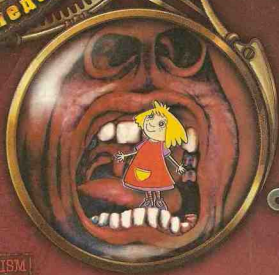


стр.24

Юля Крохотуля



THE CLOSE-QUARTERS COUNTER-TERRORISM
REGIMENT

стр.10

THE LORD OF THE RINGS

стр.18 THE BATTLE FOR
MIDDLE-EARTH II

Сумеречный Дозор стр.7
Racing

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307



13-16 квітня
2006 року



ВПЕРШЕ НА ТЕРИТОРІЇ ЕКС-СРСР
ЛІТЕРАТУРНА ПОДІЯ ЄВРОПЕЙСЬКОГО ЗНАЧЕННЯ

28-й Європейський Фантастичний Конвент єврокон

ЗА ПІДТРИМКИ:
Української Асоціації видавців та книгорозповсюджувачів,
Руслани Лижичко

- У програмі:**
- Київський книжковий ярмарок
 - Виставка фантастичного живопису
 - Фантастичні кінопокази нон-стоп
 - Незвична музична програма

Зустрічі з найбільш відомими письменниками-фантастами:

Гаррі Гаррісоном, Анджеєм Сапковським,
Мариною та Сергієм Дяченками, Генрі Лайоном Олді,
Олегом Дівовим та багатьма іншими

Деталі на сайті www.eurocon.kiev.ua

м. Київ, вул. Фізкультури, 1, ст. м. «Республіканський стадіон»
Експоцентр «Спортивний»

ВХІД ВІЛЬНИЙ!



організатори:

БА "Мій комп'ютер", журнал "Реальність фантастики", виставкова компанія "Мезбін"

ПАРТНЕР: **XEROX**. Генеральний інформаційний партнер:



Перший молодіжний партнер:



Інформаційний партнер:



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 Кодобинского и Ленинградской

Днепропетровск

- ✓ Кiosки «СВ-почта»

Донецк

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

- ✓ ул. Артема, 131-а

- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4

Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

Киев

- ✓ Кiosки «Союзпечать»

- ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости»

- ✓ Кiosки «Факты»

- ✓ Книжный рынок «Петровка»

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

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

- ✓ ул. Жилианская, 87/30

Крым

- ✓ Севастополь — кiosки «Союзпечать»

Луганск

- ✓ Магазины и кiosки «Луганскпечать»

Львов

- ✓ Кiosки «Торгпресса»

- ✓ Кiosки «Интерпресса»

Марнуполь

- ✓ Кiosки «Союзпечать»

Николаев

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

Одесса

- ✓ кiosки «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

- ✓ кiosки Полтавского почтамта

Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

- ✓ газетный рынок

- ✓ магазин «BOOKS»

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

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

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

www.posta.kiev.ua, www.blitz-post.com.ua, www.kas.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ulzpressa.kiev.ua.

ВНИМАНИЕ!!!

НАШИ КОНКУРСЫ

Прими участие

• в SMS-голосовании. Сделай свою любимую игру Игрой года!

Подробные условия конкурса смотри на обороте.

Список статей

Кирилл ТАЛЕР

«Сумрачный Дозор Racing», стр. 7

Владимир ЗРАЖЕВСКИЙ aka Zell

Precursors, стр. 8

Алексей КУТЕПОВ

LMA Manager 2006, стр. 9

Morte & Shaman AD

The Regiment, стр. 10-11

Владимир ЗРАЖЕВСКИЙ aka Zell

Star Wars, стр. 12-13

Pantera sls

Mystic, стр. 14-15

Pantera sls

«Проклятые земли: Затерянные в Астрале», стр. 16-17

Gerald [NBF]

The Battle for Middle-Earth II, стр. 18-19

VEDA, Алексей ТУР aka leprecon

Oil Tycoon 2, стр. 20-21

Алексей ТУР aka leprecon

Dark Apes, стр. 22

Pantera sls

Action Girlz Racing, стр. 23

Данила ПЕРЦОВ

«Юля Крохотуля», стр. 24-26

Кирилл ТАЛЕР

Дружественная статья, стр. 27-29

КОД

54

55

56

57

58

59

60

Коды для SMS-голосования

Внимание!

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

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

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

Три лучшие по результатам голосования игры каждого месяца будут переноситься в список голосования на следующий месяц, а три худшие, соответственно, — выбывать из списка. Лучшие игры предыдущего месяца будут выносятся 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 будет 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.

Немного проишествия

Я думаю, многие из вас уже привыкли к сообщениям о тлетворном влиянии GTA на общество. Народ уносит машины, дамы устраивают беспредела на дорогах, подростки расстреливают прохожих из пистолетного оружия и т.д. И все это из-за пахобойного влияния GTA.

Очередной американский гражданин **Стив Алкок** (Steve Alcock) пристрасился играть в *Grand Theft Auto: Liberty City Stories* на рабочем месте на карманной приставке PSP. Казалось бы, ничего такого. Вот только нужно учесть тот факт, что Стив работает водителем автобуса. Газета Sun описывает эту ситуацию примерно так: «Стив держал модный гаджет на коленях и спешил воспользоваться им не только на остановках, но и на светофорах и даже прямо во время движения. Звук стрельбы и визг виртуальных тормозов привлекал внимание пассажиров, которые не поленились коллективно пожаловаться руководству компании **Blackburn Transport**, где работает Стив».

Естественно, сотрудник был уволен. Видимо, сидит теперь дома и спокойно играет на своей любимой PSP.

Как бы еще это назвать?

Сайт *The Daily Telegraph* продолжает сидеть за ситуацией, связанной с запретом продажи «жестоких игр» несовершеннолетним американским лицам. Два штата Делавэр и Оклахома решили приравнять игры к порновиديو.

«Хотя в штате Делавэр не прошла первая редакция законопроекта, запрещающего продажу такой продукции несовершеннолетним, его автор **Хелен Кили** (Helene Keeley) не спешит складывать оружие — при участии хорошо известного нам адвоката-игроброра **Джека Томпсона** (Jack Thompson) она уже представила новый вариант билля. В данной редакции акцент смещен на то, что жестокие игры — продукция вызывающая и оскорбительная, как порно, и потому не должны попадать под защиту пресловутой Первой Поправки, гарантирующей американским гражданам свободу слова (именно благодаря этой поправке удается признать неконституционными большинство подобных законопроектов). Джек Томпсон, впрочем, вообще отказывается понимать, при чем тут свобода слова: «[Игры] — это никакое не слово, — авторитетно заявил он изданию *Delaware News Journal*. — Это программное обеспечение, которое позволяет машине дать игроку возможность играть». В настоящее время против билля выступают организация *Motion Picture Association of America* и *Video Software Dealers Association*, которые опасаются, что властями могут быть предприняты похожие шаги и против кинофильмов.

Другой такой законопроект, тоже приравнивающий игры к порнографической продукции, представлен в Оклахоме и уже про-

шел через местную Палату Представителей, где ни один из 101 законодателя не проголосовал против. Теперь билль, который под страхом штрафа запрещает даже выставлять жестокие игры на полках, если две трети обложки не заложены, как на журналах для очень взрослых, попадет на рассмотрение в сенат штата. Мы, само собой, будем следить за развитием ситуации и, как обычно, надеяться на ассоциацию **ESA**, которая уже неоднократно защищала индустрию от нападков со стороны политиков, а недавно даже перешла в наступление — во-первых, открыла специальный интернет-сайт **Video Game Voters Network**, призванный сплотить геймеров в борьбе против ненавистников современных электронных развлечений, а во-вторых, потребовала от штата Иллинойс, где добилась отмены соответствующего закона, возмещения судебных трат в размере \$500 тыс.».

Стратегемы развития

Недавно компания **2K games** сделала несколько заявлений касательно ожидавшихся проектов.

Первое из них относится к аддо-ну к нашумевшей *Civilization IV*. Дополнение появится летом этого года под названием **Warlords**. В игре будет 6 новых сценариев: объединение Китая (350 г. до н.э.), Пелопонесские войны (430 г. до н.э.), походы Александра Македонского (330 г. до н.э.), зарождение Римской империи (300 г. до н.э.), рейды викингов (800 г.), завоевание Азии Чингиз-ханом (1206 г.). Также обещается шесть новых рас, огромное количество новых юнитов и возможностей. Дополнительные виды ресурсов, новые улучшения, уникальные здания и пр.

Второй новостью стала информация о проекте от разработчиков **Stronghold** а. Новая игра носит гордое название **CivCity: Rome** и, судя по скринам, является не чем иным, как очередным вариантом своего предшественника, только на римскую тематику. Хотя разработчики обещают достаточно много нововведений, бонусов и изменений. Ну что ж, посмотрим, что у них получится в итоге, а пока собираем инфу по Сети и смотрим скриншоты.

А тем временем сам Сид Мейер планирует воплотить свою детскую мечту в реальность. В компании **Firaxis Games** полным ходом идет работа над очередным железно-дорожным тайтлом, а конкретнее — над **Sid Meier's Railroads!** Информации пока не очень много. Есть 30 видов паровозов, 20 видов товаров и 30 видов всеческих заводов, фабрик и прочих объектов. Выход игры запланирован на октябрь.

Поле битвы — ледник

Компания **Digital Illusions CE**, которая на данный момент перешла в полное подчинение знаменитой **Electronic Arts**, давно уже соблазнила геймеров слухами о выходе очередной части **Battlefield** а. И вот недавно в Сети появились ро-

лик, приоткрывающий завесу тайны. Ледники распались по Земле, и наступил но-



вый ледниковый период. Существенное сокращение среды обитания привело к много-



численным войнам с применением оружия будущего — роботов-мехов, футуристичес-



ких авиамашин и пехоты, вооруженной по последнему слову техники.

Сами разработчики отказались отвечать на вопросы журналистов, но уже вполне ясно, что разработчики дополнения идут полным ходом.

Не попасть под парagraф

Компания **Wajin Entertainment** намерена создать шутер по мотивам фильма **«Параграф 78»**. Группа самых крутых спецназовцев получает задание: проникнуть на секретную лабораторию и без лишнего шума уничтожить образцы суперсильного и постоянно мутирующего вируса.

Группа даже не подозревает, что вирус уже давно вырвался на свободу. Однако бороться им придется не только с местными безумными жертвами заразы, но и с собственными коллегами. А все почему? Потому что brave спецподразделение на-

рушило священный 78 параграф — «содая, подтвержденный заражением, должен покончить жизнь самоубийством, дабы не навредить товарищам».

Геймплей обещает быть ураганым и интересным. Миссии будут проходить как в помещении, так и на открытых пространствах. Также обещается качественная анимация, реалистичные модели вооружения, «бамп-мэппинг», HDR, динамическое затенение, объемное освещение, голоса актеров, принимавших участие в фильме и пр.

Выход запланирован на 2006 год.

Приехали!

А в Сети продолжает бушевать знаменитый скандал вокруг провалившегося с треском **LADA Racing**. Мало того, что игра не оправдала того усердия, с которым ее рекламировали, так нашего честного геймера еще и кинули. Как стало известно, в каталоге игры



был найден **levels.pak.bin**, занимающий 1.4 Гб. Удалив его, вы не увидите никаких



изменений в игре — все будет работать, как и работало. В итоге получается, что игру вместо одного диска впили на четыре за счет этого самого файла. Сами разработчики заявили, что это файлы, необходимые для аддона. Большинство геймеров, да и журналистов, скорее всего, не верит и рассматривает подобное происшествие как очередное кидало.

Но на этом дело не остановилось. Сейчас разработчики активно ломают копия и выясняют отношения. А началось все с беззобидного на первый взгляд пресс-релиза.

Григорий Григорин, компания «Гелос»: «По ряду причин случилось так, что за 3 месяца до предполагаемого релиза нам пришлось менять движок, что само по се-

бе большое ЧП. Грубо говоря, мы остались с готовым графическим контентом, но без программной части, за исключением поведения трафика. Чтобы не сорвать сроки выхода игры, мы приняли искать команду, которая была бы способна в сжатые сроки выполнить необходимый объем работы. Такой компанией оказалась «Гайдин Энтертейнмент». Я считаю, что наше сотрудничество пошло нам всем на пользу. Мы молодцы!»

Антон Юдинцев, компания «Гайдин Энтертейнмент»: В тот момент у нас уже была технология **Dagor Engine 2.5**, которая позволяла нам решить поставленную задачу в указанные сроки. Для нас это первый опыт подобной работы. Совместными усилиями и в кратчайшие сроки мы не только разработали программную часть игры, но и смогли настроить пайплайн, а также наладить взаимодействие между нашими техническими и арт-отделами. Благодаря нашей совместной работе **Lada Racing Club** стала одной из самых технологичных отечественных игр, а также уникальным проектом для российской игровой индустрии. Мы сделали невозможное. Это было непросто, но мы зашли!»

Сказать нечего. Зажали. Причем, зажали своими публичными разборками с сотрудниками и компаньонами.

Тем, кому это интересно, могут полазить по информационным сайтам, в частности на ДТФ (www.dtf.ru), где информации хватает. Там можно ознакомиться с подробностями всей этой апоптеи в изложении ее участников. Обман, вымогательство и расхищение бюджета — все это в ней, как оказалось, было.

Грядущие локализации

Компания «Новый диск» запланировала издать **Hitman: Blood Money** в апреле. Игра появится в полной локализации в подарочной и jewel-упаковке.

Также «Новый диск» сообщила об отрывке в печать **Crashday** от немецкой студии **Moon Byte Studios**.



Компания «Акелла» заявила об отрывке в печать игры «**Принц Персии: Два трона**». А также достаточно увлекательного микса под названием «**Сорвать куш**» (**Evil Days of Luckless John**) от **Centauri Production**.

Ну и наконец, компания **GFI** объявила о получении прав на издание в России локализации «спасательного симулятора» **Emer-**



agency 4: Global Fighters for Life or Sixteen Tons Entertainment. Новая часть игры еще экстремальнее, опаснее и интереснее.

Сделай сам

Казалось бы, **The Elder Scrolls 4: Oblivion** появился на прилавках совсем недавно. Вроде бы пройти его даже не успели, а **Bethesda Softworks** уже предлагают нам скачать редактор **TES 4: Oblivion Tools**. С помощью него игрок сможет создать для нового великолепного игрового мира самый разный контент — локацию, сооружения, предметы, персонажей, магию и так далее. Весит это чудо программно-



го редактирования всего 6.5 Мб, скачать его можно по адресу www.elderscrolls.com/downloads/updates_utilities.htm.

В свою очередь «**Mainsoft**» тоже решила шикануть и выложила у себя программный код к достаточно старой стратегической игре **Mech Commander 2**. Скачать **Shared Source** можно с сайта издателя www.microsoft.com/downloads.



loads. Размер дистрибутива составит, в зависимости от выбранных компонентов, от 9 Кб до 1069 Мб. Системные требования: Windows XP Service Pack 2, наличие Microsoft Visual C++ 2005 и Microsoft MSBuild 2.0.

Разработчик/издатель: Nival Interactive
Жанр: racing/RPG
Системные требования: не известны
Дата выхода для PC: IV квартал 2006

Сумерки скандала

Ночной Дозор Racing плавно, но уверенно вошёл в кювет таких игр, как «Бой с Тенью», «Бумер», и других образчиков творчества, сделанного не на коленке, а скорее на пятке, вслепую и в надежде на авось.

И ладно бы, учитывая, что игра делалась как сопровождающий продукт на баблорубильном станке, но она вышла настолько кривой и устаревшей, что даже баблорубильный станок покраснел.

С учётом того, что это — вторая подряд неудачная игра PsychoCraft Studio, на саму студию махнули рукой, и поклонники творчества Сергея Лукьяненко в частности и блокбастеров в целом в очередной раз утратили горькой правдой о том, что хороших игр по брандам не бывает. Разработчики хмыкнули и отправились в тяжёлые будни — прогнать в капсуле путь к светлому будущему, рубцы разочарований рассосались, рутинная заплата, а тут и новый традиционный скандал разгорелся — вокруг Lada Racing Club...

Казалось бы, недавняя шумиха — точнее, её подоплёка — вокруг очередного неудачного проекта по «Дозорам» должна кануть в сумрак и окончательно зарости синим мхом.

Аи нет!

Рассвет сумерек

А пока вокруг Lada Racing Club кипят очень даже взрослые страсти, компания Nival Interactive, занимавшая ещё и издательским делом, тихоко выкупила права на использование «Дозоров Racing» (подозреваю, исполнение хозяева сами доплатили, чтобы от них избавиться), и совместив их со своими (прямо-таки лаза какой-то получалась!) начала разработки, точнее, препродажи новой игры серии «Дозоров на колесах» — «Сумеречный Дозор Racing».

Так как наша редакция после совместного прохождения и рецензирования «Ночного Дозора» от Nival питает нежно-извращённую любовь ко всему, что касается отрядов Иных, будь то тактики/RPG, гонки на «должностных» автомобилях или же шахматы с фигурами а-ля «белые рис и медведи» vs «чёрные попорзилы», то по скорости накопления информации о новоиспечённом проекте мы если и не установили рекорда МИКа, то хотя бы превзошли самих себя. Особенно хочу отметить Gluk'а, который, не жалея живота и топора своего, полз в дёбри ненавистного Илнета и нашёл информацию на таких сайтах, о существовании которых не догадывались, наверное, даже разработчики из Nival.

Поворот на 180 градусов

180 °C — это 4 бутылки по 40 °C + одна 20 °C (видимо, сака). Примерно столько нужно выпить среднестатистическому разработчику (возможно, и не за один день), чтобы решиться взяться за проект, настолько дискредитированный другими, что на него уже никто не рассчитывает и всерьёз не воспринимает. А если принять во внимание, что дискредитацию эту начал сам Nival, выпустив концентрированно казуальный проект...

Но, видимо, «ниваловцы» слеплены из очень огнестойкого теста. Не в том смысле, что оно, сколько не пеки, всё равно сырое, а в том, что их высокие температуры не пугают. Как и общественные резонансы.

В общем, на данный момент об игре известно следующее: сюжет постарается захватить те временные отрезки между книгами, которые не запечатлены пером Сергея Лукьяненко (неясно, между какими книгами — «Ночным» и «Дневным» или же «Дневным» и «Сумеречным»... До «Последнего», думаю, дело не дойдёт). Консультантом и, возможно, сценаристом выступит Лукьяненко, поэтому сюжет будет соответствовать канонам серии. Речь пойдёт во второстепенных, на первый взгляд, событиях: некий важный артефакт нужно будет перевести из пункта А в пункт Z.

Как у разработчиков получится соблюсти баланс между гонками и погоней (а то, что в скоростном трипе с бесценным артефактом явно будут присутствовать элементы погони, ясно как 2х2 = число «пиз»), пока неизвестно.

Анонсированы как гонки в черте города, так и подмосковные перегонки. Не забыта и пересечённая местность — несколько «треков» реализуются в лесостепном антураже с малыми речушками и полуразрушенными заводами.

Разворот на 360 градусов

Более занимать журнальное место видно-водочной арифметикой не стану. Скажу только — мы подошли к самому интересному.

«Сумеречный Дозор Racing» из жанра чистых гонок перейдёт в разряд racing/RPG. То есть, между миссиями наши протагонисты, перемещаясь по ограниченному пространству, смогут общаться с NPC, проводить некоторые подобные расследования, возможно, даже решать головоломки. О так-

Киррил ТАЛЕР

Сумеречный Дозор Racing

тик-режиме, присутствовавшем в оригинальном «Ночном Дозоре», ничего не известно, но думаю мне, это был бы перебор, и превращать обычный racing в полновесный микс Nival не решится. Хотя, почему бы и нет? Движок SS есть, опыт в подобных вещах — тоже есть.

Правда, заявление о том, что негочный режим может оказать влияние на сюжет, воспринимаю как-то с подозрением. Но усложнить или облегчить определённую гонку — это вполне возможно.

У каждой стороны будет свой набор умений, позволяющих в нужное время притормозить соперника, более того — вместо бонусов в предыдущих частях серии появятся некий аналог притягивания/накопления энергии, позволяющий использовать заклинания различной силы, в зависимости от количества накопленной энергии.

Система повреждений обещается, конечно же, далёкой от полного реализма, но при ламерском вождении игрок имеет шанс доехать до финиша на одном колесе, тянущем сиденье из железа и проводов, а может не доехать вообще... Более о системе повреждений сведений нет.

Из эффектов имеют шанс присутствовать в игре motion blur, lens flares и ещё несколько совсем труднопрогнозируемых: авиный, я не особый знаток в гонках.

А также нечто, напоминающее примитивный тоннинг: полностью сконструировать горьковскую машину, конечно же, не получится, но внести некий шарм в тяжёлую миссионную структуру разработчики собираются.

Самой собой, модели, графика и AI противника будут на высоте. От подобных обещаний никуда не деться, и они рассматриваются скорее как константа с подтекстом: «Обманя меня нежно».

А был ли вывод?

Может, и не быть никакому выводу? Труднопрогнозируемая ситуация получается. С одной стороны, Nival — это всё-таки Nival, с другой стороны — гонками син девелоперы ни разу не занимались, да и от славы виртуальных «Дозоров» пахнет как-то несвежо.

Но если работа над «Сумеречным Дозором Racing» всё-таки то, о чём я думаю, т.е. — попытка реабилитировать свои неудачи и весь бренд в целом на рынке игровых продуктов, то ситуация выходит прелюбопытнейшей.

А значит — ждать надо!

Владимир ЗРАЖЕВСКИЙ aka Zell

PRECURSORS

Разработчик: Deep Shadows
Издатель: Play Ten Interactive
Жанр: FPS, RPG, simulation
Дата выхода: ориентировочно 2007 год

Игры как часть жизни

Не стоит отрицать, что игры — это другой мир. В шутере, РПГ, симуляторе тоже есть собственный мир — пусть он однократно и воссоздает лишь частичку настоящего мира. Большинство разработчиков и игроков такой ограниченный мир устраивает. Но не всех. Компания **Deep Shadows**, к примеру, решила создать огромный мир, в котором каждый сможет найти что-то для себя. Я говорю о небезызвестном Xenus'e. Несмотря на многочисленные огрехи, у игры не отнимешь одного — это ОГРОМНЫЙ мир. А также я говорю о новой игре, которую не так давно была анонсирована разработчиками, создавшими «Ксенуса».

Их новая игра носит имя **Precursors**. И разработчики, как и в предыдущем проекте, намерены сотворить Мир с большой буквы. Создать зачаровывающее переплетение жанров — шутер, космосим, в некоторой степени РПГ. Чтобы вы легче это себе представили, приведу пример. Вообразите смесь «Ксенуса» и «Паркана 2». Из первого берем огромный мир, а из второго — возможность путешествовать на космических кораблях между планетами (Солнечными системами).

Стоит сразу отметить, что путешествие между планетами не ограничивается кликом мышки на планету «А». Нам придется, что называется, собственноручно долететь. Да и звездолеты здесь не будут условными жестянками. Приобретя новый корабль, мы вольным будем побродить по его внутренностям, исследовать каюты, командный мостик... Эх... Раздобыть для морского волка... Тфу, забылся, не морского — звездного волка.

Сев на планету, мы сможем обследовать некую ее часть; если она обитаема — пообщаться с местным населением, приобрести нужные нам товары. Ну и, конечно, основное действие игры (а это, как

вы догадались, уничтожение врагов) развернется именно на планетах. Местный арсенал оружия весьма... кхм... экзотичен. Помимо привычного по фантастическим фильмам/играм/книгам вооружения были замечены странные агрегаты. Вот, к примеру, на одном из скриншотов в качестве оружия используется нечто, очень похожее на кальмара. Причем с глазами ☹. Биологическое оружие, что ли? Да и остальные пушки тоже не оставляют сомнений в богатой фантазии разработчиков.

Ролевая составляющая станет опять лишь «элементом». То есть, конечно, она будет в некоторой степени влиять на производительность (количество трупов в секунду), но... Многого не ждите. Не забывайте, перед нами все же экшен, а не ролевка. Впрочем, несколько сотен квестов (на данный момент планируется около 200–300) вас все же ожидает ☹.

Игра использует графический движок уже много раз упоминавшегося «Ксенуса». Да, да, она сделана на том движке, который хоть и не показывал чего то сверхъестественного по красоте, но тормозил не по-детски ☹... Ну, что я могу сказать... Судя по скриншотам, выложенным на сайте игры, выглядит все будет куда лучше. Скрины местных пейзажей настолько красивы, что хоть помешай в галерею фантастических картин. Будем надеяться, что разработчики не поленятся оптимизировать движок. Про музыкальное сопровождение, равно как и про озвучку, пока что информации нет.

Сразу хочу заняться глупозаказыванием ☹. Знате, в чем главная проблема разочарованных геймеров? Завышенные ожидания. Вы ведь догадываетесь, чем может закончиться подобная гигантомания? Поэтому сразу учите, что у огромного мира могут быть побочные эффекты — однообразие, местами недоработанность. Учи-

тывайте это, но надейтесь на лучшее, ведь иногда хочется и помечтать ☹.

То, что все называют ВЫВОДОМ

Любите исследовать огромные миры? Любите экшны? Тогда ждите эту игру. Ну и еще... Игра-то делается в Украине, так что... Нет, я не скажу: «Підтримуємо вітчизняного виробника». Я скажу: «Будьмо ☹!»

Outro

Какой-нибудь случайно зашедший в архив Департамента лутник мог увидеть заснувшего в обнимку с клавиатурой Зелла. Внезапно он проснулся, протер сонные глаза, потянулся и... Увидел то, что заставило его ужаснуться. Через три секунды он ужаснулся еще больше, увидев Ягуара, который как раз зашел в архив.

— Ну-с, Зелл, ты знаешь, зачем я здесь?

— Д-догадываюсь... — дрожащим голосом ответил разом побелевший Зелл.

— Превью по «Предтечам» уже готово?

— Н-ну... Почти...

Ягуару надоело ходить вокруг да около, а виноватое лицо Зелла наводило на определенные мысли. Так что он спросил напрямик:

— Ты что, опять не сумел сдать задание вовремя?

— Я его сделал...

— Так что же тогда? — окончательно взбесился ответственный секретарь ДЗВР.

— Ну, в общем... Смотрю — кефира мало, меня — много, ну и... Бахнула маленько... А потом я, того, заснул на этом... На «бэкстейж»... — разгладывая шкурки своих ботинок, ответил кадет.

— Ничего не хочу слышать! — рявкнул Ягуар. — Чтобы через три минуты отчет был у меня на столе!

Дальнейшая судьба отчаянного кадета неизвестна...



Разработчик/издатель: Codemasters

Жанр: симулятор менеджера

Дата выхода: март 2006

Алексей КУТЕПОВ



На рынке футбольных менеджеров давно ведется нешуточная борьба между *FIFA Manager* и *Football Manager*, в которую пытаются вклиниться другие разработчики, — правда, до сегодняшнего дня ни у одного проекта это не выходило. Творение EA Sports подкупает вылизанной до блеска графикой и интуитивным управлением, а *Football Manager*, имея слабоватую графику и поганенький звук, берет свою аудиторию за счет прекрасно продуманной геймплея. Разумеется, как у одной, так и у другой игры есть свои поклонники, которые утверждают, что она самая лучшая, а конкурент — это лишь жалкая подделка. Все как обычно.

Довольно наигравшись как в одну, так и в другую игру, я понял, чего им обоим не хватает: уж слишком все просто, даже можно сказать — примитивно. Ни один из продуктов не передает полностью настоящую работу менеджера. Ведь он живой человек, который может сам посетить тренировку, посмотреть, как кто тренируется, перекинуться парой словечек, подкалывать что-то. Прийти домой, посмотреть спортивные новости по разным каналам, узнать, что говорят или пишут в прессе о его команде, взять на заметку перспективного игрока.

Да, что-то и замечается... Я ничего не имею против того же *Football Manager*, он эволюционирует, но хотелось бы настоящей революции.

Вот с такими мыслями я пошел в Интернет поискать что-то свеженькое — и тут, представляете, я наткнулся на проект под названием **LMA Manager 2006**. Заинтересовавшись игрушкой и прочитав на сайте разработчиков, что именно они хотят создать, мягко говоря, потерялся. Неужели это и есть та игра, которую я так долго ждал? Судите сами.

Разработчики обещают представить нам более 1000 команд. Кроме того, в нашем распоряжении будет мощнейшая база игроков — как профессионалов, так и юниоров, и даже любителей, которые имеют довольно неплохое будущее. Самое интересное, что эта молодежь не выдуманная или просто взята с потолка: все имеют реальных живых прототипов. Рынок трансферов будет выглядеть, как настоящий, то есть отправкой мейла вы не отделаетесь, придется самостоятельно устраивать встречи как с игроками, так и агентами или владельцами клубов. Переговоры будут носить более реальный характер, так что они могут продолжаться довольно долго, вплоть до нескольких месяцев. В игре будут присутствовать рыночный искусственный интеллект. Сейчас не совсем понятно, что это такое, но, скорее всего, игроки при переходе в другой клуб заинтересуют прежде всего его рейтинг и попадет ли клуб на игры в Европу, а также сколько конкурентов у него за место в основном составе. Президенты клубов, в свою очередь, будут стараться удержать важных игроков любой ценой. Я надеюсь, что моя трактовка верна, и это действительно будет именно так. Тогда перед нами откроется действительно настоящая работа менеджера. Конечно, нам обещают, что чуть ли не все игроки будут соответствовать своим прототипам как по характеристикам, так и по внешности. Правда,

в это мало верится, ведь откуда им знать, как выглядит какой-то сплечик, играющий в третьем составе Ливона?

Из обещаний стоит выделить совершенно интуитивный интерфейс, благодаря которому вы, сделав лишь пару кликов, сможете узнать, что происходит в футбольном мире на другой стороне земли. Вообще создание спортивного канала — это довольно интересная находка. Главное, чтобы на нем не крутилась одна и та же новость по несколько дней, а если бы информация обновлялась каждый игровой час, то этой находке вообще цены бы не было.

Каждый игрок будет обладать множеством характеристик, которые изменятся с течением времени в зависимости от интенсивности тренировок, частоты выхода на поле и многих других факторов, зачастую случайных. Как менеджер, вы сами будете управлять практически всем, не только приобретением игроков или выставлением основного состава. От вас зависит, поедет тот или иной игрок домой или будет висеть перед важным матчем все время на базе. В качестве менеджера команды вы получаете доступ к полным отчетам всех матчей, которые прошли в вашей Лиге, к информации о физической и моральной форме противников. Вы можете заключать контракты с новыми игроками, продавать имеющихся, менять зарплату игроков, определять маркетинг клуба для получения большей прибыли. Все это, по заявлениям разработчиков, реализуемо на высшем уровне. Кроме того, вы сами будете вольны выбирать, где пройдет подготовка к сезону. Таким образом, можно съездить в Испанию, Англию или даже Африку, все в ваших руках. Правда, и отвечать за все придется только вам.

Несмотря на то, что в играх такого плана графика играет далеко не первую роль (пример — *Football Manager 2006*), разработчики все же решили, что для этой игры нужно писать совершенно новый 3D-движок, который сможет не только показывать на экране монитора красивую картинку, но и в полной мере передавать живую атмосферу футбола. К сожалению, работу движка я не видел, хотя, судя по скриншотам, будет весьма неплохо — если учесть, что это менеджер, а не футбольный симулятор.

Вывод

Вывод пока делать рано. Нам остается просто ждать (немного осталось) и надеяться, что все будет так, как обещают. В таком случае у известных футбольных менеджеров появится конкурент, а выиграем от этого, конечно, мы.



Morte & Shaman.AD morte@list.ru

THE CLOSE-QUARTERS COUNTER-TERRORISM REGIMENT

Тактика есть?

Реализм, хардкорность, тактический шутер. Казалось бы первые два понятия являлись неотъемлемой частью третьего. Ну где вы видели, чтобы в тактическом FPS/TPS играх бегали, обещанные футуристические гаджетыми, и свободно прыгали на одной ноге с пушкой, напоминающей стационарный танковый пулемет? В Republic Commando, еще и интересно было, говорить? В принципе — да, но.... О, точно, это был аркадный командный шутер с тактическими элементами... короче, аркада это, так что не подходит. Ладно, а где вы видели легкий тактический шутер с гибкой регулировкой уровня сложности — такой, чтобы даже новичок не рвал волосы в труднодоступных местах после 10! (! — факториал, а не знак восклицания) попытки пройти злопущную миссию, но и фанатам было интересно? В SWAT4?.. Да, было дело. Серьезный тактический элемент, планирование? Rainbow 6: Raven Shield. Бли... А, может, вы и адекватный искусственный интеллект... Ghost Recon, значит, тоже знаете. Но тако, как в **The Regiment**, вы точно не видели... счастливики.

Как все начиналось

Делать тактический шутер про вымышленный военный отряд — это у разработчиков, наверное, монетон. И правильно, во время борьбы за реализм все должно быть реальным. Раз SWAT уже давно эксплуатируют Irtational Games за компанию с голливудскими режиссерами, пришлось разработчикам из **Kuju Entertainment** брать за основу их британских коллег — SAS (Special Air Service). Это подразделение сформировалось во время второй мировой войны, но окончательно отряд определился со своим назначением в 1972 г. после ужасной трагедии на Олимпийских играх. Если кто видел последний фильм Стильберга, то сразу поймет, о чем идет речь.

Именно после этого премьер-министр Британии поинтересовался: есть ли им что противопоставить угрозе терроризма? А так как отряд SAS уже зарекомендовал себя с лучшей стороны во многих операциях, то выбор пал на него. Появился первое спецподразделение по спасению заложников, которое сейчас считается одним из самых авторитетных и успешно помогло многим странам мира.

Based on..?

Но как сделать игру, основанную на реальных действиях и процедурах SAS? Ведь для этого мало изучить кучу документации, видео и прочего. Правильно, с помощью все того же отряда SAS. В создании игры участвовал инструктор Rhett Butler. Его мы в игре не увидим, но зато брифинги будут подаваться не просто в виде сухих чисел и строчек заданий, а в сопровождении видео, в котором снялся ветеран SAS, участник осады иранского посольства John MacAlease. Он же в бонусных роликах расскажет о жизни отряда, экипировке и многих других вещах.

То, что разработчики серьезно отнеслись к основе своего проекта и попытались точно показать, как спецподразделение тренируется, воплощает боевые задачи, в том числе на примере реальных заданий — это, разумеется, прекрасно. Но нельзя при этом забывать, что это компьютерная игра, а не видеопособие для желающих вступить в ряды антитеррористических организаций! И, как любая другая игра, она имеет свою специфику, об этом тоже надо помнить, а не зашквариваться на одном определенном моменте. Действительно очень интересно почувствовать себя в шкуре настоящего члена SAS, принять участие в реальных операциях, которые уже когда-то осуществлялись, особенно если учесть каждую мелочь, вплоть до автомобилей, на которых отряд прибывал на место действия (если кому интересно, то в их расположении пре-

ди прочего оборудования находились три джипа и небольшой фургон), но опять камнем преткновения стала реализация неплохой идеи.

Путем маразма пройдем тренировку

Начнем, пожалуй, с тренировок. На нее следует обратить внимание не только новичкам, но и заядлым «тактиками». И тут же The Regiment начинает кушаться и недоброжелательно речить на игрока. Я всегда думал, что в основу тренинга поставлено желание разъяснить специфику игры, обратить внимание на тяжелые моменты, дабы последующее прохождения было удобным и тому подобное. А вот Kuju Entertainment склоняется к другому мнению: тяжело в учение — легко в бою. Нужно, чтобы кто-то объяснил господам разработчикам, что это не означает, что учеба должна быть чуть ли не сложнее самой игры и что после такой учебы желание играть в их «шедевр» у нормального человека отпадет напрочь.

Тренировка проходит в специальном (реально существующем) комплексе **Killing House**. Именно тут до нас пытаются донести основы тактических действий SAS — *Speed, Aggression, Surprise* (скорость, агрессивность, неожиданность). Выражается это в том, что вы забегаете в комнату, занимаете позицию, вертите камерой, смотря на цели, кричите «clear» (чисто), следуете в следующую комнату, где повторите то же самое. И так до тех пор, пока не наберете определенный балл, потому что следующая часть обучения не откроется, пока не будет пройдена предыдущая. Интересно настолько, что хочется пойти и хлебнуть чаю, особенно после 1-й попытки. Так что приходится выбирать: либо бросить тренировку и разбираться во всем самому, либо мучиться (только не забывайте, что нервные клетки еще надо будет заново вырастить или пересадить ☹). Сделай разработчики обучение обязательным —



и на игре можно было бы ставить жирный крест. А так просто еще один элемент игры доведен до маршала.

SAS'овские будни

Разработчики из Кью представляют себе будни отряда специального назначения следующим образом. Спускаем брифинг, уясняем поставленные задачи — и вперед. Никакого планирования, подбора экипировки и прочих изысков.

Появляется наш protagonista в компании трех своих сослуживцев, облаченных в черные наряды и противогазы, с MP-5 наперевес. Веселая компания выдвигается к объекту, в пределах которого уничтожаются все силы террористов, а заложники, соответственно, освобождаются. Никаких там походов в «Макдоналдс» за пирожками и ловли рыбы, никаких обнаженных девиц и пощлых шуточек. Все просто и ясно — пришел, увидел и ушел, предварительно пробежавшись до заложников наперегонки со своими коллегами и всех победив. Прямо как в «Контр-страйке», только террористов тут *в разы* больше, и за них проиграть не получится.

При таком порядке вещей трудно представить себе какие-то тактические ухищрения. Но мы попытаемся их найти под грудой экшн-овских замашек, ведь не зря же разработчики обзавели свое детище тактическим шутером? Итак, что же такое хитроумие в Regiment? С сразу бросается в глаза? Это, конечно, команда. Да, она есть. Да, ей можно отдавать немногочисленные приказы с помощью всего-навсего одной кнопки. Хотите сказать своей команде «clear» — жмите «пробел». С помощью этой же клавиши можно давать распоряжения, стоя у двери. Желаете просто ее открыть — жмите все тот же «пробел», а если нужно сказать команде, чтобы они начинали атаку, — тогда зажимайте волшебную клавишу и двигайте мышкой влево. Если двинуть ей вправо, тогда начнется «гранатное нападение», в этом случае ваши коллеги не забегают в помещение, пока вы не швырнете туда гранату. Также с помощью «пробела» можно разминировать взрывчатку, надевать наручники на террористов и раздавать указания заложникам.

Реализм?

С первых же минут бросается в глаза то, что разработчики хотели сделать игру максимально реалистичной. И это у них получилось... частично. Кучность, как и полагается, при ходьбе или на бегу заметно страдает, так что вести огонь лучше всего из положения стоя или сидя. Постоянно бегать тоже не получится, так как полоска выносливости расходуется очень быстро — что и неудивительно, ведь амуниция солдата весит немало.

Хваленый искусственный интеллект редко показывает себя с хорошей стороны, но все-таки показывает. Среднестатистическому врагу под силу бросить гранату, сдаться, внезапно выпрыгнуть из укрытия или притвориться мертвым, а потом выстрелить вам в спину. А в остальных случаях они просто ведут огонь из укрытия. Что касается нашей команды, они, как правило, ведут себя весьма прилично: неплохо стреляют, могут даже чего-то разминировать или дверь из дробовиков расстрелять. Но портит впечатление то, что они частенько лезут под наши пули, и если вы стреляете из дробовика, то в вашей команде одним трупом будет больше.

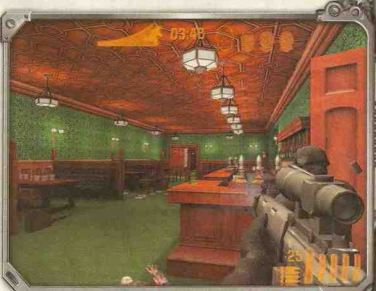
Раз уже упомянул об оружии, буду развивать тему. Этот аспект игры реализм тоже не обошел стороной. Наш protagonista не может носить с собой кучу всякого хлама и множество разнообразной снуды — по крайней мере, сразу. В начале уровня у него в карманах находится довольно-таки стандартный набор оружия: кинжал, пистолет, дробовик и несколько видов гранат (газовые, ослепляющие и осколочные). А главным оружием является, конечно же, MP-5 или его слегка модернизированный оптикой брат. Но если вам этого мало, тогда, пробравшись между трупами противников, можно присмотреть себе что-нибудь поинтереснее. Находятся как уже пришедшие террористам «калашниковы», так и многие другие, более дорогие марки огнестрельного оружия. Выбор широкий, есть возможность найти все — от пистолета-автомата до пулемета. Перезарядка производится по умолчанию, как для игр, принцип: при смене обойм неиспользованные патроны не собираются в «комплик», а просто выкидываются, так что злоупотреблять этим не стоит. А то, чего доброго, еще останетесь без боезапаса и будете вынуждены резать противника ножом.

Кстати, для хардкорных геймеров, намеренных получить максимальное удовольствие от игрового процесса (или для тех, у кого в центре монитора нарисована точка ©) предусмотрен режим симуляции, в котором практически не наблюдается интерфейс.

Деготь. Избегать передозировки

В каждой игре есть своя ложка дегтя, будь то разрекламированный долгожитель или какой-то малоизвестный и никому не известный проект. Деготь есть везде, а удачность игры определяется только его количеством. Так вот, в Regiment этого гадского вещества в избытке, но геймер все-таки сможет его переварить... если, конечно, захочет.

Не понравилось то, что при всех выполненных условиях миссия не считается успешно пройденной и не открывается следующая (нужно набрать 70%). Вот, например, проходя первую миссию, я старался выходить из перестрелок невредимым, надевал наручники на террористов, отводил заложников в безопасные места, часто пользовался гранатами. В общем, всех плохих убил, всех хороших спас. И что игру не устраивает? Оказалось, что главное — делать все быстро, а вовсе не правильно. После множества проб и неудач я пробежал уровень наскоком —



и тотчас прошел его! Игровой процесс при этом превратился из тактики в черт знает что.

Локации

Не считая тренировки, в игре всего лишь четыре уровня — это станция метро, Иракское посольство, здание парламента в Лондоне и долина Йоркшира. Но, поверьте мне на слово, вам их хватит. Потому что в каждом из них независимо действуют три группы захвата, и вы, конечно же, успеете поиграть за каждую из них. Например, в первом уровне первая команда принимается за штурм у парадного входа в здание, вторая заходит с крыши, а третья начинает действовать уже внутри здания.

Уровни оформлены неплохо, но все же очень много закрытых пространств и очень маленькие комнатухи. Нарисованы они так же, как и обставлены, то есть неплохо, но я думаю, что для диалка «Анрилы» можно было ожидать большего.

Вывод

Множество хороших, интересных идей сводятся на нет скверной реализацией. С очередной попыткой набрать заветное количество процентов тактический дух все больше истощается, оставляя после себя тактическую безотность по уровням и зачудное уничтожение врагов. Так что советовать эту игру я никому не буду, ибо мне просто мало нервы чуждаются... хотя фанаты, как всегда, могут попробовать на свой страх и риск... Но все же не стоит.

Владимир ЗРАЖЕВСКИЙ aka Zell

STAR WARS EMPIRE AT WAR

Разработчик: Petroglyph Games
Издатель: LucasArts Entertainment
Издатель на территории Украины: IC
Жанр: RTS
Системные требования:
✓ минимальные: P 3-1 ГГц, 256 Мб ОЗУ,
64 Мб видео;
✓ рекомендуемые: P 4-2 ГГц, 512 Мб ОЗУ,
128 Мб видео

Я думаю, что среди наших читателей немало поклонников (да чего уж там, фанатов) вселенной «Звездных войн». И конечно, многие мечтали принять участие в событиях, разворачивающихся на экранах кинотеатров/телевизоров/мониторов. И если не кришть душой, то было немало достойных игр по этой вселенной. Jedi Academy, SW Battlefront, Knight of Old Republic — вот лишь часть из этого списка. Если я не ошибаюсь, то даже когда-то был квест, в котором мы управляли Мастером Йодой, и даже убойный файтинг для PSone. Были и стратегии... Но на фоне других проектов они выглядели, мягко говоря, неказисто. Star Wars Empire at War должен был стать первой стратегией по этой вселенной высокого класса. Тем более что к игре приложили руку выходцы из безвременно почившей Westwood studios. Чуть больше года мы восхищались, глядя в экраны и точа табельные световые лучи, чтобы, предварительно запасясь в ближайшем компьютерном магазине запчастями для апгрейда своего «железного коня», вдоволь насладиться игрой.

На пыльных тропинках далеких планет
останутся наши мозги.

Первое приятное впечатление от игры производит главное меню, которое выполнено в стиле кабины истребителя, за лобовым стеклом которого мы можем наблюдать красивейшую космическую битву. Насладившись пейзажем, приступаем к самой игре. Начнем с кампаний. Их нам на выбор предоставлено две, как вы могли уже догадаться, — за мятежников и за Империю.

В начале кампании, перед нами открывается карта галактики, на которой в виде шаров представлены отдельные звездные системы. Выбрав одну из систем, мы можем на ней построить строение или заказать юнитов. Как строения, так и юниты поделены на два типа — наземные и орбитальные. Сразу предупреждаю: для постройки зданий на планетах отведено определенное количество «слотов», и построить на одной планете все желаемые вам постройки не получится. Так же обстоит ситуация и с вашей армией, то есть на орбите у каждой планеты может «висеть» не более трех флотов.

Экономическая составная игры сведена к минимуму. Достаточно лишь построить на планете рудник, и деньги сами потекут вам в карман рекой. Видимо, разработчики руководствовались правилом «в мире все решает деньги» и поэтому решили ограничиться этим вечнозеленым ресурсом. Других ресурсов в игре нет.

Есть два вида боевых действий — на планетах и в космосе. Изначально нам обещали, что боевые действия можно будет вести одновременно и на орбите планеты, и на самой планете с помощью кнопки в интерфейсе, которая мгновенно переносила бы нас с поля боя на орбиту и наоборот. Однако, как это часто бывает в игровой индустрии, обещания не доживают до релизов игры. Возможно, в последующих аддонах (а в том, что аддоны будут, я не сомневаюсь) такая фишка и появится, но пока можете забыть о ней.

Больше всего планетарные сражения напоминают онгие из Ground control 2 — мы заказываем юнитов с орбиты в виде подкрепления. С этим в игре связано небольшое недоразумение. Даже в тех слу-

чаях, если завод по постройке, скажем, бронетехники находится на поле боя, то юниты, построенные им, «телепортируются» на орбиту, откуда их нужно вызывать. В мультиплеере это вызывает много неудобств. К примеру, враг напал на вашу базу, уничтожил всю вашу армию, и вместо того чтобы вновь построить юнитов бросать на оборону базы, вам приходится сначала ждать, пока армия спустится с орбиты. Высадка происходит в специальные зоны на карте, и зон этих всего несколько. Захватив под свой контроль все такие точки на карте, вы тем самым лишаете врага возможности вызова подкрепления.

Уже через часа два-три в игре освоится даже человек, не особо искусный в стратегиях. После того как вы разберетесь в правильном соотношении различных видов юнитов в вашей армии, можно ставить выполнение миссий на конвейер. Построили зинное количество юнитов, быстренько зачистили планету — и поехали дальше. Чего греха таить, наземные миссии очень однообразны и в результате быстро надоедают. Как и в большинстве современных стратегий, в игре присутствуют «герои». Мы встретим многих знакомых персонажей, начиная с R2-D2 и кончая великим и ужасным Дартм Вейдером. Но самое забавное, что как раз ждеем (и ситы), по сути — не самые полезные «герои». Уже упомянутый R2-D2 в паре с Ситрилио — вот кто правит бал. Нет, они не наносят бешеный демаг по врагам и не обладают никакими аурями. Просто у них есть одна из очень полезных способностей — воровство технологий. Рассказываю, как это происходит. Выбрав на галактической карте иконку с их изображением, мы увидим, как на планетах, отданных во власть Империи, появляется дополнительный слот. Переместив туда эту сладкую парочку, мы получаем список технологий, доступных для воровства с этой планеты. Можно украсть как технологию создания юнитов противника, так и чертежи построек казарм. Жаль, разработчики решили, что ни героям, ни простым юнитам незачем получать опыт за выигранные сражения. В итоге смысла беречь юнитов нет, а денег в игре при правильной игре хватает по горло и еще чуть-чуть.



Стиль игры за империю и за мятежников разительно отличаются. У имперских войск куда более многочисленны силы, нежели чем у их оппонентов, однако те имеют несколько тузов у себя в рукаве. Во-первых, это уже упомянутые R2-D2 и Ситриллио, Во-вторых, пехота мятежников имеет очень полезную функцию — способность укрыться. При ее активации теряется скорость передвижения отряда, зато повышается уровень защиты. Возможно, это лишь субъективное мнение, но у меня сложилось впечатление, что весы баланса склонены в пользу мятежников. Управлять их небольшими, но более техничными армиями не в пример удобнее, чем толпами мрущих как мухи бойцов Империи. Повторюсь — это лишь мое субъективное мнение. Однако долго останавливаться на наземных битвах не буду, они — не самое сильное место в игре. Особенно бесит то, что мы не можем собственноручно выбрать войска, которые начинают с нами миссию. За нас это уже сделали разработчики. Вот только, увы, выбор их очень далек от идеального, и приходится каждую миссию начинать, вызывая с орбиты нужные нам вид войск.

Космические сражения намного зрелищнее, масштабнее и динамичнее наземных. Вынужден вас огорчить: юнгов, которые будут находиться в стартовом отряде, выбирает компьютер (то же касается и наземных битв). Ну, с этим можно смириться, главное, чтобы сам процесс затягивал. И с этим проблем нет. Попад первый раз в космическое сражение, вы сразу же проникнетесь атмосферой «Звездных войн», и только ради очередной стычки космических флотилий будете готовы потерпеть необходимые для прохождения «наземки».

Нам предоставлены в распоряжение все виды боевой техники, которую мы могли видеть в фильмах. X-Wing, Y-wing, тяжелые крейсера, истребители Империи.... Всего и не упоминишь. Правда, есть одна особенность у местного космоса, которая вроде как и удобна, но и одновременно выступает ложкой дегтя в бочке меда. Космос абсолютно плоский. То есть, фактически, нам предоставлены все то же, что и на земле, только в ином антураже. Конечно, я представляю, как тяжело было выполнять космос в полном 3D, при этом сохранив удобное управление... Но все же та вселенная, которую нам преподнесли, смотрится несколько непривлекательно.

Да и особого тактического разнообразия тоже, увы, не наблюдается. Найдя пару самых удобных для вас тактик, вы по ходу будете лишь несколько их видоизменять, в связи с появлением новых, более мощных юнгов.

В плане сражения можно нажать пробел, и камера сменит угол обзора, выбирая самые кинематографичные ракурсы боя, — хоть беги за попорченным и выключаешь свет в комнате ☹. Правда, руководить армиями в это время нельзя, да и неудобно было бы.

* * *



Глаз радуется, а руки делают.
ногие заранее потопорились назвать графику Star Wars: Empire at war лучшей в данном жанре. В целом графика радует глаз, однако при детальном рассмотрении всплывают некоторые шероховатости. Во-первых, неко-

торые элементы ландшафта выглядят так, как будто они выполнены из пластика. Но это все мелкие придирки, а вот что действительно плохо выглядит, так это всеяческие взрывы. Их даже нельзя назвать плоскими, они просто картонные ☹. В космосе главную проблему я уже озвучил чуть выше — он, по сути, двумерен. А так движок весьма и весьма достойный, особенно хорошо выполнены модели юнгов. Что еще? Зум в игре позволяет задирать камеру на такую высоту, чтобы можно было оглядеть практически всю карту, и приблизить практически в упор к юнгам.

Музыкальное сопровождение в игре просто взято из фильма. Впрочем, я никак не могу поставить это в минус игре. Ну просто люблю я музыку «Звездных войн». Кто там закричал, что я фанат SW, и обзор куплен ☹? Ну, может, и куплен, гонимых-то всегда не хватает ☹. Всяческие эффекты вроде звуков от взрывов и стрельбы тоже на уровне.

Как всегда, придется кинуть пару камней в кремниевых бола-нов. Если в компании еще можно не заметить его убогость, то в демагичках проблемы AI всплывают на поверхность. Во-первых, он часто попросту тупит, все время нападая на вашу базу с одной сто-

роны и тем самым предоставляя вам удобный шанс для засады. Во-вторых, он часто просто забывает защитить некоторые подходы к собственной базе. Про то, что он всегда развивается по одной схеме, нечего и говорить.



Кстати, раз уж я вспомнил о мультиплеере, то стоит упомянуть, что кроме стандартного набора режимов нам предоставлена возможность пройти кампанию против человека. То есть, скажем, вы заходите за повстанцев, а ваш друг за Империю, вы проводите (или проигрываете) кампанию, но вместо AI выступает ваш друг. Вы даже себе не можете представить, как затягивает этот процесс ☹. Всем, у кого есть локальные сети, рекомендую попробовать этот режим, не пожалее.

Вывод

Перед нами лучшая стратегия по звездным войнам. Однако до звания лучшей RTS ей далеко. Весьма посредственный геймплей — против неплохой графики и приятательной атмосферы. Всем фанатам этой вселенной играть в обязательном порядке! Правда, игра значительно



уступает в целом по качеству вышедшей одновременно с ней Battle for Middle Earth 2. Поэтому не делайте той ошибки, которую совершил я. Сначала попробуйте SW Empire at War, оставив на десерт толкиеновские миры.

Pantera sls kawai@bk.ru

Mystic

Заморские сказочки

В одном старинном (или не очень) немецком доме жили-были Тим и Лаура вместе со своими родителями. Лаура была маленькой девочкой, а Тим — ее старшим братом. Лаура боялась монстров из-под кровати, а Тим ее защищал как умел. А так как он сам был небольшим мальчонком, то и защищал он ее, естественно, не самым лучшим образом. И страдала поэтому Лаура и от соседских мальчишек, и от монстров *изподкроватных*, и от отвороженных виезельных. Но обычно все обходилось простыми царапинами да ссадинами, пока однажды не пришел в их дом свет странный, исходящий из-под кровати маленькой девочки. Само собой, родителей в этот вечер дома не было (а еще говорят что-то про безответственность родителей-компьютерщиков, тут же — компьютера в доме нет, так в театр ушли, а был бы компьютер — возможно, дети остались бы в нашем мире!), поэтому девочке пришлось прятаться на кровати брата. Но свет был не простым, не лампочку там зажгли под кроватью, поэтому следом за детьми свет этот перебрался под другую кровать и мешал спать уже там. И вот, когда свет разгорелся ярче самого яркого света в нашем мире, Лаура исчезла. А следом за ней исчез и Тим.

Игры детские и разные

Н е знаю, как в других странах, а в России и Украине наблюдается острый дефицит детских игр. Качественных детских игр. Таких, в которые было бы интересно играть не только самым маленьким, для которых компьютер — сам по себе новшество и игрушка, но и тем, кто уже пообщавшись с ним, поиграл немного в игры «взрослые», но, тем не менее, еще не вышел из детства.

По сути своей, чем детская игра должна отличаться от игры взрослых? Ну, явно не тем, чтобы быть хуже — по графике или, по красочности игрового процесса или по сложности мира. Скорее всего, хотя это только мое мнение, и вам решать, согласится с ним или опроверг (лишь вверх указан ☺), детские игры должны быть *сказочнее*. Ведь редко-редко взрослому привлекает сказка, им больше интересны бои, трудности — но не волшебство. А еще детские игрушки должны быть чуточку проще, совсем чуть-чуть. Чтоб ребенок не забросил игру с криками, что проиграл ее нереально. Вот только игры такие сейчас редко встречаются. Наверное, поэтому мы проще советуем тем, у кого есть дети, давать им старые игры, нежели современные детские.

Скорее сказка сказывается...

П росыпается Тим в своей кровати, но уже один. Сестрички рядом нет как не бывало. Оглядывается по сторонам — и комнаты-то его вокруг нет, и холодно как-то, будто центрального отопления никто не включал уже лет десять. Да и стены каменные, холод-

ные, покрытые изморозью. Оглядывается и недоумевает, где это он оказался, и что ему снится такое странное, нереальное. А тут у ног его оказывается собака странная, двухкрылая. И голосом молвит человеческим, приятным таким голосом, титрами озвученным, а в ушах беззвучным. И молвит собака эта, что не собака она, и не пес даже, а дракон всего-навсего, но дракон необычный, волшебный. И что мир вокруг них — заколдованный, а вокруг обитают волшебники. И зовется мир этот по-странному, Ургхартон называется. Молвит тот дракон необычный, что волшебник тут есть сказочный, и что идет он детей по миру, обладающих тягой к знаниям. И что Тим и сестра его — именно такие дети, и что Лаура у волшебника сейчас, наверное. И искать ее надобно быстренько, пока мир не втянул ее в магию...

Виенгровская история

И сторию об этой игре, наверное, стоило бы начать со слов: «приклею мне однажды найти игрушку для ребенка, такую, чтоб самой играть интересно было, чтоб ребенок засел за нее не на полчаса и не на минуту, а на пару дней хватил. И игра нашла. Случайно причем».

Действительно, когда я брала в руки диск, я даже не подозревала, что игра мне понравится: если верить скриншотам на коробочке (а они обычно показывают лучшие стороны игры), графика обещалась самая что ни на есть кривая, да и сюжета интересного от детской игры ожидать как-то не приходится. Так что, если меня спросит, почему я все-таки поставила игру на компьютер, слышу все на интуитивном. Поставила — и... выпала в шоковое состояние. Игра запросила гораздо больше, чем могло выдать мое железо! При попытке заинсталить ее на другой комп — та же ситуация. На первых роликах игра подтормаживает ужасно, но дальше все приходит в норму, просто надо потерпеть начало ☺.

* * *

Н емного отойдем от сказочности в сторону реалий. А реалии таковы, что за все последние время «*Мистика*» — практически единственный детский квест, который мне понравился. Чего-то в нем есть: может, дух старых игр, а может, атмосфера сказки. Да, графика в нем не особо хорошая, она размытая, отстала немного даже. Но, тем не менее, сюжет и квесты перекрывают все: в меру сложные, но логичные, в меру интересные, затягивающие — именно в меру. Тут не возникает желания пройти игру как можно скорее, захлебываясь в квестах и заданиях. Игра размеренная, с боями и диалогами, со всем, что должно быть присуще квестам и экшенам, только в уменьшенительно-ласкательном варианте ☺.

Графика... меня все удивит на ней... Как бы ее поточнее описать? Посмотрите на скриншоты. А теперь представьте, что при-



движении все это остается неподвижным: плащ Тима не колыхается ни от ветра, ни от шага, ни даже от бега. Бой происходит при строго ограниченных замахах волшебной палочки (которая, кстати, больше напоминает боевой посох, но использовать ее в таких целях нам не полагается, в этом мире царит только магия)...

Обучение сказке

И повел Тима по городу заколдованному дракон волшебный, но врата заколдованные не расступились перед ним. И страж города запретил входить без проверки на знания. И дракон снова молвил голосом человеческим: проси он мальчика готовиться к бою страшному. Не испугался герой наш маленький, убеждал дракона помочь он. И дракон советовал взять жидкость синюю и красную, заклинание выучить огненное. Заклинание было могучим — с трех ударов сносило нечисть страшную в мире, где враги сильнее тебя, а где ты сильнее — одного шара хватало им, чтоб отправиться в геенну огненную. Одолеа Тим творения магии и прошел в город внутренний, и поплак к магу слышему, и помог тот ему советами.

Не просто все в мире магическом было — правили в нем чудовища адские. Зависть, злость и неверие в сказания одолели мир сказочный. Лишь история быстро сказывается, ну а Тиму в мире сказочном не понять быстрых рассказов, так оставим его на сражения, на славу удалую работать. И отправимся в мир обычный, где игрок помогает Тиму.

* * *

К сожалению, звуковое оформление тоже не блестяще. Спецэффектов нет, да и музыкальное сопровождение оставляет желать лучшего. Кроме того, вполне возможно, что вы вообще не услышите ни звука. Но это не беда, его отсутствие на самом деле совершенно не мешает. Ведь реплики героев появляются только на экране — правда, чтобы оценить юмор, ребенку нужно либо уметь читать, либо же родителям придется сидеть рядом и читать текст. Но! Если малышему геймеру лет пять-шесть и он активно учится читать, лучшего стимула, чем прохождение игрушек, трудно придумать. Тем более, что игра эта очень похожа на обычную сказку, такую, как писали братья Гримм.

Вторым спорным моментом в игре, наверное, стоит назвать камеру. Она очень легко изменяет свое положение, угол обзора — достаточно немного пошевелить мышкой. Иногда это удобно, иногда — наоборот. Например, если надо быстро осмотреть комнату на предмет интересных для нас объектов (в первой локации — дверь, блокнот). Во время боя камера просто-напросто мешает — ты пытаешься приблизиться к вражескому объекту, а вместо этого оказываешься в абсолютно не положенном месте, хочешь посмотреть сверху — вуаля! — и ты в положении пьяного шахтера...

Проходить квест довольно легко: задания просты, достаточно находить нужные предметы, которые спрятаны довольно логично. Например, ключ от двери обычно хранится либо в вазе, либо под ковриком. Помимо этого, многие интересные моменты игры можно узнать во время диалогов, поэтому очень важно внимательно «выслушивать» героев сказки полностью, не прерывая их диалогов, не перескакивая их. Игрушка очень динамична. Возможно, первые уровни и покажутся несколько однообразными, но по мере развития событий усложняются и ваши задачи.

Мир, в который переносит нас игра, как я уже говорила раньше, сказочно красивый — не по графике, но по атмосфере. И очень добрый. Малышке, несомненно, он понравится, да и взрослым тоже. Каждый найдет в нем что-нибудь интересное для себя. Детишки с удовольствием послушают длинные разговоры сказочных героев, многие рассказывающих о своей жизни и проблемах, о нравах в городе, где царит магия, а не деньги.

Вывод

А детский игрок сейчас выходит очень много. Стоящих (не денег, но внимания) среди них мало. Тех же, в которые можно играть, а тем более получать при этом удовольствие — считанные единицы. И если аркады еще иногда посещают на наши просторы, то с квестами напряженность довольно-таки сильная.

Как говорится, редкому коню зубы не выбивают и критично не смотрят. Тем не менее, «Мистика» достойна внимания не только как игра в своем роде редкая, но и как просто хорошая и добрая игра, которая, кстати, продлится в отличие от многих остальных, не полчаса-час, а полноценные десять. Плюс? Естественно. Ведь если ребенку игра начинает нравится, то происходит это обычно минуте так на п-надутой, именно тогда, когда большинство этих



самых игр подходят к своему завершению. Тут же вы столкнетесь с чередой загадок, каждая из которых вычисляет за собой новую, еще более интересную историю. Со сложностью, я думаю, особых проблем не возникнет. Да, для взрослых игра покажется простой, сойдет разве что за легкую разминку для тех, кто только недавно начал играть в квесты. Зато для ребенка, особенно среднего возраста, игра будет в самый раз. Ведь то, что взрослому кажется элементарным и естественным действием или событием, для ребенка зачастую может стать очередным открытием, новым достижением в освоении сложного окружающего мира.

Ну что ж. По-моему, достаточно уже сказано и про недостатки, и про преимущества игры, и дабы не повторяться еще раз,



просто сделаем вывод — играть. Потому что, несмотря на некоторые шероховатости, дети и даже некоторые взрослые играть в «Мистику» будут с удовольствием: событийность, сказочность, квесты и бои, интересная последовательность событий с логичной компенсацией некачественную графику и фактическое отсутствие звука.

Pantera sls kawai@bk.ru

ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ

Затерянные в Астрале

Урок истории

«Над Гипатом стужались сумерки. Птицы уже не пели, лишь стрекотали сверчки, да изредка ухала сова. Воздух был наполнен вечерней свежестью, дышалось легко. С каждым часом тьма все сильнее окутывала дорожку, по которой шли два путника...»

Когда-то много-много лет назад, в далеком и старом 1998 году компания **Nival Interactive** выпустила ролевую стратегию «Аллоды: Печать Тайны». Тогда, во времена активного развития игровой индустрии, это событие вызвало эффект разорвавшейся бомбы, стало настоящей гейм-революцией. За первой частью «Аллодов» вскоре последовало ее не менее удачное продолжение — «Аллоды II: Повелитель Душ», привлекшее многими игроками и журналистами души российской игрой того далекого 1999 года.

Следующей игрой от Nival Interactive должна была стать полностью трехмерная RPS во вселенной Аллодов. Проект получил сначала рабочее название «Аллоды 3D», а затем — «Аллоды III: Возрождение». За то время, пока игра находилась в разработке, ее концепция не один раз претерпевала изменения. Символической стала последняя, окончательная смена названия проекта. Игра получила имя «Проклятые Земли» и появилась на прилавках осенью 2000 года.

Пять лет — долгий срок, и не только в игровом мире. За это время многое изменилось и в команде разработчиков (2 июня 2002 года умер от рака крови **Алексей Свиридов** — сценарист игры), и в игровом мире (с тех пор вышло столько игр, что и пересчитать-то трудно)... Для многих игр, даже напумовавших, пять лет — это время, за которое игра обычно превращает в хорошее воспоминание или реликцию, которую фанат может повесить на стену в рамочке.

К счастью или нет, но «Аллоды» вернулись.

Как и в прежних частях игры, события разворачиваются в затерянном астральном мире, который некогда распался на отдельные острова или земли. Мир Проклятых Земель полон загадок, нерешенных проблем и опасных приключений.

Блики старости на молодом челе

«Ты решился из заточения, чтобы быть ближе к солнцу и свободе, ты стремишься вырваться из плена тесноты и безверия. И вот ты свободен! Но твоё Путешествие только начинается. Тебе еще предстоит узнать, что такое оказаться один на один с миром, полным тайн и загадок, миром, где ничего нельзя знать наверняка. Окажешься в мрачном и нестерпимом мире Аллодов».

Часть «Проклятые земли: Затерянные в Астрале» по сути стала всего лишь аддоном, обычным дополнением к серии игр, вышедшей немногим раньше. При этом, в отличие от многих игр (легкий намек на серию «Корсары»), здесь история

Разработчики: Matilda Entertainment и Nival Interactive
Локализатор: Nival Interactive
Жанр: add-on/RPG
Системные требования: P 233 МГц, 64 Мб ОЗУ, 8 Мб видео, 1 Гб свободного места на диске

продолжается, находит свое развитие в расклеивании старых проступков и ошибок. Нам предстоит вернуться на цветущий Гипат, белый от снега Ингос и жаркий Сусангер. Персонажи, обитавшие в этих мирах, нигде не исчезли и не переселились. Нам будет предоставлена возможность мотаться по знакомым землям, захлебываясь от ностальгии.

* * *

Лес. Поляна. Летают бабочки. И ничего странного вокруг не происходит. Будто смотришь на детскую игру. И тут замечаешь его — странного молодого человека, явно не местного, со странной кожей цвета всемирно известной Розовой Пантеры. Память у него отшибло нехило, но действовать придется как обычно. А как мы обычно действуем, когда теряем в играх память? Правильно, вспоминаем. Вспоминаем, что зовут нас Кир-А-Чит-Ла (для друзей, врагов и всех прочих-остальных — просто Кир). Вспоминаем, что мы только что сумели бежать из торемых застенок тирана Фиреза — могущественного некроманта, поработившего аллод Джигран.

Справка. Джигран — новый аллод, введенный разработчиками в аддон. Земля вечной осени, результат магических действий Фиреза, который наложил на аллод заклятие, заставившее обитателей прочих земель забыть про него. Эта земля всегда принадлежала двум империям — Канин и Хадагану. Однако вскоре после «вступления Фиреза в должность» канниды были отнесены к северу, а захваченные землей наполнили порождения некромантии — нежить. Даже в самом начале игры тренировать свои умения вам придется именно на них — порождениях темной силы, восставших из могил и нечистот.

Так вот, о Фирезе. Фридрих Ницше когда-то сказал: «Долгие и великие страдания воспитывают в человеке тирана». Не знаю, играл ли Ницше в компьютерные игры, но то, что эта фраза вполне относится к судьбе Фиреза, могу сказать точно. Месть злого гения не заставила себя ждать: обрета огромные силы, он сумел поработить волю самого Великого Мага и принес много бед обитателям аллода Джигран.

Одержимый внутренними демонами Фирез был жесток и беспощаден. Он захватил группу ученых-магов джунов с их семьями и обрек их на вечное рабство, удерживая детей в качестве заложников. Фирез заставлял джунов работать над воплощением своей безумной мечты — мечты о мести всем, живущим под солнцем... Фирез, сам когда-то обреченный на страдания, превратил в ад жизнь молодых и невинных джунов. В их числе был и Кир, больше всех страдавший от побоев и насмешек надсмотрщиков за свою гордость и жажду справедливости. Почти все детство наш герой провел, уединяясь в библиотеке с книгами и научными трудами великих джунов. А когда Кир подрос и набрался сил, эти знания помогли ему бежать.



Загнанный, словно дикий зверь, на громадное дерево, безоружный молодой джун смотрел на далекие огни замка Фиреза и клался отомстить! Вернуться и отомстить Фирезу за обман, предательство, за унижения и рабство. Ненависть порождает ненависть. И тут вступаешь в игру мы, и решать дальше будем тоже мы. В тех рамках, в которых нам позволят разработчики, естественно ☹.

Кстати, чтобы наслаждаться игрой — или страдать ею — нам предоставлено довольно продолжительное время. Основная кампания «Затерянных в Астрале» рассчитана почти на шестьдесят часов. Учитывая, что перед нами не сингловая игра, а аддон, это довольно-таки весомый плюс при решении о покупке игры. Впрочем, не стоит беспокоиться о возможных пришестных зевоты и скуки зеленой, нередко посещающих игрока на протяжении длительных RPG-брожений, — скучать по мере прохождения вам не придется. Для создания разнообразия разработчики создали широкий спектр заданий. Вы не найдете тут системы «пойди туда/принеси то/убей того и получи награду». Во время игры вам нужно тайком, практически как в «Воре», пробираться на вражескую территорию, устраивать битвы и сражения, играть в команде с отрядами или занимать определенные позиции.

В «Затерянных в Астрале» присутствует такое необходимое любому успешному RPG-проекту свойство, как неминейность. Поэтому, как бы вам ни хотелось поскорее дойти до биги, пролистав на полной скорости диалоги, делать это я вам не советую. Дабы достичь второго, альтернативного финала, придется попотеть, а именно — закончить все секретные миссии, числом полтора десятка.

* * *

Касательно изменений в игре. Изменилось не так уж и много. Среди нововведений можно отметить сдвиг от RPG в сторону action: значительно увеличилось число врагов, упростились квесты (на мой взгляд). Ко всему прочему, монстры действуют, руководствуясь некоторыми стандартными принципами: отныне они не становятся в стойку, заведя вас. Вполне возможно, что один из монстров — пока другие будут вас отвлекать — побежит за подмогой. Усиление это интеллекта или просто строчка в программном коде игры — не знаю. Но факт налицо, приходится опасаться не столько столкновения с группой монстров, сколько того, что тебя вот так вот заманят в ловушку.

Изменился и маршрут патрулирования животными занимаемых территорий. Теперь в процессе миграции сказочной фауны присутствует значительный элемент случайности, отчего рассчитать маршрут движения стало сложнее, а игра сделалась увлекательнее.

Развитие противника — это отнюдь не единственный плюс игры. Отныне нам дали возможность изменять себя гораздо больше, чем в какой-либо из прошлых частей «Аллодов». Теперь перед началом игры можно устроить себе мини-игру — квест, выбирая, кем и каким будете вы в предстоящей игре. Внешность, к сожалению, не меняется, а вот увлечения стали очень гибкими. Впрочем, особенно на игровом процессе ваш первоначальный выбор не отразится, более важным является выбор во время самой игры. Конечно, никогда не поздно обучить сурового воина некоторым магическим премудростям, а хулащавого звездочета — приемам обращения с холодным оружием, однако вырастить полного универсала не получится. Плюс это или минус, но существуют жестко фиксированные приоритеты каждого класса и, как следствие, изрядный разрыв между RPG-характеристиками.

А вот графика игры совершенно не изменилась. Само собой, это можно отнести к отрицательным сторонам игры. Точнее — можно было бы. Но только не для фанатов игры и не для тех, кому по нраву не картинка, а процесс. Тем не менее, если ролики остались корявыми, то в игровом процессе есть и привлекательные моменты. Правда, достигаются они путем подпирания несчастного железного животного, именуемого компьютером ☹.

* * *

Не люблю я слово «вывод», как ни крути. Мне больше по нраву такие вот звездочки. А все потому, что вывод к чему-то обязывает, создает видимость того, что мне, а не

вам решать — купить игру или нет. Тем не менее, даже если я сейчас напишу — «всем бежать на рынок/в магазин и искать эту игрушку», никто ведь не побежит. В лучшем случае прикинут да подумают. И это хорошо. Потому что нет универсальных игр. Есть игры, которые кому-то нравятся, а кому-то — нет. Пару лет назад мне попалась, на мой взгляд,



абсолютно провальная игрушка, а на днях я встретила на просторах Сети ее поклонников. Так и здесь. Есть игроки, для которых главное — новизна и графика. Такие, которые, выбирая между «Кирандией» и Delaware St. John Volume 2: The Town with No Name, выберут вторую. «Затерянные в Астрале» — примерно такой же проект: старый, но, тем не менее, хороший. Как вино — годы выдержки только улучшили его вкус, сделали более терпким и крепким. Это игра для людей, которые ценят вкус, а не судят о продукте по наличию осадка,



ведь последний не всегда означает присутствие дешевых примесей, иногда он становится знаком качества. Наверное, именно графику «Проклятых Земель» можно назвать таким вот благородным осадком, ведь как иначе понять, что «Затерянные в Астрале» — это не новый проект на основе старого, а все тот же, проверенный временем и геймерами, приобретший сладковатый вкус ностальгии.

Gerald[NBF] LORD OF THE RINGS THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

Разработчик: EA Los Angeles
Издатель: Electronic Arts
Жанр: RTS
Системные требования: P. 4/Athlon XP
1.6 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 128 Мб видео и выше
(намного выше ☺), видеокарты класса
GeForce 4MX не поддерживаются

Припоминаю, с какими эмоциями я встретил выход первой части «Битвы за Средиземье». Любимые с детства персонажи, высокий уровень графического исполнения, урчанный геймплей, массовые батальные сцены, штурм и защита крепостей — все это настолько захватило меня, что очнулся я лишь поздней ночью, ошалевший от пережитого и неимоверно довольный. И только потом, когда игра была пройдена и отложена на полку, я смог трезво оценить ее плюсы и минусы: не слишком тяжелый геймплей, слуповатый ИИ, переделанный отнюдь не в лучшую сторону сюжет. Но все минусы меркли по сравнению с плюсами, и игра была отнесена к категории must have.

Потом EA получили права на создание игр как по фильму, так и по книге, и огласили, что грядет «Битва за Средиземье 2». Думаю, многие возродились в тот день и принялись по крупицам собирать информацию о будущем шедевре. Скрипачицы радовали глаз и терзали душу — опять апгрейд! Ролики обещали широкомасштабные сражения, ничем не уступающие первой части, разработчики говорили еще и о некоем новом режиме игры... Одни геймеры боялись, что игра станет слишком сложной и потеряет ту часть аудитории, которую составляли начинающие стратеги, другие, наоборот, мечтали, чтобы из своеобразной «легковесной» стратегии вторая «Битва» превратилась в серьезную игру. Одним словом, ждали все. Теперь «Битва» вышла, но что мы получили? Попытаемся разобраться.

Сюжет (типа)

Игра установлена, заставка просмотрена, смотрим рекомендуемые настройки для машины... мама! Нет, так не пойдет. Устанавливаем все на срединку, детали модели на максимум. Тормозов это немного добавит, но картинка будет поинтереснее. Поехали.

Компания Добра. Ой, а где динамическая карта, что так понравилась всем в первой части? Нету? Ну ладно, значит, нас лишили хоть какой-то свободы выбора, теперь мы переходим от миссии к миссии, просматривая между ними среднего качества ролики. Правда, весьма впечатляет переход из рисованной картинке в видео, построенное на движке игры. Ну да ладно, мы отвлеклись, к бою.

Среди героев присутствуют знакомые лица, но есть и новенькие. Отбиваем атаку, планируем укрепить базу и отправить несколько зондер-команд на захвату территории — аи миссия-то уже и кончилась. Ну, может, это для начала, геймеру, мол, надо раскачаться, ознакомиться с возможностями игры... Альянс гномов с эльфами, защита Серых Гаваней от умбарских корсаров, еще несколько слабо напоминающих миссий. Где-то к восьмой миссии вроде бы становится повеселее. Наконец-то, ух шас я вам — Черные Врата в Ородруине на памятные значки переплавлено... Как, все? Я уже победил? Чего-то я недопонял. А ну подать-ка сюда Зло!

Компания Зла оказалась ничуть не лучше. Ну, гоблинами эльфов щемить, это мы с радостью, мы старательные... ага, длинноухие из Серых Гаваней бежать вздумали? Я вам убогу, умбарские корсары тут как тут. Ну там Хоббитанию с землей сравняй, раз плонуть. Однако, скучновато. Режим кампании разочаровывает окончательно и бесповоротно. Бить может, он найдет своего игрока, из тех, кто только начинает осваивать

стратегии реального времени, но для большинства игроков, сдается мне, слабовато.

Что касается фабулы, то события второй «Битвы» происходят параллельно с первой: Фродо несет дядюшкино колечко ффтопку, а тем временем в северных землях происходят крупномасштабные разборки, в которых, кроме старых знакомцев, принимают участие три новые фракции — эльфы, гномы и голлины. Но если осада Миннас-Тирита или штурм Изенгарда в первой части игры мало кого оставили равнодушным, то картинка второй «Битвы» чаще всего так и остается картинкой. Защита/атака Серых Гаваней выглядит как минимум смешно. И это обещанные морские сражения? Далее положение дел несколько поправляется, но несущественно — даже битва в Дол-Гудуре как-то не особо увлекает. Играть стоит только на среднем уровне сложности, ибо на легком и среднем победить ИИ вообще ничего не стоит. Проводить детальный анализ сюжета у меня нет ни малейшего желания — он настолько незатейлив и неприязнителен, что сценарий киноголиголки кажется литературным шедевром. Один лишь факт, что EA Лос-Анджелес умудрился объединить в одну фракцию Роханцев и Гондорцев, уже говорит о многом. Сюжет по ходу игры нам скапливается неохотно — по два-три предложения на порцию, а обрывается уж совсем естественно: они шли-шли и пришли. Конеч.

Вонны (вроде как)

Теперь посмотрим поближе, как, кем и с кем нам придется воевать. Не думаю, что стоит рассматривать старые фракции, там мало что изменилось (кроме пресловутого объединения людей), посмотрим лучше, что же представляют собою новички. Ну, эльфы, они эльфы и есть. Быстрые, ловкие, отачичные стрелки, могут скрываться в лесу и наносить



кинжалные атаки в уязвимые места противника. Эх, если бы не тупость ИИ, как тут можно было бы развернуться... ну да ладно. Еще альфы могут похвастать самыми красивыми, на мой взгляд, городами в игре. Правда, минусом альфийского войска можно назвать сравнительно низкий показатель здоровья юнитов, но это не так страшно, все же не гоблины. Кстати, о последних: вот у кого жизнь практически отсутствует, но с их темпами размножения это не страшно. Местные гоблины — это, если хотите, Зерги в мире Средиземья. Рождаются толпами, сравнительно дешевле, строят туннели, которые одновременно служат им фермами и транспортным средством, позволяющим быстро попасть из одного места карты в другое. Да, и не думайте, что гоблины — это только мелкие существа, живущие в порах. Под их стягами выступают и пещерные тролли, и гиганты холмов, швыряющиеся камнями, ну и кавалерия на скорпионах — весьма неплохо. Остались еще рыжебородые гномы. Ясное дело, работать и скрывать. Вот их-то характер в сюжете проявляется довольно ярко. Помогли мы им, значит, от дракона избавились, о слугах мортготовых рассказали, о беде, нависшей над Средиземьем, а они нам — спасибо, люди добрые, что выручили, и рассказывает складно, да только мы назад пойдём, руду да самоцветы добывать. Потом придут, правда, куда денутся. Так вот, воины из гномов средние, хоть кованные да каленые клинки их, конечно, весьма недурны, но вот настоящая их сила — в осадных машинах.

Раз уж мы заговорили о городах и осадах, то не могу не вспомнить, что города мы теперь строим не так, как в первой части: никаких точек, все вполне традиционно для RTS. Более того, наши города мы можем огораживать стенами, устанавливать защитные башни, ворота в стенах проделывать — вот только так легкость, с которой все эти фортификационные сооружения превращаются противником в груды камней, лишает это занятие какого-либо смысла. На те же деньги лучше нанять несколько отрядов, которые будут защищать стратегически важные точки, и сдерживать неприятеля до тех пор, пока не подойдут основные силы вашей армии. Кстати, о неприятеле. Небольшой совет: ИИ всегда посылает один и те же типы войск по одному и тому же маршруту, так что можно заранее встречать врага, подобрав соответствующих юнитов. Что касается боев, стоит отметить появление *формаций* (по сути, впрочем, имеем одну, несколько изменяющуюся в зависимости от того, какое количество юнитов и какого типа мы размещаем на поле боя). Никогда не пропали и заклинания, которые мы учим во время игры. Проблема в том, что большинство из них практически бесполезны. Ну скажите, зачем нужны три заклинания первого уровня, дающие по 50% повреждения и брони дружественным войскам, если эффект от них не суммируется? Зато метеоритный дождь искренне порадовал. Компьютер, правда, пользуется заклинаниями неохотно, точнее, практически не пользуется. Только однажды на поле боя он призвал Багрога, да и то я как-то не успел понять, что это было — мои гномы, переведенные в режим *атаки*, буквально сразу же отправили его в мир иной. Что за режим? Это нововведение такое — теперь у юнитов есть три состояния: нормальное, атакующее и защитное. Думаю, тут все понятно: в нормальном состоянии параметры повреждения и защита приблизительно равны, в атакующем защита снижается, а атака, соответственно, повышается, в защитном — наоборот. И хотя у каждого юнита есть свои особенности и специальные возможности, чаще всего использовать их нет смысла — выпирать можно и без этого. Такие дела.

Герои (по идее)

Не буду считать, сколько и каких героев добавилось в каждой фракции. Лично мне понравился разве что наугад на летающей твари, да еще дракон. Резвый такой. Еще можно создать своего героя. Поначалу это выглядит многообещающе — помните, нам говорили, что будет возможность настраивать внешность, пол, первоначальные параметры и т.д. Как оказалось, настраивать можно, да только выбор невелик. Выбирать мы можем между людьми, альфами, гномами, орками, уру-

ками, троллями, харадримами и магами. Из «внешнего оформления» нам доступны несколько вариантов голов, одежды да оружия — вот и весь набор. Перечень характеристик и умений тоже выглядит удручающе, но и на том спасибо. Соз-



данный нами герой будет доступен для использования в новом режиме игры — *The War of the Ring*, который до боли похож на упрощенный геймплей игр серии *Total War*. Такая же тактическая карта, покупка войск, найм героев, захват земель, возможность проводить автоматические бои. Правда, никакой дипломатии и тонкой системы ресурсов. Видимо, на этот режим EA возлагала большие надежды, но задумка провалилась — ее похороны ужасный ИИ. Кроме Войны Кольца имеется и обычный мультиплеерный режим, без каких-либо нововве-



дений. Думаю, что именно эти два режима все же способны обеспечить игре достойное место среди RTS.

Вместо вывода

Несмотря на все сказанное, игра не так уж и плоха. Два дня у вас уйдет на прохождение кампании, еще неделя — на Войну Кольца. Если вам понравилась первая часть — купите, но будьте готовы к тому, что синкл заметно слабее оригинала. Быть может, уже вышедший патч исправляет проблемы с открытием слабым ИИ, не знаю. Даже если и так, у меня нет ни малейшего желания проходить игру заново, чтобы это проверить.

VEDA, Алексей ТУР aka leprecon leprecon@rambler.ru

oil tycoon 2

Тяжелый выбор в легкое начало

Итак всегда... Сидишь. Думаешь. И какой же сценарий поинтереснее выбрать, в какой сыграть? Тяжелый выбор, ох тяжело... (ну, для начала). И, в конце концов, выбираешь самый простой путь — песчинку. Ее, любимую. Ведь только в ней можно позволить себе такую роскошь, как выбор начального города.

Вот, например, Марсель — расположен на берегу Средиземного моря, является ближайшим городом к нефтяным месторождениям Алжира и Ливии, что делает его одним из самых удачных мест для начала игры.

Или же Одесса — не самый простой город. Плохой доступ к морям, расстояние до североафриканских нефтяных месторождений больше, чем от Марселя, — вот те причины, по которым остается полагаться только на нефть из района Каспийского моря и нефтепроводы. Но из личного опыта скажу вам, что не все так грустно, как кажется: до Петербурга, конечно, не далеко, но лучше работать с африканцами ☺.

Кроме этих двух городов можно выбрать Токио, Сан-Паулу, Роттердам, Дурбан и еще парочку.

А если захотите сразу же адреналинчика — милости просим в сценарий. Здесь вы можете стать Владыкой морей, ощутить на себе Нефтяной кризис и Поглощение или же поиграть в Мировые войны. Кем вы станете — жертвой или Рокфеллером — выбирать только вам.

Графика, музыка, опции

Такое ощущение, что эта графика задумывалась трехмерной. Ощущение странное и загадочное. Больше ничего вам не скажу.

С музыкой дело обстоит гораздо лучше. Она не напрягает и меняется не только в зависимости от материка, на котором вы сейчас находитесь, но и от города. Музыкальное сопровождение — как, впрочем, и сам игровой процесс — отличается монотонной навязчивой увлекательностью. Потом в течение недели все время что-то мычишь.

Ну, а самыми приятными для моих ушей оказались звуковые эффекты. В особенности звук корабельного колокола и наполняющегося нефтехранилища. Если их смешать, то в аллегорическом смысле получится звон монет в кошельке.

Из опций советую обратить внимание на скорость прокрутки карты. Желательно выбрать поменьше, но не будет просто мелькать мышкой, пытаюсь понять, что у вас перед глазами. Еще лучше (для игры, но не для красоты) оставить только «день». Можно также поменять отображения деревьев, видимости городов и других деталей, а также громкость музыки и звуковых эффектов.

Разработчик: Dartmoor Softworks
Издатель в России: «Полет навигатора»
Жанр: экономический симулятор
Системные требования: Р 3-600, 128 Мб
ОЗУ, 64 Мб видео

Сложность игры и интеллект противников выбирается как «легко/нормально». Но конкурентная борьба появляется только в сценариях, и то как-то странно, в пользовательской игре я не заметил ее вообще. Количество противников всегда одинаково и никак не меняется. Сменить можете только цвет и логотип компании.

Первая помощь

Она появляется сразу же, как только вы начинаете игру. И выглядит она — вернее, он — как тупой престарелый марсианин. Сам себя он зовет «ассистент Эдвард Рот». Има вполне оправданно — рот у него никогда не закрывается, и его советы жутко раздражают своей навязчивой непонятностью. К сожалению, этот медбрат никак не отключается. В особенности замечателен его совет построить вышку, когда вы уже и лицензию купили, и построили эту самую вышку, и нефтепровод к нефтехранилищу провели. В общем, остальной народ эти марсиане.

Моя помощь гораздо лучше этого краснолицего тринго. Особенно если описательная часть в игре отсутствует полностью.

- ✓ В порту можно нанять танкер;
- ✓ в правительстве — купить лицензию на бурение;
- ✓ на верфи — построить танкер. Если хотите их побольше — давайте им имена или меняйте номер, иначе не построятся;
- ✓ на железнодорожной станции — отправить нефть поездом. Только это совершенно не выгодно, так как танкером — дешевле. Этим можно воспользоваться только в том случае, когда все свободные танкеры в порту закончились;
- ✓ стройте на месторождении не одну буровую вышку — так быстрее выкачается нефть, и, стало быть, быстрее наполнится нефтехранилище. И лучше строить не одно, а несколько, и соединять их между собой нефтепроводами для удобства заполнения;
- ✓ если начнете в другом городе, нежели конкуренты — скажем, в более отдаленном от них, — то получите некоторую фору и сможете более стремительно развиваться.

Правильно было бы для такой игры сделать небольшой файл с инструкцией. Вам поведало — у вас есть Я. А у меня была игра трое суток напролет, и еще много — после.

И для чего же нужны кнопки игрового меню

Но большей части они действительно полезны, но некоторые находятся там исключительно для красоты. Например, «Новости». За всю игру я видел только две — «Компания «Масленка»» (это моя) создана в г. Марсель. И «Новая компания в нефтяном бизнесе». Так что «Вестник нефтяника» так же раз-



нообразен, как напайская кухня ☹. Исключение составляет разве что пара сценариев.

Офис — доходы, расходы и банковские операции. Благодаря этой иконке можно проследить денежный оборот за месяц/год и по кредитной линии взять заем максимум на 500 штук под 7%.

Обзор транспорта — полезен тогда, когда он у вас есть. Тогда можно увидеть, куда танкер плывет, сколько еще в пути и его состояние. Транспорт — это список всех танкеров, грузовиков или поездов, принадлежащих вашей компании.

Специалисты по разведобурению появляются тогда, когда есть что разведывать. А если нефти нет, то, сколько бы вы ни покупали лицензий, ни нефти, ни специалисты у вас не появятся. Хотя комп предлагает их нанять, щелкнув по одноименной кнопке, но ее, видимо, программисты добавили забыли.

Статистика — важна, как всегда. Я не сказал, что полезна ☹. Она показывает очки и различные характеристики по всем компаниям. Например, деньги, стоимость акций, количество месторождений, танкеров, городов, предприятий, где работает компания, количество бензина, машинного масла, хранящейся нефти и т.д.

Биржа — на ней вы можете покупать и продавать как свои акции, так и акции конкурентов. И принцип прост — чтобы купить что-нибудь нужное, надо продать что-нибудь ненужное. Обычно ненужными оказываются свои акции ☹. Еще можно выставить значения дивидендов к своим акциям, посмотреть вклад других компаний в дело, а может, и устроить слияние с другим предприятием, — если, конечно, есть достаточное количество его акций.

Полезные знания о знаниях

Чтобы вы представляли, для чего вам они нужны, я приведу вам условное разделение их на типы. Потому как очень сложно разобраться в них самостоятельно — подсказок нет.

1. Основные — для постройки и хранения.

✓ Нефтехранилища — здесь хранится выкачанная буровыми вышками нефть. Можно строить только в промышленных городах.

✓ Буровая вышка — ее строят на месторождении нефти на суше.

✓ Буровая платформа — та же вышка, но на воде. Требует изучения в техноцентре: строительство — морское, химия — продвинутое плавание, геология — океанография, физика — продвинутая гидравлика.

2. Дополнительные — для переработки нефти и улучшения производства.

✓ Нефтеперерабатывающий завод, он же предприятие. Построив его, вы выводите свою компанию на новый качественный уровень. Завод может производить бензин, мазут и машинное масло по разным технологиям, выученным в техноцентре.

✓ Центр технологических исследований (он же техноцентр) — позволяет проводить исследования по улучшению оборудования, транспорта, технологических процессов.

3. Из завод, и техноцентр нельзя строить в промышленных городах.

✓ Бензоколонка, мазутная станция, магазин машинных масел — нужны для распространения одноименных продуктов. Для постройки и улучшения посещаемости необходимо изучить направления химии и экономики предприятия в техноцентре.

✓ Гараж — очень полезен для поддержки вышеперечисленных зданий. Здесь производятся машины, перевозящие эти несладкие продукты с предприятия в магазины. По одному грузовику на каждую точку продаж будет достаточно, чтобы ничего не залежалось.

3. Общественные здания.

Это учреждения, которые города могут в любой момент построить для дальнейшего их развития. Построив эти здания, вы повышаете свою репутацию и активность жителей в определенном городе. Города потребуют у вас приблизительно в таком порядке: больницу, школу, дельта, парк, кинотеатр. Также вы можете им построить еще стадион, закрытый бассейн, доток, университет и поле для гольфа. Ничего из последних зданий у меня, к сожалению, не просили. Хотя кто их спрашивал? Я-то все равно построил.

Особенности техноцентра

Особенностей здесь хватает сполна. Всего вы можете исследовать 6 направлений: физика, строительство, геология, химия, продвинутая химия, экономика предприятия. Поначалу я думал описать вам парочку направлений, чтобы вы имели представление, для чего же все это нужно. Но потом оказалось, что 10 000 знаков уже позади — и поэтому краткость снова сестра таланту.

Физика понадобится в основном для более качественных вышек и нефтепроводов. Строительство и химия — для всего. Геология — для скорости разведки месторождений. Продвинутая химия — для переработки нефти. Экономика предприятия — для постройки завода, бензоколонок, мазутных станций и магазинов машинного масла, а также для повышения их посещаемости.

И еще пара слов. Учтите, что постройка техноцентра вам обойдется недешево, да еще и за каждое исследование придется доплачивать. Так что поначалу, когда денег не так уж и много, нужно подумать, прежде чем учить все подряд.

А в остальных подробностях разберетесь самостоятельно.

Поговорим об игре?

Поначалу все просто. Покупаем лицензию, строим пару вышек, соединяем их с нефтехранилищем. Отсылаем танкерами в ближайший город нефть на продажу, строим общественные здания для развития городов и коим на свое предприятие.

Прежде чем вы сможете построить нефтеперерабатывающий завод, пройдет много, очень много времени. Ваш техноцентр успеет выучить все, что только сможет. Ваши месторождения истощатся, и вам придется искать новые, желательно поблизости, или же в другом городе. Ваш родной город будет нуждаться сначала в больнице, потом в школе и детском садике (именно так, а не наоборот — проследите жизненный цикл ☹). Потом, когда насытятся парками, понадобится кинотеатр — «места для пощупунків».

И пока жители будут получать удовольствие и повторять свой жизненный цикл, вы все еще будете по крупицам собирать деньги на этот злосчастный завод.

Когда вы наконец-то его построите, он автоматически начнет производить бензин, мазут и машинное масло (если, конечно, вы это уже изучили в техноцентре). А вся нефть, которую вы раньше отправляли в этот город на продажу, теперь будет храниться и перерабатываться. И не забудьте построить гараж, да машинок побольше, а то будете удивляться: и чего это на бензоколонках ничего не продается? Также нужно будет найти новое место для продажи сырой нефти, ведь именно от нее вы и получаете львиную долю прибыли.

Больше трех бензоколонок, магазинов мазута и машинного масла на город поначалу не дают. Но, когда город расширится, и вы выполните его требования по постройке общественных зданий — так уж и быть, вам будет разрешено построить еще парочку.

Города лучше наемных танкеров, конечно, свои. Но они совсем недешево вам обойдутся — 2–4 млн. долларов за штуку. Поначалу это неподъемная роскошь, но знайте: один, даже самый простой первый танкер окупится по содержанию вам за год, а потом будет просто приносить чистую прибыль.

К сожалению, никакой конкуренции в игре нет. В одном городе можно построить только одно предприятие. А жаль, я так хотела поиграться с другой фирмой ценами на бензин и уровнем репутации в городе ☹.

И, естественно, в конце концов, в определенной местности нефть все-таки заканчивается. Вот такая «селява». Несмотря на то, что правительство продолжает продавать лицензии, если нефти нет — никто ее не сможет больше найти, ни специально обученные в техноцентре разведчики, ни даже собака с милицией ☹.

Астрономам, пасечникам и мурашникам посвящается...

Всех, кто мечтал разводить звезд, пчел и муравьев, — милости просим в эту монотонно-увлекательную игру. Главное, чтобы потом в глазах не двоилось и ночью не спало.

Алексей ТУР aka leprecon leprecon@rambler.ru

DARK APES

Разработчик: Wolfgroup
Издатель: IncaGold
Издатель в России: «Полет навигатора»
Жанр: отстой, в который мы играем
Системные требования: P 3-800, 128 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

В бананово-лимонном обезьяньем баре

Все началось очень давно, в 1930 году, и продолжилось пару лет назад в Британии. Золотая лихорадка погнала тысячи людей на поиски сказочного богатства, а обезьяны бешенство заставило режиссера снять «28 дней спустя». Эти два события мегалагического важности, а также комиксы компании Marvel толкнули метанемейскую реалисти-шоу-компанию Wolfgroup запустить небольшой блокбастер компьютерного значения — **Dark Apes**. Однако толчок был очень силен, сильнее, чем ожидали братья по разуму W.A.R. Soldier, и пиво упало с бочки, а мышка въехала в клавиатуру. Проект, реализованный волками в группе, прочно занял первую строчку в моем личном топе «Отстой, в который мы играем», потеснив, казалось, несдвигаемого «Снайпера второй мировой». Не знаю, к какой версии перевода названия своей компании склонялся ее директор, но «похотливый жесткий человек» на слухе звучит круто.

Я думаю, что геймерский мир ждал эту игру. Ведь все уже устало от «Дума» и «Хамф-Лайфа», престалились «Ксенусом» и «Феаром». Геймерам хотелось победить свое собственное «я» и уничтожить части великой пирамиды шутеров до основания. И компания германских волюков дала им такой шанс. Коровье бешенство — ничто, птичий грипп — фигня. Дикость мутированных обезьян — вот смысл жизни и свет в конце туннеля для немецких колбасоедов. Также им нравятся метеороиды, небритые парни, красивые медсестры и комиксы, которые с пивом смотрятся довольно неплохо. А вот компьютерные игры эти самые господа бюргероиды ненавидят до полного помутиения рассудка. Они мечтают, чтобы жанр «шутер» умер, вместе с жанром «хоррор», а остались только лишь обезьянки, лучше всего гориллы и макаки — у них шерсть красивее. Поэтому они сделали мрачную и неповторимо

психоделичную игру Dark Apes, состоящую из четырех великих уровней, с главным персонажем с квадратной челюстью и сексипильной медсестрой в белом халате и очках. Жаль только, что видеть мы их будем совсем не часто. Но обо всем по порядку.

Огромный метеорит в виде кристалла бухается на планету Земля где-то в джунглях или непонятно где. На его поиски устремляется группа «черных», на самом деле белых археологов, решивших срубить много денег на инюланетной шутке. Само собой, шара бывает только в вакууме, и весь метеорит заражен необыкновенным вирусом, убившим кучу людей, кроме главного героя, и заставивший мутировать сотни обезьян, сбесившихся со всей планеты погладить на чудо небес. Для взятия ситуации под контроль на место происшествия выдвигается бригада врачей-бодибилдеров и полукровок медсестер в крайне сексуальных одеждах. Главный герой, почему-то без сознания и имени, попадает в их цепкие ручки и транспортируется в больницу, где, соответственно, приходит в себя. Именно тогда и начинается сама игра. А она — ох какая-растакал!

Четыре уровня, посвященные детским кошмарам разработчиков, захватывают вас с первой секунды и не отпускают до тех пор, пока тошнота таки не прорвется через все заслоны. Графика времен начала строительства Великой Китайской стены динамично совмещается со звуком мастера гальских баллад Какофоникса и интеллектом детеныша динозавра. Цель каждого уровня — собрать кучу маленьких кристалликов и принести их к одному большому КРИСТАЛЛУ. Зачем — неизвестно, но кому это нужно знать, верно? Главное ведь в шутере — это МОЧИЛОВО! И в этом подобии игры сей принцип главный: мочить нужно всех всегда и везде, а главное — быстро. «Серьезный Сэм» и «Пэйн Киллер» могут собирать свои манаты и мотать прочь — по количеству монстров Dark Apes уделает их обо-

их вместе взятых. Обезьянки и остатки сексипильных сестер-мутантов будут нападать на вас десками десктопов и сотнями сотен. Всех наших патронов не хватит, чтобы уничтожить их полностью, не получив при этом серии ударов. Некоторые мытые гориллы будут тащить с собой водопроводные трубы и проходить сквозь деревья, в то время как ваши пистолеты-автоматы начнут переносомом щелкать, повествуя об окончании боезапаса. Регенерация приматов в игре-мунре происходит постоянно и бесконечно — на место одной убитой гориллы приходит десят, и единственным способом хотя бы намешать прохождение уровня станет бег, непрерывный бег с винтовкой наперевес и детектором биения сердца, содранным из «Радухи 6», за спиной. Успеете пробежать сквозь непокорных орангутангов и собрать все кристаллы, следуя по кольцевой дорожке, — ваше счастье, не успеете — место для ударов головы свободно. Сейвов в игре нет и никогда не было.

У вас есть еще вопросы? У меня нет, потому что компания Wolfgroup недостижима для тухлых помидоров, которыми я хотел ее забросать. Поэтому вывод будет наилучшим выходом из этого кошмара.

Вывод

Игра Dark Apes — это сборище отборного идиотизма, непрофессионализма, глупизма, пофигизма, издевательства и еще всех остальных «измов», которые вы сможете придумать. Сделана она непонятно для чего и непонятно кем. Золотой пинк под мягкое место в звание «лучший отход года» ей гарантирован на все 400 волосатых обезьяньих процентов. Засим спешу откланяться — говорю, на севере Мексики, возле границы с Воротом, на Землю приземлился крейсер Империи Варлонов и они просят немного энергантов, чтобы дотыпнуть до Луны. Пойду позвоню в office Wolfgroup, пусть они на эту тему чего-то накаляют.



Разработчик: Data Design
Издатель в Украине: «Одиссей»

Жанр: аркадная гонка

Системные требования: Pentium/Athlon
300 МГц, 64 Мб ОЗУ, 32(64) Мб видео,
CD-ROM, клавиатура, мышь

Pantera sls kawai@bk.ru



Грустное слово — «порт».

Еще грустнее слово «женский»...

То, что компьютерные игры созданы не только для одной определенной группы пользователей — ни для кого не секрет. Не только мальчики играют в «Андрюшину» или «Семь грехов», но и только девочкам нравится строить дома в «Симсах». Игры — они по сути своей универсальны, а часто задаваемый на форумах вопрос: «Во что играет слабая половина человечества?», по-моему, возник от того что девушка с автоматом наперевес никак не уживается в мужском сознании. Мужчины отражают слабый пол от «мужских» игр примерно так же, как взрослые пытаются оградить детей от игр взрослых.

Конечно, есть шедевры и среди специализированных игр, и в таком случае в них играет не только целевая группа. Приведу в пример «Соника», которого почему-то называют детским. Тем не менее, многие знакомые мне взрослые играют в него с не меньшим, если не сказать — большим азартом, чем дети. А те игры, которые существуют ТОЛЬКО для определенной категории, зачастую оказываются проигрышными. И дело тут не в том, что категории эти бывают маленькими. Почему-то я не встретила еще ни одной хорошей игры, которая была бы «чисто для девушек» или «только для детей».

* * *

Именно игра из категории «только для» лежит передо мной сейчас. Лежит и навеивает самые грустные мысли — играть в нее более полчасика подряд я просто не могу себе позволить. Так и проходила для статьи — несколько дней с перерывами на отдых от морального давления. А ведь задумка была неплохая, и предвещала я совсем иную игру. Хотите, расскажу, что могло бы быть и что есть? Попрошу обратить сюда свое внимание не только девочек, но и ребят — им тоже может что-то показаться интересным.

Вдумайтесь в слова «гонки, игра для девушек и от девушек». Что вам представляется? Мне, например, гоночная игрушка — пусть даже на картингах, но с красивыми девушками, которым хочется подражать, хварами, как Лара Крофт. Я фанат жестких игр, поэтому додумала малость про себя, что это должна быть игра, в которой девочки во время заезда вырывают друг у друга волосы, кидаются гранатами, которые портят косметику, — широкое поле для юмора, не только черного, прошу заметить! Такая игра привлекала бы внимание не только слабого пола определенного возраста, но и других геймеров, которые только и ждут очередной «вкусной» новинки.

А на деле... На деле перед нами обычная детская игрушка а-ля «Крейзи Фрог», местами непродуманная, с плохой графикой и абсолютно отстойным дефолтным управлением. Но если оно можно

поменять, то изменить кривую камеру абсолютно невозможно. Она наезжает, куда не следует, закрывает вам трассу — привыкает столько неудобства во время заезда, что невольно хочется прекратить играть. Но и это еще не все недостатки игры. Видимо, решив, что камеру геймеры часто прощают, разработчики — как истинные блондинки из анекдотов — решили добавить несколько новых возможностей. Например, ставшее привычным для аркадных гонок ускорение. Собираясь по трассе бонусы — получить возможность ускориться. Только перед тем, как ты полетишь на сверхзвуковой, почему-то происходит техническая остановка. В итоге остается неясным, что хотели нам продемонстрировать таким трюком, — то ли это физика такая у мира девчачьего, то ли просто хотели лишний раз показать, что догнать противника в игре — проще простого, достаточно лишь проехать пару метров, не врезавшись.

* * *

Еще одним крупным недостатком игры я назову звук и графику. Вот именно так, одним пунктом. Это как раз тот случай, когда хочется отключить не только колонки, но и монитор — не видеть и не слышать, ориентироваться наугад. Кстати, сложность игры (даже максимальная) это позволяет. Что ж, звук в игре гораздо лучше графики — просто потому что колонки я додумалась выключить с самого начала, едва услышав голоса девушек и «рев» моторов. Очень хотелось бы поставить тут злобный смайл, и на том закончить статью, но... Ведь у игры еще остался мультиплеер! В его адрес ничего плохого говорить не стану — обычный мультиплеер, какой мы видели в ранних гонках, например, в NFS 3. Плохим он там не был, но и хорошим назвать его было трудно. Он просто был, и тогда это не могло не радовать. Сейчас же, на фоне множества игр, среди которых немало аркад, такое творение не может привлечь любви к игре, равно как и не может доставить удовольствия. Ну, разве что по старому и известному многим принципу «не одному же мне мучиться».

Во всем остальном игра мало отличается от других гонок. И то, что здесь заявлено как фишка, уже давно было реализовано — смека для и ноч, гонки на мини-машинках, возможность выбора одного из героев (героинь в данной игре) и одной из машин под стил этой самой героини.

Вывод

Покупать игру не стоит. Играть в нее — тем более. Исключение составляют те, для кого розовый цвет в окружении все того же розового цвета вызывает бурный восторг и ценящую радость.



Данила ПЕРЦОВ pertzoff@mail.ru

Юля Крохотуля

Разработчик: Tivola Verlag GmbH
Издатель на территории СНГ: «Бука»
Жанр: adventure
Системные требования: CPU 486, 8 Мб ОЗУ,
SVGA-видео

Эта история началась просто: сидел я как-то в редакции в день сдачи номера, правил статьи, а за спиной в это время Талер с Ягуаром переизпытывались о своих горестях — известное дело, непрофессионализм авторов, качество текстов и прочая, прочая. А я вот возмю да и ляпни как бы в шутку, мол, давайте и вам чего-нибудь наваляю. А они возмю да и всерьез запиши меня автором на следующий номер. Я, конечно, был весьма озадачен, особенно названием игрышек, которые мне подсылали. Но когда я решил непосредственно познакомиться с творчеством компании Tivola в интерпретации локализаторов «Букашки» (да начала я выбрал первую игру — «Как мы едим», потому как более всего было интересно: здоровье, посаженное на службу апаческой деятельности, совершенно ни к чему, и в первую очередь пищеварительный тракт), настал черед озадачиваться им — доносившиеся до них реплики то и дело вынуждали моих коллег отвлечься от своих трудов и заглядывать мне через плечо. В конце концов Талер попросил меня пощадить его душевное здоровье, чтобы он мог спокойно заснуть — так что спасение дуба пришлось отложить на другой раз.

Ну а если серьезно, то не каждая детская, с позволения сказать, игра заставляет всерьез поскрибать затылком. Стоп. Вот за это вот «с позволения сказать» мне сейчас придется извиняться перед всей мировой культурой. А вы думали? Впрочем, я это охотно сделаю.

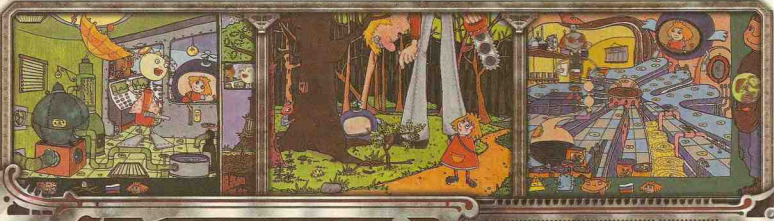
Нет, я не буду поминать азы отечественного печатного дела — азбуку Федорова и Карлсона Истомина, с которых еще пошла вся наша епта самая мультимедия, — ежели кого интересует проблематика вопроса, Гугл вам в помощь. Я коснусь более новых времен. Но для того чтобы добраться до даты выпуска означенной игрушки, все же придется копнуть историю. Скажем так, историю нашего потерянного детства.

С другой стороны, если все-таки начать об этом писать, выйдет очень много и неумно. Бесконечно можно углубляться в культурологию, помня всяких мигуричей, лебедевых и киричков, которые сквозь железный занавес эпохи смогли-таки запечатлеть в подоснании неслепого выкормшка советских времен отсветы бездонных миров великих цивилизаций Востока и Запада. Можно вспомнить и о прератностях судьбы, по прихоти которой отнюдь не самые последние поэты и художники находили пристанище для своих экспериментов в детской книге, — тот же Хармс, Чуковский, Маршак, Лебедев, Конашевич... В общем, думается, что если чего и вышло ценного на нивах образцового искусства пресловутого Сов-

ка, то это именно детское, конкретно — книга. С этим утверждением может поспорить любой желающий, но пусть он сначала прогуляется по новой Третьяковке, что на Крымском Валу в Москве, а после этого перевернет хотя бы подшивку «Музвилки», я уж не говорю о специализированных изданиях вроде «Века русского книжного искусства» (Варгус, 2005 г.). Впрочем, это мое ИМХО, с которым пускаться воюют нынешние галлеристы — пожалуй, больше никому.

Какое это имеет отношение к нашей теме? Прямо скажу: очень косвенное. Но тем не менее вполне ощутимое. Просто маленький маячок: шестидесятые годы. Ренессанс детской книги: детская книжная графика по сути идет в авангарде эпохи. Нет, конечно, ее не мнут бульдозерами и не топчут каблучками генсеков, но вплоть до 80-х, когда индустриату перехватывают сметливые в больших финансовых делах монументалисты, книжные графики считаются элитой художественного мира, источающей окулунные теории навроде каллиграфии, учения о пропорциях и всяческих балансах доброго и черного. И конечно, основным плацдармом для экспериментов является именно детская литература, в которой идея книги сохраняется во всей ее наивной целостности, — она не является просто «источником знаний» — значит, остается книгой. Кому и нахрен все это было надо — как показала история — апсалютно никому.

В отличие от СССРа, в котором по сути детская книга была потайным окном в большое искусство, на Западе индустрия детской книги являлась просто индустрией, со всеми вытекающими. На стыке этих концепций в тогдашнем ГДР в 50–60-х годах возникает новое течение в книжной графике, возглавляемое гениальным (уж право, не побоюсь!) художником Вернером Клемке (1917–1994). На самом деле, это тeneвая сторона нашей культуры — неважно, будь она европейская, советская или российская (собственно, ребенок и есть, видимо, тeneвая сторона нашей жизни — NB). Даже, типа, официальный сайт этого художника www.werner-klemke.de представляет собой просто сухой перечень его работ и служит одной-единственной цели — увести на персональный сайт его дочери. И никто сейчас не вспомнит о том, что в свое время творчество этого удивительного мастера буквально взорвало книгу — в первую очередь, конечно, советскую, — став ее — мммм... Да, пожалуй, процальным салютом. Равно как никто не вспомнит и о тех наследовавших его инновации отечественных мастерах детской книги, на которых выросло то поколение, которое, дай-то бог, читает эту рубрику. Хотите, перечислю, раз уж на то пошло: россияне Лосин, Монин, Перцов, Чижилов, Устинов, Токамов, Калининский, молдаванин Богдеско, украинцы Якутовичи (старший и младший), Компанец, Ульянов



ва... Впрочем, вспомнить всех — одними фамилиями не хватит забыть забытые под статью полосы.

Нет, конечно, может, и не стоило городить этот огород ради каких-то двух сомнительных недоим, тем более что у этой самой «Тиволи» их куча, они буквально заваливают ими немецкий рынок, в числе прочего бумажного и цифрового образовательного ширпотреба. Но уж очень сильна в них эта традиция. И собственно она является признаком того флюида, который нам особо мил, который всегда ставит торчком наши души, заставляя их наливаться буквами и словами, которому имя — нестандарт.

И еще один момент. Когда в редакцию попали диски с игрой, вполне естественно возникли подозрения о возможных политических коннотациях. Спешу их сразу развеять: игра выпущена в 2002 году, причем немцы явно никого из наших персонажей не имели в виду: по-немецки эта девочка называется Milli-Metha, типа, дюймовочка, по нынешним стандартам. Так что все претензии — к локализаторам. В скобках замечу, что они небезосновательны, но об этом позже.

Дидактика и прагматика

— У вас что здесь, собака?

— Нет, но временами желудок издает очень похожие звуки.

— А, я тоже так умею! (Открывает рот и громко рыгает.)

А что за портрет на стене?

— Жердиль в нее влюблен. Как только подумает о ней, у него сразу сводит живот.

— Это мне знакомо. Я иногда так волнуюсь, что кусок в горло не лезет.

Что тут говорить, на сайте «Тиволи» все ясно написано: Kreativität, Reaktionsschnelligkeit und Merkfähigkeit. Ну а если серьезно, то этим старомодными словечками я хотел заменить тот самый завышающий в зубах «геймплей». Здесь это извинительно, потому как слабые пальчики деток от трех до пяти (именно так заявлено в системных требованиях к мозгам игрока) не гнутся в такие сложные фигуры, а оттого по крайней мере некоторые понятия хотелось бы переписать по-человечески. В общем, понимается то, что разработчик хочет от игрока (денежный вопрос давайте-ка опустим, он вообще для разбора игр малoinформативен).

Понятно, основная функция игры — познавательная: ребенок, путешествуя с Юли, способен масштабировать до извечно малых размеров, узнает массу научных сведений, которые облучены в яркую, подчас откровенно сюрреалистическую метафору. Пытливость малыша, кликающего мышью по особо интригующим его предметам, вознаграждается комментариями «хозяина локации». Интрига подогрывается присутствием мини-игр, рассыпанных по локациям, — начиная с простых викторины с провокационными утверждениями вроде: «Мальчики бегают в туалет чаще, чем девочки» или «Маленьким детям особенно полезно пиво», кончая нехитрыми аркадами с летающими овочками или спасающимися от завалов червяком. В «гастрономической» игре эти мини-игры являются сутью процесса — пока Юля не сыграет во все шесть, она не вылетит на волю в задний проход своего пациента. И надо сказать, они более способствуют развитию воображения и более разнообразны, чем в «Спасении дуба», где мини-игры служат непринужденным развлечением и в основном имеют тестовый характер. Вот, например, что получилось у автора при попытке нарисовать портрет овочками.

Зато в «Дубе», пожалуй, послонение игровой процесс и более тесная интеграция его элементов (например, для того чтобы пройти тест по музыкальной орнитологии, полезно выслушать *titel-e-e-eu krupto-va* барабанщица Дятлова про свою рок-группу). Давалок, пташки и букашки ловко прыгают, так что интерактивные элементы труднее отыскивать (попадание внутрь дерева происходит и вовсе непонятно — там даже дырки никакой нет). Наконец, у Юли есть вполне внятная сюжетная миссия: она должна фотографировать «компромат», чтобы убедить буржуа-Дуболома в том, что в дереве теплится жизнь и пить его не стоит ради какого-то там английского газона.

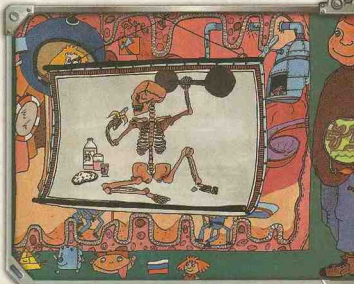
Особая часть игры — так называемый Шутенник, служащий своего рода мостом между игрой в виртуале и в реале. Колярнито и смешно иллюстрированный, он предлагает ребенку всякие занятные эксперименты — попить воды вверх ногами, погулять по лесу с завязанными глазами, испечь морковного ежика, вырастить дуб...

Структура мира и идеология

Корешок качает, Корешок поет,

Корешок накормит, Корешок налетит.

Ир «Юли Крохотули» двойственен, будучи жестко разделен на внешнюю и внутреннюю реальность. Персонажи внутренней реальности — индивидуалисты и эгоистичны, каждый из них является узким специалистом в своем вопросе, в результате чего организм, в состав которого входит их хозяйство, предстает такой себе производственной машиной — чем-то вроде редакции «Моего Компьютера». Этот



своеобразный наивный анимизм в общем-то знаком по детским ощущениям — ребенок все время персонафицирует определенные явления, начиная от невнятных тревожных богов вроде Буки или Бамы (персонафикация звука), кончая «работниками реальности» вроде Лифтного зверя. Населяя подобными работниками реальности всякие неочевидные для ребенка концепты вроде печенки, толстой книжки или камбия, разработчики действительно делают жизнь интереснее — ведь с этими милыми созданиями



как будто можно бы и пообщаться. Мне, например, после прохождения «Как мы едим» стало ужасно жаль своего бедную печенку, а к ней проникла нежная и трогательная любовь. К сожалению, это мало сказалось на моем образе жизни: в последние пару недель, но если бы подобные трепетные чувства жили во

мне с детства, я бы не убивал ее так нещадно в течение своей жизни и наверняка был бы сейчас куда здоровее.

Внешняя реальность в «Как мы едим» представлена только одной локацией, но мифологизирована она не менее ярко. Юля гуляет среди скал, оказывающихся на поверку великанами, которые так плохо выглядят просто потому что не следят за своим рационом или имеют о нем весьма превратные представления. От самого младшего Юля получает ценный агрегат — вертошар, позволяющий ей влететь ему в рот и собрать в пищевари-



тельном тракте по частям некую чудесную пирамиду, которая на правах философского камня решит великанам все проблемы их телесной алхимии. Естественно, в результате победоносной миссии Юли великаны из пассивных деталей пейзажа превращаются в милых розовощеких пупсиков, занятых полезной общественной работой и воплощающих идеал американской семьи.

Структура мира «Спасения дуба» более сложна. Во-первых, внешняя и внутренняя реальность представлены на равных. Хотя «внешних» локаций выступают вполне реальные пред-



ставители фауны — бельчонок, ястреб и дятел. Во-вторых, реальность имеет как бы переходные, пограничные зоны, их хозяева — вполне реалистичский прораб Данила, занятый строительством волокон, и вполне реальный червяк, — кстати, единственный персонаж «внутреннего мира», который преодолевает характерную непро-

лазность «типового» двоемрия, высовываясь в реальность, чтобы пригласить Юлю в свою лабораторию. И в-третьих, мир «Старого дуба» поделен не только «в толщину», на внутреннюю и внешнюю реальность, но и по вертикали — на наземную и подземную. В результате невольно выстраивается как бы иерархия, вполне с политической (sic!) подоплекой. Наверну этой структуры воссоздает местный авторитет — герцог-ястреб, забавный и нелепый в своей напыщенности, в своих эполетах-менуэтах, но в то же время не упускающий случая закусить птичкой, благородно приправив свой поступок очередным бонмо. Этаким пониже находится пресса, представленная бельчоном — «хозяином леса» (этот момент следует оговорить особо: по сути, власть прессы является идеологической подоплекой игры — учитывая журналистский характер Юлиной миссии). Еще ниже — тема, ее представляет модный парень Дятлов с железным ключом и хай-хетом на голове. Подножие дерева «бесхозно», типа полная демократия. Зато ниже, в корнях творятся крайне примечательные вещи. Здесь уже конкретно чувствуется «рука Москвы», то бишь локализаторов из «Буки». Собственно, низшие уровни иерархии представлены нашими соотечественниками — Игорем Ивановичем и Корнем Нагнетайло, которого друзья зовут просто «Корешком», отчего наш дуб видится чуть не метафорой украинско-российского политического пространства. Первый являет собой образ такого себе приземленного столичного пана-интеллекта со всеми полагающимися причудами — усугами та окулирами, задача которого — возиться с переплетом и падалью, второй же — простого душевного парня с Донбасса. Так что вот вам и предвыборная тематика.

Поэтика и образность

— А иногда в кишечнике скапливаются газы и выходят наружу. Жердяй справляется с этой задачей с блеском!

— Какие они у вас аккуратные!

Прямо французские батон!

— Э-эх! Мастерство не пропало!

Без сомнения, ударная сторона игр, особенно «Как мы едим». Яркие и неожиданные метафоры, облекающие любой материал в художественную мнемоническую форму. Перечислить находки можно до бесконечности — это и конвейер с кашками перед анусом, обрамленным портком с атлантимами, и интерьер холостяцкой квартиры в желудке, и очкарик, выползающий из зуба мудрости за очередной книгой. Поэтика «Старого дуба» менее шокирующая и яркая, здесь больше лирики и спокойствия, но некоторые нюансы не менее впечатляют — например насос, вполне такой себе фрейдистский символ понятно чего.

Запоминаются и пресловутые работники реальности — как правило существа фантастические, с довольно экзотической внешностью. Чего только стоит шеф дубового концерна, представляющий собой симбиоз деда со своим механизированным креслом-качалкой. В этой связи особое слово стоит сказать о локализации — она вполне конгениальна. Это касается не только качества перевода, но и характеров персонажей: грубоватый Корней, хитрый Гютелло, Чоп-Чоп с голосом Вертинского — все это произвело очень живое впечатление.

Вывод

Можно сказать однозначно: Тивола создала выдающееся явление. Особенно приятно, что сейчас, в эпоху «конца печати», классические образцы искусства, в частности книжного, постепенно актуализируются в пространстве компьютерных игр. Действительно, во многих проектах этой компании ощущается что-то такое знакомое по старым детским книжкам, какое-то особое отношение к ребенку, когда взрослый не сюсюкается с ним, не пытается его завлечь яркими красками и гламурными мордашками, а честно и весело играет с ним, отпуская свою буйную фантазию на волю. В них действительно сохраняется та высокая планка настоящего искусства, которая тем более неожиданна сейчас, причем в этом как бы периферийном секторе рынка — детской игре. И думается, не за горами тот момент, когда «детское» искусство вернет свои переломные позиции, возродясь в искусстве компьютерных игр, — да, после таких образцов сомнения в корренности этого термина как-то сами собой пропадают!

Кирилл ТАЛЕР при помощи специалистов дружественного журнала

Дружественная статья

Это не просто новая рубрика, и не рубрика в рубрике. Нет! Это новый смелый прорыв в журналистике! Начиная с этого номера, мы будем обозревать не только игры и компании разработчиков! Мы идём на беспрецедентный шаг и начинаем печатать обзоры наших коллег, соперников и друзей одновременно — из других игровых журналов! И нас нисколько не смущает, что в случае хорошей реакции на статью может невольно получиться реклама и ПиаР конкурентов. Истина превалирует всего. Говори правду о других, если ты хочешь услышать правду о себе! Особенно, если ты её уже услышал... Обмен правдой — вот чего не хватает нам, представителям малочисленной профессии игровых корреспондентов и критиков, обозревателей и аналитиков! Да будет дружба и взаимное ~~обсуждение~~ обсуждение сильных и слабых сторон друг друга и даже враг врага. Только так мы сможем повысить свой профессиональный уровень и вывести его к западным стандартам!

За неимением собственных статей настолько высокого уровня, а также с обоюдного согласия обеих сторон печатаем материал, пришедший в дружественное украинское издание, посвящённый этому же самому дружественному украинскому изданию и отправленный на переработку по причине лёгкого несоответствия корпоративному стилю.

Ну, с Богом, поехали!

500 знаков

Этот журнал очаровывает с первого взгляда. Со второго он сбивает с ног, а третьего взгляда может и не быть, потому что ты заснешь от восторга. Этот журнал так мастерски погружает нас то в пучины превью, то в глубины ревью, то в руины новостей, что дыхание кавайно перехватывает * *, и остаётся только диву даваться, как зашкаливший уровень гемоглобина не превратил тонкую печальную струйку адреналина в бурный поток Ширатто! (1. Предупреждение. Шутки о гемоглобине писать не в этом разделе, а двумя разделами ниже, там, где на раздел выделяется 1500 знаков +/- 3 знака по большому знакомству. Там шутить можно. Здесь — нельзя!)

С помощью десяти номеров этого журнала можно было бы покинуть обоим в двухкомнатной квартире, а если добавить ещё парочку — то и совмещённый санузел, настолько замечательно...

(2. Предупреждение. Вы превисили количество знаков в литературном начале. Поправьте до завтрашнего утра!)

То, что не вошло в 500 знаков. Печтается на свой страх и риск

...настолько замечательны великолепно-неподражаемые скриншоты безусловно лучших игр, анонсированных на бесценных страницах этого журнала. Я бы мог ещё долго ~~напис~~... восторгаться этим новым словом в игровой журналистике, пересомни в словосочетание, по сотне раз пересматривая каждую страничку, а перед сном, при том разе, как молитву, повторять колонку главного редактора и выколоть у себя на плече всю редакцию и даже тираж, который ностальгически напоминает мне любимую карточную игру «Очко». Но я ограничусь всего лишь скромным представлением этого феномена, тордо возросшего на неблагоприятной хулиганской почве украинской игровой журна-

листики, населённой паразитами проде безалаберного журнальчика «Шкелі» и иной детской газетёнки VBR. Знакомьтесь, лучший из лучших украинских журналов — «Глянцевое Позорище»!

700 знаков

Бурный поток машин на шестиполосном хайвее преодолён, и вот ты оказываешься в святой святых независимого мнения, на алтаре объективности и в клоаке оперативности. (3. При чём здесь «алтаре» и «клоака»? Порезать! Выражайся проще, мы же не журнал «Литература и жизнь»!) Посмотрите на этот скромный обфисный стол, набитый самой оперативной и интересной информацией со всех уголков и тупикиов света — за ним восседает прогрессивная надежда всех геймеров, тестеров и симуляционных скриншотов — главный редактор ГП, молодой и мудрый Алегс. Всех юных авторов, приходящих к нему, он внимательно выслушивает, легко и ненавязчиво намекает на некоторые погрешности и непороботки в статьях (4. Какие «неПороботки»? Не-до-ра-бот-ки!!! Ты русский язык учи, &##@&?!), располагая к себе собеседника добрым словом, внимательным взглядом и дружеской ☺. (5. Предупреждение! За такие дружеские «улыбки» буду убивать!!! Смайлы убирать, мы не VBR, а серьёзный журнал!). У Алегса в столе лежит настоящий боян, на котором галверд умеет играть. Когда Алегсу становится плохо, он достает боян и накри... начинает уметь играть на нём...

(6. Предупреждение! Вы превисили количество знаков в данном разделе! Ну будьте внимательнее!)

(7. Мне быццо в истерике!!! Нет в столе никакого «БОЯНА»!!! Есть тубная гармошка, но личных предпочтений мы в подобных статьях мы не касаемся мы. Переделайте раздел полностью!!!)

8. Если это была шутка — перенести на раздел ниже. А здесь шутить пока что нельзя!

9. ЗЫ: Понял, что это была шутка.
10. ЗЗЫ: Она была несмешная.)

То, что не вошло в 700 знаков. Печтается в подполье

...любимого Акиру Ямаоку или ТНМК или прогрессивный мощный рэп в формате 5.1., так как боян у Алегса, я уверен, подерживает этот формат.

Я застал главреда «Глянцевое Позорище» за ответственной работой — составлением колонки редактора, и даже нашёл в себе смелость заглянуть за его утомлённое заботами плечо и посмотреть на причудливую вязь текста, рождённого его рукой...

Что такое колонка главного редактора? Это то место, где должна быть подпись, фотография и e-mail главного редактора. Чтобы все понимали — кто в этом замечательном доме хозяин.

1000 знаков

Но какое же лучшее издание Украины без лучших внештатных авторов Украины? Лучшие внештатные авторы, действительно, собраны именно здесь. (11. Что за тавтология — по два раза слова «Украина», «внештатные», «авторы», «лучшие»? Изменить! 12. Поправка: слово «лучшие» оставить... 13. Насчёт слова «Украина» посоветуюсь с издателем...)

Как происходит набор внештатных кадров в «Глянцевое Позорище»? Нет, тебе не скажут: «Эй, кадр, иди сюда, будешь здесь внештатным!» (14. Понял сразу. Это шутка. Ладо, пусть будет...), как это делается в других неэкзотических журналах или же вообще «нежурналах». Тебя не будут приманивать большими гонорарами или обещаниями командировки на ЕЗ. Всё просто: как только ты понимаешь, что ты лучший автор, — немедленно приходишь сюда! Штатные работники других украинских не-дожурналов и их лузеры-внештатники всё



Эксклюзивнейший скриншот, которого нет ни в одном западном игровом издании!

Присмотритесь к ноге персонажа MMORPG *Lineage II: The Chaotic Chronicle* — и вы увидите вопиющий текстурный прокол площадью в четыре пикселя.

Представьте себе, сколько магов, олицетворяющих человеческую расу, ходит по миру «Линейки», и у каждого на ноге — **четырёхпиксельная язва** отвратительного зелёного цвета!

Читайте следующий номер, в котором мы опишем уникальный патч размером 0.7 Гб, устраняющий этот баг.

Художественный редактор не несет ответственности за визуальное наполнение данной страницы.

ещё цепляются за безнадёжные рабочие места только потому, что ещё не осознали себя лучшими. Но как только осознают, сразу же придут к нам! Правда, достойны ли будут они, заглянувшие себя многолетним пособничеством низшим слоям журналистики, выступать в дружном коллективе под гордым брендом «Глянцевое Повориче», это ещё неизвестно. (15. Убрать эту ужасную пародию на политическую агитацию! Писать можно проще и по сути: «Мы лучшие. А все другие идут к нам». Или так: «Мы лучшие. Всех посылайте к нам». Или так: «Всех посылайте! Потому что мы — лучшие». Даже так можно: «Не послан — не лучший!». Достаточно примеров?)

Внештатным авторам предоставляется полная свобода действий, например:

- ✓ возможность соглашаться с авторитетным мнением западных журналов;
- ✓ возможность соглашаться с авторитетным мнением западных игровых сайтов;
- ✓ возможность три раза в год не согласиться с мнением главного редактора;
- ✓ для прекрасной половины человечества, пишущей в «Глянцевое Повориче», 8 марта является дополнительным четвёртым разом;
- ✓ корпоративные подарки в этом случае не выдаются.

(16. Предупреждение! Опыт! Превышен! Допустимый! Размер! Раздела! «Коллеги!» В каком?! «Журналы»? Вы?! До?! Это?! Работали?!)

17. Здесь можно было шутить. Почему нет шуток?)

**То, что не вошло в 1000 знаков.
Початается в холодном поту**

- ...Требования к авторам:
- ✓ Количество скриншотов в присылаемой статье должно равняться количеству знаков в статье.
- ✓ Скриншоты с игры нужно снимать аккуратно, чтобы не повредить эксклюзивности.
- ✓ Продвинутый и современный внешний вид авторов, увлеченные нами приветствуются, увлечение хентаем не приветствуется, но это всё равно **мешает!**
- ✓ В статьях не разрешается упоминать название города Стерлитамак.
- ✓ Требование, касающееся города Стерлитамака, в отличие от других требований — категорическое и обсуждению не подлежит!

1800 знаков

И конечно же, я не могу не упомянуть о несравненной атмосфере и замечательном комьюнити журнала «Глянцевое Повориче». Будь я Фёдором Достоевским, помноженным на Антона Чехова и делённым на Мураками, даже в этом случае мне не передать всего многообразия словесной эквилибристики и богатства словарного запаса коллектива любимого мною журнала при составлении сетки номера, отправке его в печать или осуждении своих коллег в лайвжурнале. (18. Почему нет имени и отчества Мураками, а только фамилия? Ты что, японскую культуру не уважаешь?! Добавь и то, и то! 19. Имя хотя бы...) Фразам: «Афтар отжох», «Дети беспизца», «Я волящю!!!», «Превед как гатишно!» могли бы позавидовать Генри Миллер, Франц Кафка, а Дж.Р.Р. Толкиен обязательно бы взял их в орочий или гоблинский лексикон для составления более полной языковой картины Средиземья. Остаётся только надеяться и ждать, когда же дружное и высокопросвещённое комьюнити наберётся смелости и выпустит этот замечательный зарождающийся язык всего прогрессивного человечества на страницы журнала, дабы тот окончательно и бесповоротно оправдал своё название «Глянцевое Повориче»! Ведь это же так просто — общаться со страниц журнала с помощью языка, на котором думают его авторы! (19. Тут скрывает какой-то подвох, насколько я понимаю?)

Но есть в славной истории журнала и печальные страницы. Не те, на которых расположены обзоры игр, а просто печальные.

ПИ до сих пор не хотят воспринимать всерьёз другие крупные журналы, отмахивающиеся от объективности, как архаичный слон

от судьбоносной мухи. Не понять им пока, что ПИ и Раша-Гейм-Джорналы — одной кровью! Что судьба нам стать дружной семьей, навеки скрепленной глянцевостью, большим количеством страниц и скриншотов, местами даже переходящих в непрерываемое качество, и тягой к эксклюзивности.

Простой пример: только adeptам журнала «Глянцевое Повориче» в результате трёхдневного бледия (20. «Адепты», «бледи»... — тебе бы гатишные сценарии для RPG писать. Изменить эти ужасные слова на более приличные для приличного читателя!) удалось найти полный эксклюзив, который был мгновенно запечатлён нашими скриншотерами, и только читатели журнала теперь смогут с ним ознакомиться. Но, видимо, из чёрной зависти уважаемые коллеги никак не откомментировали это событие.

(21. Предупреждение! Превышено... в общем, ты уже в курсе. Ревать! Или превышение всего на 300 знаков уже считать прогрессом?)

300 знаков

А бы посоветовал данный журнал любому здравомыслящему и нездоровомыслящему человеку нашей планеты. Зачем? Потому бы последние по факту прочтения «Глянцевое Повориче» неизменно повышали свой культурный и умственный уровень до невообразимых высот, потому что любой разум ограничен, а вот глупость — бесконечна. А значит, выйти за горизонты разума можно только с ним!..

Влезло всё (почти...!)

(22. Бррр... Ужас!
З.Анченко)

Знание

(Уважаемый Gribkov. Отсылаю Вам статью, которая пришла в последний номер. Несмотря на множество ошибок, явных и неточностей, а также явную безграмотность автора (он не знает, что такое — язык падонов мухахаха!!!) в ней определён что-то есть. В данном аналитическом обзоре автор довольно подробно освещает журнал, редактором которого я являюсь, обращает внимание на наши несомненные успехи и сетует по поводу временных трудностей. К тому же, насколько я понимаю, пишет нам бывший автор одного из якобы конкурирующих изданий. Отход его к нам в очередной раз ударит по этим горе-конкурентам, которые только что с модерна слезли, а уже в журналистику рухнули.

С уважением, Латеа.

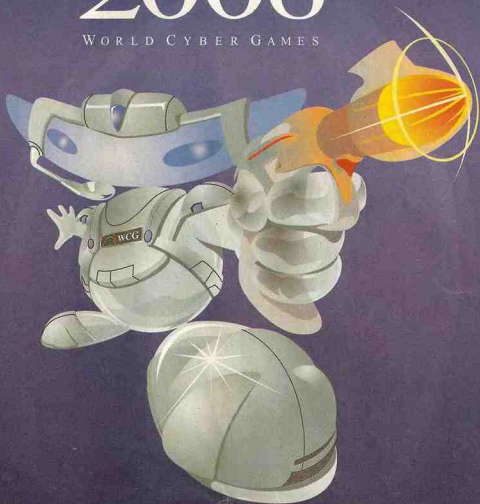
P.S. Чуть не забыл... Мне крайне важно узнать Ваше мнение по поводу этого материала. Дело в том, что к концу статьи у меня почему-то сложилось стойкое ощущение, что нас накаляют...)



Львівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи 3)
тел. (0322) 97.4768

WCG 2006

WORLD CYBER GAMES



більше ніж гра!

Ти готовий залишити свій слід у віртуальній історії?
Всесвітні кібер-ігри знову запрошують глядачів.
Зареєструйся на сайті www.wcg.com.ua і візьми
участь у відбірковому регіональному турі.

Кращі воїни віртуального простору зійдуться у
фінальному поєдинку, що відбудеться в Італії.

Технічний партнер:



Головний медіа-партнер:



Медіа-партнери:



За підтримки:



SAMSUNG

Потужність, що тобі потрібна. Технологія, варта довіри



artline X²

Зроби крок
до вдосконалення роботи своїх співробітників.

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

Intel® Pentium® D

599
3175 грн*

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

Продукцію сертифіковано у системі УкрСЕПРО. Виробництво відповідає вимогам ISO9000

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

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

TechnoPark www.technopark.ua

(044) 594 15 15



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