появляться нечто похожее на домашние ПК. Пока это всего лишь громадные машины, приспособленные для математических вычислений и простейших эпистолярных редакторов. Только самые оголтелые фанаты умудряются писать эмбриональные игры, да и то скорее из спортивного интереса.

Возможно, так же лет через 15 будут относиться к Crazy House, Quantic и другим девелоперским студиям, которые пытаются создавать интерактивные фильмы. Вот и тогда простейшие игры с одним пикселем на всю рожу воспринимались как открытие.

Итак, в 1981 году появляется прототип «Спектрума» с чрезвычайно робоческим названием ZX82. А уже через год (1982) первые машины образца Sinclair Spectrum 16K поступают в продажу: вместо внешнего накопителя — бытовой магнитофон, шестнадцать



цветов — как праздник! В том же году память наращивается до 48 Кб. Плюс — добавлены интерфейс и микродрайвер. Какими темпами шел прогресс в те дни, а?

1985 — Sinclair Spectrum 64K. Выкидывш. В продажу так и не вышла. Поговаривали, из-за плохого дизайна, но проблема, видимо, крылась глубже... Какой тогда, к монахам, был дизайн?

1986 — перестройка, Горбачев и Sinclair Spectrum 128K! Новая ОС! Возможность переключения режима со 128 Кб на 48 Кб (для бедных инженеров)! Даже калькулятор появился! Эх, и почему я тогда не работал в рекламе...

В этом же году все права на Sinclair перехватывает Amstrad — отцы из Sinclair Research пошли на мигру

У новых хозяев не заладилось с падчерицей. Несколько попыток создать компик Amstrad Spectrum в разных модификациях — и в 1988 г. прекращается производство всех моделей «Спектрума».

Но чуть ранее вирус «Спектрума» распространится в Россию — и выкашивает под корень непривычную к подобным диковинкам инженерно-математическую популяцию.

Подозреваю, что соглашений, предусматривающих все пункты, с московскими умами никто не подписывал, поэтому появившаяся в 1988 г. Москва была во многом сработана по принципу «украда картину Пикассо, переписал — получилось лучше». На счастье, программистами наш славянский край даже побогаче, наверное, будет, нежели живописцами. В общем, «Синклера» клонировали и называли именем тогдашней столицы нашей Родины.

1989 год. Россия. Москва-128. Уже имеется интерфейс принтера и программируемый джойстик.

Москвы оказалось мало — решили вспомнить и о прежней столице. Не отрываясь далеко по годам:

1989 год. Тот же. Ленинград-1. Те же 128К. Из всего внешне воспринимала только джойстик — приттерами не баловалась. Самая любимая народом модель. Для того времени — бешеная совместимость. Получи, Москва!

Тогда же — Пентагон-48 (!). Не спрашивайте почему, не люблю сыпать терминами, которые сам не понимаю. Просто там присутствовал то ли некий пятиугольный разъем, то ли пятиугольная разводка. А здание Пентагона какое? Правильно, пятиугольное! Любимцем мог стать, конечно, но «Ленинград-1» его затмил. Разве что с магнитофона читал получше. Но не Высочкого же...

Переезжаем в Подмоскowie. «Электричкой из Москвы я уеду, я уеду в нигкуда...» — Гарик Сукачев. Вы были в Подмоскowie? Незабываемые места, по своей красоте и близости мегаполиса с дикой природой!

1990 год. Модель Красногорск. Опять же попытались модифицировать древний аналог ТВ-тюнера. Очень симпатична была моделька, но особой популярности не сыскала.

1991 год. Ленинград-2. Попытка сыграть на волне успеха, что ли? Как водится, в таких случаях мелкие модификации народ не воспринял, намертво прилипнув к «Ленинграду-1». К тому же время было злое, дикое. Все разваливалось, крошилось, возникали новые государства, рушились старые экономические связи — до «ада-донгов» ли к старым шедеврам было?

С тех пор случались еще несколько прорывов, в результате которых и возник ZX Spectrum: ZX-Profi (1 Moll!), массово-популярный Пентагон-128, Scorpion ZS-256 (1992—1993, кажись), Хоббит, Элара-Диск-128, семейство Коорум и другие.

В результате появляется ZX Spectrum (который, кстати, живет у некоторых завадлых филошиников в рабочем и сытом виде и по сей день) — и, кажется, у нас почти что есть ответ Западу.

Мне бы шаг в альтернативную реальность, с оплатой труда десятку лучших умельцев и внебюджетные расходы на воду этим же умельцам — и весь Инет звучал бы сегодня по русски!..

Куда там... Вправо/влево идти нельзя — сектора неактивны. А в реальности: Била Гейтс, Microsoft, IBM, Intel, World Wide Web и т.д.

Так вот, «Звездное Наследие» тогда храбро встало на защиту осажденной платформы и храбро пало. Но память о нем осталась в веках!..

И возродился из пепла Феникс — если не новый, то практически копия старого.

Наследие ЗСВ

К арта — жизнь, разбитая на сектора. Вперед — будущее, назад — прошлое, вправо/влево — альтернативные реальности.

Делаю шаг вперед.

Здесь я уже был.
Делаю шаг вперед.

Антураж 2002 года. Прошлое, в общем.

В недрах Step Creative Group возникает идея римейка игры «Звездное Наследие». Само собой, со всем тем багажом новейших достижений в области создания компьютерных игр, которые были нарабатаны за долгое время с 1995 по 2004 год.

Возникает вопрос: можно ли вообще сделать высокотехнологическую авантюру в условиях помеси Крайнего Севера и Дикого Юга, то есть в России? Вроде бы промелькнула «Черный Оазис», который и в хоррор не вписался, и образом черного юмора не стал. Вроде бы маяком в извечной мгле теперь квестостроителям будет светить кинематографический «ВИИ» от не совсем российской, но очень газопотребляющей компании Crazy House



(то бишь из Украины), вроде бы есть сумасшедшая «Полная Труба», особо отмеченная таким апологетом, как Томом Холлом (соратник Ромео и руководитель одного из отделений Ion Storm, если кому интересно). Вроде бы отлично прокатился на волне беспрдела «Ядерный Титаник» с хулиганскими выбряками Дани Шеповалова, пишущего что рассказы, что сценарии в жанре «блевотно-романтического реализма».

А все не то...

Чего-то не фатает — духа первого ЗН, что ли?

А как его воссоздать?

Делаю шаг назад.

Делаю шаг назад.

Вспомнил в мигающий монитор, обогретый дыханием Spectrum'a.

Что сделать, чтобы донести ту атмосферу, создавшую из среднего по сути космического рассказка/сценария — поановенное положение на добрый десяток часов непрерывной игры?

Хорошие тексты? Берем!

Как воссоздать хорошие тексты в нынешнем времени, когда на них, на тексты, сейчас смотрят только затем, чтобы ясное было, из какого дула какого монстра легче всего мочить? И в каком именно сортире?

Делаю шаг вперед.

Стон!..

Там что-то было забыто, в прошлом...

Myst. Панорамный движок. Потрясающие по красоте задники. Эмуляция живого мира не за счет многочисленных и дорогостоящих инноваций, а за счет таланта художников и качества музыки. Музыка была хороша и в первоисточнике.

Шаг назад.

Берем музыку, возвращаемся на шаг вперед. Захватываем с собой воспоминания о Myst и Myst II. Само собой, «Мист»-киллера не получишь, просто потому что габариты не те. Но взять саму концепцию (читай: идею) воюющих атмосферы из множества неподвижных, но почти безупречных графически пейзажей и объектов — это по силам.

Шаг вперед.

С ворохом старинных треков и фолиантами пота сценаристов вклиниваемся в современный процесс игростроения и начинаем творить.

— Нужна интеграция в другие жанры, — говорят издатели. — Сейчас без интеграции никак. Ну там, маленький файтинг или упорщенные RPG-элементы...

Или наоборот. Вполне может быть, что совсем наоборот — STG наработывает имплантанты для адвенчуры, а издатели говорят: «Нет, вы что! Средний потребитель не поймет!»

— Потребительский рынок и так достаточно велик, — возражает STG, — игру купят сразу две потенциальные категории потребителей — старые фанаты «Звездного Наследия» на ZX Spectrum и молодые поклонники адвенчур!



— Мммм... Хорошо, но свести враждебные элементы к минимуму! Массовый покупатель не понимает, что такое микс! Да и бюджет не резиновый... — отвечает издатель.

Да мало ли что еще могло произойти в тех кулуарах, которые нам, простым геймерам (тут я, конечно, поскромничал), видны только издалека, нечетко, либо невидимы совсем.

С радостным маршем, песней веселой, выступают из игроплавильного завода Step Creative Group «Вечера на хуторе близ Диканьки» — любимый совковому сердцу 2D-квест, сделанный по принципу «не парься — будь счастлив». Под Рождество, несомненно. Для, так сказать, массового потребителя рождественских историй и любителей Гоголя. Но перед этим в свет выходит «Звездное Наследие-1: Черная Кобра»...

Какое-то сумасшедшее совпадение: под занавес 2004-го появляются КР-II и «Звездные Волки», на исходе 2005-го этими же издателями выпускается «Звездное Наследие». Такое ощущение, что в канун Нового года [Советы поднимают головы к заперенному звездополодами небу и вопрошают: «Альфа-Центавра, Альфа-Центавра, науку — сколько нам прибавил в следующем году будет?»

Интермедия пошаговая

К арта — жизнь, разбитая на сектора. Вперед — будущее, назад — прошлое, вправо/влево — альтернативные реальности.

Делаю шаг вперед.

2015 год.

Вышел S.T.A.L.K.E.R. Ура!

Делаю шаг вперед.

2076 год.

Господи, на Земле таки случилась ядерная война... Дальше-дальше!

Делаю шаг вперед.

2210 год.

Первые контакты с вылезшей цивилизацией?! А почему так поздно?! Что это значит: иди себе, мальчик, подбери-подзорову?! Да я сейчас...

...Хорошо-хорошо, иду себе позлу-побольному... Уже ушел...

Делаю шаг вперед.

3700-е года...

Жук в лагушатнике

Д авайте назовем нашего героя Антиартан. Не потому что у него нет собственного имени, а потому что данный образ скорее собирательный, нежели цельный сам по себе. Эдакий космический волк, бородивший своей гиперпространственной бородой яровые и озимые просторы Вселенной, непримиримый борец с экспансией гуманоидного разума, патриот человечества и просто парень что надо. Почему именно Антиартан? Да потому что основными врагами человечества на протяжении долгих лет (сава Богу, что не световых!) являются артанги. Раса такая...

И так, в районе 3700-х годов от Рождества Христова человечество радостно и увлечено воювало с другой инопланетной расой — таргонами (по внешнему облику тараканы, видимо — от «тарган» (укр.)). Поэтому появление расы третьей, артангов (человекожаб, навскидку), было принято буднично и даже с интересом. А зря: сначала артанги показали свою военную мощь людям, а затем и таргонам, которые также самонадеянно решили заключить с агрессорами союз против человечества. Дипломатическая миссия таргонов почилла в бозе после меткого попадания на стационарного бортового лазера артангов, а последние, показав, что во вселенной хо-зяин, сразу же начали диктовать свои права.

Человечество подсчитало на жидкокристаллическом калькуляторе, что будет в случае объявления полномасштабной войны, и на выходе суммы себя в ней не нашло. Плохо. Пришлось соглашаться на худой и унизибельный мир. ЦСЧК (Центральный Союз Человеческих Колоний) подписал с артангами кабальное соглашение. Таргоны затаились. Про таргонов, кстати, ничегошеньки в первой части не будет понятно. Приберается за второй. Видимо, модельки жутко многополигональные...

Нашего Антиартана предостыния застает за перевозкой оружия неким повстанцам-человекам. Кроме предостыния его же застает и патруль артангов. Что делать? Цитирую сценарий:

«Кулак! Чесались, но я реально оценивал силы. У меня оставался один шанс из миллиона...»

За такие сценарии даже в 90-е года некоторые КЛФ побивали афтаров камнями или книжками «Гобит». Помните Пратчетта (кстати, в Рунете изредка всплывают споры — где же у него два «т», в середине или, пардон, на конце)? Там перед сражением с драконом было подсчитано, что шанс на выживание у драконоборцев 1:10 000 или меньше, не упомяно. Тогда самый ушлый в главе напомнил, что если шанс один из миллиона, то в девяти случаях из десяти он сбывается. И драконоборцы начали усложнять себе жизнь, чтобы подготовиться под этот самый миллион. Само собой, ничего у них не получилось...

А у Антиартанга получилось! Бах! — и в одиночку он перерубает голыми руками, ногами и бластерами весь экипаж артангского патрульного корабля. Бах! — и сотрудник Военного Сопевания совершает маневр навстречу двум кораблям прикрытия. Бах! — и... «...один из кораблей раскололся пополам. Впервые в жизни мне пришлось увидеть лопающихся, как мыльные пузыри, артангов, которых взрывом вынесло в открытый космос».

Кстати, сия нетленка лежит по адресу: www.stepgames.ru/projects/starheritage/story.php.

На этом следует «бах» по захваченному кораблю — и все. Сказка скончалась, началась легкая survival adventure.

Тайна надцатой планеты

Ума не приложу, как нашим разработчикам удалось создать нечто более атмосферное, нежели дульный Voayage (который «Путешествие на Луну» Жюль Верна). Вроде бы и красивые там солнце, и интерактивности больше в надцать раз, и 3D на порядок выше — а удалось. Пардон, но голь на выдумки хитра — славянские гены работают!

Очулился мы возле спасательной капсулы, на неизвестной планете. Первое, что бросается в глаза — это... озвучка!

Актёры, который озвучивает нашего Антигартанга — веришь! С первых слов. Озвучка в лучших традициях радиопьес и спектаклей советских времен. Впервые за долгое время могу говорить про озвучку — замечательно!

Повесив protagonista, засыпаем в инопланетной степи. Просыпаемся. Проверяем интерфейс/инвентарь... Самые прыткие провели еще ночью:

- ✓ **контроль персонажа** — светится зеленым, грязно желтым или оранжево-красным. Данная позиция отвечает за здоровье. При каждом переходе из сектора в сектор у персонажа будет отниматься некий процент жизненных сил. Переход = 6 часов. Помогает отдых. При отдыхе на природе — меньше + произвольная опасность. При спячке в комфорте (дом, вокзал, кабина какого-нибудь летательного аппарата) — соответственно, больше;

- ✓ **дневник** — записи, имеющие непосредственное отношение к сюжету. Тексты, кстати, на высоком уровне, читать интересно. К тому же могут помочь при разгадывании неких головоломок;

- ✓ **инвентарь** — тут немножко интереснее. Вид от первого лица, так что применять предмет для персонажа придется либо на «контроль» слеза, либо на тот же контроль, но сверху инвентаря. Предмет на предмет — работает. Причинить вред персонажу неудобным действием тоже можно (попробуйте, например, применить на себя электрошокер), прочитать бумагу/визитку/документ — опять же использовать на контроль чужовика;

- ✓ **отдых** — те же 6 часов, про разнородности восстановления сил сказано выше, также стоит обращать внимание на место, в котором вы уединились. Если легли на дороге, то... Не забывайте — планетка то неизвестная, а значит, потенциально враждебная. Собственно, это и есть RPG-составляющая. Одна, но очень дотошная — к концу игры будете ползти к цели на зубах, ибо здоровья почти не останется. Привет «Мор.Утопии»!

Перемещение тут даже не дискретное, а секторальное — вы видите карту. К каждому сектору карты привязан определенный бэкграунд. Тыщ по карте — один бак. Тыщ! — другой. Почти Каменный Век. Если бы не атмосфера. Отличные перерисованные картинки + музыка + искренний голос Антигартанга создают сильнейший эффект присутствия. Видимо, поэтому ЗН и называют исподволь российским Муз! ом. Да, что-то в этом есть.

В «людных» городских локациях NPC крайне мало. Максимум — два «разговорчивых» и один статист. Отношу это не столько к недосмотру, сколько к концепции игры. Хотя и изначально «российский» бюджет, думаю, также сыграл свою роль. Да и 3D-персонажи с их экономанимацией достаточно убоги на первый взгляд — остальное озвучка + атмосфера решают;

- ✓ **файтинги**. Как по мне, не самый худший элемент игры; достаточно сказать, что, при крайнем своем разнообразии, каждый новый монстр имеет свою тактику. И это при том, что весь бой строится на двух приемах: блок — удар. За них отвечает параметр *сила блока/удара*, которая истощается с каждым действием, затем восстанавливаясь — иначе говоря, навечно встать в блокировку нельзя. Изволь угадывать следующие движения оппонента;

- ✓ некая нелинейность в игре присутствует, хотя она невелика. Конечно же, крупнопольные головоломки придется решать односторонне — то есть введением кода (хакнуть не получится!), но выбор имеется, и это, безусловно, игру украшает;

- ✓ **девайсы**. Основной, не считая за меркантильность, — это восстановление здоровья. Капсулы и ампулы. Берегите их как зеницу ока! В «Звездном Наследии» я умирал более 50 раз — вследствие всего лишь чуть-чуть опрометчивого решения...

- ✓ **интерактивность**. Пусть локация и представляет собой неподвижный фон + редкие NPC, но смену ночи/дня никто не отменял. Поэтому появляется возможность наблюдать одинаковые пейзажи в разное время суток + спонтанный ливень, который также подкашивает здоровье;

- ✓ **длительность**. Категорически не согласен с обзорами, утверждающими, что ЗН занимает 5 часов быстрого прохождения! Хорошая игра — это, извините, секс, растянутый во времени. А скорость тут ни к чему. Я не хочу, слушая доверительный голос NPC, прокручивать текст вперед, даже если уже прочитал субтитры. И лопитесь, высунав язык, по наикратчайшему пути не буду! Я сьем несовершенен — и мое алтер эго в игре совершает те же ошибки, что и в жизни, иначе игра уходит от реальности, и нам остается только очерки в газетах а-ля: «Наигравшись там, убил тут столько-то человек...»

Труп негра в бочке мола

Угра, в которой смертность повышена... Конкретизируем: хорошая адвенчура, в которой смертность повышена. Что может отвернуть от нее потенциального покупателя?

Неимоверно долгая скорость загрузки! От минуты и выше. Доходит до пяти (!).

Так нельзя. За это в 90-х годах не били, конечно, а сейчас и IC может не спасти от 7Б в результате полученных травм. Всего один яркий минус, который при определенном раскладе может зарушить все планы, — это слишком!

Невинные начало и концовка: я обязан знать, что там за конфликты артангов, таргонов и землан! И почему я перевожу оружие! Почему меня заставили оказаться в шкуре Антигартанга! И что это за эффект «тоннелей» длиной две минуты в концовке! Неужели нельзя было его загрузить и вывести на первую дорожку текст от главного героя? Мол, потужался, мол, не знал, что будет далее, но уверенность, что земле заслуживают лучшей судьбы, веда меня вперед.

Кстати, из моей рутани, надеюсь, понятно, что продолжение следует?

Помимо предостережения, повторенно не осветил геймплейный сюжет. И правильно сделал. Потому что хочу, чтобы вы ознакомились с этим несомненным успехом российских разработчиков в жанре adventure.

Интермедия зпнлого

Карта — жизнь, разбитая на сектора. Вперед — будущее, назад — прошлое, вправо/влево — альтернативные реальности.

Делаю шаг назад.

Делаю шаг назад.

Делаю шаг влево.

Альтернативная реальность

Уменя замечательная учительница физики и потрясный учитель алгебры. Я перестаю быть АхАренельным гуманитарием. С 14 лет я начинаю возиться с компами, с 16 работаю в железной фирме, с 19 работаю помощником гейм-дизайнера, скрипту. С 22 выхожу в арт-директора: молодой, талантливый!

В 27 лет, хозяин собственного издательства, заключаю договор с STG на H3-2. Очень жмусь, но даю им бюджет не в пять раз меньше, чем они просят, а всего лишь вдвое. В ужасе от самого себя посылаю курьера за «Безоморканалом», закуливую ночную папиросу и, вдыхая память того себя, который был менее удачлив в другой жизни, говорю одну фразу: «Надеюсь, они справятся».

ЗЫ. Кстати, я не забыл сказать, что ни рожна не понимаю в «Спектрумах»?

АНТОН ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n 0z0n@list.ru

ЖМУРКИ

Эх, как давно это было! Эх, как это было недавно! Ничего парадоксального в этих взаимоисключающих утверждениях нет, поверьте. Все зависит от того, сколько вам сейчас лет.

Те, кому лет мало, могут задуматься о том, что все в жизни относительно. Те же, кому лет больше двадцати, уже это поняли. Но я не буду философствовать — я просто собираюсь ненавязчиво погрузить вас в атмосферу начала 90-х годов прошлого века. Ведь что тогда произошло, помните? Кто сказал, что началась глобальная компьютеризация бывшего «совета»? Вы, читатель из восьмого класса «Б» средней школы №100? Зайдите к директору вместе с родителями (не принудительно, но обязательно).

...На самом же деле тогда было вот что: старая система, именуемая социализмом, приказала долго жить остальному миру — совсем не так, как жил СССР. Но даже не намекнула о том, как жить, своим адептам. А потому, вернувшись в исторической эволюции примерно на 200 000 лет назад, бывший советский народ встал первым в очереди на поедание своего ближнего. Ну, не весь, конечно, но отношения испортились капитально, а некоторые лица стали похожи на... Не скажу, на что (у каждого свои ассоциации), но «звериния морда капитализма» оказалась намного хуже, чем «социалистическое лицо трудового народа». Опять философия! Да нет же! Маркс, Энгельс и Ленин никогда не были семей, а «Слава КПСС» — вообще не человек. Игра просто такая, что без предосторожности никак нельзя. Потерпите немного...

Так вот: в бывших «братских» республиках творился полный беспредел, именуемый «предела власти», — сильный убивал слабого прищелчком выстрелом, продавал сырье и рудину, воровал по-крупному и грабил по понятиям, что вышеупомянутый товарищ Маркс называл «первоначальным накоплением капитала». Пятнадцать новорожденных стран зажили по законам джунглей. А как различали хищных животных, как узнавали хозяина жизни с первого взгляда? Да очень просто (время было такое): малиновым пиджак, золотая цепь на дубовой шее (килограмма на полтора), пальцы веером, полное отсутствие интеллекта и перво-бытная наглость.

...И Никита Михалков

Российская компания Gaijin (ну люблю я их, просто странной любовью) создала игру по мотивам одноименного фильма. Если кто не видел — очень рекомендую. Конечно, фильм этот серьезно воспринимать нельзя: зритель стеб над собой (т.е. нами) и много «чернухи», от которой становится смешно.

Разработчик: Gaijin Entertainment

Издатель: IC-Паблшинг

Жанр: изометрический action в стиле Crim-
sonland

Системные требования:

✓ минимальные: P 4-1.8 ГГц, 256 Мб ОЗУ,
64 Мб видео;

✓ рекомендуемые: 512 Мб ОЗУ или больше

В фильме пахана Михалыча сподобился сыграть сам Никита Сергеевич (не Хрущев), а Саймона — Дмитрий Дюжев (не Космов). Кроме этих, весьма талантливых актеров, в киношных «Жмурках» можно увидеть неподражаемого Виктора Сухорукова, Анатолия Фуралева, Сергея Маковецкого и многих других, воистину народных артистов. Казалося бы, с таким потенциально звездным составом (имея в резерве очень неплохой фильм) можно было сделать игру с большой буквы «И». Увы. Игра получилась с большого бодуна. Нет, не подумайте в очередной раз, что я голословно собираюсь наехать на российских девелоперов. Ни в коем случае. Будем разбирать все подробно и максимально объективно, но постепенно. А выводы делайте сами.

Почему «Жмурки»? Элементарно. Для начала нам предлагается ролик из середины фильма, где Саймон и Стенан популярно объясняют менее опытным бандитам одну простую вещь: кто первый «зажмурится», т.е. станет «жмуриком» (покойником), тот и проиграл. Для того, чтобы это выяснить, нужно сыграть в «русскую рулетку». Никто даже не догадывается, что с «Макаровым» в эту игру не играют (интерпретация моя, но сути дела не меняет).

Вот именно с этого момента и начну растекаться критическими мыслями по древу игротреста. Gaijin уже дважды на моей памяти отягчалась любовью к неумному веселью и «тонкому» юмору на грани фола — в «Бумере» и «Адреналин-шоу», на которые и делалась основная ставка. Видно, тех, кто не понял, было значительно больше, чем ценителей, а потому в «Жмурках» юмор отсутствует вообще. Многочисленные фрагменты фильма (черной комедии, заметьте) были нарезаны хаотично и вовсе не для того, чтобы посмеяться именно тогда, когда того требует ситуация. В результате получалась некая бандитская сага, повествующая о нелегком пути становления российского олигарха, лишенная ироничности, но щедро наполненная стрельбой и кровью. Права народная мудрость: из песни слона не выкинешь. Не потому, что жалко, а потому, что звучит по-другому.

Crimsonland по-русски

Именно таким было впечатление после первого уровня. Действительно, «Жмурки» — игра в изометрической проекции, с видом сверху-сбоку, где основной и чуть ли не единственной задачей является истребление несметного количества конкурирующих бандитов, которые ходят по карте табунами. Однако буду рассказывать, как всегда, обо всем, но по порядку.

Карьера молодого гангстера начинается с того, что вы выбираете персонажа, за которого собираетесь играть (Саймона или Степа-



на), что, впрочем, ни на сюжет, ни на игру никак не влияет, нажимаете «дальше», выбираете первый эпизод и попадаете akurat в 90-е годы прошлого века. Дальше все просто: kill 'em all, и никакой романтики. На этом, собственно, описание игры можно было бы смело заканчивать, т.к. кроме непрерывной стрельбы по живым мишеням больше ничего не происходит. Но нет, знаю я тебя, придирчивый читатель! «А как же оружие?» — спросишь ты. — Как же головокружительный экшен, как же непередаваемая атмосфера, лирические кадры и декорации крови?» Про оружие расскажу ниже. А вот касательно атмосферы и прочих атрибутов жанра нахожусь, честно говоря, в легком недоумении: не уверен, что беспорядочная стрельба по всему, что движется на открытой местности, может привлечь внимание игрока больше, чем на час. И уж совсем сомнительно, чтобы при этом выделялся адреналин: тир — он и есть тир.

Прокладывать путь к вершине бандитского Олимпа вам придется при помощи пистолета, автомата и такой-то матери. Шучу. На самом деле разработчики не покусились. В качестве боевого арсенала предлагаются: пистолеты ПМ, ПП, пистолет-пулемет «Кедр», автоматы АКМ, АКСУ, пулеметы ПД и РПК. Помимо этого, есть всеми любимые дробовики (несколько видов), несколько видов гранат, отнемет ЛПО-50 и даже РПГ-7 (ручной противотанковый гранатомет). Оружие не продается и не покупается, а добывается старым дедовским способом — из рук «зажмурившегося» врага. Кстати, наш герой, имея две единицы пистолетов ПМ или ПП, может стрелять с двух рук одновременно. Как и в незабвенном Crimsonland, из убитых врагов выпадает не только оружие, но и всевозможные бонусы. Есть и система «прокачки» персонажа на текущий уровень: то есть, когда вы наберете определенное количество единиц опыта, вам будет предложено одно из нескольких умений. Правда, если вы обучите персонажа тому или иному навыку, то действовать он будет лишь на протяжении текущего уровня. Скероз? У разработчиков? А может это не баг, а фишка такая. Поиди пойми загадочную русскую душу.

Жмурка, ты мой жмурочек...

Нет, не звучит в игре этот гимн многих поколений отечественных бандитов, но, как вы могли догадаться, речь теперь пойдет о музыке. Творцы из Gaijin всегда уделяли ей серьезное внимание. Вот и на этот раз они использовали произведения в исполнении популярной лет десять назад группы «Браво», ностальгического Гарика Сукачева, а также неизвестных широкому кругу групп «Ландыши» и «Крестная семья». Если честно, то никого, кроме неформалки Агузаровой (бывшей солистки гр. «Браво»), я так и не расслышал. И вот почему: песня про то, что «лучше страны не найдешь», звучала настолько часто, что я дошел до состояния белого каления. Поначалу было приятно услышать подзабытую мелодию и поностальгировать. После второго исполнения ее же (через десять минут) стало смешно. Через полчаса и зинго прослушивания все той же «Страны», я возненавидел музыку вообще и Агузарову в частности. Через час я содрогался от очередного напоминания о тех местах, где гостила исполнительница, и ненавидел весь мир. Избавление, как и все гениальное, оказалось простым: музыку я выключил вообще. Лучше уж слушать просто звуки выстрелов и взрывов, чем этот многократно повторяющийся ужас.

Вот так-то. Очередная непохожая идея, которая могла бы привнести в игру так недостающую ей атмосферу, благополучно провалилась. Возможно, на каком-то этапе игрового процесса и звучали неплохие композиции, но из боязни опять услышать «Страну» я это проверить не рискнул. Боялся зажмуриться.

Ну что, эфноп, сыграем?

— Я не эфноп. Я — русский...

Т е, кто видели фильм, поймут, о чем я. Для всех же остальных поясню: сейчас будем подводить итоги. Вопреки традициям я отказался от описания графики, геймплея и прочего по одной простой причине: надоело пытаться разными новыми словами описать то, что не меняется из игры в игру. По-

верьте, если бы было что-то, стоящее вашего внимания, я бы не поленился на описание и не покусился на эпитеты.

«Жмурки» нельзя назвать полным провалом. Игры такого качества и такого уровня неизменно находят своего потребителя. И вот почему. Согласитесь, иногда не хочется напрягать мозговую мускулу, а нужно просто снять нервное напряжение путем хаотичного отстрела супостатов. Для этой цели «Жмурки» подошли бы идеально, если бы не один нюанс: не уверен, что для психотерапии оптимальной является игра на трех дисках по соответствующей цене. Заплатив почти 60 гр. за по-



добную пустышку, настроение вы себе вряд ли поднимете. Поэтому рекомендовать ее вам я не могу. Хотя если такая сумма денег для вас не является ни деньгами, ни суммой, то можно попробовать. Будете иметь такой себе игровой гаджет — дорожный и практически бесполезный.

И совсем уж напоследок. Тешу себя надеждой, что совсем скоро сбудется мое пророчество 2004 года: «Бумер возвращается» — не фантазия, а наша с вами ближайшая реальность. Фильм «Бумер-2» выходит на экраны уже в мар-



те этого года! Не думаю, что Gaijin обойдет своим вниманием такое событие. Разве что кинематограф после «Сорванных башен» откажется от игристого. Но это маловероятно. А потому следите за нашими публикациями. Готовлю волшебные валенки. Смайл.

Иван КОРНИЕВСКИЙ-ЗИНЧЕНКО aka
VANIA zincenko@voliacable.com

FOOTBALL MANAGER HANDHELD

Вы любите спорт? Да? Отлично. А как насчет футбола? Тоже нравится? Великолепно. И наверняка в спортивные симуляторы футбола на компьютере вы тоже играли? Да-да, я имею в виду именно FIFA и PES. А что-то о футбольных менеджерах вы слышали? Нет? Очень обидно. Значит, вам больше нравится играть за самих игроков футбольных команд. Ну а я, например, отдаю предпочтение непосредственно работе тренера без прямого управления футболистами. И хочу рассказать вам о новом футбольном менеджере от **Sports Interactive**, который носит название **Football Manager 2006**. Но, мне кажется, нет смысла расписывать всю игру, так что я расскажу только о нововведениях, появившихся в этой части менеджера. Со всеми фишками этой игры вы можете ознакомиться в МИКЕ №10 (172) от 7 марта 2005 года. А здесь пойдет речь лишь об основных новинках в сравнении с предыдущей частью игры.

Свое знакомство с серией *Championship Manager* (с 2005 года — *Football Manager*) я начал с третьей части. Тогда сам процесс матча проходил в виде смены табличек, повествовавших нам о ходе поединка. В той части игры меня поразила детальная проработка составов команд и очень достоверно переданная атмосфера жизни тренера футбольной команды. С выходом четвертой части игры мы уже могли видеть непосредственно матч, который отображался в виде поля с видом сверху, с футболистами в виде небольших крутлых фишек. Лично мне игра очень понравилась, и я с нетерпением ждал новую часть. К сожалению, следующая часть не вышла, это было связано со сменой издателя, но несмотря на то что игра стала еще реалистичнее и интереснее. Естественно, уже как фанат серии, я хотел получить новую часть игры. В поисках диска с игрой я поехал на Петровку, но ничего не нашел — продавцы говорили, что еще рано, приходи, мол, под Новый год. В это же время мне провели Интернет, и на одном из сайтов я наконец обнаружил вожаемую игру вместе с первым патчем. Скачал ее, я пропал...

Впустив игру, человек, игравший в предыдущую часть «Менеджера», практически не найдет отличий в интерфейсе. И действительно, зачем что-то переделывать, если и так все удобно и информативно? Главным для меня был сам процесс матча. Мне очень нравилась предыдущая часть игры, но все же один существенный недостаток собственно матча я в ней нашел: к сожалению, многие команды в построении тактики игры делали больший упор на фланговую модель. Иными словами, большинство голов и опасных

Разработчик: Sports Interactive
Издатель: Sega
Минимальные системные требования: 400 МГц,
256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

моментов возникало после навесов с флангов. Запустив же первый матч в новом «менеджере», я был очень удивлен, причем удивлен приятно: Боже, как они играли! Какие красивые передачи и интересные в тактическом плане перемещения игроков! Блестящая игра вратарей, частенько вытравливающих «мертвые мячи»! Естественно, были не только профессиональные действия футболистов, бывало, что неопытные игроки допускали обидные ляпы, что также дополняло общую атмосферу футбольного поединка. В общем, разработчики компании Sidgames меня снова не разочаровали, и когда немного скланыли первые впечатления, я решил внимательно приглядеться к *Football Manager 2006* в поисках изменений.

О нормально, моя команда получила право на пробитие пенальти. Итак 56-ая минута матча, Косырин разбегается, удар — мимо, черт, ну кто же так бьет? Счет остается прежним — 2:2. А как все плохо для нас началось: уже к 16-ой минуте «Ильичевец» уверенно выигрывал 2:0, но две мои замены в середине первого тайма переломили ход игры, и уже в конце первой половины матча моя команда смогла сравнять счет. А, чтоб тебя разорвало! Как же не вовремя Косырин получил травму, надо заменить, выпустим-ка мы Алексеенко, может быть, ему удастся обострить игру у ворот соперника.

У-у-у-у, вот это да! Мы сумели победить! И как — счет в матче 4:2, вынужденная замена дала результат: Алексеенко сделал дубль. Отлично, моя команда теперь комфортно разлеглась на третьем месте, и мы всего на четыре очка отстаем от второго места, на котором сейчас находится «Днепр».

Спервого взгляда изменений в игре я лично не заметил вообще. Затем, уже проиграв пару часиков, нашел несколько отличий. Как я уже говорил, интерфейс игры остался почти без изменений, есть несколько мелких нововведений, но они касаются изображения футбольного поля. Изменился вид сетки ворот, причем, что интересно, на разных стадионах разный вид сетки. Появились также изображения скамеек запасных и иконки медперсонала. Но это так, не особо важно, а вот из действительно полезных новшеств можно отметить появляющуюся иконку травмированного футболиста по ходу поединка — а то раньше, чтобы узнать о физических кондициях своих игроков, приходилось лезть в меню команды, а обычно я в это меню заходил после окончания первого тайма, так что травмированный игрок мог играть целый



тайм. Вот, в принципе, и все графические инновации, замеченные мною в игре. Думаете, мало? Мне кажется, что как раз достаточно, немного и со вкусом. Но визуальная составляющая игры здесь практически не важна, главное — это сам процесс игры. Сейчас я бы хотел поговорить обо всех изменениях тактической части игры.

Итак, остается один тур до завершения чемпионата, моя команда на третьем месте, у нас поворну очков с «Динамо», они сейчас вторые. У меня последний матч с аутсайдером лиги, будем надеяться на победу в этой встрече и на неудачу киевлян, авось я еще с «Металлургом» в Лиге чемпионов сыграю.

У многих людей, с которыми я общался по поводу предыдущих частей игры, наибольшие сложности возникали с тренировками футболистов. И действительно, все было достаточно запутанно: нам был предоставлен график занятий, дни недели и возможные упражнения. Плюс тренировочный день поделен на три части (утро, день, вечер). И все это надо было грамотно построить, чтобы у игроков росли показатели игры.

Возможно, под действием казуалов разработчики специально упростили тренировочный процесс (читал интервью с разработчиками, так они говорили о шквале писем, в которых их просили пойти на это упрощение, а то многие, не разобравшись, забрасывали игру). Теперь все намного проще: мы имеем единый график, изображенный в виде квадрата (попните на скринах), в этом графике присутствуют восемь видов тренировки: Strength, Aerobic, Tactics, Ball Control, Defending, Attacking, Shooting, Set Pieces. Под видами тренировок находится ползунок Workload — чем сильнее мы хотим нагрузить игроков, тем больше тянем ползунок вправо и тем интенсивнее игроки делают вышеперечисленные упражнения. Также осталась возможность моделировать свои тренировки индивидуально под каждого игрока. Например, если игрок только после травмы, то он не выдержит общей нагрузки, и я ставлю для него облегченные упражнения с меньшей нагрузкой. В принципе, все просто, но мне больше нравилась реализация тренировок прошлых частей — было приятно наблюдать за прогрессом игроков после стольких мучений с подбором правильных занятий. Хотя, конечно, вы можете «забить» на тренировки, поручив их ассистенту. Кстати, ассистент — очень важная фигура (во многих клубах его нет совсем, очень советую прикупить — часто помогает советом), лично у меня ассистент занимается делами второй (резервной) команды. На этот пост я пригласил Виктора Скрыпника (бывший игрок «Вердера», который остался в Германии тренировать молодежку бременцев), пока неплохо справляется — из дубля я уже взял четверых игроков, которые успели стать основными в первой команде.

Вот, пожалуй, и все по тренировкам.

Ура, мне дико повезло — «Динамо» скатало нулевую ничью с заворжеским «Металлургом», а мне удалось выиграть у «Закарпаття», и теперь уже моя команда будет готовиться представлять Украину в Лиге чемпионов, так как я занял второе место. Хотелось бы попасть в групповой турнир, но для этого надо преодолеть два квалификационных раунда. Но ничего, где наша не пропадала.

Через два месяца: «наша пропала» в Греции, в третьем квалификационном раунде, где мне выпало играть с греческим «Панафиникосом». Дома я проиграл 1:0, а на выезде — ничья 0:0. Вот и концу моих мечтам о Лиге чемпионов, радует только возможность участия в Кубке УЕФА. Эх...

Из новых функций мне хочется подробнее остановиться на возможности изменения поведения своих игроков в течение матча. Раньше мы могли только поменять тактику игры и выпустить на поле других футболистов, сейчас же присутствует возможность морально влиять на футболистов: в специальном

меню мы можем выбрать наше отношение к происходящему на поле. Существуют две крайности: очень хорошая игра и очень плохая, а между ними идет градиция — хорошо, нормально, не очень хорошо, плохо и очень плохо. Так вот, если вы в перерыве провального матча как бы наорете на своих футболистов, скажем им, что они играют ужасно, то ваши игроки могут собраться и вывести команду соперника ногами вперед в белых тапках (финал Лиги чемпионов 2005 помните?), совершив нереальный «камбэк». Но это случается редко — у меня получилось один раз. Мне кажется, на возможность такого развития событий влияет общее моральное состояние команды: если у вас длинная серия неудачных игр, то шансов на благоприятный результат мало.

Ticket to the exciting game

Вобщем, что еще можно сказать? Только то, что игра удалась на славу. Просто супер, давно я еще не был в таком восторге от компьютерной игры. Возможно, это из-за слабого компьютера — современные шутеры и РПГ у меня не идут, а этот менеджер работает даже на моем доисторическом «монстре»: Celeron 400 МГц, 256 Мб ОЗУ, Geforce 2 MX400. Игра практически не тормозит. Не летает, но тормоза не столь критичны, чтобы мешать мне вести мою команду к победам.

К минусам могу отнести только патчи, а точнее, их размер — первый весил 33 мегабайта, а второй — 70!!!! Так что тем,



кто не имеет выхода в Интернет, или этот выход очень слабый, придется играть в непатченную версию. Хотя, если честно, большой разницы между версиями 6.0.1 и 6.0.2 я не заметил. И еще: та версия менеджера, которую я выкачал, весила 700 мегабайт, но если кому-то понадобится, могу дать ссылку на ресурс, где вы сможете скачать «облегченную» версию игры, весит всего... 37 мегабайт!!! Да-да, ровно столько. И там ничего не урезали, просто есть один хитрый способ (хитрый смайл).

Кто заинтересован, пишите на мейл.

Ну вот, закончился мой третий сезон в «Металлурге». Сейчас мне поступило предложение тренировать мой любимый «Ювентус», наверное, соглашусь. Жаль покидать донецкий клуб, мне было интересно работать с ребятишками, и надеюсь, им со мной было интересно. Да, мы ничего не смогли выиграть, но зато «Металлург» первый раз за всю историю выступлений со времени независимости Украины занял второе место в чемпионате (до этого было «только» бронзовые медали), а это уже достижение. Хотелось бы, чтобы руководство «Металлурга» нашло мне достойную замену, и я смогу встретиться с донецким «Металлургом» в финале Лиги чемпионов. В добрый путь...

Влад МУНТЯН aka
Frestarter

CRIME LIFE

Gang Wars

© 2005 Konami Corporation

Yo, man!

Каково это — жить в негритянском гетто? Каково это — быть презираемым всеми белыми, а значит, и абсолютным большинством? Каково это — жить в нищете, когда по соседству, за бетонным забором, люди утопают в деньгах и роскоши? Что значит — слышать свист пуля над головой и бояться, что следующая прогулка по улице закончится тем, что тебя избьют до полусмерти банда отморозов? Обо всем этом нам попытаются поведать **Crime Life: Gang Wars**.

Итак, игра переносит нас в самые грязные, бедные и захолустные черные районы мегаполиса Grand Central City. Именно здесь молодой паренек по имени Тре начинает свою бандитскую карьеру, еще не подозревая, насколько долгой и тернист будет его путь. Он и станет нашим воплощением в мире **Crime Life**. Банда, в которую вступает Тре, называется Outlawz, возглавляет ее увешанный цепями толстяк Биг Дог — фигура в бандитских кругах очень влиятельная. Само собой, доверия к новичку никто в банде не испытывает, поэтому первое время герою придется исполнять роль мальчика на побегушках. Так что задания вроде ограбления магазинов или избиения зарвавшегося бизнесмена здесь смотрятся на своем месте.

Жизнь в бедных кварталах, да и вообще во всем городе показана хоть и немного схематично, но достаточно ярко. В трущобах греются у костров нищие, по улицам гуляют бандиты, а полиция здесь даже не появляется. Совсем иной склад жизни в богатых районах: улицы беспрерывно патрулируются стражами правопорядка, расхаживают пиджоны, куда ни глянь — везде дорогие бутики и дома богатей. Видимо, разработчики регулярно пересматривают известные всем гангстерские боевики вроде *Boyz 'n the hood*.

Вот в такой противоречивый мир нам и предстоит погрузиться.

Тобі каваляю і тобі каваляю — це діло веселе і дуже люблю!

Т главный герой игры — преступник, поэтому приключений на свою голову ему избежать не удастся. Ведь бандитская жизнь, как ни крути, полна невзгод и опасностей. Придется учиться постоять за себя. Собственно, запустив игру, мы вместе с Тре попадаем в ринг, где нас обучают всем премудростям местной боевой системы.

Боевка в освоении чрезвычайно проста — в управлении персонажем, не считая клавиш движения, участвуют четыре кнопки. Всего четыре. И это при том, что боевка в **Gang Wars** дает довольно обширные возможности для избиения противника. Пока вражина в добром здравии, игрок может избивать его, комбини-

Разработчик: Hot House Creation

Издатель: Konami

Жанр: экшен/файтинг

Системные требования: P 4-1.6 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

руя быстрый и сильный удар (почти как в «Принсе»), а также пользоваться захватами. По мере того, как мы мутузим врагов, Тре накапливает ярость, которая позволяет ему исполнять особые приемы.

Игра, к слову, довольно жестока. И выражается это не в том, что при каждом ударе из врагов вылетает струйка крови, а совсем в другом. Помните *Manhunt*? Помните, за что один превозносил игру до небес, а другие топтали в грязи? Казни... Да, именно они были основной фишкой игры. В **Crime Life** главный герой тоже горазд делать подобные вещи. Поверженному врагу можно сломать позвоночник, руки и ноги, свернуть шею или просто хорошенько набить морду — это далеко не полный список зверств. И это — если вы безоружны. А если ухитрится найти битую, нож или какой-то другой колюще-режущий или тупой предмет, то с противниками можно творить вообще страшные вещи. Причем для каждого оружия прописано не меньше трех анимаций добивания.

Добивание исполняется в настолько brutальной и жестокой форме, что невольно начинаешь понимать, за что «доборядочные американцы» внесли игру в десятку самых жестоких игр прошлого года. При этом Тре использует такие приемы, которые вряд ли смог бы исполнить борец с многолетним стажем. Неплохо, как для семнадцатилетнего паренька!

Потасовки происходят между уличными бандами, вы еще не забыли? Соответственно, и стиль драки уличный — не ждите честности и справедливости от соперников. Драки «десять на одного» здесь только поощряются, а упавший дружно добивается ногами.

С интерактивностью у игры все в порядке. Нет, разрушать здания до основания нам не дадут. А вот опустить врагу на голову стул или деревянный ящик — это всегда пожалуйста. Вещей, которыми можно пользоваться в драке, по уровню разбросано очень много. Недостатка в них игрок испытывать не будет еще и потому, что они постоянно respawnятся — как, собственно говоря, и противники.

Это была положительная сторона местной боевой системы, теперь перейдем к отрицательной. Во-первых, жестоко раздражает антипривлекательность (дают о себе знать консольные корни). То есть, если игре задумается, что вы должны атаковать во-он того чувака в противоположном конце комнаты, то так и придется делать, ведь кнопки «сменить цель», как в нормальных консольных играх, здесь не предусмотрено. А то, что в это время в спину могут сыпаться удары — это так, придири.

С появлением огнестрельного оружия интерес к игре угасает почти моментально. Антипривлекательность, мать!!! Ведь разве приятно играть в экшен, в котором тебе уже выбрали за вас и остается только нажать на спусковой крючок?



Во-вторых, меня напавал убил искусственный интеллект. Простите, но таких даунов даже в «Саботаже» не было. Они упираются в стены, норовят застрять в них же и друг в друга, да и вообще, частично ведут себя абсолютно неадекватно. Те несколько человек, что путешествуют с Тре на протяжении игры, не способны даже на то, чтобы без приключений следовать за игроком, что уж говорить о более сложных ситуациях. Похоже на то, что программисты из **Hot House Creation** не старались наделить их даже зачатками разума.

Hi, nigga!

Еще до выхода игру многие сравнивали с *San Andreas*’ом, а некоторые даже называли ее GTA-клоном. Спешу вас уверить — у этих игр нет абсолютно ничего общего, разве что обе они эксплуатируют «черную» тематику.

Здесь по ходу игры главный герой только тем и занимается, что выполняет чьи-то поручения. Задания, на первый взгляд, довольно разнообразны — но, как известно, первое впечатление будет обманчиво. Куда бы вас ни послали — украсть что-то или проверить информацию — все гарантированно закончится массовой потасовкой.

Но это еще полбеды. Больше всего раздражает то, что, бегая по уровням в поисках заданий, игрок постоянно, через каждые двадцать метров наткнется на членов враждебных группировок. И снова все выливается в массовое месилово. Десятико процентов игрового времени игрок проводит в бою. Как не прискормить, какой бы разнообразной ни была боекка, игра надоедает слишком быстро.

Выполняя поручения, Тре постепенно завоевывает авторитет в банде. Но для того, чтобы продвигнуться выше в преступной иерархии, нужно победить в ринге одного из глав враждебной банды. У всех этих ребят здоровье в несколько раз выше вашего, они, в отличие от своих простых собратьев, активно пользуются спецприемами, захватами и суперударами, поэтому справиться с ними — не такая уж простая задача. Но если одержать верх все же удастся — миалости просим в следующую главу. Кроме продвижения по сюжету за такие победы Тре открывает новые комбинации и приемы.

Бегать по городу в одиночку скучно, поэтому, как только авторитет главного героя в банде возрастет, к нему примкнут несколько напарников. Им можно отдавать простейшие приказы вроде «прикрой меня», «перегруппироваться», «все за мной». На деле только последний оказывается полезен. Ведь, в отличие от главного героя, подельники обладают мажоранной манерой вывязываться в первую попавшуюся драку, откуда их приходится вытаскивать чуть ли не за уши. Пользы от напарников значительно меньше, чем хотелось бы. Вышеупомянутая привычка вывязываться в потасовки очень раздражает, ведь напарники по боевым характеристикам ни в чем не превосходят своих оппонентов, а количеством сильно уступают ☹ — так что приходится таскать их по «фастфудам» и за кровно заработанные деньги ставить их на ноги.

Время от времени на КПК от Биг Дога поступает информация, что банде становится тесно и нужно захватить новый район. Захват новых территорий сделан без каких-либо оригинальных идей, очень примитивно. В подобных случаях нам предстоит заниматься ничем иным, как... снова выживать дух из всего, что движется. Однообразно.

Отбитый у конкурентов район отличается лишь тем, что теперь там тусуются наши «коллеги».

Если снова постараться, то можно нажить себе проблемы с полицией. Если вы думаете, что за вами как в GTA будут гоняться толпы полицейских, сверху будет падать вертолет, а со временем подтянется и ФБР, то вы ошибаетесь. На первых двух уровнях розыска за Тре гонятся пара полицейских с дубинками наперевес, а на третьем они наконец понимают, что с таким крутым парнем шутки плохи и додумываются вооружиться огнестрельным оружием. Все... Идти от них каких-либо интересных ходов и оригинальных действий не стоит.

Несмотря на то, что улицы Grand Central City заполнены автомобилями, покатайтесь хоть на одном из них не получится. И правильно, на настолько маленьких уровнях это просто не имеет смысла. Любую лакацию можно спокойно проехать меньше чем за тридцать секунд.

Система сохранений? Игра — консольный порт... Вы еще на что-то надеетесь?

What's up, my boy?

Графику игры язык не поворачивается назвать плохой — она отвратительная. Честно признаюсь, когда камера выхватила крупный план местной красотки Кончитты, и мне удалось рассмотреть все ее квадратные округлости, то желание играть резко отпало. Добавьте сюда многоугольные головы, квадратные кривоски, отвратительного качества текстуры, гадкое освещение, камеру... О, камера — это отдельная песня! Она в самый ответственный момент пытается показать либо стену, либо, что еще хуже, лицо героя вблизи (если эту пару сотен жалких полигонов можно называть лицом). Да и вообще, о каком качестве графики может идти речь, если у моделей во время диалога даже не открывается рот?!

Я, конечно, понимаю, игра — порт с «Икс-бокса». Но даже устаревший Шайтан-ящик выдает картинку в несколько раз лучше!

И это еще не все — игра полым-полая гламок. О замешанных в другие люди уже писалось выше. Добавьте сюда ногу главного героя, после очередного удара застрявшую в башке у оппонента; неправильно работающее освещение, из-за которого «черные» парни резко светлеют; нестабильную работу и частые вылеты в «Форточку».



Звук довольно неплох, но не впечатляет. Понравилось разве что, как смачно хрустят кости оппонентов после очередного приемычка ☺.

Музыка — это единственный аспект игры, к которому нет никаких претензий. Хотя нет, вру — если вам не нравится рэп, то и здесь ничего интересного для себя вы не найдете. Для записи композиций пригласили команду *D12*, а так же нескольких менее известных исполнителей. После долгого копания в плейлисте было найдено также несколько качественных электронных композиций.

Как уже стало традицией в консольных проектах, по мере прохождения игроку открываются новые треки, ролики, артворки, интервью с приглашенными артистами и т.д. Но эти вещи не способны надолго продлить жизнь игры на вашем винте.

Пуск, Все программы, Crime Life: Gang Wars, Uninstall

Игра получилась страшная и корявая — такой себе нежизнеспособный уродец. Все, на что способались разработчики — так это сделать неплохую боевку. Что же касается всего остального — либо не дошли руки, либо не захотели.

Играть в *Crime Life* не рекомендуется никому, разве что вы ярый поклонник хип-хоп-культуры и файтингов. В таком случае в компании *Crime Life* вы сможете скоротать вечерок, но не более.

Артем АНДРЕЕВ aka MAGE

SILENT HILL

Разработчик/издатель: Konami

Жанр: survival horror

Системные требования: Pentium 200 MMX,
64 Мб ОЗУ, Voodoo 2 или совместимая ви-
деокарта, 16x CD-ROM

Год издания: 1999

Да, каюсы! Мы ведь совсем не ждали первый «Тихий Холм». Не зачитывались кудными обрывками журнальных анонсов, не кричали о близящейся дате выхода на каждом перекрестке, не смаковали самые свежие подробности в жарких спорах. Да что говорить, ничтожнейшая пара слов об этом без сомнения амбициозном проекте — и то не иначе как с полным пренебрежением и сознательным отстранением. Почему? Все просто. На шею «Тихому Холму» разработчики изначально навесили тяжеленный камень — этот ужасный ярлык «NO PC»!

Да, разве что в самой тесной компании таких же друзей-геймеров мы открывали друг другу душу, сбрасывая маску напускной холодности. МЫ ЗАВИДОВАЛИ. Отчаянно и безнадежно. Наших ожиданий не оправдали — PS правила бал, а их хозяева восторженно изливали нам душу в восклицаниях вроде «Oro!», «Эго, брат, сила!», «Рух!» и прочее.

А потом... Потом компания Konami решила портировать сиквел «Тихого Холма» на обычные настольные ПК. Именно тогда мы наконец-то погрузились в страшное, но безумно увлекательное путешествие под названием Silent Hill 2 и поняли, чего лишились. Самые хитрые и находчивые нашли эмуляторы Play Station и потихоньку наслаждались, остальные постарались забыть и похоронить глубоко в себе мечты про первую, самую-самую страшную часть этой воистину шедевральной серии.

Но мы-то, фанаты, не позволили так вытереть ноги о собственные мечты! Может быть, заглянем за грань привычной реальности-ти???

Тихий Холм. Город

Я — маленький тихий городок, раз и навсегда застрявший среди обширных американских болот. Пожалуй, навскидку вряд ли можно отличить меня от других. Если вы видели хоть один город, то вы в точности можете представить, как я выгляжу. Да, вы правы, кварталы, разбитые улицами в шахматном порядке, маленькие забегаловки, крохотные магазинчики, гаражи, парки, полицейский участок и центр отдыха — все это я. Я, Тихий Холм.

Хотя, конечно, я все-таки немного отличаюсь от остальных. Одной немаловажной деталью, незаметной, однако, с первого взгляда. У меня есть душа — душа, сотканная Богом из жизни тех сотен обитателей, которых я приняла в своих районах, из их повседневных забот и незначительных событий, из поступков и характеров. Это дар свыше... Или нет? Не знаю...

И сегодня моя душа становится зыбкой серой тенью, уходя за горизонт вслед за солнцем, что освещает мои пыльные улицы. Я плачу, ибо не в силах сопротивляться Тьме, которая с жадностью пожирает меня шаг за шагом, метр за метром. Холодные слезы

души, воплощенной в камне и металле, укрывают мои улицы белым саваном. Город способен оплакивать тех, кто уже не вернется. Тех, кто исчез, испарился, растворился в воздухе, подавшись внявшему ужасу, воплощению чужого мира, Темноте. Тех, кто стал случайной жертвой жуткой тайны, которую я скрываю вот уже семь лет.

Да, город и время — лучшие сторожа ваших воспоминаний. Они прячут нелицеприятные тайны в самых сокровенных уголках, навсегда укрывая их от чужих взоров... только если они сами не пожелают встать из тлена, чтобы окончательно поставить когда-то нерешенные вопросы ребром, досказать недосказанное и оставить на пожелавшем холсте последний, но самый важный штрих.

Я понимаю, что сегодня, возможно, мой самый страшный день. Быть может, судьбой мне предназначено уснуть навеки. Умереть в этой страшной Темноте.

Мне жутко. ЧЕРТ ВОЗЬМИ. Я ХОЧУ ЖИТЬ!!

Но я больше не властен над собой. Увы, время этой тайны прошло. Все фигуры на моей шахматной доске уже заняли начальные позиции. Жуткая игра, правила которой были установлены семь лет назад, продолжается.

Тихий Холм. Гарри

Шерил! Боже мой, где Шерил??? Вы не видели ее? Это моя дочь! Девочка семи лет, синие платье, черные волосы, короткая стрижка? Нет???

Значит, вы тоже ее не видели...

Зачем, зачем я согласился на ее просьбы отдохнуть в этом городе, будь он трижды проклят! Мы были так счастливы с ней тогда! Но поймите — если бы вы ее видели, она ведь такой ангел! Я просто не в силах был отказать ей...

А теперь нигде не могу ее найти. После той аварии она пропала... ее нет... Нет, что я говорю! Я же видел ее! Иногда туман жестоко шутит со мной — синие платье случайно мелькнет за поворотом, а потом моя девочка уходит, растворяясь неверным миражом в беселой дымке. Шерил не слышит меня, а я не в силах дотянуться до нее, обнять, прижать к сердцу... Защитить... Она вольна идти куда вздумается, почему же все мои дороги упираются в тупик!.. Но я все равно продвигаюсь вперед, быстро или медленно, но иду! Разве что-либо сможет остановить меня сейчас? Нет. Нет! НЕТ!!!

Я иду за Шерил. Город? Что за дело мне до этого мертвого города! Я не боюсь за себя. Только за свою девочку... Мы думаем, что эти серые бетонные стены, камень и кирпич удержат меня? Ошибаетесь!.. Ни дикая путаница развороченных улиц, ни порождения кошмаров, заполонившие доске, эти немисимые твари, будто уведенные в тяжелом бреду, не останавливают меня...



Я знаю, что подобным монстрам нет места здесь, в этом мире... Так зачем же они пришли? Им нужна моя Шерил??? Прочь! Я не отдам ее. Так и знайте!

Я давно понял, что не одинок в этом лабиринте страхов. В руинах моей реальности я встречаю одиноких выживших. Кто они? Я пока не могу сказать. Может, это грешники, обреченные на вечное скитание среди каменной пустыни? Я уже был в аду, там, под школой. Но почему если пекао там, внизу, город на земах так похож на него? Боже, это Армагеддон? Почему?.. Чем провинился я? И они? Что за тайну скрывают эти судьбы?

Иногда мне кажется, что все это — просто очень страшный сон. Или временное помутнение разума. Или Гарри Мейсон просто сумасшедший, а весь этот город — только моя не в меру расшалившаяся фантазия. Быть может, я лежу сейчас после аварии в коме на жесткой больничной койке, хмурым доктор Кауфман склонился надо мной и недовольно покачивает головой, а медсестра Лиза осторожно поправляет подушку...

Я не хочу ТАК думать. Эти мысли настойчиво лезут в голову, заполняют один за другим все уголки подсознания, стучат в висках хором адских молотов — но нет, я пока не сошел с ума. Весь мир! Мир болен, но не я...

Это просто кошмар, но я не вижу пути к реальности. Есть одна-единственная дорога. Ее указывает мне Шерил.

Шерил!!! Я иду за тобой...

Тихий Холм. Тьма

Время пришло! Судьба этого мира решается сейчас в закоулках мертвого города. Ее нити сосредоточены в руках одного маленького незначительного человека. Почему? Почему именно он имеет право решать эти вопросы? Он ведь не составлял договор со своей совестью тогда, возле окровавленной больничной койки умирающей девочки...

Впрочем, теперь это не имеет ни малейшего значения. Я знаю — дверь скоро откроется. Этот мир погубила жадность! Жадна власти, дикий ненасытный демон, коварный червь, подтачивающий людские души. В один короткий миг он ослепляет ваши глаза неверным призрачным светом, искажает привычную картину мира, убивает чувства, надевает оковы на разум, подчиняя его единственной цели. И тогда одержимый способен на любые преступления, предательства, низости ради одной идеи, но какой!

А зачем ему власть в мире, покрытом Тьмой? В мире, где правит другой Бог, сотворенный из страданий и жестокости, а прежние идеалы рассыпаются в прах, уступая место фальшивым иллюзиям?

Эти жалкие люди готовы открыть дверь и впустить меня. Их безумие приумножилось за столь длительный срок. Не беда, что по их вине ключ от моего нового мира разломан надвое, — сегодня он будет собран заново. И его энергия оживит меня в новом теле... Навсегда!!!

Приготовьтесь, смертные... Этот город отныне принадлежит не вашему миру. Само Зло стучится в ваши двери. Впустите меня!!!

Тихий Холм. Гарри

не уже легче. Кажется, я начинаю привыкать к этому безумному миру. Может, я просто перестал бояться? Ведь можно в какой-то момент переключиться на страхом, обернувшись и в упор посмотреть на него. Это непростое...

Мне уже все равно. Только тупая боль в сердце — я должен ее найти. Она же не могла внезапно исчезнуть... Хотя так же она появилась в моей жизни, когда я нашел крохотного человечка на обочине... Нет, не верю! Она здесь, рядом! В плену у этого фантома, что в одночасье вышел из тени забвения с какой-то дикий, пока еще непонятной мне целью...

Видите, мне лучше. Во всяком случае, мои мысли уже не похожи на маленьких быстрых тараканов, повапавших в круг света. Кажется, я уже способен анализировать все эти события.

Это не Шерил. Я был прав тогда... Кто-то принял ее облик — зачем? Я пойму это... потом... да, потом...

Я снова видел Лизу, медсестру из госпиталя Алахимиллы. Ли-за... Не могу понять, чем она-то заслужила такую участь — жизнь, до краев полную страха и ледяного ужаса вечной ночи,

в городе, повенчанном со смертью и утопающем в страданиях. Ли-за — самый человеческий человек, которого я когда-либо видел. Почему же Тьма не отпускает ее из своих объятий? Каким образом она оказалась втянутой в эти события? Я не могу понять. Лишь надеюсь однажды проснуться на больничной койке в нормальной реальности, а она будет сидеть рядом, смотреть мне в глаза и улыбаться. Я хочу, чтобы она была окружена ореолом света... Но не могу остаться с ней, правда не могу!!! Я должен найти мою девочку. Если этот призрак действительно Шерил... Господи, я не в силах понять!

Почему эти люди все еще на что-то надеются? И Сибила, и этот идиллический город Кауфман, все толкуют мне про военные спасательные команды! Разве они не видят, что происходит? Не ощущают агонию этого мира, переходящего в анимик, холодный кошмар! Да, конечно, это ведь не вписывается в привычные рамки их сознания... Только та сумасшедшая старуха из церкви, кажется, что-то знает. Но почему она говорит загадками? В моей голове сплошная карусель после ее разговоров. Она преследует какую-то цель? Что ей нужно от меня? Как меня достали эти вечные вопросы без ответов. Потом, со временем, я все пойму... Я это знаю... Верю...

Я уже понял, что могу надеяться только на себя и на Сибила... Да, без ее пистолета я вряд ли добрался бы даже до начальной школы Мидвич! Теперь-то я способен защитить себя и без него. ДА! Ужасные мерзкие твари, которых плодит этот



кошмарный город, особенно славно дохнут от хорошей порции дров. А как они низзяют, когда бензопила вгрызается в их мясо! Когда ржавая труба крушит их кости! Ха, вы еще хотите, адские создания? Вы подожжете, порождения Ада!

Тьма! Тебе меня не остановит! Отдай мне мою девочку!!!

Тихий Холм. Геймор

Вы знаете, это совсем не просто — писать про игру такого масштаба. Даже после того, как я обзавелся ее вдвоем и поперек, открыл все концовки и получил полный комплект секретного оружия — да, у меня буквально нет слов. Это... непередаваемо. Отлично. Великолепно. Это надо видеть всем и каждому.

Понимаю, многие не воспримут моих откровений. Вы правы, я не приводил полного описания ТТХ каждого оружия, не давал никаких советов, не описывал графику, звук, управление. Зачем? Может быть, вы ставите это на первый план? Тогда вам точно не сюда.

Я постарался раскрыть особое настроение, внутреннее содержание, характер игры. Хорошо это или плохо — решать вам. Но все же мне будет приятно, если после прочтения этой статьи хоть один геймер найдет заветный диск и погрузится в неизведанные потаенные глубины своих страхов.

Ведь вы не боитесь взглянуть им прямо в глаза?

Записки Автоответчика

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

ЗИМА, ХОЛОДА

О погоде

Думаю, все знают, что у природы нет плохой погоды. Впрочем, последние несколько недель я был не слишком уверен в справедливости этих слов. Ну, не люблю я, когда холодно. Хотя, помнится, в Красноярске мне объясняли, что сибирик — это не тот, кто не мерзает, а тот, кто тепло одевается. Не знаю, не получалось как-то в последнее время проверить данное утверждение. Прикиньте: одежда, в которой я ходил прошлой зимой, в этом году категорически отказалась меня греть. Уж и не знаю, чем бы все закончилось, но тут мы решили съездить в Карпаты покаться на лыжах. Ясное дело, для Карпат одежда нужна специфическая, вот я и занялся ее поисками и, после нескольких дней чтения Интернета, отправился в магазин. Закупаться.

Поскольку я совсем не лыжник и абсолютно не был уверен в том, что получу массу удовольствия и рискну повторить поездку, одежду решил покупать не слишком дорогую и многоцелевую, дабы и по городу ходить можно было, и в другие походы взять. Уж и не знаю почему, но выбор мой пал на продукцию компании Sopotand, и я стал счастливым обладателем лыжной куртки, лыжных брюк, спортивных штанов из полартека, спортивного свитера, лыжных перчаток и комплекта термобелья. Должен заметить, проверка показала: в этой одежде ходить тепло и удобно, так что потепление меня даже растроило. Ладно, в Карпатах, надеюсь, не жарко.

Что еще интересного произошло за последнее время... А, меня пригласили на телевидение, в передачу о вреде компьютерных игр ©. Если все будет нормально, в следующем «Автоответчике» поделюсь впечатлениями. И о телевизоре, и о Карпатах.

Собственно, иступление я на этом заканчу и перейду к разбору почты, если вы не против. Нет? Ну, нет — так нет ☺.

О переменах и... уроках

Все хотят перемен. Одни требуют утешения, другие — диска, третьи — пива. Четвертые, как обычно, обвиняют нас в лени: типа, не хотим мы нового.

А мы хотим. И даже делаем, между прочим. Впрочем, ладно, слово камраду Alex[ITF]:

Здравствуйте, пишет вам ваш давний читатель (с 2002 года) и почитатель. Наконец провел себе Инет (получась навал, оцените информативность!). Вот сижу я дома, жду S.T.A.L.K.E.R.-а :-), встать не могу — примерз к стулу, решил на досуге черкнуть пару слов. Пару слов о спецвыпуске: ОН УДАЛСЯ.

Интересно, окупил себя? Вы проделали отличную работу и можете уйти на покой (не в этом смысле!!!).

Ну, пока покой нам только снится. Данных по продажам у меня еще, увы, нет — но, судя по отзывам, спецвыпуск точно не провалился, а значит, будем продолжать. Кстати, об уроках. Делая первый спецвыпуск, мы поняли, что формат немного не подходит — места мало. Значит, могу сказать с полной уверенностью: следующий спецвыпуск будет толще. Видите, мы извлекаем уроки из своих ошибок.

Раздел 2. Хвалба!

Как там кричат — растите в ширину, выпускайтесь с диском, сделайте красивей что-то. ПУСТЬ! Единственное, что вы можете улучшить в журнале, так это сделать его еще увлекательней — духовно, что ли, лучше. Ведь где еще одна заметка редактора спасет статью, где так ПИШУТ, где царит такая атмосфера сказки?

Молоды, просто молоды ребята.

Насчет диска и утешения. Я уже писал, что сделать выпуск в два раза толще можно при одном условии — выходить в два раза реже. Мы не будем справляться с объемом работы и, более того, нам не хватит игр! Вот и придется по самой срундовой игре писать статью на три-четыре полосы, выдавливая из себя знаки. А потом опять начнется: ай, качество статей падает, ай, игры неинтересные... Лично я считаю, что время, когда мы выходили раз в две недели, было лучшим. И объема хватало, и времени. Штатники больше писали, качество статей в среднем было выше.

А по поводу диска... Можете посчитать — если выпускать номер с DVD, то стоить он будет гривен восемь, не меньше. Итовы столько платить? Не уверен.

Так, кто там у нас дальше на очереди? А, камрад SCIFO:

Подключившись к Инету, решил написать письмо в Вашу рубрику, выразить свое мнение насчет журнала в целом и авторов в частности...

Ваш журнал мне очень нравится, в нем сочетаются информативность и творческая часть, причем довольно неплохо. Если сравнивать вас с другими журналами, в плане качества статей вы впереди...

Но.

Сейчас я выскажу свои соображения. может неправильные, но мои.

1. Про статьи. По-моему, в некоторых статьях чересчур много лишнего (в смысле, разных лирических и нелирических отступлений). Все бы ничего, но их качество... Если не поэт, то писать слишком много подобного материала не следует. Это мое мнение.

Тут, как говорится — на вкус и цвет... Одним нравятся одни статьи, другим, соответственно, другие. Меня вот в последнее время начали ругать за то, что пишу слишком информативно, лирики не хватает ☺.

2. Насчет диска к журналу. Тут можно было найти выход. Вы ведь уже выпускали МК с диском, это я точно помню... Почему нельзя было сделать такой выпуск МИКа? За счет двойного, например.

К МК шел диск с архивом номеров. Мы думаем насчет подобного диска для МИКа. Если все получится, то к «Игрограду» (кстати, в этом году он в сентябре, а не в апреле) постараемся сделать. Но это один выпуск, а люди хотят постоянного диска.

3. О спецвыпуске. Это хорошо. Хочется верить, что будущие другие на тему экшенов, стратегий.

Будут. Я уже знаю, когда появится следующий, чему он будет посвящен и кто его напишет ☺.

4. Про сайт. Мне кажется, что сайт Игроград.ком.ua сильно перегружен графикой, и грузится он долго. Можно было сделать попроще и скорость загрузки возросла бы. А так, вообще, классно!

Дело не только в тяжести сайта, дело еще в настройках и мощности сервера, на котором сайт расположен. Тут мы, увы, бессильны.

5. Насчет авторов. Редакция хвалит не буду, вы все хорошо пишете... Общито, что нет Маньяка, его статьи читались с удовольствием. Насчет вешатников: хорошо пишут Морт и Шаман, Лепрек, Озон. У других тоже бывают хорошие статьи, но не так часто, как хотелось бы.

Ну, нам тоже жаль, что Маньяк ушел, но — увы. Такова жизнь.

6. Прайс. Я понимаю, это реклама, но они ведь есть и в МК? А зачем они в игровом журнале? Тогда возвращайте рубрику про железо... А про новые рубрики в журнале, тут хотелось бы увидеть приходы из нр, может, какие-то анонсы, а еще лучше — оставить этот вопрос как есть, андерграунд уже появился...

Прайс... Эх, ну не от меня это зависит. А о новых рубриках мы постоянно думаем.

7. Еще одна просьба к авторам. Указывайте, пожалуйста, про отношение игры к МХам, так как я уже раз прогорел...

Увы, но большинство современных игр к МХам относятся отрицательно. Да и нет у нас таких компьютеров, чтобы проверить. Впрочем, если в статье рассказывать о шейдерах, можно сделать вывод, что на МХ игра может отказаться идти. А может и не отказываться...

Так, кто дальше? Ага, камрад shof-rastrel:

Здравствуйте, о великий и могучий в пределах истинного астрального поля вечного времени Кертиссабамайкампкомпа! Всегда радостно, что, решившись на самоубийственный шаг, можно застрелиться самому! Посему буду пытаться вас критиковать, ибо критика — она помогает развитию и укрепляет отсутствие задорья, чего и вам не желаю. Начну с насущного, а именно — статей. Да, это хорошо, но в статье есть лирические отступления и юмор... Но в 45-й раз читать про вышибание дверей кабинета очередным неожиданным предметом вроде секретарши — это уже задалбало! Клонирование, знаете ли, приедается массам.

Знаем, знаем. Я такое обычно режу при редактуре ☹.

Далее — более. Само качество статей, а вернее — их информативность и атмосферность не позволяют оценить игру на практически, ни внутренне, т.е. я не могу представить, что я увижу на мониторе и что я почувствую. Таким образом, статья превращается в однообразное колдовское раздумывание о том, как хорошо Гэйм Виркшоп в 1754 году выпустили настольную игру Геймизация, породившую ЭТО, а вот что это такое, как в ЭТО играть, какие эмоции ЭТО вызывает, на что ЭТО похоже и многие другие вопросы!!!

Хм, странно, мне обычно вполне хватает наших статей, чтобы сделать определенные выводы по игре. Может быть, у меня просто фантазия хорошо развита?

Знаете, в сентябрьском выпуске за 2004 год (это не так давно, как кажется!) вы подали идею публиковать в вашем журнале программу телепередач. Мы с нетерпением ждали ее реализации все это время, но теперь у нас зародились предположения, что, возможно, вы свою идею как бы слегка забыли. Ваша многочисленная аудитория читателей — верней, ПОЧИТАТЕЛИ — единогласно возмущается! А ведь подумайте сами: помещая в ваш журнал обычную программу, вы делаете неожиданную и особенно приятную услугу постоянным читателям (в чем МЫ, собственно, прямо заинтересованы), а что самое лучшее, привлечете в свою клиентуру самые широкие слои общества, вплоть до домохозяек!!!

Да, это интересная идея. Мы еще хотели писать о катках, а Ягуар предлагает публиковать фотографии обаятельных девушек. Так мы охватим много слоев населения. Факт.

Теперь следующий вопрос. ГДЕ МУЗЕЙ? Последняя музейная статья, появившаяся на страницах журнала, вышла про «Арсен», а с тех пор — полное затишье! Это хамство! Что за бесовская провокация бородастых дедков, горящих желанием пощипать экспонаты!!!!

Будет наш Музей, и Архив ваш будет...

Ваш РПГовый выпуск был, в целом, ничего, но хочу заметить, что лучше бы вы таки расширили «Историю» до 14-ти полос, ибо вот ТО, что ее предвораю, являлось, говоря мягко, лишним и ненужным, а грубо говоря — [...].

Ну, у каждого свое мнение. Некоторые говорят, что наоборот, историко нужно было резать ☹.

Закачивая это теплое письмо, мы, конечно же, понимаем, что вы никогда не осмелитесь опубликовать его и, что самое печальное, СТРАНА НЕ УЗНАЕТ СВОИХ ГЕРОЕВ!!!!

Вывысылайте фотки, опубликуем ☹.

Продолжаем. Камрад аноним, прошу:

Привет, Кертис, ко мне провели Инет всего несколько дней назад, вот я и решил написать тебе. Я читал немало игровых изданий, сначала это были российские: «Навигатор», «Игромания» (кстати, о существовании МИКа и Игромана я узнал из рекламы в «Игромании» весной этого уходящего года), потом я познакомился с украинскими изданиями и после торжого наблюдения обнаружил, что нормальное таковое отсутствует, но ваш журнал находится ближе (а точнее, не так далеко) от идеала. Gameplay — полукошольный и на четверть скриншотный, а их главред в третьем номере написал такую ересь, что он у меня теперь ассоциируется с Валдуеми: он с усердием этой исторической личности продвигает чужую (консольную) культуру на нашу украинскую землю и, судя по всему, преуспеш в этом черном деле. А со «Шпильки», я думаю, все ясно: несерьезный размер (64 стр.) и вообще он весь несерьезный какой-то. А МИК имеет все условия для дальнейшего развития. Может, МИК через некоторое время превратится в глянцевое 60-страничное ежемесячное издание с прилаживающимся диском и будет стоить 10–20 грн. (или у нас к тому времени будут евро?).

Сомневаюсь, что мы станем ежемесячником. И уж точно, если бы решили выходить раз в месяц, то объем был бы больше ☹.

Теперь выложу свои идеи и критику по пунктам:

1. Идея ДЗВР хороша, но ее исполнение... Предлагаю ввести рубрику «Хроники ДЗВР», где бы печатались лишь лучшие из лучших, а остальные лирические отступления кадетов заменить на описание игры или хотя бы на скриншоты.

Боремся мы с этим. Точнее, стараемся бороться. Впрочем, у некоторых получается неплохо, двери уже обычно не вышибают, правда «ля-ля-я-присел-непола» дали задание-ля-ля-я-никто не мог-ля-ля-я положили отчет на стол шефу», пока неистребимо...

2. Телеро-о модном языке: статьи на украинском языке читать приятнее (надеюсь, Евгений Бондар получает премиальные?), ваш журнал должен постепенно переходить на украинский язык, надо утичь его, а не делать государственными удобным вам язык (русскоязычному Дабассу шло и не менее русскоязычному Николаеву валенок и зарплата (т.е. накаливаю) алексин).

Пока мы — русскоязычный журнал, и менять язык не собираемся. Но писать на украинском никому не запрещаем. Главное, чтобы хорошо написано было.

3. Печать: да улучшить же ее! За МИК не жалко заплатить и 5–7 грн. — конечно, если вы увеличите размер и качество статей. И помнящие издателя, это же кошущество — печататься в типографии вместе с тетрадами!

Обычно мы печатаемся там, где дешевле. Иначе придется в убыток работать. А об увеличении размера я писал — только если уменьшится частота выхода.

4. Введите оценку игр по общим параметрам, чтобы сразу можно было узнать об игре в общем.

Ну не любю мы оценок, не любим. Очень уж они личностны. Какая так объективность? Тем более, у каждого автора своя шкала оценок, попробуй приведи ее к общему знаменателю...

5. Передайте Талеру, что ему не удастся перелопачить не то что Фиделя Кастро или Бен Ладена, а даже Задорнова.

А что, я Задорнова люблю. Я Петросяна не люблю. Но Талер, сто пудов, знает лучше, чем Петросян, а поет лучше, чем Витмен... простите, Поплавский ☹.

Ну вот, собственно, и все.

На этом я прощаюсь. Завтра Карпаты ждут. Тем более, пока я пытался сканать бету пятых «Героев», ухитрился нахватать миллион вирусов и теперь работать стало немного затруднительно. Кстати, учтите, эта статья тоже может быть заражена вирусами!!!

Удачи!

Уважаемые подписчики!

Благодарим всех за ваш выбор-2006!

10 – DVD-проигрывателей:

HD – 1070
HD – 1071
HD – 1221
HD – 1225
HD – 1226

Поддерживает форматы записи:
MP3-4/DivX/DVD-Video/HDD/ /
DVD/USB/AVCD/DVCD/CD/CD-R/
W/MP3/Kodak/Picture
CD/MP3CD/MP3
Обеспечивает программное обеспечение.
Оригинальный дизайн, тонкий корпус,
подсветка CD-дека



40 наушников
с микрофоном
и регулятором
громкости
GD-750 MV



Спонсор компании SVEN

SVEN®
www.sven.ua



**МОИ
КОМПЬЮТЕР**

Не забудьте!
Вас ждет большой розыгрыш призов,
который состоится на
Четвертом
Международном
Фестивале
Компьютерных Игр –
Игрограде.

Чтобы принять в нем участие, необходимо
прислать копию подписной квитанции по адресу:
03126, а/я 570/8
с пометкой на конверте «выбор-2006».
К розыгрышу допускаются только
бумажные копии квитанций с подпиской
на полгода и более.
Электронные письма в розыгрыше не участвуют.
Последний срок приема квитанций
28 февраля 2006 г. по почтовому штемпелю.

80 систем 2.0
PS-108
PS-234
PS-231



48 систем 2.1
SW-220
SW-257
GZ-201



6 систем 5.1
HT-600
HT-610
HT-750



Гарантия качества продукции Kinyo

Kinyo =

Качество снаружи +

Качество внутри +

Качество звука



KINYO

Уяви майбутнє своєї компанії.
Та втілюй мрії у життя.



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



До 15.12.2005
379 у.о.*

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

Професійний ПК **artline™h 600**

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

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



Функціональний ПК **artline™h 500**

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

Компактний висушаний 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

