Новый формат — два в одном!

СИК

29-30 243-244
17 2006
Июль



стр.28
Titan Quest
SpellForce 2
стр.24
The Movies
стр.16
X3
стр.20

ISSN 1819-8716



Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

http://expo.igrograd.ua

ФЕСТИВАЛЬ

Игроград

ОРГАНИЗАТОРЫ

igda
international game developers association

МОЙ КОМПЬЮТЕР
Издательский дом

28 сентября — 1 октября
2006 года

Киев, выставочный комплекс
«Спортивный»

г. Киев, ул. Физкультуры, 1, ст. м. «Республиканский стадион»

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ПРАЗДНИК
КОМПЬЮТЕРНЫХ И МОБИЛЬНЫХ ИГР

IT ПАРК
бережіться піратських копій

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница
✓ магазин «Світ книги», ул. Келецкая
✓ угол Коцюбинского и Ленинградской
Днепропетровск
✓ Киоски «СВ-почта»
Донецк
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
✓ ул. Артема, 131-а
✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
Макеевка
✓ гост. «Маяк»
Киев
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Торговые точки «CN-Столичные новости»
✓ Киоски «Факты»
✓ Книжный рынок «Петровка»
✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
✓ ул. Жилянская, 87/30
Крым
✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»
Луганск
✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»
Львов
✓ Киоски «Торгпресса»
✓ Киоски «Интерпресса»
Мариуполь
✓ Киоски «Союзпечать»
Николаев
✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
Одесса
✓ киоски «Пресс-служба Одессы»
Оптовая продажа:
✓ ул. Костанди, 100
Полтава
✓ киоски Полтавского почтамта
Тернополь
✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»
Харьков
✓ газетный рынок
✓ магазин «BOOKS»

☞ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307.
Стоимость издания: 1 месяц – 8.88 грн, 3 месяца – 26.39 грн, 6 месяцев – 52.18 грн.
☞ Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.poshta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.

Оглавление

Новости стр. 5–11
Александр GLUKK
Diver стр. 12
Вирджин КЕМПЕР
«Звездное наследие 0» стр. 13
Александр GLUKK
«Империя превыше всего» стр. 14
Александр GLUKK
«Механоиды: Гонки на выживание» стр. 15
Frestarter
X3: Reunion стр. 16–19
Кирилл ТАЛЕР
The Movies стр. 20–23
Fallen Angel SID
SpellForce 2 стр. 24–27
Yaroslavos
Titan Quest стр. 28–30
Pantera sls
«Снежок» стр. 31
Вирджин КЕМПЕР
«Пуля для фюрера» стр. 32–33
Pantera sls
City Life стр. 34–35
Треже Ссс
The Secrets of Da Vinci стр. 36–37
Надежда НИКОЛАЕВА, Роман БУРАКОВСКИЙ и К°
Разборки со стрельбой стр. 38–39
Том/Doc/КЕРТИС
Кризис жанра стр. 40–41
Worder (по материалам зарубежной прессы)
Истинные ниндзя стр. 42–44
Олег ФЕДОРОВ
Такие разные принтеры стр. 45–47
Том/Doc/КЕРТИС
Записки Автоответчика стр. 48–49

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№29-30 (243-244), 17.07.2006.
Тираж: 12 300. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.
Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.
© «Мой компьютер», 1998-2006.
Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»
г. Киев, ул. Качалова, 6
Редакция: Киев, ул. Качалова, 6 тел. (044) 455-3575.
Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8

Издатель: Михаил Литвинюк.
Главный редактор: Татьяна Кохановская.
Начальник информотдела: Василий Попов.
Начальник отдела Х: Димитрий Лысенко.
Секретарь ДЗВР: Алексей Сургучев.
Спец. вентиляционных систем: Вадим Народицкий
Художественный редактор: Федор Сергеев.
Литературные редакторы: Анна Китаева, Данил Перцов.
Корректор: Полина Акулова.
Верстка: Андрей Шмаркатюк.
Директор по маркетингу и PR: Борис Сидюк.
Реклама: Олег Федоров, Валентина Маркевич-Кравченко.
Офис-менеджер: Тамара Задворнова.

Отдел маркетинга: Надежда Николаева, Роман Бураковский.
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можаев.
Отдел полиграфии: Игорь Ильченко.
Сбыт: Елена Семенова, Оксана Квитка.
Экспедирование: Михаил Ковальчук.
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотовывод: ООО «TV-ПРИНТ», тел.: (044) 464-7321
Печать: друкарня ТМ "Мандарин"
ТзОВ "Видавнича група "Експрес", (Львівська обл., Яворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи 5)
тел. (0322) 97-4768,
зам. № 2678

ВТОРОЙ

Между первым и вторым две недели с небольшим, как известно. А в нашем случае — ровно две. Именно столько времени прошло с выхода старо/новоформатного номера МИКа. Можно ли подбивать итоги перевоплощения?

Нет. Цыплят считают по осени, а ежели цыпленок жирный, то времени на взвешивание нужно достаточно много. Поговорим о первых впечатлениях, что ли?

Начну с себя. Положа руку на то место, под которым у нормальных людей располагается сердце, скажу: я ожидал гораздо более мощной и сметающей *негодовательной* волны. Мол, теперь в два раза реже будем МИК получать, мол, зачем нам «мобильные» и «железные» статьи, журнал стал в два раза дороже, верните все обратно и т.д. Ждал, и зажмуривался, представляя, как я буду на все это отвечать.

Слава ГейМыру, положительных отзывов пришло больше. Честно говоря, я даже удивился, и не только я, а вся редакция вместе взятая и *покладенная* на весы читательского суда — читатели-то у нас оказались в подавляющем большинстве своем понимающие и важность момента, и его необходимость.

О справедливой критике. Ее по поводу первого полумесячника также имело место прийти, пардон за мой одесский. Основной удар приняло на себя качество статей, а также их количество.

Увы, даже кошки быстро не рожают — доказано лучшими ветеринарами. Также невозможно вывести самолет из пике, не учитывая авторитетных мнений: притяжения Земли, инерционной скорости и массы самолета. Поэтому, надеяться на мгновенное повышение качества/количества материалов по меньшей мере глупо. Процесс этот трудоемкий, требующий не одну меру морально-физических ресурсов. Но...

Могу торжественно пообещать, что, начиная с данного номера (обрати внимание, товарищ, — обзоров стало больше!) и по маршруту «от забора до обеда», т.е., в дальнейшем — вы, уважаемые товарищи камрады, начнете постепенно чувствовать легкие прикосновения того, что вспоминалось с ностальгией: атмосферность статей, без потери их информационного наполнения. Когда невооруженным взглядом заметно по междустрочиям обзоров, как сверкают глаза у авторов, писавших тексты. Именно «авторов», т.к. в будущем МИКе новомодному движению «аффтаров» места, видимо, не найдется.

Еще один второй

Вот и дожились-дождались многие легионы «Игрограда», читающие наш боевой листок, заполненный отчетами всевозможных мастей и разной степени страстей. Трижды орденоносный, четырежды доблестный и *чертыхнадцать* раз не выспавшийся основной состав ДЗВР, по случаю массовой отправки в отпуск, дарит Вам второй по счету **спецвыпуск, на этот раз посвященный онлайн-играм!**

Нет, мы ни в коем разе не ограничимся популярными нынче трехмерными мирами MMORPG — найдется место и для браузерных проектов, и для пионера массового онлайн-движения — UO, и для пользующихся стабильной популярностью MUD`ов, зацепим и совершенно диковинные жанры, о которых большинству пользователей Сети практически ничего не известно. Как говорится, его величество ОНЛАЙН во всем многообразии.

Ну, и, конечно же, куда без Ягуара с его «пасхальными яйцами»? Не знаете, что это такое? Хорошо, приведу пример. В известном браузерном проекте «*Бойцовский Клуб*» одно время была (может, и сейчас есть — давненько не захаживал!) *секретная комната*. Войти в нее можно было, набрав в строке браузера определенный адрес. Прямых же игровых ссылок не существовало. А потом... У многих зашедших, знакомых с навигацией по сайтам на уровне «ссылка клац!» возникали определенные проблемы с... выходом. И чат сего достойного проекта был наполнен возмущенно жалобными воплями: «Помогите мне выбраться отсюда!!!», «Как выйти???», «Что за ****** комната?! Я думал, тут артефакты выдают!»

Артефактный же сыр, как известно, бывает только в мышеловке. Но все это — в номере **31-32**, который увидит свет 31 июля.

Дважды написанное приравнивается к сказанному

Время замаливать грешки. Был у меня один, под названием «тотальная невнимательность», вылившийся в легкое недоумение читателей. Исправляю. Заодно, кратко пересказываю содержание предыдущей части (см. первую статью, посвященную КРИ-2006).

У меня есть сосед Костя. Кажется, на два-три года старше меня. Живем мы с ним в соседних квартирах лет уже двадцать, чтобы не соврать. Иногда встречаемся на лестничной клетке, когда мусор выносим, вежливо здороваемся и совершеннейшее ничего друг о друге не знаем. Точнее, не знали до определенного момента.

Второй день КРИ-2006. Я, ничтоже сумняшеся, выхожу на стандартный перекур, и вдруг меня кто-то легонечко хлопает по плечу. Оборачиваюсь...

Стоит высокий, коротко стриженный мужчина и внимательно вглядывается в меня.

Я понимаю: что-то не так, и начинаю внимательно вглядываться в него. На всякий случай.

Проходит минута.

«Ты?» — спрашивает мужчина

«Наверное...» — отвечаю я, оставляя за собой шанс на отступление.

Мужчина начинает улыбаться. Я перевожу взгляд на его бейджик, означающий, что человек является участником, затем на лицо...

Хохотали мы потом с Костей минуты две. Вот как оно бывает — работать в смежных областях, жить на расстоянии вытянутой руки друг от друга и ничегошеньки при этом друг о друге не знать! Болезнь больших городов, однако.

Я потом, шокированный, еще два часа по выставке ходил, ловил всякого больше-меньше знакомого, и рассказывал об этой встрече...

Договорились мы, конечно же, с Костиком поболтать за пивом об общих интересах. Опять же, может быть, точки соприкосновения какие найдутся? И что вы думаете — до сих пор не можем нормально встретиться! Болезнь больших городов — видимо, штука неизлечимая.

На втором месте

И в довершение, совсем уже отвлеченная тема. Собрались мы как-то всей редколлегией поговорить о текущей ситуации в Восточном Тиморе. И речь случайно зашла о финале чемпионата мира 2006. По футболу. Франция-Италия.

Сейчас у всех на слуху некрасивый поступок Зидана — мол, нельзя срываться, даже если тебе говорят что-то критически обидное, и «брать на одессу» соперника.

Ситуация в Восточном Тиморе была напрочь забыта — мы обсуждали стычку Зидана и Матерацци. И пришли к неоднозначному выводу: может быть, Зинедин и подвел свою команду, но поступил он, как настоящий мужик. На том и порешили. ИМХО, конечно же.

А Восточный Тимор, думаю, как-нибудь без нас разберется.

С вами Кирилл Талер. Оставайтесь на нашей волне

Даешь «неправильные» игры!

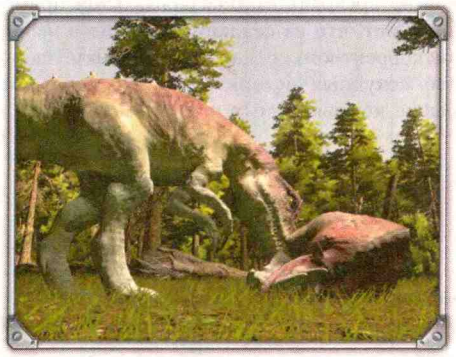
Недавно в Интернете проскочила информация о том, что один из ветеранов игровой индустрии — геймдизайнер **Рон Гилберт** (Ron Gilbert) — после довольно-таки длительного перерыва решил вернуться на рынок компьютерных игр. Гилберт известен, в первую очередь, как создатель таких известных проектов, как *The Secret of Monkey Island*, *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* и *Maniac Mansion*, кроме того, он выступал продюсером стратегической серии *Total Annihilation*. Но на этот раз Рон, подобно многим другим первопроходцам геймдева, решил создать собственную студию, которая будет заниматься разработкой «неправильных» игр. Именно об этом он и рассказал в своем интервью известному сайту *Gamasutra* (**http://www.gamasutra.com**).

Термины «правильные» и «неправильные» игры в последнее время довольно часто мелькают на страницах нашего издания, и постоянные читатели хорошо знают, что за ними кроется. Но, если кто-нибудь не в курсе, то в двух словах их можно объяснить так: «правильные» игры — это те, которые, с точки зрения издателя, будут иметь коммерческий успех, то есть хорошо продаваться, «неправильные», соответственно, те, которым в коммерческом плане ничего не светит, вне зависимости от того, насколько они качественны или какие новаторские идеи содержат.

Рон Гилберт тяготеет к играм «неправильным». В своей вновь созданной компании, название которой пока что не разглашается, он собирается разрабатывать проекты, ориентированные, в первую очередь, на глубокий сюжет, ярких персонажей, разветвленные диалоги и т.д., и т.п. Причем, Рон глубоко убежден, что игры а-ля GTA, в которых игрок сам создает свою историю, хотя и имеют право на существование, сюжетными ни в коем случае назвать нельзя. Сюжет, с его точки зрения, должен подаваться разработчиком, а игрок может лишь влиять на него в жестко заданных рамках. Здесь следует заметить, что игры подобного рода пользуются огромной популярностью на приставках, но вот на PC издатели не сильно их жалуют. Это-то и является основной проблемой молодой студии Рона Гилберта. По его собственным словам, ни один из паблишеров, с которыми Рон пытался вести переговоры, не хочет браться за издание его нового проекта — сюжетной RPG, с боями в стиле Diablo, сложными квестами и головоломками, приправленной огромным количеством диалогов. Понятное дело, что до того, как Гилберту удастся уговорить кого-либо из издателей, перспективы данного проекта выглядят весьма туманно, а потому об ориентировочной дате выхода говорить еще рано. Название игры так же не сообщается. Полный текст интервью вы можете найти, обратившись по адресу **http://www.gamasutra.com/features/20060630/murdey_01.shtml**.

Скажи «нет!» StarForce

А тем временем скандальная система защиты диска от копирования **StarForce** продолжает терять авторитет среди западных паблишеров. На днях, например, стало известно, что издательская компания *JoWood Productions* не намеревается ставить StarForce на диски с одной из самых ожидаемых ролевых игр последнего времени — *Gothic 3*, разрабатываемой немецкой компанией *Piranha Bytes*. Паблишер принял решение заменить StarForce на «более мягкую систему защиты». Какую именно, пока не уточняется.



Как вам, возможно, уже известно, несколько ранее от использования StarForce отказались такие известные издательские компании, как *CDV Software Entertainment*, которая отказалась защищать StarForce свой новый проект *Glory of the Roman Empire*, сменив его на альтернативную систему *TAGES*, и *UbiSoft*. Последняя приняла такое решение после пятимиллионного иска, выставленного одним из пользователей, утверждавшим, что применяемые защитные механизмы наносят непоправимый вред безопасности операционной системы.



Нужно признать, что подобные заявления в адрес StarForce поступают довольно регулярно, вследствие чего уже сформировалось общественное мнение, и многим издателям легче сменить систему защиты, чем пользоваться услугами дискредитировавшей себя фирмы.

Боевые лорды «Цивилизации»

Компания *Take-Two Interactive* объявила об отправке в печать дополнения к глобальной стратегии *Civilization 4*, от компании *Firaxis Games*, возглавляемой одним из столпов игровой индустрии — Сидом Мейером. Аддон носит **название Civilization 4: Warlords** и посвящен наиболее ярким и известным полководцам мировой истории. Всего нас ожидает восемь новых сценариев, в которых мы сможем выступить в роли того или иного военного лидера. На сегодняшний день заявлены сценарии с участием Чингиз-хана, Александра Македонского, Сталина, Рамзеса II и Октавиана Августа. И, конечно же, помимо собственно исторических деятелей, обещается появление новых народностей, юнитов, ресурсов, технологий и «чудес света». Civilization 4: Warlords должна появиться на прилавках магазинов уже 24 июля этого года.





Arkane покоряет Новый Свет

Французская девелоперская компания **Arkane Studios**, знакомая нашим геймерам по замечательной ролевой игре *Arx Fatalis*, открыла свой офис на территории США, а именно, в очень любимом заокеанскими разработчиками городке Остин, штат Техас.



На сегодняшний день пока что неизвестно, чем именно будет заниматься аме-

риканское подразделение Arkane — доводкой экшен-проекта *Dark Messiah of Might and Magic*, который она разрабатывает для UbiSoft, или разработкой нового проекта.

Неполиткорректные румыны

История уже знает случаи, когда компьютерные игры становятся причиной международных скандалов. Вот и теперь, похоже, разгорается нешуточная баталия вокруг нового румынского космического симулятора, именуемого **Romanians In Space**, разрабатываемого студией *2 Bad Design*.



Собственно, неотвратимость скандала была заложена в самой основе игры — ее сторилайне, написанном в довольно популярном в последние годы жанре «альтернативной истории».

Итак, в 1988 году в Румынии наблюдался небывалый подъем в области военных технологий, который позволил стране в рекордные сроки захватить Соединенные Штаты. На этом, понятно, дело не закончилось, и за последующие десять лет победоносная румынская армия огнем и мечом прошлась по матушке-Земле, подчинив власти диктатора всю планету. Еще через сто лет румынская империя преодолела земное притяжение и была готова расселиться по всей Галактике, но тут на ее пути к звездам встали венгерские сепаратисты, которые принялись всячески мешать доблестным румынам нести в космос «разумное, доброе, вечное». Игроку же предлагается стать во главе звена космических истребителей и объяснить бывшим соседям, кто в Галактике хозяин.



Не удивительно, что на территории Венгрии подобная сюжетная канва проекта была воспринята в штыки, а разработчиков немедленно обвинили в расизме и разжигании межнациональной розни. Скандал очень быстро распространился по всей Европе и докатился аж до Люксембурга, один из жителей которого откровенно заявил, что место разработчикам, ни много, ни мало, за решеткой.

Довольно показательна позиция сотрудников 2 Bad Design. Девелоперы откровенно развлекаются, наблюдая за сложившейся ситуацией, и даже призывают спорщиков не прекращать дискуссию. Они прямо заявляют, что на создание подобного неполиткорректного сценария их подвигло засилье «скучных исторических сюжетов» на рынке компьютерных игр.

И снова война...

Компании *Matrix Games* и *Strategic Studies Group* анонсировали исторический варгейм **Battlefront**, который снова перенесет нас во времена второй мировой войны. Игра призвана дать игрокам возможность принять участие в наиболее известных событиях того времени. Вам придется приложить руку к сражению американских и японских войск на тихоокеанском острове Сайпан летом 1944 года, операции Market Garden в Голландии 1944-го, борьбе за Новороссийск, длившейся более года, и битве за Газалу и Тобрук в 1942-м. Разработчики обещают внедрить в игру революционную систему управления, позволяющую виртуальным полководцам отдавать приказы подчиненным на уровне батальонов, что позволит игроку лучше контролировать происходящие события и еще более оперативно принимать решения в пылу боя. Так же заявлены умный AI, интуитивный интерфейс, редактор карт, юнитов и интеллекта, а так же некие «шаблоны» для реализации ближнего боя. Релиз Battlefront намечен на август этого года.





Мультиплатформенный убийца

Одним из самых впечатляющих проектов для платформы PlayStation 3, представленных на *E3 2006*, проходившей в мае этого года в Лос-Анджелесе, был исторический экшен **Assassin's Creed**, разрабатываемый компанией *UbiSoft*. Изначально считалось, что игра делается исключительно для новой версии PlayStation, однако, уже к концу выставки поползли слухи о том, что проект вполне может оказаться мультиплатформенным, слухи вскоре подтвердились, вызвав недовольство платформодержателей и радость игровой общественности. На каннском фестивале *Interactive Digital Entertainment Festival* представители UbiSoft официально объявили, что Assassin's Creed выйдет одновременно на платформах PlayStation 2, Xbox 360 и PC.





Assassin's Creed, разрабатываемая внутренней студией UbiSoft, перенесет нас в конец двенадцатого века, во времена третьего крестового похода. Именно в этот исторический период предстоит творить свои темные дела главному герою игры — наемному убийце по имени Альтаир (Altair). Впрочем, дела не такие уж и темные. Наш убийца довольно высокоморальный тип и использует свои возможности с целью положить конец затянувшейся войне между христианским и мусульманским миром.

Разработчики обещают нам полную свободу как в планировании операций, так и в выборе путей достижения цели. Добавьте сюда еще обширный арсенал средне-

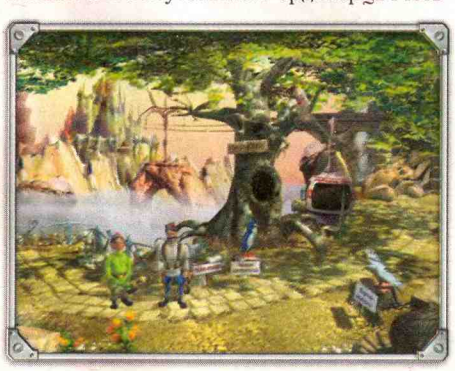
векового оружия, «живой» мир, адекватно реагирующий на действия игрока, приправьте это все суперсовременными графикой и спецэффектами, и вы поймете, что нас ждет настоящий хит. Разработчики утверждают, что Assassin's Creed взял все самое лучшее от таких игр, как Prince of Persia, Splinter Cell, Thief и Hitman. Релиз намечен на следующий год, хотя эти сроки пока что справедливы лишь для PS 3-версии, однако, в самом ближайшем будущем следует ожидать пресс-релиза от UbiSoft, в котором будут объяснены все нюансы, связанные с переходом игры на другие платформы. Следите за новостями.

Автоэкстрим

Французская компания *Nadeo* анонсировала очередную часть своего автогоночного конструктора, дающего игрокам возможность собственными руками создать симулятор экстремальной езды — *TrackMania*. В этом, четвертом по счету, проекте, который носит название **TrackMania United**, разработчики намереваются объединить возможности всех предыдущих частей игры, а именно оригинальной *TrackMania*, сиквела *TrackMania Sunrise* и аддона к нему *TrackMania Sunrise eXtreme*, а также специальной киберспортивной версии игры, *Trackmania Nations ESWC*. В TrackMania United войдет полный набор утилит, предназначенных для создания собственного игрового контента и обмена им с другими игроками (*MediaTracker*, *Painter*, *Peer2Peer*), а также более тысячи строительных элементов, с помощью которых можно будет создавать и модифицировать трассы, автомобили, различные препятствия и многое, многое другое. Ну, а сами гонки смогут проходить как в одиночном режиме, так и по сети. На территории стран СНГ издавать TrackMania United будет компания *«Бука»*.

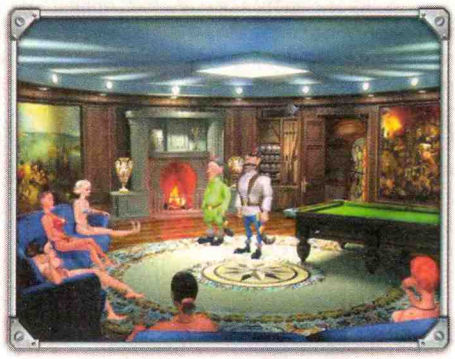
Иваныч. Василий Иваныч

Компания *«Бука»* объявила о разработке очередной части кем-то любимого, а кому-то уже надоевшего квестового сериала о приключениях легендарного комдива Василия Ивановича Чапаева и его неутомимого ординарца Петьки. Новая серия будет называться **«Петька 007: Золото Партии»**.



«Вы уже спасали галактику от инопланетян? Побывали на Аляске и в джунглях Амазонки, в Гадюкино и на Брайтон Бич, в прошлом, будущем и альтернативном настоящем? Казалось бы, Галактика может спать спокойно? Да!!!

Гражданская война завершена, белогвардейцы благополучно разгромлены, а нашим знаменитым героям пора на заслуженный отдых. Хорошо бы! Но...

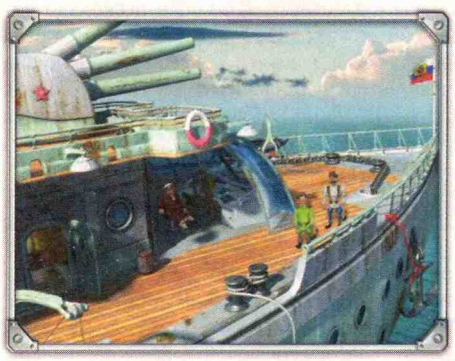


У Фурманова есть для нас новое задание. От самого главного революционера в мире! Сложное и секретное. Самое сложное и секретное. Сверхсложное. И сверхсекретное. Других не держим!

Историческая справка.

В 1917 году Великая Октябрьская социалистическая революция в России была лишь частью грандиозного ленинского замысла под названием "мировая революция"!

Да-да. Для этого одновременно готовились сразу две революции — в России и в Соединенных Штатах Америки. И даже



корабль с золотом партии был уже тайно направлен к берегам США с целью поддержки штатовских революционеров. Да.

Но по невыясненным до сих пор обстоятельствам своей цели этот архиважный груз так и не достиг — корабль неожиданно для всех затонул. Предположительно — в полный штиль. И с полной командой на борту. Предположительно, в районе зловещего Бермудского треугольника. А что стало с теми, кому груз предназначался, история и вовсе умалчивает...

И вот, вместо того, чтобы отправить Чапаева на покой, руководство наделяет Фурманова полномочиями провести дерзкую и блистательную операцию. По подъему погибшего золота партии! Для этого советскими учеными была впервые создана отечественная машина времени. Естественно, самая большая и тяжелая в мире. На столько БОЛЬШАЯ и ТЯЖЕЛАЯ, что пришлось поместить ее... На крейсер! Сверхсовременный крейсер «Очаков» оборудован по последнему слову техники. Его задача — пробиться сквозь время и пространство к заветной цели, обнаружить и поднять-таки с морского дна Золото партии! Так нужное молодой Советской республике!

Тем временем силы Зла в лице невероятно амбициозного маньяка-ученого из далекого будущего (точнее, из недавнего прошлого, а еще точнее — самого амбициозного злодея всех времен и народов), некоего Доктора Да, ставят под угрозу не только всю операцию, но и существование Человечества в целом! Доктор Да ставит на карту все, и его коварные миньоны (подчиненные), должны помешать нашим героям в их и без того рисковых начинаниях...»



Как обычно разработчики обещают нам море юмора и интересных загадок, обнадеживая тем, что сценарий для седьмого «Петьки» писал автор двух первых (и по мнению большинства, лучших) частей сериала.

Демо-чужие

Фирма *1С* объявляет о публикации обновленной демо-версии игры **Alien Shooter 2**, разработанной компанией *Sigma Team*. В демо-версии вы сможете ознакомиться с основными элементами игрового процесса и в полной мере ощутить, что чувствовали герои многочисленных фантастических боевиков, оказавшись нос к носу с ордой крайне прожорливых монстров.



О точной дате выхода полной версии игры будет объявлено позже.

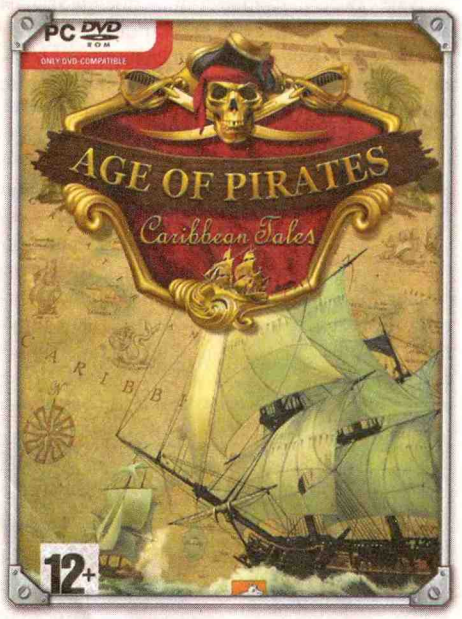
Alien Shooter 2 представляет собой «крупномасштабное продолжение популярнейшей аркады, получившей положительные отзывы от прессы и игрового сообщества. Новая часть игры предстанет перед игроками в совсем ином виде: небольшая аркадная стрелялка, посвященная тотальному геноциду инопланетных тварей и созданная для того, чтобы убить пару часов личного времени, выросла в полноценный action-боевик с элементами ролевой игры. Главнейшим нововведением Alien Shooter 2 стала сюжетная кампания со множеством побочных заданий».

Помимо собственно кампании, нас ожидают режимы командных схваток, огромное количество оружия и боевой техники, включающей в себя несколько видов боевых роботов. Разработчики обещают до 3000 враждебных существ на каждой карте с одновременным отображением 50 монстров на игровом экране. Свыше 50 видов вооружения и более 20 видов различной амуниции — фонариков, радаров, аптечек и прочего необходимого снаряжения.

Скачать демо-версию игры можно с официального сайта проекта: **http://www.alienshooter2.ru/?action=download**. Размер файла — 139 Мб.

«Корсары» подались за океан

На днях стало известно, что компания *Atari* стала мировым дистрибьютором проекта **Age of Pirates: Caribbean Tales**, более известного в наших широтах под названием «*Корсары 3*». Западным издателем этого проекта выступает голландская компания *Playlogic Entertainment*, а



соглашение с Atari охватывает США, Европу (по всей видимости, за исключением восточной) и Азию. Мировой релиз назначен на сентябрь. Те, кто следит за новостями игрового рынка, наверняка помнит, что третьи «Корсары» являлись единственной игрой прошлого финансового года, которая продалась на территории стран СНГ тиражом 300 000 экземпляров. Превысить эту цифру не удалось никому. Теперь посмотрим, как отнесется к «Корсарам» мировая общественность, и будем ждать анонса четвертой части.

Неожиданная покупка

Небольшой и малоизвестный канадский издатель **Throwback Entertainment** неожиданно объявил о покупке интеллектуальных прав на ряд проектов компании **Acclaim**, некогда крупной издательской фирмы, которая в сентябре 2004 года объявила себя банкротом, оставив за собой более 100 миллионов долга. Общий список игр, нашедших нового владельца, выгладит следующим образом:

- ✓ Aggressive Inline
- ✓ Extreme-G Racing
- ✓ Extreme-G 2
- ✓ Extreme-G 3
- ✓ Fur Fighters
- ✓ Fur Fighters: Viggo's Revenge
- ✓ Gladiator: Sword of Vengeance
- ✓ Iggy's Reckin' Balls
- ✓ Legends of Wrestling
- ✓ Legends of Wrestling 2
- ✓ Re-Volt
- ✓ Showdown: Legends of Wrestling
- ✓ Summer Heat Volleyball
- ✓ SX Superstar
- ✓ Vexx
- ✓ XGRA: Extreme-G Racing Association.

Что именно Throwback Entertainment собирается делать с этими, мягко говоря, не самыми новыми играми, пока что остается загадкой.

Что же касается самой Acclaim, то она и сейчас существует, правда, в несколько измененном виде. В начале этого года права на название и логотип этой фирмы купил бывший сотрудник Activision Говард Маркс (Howard Marks). Созданная им компания занимается выпуском на американском рынке MMORPG корейского производства.

Онлайновые новости

Web-racing принимает первых дайверов!

Компания «*Никита*» объявляет об открытии тестовой версии браузерной игры **WebRacing**, представляющей собой гоночный менеджер, посвященный довольно модной в последнее время теме стрит-рейсинга.

«Безумный мир стрит-рейсинга переходит во всемирную Глобальную сеть. Скорость, риск, азарт, адреналин — вот те понятия, которые вмещает в себя новая игра.

К услугам будущих драйверов целый комплекс игровых возможностей — покупка, ремонт и тюнинг машин, наем водителей, работа, участие в чемпионатах, общение с другими игроками в режиме онлайн, даже возможность создания собственного рэйсерского клуба, дающего различные бонусы каждому из его участников. В мире WebRacing найдется место и любителям нелегальных гонок — специальный «Синдикат» предоставит все необходимое для увеличения шансов на победу, ведь цель всегда оправдывает средства!

Бешеный мир WebRacing ждет вас!»

Так как WebRacing является не гоночным симулятором, а менеджером, то непосредственно участвовать в гонках вам не дадут. Зато можно будет выбирать машину, модель поведения водителя, а также трассу и правила, по которым будет проведен заезд. Особое внимание, конечно же, уделяется машинам, дизайн и характеристики которых можно модифицировать по своему желанию.

Если вы заинтересовались этим проектом, то просто заходите на **http://www.webracing.ru** и включайтесь в игру!

SMS-фортуна доступна украинским игрокам

Украсить экран своего мобильного телефона, получив *эксклюзивные картинки* из мира игры **«Сфера»** — первой российской MMORPG, созданной компанией «*Никита*» — могут теперь и украинские игроки! Отправив **SMS** на номер **105025**, абоненты сетей «*Киевстар*» и *UMC* получат уникальное изображение и смогут испытать свою удачу наравне с российскими пользователями. Если их сообщение станет 50, 100, 500 или 1000, они могут выбрать для себя одну из ценных



игровых вещей — достаточно отправить SMS со словом SPHERE и своим логином в игре. Если ваш логин ivanov, то сообщение должно выглядеть так: SPHERE ivanov. Пробел между этим двумя словами обязателен.

Призом за каждое пятидесятое сообщение станет Стеклянный амулет Счастья или Стеклянный амулет Ликования. За каждое сотое сообщение вы сможете получить Стеклянный амулет Празднования или Стеклянный амулет Life. Если вы станете автором одного из пятисотых сообщений, то вам при-



читается Щит стихий + 68, или Щит цельности + 48, или Щит величия +96. Ну, а тем, кто пришлет одно из тысячных сооб-



щений, причитается награда в виде Робы Архимага + 96, или Робы Затмения + 1200, или Кирасы Цельности + 96, или Кирасы Величия + 96.

Так что если вы являетесь игроком «Сферы» и знаете, что означают страшные слова и цифры, приведенные выше, то можете попытать счастья. Ну, а побольше узнать о конкурсе можно обратившись по адресу **http://sphere.yandex.ru/rus/sms_fortune.xml**.

Новости локализаций

Купи душу Астрала

Фирма *1С* и компания *«Логрус»* объявляют о выпуске игры **«Этром: Душа Астрала»**. В розничную продажу action/RPG, действие которой происходит в далеком будущем, поступила 7 июля 2006 года в рамках серии *1С: КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК* (2 CD-ROM).

Действие игры перенесет нас в далекое будущее нашей планеты. На поверхности Земли не осталось ничего, кроме пустынь и огромных мегаполисов, огражденных гигантскими стенами, за которыми скрываются от ужасов окружающего мира от двадцати до тридцати миллионов



человек на каждый супергород. Мегаполисы управляются правительством, удерживающимся у власти при помощи армии. Именно им и достаются все блага цивилизации, в то время как обычные люди влачат жалкое существование и давно уже не мечтают о лучшей доле. Течение времени в городах как будто остановилось, все словно окутано густым, усыпляющим, смертоносным туманом. Казалось бы, жизни здесь уже нет, есть лишь выживание. Но возможность изменить Судьбу существует всегда...

Разработчики обещают нам уникальный мир, в котором высокие технологии будущего прочно переплелись с мистическими тайнами прошлого. Нас ожидает захватывающий нелинейный сюжет, включающий в себя семь разнообразных концовок. Для того, чтобы пройти игру до конца, игрокам придется пересечь 70 локаций, в которые входит 4 государства, множество городов, Ничейные Земли и Подземелья Хаоса. Арсенал включает в себя более пятисот видов оружия и предметов, среди которых встретятся как привычные мечи и винтовки, так



и артефакты типа Топора Хаоса и Энергетической Пушки. По игровому миру можно передвигаться как на своих двоих, так и при помощи разнообразной техники. Кроме того, к вашим услугам различные астральные трансформации, которые позволят вам выйти на новый уровень развития, превратившись в демона, рыцаря Хаоса, рыцаря-дракона или кого-нибудь еще более могущественного.

Хиты от Тома Клэнси

Компании *GFI* и *«Руссобит-М»* объявили о подписании договора с французским издательством *UbiSoft* на переиздание на территории стран СНГ и Балтии игр с именем популярного писателя Тома Клэнси в названиях.

В этот список входят такие известные проекты, как:

- ✓ Rainbow Six: Rogue Spear — Black Thorn
- ✓ Rainbow Six 3: Raven Shield
- ✓ Rainbow Six 3: Athena Sword
- ✓ Ghost Recon
- ✓ Ghost Recon: Desert Siege
- ✓ Ghost Recon: Island
- ✓ Splinter Cell
- ✓ Splinter Cell: Pandora Tomorrow.

Все игры будут заново локализованы и выйдут под общей **маркой «Золотая коллекция Тома Клэнси»**. Когда игры данной серии появятся на прилавках, пока что не сообщается. Следите за новостями.

И еще немного локализаций...

Компания *«Руссобит-М»* объявила об отправке в печать проектов **«Panzer Elite Action: Танковая гвардия»** и **«Свен, известный как Властелин Овец: И целого стада мало!»**. Первый представляет собой аркадный танковый симулятор от фирмы *Zootfly*, в котором игроку предлагают принять участие в боях на территории Польши, России и

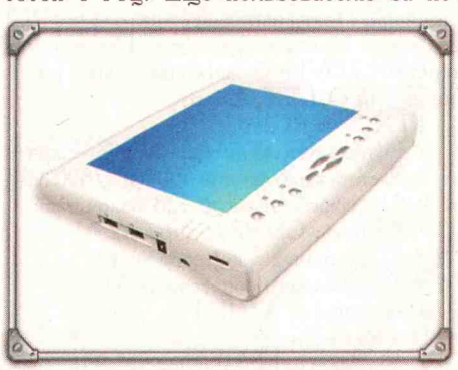


Германии. Вашему танку будут противостоять живая сила и бронетехника противника. Время действия, как несложно догадаться — вторая мировая война. Второй — аркадный проект от *Phenomedia*, в котором игроку предлагают выступить в роли любвеобильного барана, поставившего своей целью всеми силами увеличивать поголовье не только своей родной отары, но и всей овечьей нации.

Железные новости

Дорогая таблетка

Компания *C1* недавно анонсировала компактный компьютер C1 **MicroTablet**. Несмотря на то, что новинка в точности выполняет все функции UMPC, C1 не относит свое творение к данному классу. Наоборот, продукт позиционируется как альтернатива UMPC. Впрочем, единственное существенное отличие C1 MicroTablet от проекта Microsoft заключается в использовании стандартной операционной системы Windows XP Professional, вместо Windows XP Tablet Edition. C1 MicroTablet основан на процессоре VIA Eden с частотой 1 ГГц. Еще пользователю за не-



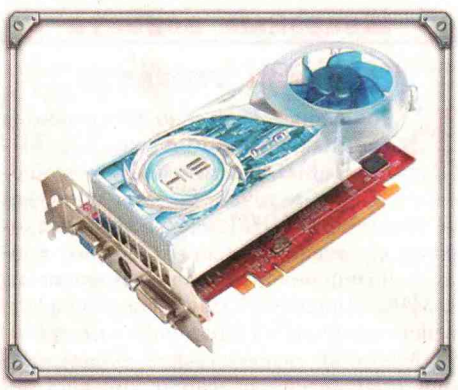
скромную сумму в 1900 долларов США будет предоставлен жесткий диск объемом 80 Гб, 1 Гб ОЗУ, сенсорный LCD дисплей диагональю 8,4 дюйма, три USB-порта, PCMCIA-разъем и привод DVD-RW. Утверждается, что устройство способно проработать от батарей около трех часов. Особенно отмечается умеренный вес новинки, порядка 700 г. В который

раз можно наблюдать, что компактные устройства класса UMPC «вылезли» за пределы ранее прогнозируемого диапазона цен в $400–$600. Остается только ждать, пока производители уменьшат себестоимость. Сейчас же ноутбуки с большими возможностями и с втрое меньшей ценой не ощущают конкурентного давления со стороны UMPC. А так хотелось иметь в кармане «писишную» игровую консоль.

Источник: *3D News*

Чего-нибудь похолоднее

Компания *HIS* (Hightech Information System Limited) представила очередной графический адаптер, оборудованный фирменной системой охлаждения *IceQ 3* — **HIS X1600Pro IceQ 3**. Как заверяет производитель, эта система охлаждения позволяет снизить температуру графического чипа, по меньшей мере, на 11 °C, по сравнению со стандартной системой охлаждения. К тому же, IceQ 3 гораздо тише референсного кулера (заявленный уровень шума — меньше 20 дБ), а любителей тюнинга порадует ультрафиолетовой подсветкой. Графический процессор и GDDR2-память новинки работают на стандартных частотах — 500 и 800 МГц соответственно. Объем памяти — 256 или 512 Мб (модели H160PRQ256 и H160PRQ512 соответственно). Плата использует интерфейс PCI Express и занимает два слота. Помимо интерфейсов DVI и D-Sub, видеокарта снабжена VIVO (ATI Avivo).



TTX:

- ✓ Используемый интерфейс: PCI-Express
- ✓ Частота ядра/памяти: 500 МГц/800 МГц
- ✓ Интерфейс памяти: 128-разрядный
- ✓ Память: GDDR2, 256/512 Мб
- ✓ Пиксельных процессоров: 12
- ✓ Вершинных процессоров: 5
- ✓ ТВ-выход: S/HDTV.

Возможности:

- ✓ Shader Model 3.0, DirectX 9.0
- ✓ Рендеринг с большим динамическим диапазоном (High Dynamic-Range, HDR). 64-битные текстуры и операции с плавающей запятой (затенение, фильтрация и смешивание)
- ✓ OpenGL 2.0
- ✓ Поддержка технологии Avivo
- ✓ Возможность работы в CrossFire.

Источник: *iXBT*

Музыка тела

Любители шумных вечеринок, дискотек и музыкальных концертов, эта одежда вам понравится. Интернет-магазин *BimBamBanana* предлагает необычную футболку, способную реагировать на ритмы музыки. Футболка оснащена электролюминесцентной панелью с эквалайзером, чувствительным к звуку. Иными словами, эквалайзер, расположенный на самом видном месте, загорается в такт музыке. Разные частоты активируют разные ползунки эквалайзера, подобно тому, как это происходит на табло музыкального центра. Сама футболка сделана из стопроцентного хлопка и доступна только в черном цвете, поскольку так желто-красный эквалайзер лучше всего заметен. Работает футболка от батареек, которые надежно спрятаны во внутреннем кармане. Главное — отправляясь на вечеринку, которая может затянуться, не забыть запасные. Стоит необычный предмет одежды $72.



Источник: *3D News*

Обед игромана

Не секрет, что во многих офисах обеденный перерыв в близлежащем ресторане предусмотрен только для высокого начальства, а большинству сотрудников приходится подкрепляться на собственном рабочем месте. В то же время, места на офисных столах обычно немного, поскольку при покупке мебели все то же начальство экономит. Вот и приходится раскладывать принесенный из дома завтрак на подоконнике, а чашку кофе ставить в открытый лоток CD-привода. Корейский дизайнер Duck Young Kong предлагает решение этой проблемы. Он изобрел специальную подставку, которая устанавливается поверх клавиатуры. Ее высота должна быть такой, чтобы она не мешала пользователю во время набора текста. С другой стороны, она служит своеобразным столиком, на котором вполне можно поместить чашку и тарелочку с бутербродом. Более удобного места для размещения еды и придумать нельзя, ведь она всегда под рукой и дает возможность обедать, не отрываясь от монитора. Единственная проблема, которая, видимо, не учтена, — это то, что размеры клавиатуры могут быть разными. Разработка пока что ждет компанию, которая захочет воплотить ее в жизнь. А мы, со своей стороны, полагаем, что новинка пригодилась не только офисным трудягам, но и хардкорным геймерам, не желающим отрываться от игры ради низменного процесса поглощения пищи.



Источник: *3D News*

Венти-лампо-хаб

Несмотря на то, что на рынке представлено огромное число USB-вентиляторов, которые могут помочь пережить жару (и даже учитывая, что их цена совсем не высока), далеко не все решаются на такую покупку. Зачастую причина в том, что такое устройство используется от силы месяца три в году, а остальное время бесполезно. Чтобы в сентябре вас не мучила совесть из-за зря потраченных денег, приобретите многофункциональный вентилятор. Например, **3 in 1 USB Combo Fan**. Он может не только охлаждать помещение, но также служит лампой и USB-концентратором на 4 порта. Хаб, обеспечивающий скорость передачи данных до 12 Мб/с, встроен в основание вентилятора, а лампа расположена между основанием и ножкой и включается простым прикосновением руки. Нескольких режимов скорости не предусмотрено — вентилятор имеет только кнопку для включения/выключения. Зато, благодаря гиб-



кой ножке, можно управлять направлением потока воздуха. Вес устройства 174 грамма, а цена — $13.

Источник: *3D News*

Куплю ноутбук за 100 баксов

Николас Негропонте, директор лаборатории *Media Lab* Массачусетского технологического института, наконец-то показал рабочий прототип недорого ноутбука, разрабатывающегося в рамках проекта OLPC (One Laptop Per Child). Демонстрация устройства состоялась в ходе Национальной конференции по использованию компьютеров в области образования (NECC) в Сан-Диего, США. Посетители мероприятия смогли оценить предварительные возможности жидкокристаллического дисплея, который все еще находится на стадии разработки. Этот экран, как ожидается, станет одним из самых инновационных компонентов OLPC и сможет функционировать как в черно-белом, так и в цветном режиме. Судя по изображениям с сайта проекта, у ноутбука будет специальная ручка для подзарядки, хотя ранее сообщалось, что вместо нее разработчики предложат ножной генератор. Кроме того, Николас Негропонте снова подчеркнул, что массовые поставки недорогих портативных компьютеров будут организованы в начале следующего года. Однако на первом этапе стоимость ноутбуков



составит не $100, как ожидалось раньше, а $130–140. На текущий момент известно также, что роль жесткого диска в устройстве будет играть флэш-память, а в комплект поставки войдет программное обеспечение с открытым кодом. В проекте OLPC, помимо Массачусетского технологического института, задействованы компании Red Hat, Google, AMD, News Corp, BrightStar, Marvell Technology Group, Nortel, eBay, 3M и Quanta.

Источник: *Компьюлента*

Адреса источников:
www.ixbt.com
www.3dnews.ru
www.compulenta.ru

Мобильные новости

Прорвемся!

Attack Software представила java-игру **«Прорвемся»** (Breaking through), созданную по мотивам украинского блокбастера «Прорвемся».

Как и в фильме, главному герою, Старому, предстоит спасти своего брата из



особняка олигарха — маньяка Дока. Для этого ему необходимо пройти парк, проникнуть в особняк и найти лабораторию, в которой держат брата. Большое количество разных охранников не дадут расслабиться, а двустволка и гранаты помогут добраться до цели, спасти брата и победить маньяка. Среди заявленных особенностей игры отметим 6 уровней мира игры, объединенных сюжетной линией, несколько видов охранников с уникальными моделями поведения, ловушки в игре, такие, как мины, оригинальную музыку из фильма.

Источник: *«Мобильный контент»*

Мобильный «Городок»

Всенародно любимая телепередача **«Городок»** с мэтрами питерского юмора Ильей Олейниковым и Юрием Стояновым, растиражировавшись на видеокассетах и DVD-дисках для тысяч своих почитателей, теперь пустила корни и в мобильную связь — компания *«Студия Позитив ТВ»* передала исключительные права на распространение материалов «Городка» в качестве мобильного контента петербургскому контент-провайдеру *Ringtime*. В самом ближайшем будущем для того, что бы по достоинству оценить «приколы нашего городка», ценителям доброй шутки достаточно будет просто воспользоваться своим мобильным телефоном. Надеемся, скоро «Городок» будет доступен и украинским абонентам мобильной связи.

Источник: *«Мобильный контент»*

Киоск со сказками

Контент-провайдеры, завалившие рынок услугами и сервисами, придумали новый способ их продвижения. В довесок к классическому способу «отправь SMS и получи...» они решили использовать киоски.

Путь потребителя к контенту зачастую бывает долгим и тернистым: отправить SMS на короткий номер, угадать слово из пяти букв, отправить еще SMS, запомнить код, переслать его на другой короткий номер, принять участие в розыгрыше призов... Причем не факт, что все эти действия увенчаются успехом.

Нередко пользователей поджидают разного рода неприятности, как, например, крайне низкое качество заказанного рингтона или неожиданно высокая цена картинки. А случается и так, что в итоге на телефон вообще ничего не приходит, и разгневанному потребителю остается только возмущаться. Параллельно с недоверием потребителей растет стремление провайдеров продать как можно больше.

На сегодняшний день основных способов реализации контента два. Потребители получают услуги и заказывают игры через Интернет, либо отправляют пресловутое SMS и закачивают контент на свой телефон. Но уж очень часто такие попытки терпят крах, да и доступ к Интернету есть далеко не у всех.

Ввиду всех этих казусов у наших северных соседей стремительно набирает обороты нестандартный способ приобретения контента — мобильные киоски, внешне ничем не отличающиеся от терминалов для оплаты услуг.



«Первооткрывателем» контент-киосков на российском рынке была компания *«Евросеть»*. В салонах «Евросети» такие терминалы появились в начале 2005 года. Если раньше в них можно было купить только мелодии, то теперь спектр услуг расширился — от игр до цитат из фильмов и мультиков. Остается ждать их появления на просторах неньки.

Источник: *«Сотовик»*

Адреса источников:
www.procontent.ru
www.sotovik.ru

Александр GLUKK

Diver DEEP WATER ADWENTURES

Разработчик: «Биарт»
Издатель: «Новый Диск»
Жанр: симулятор дайвинга
Системные требования:
✓ **минимальные:** P 3-600 МГц, 128 Мб ОЗУ;
✓ **рекомендуемые:** P 4-1600 МГц, 256 Мб ОЗУ, GeForce 3, любая DirectX8-совместимая звуковая карта
Ориентировочная дата выхода: 2006 год

Все уже давно смирились с тем, что понятие жанра в компьютерных играх в наше время довольно условное. Некоторые разработчики вообще заявляют прямым текстом, что деление игр на жанры придумали журналисты, чтобы удобнее было «шапку» статьи писать и настойчиво продвигают этот термин в массы. А на самом деле все не так. Игра, она и есть игра, а все остальное от лукавого. В чем-то они правы, но речь сейчас не об этом. Ведь если мы говорим «стратегия», то сразу же готовимся к управлению большими или не очень отрядами бойцов. Если «шутер», то здесь уж на союзников особо рассчитывать не приходится. Есть, конечно, исключения, но речь, опять же, не о них. Речь о симуляторах. Вот здесь-то обобщить что-либо становится весьма затруднительно. В симуляторах можно руководить футбольной или хоккейной командой, управлять самолетом или автомобилем, попытаться стать спортсменом-скейтбордистом или лыжником. А еще есть симуляторы охоты или рыбалки, а так же великий и ужасный симулятор жизни — The Sims.

Одни симуляторы более популярны, другие менее, и все-таки именно этот жанр чаще других дарит нам неординарные и оригинальные игрушки. Большинство из них так и остаются неизвестными из-за корявого исполнения интересной, в общем-то, идеи, но есть и такие, которые прорываются в верхние строки чартов и рейтингов и дарят множество замечательных часов игрокам-гурманам, уставшим от постоянных спасаний миров и убийств Самых Главных Злодеев.

Одним из таких проектов может стать игра **Diver: Deep Water Adventure**, разрабатываемой московской компанией *«Биарт»*. Разработчики окрестили свое детище «симулятором дайвинга» и предлагают нам выступить в роли профессионального ныряльщика (или ныряльщицы), пытающегося искать средства к существованию на морском дне. Для этого разработчиками был создан целый ряд интересных и разнообразных миссий, в которых нам придется искать и исследовать затонувшие корабли, поднимать на поверхность древние артефакты, сражаться с морскими чудовищами, разгадывать тайны древних цивилизаций и даже пролить свет на тайну затонувшего материка — всемирно известной Атлантиды.

Собственно, вокруг поисков Атлантиды и крутится сюжет игры. Да-да, разработчики предлагают нам не просто набор миссий, выполняя которые, мы сможем зарабатывать деньги и тратить их на новую амуницию и оружие, хотя это тоже будет в игре. Нам предлагают принять участие в настоящем приключении в духе Индианы Джонса, только под водой. В игре имеются два главных героя — Энди и Николь МакМастерс, которые решают помочь своему другу, археологу Стиву Николсу, разыскать легендарную Атлантиду. Поиски информации о древнем континенте заставят наших героев совершить погружения в самых разных местах земного шара, включая озеро Лох-Несс и Бермудский треугольник. Ситуация осложняется еще и тем, что параллельно с нашими героями Атлантидой сильно интересуется таинственная организация «Айзен Кросс», боссы которой располагают кое-какой информацией по данному вопросу и не очень стесняются в средствах, чтобы добыть новые сведения. А это значит, что помимо схваток с морскими монстрами, нам будут противостоять самые опасные хищники нашей планеты — люди.



Как уже говорилось выше, герои игры, в отличие от их противников из «Айзен Кросс», не располагают большим капиталом, а исследования требуют денег, которые и придется зарабатывать, выполняя различные задания и разыскивая древние клады. К сожалению, пока что не известно, ждет ли нас свободный геймплей в стиле Xenus, где мы по собственному усмотрению выбирали работодателя, а заработанные деньги вкладывали в выполнение сюжетной миссии, или игра будет более структурированной, и пройти мимо «побочных» заданий будет невозможно.

Помимо всего прочего, в пресс-релизе, несколько недель назад опубликованном разработчиками, сказано, что в игре будет два режима — аркадный и симулятивный, но, к сожалению, остается тайной, что именно создатели «Дайвера» имели в виду. Думаю, не слишком смело будет предположить, что в аркадном режиме мы получим экшен/аркаду под водой, а в симулятивном придется четко следить за количеством воздуха, подводными течениями, состоянием гидрокостюма и прочим. А может, будет возможность и кессонную болезнь подхватить, чем черт не шутит.

Отдельно хочется остановиться на амуниции, без которой наши отважные аквалангисты попросту не смогут производить более-менее серьезные исследования. Помимо собственно аквалангов и оружия (похоже, что экшена в игре будет достаточно), заявлены такие девайсы, как подводный скутер, исследовательский робот, клетка для «близких контактов» с акулами и прочим зубастым населением подводного мира, несколько видов фотоаппаратов и боксов для подводной съемки и многое, многое другое.

Как уже говорилось выше, в игре два главных героя и каждый из них будет выполнять собственные миссии, то есть в одном случае мы играем за Энди, в другом — за его жену. К сожалению, не известно, будут ли персонажи обладать какими-то характеристиками или особой специализацией. Правда, судя по тому, что об «элементах RPG» нигде ничего не сказано, рассчитывать на это особо не приходится.

Довольно скромные, по нынешним временам, системные требования ясно говорят, что на эффекты уровня третьего «Дума» рассчитывать не приходится, и тем не менее скриншоты смотрятся довольно симпатично. Здесь есть и прозрачная вода южных морей, и яркие рыбы, и мрачная темнота заполненных водой кают затонувшего корабля, и гигантские морские чудовища. В общем, несмотря на то, что некоторые любители технического прогресса вполне могут назвать графику устаревшей, она создает особую атмосферу подводного приключения, что в данном случае, на мой взгляд, более важно.

Если разработчикам удастся создать действительно занимательный игровой процесс, то Diver: Deep Water Adventure имеет все шансы пополнить не такой уж длинный список необычных, оригинальных игрушек, которых сегодня так не хватает нашему рынку.

Разработчик: Step Creative Group
Жанр: TPS/RPG
Дата выхода: конец 2006 года

Вирджин КЕМПЕР

ЗВЕЗДНОЕ НАСЛЕДИЕ

Мы уже неоднократно писали о проектах компании **Step Creative Group**. Для тех, кто не помнит, напоминаю. Писали мы про *«Звездное наследие»*, которое нам очень понравилось, и про *«Вечера на хуторе близ Диканьки»* — не шибко оригинальный и суперский, но тоже достаточно неплохой проект. На этот раз речь пойдет о проекте **«Звездное наследие 0»**. Сразу хочу предупредить: несмотря на название и ту же самую вселенную, игра классифицируется не как квест, а как *TPS* (шутер от третьего лица). В марте мы уже знакомили вас с новым «Звездным наследием», но поездка на КРИ не прошла даром — мы вернулись с новой порцией материалов.

Бороздя просторы Вселенной

Сюжет игры можно трактовать двояко. С одной стороны, он достаточно прост, незатейлив и не оригинален. С другой стороны, сюжет достаточно замысловатый и обещает быть интересным.

Все начинается с одного-единственного корабля. Нет, не просто корабля, а КОРАБЛЯ. Огромный, стальной жилой корпус, гордость земной фантазии, науки и инженерии. Корабль — это последняя надежда землян. На борту у него десятки тысяч людей, которые должны стать первопоселенцами в чужих мирах.

Но что-то пошло не так. Непонятная катастрофа выводит из строя большинство систем корабля. Наш герой, простой инженер «на триста рублей», получив серьезнейшие травмы, попадает в медотсек. Пока он пребывает без сознания, на корабле происходят изменения. Очнувшись, наш герой видит уже совсем другой мир. Он не знает, сколько времени прошло с того момента, как он был ранен, но происходящее на корабле явно намекает, что очень много.

Герой наблюдает не очень приятную картину. Весь экипаж разделился на две группировки, и они условно поделили корабль на две части. Первой группировкой командует капитан корабля, бравый вояка, которому абсолютно наплевать на все поломки и «негаразды». Есть приказ — прибыть на нужную планету и высадить людей. Приказы не обсуждаются и не нарушаются.

Руководитель второго сообщества — один из старших офицеров, который давно уже метит на капитанский пост. Сам офицер и люди, присоединившиеся к нему, уверены, что жизнь и безопасность дороже всяких приказов, а значит — корабль нужно повернуть в обратную сторону и вернуться на родную Землю.

Собственно, нашему герою и предстоит заняться этой проблемой. Казалось бы, ничего сложного. Вам просто нужно либо присоединиться к одной группировке и избавиться от другой, либо найти компромисс и помирить всех. Но вот тут как раз на сцену выходит тот факт, из-за которого я и отметил в сюжете две стороны — интересную и не очень. В корабельные дела вмешивается третья сила — инопланетная. Что это за сила? Какие у нее намерения? Чего она хочет? Неизвестно. И разработчики, конечно же, пока не желают делиться информацией на сей счет.

TPS/RPG

«Звездное наследие 0» — это не просто «мясной шутер», а «мясной шутер» с элементами RPG. *Не фигово* звучит, правда? Помимо первичных характеристик — сила, ловкость, телосложение, владения разными видами оружия и т.д. — у героя будет также и древо навыков. В этой вселенной они выражены в виде генетических модификаций. Убивая монстров, игрок получает опыт. Как только количество полученного опыта доходит до нужной отметки, герой получает Level UP. Дальше все еще проще. Герою достаются несколько очков для основных характеристик и новые навыки.

Условно все генетические модификации можно поделить на две части. Первые будут просто добавлять герою всяческие бонусы — к броне, здоровью, силе и пр. Вторая группа поинтереснее. Навыки этой группы будут не только изменять цифры в параметрах героя, но и менять его тело. Так, например, на КРИ-2006 мне довелось понаблюдать генетическую модификацию «Стальная кожа» или что то в этом духе. Выглядит очень красиво, скажу я вам. Те из вас, кто смотрел фильм «Люди Х» и помнит мутанта с подобными возможностями, меня поймут. Была еще идея ввести для героя спецумения, но в итоге от них решили отказаться.

Оружию разработчики уделили не меньше внимания, нежели сюжету. Его обещают сделать достаточно много. В игре будут присутствовать как обычный огнестрел, так и всевозможные лазеры, плазмы и прочие представители будущих военных технологий.

Также, для большей оригинальности, планируется ввести несколько видов боеприпасов. Еще в вашем распоряжении будет порядка семи видов брони и куча всякой вспомогательной экипировки. Кстати, по поводу брони есть очень интересный факт. НА КРИ-2006 девелоперы высказали свою идею ввести в игру броню из жидкого метала. Что-то на манер T1000 из второго «Терминатора».

Корабль моей мечты

Несмотря на фразы девелоперов о том, что графический движок не будет выделяться чем-то особенным, графика в игре обещает быть достаточно качественной. Вот что об этом говорит сами разработчики:

- ✓ *динамическое освещение на пиксельном уровне;*
- ✓ *динамические тени на основе стенсил-буфера;*
- ✓ *освещение картами освещения, с возможностью добавления к ним освещения от динамических источников света;*
- ✓ *постпроцессинг сцены;*
- ✓ *поддержка различных материалов для одного объекта (мультиматериалы);*
- ✓ *поддержка технологии Bump Mapping как для объектов, так и для персонажей;*
- ✓ *поддержка карт для различных эффектов — цветные карты бликов, карты отражения, карты прозрачности;*
- ✓ *эффекты свечения объектов (эффект glow);*
- ✓ *эффекты зеркал и стекол (как прямых, так и с рифлением — соответственно, при взгляде сквозь них игрок будет видеть искаженный мир).*

Как видите, список достаточно обширный. Как человек, который наблюдал показ демонстрационной версии проекта, могу смело сказать, что общая картинка не вызывает ничего, кроме желания поскорее дождаться выхода игры.

Написанием треков занимается та же группа, что создавала музыкальное сопровождение первой части игры, а значит, музыка опять будет на высоте.

Финал

Ну а теперь отбросим в стороны все журналистские приемы и поговорим просто как геймеры. Игра должна получиться хорошей. По крайней мере, то, что я видел на КРИ, мне очень понравилось. Если весь проект будет настолько же хорош, как и демка, то нас ждет если и не шедевр, то как минимум игра, которую захочется пройти не один раз.

Александр GLUKK

ИМПЕРИЯ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

Разработчик: Ice Hill
Издатель: «Акелла»
Жанр: action/RTS
Предполагаемые системные требования: процессор уровня P 4-1700 МГц, 512 Мб ОЗУ, видеокарта класса Radeon 9600.
Ориентировочная дата выхода: 4 квартал 2006 года

О компании **Ice Hill** мало кто слышал вплоть до *КРИ 2006*, где она продемонстрировала весьма впечатляющую демо-версию своего амбициозного проекта **«Империя превыше всего»**. Жуткий коктейль из экшена, стратегии, RPG и аркады, несмотря ни на что, выглядел не просто жизнеспособно, но и довольно интересно. Вот только не давал покоя вопрос: как это молодая команда решилась взяться за разработку столь сложной игры и (самое главное!!) как такой осторожный издатель, как «Акелла», решился взять этот весьма рискованный проект под свое крыло. Причем, не просто взять, но и оказывать всяческую помощь молодым разработчикам, такую, например, как бесплатное предоставление физического движка *PhysX* от компании *Ageia*. Правда, впоследствии выяснилось, что новое имя компании, как это частенько у нас бывает, вовсе не означает, что в нее входят новички гейм-индустрии. Оказывается, Ice Hill была создана выходцами из *Targem Games*, насчитывает в своих рядах 23 опытных сотрудника и готова довести проект до победного конца. Будем надеяться, что им это удастся, а пока давайте просто взглянем на будущую игру, хотя бы одним глазком. Чтобы, хотя бы в общих чертах, знать, чего же мы такого ждем.

Империя наносит удар

У большинства любителей фантастики, коих немало среди поклонников компьютерных игр, название игры «Империя превыше всего» наверняка вызовет стойкую ассоциацию с популярными книгами Ника Перумова «Череп на рукаве» и «Череп в небесах». И хотя разработчики нигде не упоминают об этом, весьма вероятно, что сценаристы и гейм-дизайнеры черпали вдохновение, в том числе, и в этих произведениях.

Судите сами. Действие игры переносит нас в далекое будущее, когда человечество покинуло пределы родной галактики и столкнулось с целой чередой внеземных цивилизаций, большинство из которых было агрессивно настроено по отношению к людям. К тому времени наши далекие потомки давно уже отказались от гражданских свобод и прочих благ демократии ради стабильности и безопасности. Есть, конечно же, недовольные, у которых даже иногда хватает сил время от времени поднимать восстания на той или иной планете, но они заранее обречены на поражение, ибо бороться с военной мощью Империи невозможно. Перед нами предстает тоталитарное общество, в котором одной из самых престижных профессий является служба в армии, народ строем ходит на работу, ежедневно вознося хвалу кайзеру (да-да, именно такой титул носит монарх этой державы), а все праздники сопровождаются обязательными парадами, призванными демонстрировать мощь имперского флота.

Согласитесь, ситуация очень сходна с той, которую описывал Перумов в вышеназванных произведениях. Впрочем, профашистской символики, которой щеголяли герои книг, в игре вы, по понятным причинам не увидите. Напротив, на картинках, украшающих сайт разработчиков, изображены имперские офицеры, облаченные в форму, больше всего напоминающую мундиры российской армии дореволюционных времен. Боевые же костюмы десантников и вовсе выдержаны в привычном для поклонников sci-fi-сеттингов стиле.

Нам предлагают принять командование одной из элитных частей имперской армии — бригадой Weltraum, действующей на самых дальних границах Империи и в силу этого проводящей практически все время в ожесточенных схватках с агрессивно настроенными чужаками. Кстати, на противниках следует остановиться особо. Несмотря на небольшое количество информации, сразу заметно, что именно враги являются особой гордостью разработчиков, и не зря. Такого разнообразия оригинальных противников давно не было в RTS. Вам придется столкнуться как с привычными для игр подобного жанра гигантскими насекомыми, управляемыми коллективным разумом, так и с совсем уж экзотическими разумными кристаллами, не способными двигаться, но зато умеющими аккумулировать солнечную энергию и поражать противников смертоносными лучами. Заявлены также зубастые рептилии, странные существа, представляющие собой смесь насекомых и крабов, явно являющиеся продуктом генной инженерии какой-то высокоразвитой расы, и много других удивительных существ.

Понятное дело, враги будут отличаться не только внешним видом, но и способами ведения войны, а это значит, что в схватке с новым противником вам придется каждый раз разрабатывать новую тактику ведения боя.

Как уже говорилось выше, данный проект представляет собой смесь многих жанров, при этом разработчики заявляют, что они вовсе не собираются устраивать какую-то революцию в игровом процессе. Все, что нам придется делать в игре — всего лишь логическое продолжение того, к чему мы привыкли, играя в RTS. Как и прежде, нам придется строить базу, создавать и *апгрейживать* юниты, развивать технологии, разрабатывать новое оружие, а потом атаковать врага, построившись в боевые формации. Но, так как противники очень уж разнообразны, то у каждого придется искать собственное слабое место, а для этого нужно будет не только правильно укомплектовать ударную группу, но и проявить смекалку. «Помните, как в аркадных играх вы выискивали слабые места у "боссов"? Вам придется освежить эти навыки, потому что в "Империи превыше всего" каждый монстр уникален!» — гордо заявляют разработчики. Что ж, если им удастся реализовать хотя бы только этот момент, то игра, несомненно, привлечет толпы поклонников.

Подобно большинству современных разработчиков, ребята из Ice Hill обещают нам ультрасовременную графику, позволяющую «добиться максимальной реалистичности картинки — настоящие тени, блеск и отражения, динамическое освещение, высоко детализированные модели, шикарные спецэффекты... Игра обеспечит работой даже видеокарты последнего поколения». Ну, а сам факт использования физического движка PhysX от Ageia говорит о том, что реалистичная физика не только будет радовать игровых гурманов, но и окажет серьезное влияние на игровой процесс. «Снаряд, попавший в дом, обрушивает его стену... Взрывной волной солдата отбрасывает, как тряпичную куклу... Деревянные обломки, падающие в реку, всплывают на поверхность... Все, как в реальной жизни!»

В общем, несмотря на то, что сотрудников компании Ice Hill трудно назвать слишком разговорчивыми, и информации они выдают намного меньше, чем хотелось бы, уже сейчас можно сказать, что «Империя превыше всего» однозначно является одним из самых интересных проектов, разрабатываемых на территории России. Будем надеяться, что разработчики не обманут наших ожиданий.

Разработчик: SkyRiver Studios
Издатель: 1С
Жанр: аркадные гонки
Системные требования:
✓**минимальные** — P 4-1,5 ГГц; 256 Мб ОЗУ; NVidia GeForce3, ATI Radeon 8500;
✓**рекомендуемые** — P 4-2,0 ГГц; 512 Мб ОЗУ; NVidia GeForce FX5900, ATI Radeon 9800
Дата выхода: не объявлена

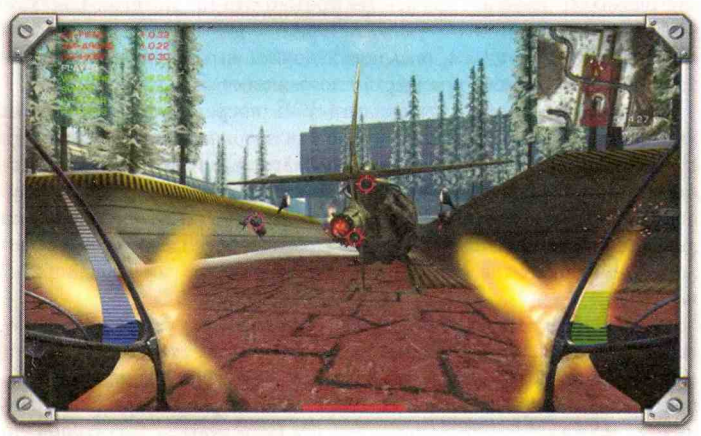
Александр GLUKK

МЕХАНОИДЫ ГОНКИ

Как все начиналось

В не таком уже и близком 2003 году свет увидела игра **«Механоиды»**, созданная молодой российской компанией *SkyRiver Studios*. Проект был настолько ярким и необычным, особенно на довольно-таки сереньком фоне большинства российских разработок тех времен, что просто не мог не привлечь пристального внимания геймеров. Тот же факт, что игру сделала молодая студия, а не монстр геймдева типа «Акеллы» или «Нивала», только добавлял интереса.

Далекое будущее. Далекая галактика. Отголоски глобальной войны, практически полностью уничтожившей всех живых существ в данном секторе необъятного космоса. Таинственный Вершитель, убивающий во имя жизни. Планета-полигон, населенная противоестественными существами, волею судеб (или того же Вершителя?) обретшими разум. Все



это было ново, необычно и потому маняще, притягательно. Добавьте сюда весьма современную, по тем временам, графику, тщательно проработанную экономическую модель, возможность апгрейда своего «железного коня» различными способами, интересные бои и закрученный сюжет, и вы поймете, что «Механоиды» являются действительно выдающимся событием нашего геймдева.

Выход продолжения этой замечательной игры был всего лишь вопросом времени, и семнадцатого февраля 2006 года свет увидели **«Механоиды 2: Война кланов»**, которые подарили нам более масштабный игровой мир, улучшенную торговую систему, огромное количество новых возможностей, таких, как объединение механоидов в кланы, захваты баз противников и т.д., и т.п. Новая сюжетная линия еще глубже погружала нас в мир «Механоидов», заставляя вместе со своим персонажем переживать все перипетии войны, развернувшейся на Полигоне, все сильнее и сильнее проникаясь самобытной атмосферой игрушки. Но вот, обе части пройдены, кем-то по одному, кем-то по несколько раз. Что же дальше? Ведь все мы давно привыкли, что каждый мало-мальски успешный продукт неизменно обрастает аддонами и сиквеллами. И «Механоиды» не стали исключением. А это значит, что нас ждет...

Возвращение на Полигон-4

Все войны оставляют тяжелое наследие... Разрушенные города... Исковерканные судьбы... Боль и горечь утрат... Но есть еще один факт, о котором упоминают реже, чем о всех остальных. Это те, кто выжил. Выжил и не смог приспособиться к мирной жизни. Те, кто настолько сжился с войной, что уже не в состоянии вести иную жизнь. Те, кто не мыслит себя без ежесекундной опасности, без грохота взрывов и ежедневного бега наперегонки со смертью.

В разных мирах различные существа по-своему боролись с этой проблемой. Некогда процветающая человеческая цивилизация пыталась излечить жертвы «военного синдрома» при помощи многочисленной армии психологов и психоаналитиков. Наверняка, были свои методы и у их союзников, арлингов, и у их многочисленных противников. Но холодному разуму машин с Полигона-4 все это было недоступно. Вы хотите воевать? Хорошо. Будет вам война.

Добро пожаловать в мир смертельных гонок! Гонок на выживание! Специально для тех, кто не сумел приспособиться к мирной жизни, кто не мыслит себя без больших скоростей, надрывного рева двигателей и плазменных зарядов, рвущих обшивку глайдера, Сеть создала гоночные трассы — территории, на которых война никогда не заканчивается. Выигрывает тот, кто дойдет до финиша. Первым или единственным. Правил нет. Судей тоже. Есть только бешено несущиеся глайдеры и яркие вспышки взрывов, в которых навеки уходят в небытие те, кому суждено присоединиться к своим товарищам, не дожившим до окончания последней войны.

Именно такую игру и предлагают нам разработчики из SkayRiver Studios. Аркадные гонки на глайдерах. Гонки без правил. Гонки на выживание. Забудьте о тщательном выборе стратегии, поиске мест, в которых можно выгоднее продать свой товар, и долгих раздумьях о том, как захватить базу противника с наименьшими потерями. На это уже нет времени. Можно только мчаться вперед, сметая все на своем пути выстрелами из всех возможных орудий, и молиться о том, что бы заряд противника не зацепил обшивку вашего глайдера. Больше не нужно сушить голову, где взять энергию на новую, более мощную пушку, и долго трудиться, мечтая о новом глайдере. Сеть помнит о своих ветеранах и готова обеспечить всем необходимым каждого, кто рискнет поставить на кон свою жизнь.

Разработчики обещают нам *16 разнообразных трасс*, множество коварных ловушек и полезных бонусов. В течение игры вам будет доступно *более 30-ти типов глайдеров* и множество видов *оружия*, включая мины и ракеты.

Ребята из SkyRiver прилагают все усилия, чтобы сделать гонки как можно более динамичными и интересными. На локациях созданы специальные площадки, попадая на которые, глайдер отталкивается от силового поля в направлении, указанном на стрелочке. Участнику нужно быть предельно внимательным, потому что они могут как помогать, так и приносить вред. Если глайдер попадает на площадку со стрелкой, указывающей направление, противоположное движению, то он окажется дальше от финиша, чем был прежде. Некоторые площадки толкают вверх. По дороге к финишу нам придется преодолеть мостики, раскачивающиеся на железных тросах над бездонной пропастью, промчаться по смертельно опасным джунглям и встретиться со множеством других преград. Много внимания уделяется и AI противника. Уже сегодня глайдеры умеют переворачиваться при столкновении с различными объектами. Боты ловко ныряют в трубы, встречающиеся у них на пути. А ведь работа еще далеко не закончена.

Думаю, сегодня многих интересует вопрос: чем же на самом деле являются **«Механоиды: Гонки на выживание»** — попыткой быстро заработать на популярной игре или возможностью взглянуть на вселенную «Механоидов» под другим углом? Ответ на этот вопрос мы получим только после выхода игры. А пока остается только ждать и надеяться на лучшее.



Разработчик: Egosoft
Издатель: Deep Silver
Издатель на территории СНГ: «Новый Диск»
Жанр: свободный космический симулятор
Требования для комфортной игры: P 4-2.6 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 128 Мб видео
Количество носителей: 5CD или 1DVD

Ужасное, тоскливое утро. За окном барабанит холодный дождь. Я, включив компьютер и уставившись в монитор, отчетливо понимаю, что рука не хочет тянуться к ярлычку ни одной из уже установленных игр, ибо все уже наскучило. Плевать на дождь, быстро одеваюсь и выхожу из квартиры. До любимой «точки» сорок минут езды.

По дороге пытаюсь понять, чего же мне хочется на этот раз. Минут через пять, после недолгих раздумий, понимаю, что чертовски давно не играл в игры о космосе. О да, космические игры — моя давняя страсть, на полочке стоят почти все лучшие их представители: *«КР»*, *«Звездные волки»*, *Homeworld*, *Nexus: Jupiter Incident*, и еще великое множество отличных игр. Интересно все-таки, почему многих людей так тянет туда, в бездну? Почему почти все малыши хотят стать космонавтами, а когда немного подрастут и поймут, что подобная судьба им не светит, начинают уходить в космические миры, сидя за компьютером? Честно говоря, не знаю, но есть что-то таинственное и такое притягательное в этой черной бездне. Космос бесконечен, там царит полная свобода... Стоп! И тут я понимаю, чего еще хочу от новой игры — свободы! Свободы такой, которой могли похвастаться «КР»! Пусть меньше, пусти линейней, чем «Рейнджерах», но свободы!

Наконец прибегаю к продавцу. Перерыв гору дисков, обнаруживаю всего две игры, заслуживающие внимания — провалившихся и ужасно разочаровавших во всех отношениях вторых «Звездных волков» и некую **«X3: Воссоединение»**. Обещания на коробочке со второй игрой были, мягко говоря, уж очень радужны. Обещали большой мир, свободу действий, кучу техники и т.д. К тому же оказалось, что X3 — это уже третья часть серии космических симуляторов. «Что ж, если выпускают третью часть игры, значит, первые две не были провальными» — подумал я про себя, и, расплатившись с продавцом, быстрым шагом отправился домой. Следующие три недели в реальном мире меня не видели...

I... I feel so alive...

Что такое свобода в компьютерной игре? Или нет, не так... Что такое игра со свободой действий и какова степень этой самой свободы? На эту тему можно долго спорить, но ясно одно — полной свободы действий в компьютерной игре нет и быть не может. Ведь свобода подразумевает отсутствие каких-либо ограничений, а значит, от сюжета придется отказаться полностью, сделать огромный мир и необычайно проработанный игровой процесс. Но даже если попытаться сделать нечто подобное, игрок, не имея ведущей его нити сюжета, вряд ли поймет, что от него требуется, и быстро потеряется в огромном мире. Следовательно, абсолютно свободную игру создать нельзя. Она — недостижимый идеал. Идеала нельзя достичь, но к нему нужно стремиться.

Из всех игр, вышедших за последнее время, ближе всего к идеалу оказалась именно X3, как бы громко это ни звучало. Свобода здесь — далеко не пустой звук. Лететь куда угодно и заниматься своими делами можно и во многих других играх, но еще ни одна игра не давала такого количества возможностей.

Только представьте: вы оказываетесь посреди огромного мира, имея при себе хлипкий кораблик и жалкую пару тысяч на счету. Все. Дальше крутитесь, как хотите, благо X3 в этом плане предоставляет просто непаханое поле возможностей. Все в ваших руках — хотите, возите контрабанду, торгуйте, пытайтесь накопить денег на новое судно. Выживайте. Возможностей, как уже говорилось, уйма, и, чтобы опробовать на своей шкуре все, понадобится не одна неделя.

А между тем игровой мир не только предоставляет игроку невиданную свободу, но и живет вне зависимости от него. Живет по своим законам. Принимать их или нет — выбор за вами. От вашего решения будет зависеть многое. **Пять рас** живут бок о бок друг с другом. Они торгуют и воюют, враждуют и заключают союзы, борются с пиратством и строят станции. У каждой из них свой взгляд на мир, своя история, свои проблемы и своя философия.

Так, **аргонцы** являются далекими потомками переселенцев с Земли и внешне очень на них похожи. Эта раса не раз переживала взлеты и падения, их история очень бурная, насыщенная войнами и предательствами. Аргонцы смогли построить огромную империю, объединившую в себе несколько сот планет. Центром империи является родной мир аргонцев — планета Аргон Прайм. В целом это довольно дружелюбная раса, с которой легко наладить хорошие отношения. Хорошие отношения с *боронами*, недолюбливают *сплитов* и *паранидов*, к *телади* нейтральны.

Бороны — раса, совершенно не похожая на остальные. Внешне они напоминают странную смесь осьминога и слона, и выглядят,



нужно сказать, очень забавно. Отличительными чертами боронов всегда были ум и мудрость, поэтому их раса никогда не знала конфликтов и междоусобных войн. Будучи по своей природе очень добродушными, бороны не разрабатывали оружие для своих кораблей, из-за чего подверглись вероломной атаке сплитов и были почти уничтожены. На всю галактику известны прекрасные боронские корабли, которые мало кто может превзойти в скорости и маневренности. Бороны в силу своего добродушия одинаково хорошо относятся ко всем расам, за исключением сплитов, с которыми у них сохранилась давняя вражда.

Все расы одинаково не понимают и недолюбливают **паранидов**. Все потому, что эта раса очень набожна, а их религия основана на странных математических теориях. Все осложняется еще и тем, что внешне параниды выглядят уж очень отталкивающе — напоминают огромных прямоходящих насекомых, со всеми вытекающими последствиями. А вот чего у них не отнять, так это любви, даже страсти к торговле — их сектора всегда открыты для представителя любой расы. Параниды стараются поддерживать более-менее нормальные отношения с представителями всех рас, но с аргонцами из-за давнего конфликта отношения натянутые.

Сплиты — гуманоидная раса, которая внешне отдаленно напоминает людей. Они контролируют довольно много космических секторов и имеют довольно мощный флот — все благодаря врожденной агрессивности этой расы. Причем их агрессия не знает границ и абсолютно немотивированна — они питают ненависть ко всем и пытаются уничтожить все, что может дышать или двигаться. Контроль власти за происходящим в империи крайне низок, поэтому сплитские сектора всегда кишат пиратами и одинокому путнику туда лучше не соваться. Они враждуют почти со всеми известными расами, за исключением паранидов, которые поддерживают с ними исключительно торговые отношения.

Прямоходящие ящеры **телади** — пожалуй, самая отсталая из всех рас. Но если потребуется найти самого искусного торгаша во вселенной X, то он, без сомнения, будет представителем их расы. Врожденная лень и жадность не дают телади сконцентрироваться на развитии своей экономики и технологий. Торговля — вот смысл их жизни, а недостаток развития они компенсируют огромными денежными запасами и закупают нужные технологии у более развитых рас. Из-за того, что телади могут объегорить кого угодно, все расы не слишком жалуют их, но, тем не менее, терпят.

Кроме вышеперечисленных пяти рас существуют еще две — взбунтовавшиеся роботы-терраформеры **ксеноны** и пираты **хааки**, но наладить с ними хоть какие-то отношения невозможно.

Но чего стоят интересные, проработанные расы и огромный свободный мир, если все события происходят по скриптам, а корабли летают по заранее заданным траекториям? Ничего, это фикция, это мертвый мир. Прекрасно понимали это и кудесники из *Egosoft*, когда создавали **Artificial Life** — систему симуляции жизни. Именно благодаря ей транспортники перевозят грузы, лайнеры — пассажиров, ксеноны совершают вылазки, динамически меняется экономика и т.д. Эта система вдыхает жизнь в мир X3, ведь значительно интересней играть, зная, что все пилоты вокруг ничем не глупее тебя, они точно так же честно зарабатывают деньги, строят станции и комплексы, создают флоты... Здесь равны все, все в одинаковых условиях, и, чтобы пробиться наверх, к вершинам успеха и славы, потребуется не только умение жать на гашетку, но и подключение смекалки и серого вещества. Ведь без смекалки нельзя найти выгодный торговый маршрут или просчитать ситуацию на рынке товаров на несколько месяцев вперед. В этом вся прелесть!

As I look up to the sky today...

Где я? Как я здесь оказался? Что делать?» — примерно такие вопросы возникают у игрока, впервые севшего за Reunion. Не мудрено: его попросту выбрасывают в неизвестный ему мир, не дав, по сути, ни малейшего представления о том, что же, все-таки, представляет собой игра. А легкой в освоении ее не назовешь. И, несмотря на всю сложность, в X3 нет даже простейшей обучалки — все приходиться долго, болезненно постигать самому. Причина такого досадного упущения кроется, скорее всего, в том, что разработчики ориентировались на сформировавшееся еще после выхода первой части X-Tension коммьюнити хардкорных игроков, которые давным-давно изучили все особенности серии. Хотя факт такого вопиющего наплевательства не может не вызвать недоумения, ведь серию X не назовешь популярной в массах.

После того, как игрок немного освоится, появляется стремление развиваться, двигаться дальше. Как таковых **путей развития** в Reunion`e **три**.

Если в душе вы паладин, ну или просто любите пострелять — будьте *воином*. Кромсайте пиратов, контрабанди-

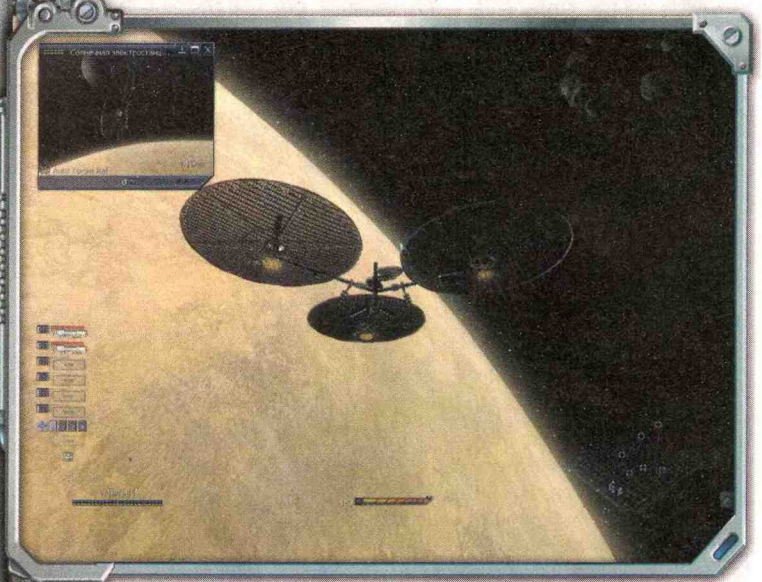


стов, совершайте вылазки в ксенонские сектора. Выполняйте миссии по защите и эскортированию различных субъектов, а подзаработав немного денег, выбирайте оружие по вкусу и пересаживайтесь с начального «Охотника» на нечто более мощное и смертоносное. Благо, выбирать есть из чего. Что вам больше по душе — небольшой, но быстрый истребитель или огромный, вооруженный до зубов крейсер? Благо ассортимент не подкачал (больше двухсот видов). Выбрали? Ну, тогда вперед, на ратные подвиги!



Только не забудьте купить у правительства полицейскую лицензию, чтобы получать за уничтоженных врагов вознаграждение. В будущем даже появится возможность создать свой собственный военный флот и стать самой грозной силой в X-вселенной: эсминцы, корветы, носители — все к вашим услугам, были бы деньги.

Далее следует путь *торговца*. Торгуя, в X3 можно достичь таких высот, о которых воин даже мечтать не смеет. Одним из самых больших плюсов торговли является реалистичная экономика. Цена на товары и ресурсы динамично изменяется от количества товара на станции, количества станций, производящих такой же товар, спроса и предложения. «Тоже мне, нашел



новинку! Что-то подобное еще в "Рейнджерах" было» — скажет внимательный читатель и будет прав лишь отчасти. Да, действительно, нечто похожее было и в «КР», но, во-первых, тамошняя система намного проще, а во-вторых, X3 выделяется из ряда ей подобных не только этим. Еще одна особенность — продукция не появляется из воздуха, а добывается/производиться, да к тому же, конечные продукты одного производства являются сырьем для другого. Приведу пример: солнечные электростанции работают от солнца и производят батарейки. Они нужны на скотоводческих фермах, где производят мясо. Мясо же перерабатывается, и в результате получаются бифштексы. Думаю, про-



цесс понятен. Скажу лишь, что на вершине каждой технологической цепочки стоят различные высокотехнологичные виды оружия. Интересно, в реальной жизни ядерные боеголовки тоже лепят из батареек и мяса ☺?

Но вернемся, собственно, к торговле. В начале пути, хочешь не хочешь, придется работать челноком. Стандартное «купил подешевле, продал подороже» здесь ничем особенным не отличается. Но когда появляется маломальский капитал, все становится куда интересней, открывается целая гора возможностей. Хочешь — купи буровую установку и займись мобильным шахтерством, хочешь — построй цепь фабрик или найми торговцев, которые будут работать на тебя. Можно, конечно же, заняться всем этим одновременно, но не сразу — подобное мультипроизводство требует вложения таких астрономических сумм, какие поначалу могут только сниться. Постепенно, наращивая капитал, игрок-торговец превращается из челнока в такого себе магната, управляющего огромной торговой сетью.

Ну и третий путь. Если вы не признаете никаких правил и законов, если не можете удержать в себе жажду наживы — милости просим к работникам ножа и топора. Судьбе *пирата* в X3 не позавидуешь, ведь если уж вы решились потрошить торговые суда, то будьте готовы не только к проблемам с властями, но и к падению рейтинга. Такое положение дел делает отыгрыш пирата почти невозможным. Но, тем не менее, если возникают проблемы с финансами, то в единичных случаях к нему можно прибегнуть. Ну, а если уж все-таки решили стать на пиратскую стезю, купите на одной из пиратских баз систему контроля, которая позволит заниматься каперством.

Кстати, о **рейтингах**. Их два — *торговый* и *расовый*. Если низок торговый, то вам вряд ли продадут какой-либо редкий и дорогой товар. А если умудрились испортить себе еще и расовый рейтинг, то придется забыть не только о новых кораблях, но и о многом другом — могут вообще перестать пускать на станции. Оба рейтинга, к слову, считаются индивидуально для каждой расы.

Раз уж в этом разделе речь зашла о путях развития и видах заработка, то следует сказать, что в любом случае отыграть чистого воина или, скажем, торговца, почти невозможно. Ведь как не крути, доходы от вооруженных стычек несопоставимы с доходами от торговли, а ведь нужно на что-то жить. Да и торгашу, даже если избегать встреч с пиратами и ксенонами, по сюжету все равно пострелять придется. Поэтому игра в X3 — это смесь войны и торговли, но только от вас зависит, какие пропорции будут у этой смеси.

Кроме того, нельзя не упомянуть о *BBS-миссиях*, которые призваны не только дать возможность заработать лишних пару тысяч кредитов, но и просто разнообразить досуг. Взять такое задание можно на любой космической базе, и, по сути своей, они ничего необычного не представляют — перевозка грузов, охрана и так далее. Но в какую же классную обертку это завернуто! BBS'ки сделаны очень качественно, тексты сообщений просто приятно читать. К тому же они способствуют большему вживанию в игру — начитавшись BBS-сообщений, уже не просто перевозишь груз, а на максимальной скорости несешься вперед, чтобы прибыть вовремя и не дать станции закрыться; не просто идешь громить пиратов, а сражаешься за спасение похищенной боронской принцессы... Одним словом — ЖИВЕШЬ!

What`s you talk about?

Теперь мы плавно переходим к разбору местного **сюжета**. Он тонкой нитью проходит через всю игру, особо не напрягая игрока и не ограничивая его свободу. В любой момент сюжет можно бросить и пойти заняться чем-то более интересным. Более того, делать это не только можно, но и нужно, ведь на начальном корабле вы вряд ли продвинетесь дальше третьей миссии, а на что-то лучшее еще нужно заработать.

Сами же сюжетные перипетии особых восторгов не вызывают. В Egosoft, похоже, почему-то решили взять на место сценариста человека, который до этого писал сюжеты для «мыльных опер». Повествование получилось хоть и куцым, зато миссий довольно много и все они очень интересны. Здесь дизайнеры поработали на славу, скучать не придется — предстоят полеты над поверхностью планет, воровство информации, участие в поистине грандиозных сражениях, и еще много чего интересного.

И тут игрок, впервые севший за игру серии X, снова натыкается на стену непонимания со стороны разработчиков. Дело в том, что сюжет, каким бы невзрачным он ни был, тесно переплетается со сторилайном предыдущих частей. Нужно ли говорить, что понять в таком случае хоть что-то достаточно проблематично. И снова разработчики не удосужились пояснить игроку, что к чему. Нет,

основная идея понятна: главный герой Джулиан Бреннан совершенно случайно попал с Земли в X-вселенную и уже на протяжении трех частей ищет дорогу домой. Но вот понять, какую роль во всем этом безобразии играют второстепенные персонажи вроде Елены Хо или Баны Данна, да и вообще, почему все случилось так, как случилось, почти невозможно.

Break the line

Как там у нас с **недостатками**? Все в порядке — есть, как и у любой хорошей игры, но немного. Уже неоднократно упоминалось, что в освоении игры у новичка возникнут огромные сложности. Но отсутствие толковой обучалки и мануала — это еще полбеды. Толковой справки или подсказок в игре нет — вот это уже расстраивает гораздо больше. Все бы хорошо, если бы это был шутер, но ведь перед нами космосим. Вот и получается, что даже у бывалых игроков, повидавших предыдущие части, X3 часто вызывает затруднения. Ведь нигде не написано, что для того, чтобы сделать, допустим, из простого транспортника галактического торговца, нужно установить боевой софт первой-второй модификации и торговый третьей, а затем подождать, пока он немного наберет торговый рейтинг. И таких примеров можно привести десятки, если не сотни. Все приходится постигать методом проб и ошибок, а это далеко не всегда приятно.

Нестабильная работа и огромное количество глюков — вот бич всей серии X. В версию 1.0 играть было вообще невозможно, т.к. процесс сопровождался постоянными тормозами, вылетами и утечками памяти. Игроки тут же принялись засыпать разработчиков гневными письмами, а те, в свою очередь, быстренько склепали несколько патчей, не меньше ста мегабайт каждый. Фактически Egosoft выкатили на рынок бета-версию. Но для украинских игроков все не так уж плачевно, так как в продаже имеются уже пропатченные версии, где глюков почти нет.

Особо придирчивые могут причислить к недостаткам отсутствие реалистичной физики полета. Но, задумаемся, а так ли она нужна? Ведь если учитывать ньютоновскую физику, то корабль, находящийся в вакууме, потратив при движении вперед 1000 МДж энергии, при повороте продолжит движение в том же направлении, но уже боком. А для того, чтобы заставить его двигаться в нужном направлении, потребуется потратить столько энергии, сколько уже было затрачено, то есть еще 1000 МДж. И это лишь верхушка айсберга, так спрашивается, зачем столько мороки? Ведь в игре есть чем заняться, кроме как пытаться обуздать корабль.

И последнее. Игра хардкорна. Факт. Это совсем не недостаток, просто Reunion подойдет лишь тем, кто готов тратить на нее все свободное время, а не пятнадцать минут в день, тем, кто готов просчитывать наперед производительность собственных комплексов, тем, кто совершая очередной полет между станциями, не станет проматывать время, а будет любоваться далекими звездами...

Open your eyes, open your mind

Сказать о **графике** хоть что-то более-менее внятное очень проблематично. Это нужно видеть своими глазами, причем желательно в движении. Только представьте себе вылизанный графически, прорисованный до мельчайших деталей космос, состоящий более чем из ста шестидесяти уникальных секторов. Каждая станция, каждый корабль отрисованы настолько четко и настолько красиво, что невольно хочется пожать руку художникам Egosoft за отличный дизайн и программистам за великолепный движок.

Лично у меня сложилось такое впечатление, что графика в X3 вообще лучшая из всего, что сейчас есть на ПК. Конечно же, фаны «Обливиона» могут поспорить, но эти две игры нельзя сравнивать в принципе — уж слишком они разные. Кому-то ближе космос и далекие звезды, а кому-то равнины Киродила и трава по колено. Во всяком случае, X3 уж точно выглядит не хуже творения Bethesd`ы.

К сожалению, у такой красоты есть и обратная сторона — зверские (особенно на момент выхода) требования к железу. Оно и не удивительно, ведь нужно обрабатывать огромного размера сектора, в которых кипит жизнь и постоянно что-то меняется. В общем, для того, чтобы во время игр не чувствовать никакого дискомфорта, нужен компьютер, как для «Обливиона».

Звук не сподобился выделиться хоть чем-то среди шеренг других космоигр, зато **музыка** откровенно порадовала. Раз-



меренный грустный эмбиент в высшей степени гармонично вписывается в общую неспешность игрового процесса, а мелодии хоть и коротки, но их много.

Goodbye for now

Несмотря на мелкие недоработки, игра великолепна. Если вы не любите, когда вас ведут за ручку по сюжету, если привыкли сами принимать решения, если хотите настоящей свободы — не раздумывая, покупайте X3, вам понравится.



И теперь я, не задумываясь, пишу это заветное слово: ШЕДЕВР.

З.Ы. На данный момент в продаже имеется только английская версия игры, поэтому если с инглишем у вас проблемы, на сайте **http://www.elite-games.ru** можно найти русификатор, а также массу полезной информации.

З.З.Ы. В заголовках использовались тексты песен групп P.O.D. и Guano Apes. Автор выражает им благодарность за музыкальное сопровождение во время написания статьи.

Кирилл Талер,
Мохнорыл Талер,
дух Питера Молине

The MOVIES

Разработчик: Lionhead Studios
Издатель: Activision
Локализатор в России: Nival Interactive
Издатель в России: 1С

1920 год, Америка, начало

Привет, меня зовут К.Талер, и я знаю, как делать фильмы.

Более того, я знаю, как делать лучшие фильмы. Мне уже 17, а это, как ни крути, тот возраст, когда свершаются подвиги.

Мой друг Джонатан Лейтон ограбил колбасную лавку, что на углу Каррагер-стрит, и его не поймали. Моя бывшая одноклассница Джоди Кокс вышла замуж за сценариста, и он ввел ее в высший свет. После чего Джоди бросила сценариста, и вышла замуж за мыльного короля. Мой старший брат однажды побил чемпиона Денвера, славного боксера, который имел нелегально по 30 баксов в неделю на карман. Правда, с братцем были несколько дружков — портовых грузчиков... А, да, и дело происходило в Бостоне, а тот боксер, он был мертвецки пьян... Вы считаете, все вышеописанное подвигами? Именно! Это самые что ни на есть настоящие подвиги! А что же я?... Прожита большая половина жизни — а ничего стоящего в жизни не произошло, если не считать... ладно, это интимное, это пропустим...

Так вот, буквально в двух шагах от Голливуда — примерно миль семьдесят, если конь резвый — у дядюшки, бывшего миллионера, который практически разорился, пытаясь озолотиться с помощью перепродажи акций, сохранился хороший кусок земли — развлекаясь, он как-то выращивал на ней бананы. Сам дядюшка переписывает эту землю на меня, с остатками сбережений, а сам отваливает к сестре во Флориду, чтобы предаваться скорби и прелестям вечного лета. Он видит меня фермером, и думает, что я продолжу его дурацкое банановое дело, или, хотя бы рискну перейти на пшеницу и картофель.

Но что можно делать с хорошим куском земли, и таки нереально огромным капиталом в 120 000$, если тебе посчастливилось увидеть хотя бы один фильм с Чаплином?!

* * *

Поэтому — привет, меня зовут К.Л.Талер, и я знаю, как делать фильмы. Мне 17 лет, и я только что открыл собственную киностудию **AeroFish Factory**. Мы добьемся успеха, и поднимем кинематограф на такую высоту, что все театры будут погребены под толщей веков.

И, кстати, киностудии требуются режиссеры, актеры, статисты, убооорщщицы (черт, печатная машинка заедает... как же она чинится-то?), строители, бухгалтеры, сценаристы (я ничего не забыл?..), рабочие сцены и съемочная группа.

Офис расположен: 70 миль от Голливуда (кажется, налево и по прямой — а потом там будут несколько крупных кактусов, если свернуть от них на северо-восток, вскоре можно набрести на тропку, которая выведет вас, будущих строителей кинематографа, прямиком к воротам киностудии), ждем вас. Будущее — за нами!

2006 год, ни хрена не Америка, жарко, раннее утро

Привет, меня зовут Мохнорыл Талер, и, во-первых, в данной статье я предельно серьезен.

Во-вторых, я знаю, как писать статьи. Их нужно писать с душой! Вот...

В-третьих, я знаю, что игры нужно делать с душой. Невзирая ни на что!

В-четвертых, меня мало убить, потому что The Movies вышла в продажу в ноябре прошлого года, но статья тогда не была написана. Потому что душа была в отпуске.

В-пятых, меня мало убить, потому что The Movies официально вышла в России в апреле этого года. И статья, опять-таки, не была написана, потому что душа не хотела работать.

В-шестых, меня мало убить, ибо я искренне **не верил** в то, что можно создать симулятор киностудии, с прилагающимися съемками, кастингом, монтажом отснятого материала, выводом фильма в прокат и т.д., и т.п.

И в-седьмых, меня мало убить, расчленить и поглумиться — просто за то, что я Талер (*не я, а мы. — Прим. К.Талера*)!

В глазах игроградской *апчественности* оправданий мне нет никаких.

Но, в формате общей ситуации, которая сложилась сегодня на потребительском рынке, еще не все потеряно. Почему?

Недавно случилось походить по паре десятков всевозможных геймфорумов. Множество тем о великой армаде различных игр — на первых страницах, как правило, самые раскрученные или же самые новые.

Представьте себе, я практически нигде не нашел тем, связанных с Galactic Civilizations II, или же The Movies... Нет, про Movies я понять могу — проект все-таки нестандартный. А GC-II за что так обидели? Тоже нестандартно? Пожалуй, да. И раскрутка была слабоватой.

Что ж, если опоздание мое не столь смертельно, в виду слабой раскрутки описываемой игры, стало быть — значит, обзору быть! Тем более, аддон **Stunts & Effects** уже на подходе.

Встречаем игру от Lionhead — пожалуй, единственной из крупных компаний, которая занимается творчеством и поиском в этот век маркетинговой Калиюги. Встречаем игру от волшебника/боготворца Питера Молине, который находит в себе силы и светить, и гореть, и не скатываться в ремесленничество.



1930 год, Америка, близится великая депрессия

Черт лохматый, и зачем я в это ввязался?! Мне уже 27, и я чувствую себя полным и законченным неудачником, а моя компания плетется на последнем месте во всех рейтингах. Злую шутку сыграл мой дядюшка...

Нет, определенно, надо было выращивать пшеницу или создавать банановую плантацию! Друзья мои, вы даже не представляете себе, насколько это тошнотворное и утомительное занятие — управлять киностудией! Вы думаете, киношный бизнес — это прекрасные костюмы, победные брызги шампанского и крики: «Мотор»?! А крик «цилиндрический двигатель!» не хотите?! Нет, киношный бизнес — это, прежде всего — установка сортиров! Вы не ослышались — киностудия **не может существовать без мусорных урн и сортиров**, иначе актеры начнут гадить в павильонах, и одного дотошного журналиста будет достаточно, чтобы моя репутация...

Кстати, об актерах. Нет, когда десять лет назад я был начинающим дураком и ни черта не смыслил в кинопроизводстве, я, конечно, не ждал легкой судьбы... Но, о Боже святой, какие актеры пришли ко мне! Совершенство бездарности, эталон зажима, карнавал уродства. Иисусе, сколько хрустящего зеленого топлива было брошено в их ненасытные топки, чтобы через пять лет хоть кто-то из этой оравы сподобился на средненькую игру!

Меня зовут К.Талер, мне 27 лет, я хозяин киностудии AeroFish Factory. Я законченный неудачник. Пойду, раздобуду какой-нибудь реквизитный пистолет и попробую застрелиться из него...

1985 год, Великобритания

Привет, меня зовут Питер Молине. Сейчас я нахожусь в некотором шоке от партии компьютеров, которую по ошибке откомандировали в нашу компанию *Taurus Impact Systems*. Вообще-то я работал на *Commodore-64* — приложения к бизнес-программам, все такое. До сих пор. А теперь не знаю. После того, как увидел возможности *Amiga*... Вы не поверите, но это настоящая графика! Еще немного, и компьютеры затмят собой хваленое телевидение. Потому что, наблюдая фильм, ты никогда не сможешь принять участие в нем, а игра позволяет вмешиваться, изменять, управлять...

Знаете, однажды в детстве я разворошил муравейник — нет, это конечно, плохой поступок, но потом... Представьте себе большой макроорганизм, состоящий из множества микроорганизмов — и этому макро наносится рана, серьезная, угрожающая его функционированию. В ту же секунду микроорганизмы превращаются в единое целое и начинают работу по спасению существования. Не собственного — общего!

Но я был все же виноват, а потому вытащил из кармана кусочек сахара, который стащил на кухне, и предложил его большому муравьиному организму. На какой-то момент микро снова соединилось в макро, и мне показалось, что большое муравьиное сверхсущество поблагодарило меня и простило... И на долю секунды я почувствовал себя Богом.

Можно ли вернуть детство и воспроизвести муравьиный организм с помощью тех графических возможностей, которые дает Amiga? Можно ли создать симулятор Бога или — вот кощунство! — тренажер?..

Знаете, сейчас где-то высоко над нами большое Нечто, наверное, готовит очередной земной катаклизм, а в кармане у него припасен кусочек сахара... Так-то.

1935 год, Америка, вручение премии

Привет, меня зовут К.Талер. Мне 32 года, и я на седьмом небе от счастья. Сегодня, на третьей церемонии вручения «Оскара» (а вы разве не знали, что она проходит раз в пятилетие, начиная с 1925 года) моя AeroFish Factory взяла два приза! За лучший фильм и в номинации «самая перспективная студия». Иисусе, еще за месяц до вручения награды я хотел закрыть компанию ко всем чертям! Дырка на дырке, на территории мусор, актеры и актрисы, что загнанные лошади...

Все! Я твердо уверен — черная полоса кончилась — подчиненные на седьмом небе от счастья, но я выше, выше, дьявол меня возьми! И оттуда, с восьмого неба, я сейчас буду поднимать зарплату звездам. Заслужили. Я заслужил! Нет, если кто и переживает кризис среднего возраста, то это не я!

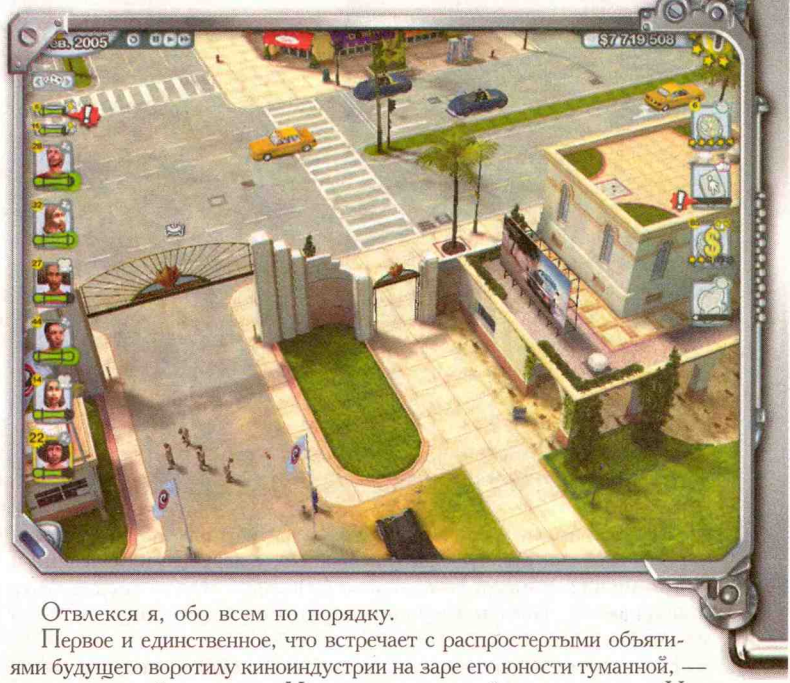
Меня зовут К.Талер, мне 32 года, и я надежда современного кинематографа. *Аллилуйя!*

2006 год, ни хрена не Америка, жарко, полдень

Как можно создать симулятор кинотворца и приправить это тайкуновым соусом? До первого попадания в игру казалось — невозможно. Несмотря на то, что игра уже продавалась, и отзывы были с тремя знаками «плюс» (как всегда, в отличие от продаж — неформат, «массовый потребитель», низведенный в маркетинговых формулировках до понятия «олигофрен» — не поймет!), мозг надрывно тужился, пытаясь представить себе количество анимаций на квадратный метр одного кадра, не говоря уже о целом фильме, не говоря уже о предполагаемом количестве этих фильмов в процессе кампании. Некоторые шутеры обходятся тридцатью анимациями на всю игру — и это далеко не предел экономии...

Поэтому, стараясь не корчить из себя *супер-мега-гаммара* (*корчись — не корчись, а все равно не получится! — Прим. К.Талера*), я засел за обучение. Точнее, оставил включенной опцию подсказок, без которой неискушенному в киноиндустрии человеку — амба...

А Питер Молине действительно волшебник! Нет, ему не удалось полностью избавиться от однообразности, переходящей в нудотину, которыми славятся все без исключения тайкуны, и некоторые лайф-симы. Но сотворенное на кусочке земли чудо!..



Отвлекся я, обо всем по порядку.

Первое и единственное, что встречает с распростертыми объятиями будущего воротилу киноиндустрии на заре его юности туманной, — ворота будущей компании. И девственно чистый участок земли. Нет, вру! — по умолчанию игроку дается т.н. «коммунальный домик», в котором на работу принимаются/увольняются строители-ремонтники и уборщицы. Все остальные строения доступны при активации кнопки в левом нижнем углу экрана. Кнопка выбрасывает три закладки: *«здания»*, *«павильоны»* и *«антураж»*. Здания нужны для инфраструктуры, павильоны — для съемок, антураж — для придания территории кинокомпании эффектного вида. И если вы думаете, что третья закладка не очень важна — грустно поздравляю, вы сильно ошибаетесь!

Процесс начат! После первичного найма рабочих и последующей постройки здания *киношкола*, в ваше распоряжение поступает некоторое количество будущих звезд сцены, которые, в процессе отбора с пристрастием, разделятся на режиссеров, актеров и статистов.

Принцип отбора — прост, как акуле пузико почесать! В **The Movies** существует пять жанров: *боевик*, *мелодрама*, *комедия*, *фантастика*, *ужасы*, и каждый артист имеет больший или меньший навык в определенном жанре. Сопровождает повышенный навык, как правило, *шкала стрессов*, состоящая из двух пунктов: *усталость* и *скука*. То есть, талантливый актер, у которого достаточно высок, как для начала (процентов на 20–30%) навык в одном-двух

жанрах, имеет склонность к усталости или же скуке. Т.е. достаточно, артисту немного переработать, и он начинает нервничать, волынить съемки, скандалить с коллегами и вносить раздор в дружный актерский террариум.

Еще один немаловажный фактор — *шкала зависимости*, имеет две позиции — *пьянство* и *обжорство*. У актеров нордического склада характера порог данных склонностей крайне низок, а вот у вспыльчивых и нервных (коих в киноиндустрии большинство) порог располагается на отметке 50% от максимально позитивного состояния здоровья. Быстро снять стресс актер может только двумя способами — банально напиться или же гламурно обожраться в ближайшей *закусочной*, *баре* или *ресторане*. Специально для таких и построена *клиника реабилитации*, в которых поддавшийся пагубной привычке актер постепенно излечивается от зависимости. Зато, излечившись, он впадает в такую депрессуху...

Очередная шкала (вы еще не передумали становиться главой кинокомпании?) — *престижа*: *зарплата* (тут все ясно — звезда хочет бабла!), *имидж* (засовываем звезду в *гримерную* и подбираем костюм, наиболее подходящий данному десятилетию — а то некоторые уникумы могут в костюме Кинг-Конга рассекать по киностудии, а потом удивляться, а чего это у них имидж



такой несексуальный!), *трейлер* (у каждой звезды должен быть трейлер, причем благоустроенный, с деревцами, лебедями и чучелами по периметру) и *антураж* (у каждой звезды должен быть помощник — назначить его можно хоть из безработных, хоть из ученых!).

И, наконец, шкала внешнего вида, разделяющаяся на *внешность* и *телосложение*. Пьянки-гулянки и возраст влияют на них крайне отрицательно. Положение поправят *тренажеры* или же *пластическая хирургия*.

Самая стрессовая работа — режиссер. Поэтому на должность режиссера следует нанимать человека с очень низким порогом стресса. Даже если он не слишком талантлив, и опыта в жанрах у него мало. Впрочем, по ходу игры режиссер неоднократно будет становиться актером, а актер — взваливать на свои плечи бремя «геймдизайнера от киноиндустрии».

Актеров также желательно набирать «неконфликтных», но таковых единицы. Со статистами легче — у них никаких шкал нет, кроме склонности к жанру и основных визуально/возрастных характеристик — безропотные и безликие исполнители эпизодов. Парадокс, но даже из статиста, строителя, ученого, сценариста или же уборщика может со временем получиться выдающийся актер! Правда, сил при этом придется затратить... Ротация кадров в The Movies щадящая — стоит, например, безработный в сценарный отдел — а ты его цап — и к статистам, или ученого цап — и в уборщики. Фронт, блин! — перекидываем бойцов с одного участка фронта на другой. А что сапера со снайпером перепутал — не беда, выучится постепенно.

Еще раз напомню, основную нагрузку навыков, зависимостей и прочих капризностей несут на себе актеры, то бишь, звезды. Остальной стаф (персонал т.е.) имеет только шкалу опыта в определенной профессии, которая очень медленно, но повышается.

Киношкола вступила в игру — создаем *тех. домик* — здесь будем нанимать съемочную группу, затем — *отдел кастинга*, осуществляющий подготовку к фильму и... Далее можно смаковать каждое здание, объяснять его нюансы, строить дорожки — но тут я, пожалуй, оставлю в покое симсо-тайкуновую составляющую, и перейду к главному достоинству — съемкам... Ибо, несмотря на все удобства интерфейса и экономическую составляющую, львиная (львиноголовая?) доля успеха — это Ее Величество Съемка!

1970 год, Америка, течение времени

Иисусе, сколько прошло времени? Неужели мне 67? Иногда я теряю себя во времени, и затем долго ищу, зову себя, расхаживая по огромному кабинету и теряясь в нагромождениях призов. И часто не могу найти до вечера, до ночи, до первого луча.

И тогда я сажусь, откупориваю бутылку рома — мою ровесницу, и начинаю воссоздавать себя с каждым глотком...

Наша нация пережила войну, пережила революцию хиппи и несостоявшуюся ядерную войну с русскими, пережила убийство Кеннеди и заварушку во Вьетнаме, в которой навсегда остался мой старший сын.

А я все это время не схожу с передовой киноиндустрии. По мановению пальца строятся новые здания и павильоны, старые звезды снимаются с ролей, и на их место назначаются новички, рекламный отдел пожирает сотни тысяч долларов, чтобы замазать прыщ на лице очередной Сюзи... Я не высаживался в Нормандии, я не травился кислотой на Вудстоке, я не охотился на коммунистов. Все это я пережил здесь, в павильонах, с каждым новым дублем, на всех монтажах, где нещадно резалась пленка моей жизни...

Недавно я уволил старую звезду, малышку Люси Брукс, с которой начинал бизнес — в двадцатых она была маленькой безделушкой-бездарностью, с которой я иногда спал, а иногда брал с собой на Гавайи. Комедийная звезда 50-х, человек, принесший мне несколько миллионов, талант, огранённый бессонницами и пластическими хирургами. Последнее время она страдала от ожирения, но, черт возьми, это первый человек, который стал звездой №1 от **моей** компании. Лучше бы она умерла, но нет — не случилось, и мне пришлось ее уволить.

Привет, меня зовут К.Талер, мне 67 лет, я сказочно богат, и вся моя жизнь — это **AeroFish Factory**, занимающая второе место по популярности в списке компаний.

2002 год, Lionhead, Великобритания

Привет, я Питер Молине, и у меня появилась свободная минутка.

Слушайте, неужели вы верите в мои скрытые комплексы, как будто бы я, разрабатывая «божественные» игры, ублажаю свои наполеоновские амбиции? Ничуть! Бог = творец, не больше... Нет, может быть, больше — но Бог все равно Творец. Иначе, зачем?

В детстве мои родители имели магазин игрушек, и это был отдельный мир, а игрушки состояли гражданами этого мира. Помните, я рассказывал о муравьях — это тоже был отдельный мир. Затем я все-таки создал свою компанию *Bullfrog*, а с ней воплотил муравьиные мечты в игре **Populous (1989)**. Еще один мир... Поймите, меня НЕ интересуют миры, над которыми можно властвовать! Но только те, которые можно создавать и затем взаимодействовать с ними. Неужели **Black & White** стали символом власти? Не поверю.

Хорошо. Я соврал, у меня были две свободных минутки, и вот что я придумал в течение первой, симулятор Творца киноиндустрии. Как вам такое? Кто сказал **fable**? Вы думаете, это небылица? А вот я так не думаю.

2006 год, все та же ни хрена не Америка, вечер, душно

Если в процессе бесцельного брожения по киностудии, разговоров с коллегами и частых истерик маленькие человечки ничем не отличаются от «Симсов», то при первых симптомах надвигающихся съемок они преображаются. Теперь перед нами восстает полноценный и оригинальный проект, имеющий с остальными симуляторами столько же общего, сколько я с тигельной плитой.

Актер, назначенный на роль, садится в кресло и ожидает окончания кастинга. Затем отобранные артисты начинают репетировать — с такой реалистичностью, что кажется, не в игру попал, а постыдно подсматриваешь из-за кулис за всамделишной репетицией.

К делу! Брикетик кинокамеры, обозначающий фильм, срывается с отдела кастинга, и зависает над павильоном. Согнувшись под тяжестью инструментария, туда же бежит съемочная группа. Инструментарий правдоподобен до полного узнавания.

Съемка! «Кадр такой-то бу-бу-бу!» — говорит щелкающая личность и щелкает щелкалкой. «Мотор!» — мы видим павильон с обязательным задником, копошащуюся съемочную группу, режиссера и сцену, на которой разворачивается действо...

«Стоп! Снято!» — все участвующие аплодируют актерам (во вторую очередь) и самим себе (в первую очередь) и обращаются лицом к кратковременному отдыху.

Круто? Так вот, это еще не десерт — так, морсик!

Самостоятельная корректировка фильмов и создание сценариев.

Вот, оно, то, во что я не верил! Вот оно, то, что выводит **The Movies** в один ряд с самыми оригинальными играми последнего десятилетия. После достижения определенного рейтинга у вас появляется возможность самостоятельно писать сценарии, т.е. создавать из разрозненных кадров цельный фильм.

Детский синтезатор видели? Так вот, **The Movies** — это детский монтажный стол. По сравнению с настоящим — очень упрощенный. По сравнению с новомодным казуальным подходом к играм — исследований непочатый край!

Знаете ли вы, что все сюжеты давно выдуманы до нас, как и ключевые моменты сюжета: *предыстория, завязка, развитие (последующий событийный ряд), кульминация, развязка, послесловие*? Хорошо. Теперь давайте разобьем событийный ряд на более мелкие эпизоды: *разговор, насилие, расследование, преследование, любовь* и т.д.. Мы получаем полный набор событийных блоков, из которых будем создавать фильм. Блоки состоят из отдельных эпизодов, подходящих к тому или иному жанру: *«входят двое», «зомби преследует», «напряженный разговор», «поскользнулся на кожуре», «крупный план реквезита»*.

Если актеры уже одеты... Как, у нас гангстерский боевик, а главгерой до сих пор в костюме русского солдата «а-ля Сталинград»? Немедленно переодеть!

Сцена из блока «завязка», затем — из блока «преследование», затем — «насилие», затем — «драка»... Что, камера слишком статичная? Задаем ей свободный режим! Задник устарел? Ставим «небоскребы ночью»! Комедия? наряжаем одного героя в костюм розовой обезьяны, а другого в костюм древнего робота и задаем романтическую сцену с поцелуями. Для полноты ощущений добавляем по бокам от целующейся парочки реквизит — две каурых лошадки... Отошли от истерики? — снимаем ужасы. Лицо у героини слишком пресное? — ставим эмоциональность на крайний испуг! Нестандартненько хочется? Заменяем леденящий душу трек на комедийную мелодию, пусть монстр кушает героиню жизнеутверждающе! Не хватает спецэффектов? — добавляем вой зомби... ну да, именно тогда, когда героиня вопит от страха! Ржание лошадки опять же можно...

Монтаж после съемок? А хотите трейлер экшена? Рубим долгие кадры в мелкую капусту — по секунде на кадр, перемешиваем... Слушайте, примите меня клипмейкером!!!

Только вы прослушали содержание примерно 40% всех возможностей раскадровки/монтажа. Хотите больше? Вэлкам ту проджект!

Игра не была бы совершенной, не найдись в ней недостатки. Увы, практически все, от починки туалетов до «напоить звезду» приходится делать собственными руками. И «тайкунова» часть, благодаря этому, душит творческую. Скажем так, на создание полноценного фильма сил не остается — куда там, сортир нужно отремонтировать!

Увы, но все ухищрения и спецэффекты не имеют практического приложения. Т.е. можно создать действительно классный фильм, и провалиться с ним. А можно напихать в сценарий тупейший набор кадров, но за счет новизны декораций и присутствия в картине звезд — получить за фильм высший балл. Неправильно это. А с другой стороны — разве в жизни не так?

2005 год, Америка, большое сегодня

Почти отошел от дел. Иногда меня привозят в кресле посмотреть на творение рук своих. Раз в месяц мне разрешают выкурить сигару. Я почти ничего не помню, даже то, сколько мне сейчас лет. Наверное, много. Наверное, чуть больше ста. У меня молодая 30-летняя жена, 5 сыновей, 3 дочери, а количество внуков, правнуков и прапра... — уже не помню. Жена обожает катать меня по территории киностудии. Последние годы, пока окончательно не отошел от дел, я давал директиву, в основном, снимать фильмы класса B и C. Ни в какие рейтинги они не попадали, но...



Привет, меня зовут К.Талер, я один из самых богатых живых трупов на этой планете, и моя компания AeroFish Factory — на **первом** месте в списках популярности.

2006 год, какая разница — где? Полночь, прохлада

The Movies, после нескольких (6-ти, 12-ти) часов беспрерывной игры может надоесть. Но только ты отвлечешься, выпьешь кофе и соберешься баиньки, как игра опять позовет в себя — строить, творить, жить. Несомненный успех Lionhead и Питера Молине, который, конечно же, не будет оценен по достоинству в эквиваленте хрустящих банкнот.

Играть? Категорически «да», а потом еще полгода провести в StarMaker`e, создавая актеров по своему разумению, чтобы затем использовать их при создании шедевров.

Знаете, я не упомянул еще об одной маленькой гениальности...

Радио. Которое постоянно звучит, зеркалом отражая эпоху. Маленький таймер на запястье человечества, вечный двигатель, с его назойливо-милыми «стрелочками»-ди-джеями. И кусочек улицы, большого мира за воротами студии.

Там тоже жизнь. Там взрослеют автомобили.

P.S. Мохнорыл, ну ты, блин, даешь! — *Прим. К.Талера.*

P.P.S. Я никому не рассказывал о том, как несколько лет пытался играть в театре? И слава Богу! — *Прим. К.Талера.*

P.P.P.S. Специально для бухгалтерии. С отсылкой гонорара Питеру Молине могут возникнуть некоторые проблемы... — *Прим. Мохнорыла.*

Fallen Angel SID sima@vizit-net.com

SpellForce 2

Разработчик: Phenomic game development
Издатель: JoWood Productions
Жанр: Role-Playing-Strategy
Системные требования
✓**минимальные**: P 1,6 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео
✓**рекомендуемые**: P 2,5 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, 256 Мб видео

Если меня спросят, какая стратегия лучшая, я не задумываясь отвечу — **SpellForce**.

Это не просто очередной клон незабвенного «Варкрафта» и даже не «вариация на тему». У SF есть свой стиль, своя атмосфера. Во многом необычная стратегия с ощутимым добавлением РПГ предлагала нам погрузиться в проблемы очередного фэнтезийного мира. То стараниями нашего протеже и его компаньонов, то силами армий различных народов нам приходилось разрушать планы, казалось бы, стандартного злодея мирового масштаба. Но не все так просто — дело за нюансами геймплея и сюжета.

Не буду вдаваться в подробности — описание всех фич просто перейдет в рецензию оригинала. А таковая в МИКе уже была. Зачем же повторяться?

* * *

Успех первой части и неожиданно сильный второй аддон вселяли немалую надежду на развитие нового жанра в лице **SpellForce 2**. А тут еще и разработчики заявили, что в сиквеле все будет намного лучше, продуманней и интересней. Ну как им не поверить? Ведь база у игры такая, что даже если бы **Phenomic** выпустила ту же первую часть, только с обновленной графикой и новым сюжетом, игра бы вышла отменная. Но, увы, как только серия попала под пристальное внимание издателя, наметился настораживающий перекос в сторону пожеланий разбалованных забугорных игроков-казуалов, а не настоящих ценителей жанра. И все же надежда не умирала... до того дня, когда стало точно известно о некоторых значительных изменениях...

Короче, последние пару месяцев разработки SF2 я уже точно знал, что в итоге это будет не «тот самый» «Спэллфорс». Но обо всем по порядку.

* * *

Я вор? Я должен раскаяться в своих поступках и молить богов о прощении? Не они ли дали мне разум, способный раскрыть секрет жизни?

Я покажу им, на что способен разум смертного. ИХ создания сгорят дотла! Я презираю ИХ равновесие! Я создам мир совершенных созданий, не знающих ни страдания, ни смерти. Я сотворю жизнь, которой незачем искать спасения в вере! Пусть боги познают то, чего будут бояться!

Янус Малакай, Высший алхимик Хиборийской империи

* * *

Так уж получилось, что основное внимание в новом сторилайне акцентируется не на том, что настало после окончания *The Order Of Dawn* и его аддонов, а на событиях более ранних, чем ритуал Призвания (завязка сюжета оригинала). Нам поведают душещипательную историю о великом алхимике ныне уничтоженной Хиборийской империи Малакае, который был настолько умен, что познал все секреты жизни. Недолго думая, он применил их на практике, создав новую расу. Люди с примесью крови дракона Ур'а в венах получили название «шаиканы».

Увидев, что его раса получилась сильной и выносливой, Малакай решил, что вполне достоин звания бога. И если высшие силы Эо не признают его законного права на такое звание, то он их просто уничтожит. Вот только боги «просто уничтожили» *его*...

Остальные расы, уверенные в том, что новые формы жизни должны порождаться исключительно богами, отвернулись от полукровок, да и быстро заработанная шаиканами репутация предателей только способствовала их отдалению от мира. Дети Малакая ушли подальше от городов и сел и преспокойно жили там, совершенствуя свои боевые навыки. Даже рунные войны их не коснулись.

А за рунными войнами последовал судьбоносный ритуал Призвания. Жаждущие невероятного могущества маги Круга попытались подчинить себе Древнее Пламя, земное воплощение энергии богов, но у них ничего не вышло. Невообразимо мощная энергия вырвалась на свободу и расколола мир на сотни осколков-островов. Погибли многие, но и выжило немало. К тому же выжил один из магов Круга, Роэн, и посвятил всю оставшуюся жизнь восстановлению того, что было разрушено: соединил осколки мира порталами, помог предотвратить захват всего живого железными монстрами, возродил былые знания народов.

Но Роэн не был бессмертен, и его час пробил. Ну, а вскоре после его смерти мир, вставший было с коленей, снова пал — магия начала покидать пределы Эо! Порталы, соединявшие острова, потеряли свою силу и закрылись, отрезав многие расы друг от друга. Но это не самое страшное; о главной опасности еще никто и не подозревал.

Тени, обитатели иного мира, заключили союз с Темными Эльфами и идут войной на свободные народы! Их передовые отряды выжигают все деревни и села, попадающиеся на пути. Сожгли и родную деревню шаиканов, а значит, раса, несущая в себе силу дракона и знания веков, примет бой. Нетрудно догадаться, что именно за шаикана нам и предстоит сыграть.



Игра начинается

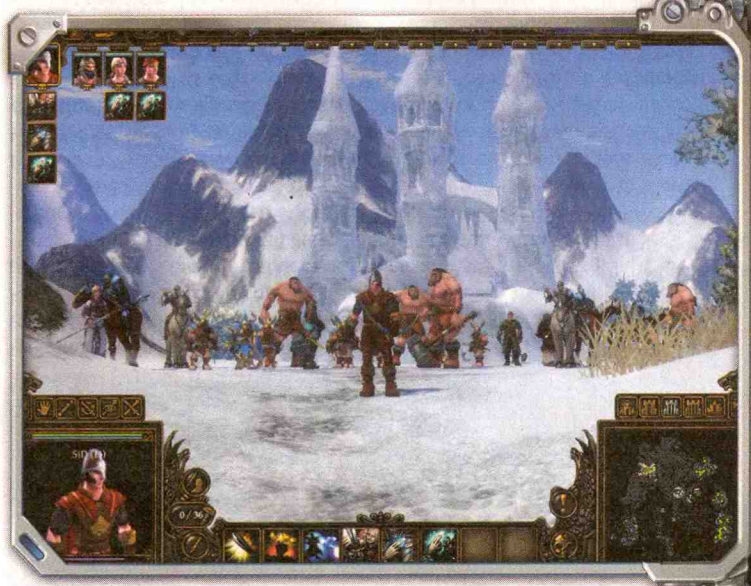
Ну что ж, цели ясны, приоритеты расставлены. Можно начинать спасать мир ☺. Как и в первой части, нам предлагают создать свое воплощение — героя. Ну, это раз плюнуть! Выбираем пол, лицо, имя… И все?! А где же специализации (разные виды оружия там, магии), где параметры персонажа? Как — нету?

Первый удар — упрощение РПГ-составляющей. Казалось бы, что может быть непонятного в параметрах персонажа: хочешь великого мага — качай мудрость и интеллект, хорошего лучника — ловкость, силу и выносливость… Ан нет! Это, оказывается, слишком сложно для рядового геймера. Ну, допустим — игроки разные бывают, может, кто и умудрился прокачать себе мага с минимальной мудростью и силой под сотню. Но как же тогда развивать умения? Да очень легко — у нас теперь есть два древа умений (для воина и мага). Каждый раз при *левел-апе* нам дают одно очко, которое можно потратить на изучение понравившегося навыка. Хотя и с некоторыми ограничениями. К примеру, выучить следующий по древу навык нельзя, пока не изучишь все три ступени предыдущего. В принципе, здесь есть логичное разъяснение: можно было сделать древо подлиннее, с «одноуровневыми» навыками, и результат был бы тот же. Но вместо этого мы имеем визуально несколько сжатое дерево — первый апгрейд умения дает нам право использовать оружие или броню определенного типа, а вторые два улучшения предоставляют дополнительно по одному специумению с использованием этого оружия или способа ведения боя. Самый последний апдейт в ветке означает получение звания Мастера в этом классе и усиливает три уже выученных умения. Все то же и с магией, но без изучения новых предметов ☺.

И вот тут на глаза попадается самое глупое и непонятное ограничение: следующее очко можно будет кинуть на определенный навык только тогда, когда ты уже распределил энное количество пунктов опыта на другие умения. На практике это выглядит так: если идти строго по одной ветке, то уже улучшение второго умения требует, чтоб было распределено 5 очков опыта, хотя для прокачки чистого перса было потрачено только четыре очка. Следовательно, чтоб выучить нужное тебе умение, один пункт надо потратить на что-то другое. Дальше разница между потраченными пойнтами и необходимыми только увеличивается. Решение напрашивается само собой — качать воина и мага сразу. В этом случае можно успеть развить одну ветку у воина и одну у мага, плюс еще два очка нужно потратить по уже описанной причине еще на что-то. Но если игроку маги (или воины) вообще противны, и он будет качаться только по одному древу, то при таком ограничении в развитии придется выучить почти все низкоуровневые умения для прокачки тех, что хочется. Зачем было такое делать? Не думаю, что при отсутствии такого правила я бы запинал главного злодея за считанные секунды. Правда, если поднапрячь память, то можно вспомнить, что и раньше такое ограничение тоже было, но только на профилирующий навык, а значит, ситуация только ухудшилась. Короче, мне этот шаг разрабов не ясен.

Еще одно непонятное изменение — система начисления опыта. Думаете, его начисляют за убийство врагов? Не-а. В SF2 опыт мы получаем только за выполнение квестов. Причем размеры «вознаграждения» тоже вызывают недоумение: за убийство монстра дают, скажем 1000 XP, а за переход на новую локацию или просто вход в город — до 600 XP. С такой выдачей XP можно набить максимальный уровень (30) еще за три локации до конца игры. Вот не пойму, и все тут, зачем нужно было вводить такое начисление. В первой же части все нормально было, а тут… Можно, конечно, сказать, что с новыми, ускоренными боями и увеличением скорости убиения врагов вычислять размеры получаемого опыта сложнее, но ведь уже во второй половине первой части «мяса» было в разы больше.

Очередное изменение — второстепенные герои теперь будут рядом не в строго отведенных уровнях, а всегда. В раскачке от нас они отстанут уровней на шесть, но им и этого вполне хватит. С введением древа умений (и полуавтоматическим развитием напарников — мы можем распределять им очки опыта лишь иногда) все воины будут иметь почти одинаковые навыки, все маги — почти все одинаковые заклы. Остается разнообразить вручную, выдавая в слоты быстрого каста различные умения. В 99% случаев отряд героев — непобедимая сила, лишь бы заклинания нужные выбрать. Только титан при поддержке простых войск сможет остановить нашу команду. Если на отряд есть хоть два заклинания лечения, базу можно уже не строить. А можно и строить (об этом ниже). С заклинаниями еще одна оплошность — дисбаланс.



При повышении уровня герой повышает и урон от уже изученных заклинаний. Это, в принципе, понятно и даже логично — изучил действие на практике, наловчился файерболлы метать… Но в итоге можно выучить заклинание высокого уровня и неожиданно заметить, что старые заклинания по урону иногда даже превосходят новоизученное.

Идем дальше. С ослаблением магии в Эо развеялась и рунная магия. И хоть теперь мы и играем шаиканом, нам все равно не суждено подержать в руках руну с душой напарника. Теперь все герои-помощники тоже шаиканы. А это значит, что мы не сможем выбрать нужного именно в этом уров-



не героя, поменяв его руну на другую. И еще это значит, что наши герои не умирают. Нет, убить их можно, но вот только шаикан всегда может воскресить павшего друга. Времени на это хватит с головой, можно спокойно закончить бой и воскресить напарника. Можно, конечно, и непосредственно в бою, но тогда его могут с легкостью убить снова, т.к. возрождается он с минимальным запасом здоровья.

* * *

Хоть, в принципе, можно обойтись и героями, лучше, конечно, построить базу и накопить себе побольше войск, так проявляется разнообразие.

Развитие базы лишилось всех особенностей из первой части и очень сильно напоминает «Варкрафт». Строим кузню и фермы (для увеличения лимита армии), апгрейдим штаб-квартиру, строим новые здания. Зданий этих остался мизер — три «шахты» по числу ресурсов, кузня, алтарь героев (привет, «Варик»), башня (с тремя улучшениями!) и по два здания на расу. Причем одно из самых досадных нововведений касается именно рас; от них остались лишь ошметки. В SF1 каждая раса была сильна в каком-то ремесле, будь то добыча ресурсов или сильные маги, из 12 юнитов на расу выбирались два-три самых полезных. Теперь же у нас есть три расы (люди, орки и темные эльфы), при игре за которых нам рано или поздно станут доступны апгрейды штаб-квартиры, позволяющие нанимать гномов и эльфов при игре за Свет, троллей и варваров — за Кланы, и теней и горгулий — за Пакт. Причем отсортировка нужных юнитов от бесполезных все еще в силе! А это значит, что целые расы могут остаться в стороне. Непонятно еще то, зачем были введены летающие юниты. Хоть на двух официальных скринах и видно, что летающие монстряки могут атаковать наземных, в игре я так и не смог заставить, скажем, Тотема атаковать кого-либо на земле. Да, некоторые леталки могут колдовать на тех, кто любит ощущать землю под ногами, но мана у них заканчивается быстрее, чем умрет хоть кто-то из врагов. А если еще учесть то, что летающие воины занимают места в армии, как два наземных, то выбор точно не в их пользу. Так же отбору самых полезных юнитов способствует введение точного описания характеристик войск. Если раньше про кого-то можно было прочитать описание типа «юнит с хорошей броней и двумя отличными секирами», то теперь мы увидим, что брони у него 120 единиц, а урон составляет 50–210. Разве в реальной жизни можно сказать: «я ща тебя ударю на 210 единиц»? Нет, только «я ударю сильно» или «сильнее, чем...», и потому описания из SF1 мне очень нравились.



Насчет характеристик. Что-то сподвигло разрабов сделать их непривычно большими. Опять же в SF1 хорошее оружие наносило урон примерно 15–30, теперь же ~330–670. Глядя на запас жизней в четыре-шесть тысяч у рядовых бойцов (!), не говоря уже о героях, вообще сомневаешься, что кого-то здесь реально убить. И еще больше удивляешься тому, как быстро эти тысячи расходуются в драке...

Бои до того легкие, что частенько их вообще не надо контролировать. Помните, как раньше надо было делить лучников хотя бы на два отряда, чтоб они не стреляли залпом из тридцати стрел в того, кому хватит и десятка? Ха! Я даже не пользовался горячими клавишами вызова отрядов — обходился мышкой. У многих родов войск есть специальные умения, типа кастования молнии каждые 65 секунд, воскрешения мертвых, повышенного урона по зданиям или определенным юнитам. Но наша армия легко вынесет любого противника и без набора в свои ряды спецовых юнитов только из-за их навыков. Зато будет нам стимул нанимать различные типы войск не только ради красивой битвы.

С такими боями многие навыки и заклинания теряют свою стратегическую важность. Если раньше, пустив «Волну льда», можно было изменить исход сражения, то теперь такие финты больше для красоты и осознания размаха битв. Можно и без них.

Правда, бои необычайно красивые, и хотя бы ради такого шоу стоит их устраивать. Главное — не увлечься, отправляя отряды на верную смерть, ибо дизайнеры уровней мухлюют! Враг готов к затяжным оборонам, ведь у него ресурсов по сорок тысяч, а у нас — тысчонки по три-четыре. Вот и приходится лазить по карте в поисках новых месторождений (тоже небольших) и укрепляться там. Получилось, что самые динамичные бои идут как раз за ресурсы.

Что меня раздражало еще в первой части, так это туман войны. В сиквеле ситуация не улучшилась: ночью на разведку вообще лучше не выходить, ну, а днем я наблюдаю все ту же картину, что и год назад — войско с оружием наготове летит на встречу потенциальному врагу... и вбегает в черноту. Все, ничего не видно, надо ждать, пока туман развеется. Ситуацию немного спасает то, что юниты более адекватно ведут себя на поле боя (про ИИ мы еще поговорим). Тот же туман хозяйничает и на миникарте. Это незаменимое окошко слишком затемнено, порой на карте даже трудно отличить, где ты был, а где не был.

Обо всем и сразу

О чем еще не написал? А-а, квесты! Пока разработка проекта еще только велась, нам обещали наличие различных вариантов решения одних и тех же квестов. Не соврали. Не соврали как минимум три раза. И все. Остальные наши действия будут линейны и строго предопределены. Как-то неудачно они вплетены в общий ход событий: если раньше мы их выполняли по ходу дела, можно сказать, отвлекались на них, то в SF2 на них сделан некий акцент. Мы ходим по одной и той же локации кругами, выполняя стандартные задания «убей/принеси», и даже если делаем некоторые из них по мере продвижения по сюжету, все равно чувствуется — что-то не то. Может, даже хорошо, что второстепенных квестов довольно мало.

Сюжетные задания тоже остались линейными, причем сюжет на две головы ниже, чем в первой части. Нам говорили, что Тени воюют на стороне Темных Эльфов не просто так, а с каким-то умыслом, нам обещали неожиданные повороты сюжета... А выдали сплошные стереотипы и штампы; даже нашу родную деревню спалят аж два раза ☺.

Мир не развивается. Можно было так развернуться, насочинять столько событий! Но не судьба. В принципе, мы увидим только вырезки из высказываний сильных мира сего при переходе на новую карту и услышим пару легенд, хоть как-то связанных с первой частью, от одного из орков. Про Роэна помнят единицы, а если и больше, то упорно об этом молчат. Получается странная ситуация — все горюют по сломанным порталам, но никто не в курсе, откуда эти порталы вообще взялись. Да что там! Само слово «Призвание» можно услышать всего пару раз за игру, а ведь это основа истории мира.

Существ Эо застереотипили... Тролли, видимо, эволюционировали и лишились своих почти кошачьих морд, получив взамен внушительные челюсти, друиды эльфов ходят в накидках модели «крылья бабочки размером с человека», предатель говорит необыкновенно мерзким голосом (как он вообще с таким голосом в доверие вошел?). Список можно продолжить.

Как разработчики и обещали, они убрали постоянную генерацию противников в таких себе колодцах, что происходило, если в их базе не сровняли с землей хоть одно здание. Но при этом и не ушли в развитии слишком далеко: дело в том, что каждая раса союза, за который играем мы или противник, призывается в отдельном здании. А это значит, что для прекращения строительства всех родов войск нужно уничтожить три основных здания, которые, разумеется, стоят в самом далеком углу базы врага. Получается, нам все равно нужно вынести все строения.

На правах полноценного юнита появились катапульты, умеющие метать огромные глыбы так, чтоб повреждения получали только враги. Зайцев отдыхает! Только представьте, идет бой человек на со-

рок, все собрались в кучу и избивают друг друга; на них падает глыба, способная накрыть несколько человек разом, но ранит только противников. Жуть.

Головоломки остались. Штук пять найдете, причем четыре из них будут связаны с нажиманием на рычаги. Элегантное решение подсветки «полезного» трупа врага заменили на банальный «ларец с сокровищем». В итоге имеем ситуацию: из хлипенького скелета выпадает огромный сундук, в котором только ножик да цепочка на шею. Производство юнитов теперь можно контролировать из любой точки карты посредством кнопок быстрого доступа. Еще ввели общую карту мира, но на ней почему-то не видно ни одного уровня из SF1. Еще внесены некоторые действительно удобные нюансы при работе в инвентаре, типа подсветки доступного героям оружия или указания того, что на тебе надето, при наведении на вещь того же типа (для наглядного сравнения).

* * *

Блин, да тут даже графика спорная! Если в SpellForce 2 и играть, то только с мощной видяхой. Иначе придется играть на шейдерах версии 1.1, от чего природа резко теряет привлекательность, а юниты (отличная детализация на любых шейдерах и при любом увеличении! Многие РПГ уже завидуют черной завистью) становятся плохо различимы на таком фоне. Хотя все равно довольно красиво, если бы еще и с гаммой поколдовать... А уж на максимальных настройках — так вообще сказка! Переходы между цветами плавные и мягкие; природа если и отличается от той, что за окном, то действительно мало. Вот куплю себе видяху мощную, хоть одним удачным изменением игры насладиться смогу в полной мере!

Кремниевый интеллект явно доработали. Войска довольно резво выбирают новую цель после устранения предыдущей, маги не лезут в рукопашную, когда закончится мана, лучники предпочтут отойти от файтеров на пару шагов и уже тогда стрелять. Разве что поиск пути в толпе иногда глючит, но это мало заметно во время сражения. Доработано и действие заклялок: помню, в оригинале магия увеличения урона в ближнем бою первым делом усиливала почему-то лучников, а не бойцов. Теперь же все по-честному, сильней становятся именно передние ряды работников меча и топора. Еще я заметил пока два заклинания, которые действуют не так, как указано в их описании. Если сколдовать на героя «Берсерк», он должен увеличить свой урон, но временно перестать подчиняться игроку. Вместо этого он просто останавливается посреди поля и ничего не делает положенные N секунд. Второй прокол уже у лучника: если неулучшенное заклинание типа «Выпустить 5 стрел за раз» работает как часы, то при получении мастерства в ремесле владения луком вместо выпускания семи стрел летит даже не пять, а одна.

И тут начинается уже неоправданная халтура! Анимация красивая и плавная, это да. Но ее ОЧЕНЬ мало! Если вручить всем героям один тип оружия (скажем, ножи), все они будут двигаться абсолютно одинаково. Удручают и войска, движущиеся строго в ногу даже бегом, и синхронно покачивающиеся в состоянии покоя. Не лучшая ситуация и с озвучкой юнитов (с диалогами все нормально). Все юниты имеют реплики по две, да и те по типу: «Ага», «Агррр», или «Ща я тут всех!..» Что и говорить, рыдаю по голосам троллей из SF1 ☹. И завершает все это полное отсутствие финального ролика! Где хоть минута вознаграждения за мои труды?!

Приятно, что хоть музыка не подкачала! Я б всю папку себе скопировал, да вот только Phenomic спрятал музон в каком-то непонятном файле...

Вывод

А даже не знаю, в чем именно — но чувствуется, что игру делали те же люди. Вот только не видно логики в их нововведениях. Игра упрощена даже не до казуального уровня, а до мегаказуального. На «нормале» она до безобразия легкая, я так и не почувствовал усиления натиска со стороны врага даже на последних уровнях. В следующий раз пройду на «сложном» и не буду таскать за собой всех героев — может, интересней выйдет?

Первая часть была атмосферная. Настолько, что я перевел всю информацию по ней с официального сайта и изучил историю рас. Вторая часть старается выплыть на этих воспоминаниях, даже не сильно пытаясь их освежить. Может, конечно, русский перевод чуть улучшит восприятие игры (когда прохожу английские версии, я чувствую себя несколько отстраненно), но упрощений геймплея не скроет.

В происходящее не верится. И пусть камера кинематографично наезжает на собеседника в напряженные (по идее) моменты диалога. Пусть мне говорят, что на меня ложится ответственность за судьбу мира. Это не более чем диалоги. И дело даже не в игре актеров, там все, как и в первой части, нормально — просто в общей атмосфере расслабленности не воспринимается эта информация, как должна бы.

Не чувствуется эпичности! Какая нафиг эпичность, если шесть-семь героев кромсают отряды противника в мельчайшую капусту. Не будет элитных орд врагов в *черном_замке_где_сидит_злодей*. Разработчики, конечно, могут съехать на сюжет — мол, в конце главарь остается без поддержки подчиненных, но можно было бы вплести еще один стереотип о цитадели зла, если в игре и без того полно штампов... А то на выходе имеем ненапряжное избиение местного воплощения зла толпой семь на одного.



Игра эта... э-э... уж точно не шедевр. И не образец для подражания. Но и не полнейший аЦтой. Она... занятная. Думаю, это определение тут как нельзя кстати: меня от нее не воротило, я не спал на клавиатуре во время битв ☺, но и сказать, что игровой процесс меня поглотил, тоже нельзя. Средняя игрулина. Не такого уровня я ждал от SpellForce 2, совсем не такого.

Мне не жаль времени, потраченного на игру (41 час, хоть можно было и быстрее), не пожалел бы денег и на покупку русской версии. Мне жаль только того, что в угоду Западу игра растеряла все достижения первой части, превратившись в такой себе «Варкрафт 4» (хоть я и не имею ничего против «Варкрафта»; просто эти две игры уж сильно разные были.). Фанаты поиграют обязательно, чтоб своими глазами увидеть все изменения. Казуалы пройдут и дружно начнут хвалить. А хардкорщикам я посоветую еще разок пройти первую часть. Наверное, так будет лучше.

З.Ы. А знаете, западные геймеры просто в экстазе от игры! Пишут хвалебные оды и клянутся в вечной верности серии. По версии двух, видимо, очень авторитетных тамошних сайтов, **SpellForce 2** — игра месяца. Ну, а поскольку подобных званий у первой части я не помню, легко догадаться, по какому пути пойдут разрабы при разработке продолжений...

З.З.Ы. Из головы не выходит одна мысля: если первая часть оказалась настолько популярной, что разработка сиквела началась без колебаний, зачем было убирать из продолжения все то, чем она, собственно, и понравилась игрокам?

Yaroslavos

Titan Quest

Разработчик: Iron Lore
Издатель: THQ
Жанр: слэшер
Системные требования: P 4-4.0 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 128 Мб видео

Это здание мне приглянулось сразу — недаром я вызвался писать отчет еще о его строительстве. Всегда был у меня маленький «бзик» на мифологической тематике.

А тут — величественные колонны древнегреческой архитектурной школы подпирают широкий свод; у входа статуи древних богов и героев; даже на внешних стенах здания видны многочисленные фрески, изображающие сцены давно позабытых дней...

А к тому же отличная команда строителей подобралась — бостонцы из молодой конторы **Iron Lore** и их широко известный в неких узких кругах прораб — *Брайан Салливан*. Да, тот самый. Создатель легендарной Age of Empires.

В общем, сразу после официальной сдачи здания в эксплуатацию я взял разрешение на написание отчета и отправился на экспертизу. Надежд было много, главным образом — на хорошее техническое исполнение вкупе с интересным антуражем.

Над главным входом, к которому вела длинная череда ступеней из тесаного камня, висела отлитая из золота таблица: «Добро пожаловать в мир **Titan Quest**».

* * *

Сюжет в hack`n`slash дело десятое, но начнем мы все-таки с него. Вначале были Гея-Земля и Уран-Небо. И решили они породить детей. Первыми на свет появились гекатонхейры, ужасные многорукие и многоногие чудовища. Ну, с таким потомством родители мириться не собирались и низвергли их в бездну, в Тартар, то бишь. Было еще несколько попыток — тоже неудачных. Кто-то был слишком тяжел, чтобы просто ходить по земле, кто-то каменел через некоторое время после появления на свет. Наконец получились титаны — могущественные существа, не умеющие лгать и обманывать. И решили родители жить со своими последними чадами в мире и спокойствии, но... Но. Сыскался среди доблестного титанического потомства некто Кронос, который свергнул своего родителя, Урана то есть, с трона правителя мира, отсек ему чресла и сам стал править.

Учитывая горький опыт своего родителя, Кронос от всех своих детей избавлялся весьма экстравагантным способом — поедал заживо. Кто хочет знать подробности — читайте соответствующий миф. Скажем так — отыскался и среди детей Кроноса некий Зевс, которому удалось избежать участи своих собратьев. В результате долгой и кровопролитной войны титаны во главе с Кроносом были повержены в Тартар, а братья и сестры Зевса были освобождены из чрева своего жестокого родителя. С тех пор Зевс и другие боги правили миром с высоты Олимпа, изредка вмешиваясь в дела смертных и порождая новые мифы...

Собственно, мифы тут и заканчиваются. По сюжету игры титаны каким-то образом выбрались из Тартара. Естественно, они возжелали вернуть потерянную власть. В этом им почему-то взялись помогать почти все мифические существа.

Мы — непонятно откуда взявшийся герой — должны остановить титанов, что мы и сделаем, попутно истребив десятки тысяч фольклорных супостатов.

Не густо, конечно, но, как говорилось выше, сюжет для слэшера дело десятое.

После красивого интро мы выбираем из появившегося меню пункт *Play Titan Quest* и оказываемся перед сложной задачей — какой же режим игры выбрать. Их всего три: single player, LAN и Internet.

Подумав пару секунд, мы ставим галочку напротив одиночного режима и приступаем к генерации персонажа.

Генерация не затрагивает каких-либо характеристик или способностей и нужна для удовлетворения эстетических чувств игрока. Рассудив, что эстетические чувства любитель слэшеров испытывает разве что по отношению к вещам, оружию и смерти монстров, разработчики ограничили генерацию перса выбором имени, пола и цвета туники.

Начало игры нельзя назвать банальным, или резким, или затянутым. Его просто нет. Мы стоим на берегу. Ближайший дружественный NPC с радостью расскажет нам, что близлежащую деревеньку осаждают монстры и что хорошо бы пойти и всех спасти. Всё. Дальше мы рубимся с бандой сатиров.

Разбалован я, значит, всякими классическими РПГ с интересной предысторией и сложной концепцией мироздания. Но это ничего — сейчас привыкнем.

Как только вы спасете деревеньку, местный мэр пошлет вас привести подмогу из спартанского военного лагеря. Спартанский генерал пошлет вас узнать мнение Дельфийского оракула — и так всю игру, пока, наконец, мы не дойдем до самого-самого последнего селения и не надерем задницу Главному Засранцу.

В общем, здесь от «Диабло» отличий нет.

Тут пора рассказать об одном из главных китов, на котором держится игра, который пусть не полностью, но проявляется в первом же бою, а именно — о реалистичной физике.

Не знаю, как вы, а я РПГ или даже hack`n`slash с поддерживаемой технологией ragdoll еще не встречал. Да-да — каждая новая поза мертвого монстра уникальна, безжизненные тушки вражин кувыркаются, после особо удачных ударов вытворяют в воздухе всевозможные кульбиты, а позже, когда вы наберете хороший левел и, соответственно, хорошую цифру в графе Strength, монстрячки будут отлетать на несколько метров, биться об стены, перелетать через заборы и красиво падать в пропасти. Крови нет — вот о чем действительно жалеешь. Была бы еще и расчлененка — игру бы можно было записывать в шедевры только за это.



А пока мы растекались мыслью по древу, наш протеже уже достиг своего первого левелапа. Как у нас обстоят дела с развитием персонажа? Помнится, разработчики обещали интересную систему прокачки.

В нужном разделе интерфейса подсвечиваются сразу два окошка. Откроем для начала *Информацию о персонаже*.

У нашего героя есть пять основных статов, здесь их обозвали *Атрибутами* (Attributes): *Здоровье* (Health), *Энергия* или *Мана* (Energy), *Сила* (Strength), *Интеллект* (Intelligence) и *Выносливость* (Dexterity). На каждый уровень дается пара очков для распределения — каждое добавляет по четыре пункта в стат. Плюс — специальные квесты, выполнив которые, можно получить дополнительные очки распределения.

И если с первыми двумя *Атрибутами* все более-менее ясно, то на последних трех стоит остановиться поподробнее.

Сила отвечает за количество повреждения, наносимого холодным оружием.

От *Интеллекта* зависят урон, наносимый заклинаниями, и скорость восстановления маны.

И, наконец, *Выносливость* влияет на защитные и атакующие возможности персонажа в целом и на повреждение, наносимое колющим оружием.

Еще одна важная вещь — *сопротивляемости* нашего альтер эго. Делятся они на две группы — первичные и вторичные.

К первичным относятся *сопротивления огню, холоду, молнии, яду и колющим повреждениям*. К вторичным относятся *сопротивления кровотечениям* (Bleeding), *похищению жизни* (Vitality), *энергетическим атакам* (Energy), *оглушающим* (Stun) и *разрушительным* (Disruption) атакам.

Сопротивляемости могут повышаться за счет ношения специальных шмоток, выполнения некоторых побочных квестов и временно — после использования определенного заклинания.

Ну что ж, с информацией о персонаже вроде разобрались, пора переходить к окну способностей.

Здесь и начинается самое вкусное. Помните диабловское Древо Умений?

Здесь система скиллов представлена чем-то похожим. Все способности разделены на восемь *стезей* (Masteries):

Шторм (Storm) — молнии, ледяные шары и прочее.

Земля (Earth) — локальные землетрясения, файерболлы, извержения.

Боевое искусство (Warfare) — разнообразные трюки с оружием — суперудары и другое. Еще в этом мастерстве состоит скилл, прокачивая который, можно повысить общий уровень нанесения повреждений холодным оружием.

Дух (Spirit) — стезя некромантов. Высасывание жизни из противников, смертельные ауры, анимизм.

Защита (Defense) — все то же, что и Warfare, только трюки направлены на защиту и блокирование повреждений.

Природа (Nature) — заклинания лечения, снятие негативных магических эффектов с себя, любимого, полезные ауры.

Охота (Hunting) — лук и копья. Приемы колющих атак, критические удары.

Rogue — *Стезя убийц*. Убойные приемы, направленные на нейтрализацию одиночного соперника. Тактика «ударь и беги».

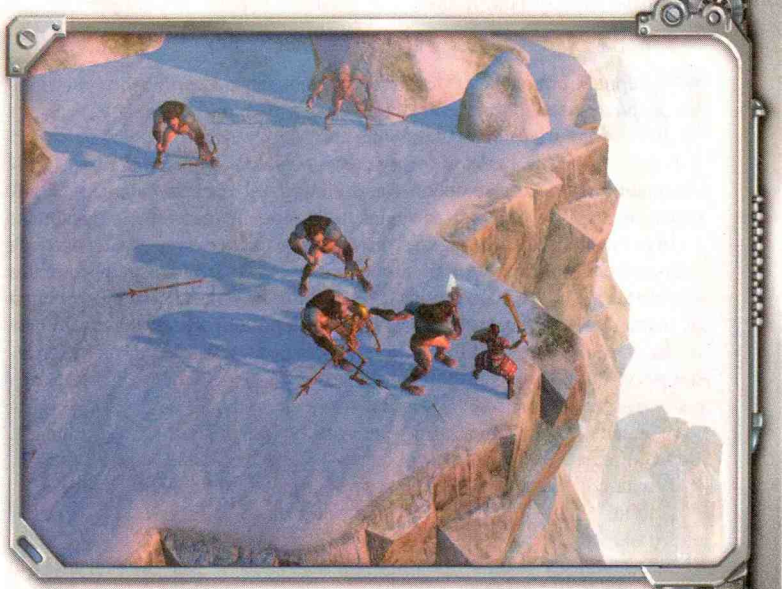
Отнестись к выбору *Мастерства* нужно серьезно — это то, что определит все дальнейшее развитие вашего перса. Возможность выбора второго и последнего вашего *Мастерства* представится на восьмом уровне.

Как, собственно, выглядит прокачка *Мастерства*?

Все умения подаются в связках, несколько приемов служат дополнением к основному. Возьмем конкретный пример — умение «огненный меч». Когда умение активно, в дополнение к обычному повреждению противнику наносится еще и огненный демедж. Прокачиваем дополнительное умение «огненный фронт». Теперь, когда «огненный меч» включен, уже просто окружающим вас противникам наносится дополнительное повреждение. Ну, и последнее — скажем, «раскаленная кожа». Теперь при ударе холодным оружием вражины, вдобавок ко всем предыдущим несчастьям, страдают от ожогов.

Все умения имеют свой уровень, умения одной связки расположены на разных уровнях, основное — самое низкое. Прокачка дополнительных умений возможна только после того, как в основное будет вложено хотя бы одно очко.

Как же сделать доступным умения более высокого уровня? Все просто. Слева от поля с делениями уровней и пиктограммами умений расположена шкала. Прямо через шкалу проходят упомянутые деления уровней, над разделителями написаны цифры — 1, 3, 10, 16...



Снизу шкалы расположен большой такой плюс. Ткните в него. Что, умения первого уровня стали доступны? В самом деле? Поздравляю. Что? Скил-поинты уменьшились в числе, хотя на умения вы их и не бросали? Ай-яй-яй.

Чтобы получать доступ к умениям более высокого уровня, нужно также вкладывать скилл-пойнты. Только не в какое-то определенное умение, а в *Мастерство* в целом. Тыкать в плюсик под шкалой, проще говоря.

А цифры — количество очков, которые нужно вложить, чтобы достигнуть указанного уровня.



Вот теперь и думай — куда очки раскидать. Прокачать уже доступное умение или поднять уровень. А когда добавляется второе *Мастерство*...

Надо отметить, разработчики все же дали нам некую поблажку — в любом большом городе (вроде Дельф) можно найти мистика, который — за деньги, естественно — снимет очки с бесполезных, по вашему мнению, умений. И вы сможете разбросать их заново. Только

вот услуга не просто дорогая, а с каждым снятым очком стоимость ее увеличивается и концу игры может достичь чудовищных размеров.

Монстры, представленные в игре, достаточно разнообразны. Есть как персонажи древнегреческой мифологии — сатиры, циклопы, кентавры, так и классические вечно немертвеющие — скелеты, живые мертвецы, личи, летучие мыши, гоблины etc. Особенно порадовали гиганты — до сих пор вспоминаю, какую карусель устроил циклоп Полифем отряду спартанцев.

Емкость с дегтем

Первый минус игры становится ясным после первого же сбора трофеев с тушек поверженных вражиноидов.

Нету ящичка. Сундучка нет. Нету и все.

Был в «Диабло» сундук. Нет, Сундук с большой буквы, позволявший не таскать с собой тяжелейший кошелек, наполненный золотом, и десятки резервных вещей. А здесь его нет, что удручает.

Ну, есть этому кое-какое оправдание. Нет же у нашего героя постоянного пристанища. Все скитается он по деревням да городам в поисках Главного Засранца. Да и вещи с деньгами после смерти не выпадают — только штрафуют на хороший кусок опыта.

Да. Все бы ничего. Но — место! Места в инвентаре катастрофически мало. Учитывая действительно огромнейший мир, постоянно возвращаться в селение и толкать трофеи местным менялам не представляется возможным. Приходится выкручиваться и брать только самые стоящие. Дополнительная сумочка не спасает — места добавляет самую чуть.

Пожалуй, самый большой недостаток — игра очень простая.

«Ниче, уровень сложности повысим, если что не так», — подумаете вы.

«А давайте сделаем уровни сложности выше easy недоступными с самого начала. Глядишь — проходить заново будут», — подумали разработчики. И сделали.

О какой сложности может идти речь, если, используя несколько аур из Storm Mastery, игрок может валить с одного удара любого монстра? Неважно, что в руках, крутое копье или палка. Даже боссы не вызывают особых затруднений — достаточно запастись соответствующим количеством спасительных красных бутылочек.

И, наконец, последняя ложка жидкого продукта переработки твердых топлив — игра коротка, в смысле времени прохождения. Наверное, для этого и сделали недоступными второй и третий уровни сложности — надеялись добавить немного реплейабилити.

Тех. подробности

Графика в игре на очень высоком уровне, требования к системе, соответственно, тоже. Травка так себе, ландшафт хорош. Самое лучшее, что есть — это вода. Да, техническое новаторство, совмещенное с мастерством художников, дало поистине потрясающие результаты.

Модельки рядовых монстров смотрятся очень неплохо, а гиганты вроде циклопов и суперпауков просто потрясны. Плюс упомянутая тряпичная физика тел.

Сразу после выхода игры в печать, а значит, и появления пиратских копий в Инете, посыпались жалобы — игра вылетала после нескольких минут работы.

«Ай-яй-яй!» — потрясли разработчики пухлым указательным пальцем и дали некоторые инструкции по устранению этих неполадок:

1. Переставьте «Винду».
2. Идите в ближайшую нашу риелторскую точку и приобретайте лицензионную версию Titan Quest.
3. Вы вновь полноправный член общества. Играйте и наслаждайтесь.

Да, некоторые эмуляторы, которые некоторые обитатели Сети использовали, чтобы обойти Securom, причиняли сии неудобства.

После публикации вышеизложенного заявления на форуме игры обитатели Сети обиделись и ушли… Клепать CD crack, но это уже не наше дело.

Но, как выяснилось, вылетала игра и у владельцев лицензионных версий. Причиной служил острый недостаток виртуальной памяти. Для нормальной игры вам потребуется файл подкачки хорошего размера.

Кто не знает, что такое «файл подкачки» и «виртуальная память», поступайте, как поступил я — жмите `F1` и вбивайте соответствующие термины в строку поиска.

Ну что ж, с графикой и сопутствующими мы вроде разобрались.

Звук. Удары оружия, крики монстров, гром наступательных заклинаний. Ничего такого.

Музыка. Саундтрек в игре бедный. Послушал минут пятнадцать и включил плейлист.

Ну, наконец, последнее — *мультиплеер*. Как говорилось выше, в игре доступны два режима сетевой игры — LAN и Internet. Сетевой режим игры напоминает диабловский. Максимальное количество игроков на сервере — шесть. Уже сейчас сервера стали местом для обмена и торговли сетовыми вещами (сет — комплект брони, который, будучи собран полностью, дает нехилые бонусы, отсюда, *сетовая вещь* — часть комплекта брони).

* * *

Чем был славен Diablo — множеством приятных мелочей.

Пожалуй, самой большой приятной мелочью был *энчантинг* (улучшение, то бишь) оружия и брони.

В Titan Quest сия мелочь реализовывается с помощью мелких таких штук, в инвентаре занимающих всего один слотик. Называются они *Charm* (адекватного компактного перевода придумать не смог) и бывают двух типов — Relict Charm и Monster Charm. Сила одной такой вещички невелика, но одинаковые Charm можно собирать до трех штук в пачку, удваивая и утраивая их силу соответственно.

В Titan Quest можно найти сотни параллелей с ее именитым прототипом — будь то порталы во всех важных городах, система Древа Умений, дизайн некоторых предметов etc. Как-никак — клон. Но осуждать Titan Quest за многочисленные повторы глупо. Ведь именно так игра и планировалась — старая концепция в новой обертке.

Хорошие места в чартах продаж у игры уже имеются, в Интернете вовсю идут коллективные бои с мифическими тварями. Ожидается куча любительских модов и дополнений — игра снабжена редакторами карт, квестов и вещей.

* * *

Выходил из здания Titan Quest я с мешаниной мыслей в голове — тут тебе и многочисленные архитектурные ухищрения, и выложенные плиткой коридоры, и стены с многочисленными фресками. Но, бродя по садам этого мира, вполне можно наступить на граблю — вроде бы старую, треснувшую из-за частых ударов по головам и иным важным местам, оставленную нерадивыми строителями во многих зданиях той же слешерной концепции еще задолго до постройки Титанического Квеста.

Но самое важное — удовольствие от игры получил, геймплей затягивает. И это — главное.

Многие сравнивают Titan Quest с Sacred`ом. Кто-то считает, что новичок не выдерживает конкуренции, а для кого-то «Титан» уже стал новым подобием «Диабло».

Почти выйдя на проспект РПГ, я бросил прощальный взгляд на гетто hack`n`slash.

Огромная тень накрывала весь квартал — здание «Диабло», как всегда, нависало над своими младшими братьями мрачной громадой. Кто-то в этой тени тонул и чахнул, а кто-то все-таки отбирал часть внимания туристов, забредающих в квартал.

Что же будет дальше со зданием Titan Quest, которое, подобно расположившемуся по соседству Sacred, выделяется из тьмы? Будут ли так же активны Интеренет-баталии через год? Будут ли игру помнить или поиграют, забудут и с куда большей радостью вернутся к «Диабло»?

Вывод

Хорошая графика, отличная физика, интересный геймплей. Куча вещей, море разнообразных монстров и дюжина вариантов развития персонажа. Огромный мир, минимум подзагрузок.

Вывод однозначен — играть стоит. Играть любителям hack`n`slash, играть любителям расслабиться после тяжелого рабочего дня, играть профессиональным пальцебилдерам. А потом снова играть и по желанию — клепать собственные модификации в редакторе.

Можно сказать — хит.

Разработчик: Alawar
Издатель в России: «МедиаХауз»
Системные требования: P 2-366 МГц, 64 Мб ОЗУ, 100 Мб свободного пространства на жестком диске, DirectX 8.0 и старше

Pantera sls

СНЕЖОК

«Снежок» — это красочные аркады, которые могут понравиться любому ребенку. Назвать их самыми лучшими довольно тяжело, да и выделять каждую отдельно тоже не хотелось бы. Пусть они так и идут — серией, потому что играть в них лучше тоже серией. Почему? Хотя бы потому, что сейчас можно эти игры скачать в Интернете. «Снежок» — игра условно бесплатная.

Не так уж часто встречаются детские игры, не просто аркадные и увлекательные, но еще и развивающие мыслительные способности. В серии игр о белом медвежонке Снежке перемежаются уровни, нацеленные на развитие внимания и реакции, и логические уровни — если не сказать «стратегические задания». Время от времени ребенку придется выложиться по полной, приложить все свои усилия и, возможно, даже попросить помощи у старших, чтобы решить головоломку. Однако все они решаются логическим путем и не содержат никаких загвоздок.

* * *

Главный герой серии — белый медвежонок по имени Снежок, который умудряется найти приключения на каждом шагу. Добрые, веселые, но тем не менее — приключения. И ребенку придется помочь медвежонку решить свои проблемы.

Две самых понравившиеся мне игры — **«Рыбнадзор»** и **«Приключения в Египте»**. Советую начать знакомство со Снежком именно с них. Остальные несколько блекнут, особенно если играть в них сразу после этих.

«Рыбнадзор»

В этой игре вы должны помочь Снежку охранять золотых и серебряных рыб от поползновений наглых рыжих котов, пытающихся растащить всех рыб. Всего в игре восемьдесят уровней. На следующий уровень вы можете попасть, только пройдя текущий.

По итогам уровня за каждую сохраненную рыбку вам начисляют очки: по 80 за каждую серебряную рыбу, по 100 очков — за золотую. На первых уровнях игры кучки рыб находятся рядом, что, конечно, очень удобно для сторожа. Но, чем дальше вы продвигаетесь по игре, тем кучки с рыбой оказываются дальше друг от друга — естественно, при таком складировании рыб обеспечить их полную сохранность значительно труднее. Ваша деятельность оценивается в очках. Счетчик очков располагается в правом нижнем углу игровой картинки.

«Приключения в Египте»

Три эпизода игры (*«Сокровища мумий»*, *«Циклопы на страже»* и *«Северные саги»*) насчитывают по 20 уровней каждый. Очки, заработанные вами на разминочных уровнях, переходят на ваш счет на игровые уровни. Вы можете проходить эпизоды игры в любой последовательности, начав прохождение с первого уровня эпизода. На более высокие уровни вас пускают только в том случае, если вы последовательно прошли предыдущие уровни. При этом вы всегда можете вернуться на любой уже пройденный уровень.

«Приключения в космосе»

Наш путешественник отправляется в космический лицей, власть в котором захватили полоумные роботы. Опять-таки, игра добрая сама по себе, но логических моментов стало гораздо меньше, здесь «Снежок» предстает перед нами как игра по большей части аркадная, что значительно ухудшает ее, делает ее не столь заметной на фоне остальных.

Остальные части я не буду описывать, потому как от «Приключений в космосе» они мало отличаются — аркада как аркада, со средней, но яркой графикой, сделанной по принципу «если говорить громче, то и русский немца поймет» ☹.

* * *

Наверное, разработчикам показалось мало того, что их игры просты и увлекательны. Поэтому они решили разнообразить игру тем, что ввели два режима — детский и взрослый. Взрослым придется помучиться с соперниками, дабы достигнуть цели, а вот для самых маленьких охотников за сокровищами предусмотрен специальный режим игры, в котором монстры практически не представляют опасности. Так что «Снежок» подойдет для вашего ребенка, даже если вы всячески оберегаете его от убийств и насилия в компьютерном мире.

Вывод

Есть много детских игр, в которые смогут играть взрослые, в которые им интересно будет играть. Вот эта игра не такая. Возможно, вам захочется присоединиться к ребенку, помочь ему. Но тем не менее, для взрослого это слишком простая игра, слишком уж легко все решается взрослым умом, да и наивность игрушки распространяется далеко вокруг нее, так что — оставьте детское детям, и пусть они получают от этого наслаждение. Возможно, местами игрушка не дотягивает до класса диснеевских, но тем не менее, от этого она хуже не стала, и трезвую и крепкую четверку заслужила вполне.



Вирджин КЕМПЕР

Wolfschanze 1944 ПУЛЯ ДЛЯ ФЮРЕРА

Разработчик: Calaris Studios
Издатель: «Акелла»
Жанр: FPS
Системные требования:
✓**стандартные:** P-800 МГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 1,6 Гб жесткий диск
✓**рекомендуемые:** P-1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Щоб такого зробыты, щоб ничого не робыты та шэ й грошэй заробыты...», начиналась одна из наших статей. Эту статью можно было бы начать писать так же.

Сколько раз я уже убеждался в том, что никто, кроме «акул» игростроения не умеет делать толковые игры на тему второй мировой войны. Нет, я, конечно, могу понять и извинить многие не вполне удачно сложившиеся проекты, но то, что создала компания *Calaris Studios*, не то что не лезет ни в какие ворота, а вообще не достойно появляться на прилавках наших магазинов. Насколько помню, я не страдаю манией биться головой о стену и кричать «убейте меня кто нибуть *an* стену, я не могу в это играть», но даже мое кошачье хладнокровие практически исчерпалось к моменту окончания игры. Так что, если вы верите мне на слово, то можете дальше не читать, ну а если нет, то, пожалуйста, дочитывайте до конца и делайте выводы сами.

В сценаристы я б пошел, пусть меня научат

На дворе в очередной раз 1944 год. Исход войны смотрит на великую арийскую нацию известным местом. Все больше и больше солдат гибнет на линии фронта, пытаясь сдержать войска Красной армии. Заканчивается продовольствие, подходят к концу боеприпасы, самолеты противника постоянно бомбят немецкие города. Но фюрер и в ус не дует. Каждый день он посылает новые войска на амбразуры советских укреплений (эк солдат-то у них то много, прям не Германия, а Китай получается). Все просьбы своего высшего командования о признании поражения Гитлер игнорирует, а зачинщиков скандалов ставит к стенке.

И вот в один прекрасный момент многие понимают, что единственный способ прекратить никому не нужное кровопролитие — только государственный переворот.

В заговоре принимают участие практически все офицеры высшего ранга, а само покушение поручается лучшему офицеру, герою войны и просто милому парню Клаусу Филиппу Мария Шенк фон Штауфенбергу (*не фиговое* имечко, правда?). Теперь доля всей Германии зависит только от одного человека.

На исходе века взял и ниспроверг злого человека — добрый человек...

Да... душещипательная история, аж плакать хочется, когда в очередной раз слушаю рассказ об исхудалых, замученных и бедных арийцах. А вам? Нет? Ну и правильно, нефиг тут нюни распускать, впереди нас ждет только победа (хм... кто-то это уже говорил).

Уже с первого взгляда на главное меню, можно смело сказать: «вот помню, в тридцать третьем...». Нет, игра не ушла на год назад, игра ушла на несколько лет назад, может даже на десяток. Ну ладно, как говорят многие геймеры, не графикой единой... Смахиваю рукой накатившую слезу, высмаркиваюсь в платочек и кликаю мышкой на закладку «Новая игра»...

— Зиг хайль, — выкрикнул часовой возле бункера.

— И вам здрасьте, — ответил я.

Задача проста, как никогда.

Если все пойдет по плану, то покушение на фюрера должно пройти легко и непринужденно. Мне вручили чемодан со взрывчаткой и попросили оставить его в зале совещаний, где фюрер, брызгая слюной и размахивая руками, будет в очередной раз кричать, какие все козлы.

Дело на раз плюнуть. Бункер недалеко, чемодан не тяжелый, настроение хорошее, а значит, все должно получиться. Почему настроение хорошее? А вы видели когда-нибудь, как немецкий офицер несет кейс со взрывчаткой? Нет? Тогда посмотрите, и оно у вас тоже поднимется.

Зайдя в кабинет «для секретных совещаний», я понял, что мое хорошее настроение поднялось до состояния истерического ржания. Почему? А я увидел местный вариант Гитлера. «Ах, Адик, Адик, видел бы ты ваши порнофильмы лет через пятьдесят», — кроме этой фразы больше на ум ничего не приходило.

Скукоженое, угловатое, коряво нарисованное существо, одетое в нечто, напоминающее выцветший помаранчевый китель. Вот таким вот видят великого фюрера парни из Calaris Studios. Впрочем, ладно, я сюда не красотами моделек любоваться пришел.

Чемодан со взрывчаткой поставил прямо под фюрером, так, чтоб уже наверняка. Тот, не заметив ничего, усердно продолжал чего-то там орать и тыкать указкой в карту тактического планирования. Для разнообразия я попробовал зашибить вождя стулом, благо движок позволял подымать некоторые предметы. Брошенный в фюрера стул пролетел сквозь него. Тот же эффект получился и с ящиком. «Пациент никак не реагирует на внешние раздражители» вспомнилась мне фраза из фильма «Человек Тьмы».

В отличии от героя фильма, этот пациент не реагировал вообще ни на что. Я бегал по столу, за которым стояли офицеры во главе с фюрером, пытался зашибить кого-то табуреткой и даже прыгал по головам. НОЛЬ. Никакой реакции. Мужики продолжали вести свою военно-светскую беседу. Окончательно сдавшись, я завалил весь стол стульями и ящиками и с обиженным лицом вышел вон.

И даже в вермахте покой. А как он бьет ногой, наш Клаус

Я уже был достаточно далеко от бункера, когда услышал грохот. Дело сделано? Тиран мертв? Нет, конечно же, нет. Как всегда, каким-то чудом фюрер смог выжить. И теперь весь вермахт поставлен на уши в попытке найти меня. Ну,



ничего, прорвемся, не впервой. Фюрер должен быть уничтожен, любой ценой. Огнестрельного оружия с собой нет, значит, офицерам высшего ранга не положено. Да и не нужно оно мне, в общем-то. Скажу вам по секрету, настоящий арийский офицер не пользуется оружием. Против своих врагов он применяет военный прием под названием «волшебный арийский пендель». Адское оружие, доложу я вам. Можно сказать, что это почти что фирменный удар «ногой с разворота» Чака Нориса.

Любого немецкого солдата наш герой может положить одним ударом.

Эксперимента ради, попробовал пнуть ногой бочку с горючей смесью. Не поверите — взорвалась. Хотел попробовать запинать вражеский танк, но увы, проворства не хватило добежать до него вплотную. (*Upd.* Добежал! И что вы думаете — запинал-таки! См. скриншот.) К солдатам, конечно, на открытом пространстве тоже не всегда подбежать получалось, меткость разработчики прописали им нехилую, но зато в помещениях можно было оторваться по полной.

Конечно же, периодически приходилось пользоваться и огнестрельным *оружием*, ибо, для пущего эффекта, враги обучены появляться за спиной героя. Видимо, таким образом разработчики намеревались усложнить игру. Скажу честно, усложнили, минут на сорок, пока я не научился определять, при каких именно условиях они появятся. Дальше — проще. Ходишь, стреляешь, сбираешь боеприпасы, как только пробегаешь длинный коридор, сразу разворачиваешься на 180 градусов и ждешь, пока внезапно появившиеся враги покажутся из за угла.

После прохождения примерно половины, вам будет предоставлено несколько уровней, в которых появится возможность покататься на любезно предоставленном *транспорте*. Вам предоставляется честный выбор. Либо вы садитесь в некое подобие *танка*, либо катаетесь на *мотоцикле*. Первый вариант можно сразу отбросить. Во-первых, танк слишком медленный и неповоротливый, во-вторых — никакой системы прицеливания. Траекторию полета снаряда придется прикидывать на глаз. Ну и, в-третьих, отсутствие такого понятия, как танковая броня, позволяет завалить ваш танк даже снайперу.

То ли дело мотоцикл. Хорошая скорость позволяет просто проноситься мимо всех. Враги не успевают реагировать, а когда их и без того слабый разум соображает, что делать, вы уже находитесь



далеко. Тут главное в дерево не въехать. Не знаю, глюк ли это, или просто задумка такая, но если вы врезаетесь в дерево, то ехать дальше уже не сможете. Железный конь на смерть застрянет и везти вас дальше откажется.

Дайте в руки мне фломастер, нарисую я коня...

О *графике* разговор отдельный. Я, конечно, дико извиняюсь за мой французский, но такое убожество еще поискать нужно. После каждого второго пройденного уровня, у меня регулярно возникало желание взять коробочку от диска и прочитать внимательней дату выхода игры. Может, это просто разработчики ошиблись, может, игра вышла не в апреле 2006 года, а в марте 1996?

Может, вместо статьи в рубрику «Новоселье» я пишу «Музей»? Да нет, вроде все интернет-ресурсы говорят, что игра свежая. Раз так, то я отказываюсь вообще хоть как-то понимать



разработчиков. Скажите, а вам самим не стыдно было выпускать на рынок вот такое вот... хм... выделение после слишком обильного приема пищи? Ну вот, как скажите, мне у вас могло хватить совести создать настолько отвратную графику? А модели? Что это за угловатые рожи с квадратным туловищем, треугольными руками и ногами, растущими прямо из шинели? Это же просто страх какой-то.

Отдельного слова заслуживают *уровни*. Они просто скопированы друг с друга. По мере прохождения пяти-шести локаций вы раз пятнадцать натыкаетесь на один и тот же поворот или комнату. Плюс еще антураж уровней выполнено настолько бедно, что порой просто начинаешь хвататься за голову. Количество предметов, находящихся в помещении, можно просто пересчитать на пальцах. Такое ощущение, что в Вермахте дела обстояли настолько плохо, что кроме стола, серванта, вазы и пустых бутылок на полу ничего не было.

Я уже молчу про воду из пластмассы, на которой течение просто нарисовано, без всякой анимации.

Музыка в игре нудна и не оригинальна. После сорока минут игры мне пришлось отключить ее, дабы сберечь собственные нервы. Озвучка вообще идеал экономии. Не знаю, сколько актеров использовала «Акелла», но лично я насчитал аж троих.

Я спросил издателя: «Где моя любимая?..»

Здравствуй, дорогой издатель. Пишет тебе любящий и уважающий твою работу журналист. Мне вот вдруг стало очень интересно, а много ли денег ты заработал на этом проекте? Окупилась ли красивая и красочная коробочка с DVD-диском? Окупился ли *креатиффщик*, который смог написать на этой самой коробке, прекрасные, рекламные слова? Получили ли свою зарплату актеры, которые так усердно занимались озвучкой игры? Очень хотелось бы получить данные, если таковая возможность появится. Впрочем, не думаю, что мое мнение резко поменяется в зависимости от суммы с продаж.

Зона динамомической абсистенции, Или просто вывод

Игра — абзац полный. На те деньги, которых она стоит, гораздо лучше купить девушке букет цветов или сводить в кино. Если таковой нет, то накупите на все деньги десятикопеечных жвачек. Толку от них все равно будет больше, нежели от прохождения этой игры. Да и удовольствия тоже больше получите.

Pantera sls

City Life

Разработчик: Monte Cristo
Издатель: CDV Software Entertainment
Жанр: strategy
Похожие игры: SimCity
Системные требования: P 4/Athlon XP 2.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 1.5 Гб на винчестере

Город, которого нет...

Идея игр такого рода давно уже не нова. Еще начиная с первого «*СимСити*», в котором было очень и очень мало функций по сравнению с современностью, мы строили, строили и наконец построили! Ту самую дорогу в светлое завтра человечества, где каждый знает, каково его место в обществе и что ему светит в будущем. Мы пытались воплотить свои нереализованные фантазии и мечты, построить Город таким, каким видим его только мы, таким, чтобы удовлетворял все мечты и фантазии — в общем, таким, каким его нет ни на одной карте мира. Вот только возможности наши на протяжении долгих лет были жутко ограничены. Не только объектным составом игрушки (его-то уж можно дорисовать-достроить и влить в игрушку опытно-подопытными путями). По большей части игры такого плана начинались и заканчивались на том, что надо построить город. Дальше начиналась рутина, из которой очень редко выбивались яркие моменты. Все остальное — обычное слежение за порядком, отбивание атак НЛО и борьба с подземно-наземными катаклизмами — в общем, все то, с чем можно столкнуться в реальности, разве что в игре подобные события происходят чаще. В тех играх не было изюминки, а ее ой как не хватало. И вот появился «СимСити 4». Он привнес в мир Города людей. В отличие от своих предшественников, они умели делиться на группы-сообщества по интересам, районам, работам. Это привносило в игру необычность, стильность, дополнительные затраты внимания — а значит, и привлекало дополнительный интерес игрока, и увеличивало часы сидения перед монитором. Когда же после «СимСити» с некоторым опозданием появилась **City Life**, это никого не удивило. В смысле, не сам выход игры не удивил, а наличие в ней групп-индивидуумов. Что не ново — то старо, а значит — мало кому интересно. Поэтому требовалось внести изменения и улучшения, которые бы привлекли игрока-стратега именно к этому проекту. И тут-то был придуман рекламный шаг с необычной камерой и графикой. А еще — аспект социальной раздробленности общества.

Мы строим, строим, строим

Игра начинается с интерфейса, с того места, где мы выбираем себе Город. Нам будет представлено, ни много ни мало, пять районов, точнее — климатических и географических зон, где, в свою очередь, имеются участки. Итак, нам предстоит выбрать зону и участок. Выбор зоны не столь уж важен, от него зависит только то, как будет выглядеть «основа» вашего Города. Остальное тут значения не имеет, климат на условия в Городе не влияет. То ли разработчики по невнимательности это пропустили, то ли посчитали лишним вносить дополнительную реалистичность в игру. Выбор участка в климатическом районе — это более важный момент, ибо от участка будет зависеть ландшафт Города. Кому-то нравятся острова, кому-то — междуречье, ну а некоторым вообще просто засушливый пейзаж. В общем, выбираем себе местечко по душе и начинаем играть. Первым делом устанавливаем City Hall, это необходимо. Искать вам его не придется, он сразу сам поп-апится.

Все доступные для постройки объекты (как впрочем, и не доступные) разделены на шесть категорий: *транспорт* (дороги, остановки, порты), *жилые строения*, *бизнес-постройки*, *отели*, *общественные здания* и *муниципальные службы*.

Начало Города лежит в минимальном количестве заводов и обязательно — в жилых районах. Именно туда потянутся из других городов люди, когда узнают, что есть новое место на карте, и что дома и квартиры там стоят намного дешевле, нежели в насиженных местах. Само собой, чтобы пришли люди, надо, чтобы в ваш Город вели дороги, а возможно — мосты. Тут уже вариантов несколько — от шибко красивых до номинальных. Каким будет ваш Город — решать только вам, но соблюдать некий определенный баланс все равно придется.

Слоеное общество

Только лишь начинают приходить в Город первые поселенцы, как становится видна классовость общества. Первыми, естественно, к вам придут самые бедные — студенческие семьи, творческие люди, ищущие новых ощущений, и прочие, кому обычно не сидится на месте. Справляться с ними и их нуждами несложно, но стоит только численности населения перевалить за 7–8 тысяч, и люди потянутся к вам массово. Вот тогда начнется самая игра! Тогда, помимо слова общество, появится еще термин «субкультура», который и будет определять дальнейшее поведение граждан и порядок в Городе. Как?

У каждой субкультуры свои требования к месту проживания, и индикатор в верхнем углу экрана подскажет, кто вероятнее всего заселится в новостройку. Ваша задача, как мэра и организатора Города, не до-



пустить агрессии, а значит — не стоит допускать смешения разных субкультур в домах. Ну, а если вам хочется творить Хаос, тогда делайте все с точностью до наоборот, вот и получите реалии жизни ☺...

По сути, словом *субкультура* мы иногда называем не то, что является ею на самом деле. В данном случае субкультура — это класс, класс общества, отличный от остальных. Всего нам дано шесть классов: *Have Nots (нищие)*, *Fringes (творческие люди)*, *Radical Chics (богема)*, *Elite (элита)*, *Suits (управляющие)* и *Blue Collars (пролетарии)*.

Все они относительно враждуют между собой. Селить близко можно только тех, что находятся близко к друг другу в жизненных обстоятельствах, то есть — братьев по духу и обстоятельствам. Так, например, можно поселить рядышком нищих и менеджеров, но никак не творческих людей или богему. И, тем не менее, стоит ставить полицию не только на пересечении враждующих классов, но и просто в каждом районе — воровство и насилие не только из-за классовых предрассудков возникает.

Возможно, тут разработчики несколько перемудрили, ибо вряд ли Элтон Джон или Джессика Симпсон, завидев у себя в соседях сантехника дядю Васю, пойдут бить ему морду. Равно как и сам дядя Вася не будет лезть в драку с богемой только потому, что живут они богаче. Нелогично получилось. Весело, дает дополнительные возможности, но абсолютно не соответствует здравому смыслу. Да и ладно, нам-то с вами что? Может, у несчастных ребят из **Monte Cristo** именно такое представление о мире, и они только и мечтают набить морду Биллу Гейтсу или Рокфеллеру?

Теория управления обществом

Обществу нашего Города по сути немного нужно, даже хлеба и зрелищ никто у вас не попросит. Населению Города необходим минимальный комфорт. И выражается он в наличии медпункта и магазинов, полицейского участка, отсутствия заводов прямо под домом.

А еще, как и в жизни, вам понадобится информация. Для того, чтобы знать, что же происходит в Городе. И тут на помощь приходит специальная панель в нижней части экрана. Она содержит пять вкладок: budget (бюджет), distribution and requirements of residents (дистрибуция жилья и потребности жителей), city services and traffic (сервисы и дорожное движение), migration and tourism (миграция и туризм), а также address book (позволяет добавить в специальные слоты несколько жителей, чтобы впоследствии наблюдать за изменениями в их настроении).

Чтобы охарактеризовать интерфейс и управление, придется снова сравнить City Life с «СимСити». Если вы играли хоть в одну из игр этой серии, да даже если вы играли просто в «Симсов», то с управлением вы справитесь — оно вам будет казаться просто привычным и родным. Впрочем, даже если вы не играли, особых проблем у вас не возникнет, интуитивность управления просто поражает, даже в совокупности с практически полным отсутствием обучалки. Кстати, о последней хочется сказать пару неласковых слов. В туториал разработчики впихнули все, чему там на самом деле нет места. Например, историю игры и информацию о том, чего нового они сделали. Ну и зачем спрашивается, это было надо? Зачем дублировать анонсы и обложки? Повторенье — мать ученья только в том случае, если это может пригодиться, лучше б хоть что-то рассказали про вариации постройки Города!

* * *

Ну, а напоследок о нововведениях. То, что нам обещали, и то, как это воплотили в жизнь. Нам обещали хорошую камеру. И сделали ее — трехмерную, вращающуюся абсолютно легко, как по мановению волшебной палочки, и переходящую в любое положение, в котором надо видеть Город игроку в данный момент. Отчасти все это, конечно же, лимитировано, но этот лимит практически не заметен во время использования камеры. Несколько видов масштабирования, несколько углов наклона — мало, но в сумме дает довольно неплохой набор, бедность которого просто не замечаешь. Вот не знала бы, сколько там точно наклонов и масштабов — так и думала бы, что анлимитед ☺. Довольно неприятной особенностью наряду с таким вот достоинством является смена дня и ночи, которую придется производить вручную. Видимо, для того, чтобы в любой момент можно было сделать кадр для души, иначе понять такие недоделки не могу...

Редкостная особенность среди стратегий (приготовились, занавес!) — вы сможете пройтись по Городу, осмотреть его, и все это — не с помощью приближения камеры — хотя и это реально, а от первого лица. Проще говоря, воплотиться в себя самого, живущего в Городе своей мечты, разве это не идеальная фантазия стратега? Конечно же, не обошлось без недостатков. Но ведь не будь их в тех местах, в которых они есть, они были бы в других, да и требования были бы выше, это я о недостатках ТТХ. А вот как быть и чем оправдать сюжетные проглюки — я даже не знаю, а они хоть иногда, да бывают. Равно как и бедность классовых особенностей, то есть — можно было сделать игру еще богаче, и тут уже начинает раскатываться губа, а машинку для обратного процесса нам никто так и не подарил, посему снова и снова требуем от разработчиков многого ☺.



Звук. Ну, что бы о нем рассказать, чтобы вы поняли? Вы меломан? Если да, то вам самое место в этом Городе. Музыка здесь не фон, не помеха, она делает настроение, органично сливаясь как с гражданами Города, так и с его улицами. Она медленным вихрем проносится по пыльным улицам, залетает в банкомат и несется по цехам завода... Эх, да что там говорить! Идеальная музыка, не побоюсь этого слова, в жанре стратегий — так точно!

Ну, и в довесок ко всему этому — смачный кусочек мясца в виде мощного редактора, практически позволяющего пересоздать игру на свой вкус. Очень уж он похож на то, в чем могли делать саму игру, или, по крайней мере, ее часть. Такое ощущение, что просто забыли удалить программку с диска, прежде чем пустить его в продажу. Но — нет. Это действительно сделано для игрока, чтобы он мог разнообразить игру по своим вкусам — за что я очень, очень и очень благодарна разработчикам ☺.

Вывод

Студия **Monte Cristo** штампует новые проекты с невероятной скоростью. За последние три года она успела выпустить вторую и третью части *Fire Department*, стратегии *Medieval Lords* и *Desert Rats vs Afrika Korps*, а также довольно оригинальные *Seven Sins* и *Fame Academy*... Многовато, не правда ли? Все они — довольно-таки среднего уровня, посему на их фоне ярко выделился **City Life**. Нет, честно, я ожидала игры гораздо худшего качества, верила, что лучше «СимСити» ничего быть не может. Ну, не может. Потому что она была изначальной. Но у City Life тоже есть свои преимущества, которыми стоит заняться в ожидании пятой части славной старой серии.

Tresure treasureZzz@mail.ru

the Secrets of Da Vinci

Разработчики: Kheops Studio, Totem Studio, Mzone Studio
Издатель у них: Nobilis Group
Издатель у нас: «Новый Диск»
Жанр: квест
Системные требования: P 3-800 МГц, 64 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Вступление

Леонардо да Винчи... Великий художник и талантливый ученый в последнее время стал чрезвычайно раскрученным брэндом. И дело тут не в его собственных работах. Книгу Дэна Брауна «Код да Винчи» знают все; шумиха, которую она подняла, сопоставима, пожалуй, только с шумихой вокруг Гарри Поттера. Но творение Джоан Кейт Роулинг намного менее скандально. Браун же поднял запретную тему — он поставил под сомнение постулаты, в которые люди верили много веков. А негативная реакция церкви на его книгу и одноименный фильм еще более подогрела к ним интерес. Естественно, сразу вышла «игра по мотивам», ничего, впрочем, особого из себя не представляющая. Но кроме нее вышла еще одна игра — **«Тайны да Винчи»**, к «Коду...» никакого отношения (кроме имени великого итальянца) не имеющая. Однако время релиза разработчики выбрали не случайно — шумок после фильма еще не стих, и игру купят наверняка. Конъюнктура, как говорит Талер. Хмхм... Ладно, попробуем оценить эту игрушку.

Авторы

Начнем с главного — с разработчиков. А они внушают доверие.

Kheops Studio — всем квестовикам это название отлично знакомо. Это французская компания, довольно молодая, но уже успевшая разработать целый ряд отличных квестов — *«Возвращение на таинственный остров»*, *«Путешествие на Луну»*, *ECHO («Тайна забытой пещеры»)* и другие. Отличная, перспективнейшая команда, ее можно считать одним из лучших на данный момент квестопроизводителей в мире.

Totem Studio — очень молодая «вспомогательная» компания, занимающаяся звуком, дизайном локаций и графикой, до этого участвовавшая лишь в разработке игры ECHO. Активно сотрудничают с «Хеопсами».

Mzone Studio — опытная команда, работавшая еще с *Cryo Interactive*, делают арт и 3D-модели. Участвовали в разработке почти всех игр «Хеопсов», а также игры *«Атлантис: Эволюшн»*.

Сюжет

Мы играем за молодого талантливого юношу по имени Вальдо. Он — бывший ученик Франческо Мельци, который, в свою очередь, был учеником самого да Винчи (умершего за три года до событий, описываемых в игре). Учитель выгоняет Вальдо за излишнюю предприимчивость — он скопировал один из рисунков Леонардо и продал копию за большие деньги. Молодой человек с трудом сводит концы с концами, как вдруг ему поступает предложение от неизвестной личности — поехать в поместье Клу, где провел свои последние дни великий художник (математик, механик, изобретатель и т.д.), и попытаться разыскать его тайную рукопись. Естественно, юноша соглашается, тем более, что побывать там — его давняя мечта. Мы прибываем в поместье поздней ночью, но хозяйки нет дома. Слуга провожает нас в нашу комнату и предлагает отдохнуть. Но Вальдо не дурак ☺... Он решает побродить по дому, поискать, так сказать, зацепки. А дальше будет многое — поиски ключей, спрятанных самим Леонардо, обольщение хозяйки (по слухам — любовницы самого короля), поиски философского камня, спасение «Моны Лизы» и еще много разных событий. Сюжет довольно насыщен и вполне тянет на полноценный роман — с любовью, предательством, опасностями... Эдакий детектив эпохи Возрождения, что ли... Вы не заскучаете, поверьте.

Графика...

...очень даже хорошая. Больше скажу — одна из лучших виденных мной когда-либо (в квестах, естественно ☺). Все прорисовано так, как и должно быть — четко, ярко, красиво, качественно. Лица — замечательные, интерьер — отличный, природа — прекрасная. Правда, локаций не так уж много, но каждая выполнена прекрасно. Нечего даже добавить — качество есть качество. «Эмзоны» фуфла не делают, это они доказывали уже не раз.

Ролики представлены в виде комиксов, как в «Максе Пейне». Но, естественно, они сделаны «под старину». Правда, есть еще ролики обычные (стартовый, финальный + «возвращения в прошлое»). И все они на уровне. Опять-таки, «Эмзоны»...

Процесс

Игра представляет собой классический квест (пиксельхантинг, дискретное перемещение, головоломки), но с рядом инноваций. О них далее.

В одних квестах геймплей построен на пиксельхантинге. В других — на головоломках. Очень редко разработчикам удается сбалансировать эти элементы. Но если удается, то получаются шедевры. За примерами долго ходить не нужно — взять хотя бы ту же *«Сибирь»*. «Тайны да Винчи» тоже принадлежат к этой группе. Пиксельхантинга (к счастью, не очень напрягающего) хватает, головоломок (особенно механических) — тоже масса. Игра не очень длинная (дня за три проходится спокойно), но очень насыщенная действием. Дина-



мичный квест... Первый раз с чем-то подобным встречаюсь. Играя в него, не заснешь за клавиатурой, это точно. Да и атмосфера способствует — своего рода шпионская. Вальдо ведь работает, так сказать, «под прикрытием», все думают, что настоящая его цель — найти какие-то там зарисовки. Или делают вид, что думают... Но не буду раскрывать все карты — сами все увидите, если решите поиграть.

Еще в игре есть такое понятие, как мировоззрение. То есть, вы можете быть как добрым, так и злым. Стоит это выделить — в квестах такого еще не было. И это влияет на игру — добряк не сможет воровать или врать, а злюка никогда не сделает доброго поступка. «Доброту» и «злость» персонажа определяет небольшой индикатор в меню — две трубочки с белой и красной жидкостью. Над белой — ангелочек, над красной — чертенок. Сделали что-то доброе — там, кошке молока дали или помогли хозяйку вылечить — стали чуточку добрее. А если украли деньги у слуги или подлили хозяйке снотворного — значит, стали коварнее и бессердечнее. В игре три полноценные концовки, которые зависят от того, добрый вы или злой, и от того, нравитесь ли вы хозяйке (в меню есть еще один индикатор).

Еще одна особенность: некоторые предметы в игре дублируются, то есть их можно найти не в одном месте (и, стало быть, они нужны не только для одного действия). Ножи есть везде, угольный карандашик тоже можно часто встретить, дрова можно просто взять в подвале, а можно и самому наколоть и т.д. Это делает игру не такой искусственной, что ли. И это приятно.

Головоломки

Головоломок в «Тайнах...» великое множество. И, что приятно, они разные. Есть механические (их много, что не удивительно — страсть Леонардо к механике довольно известна), есть на восстановление старых чертежей, есть просто обычные, но все (да, не побоюсь сказать — именно ВСЕ) головоломки не банальны, не искусственны, не скучны и не легки. И по головоломкам это, пожалуй, лучшая игра, в которую я играл. Обгоняет и *«Сибирь»*, и *ECHO*, и *«Агату Кристи»*, и все остальные. Могу только поаплодировать разработчикам. Да, и нельзя не отметить одну головоломку персонально — копирование «Моны Лизы». За нее аплодирую стоя.

Персонажи

Сейчас поговорим об основных персонажах — благо, это не сложно, их всего-то 5–6 (если считать самого Леонардо, который появляется в роликах «из прошлого»). Но расскажу я только о стартовых трех, чтоб не слишком приподнимать завесу тайны.

Бабу де Буардьезе (так, кажется, правильно пишется?) — нынешняя хозяйка поместья, средних лет женщина, довольно привлекательная, фаворитка (любовница, то есть ☺) короля Франции (да и не только его ☺). Любит петь. Не любит, когда кто-то срывает ее розы ☺. Дама с характером. Вообще образ интересный, и с развитием сюжета становится все интереснее и интереснее ☺...

Сатурнин — слуга. Предстает сначала очень недоверчивым, корыстным, лицемерным, но потом оказывается не таким уж плохим... Интереснейший образ, самое главное — не однобокий. Обращайте на его действия как можно больше внимания — и в конце все поймете.

Вальдо — собственно, наш персонаж. Молодой, талантливый, умный, обольстительный — в общем, мечта любой девушки. Не лишен негативных сторон — он довольно корыстен, использует других для своих целей, эгоистичен... Это хорошо — не люблю бесхарактерных «болванчиков». Хотя обаяния Кейт Волкер у него, конечно же, нет. Но и то, что есть, вполне нормально.

Остальные персонажи тоже хороши. Я доволен.

Приколы от разработчиков

В игре есть пара приколов, мимо которых можно пройти, так и не заметив. Но я вам сделать этого не позволю ☺. Итак, в кабинете Леонардо есть книжный шкаф. Даже не квестовик поймет, что это секретный ход. Открыв его, вы сможете пройти в свою комнату. В разговоре с хозяйкой поместья вы выясните, что до вас в этой комнате жил второй ученик да Винчи, Салай, и что он, как она выразилась, был «дьявольской любовью» своего учителя. Вы, я думаю, уже догадались, к чему я веду ☺. Остается только добавить, что название того секретного хода — «Путь наслаждений». Для тех, до кого медленно доходит или кто чересчур культурный ☺, конкретизирую: разработчики таким образом намекнули нам, что великий Леонардо да Винчи имел... эээ... нестандартную сексуальную ориентацию (голубым был, короче ☺). Ну, как сказали на одном форуме, — гениям это простительно ☺.

Второй прикол связан уже с нашим персонажем. В конце игры нужно будет сделать копию, пожалуй, самой известной картины Леонардо — «Моны Лизы». После того, как мы это сделаем, у нас есть выбор — оставить вору копию или же оригинал. Вальдо захочет оставить оригинал. Но можно сделать и наоборот. Тогда в финальном ролике вам скажут, что вы изменили историю, и сейчас в Лувре висит не «Мона Лиза» работы да Винчи, а ваша искусная подделка ☺.

Что хочется добавить...

По сюжету игра состоит из трех дней. О каждом подробнее...

1-й день — ознакомление с игрой. Ничего особенного, просто бродим по ночному поместью, всего одна полноценная головоломка.

2-й день — классический квест. Именно тут нам придется найти больше всего предметов, решить больше всего головоломок, узнать больше всего информации.



3-й день ближе всего к тому, что можно назвать «приключением». Нам предстоит побегать от охранников (дискретный «стелс», как в *«Атлантис: Эволюшн»*), узнать больше всего ответов, сделать самые сложные выборы, решить самую сложную головоломку («Мона Лиза»), понять, что же происходило все предшествующее время на самом деле... В общем, самая интересная часть игры.

Если оценивать игру в комплексе, то перед нами типичный квест... Пожалуй, лучший квест этого года, но всего лишь КВЕСТ. А не АДВЕНЧУРА, не ПРИКЛЮЧЕНИЕ, какой была «Сибирь». Не ПРИКЛЮЧЕНИЕ, к которому приблизились разработчики на третьем дне. Игра отличная, но стоит признать — у нее нет души. Не атмосферы, нет, с атмосферой все в порядке. Нет именно души. Души — возможно, незаметной, возможно, для кого-то и не важной, но такой весомой. А ведь именно душа отличает шедевры от просто отличных игр. Именно в ней состоит разница между *«Халфой»* и *«Пейнкиллером»*, *«Пленскейпом»* и *«Невервинтером»*, *«Сибирью»* и *«Тайнами да Винчи»*, адвенчурой и квестом, наконец! Честно скажу — жаль.

Вывод

Игра однозначно удалась. Играть или не играть — ваш выбор. Я лично с этой игрушкой довольно неплохо провел время. Но если на диске будет мало места, то удалю без колебаний...

Надежда НИКОЛАЕВА Роман БУРАКОВСКИЙ
и примкнувший к ним коллективный Мохнорыл

Разборки со стрельбой

«Что сказать, ну что сказать —
устроены так люди:
Желают знать, желают знать,
Желают знать что будет...»

Во всем мире разработка игр является таким же видом бизнеса как, например, производство молока или чугунный прокат. И точно так же, как и в других видах бизнеса, у разработчиков игр есть свои выставки, форумы и фестивали. Их немного и они очень популярны, т.к. утоляют жажду общения, позволяют обмениваться информацией, узнавать о новых технологиях и устанавливать контакты с коллегами, а главное — с издателями игр. В Украине таким местом встречи стал организованный нашим Издательским домом единственный в Восточной Европе Фестиваль компьютерных игр **«Игроград»** (в Западной Европе Фестиваль тоже в единственном числе — это знаменитый лейпцигский E3). Ответ на вопрос «чем отличается фестиваль от выставки» мы можем дать в отдельной статье. Если есть вопросы — задавайте☺!

Но фестиваль или выставка — мероприятия хоть и регулярные, но редкие. И пространственно-временной континуум между ними призвана заполнить вездесущая специализированная пресса. Причем пресса работает на два фронта — ее активно используют для пиара девелоперы и издатели, а вы, читатели, получаете вкусности на блюдечке от гейм-журналистов. Обращали ли вы внимание на одну любопытную особенность: на фестивале есть то, о чем пишут в игровых журналах, а в журналах есть далеко не все, что можно увидеть на фестивале. «Непорядок!» — подумали мы, как вовлеченные в оба гейм-измерения. Представляем на ваш суд новую рубрику на страницах МИКа — **«Разборочный цех»**. Открыли мы ее рассказом об «Игрограде» — рассказали и о самом фестивале и ненавязчиво дали понять вам, что участниками «разборок» в ней будут сами девелоперы и издатели ☺.

А какой разборочный цех, скажите, без крутых разборок? С них и начнем. За разборки в игровой индустрии отвечает жанр action в целом и подвид шутеры в частности. Так что именно жанр шутеров первым попадает на прицел, уж простите за каламбур. Как, с одной стороны, один из самых востребованных игровой общественностью, а с другой — самый слаборазвитый в отечественном геймдеве. Мы не будем писать долгие определения данного жанра, ограничимся коротким: в шутерах опасно, потому что стреляют. Стреляют в шутерах много и плодотворно, в основном — во врага. В кривых шутерах зачастую приходится отстреливать своих, чтобы свои не мешали отстреливать врагов. Сюжетное наполнение и неожиданные повороты этого самого сюжета особой роли в шутерах не играют, хотя иногда присутствуют.

Благодаря достаточно бесхитростному, но крайне динамичному геймплею, возможности в одиночку решить судьбу мира, отправив на тот свет пару сотен негодяев, а также неистребимой любви непрекрасной половины человечества к огнестрельному оружию, жанр шутеров является одним из самых востребованных на игровом рынке.

Но крупные разборки присутствуют не только в виртуальных мирах, но и в нашей с вами реальности. А также в реальности их — разработчиков и издателей, специализирующихся на данном жанре. Они дышат тем же воздухом, что и мы, едят такую же, напичканную консервантами, еду, и даже чувства этих людей в чем-то схожи с нашими. Но когда дело доходит до нюансов шутеростроения и рыночного шутеропродвижения, оказывается, что мы живем в разных вселенных. Вы еще не приготовились к гиперпереходу? Зря!

Внимание, с вами говорит «Радио Игроград»! И если в ближайшие несколько секунд вы сможете удержаться на нашей волне, мы начнем прямую текстовую трансляцию из вселенной шутероконструкторов, шутероархитекторов и шутерокапитанов.

Шутеры: Издатель vs Разработчик

Ирина Семенова, PR и маркетинг директор компании **«Акелла»**.

— Как с шутерами обстоят дела в коммерческом смысле?

— Шутеры до сих пор являются одним из самых популярных жанров в мире и России, во многом благодаря суперхитам своей категории, таким как серии *Half-Life*, *Doom*, *Quake*, *FarCry* и другие. В мире игры для PC составляют лишь порядка 15 процентов, и эта доля во многом опирается именно на игры жанра шутер. Можно даже сказать, что именно этот жанр позволяет играм для PC до сих пор сохранять достаточно внушительные позиции.

— Давайте попробуем сделать что-то наподобие классификации шутеров и поговорим о коммерческом потенциале различных его разновидностей.

— Самое привычное разделение — это игры с видом от первого и от третьего лица. Плюс игры с возможностью переключения камеры. Стоит назвать игры на стыке жанров, которые также заняли свою нишу. Особенно популярны стали, например, шутеры с ролевой составляющей.

Отдельной строкой стоит пока единственный в активе игровой индустрии MMO-шутер *Planetside* от компании SOE, русскую версию которого буквально месяц назад выпустила компания «Акелла».

Традиционно лидирующие позиции здесь удерживают игры класса FPS.

— Что отличает (в коммерческом плане) шутер от других жанров, какие проекты пользуются наибольшим спросом?

— Именно при разработке шутеров используются все новейшие технологии, и именно этот жанр позволяет привносить весомые инновации как в изображение, так и в геймплей ежегодно. Другие жанры используют новаторские идеи лишь впоследствии.

При этом если для многих других жанров высокотехнологичность не является первым и главным критерием оценки успеха, то для шутеров, пожалуй, этот параметр совершенно необходим.

Если говорить о коммерческом спросе, то ситуация с шутерами мало чем отличается от остальных жанров. Наиболее прибыльными проектами являются те, которые опираются на крупные лицензии или являются продолжениями популярных и даже легендарных серий.

— А что Вы можете сказать о нашем шутеростроении?

— К сожалению, если в большинстве иных жанров российская разработка уже выпускала продукты высшего класса, то наши шутеры, которые все еще достаточно популярны в отечественной раз-



работке, пока не дотягивают до мирового уровня. Чаще всего это связано с тем, что шутеры экстра-класса в мире получают огромные инвестиции в разработку, опираются на действительно последние технологии, и планка качества *задрана* очень высоко.

* * *

Что же, одну сторону процесса мы выслушали, теперь от издателей микрофон переходит к разработчикам. Тем более, что в этом качестве выступает представитель компании, побывавшей по обе стороны баррикад. Итак, встречайте:

Олег Яворский, старший PR-менеджер компании **GSC Game World**.

— Почему у нас практически не делают хороших шутеров?

— Создание шутера — высший пилотаж в разработке (впрочем, современные 3D-стратегии тоже потихоньку подтягиваются). Шутеры, в своем естественном стремлении к реализму в графике и в происходящем на экране действии, традиционно движут технологии вперед. По шутерам можно судить о современном уровне развития игровой графики, анимации, физики, искусственного интеллекта, звука и т.д. Хороший шутер, соответственно, объединяет в себе все эти важнейшие составляющие, реализованные по последнему слову техники, а отличный шутер обязан преподнести игрокам еще и оригинальный сюжет, впечатляющие видеоролики, потрясающие постановочные сцены.

— Движок в игре — это далеко не все?

— Движок — это только средство для достижения успеха, нужно им еще правильно воспользоваться. Современный игрок отрицательно смотрит на игры, реализованные как техно-демо (взять, к примеру, *Doom 3*). Игрок хочет увлекательного, разнообразного игрового процесса и интриги в сюжете. Игры становятся все больше похожи на интерактивное кино, и для достижения этого необходимы усилия далеко не только программистов движка.

— Художественный контент игр (моделей, текстур, анимаций и т.д.) — насколько хорош его уровень в отечественном игростроении?

— С созданием целостной, стилистически выдержанной и поражающей воображение картинки в Украине все еще нелады. Это, в свою очередь, сильно сказывается на формировании популярности игры перед ее выходом, что после отражается и на ее продаже. Обидно, но визуально мы зачастую проигрываем. Это может быть недостатком работы со стороны одновременно и программистов, и художников. В успехе проекта очень важна командная работа, и основная сложность, пожалуй, в том, чтобы собрать команду настоящих профессионалов, которые, к тому же, смогут сработаться.

— Издатель, как правило, изначально позиционирует проект как игру класса XXX, которая должна быть сделана минимальным количеством людей в минимальные сроки. Верно?

Это план под названием «идеальный». Как правило, на практике так не бывает. Если вы решили создать большой проект, шутер, еще и на новой технологии, то готовьтесь сразу к большим затратам и необходимости в большой команде для его реализации. На Западе для next-gen проекта команда в 100–200 человек — не редкость.

— С одной стороны, разработчики потенциально способны создавать неплохие проекты, движки, а издатели готовы за это платить, а с другой стороны, хороший отечественный шутер — по-прежнему редкость. В чем проблема?

— Здесь все как раз просто, мне кажется. Цель создания проекта и у разработчика, и у издателя совпадает — коммерческий успех. Однако издатели не готовы платить за отдельные куски проекта — им нужна вся игра целиком, интересная, оригинальная и, главное, актуальная для их линейки. Игр стали делать великое множество, поэтому убедить издателя на этапе концепции проекта, что «именно вот это будет бомба, берите» становится все сложнее — издатели хотят щупать, смотреть товар лицом, оценивать свои риски и т.д. *(Делать это лучше всего на «Игрограде» ☺. — Прим. ред.)*

— То есть все делается очень медленно? Или на любительском уровне?

— Много чего делается кустарно, хромает менеджмент проекта, не хватает грамотного планирования — много факторов присутствует. Но у нас пока есть и козырь — разрабатывать в Украине все еще дешево.

— А что, у нас в большинстве своем работают любители?

— Да, рынок игровой разработки в Украине все еще формируется. В институтах у нас игры делать не учат, поэтому все специалисты переквалифицируются, учатся, осваивают дело на практике. Однако, с учетом роста количества компаний-разработчиков в Украине, через пару лет у нас сформируется прочный рынок труда в индустрии. Хочется верить, что в будущем в экономике Украины разработка игр и ПО станет одним из приоритетных направлений в экономике. Задел есть.



— Каких профессионалов не хватает?

— Профессионалы в любой сфере востребованы ☺. У каждой компании есть свои кадровые беды, у кого-то с программистами, у кого-то с дизайнерами и т.д. Общая нехватка, считаю, в опытных менеджерах проекта и гейм-дизайнерах.

* * *

Итак, мы выслушали представителей издателей и разработчиков. Теперь, для создания «объемной картинки» — «полного 3D» — предоставим слово третьей стороне, гейм-журналистике.

А, черт, Кертис изменяет журналистскому цеху и тоже берет слово в качестве гейм-разработчика! Вот они какие, эти начальники отдела X! Впрочем, позицию разработчика он излагает с журналистской обстоятельностью и взвешенностью... Читайте нас дальше!

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

КРИЗИС ЖАНРА

Вводная

Тема данной статьи навеяна топиками на многих форумах, в которых люди обсуждают причину, по которой в СНГ не делают хороших игр. Сразу хочу отметить, я далек от такого максималистского утверждения, ибо отлично знаю, что хорошие игры у нас делают. Не все. Не всегда. Не слишком часто. Но делают. Поэтому я решил слегка сузить поле обсуждения, и попытаться поразмышлять на тему: **«Почему у нас практически не делают хороших шутеров».** Впрочем, поверьте, то, что я пишу, в общем-то, относится и к играм других жанров. Что-то больше, что-то меньше, но относится. Просто уж такой жанр шутер, что все беды отечественного девелопинга высвечивает особенно ярко.

Позиционирование

Прошу отметить, записать красным маркером на... ватмане и запомнить, данная статья пишется не Кертисом-обозревателем, а Кертисом-разработчиком. Для кого пишется? Да для всех, кому небезразлична судьба отечественного геймдева, и, конкретно, для тех, кто планирует в этот самый геймдев войти.

Грабли

Итак, приступим. Самый очевидный ответ лежит на поверхности. **Бюджеты** наших игр несравнимы с бюджетом западных игр. А при этом, прошу заметить, продаются они в одной ценовой категории. Это в Штатах хорошо — бюджетный проект стоит дешевле, проект класса AAA дороже. Соответственно, существует сегментация рынка, и происходит сравнение проектов, находящихся в одинаковых весовых категориях, а у нас, что «КРИД», что DOOM стоят одинаково. Плохо? Для игроков не очень, а вот для разработчиков неприятно. Конкурировать с титанами индустрии всегда тяжело, но можно. Сто процентов можно, и успешные разработчики это доказывают.

Поэтому, извините, но проблему с маленькими бюджетами я считаю не самой актуальной, в конце концов, и цены у нас меньше, и зарплаты тоже.

Да, невозможно за сто тысяч долларов сделать проект уровня HL-2, но ведь были успешные и не слишком дорогие проекты, были. Вспомните «Серьезного Сэма», вспомните «Пейнкиллера», они тоже не могли похвастаться миллионными бюджетами, но ведь сделали!

Второе расхожее мнение — **отсутствие квалифицированных специалистов**, в частности, программистов. Да, я согласен, в наших условиях разработать движок уровня Unreal 3 тяжело, если не сказать, невозможно. Но, извините, движок в игре — это далеко не все. Тем более, что хорошие программисты у нас есть. Вспомним «Ксенус», вспомним «Сталкер», их движки в свое время смотрелись весьма неплохо. «Сталкера» мы, правда, пока, толком не видели, а «Ксенус»... «Ксенус» неплох, но не более того.

Кстати говоря, что касается **художественного контента игр** — моделей, текстур, анимаций и т.д. Говорить, что у нас не умеют все это делать на мировом уровне, значит плевать против ветра. Есть такое понятие — аутсорсинг, когда часть игрового контента компания-производитель заказывает на стороне. Так вот, вам говорят что-то такие названия, как Need for Speed Underground и Battlefield 2? А ведь часть игрового контента для них разрабатывалась у нас. Согласитесь, на Западе живут не идиоты, и доверять часть работы криворуким уродцам не станут. Значит, можем. Умеем.

Третья возможная причина — **издатель**. Издатель изначально позиционирует проект как игру класса XXX, который должен быть сделан минимальным количеством людей в минимальные сроки. Тут уж изворачивайся, не изворачивайся, а ничего путного не выйдет. Ибо это не компания, а планета Шелезяка получается — денег нет, хороших специалистов нет, времени нет, населена буратинами.

Впрочем, сворачивать все на издателей глупо, тем более, что они в один голос утверждают, что готовы финансировать крупные проекты, только их практически нет.

Грабли под микроскопом

И что у нас получается? С одной стороны, разработчики способны создавать и неплохие движки, и хороший арт, а издатели готовы за это платить, а с другой стороны... Другую сторону мы видим достаточно часто. Достаточно часто для того, чтобы мнение о проектах, разработанных в СНГ, у многих потребителей пережило серьезную травму. Эх, а ведь было время, когда мы все стремились купить практически любую «нашу» игру, ибо она была «наша». Их было немного, и среди них было очень мало действительно провальных проектов. А сейчас? Да, на Западе всякой мути выпускают намного больше. Но. Ярких, хитовых проектов у них тоже в разы больше. А у нас, чем дальше в лес, тем пьянее партизаны.

Но ведь причина есть, а значит, ее можно найти и съесть!

Причины, лежащие на поверхности, я уже перечислил, теперь давайте заглянем, так сказать, под одеяло геймдева, и посмотрим, что там происходит.

А происходит следующее:

— О, Серега, привет! Слушай, у меня тут двигло есть клевое, давай игру делать! Я и инвестора нашел уже.

— Прикольно! Давай. А какую?

— Да какая разница? Ну, ты что любишь?

— Шутера люблю. Мой тим знаешь как в «Кваку» всех рвет?

— О, и я люблю, правда, мы с друганами в «Кемперстрайк» гоняем. В общем, делаем шутер.

— Отлично. Когда начнем?

Думаете, диалог выдуман? Увы, нет. Большинство известных мне компаний создавались примерно таким образом: есть желание сделать нечто, есть какой-то набор специалистов, есть деньги, и... все. Что делать, как делать, и, главное, зачем делать — не ясно.

Потом собирается команда, и они начинают что-то клепать. Клепают, клепают, по ходу наступают на все возможные грабли, много раз переделывают игру и выпускают нечто, никому не нужное.

Да, на момент разработки движок у них был не плох. Да, на то время модельки смотрелись весьма качественно, но на момент выхода... А почему? А потому, что делали они игру долго, слишком долго. Помните историю с «Дайкатаной», когда Ромеро проспал появление ускорителей графики? Вот, примерно так. Только, в отличие от Ромеро, большинство разработчи-

ки не обладают миллионными бюджетами и не могут себе позволить начать переделывать игру практически с нуля, выкинув несколько лет работы. Некоторые могут, мы знаем, но что у них получится, пока неизвестно.

Итак, одна из основных проблем заключается в том, что делом занимаются любители. Нет, программисты, моделлеры и т.д. они хорошие, но в бизнесе, увы, слепые котята. А игры — это бизнес, не спорьте.

Конечно, если команда переживает свой первый проект, она набирается опыта и, вроде, способна действовать гораздо более эффективно. На первый взгляд.

На самом деле, увы, в большинстве случаев разработчики замечают только верхний слой истины. Да, они понимают, что их игра устарела к моменту выхода, а значит, следующую игру нужно сделать быстрее. Набирается большой штат, и тут есть два варианта: в первом они делают все достаточно быстро, но игра все равно оказывается не слишком удачной, а во втором все еще хуже. Несмотря на увеличение количества работников, проект разрабатывается еще дольше, ибо в компании царит хаос.

Давайте подробней остановимся на этих двух результатах, посмотрим, почему так происходит, и, думаю, именно здесь находится то место, где собака порылась.

Начнем с конца — людей в команде много, а проект пробуксовывает. В чем дело? Да любой студент факультета менеджмента ответит вам на этот вопрос — работа ведется неэффективно. В компании напрочь отсутствует **менеджерское звено**, коммуникации между отделами построены неправильно, а лидеры не справляются со своими обязанностями. Да, признаю, разработка игр — сравнительно молодая отрасль на нашей территории, но неужели сложно посмотреть, как работают соседи? Эффективность работы компании прямо пропорциональна эффективности работы ее менеджеров. Это не я придумал, это факт такой. Посмотрите, хотя бы, как работают и каких специалистов разыскивают опытные компании. Продюсеров и менеджеров они ищут, ибо специалистов не хватает, а конкуренция большая. Хороший 3D-артист весьма неплохо может зарабатывать в геймдеве, но хорошего менеджера с руками готова оторвать любая компания, вне зависимости от сферы интересов. Впрочем, менеджеров найти можно. Вот только у нас менеджеров назначают. Был ты сегодня гейм-дизайнером, завтра будешь проджект менеджером. Есть у человека к этому склонности, обладает он нужным багажом знаний — не важно. Родина сказала — надо, мы ответили — есть.

Некоторые выкарабкиваются, и вытаскивают на себе проекты. Большинство тонет, и получается, что вроде и работает компания, и людей много, а проекта все нет и нет.

Вернемся теперь к первому случаю — проект вышел, вышел достаточно быстро, технологии не устарели, картинка на уровне, а в результате пшик. В чем дело?

Да в том, что проект делали программисты. Или художники. Или дядя Степа. Одни обращали внимание исключительно на код, вторые — на красоту картинки, третий — на размеры бутылки.

Все есть в игре — геймплея нет. Почему? Да потому, что никто из разработчиков, в принципе, не знает, что такое геймплей и как его строить. Я тут высказывание от одного лида слышал: геймплей — это когда ты подошел, взял квест, выполнил, а потом его сдал. Очень глубокая, и абсолютно неверная формулировка. Ибо описанное касается только небольшой части геймплея.

А кто должен строить этого самого странного зверя под названием геймплей? А строить его должны **гейм-дизайнеры**. Отлично, что может быть проще, возьмем в штат пару этих, как их, гайдисигнеров. Вот только у нас их нигде не обучают, и, как с менеджерами, на данную должность могут поставить кого угодно, вплоть до уборщицы. А ведь гейм-дизайнер в игровой индустрии — как режиссер в кино. И, кстати, режиссерское образование ему совсем бы не помешало.

Т.е. получается, что ключевых специалистов — менеджеров и гейм-дизайнеров в нашей индустрии нет. Точнее, есть, научившиеся на собственных ошибках, но их очень мало, хотя объявляет себя гейм-дизайнером, продюсером или менеджером практически любой неспособный принести пользу в другом качестве — т.е. не разбирающийся в программировании, моделлинге и т.д.

Смешно? Грустно.

А как с этим на Западе? Да нормально. За столько лет они уже успели обучить достаточное количество специалистов, не гнушаясь перенимать опыт смежных видов бизнеса.

На этом, в принципе, я бы мог закончить, но, боюсь, вы опять не прорветесь дальше первого слоя истины, сделав вывод, что если в компании есть хорошие менеджеры и гейм-дизайнеры, то их игра обречена на успех. Нет. Не так. Я ведь не зря столько раз вспоминал о продюсерах — без них тоже никуда. Именно **продюсер** должен определить, насколько своевременен и интересен ваш проект, и именно он поможет не совершить массу ошибок при разработке. Увы, свои продюсеры есть очень у немногих разработчиков, а остальным остается надеяться на продюсеров издателя или искать компании, специализирующиеся на продюсировании игр, благо, их становится все больше.

Ведь мало просто сделать качественную игру, если ваша цель не процесс, а результат — вы должны быть уверены в правильности выбора жанра и сета. Ведь может оказаться так, что денег на проект затрачено много, а вот аудитория у него очень мала. Или просто вышел он не вовремя.

Разработка игр — весьма рискованный бизнес, и выживает в нем сильнейший. Учтите это: В Украине сейчас много компаний, очень много. И я уверен, что не пройдет и пары лет, и их численность серьезно сократится. Количество разработчиков абсолютно не говорит о качестве продукции, увы. Скорее говорит о другом — нехватке специалистов высокого уровня и, как результат, о неоправданности повышения зарплат, а значит, и бюджетов игр. Знаете, с нашим темпом роста бюджетов, скоро даже российские издатели начнут заказывать игры в Китае или Индии. А что, и рабочая сила дешевая, и рынок большой.

Заключение

Вы мечтаете связать свою жизнь с разработкой игр, но ваша душа не лежит к программированию, а в детстве, когда вы нарисовали колобка, все друзья утверждали, что это кирпич? Не волнуйтесь, *спешел фор ю*, я немного понастрадамлю. Самыми востребованными профессиями в ближайшее время станут профессии менеджера, продюсера и гейм-дизайнера. И где на это учиться? С менеджерами все ясно, а что касается продюсеров и геймдизайнеров, то в кинематографе есть очень схожие специальности. Кроме этого, заметьте, левел-дизайн (т.е. построение уровней игры) — это частный случай гейм-дизайна.

В общем, кто ищет, тот обрящет. И запомните: три столпа геймдева — это продюсер, менеджер и гейм-дизайнер. ИМХО, конечно, но мой опыт показывает, что большинство проектов гибли именно из-за отсутствия специалистов в этих областях. Так что учитесь, думайте и не повторяйте чужих ошибок.

И еще, поскольку речь шла о шутерах, то стоит помнить, что в этом жанре технологии устаревают с потрясающей скоростью, и играют весьма важную роль. Поэтому, разрабатывая игры, старайтесь ориентироваться не на существующие стандарты (мы делаем игру с графикой как в DOOM 3, а выйдет она через два года), смотрите вперед. Изучайте новинки и технологии. Заранее готовьтесь к появлению нового DirectX, ускорителей физики и т.д. Без этого никак. И еще, не забывайте, мы не буддисты, для нас важна цель, а не дорога к цели. Игра, а не процесс ее создания. А насколько этот путь и этот процесс будут приятными, зависит только от вас.

И еще, напомню, что в Украине создано отделение **IGDA**, и целью данной организации является как раз помощь разработчикам и обмен опытом. Очень рекомендую посещать их семинары — узнаете много интересного, и, как знать, может быть это поможет вам избежать массы ошибок и подводных камней, а также перейти к постижению второго и третьего слоя истины. Да, сайт ассоциации — **http://igda-ukraine.org/kiev**. И, конечно, не забудьте посетить «Игроград», там тоже будет много очень интересных и полезных лекций и «круглых столов». Удачи.

Worder (по материалам зарубежной прессы)

Истинные ниндзя

Компьютерные игры — индустрия весьма обширная. Это мы привыкли — все «писи» да «писи». Сейчас для украинских игроманов единообразие немного разбавилось играми для мобильных телефонов. Да и не популярны у нас все эти PSP и DS. Однако игровой рынок сим не ограничивается, и игнорировать тенденции и достижения параллельных игровых миров как-то не хочется. МИК, все-таки, журнал о компьютерных играх во всех их проявлениях, не так ли? Вот и давайте попробуем заглянуть за кулисы иного игрового мира, где тоже кипят страсти и «рубится бабло», на рынок очень большой, очень богатый — игровой рынок юго-восточной Азии.

Там на неведомых дорожках стада невиданных монстрей

Тотальная глобализация процессов производства всякого продукта родила такой занятный вид бизнеса — офшорное программирование, мультиплицирование и прочее использование стороннего труда третьих лиц во славу брендов. «Негритянство» в игровой индустрии развито, может быть, даже сильнее, чем, скажем, в литературе. «Литературные негры» «пашут» на дядю с брендом и деньгами. Точно так же поступают «негры» игрового мира.

Есть в Японии широко известная в узких круга компания **«Тосе»**. Специалисты небезосновательно считают ее крупнейшим игровым разработчиком мира. Ее штаб-квартира располагается в древней столице Страны восходящего солнца, славном городе-побратиме Киева Киото. «Тосе» весьма необычная компания. Основанная в 1979 году, она очень быстро стала мировым лидером по созданию игр... для других компаний. На сегодня в ее штате свыше 1000 сотрудников в Японии и Китае. «Тосе» делает много самых разнообразных игр и игровых болванок для сторонних заказчиков, но всегда остается в тени. Не любят они светиться и размахивать повсеместно флагом «Мэйд ин Тосе». Они больше предпочитают славу «серого кардинала» игрового мира. Пусть разработчики, которые заказывают работу «Тосе», вместе с издателями пожинают славу. «Тосе» обойдется скромным денежным вознаграждением. Не так просто выяснить, к каким мировым и локальным хитам приложила руку эта компания — в большинстве случаев это запрещено контрактами, которые подписывает «Тосе». Но кое-что, что может пролить свет на заслуги компании, разузнать получилось. Именно «Тосе» разработала нашумевшую в Японии игру *«Сасуке против Командера»* (1980 год), хиты *«Кошмар перед Рождеством»*, *«Шрек: Огненное Опустошение»*, *«Шрек: Укрепления Замка»*, большую современную серию игр для мобильных телефонов под брэндом THQ. Единственным исключением в портфолио компании стала серия игр *«Старфи»* (Starfy). «Тосе» принадлежит половина прав на игру и она единственная, где засвечен бренд компании.

«Тосе» процветает, и владельцы компании не намерены менять формат своей проверенной десятилетиями бизнес-модели. Им хорошо в своей нише «тайных властителей» игрового мира и они готовы и впредь создавать игры и основы к ним для любого страждущего мирской игровой славы и денег заказчика. Если у кого-то в голове появилась идея игры и нашлись деньги на разработку, «Тосе» вполне по силам осуществить остальную часть работы — что компания с успехом и делает на протяжении вот уже 27 лет. Подавляющее большинство заказчиков компании сосредоточено в Японии (70%). Еще 15% занимает рынок Китая и 10% — рынок США. Оставшиеся 5% размазаны по заказчикам из других стран, таких как Корея и Канада. В компании убеждены, что без работы никогда не останутся. Тем не менее, менеджмент «Тосе» очень целеустремленно смотрит на американский рынок. Игровой аутсорсинг в США еще не так развит, и «Тосе» спит и видит себя игровой кузницей Америки.

Вероятно такая нацеленность «Тосе» на требующий большего пиара американский рынок и позволила журналистам популярного портала **Gamasutra** взять интервью у ведущих маркетинговых специалистов компании. Наши коллеги общались с *Маса Агарида* (вице-президент Tose Software USA), *Коичи Савада* (директор китайского подразделения по продажам на рынок США), *Шигеру Чигуса* (президент и директор Tose Software Shanghai).

Гамасутра. *Почему бы вам не выйти на рынок с собственной игрой? Ведь опыт со «Старфи» показал, что вы можете сделать собственный хит.*

Маса Агарида. Нуууу, мы почти никогда не оставляем своего имени на разрабатываемых нами игровых продуктах. Как-то к этому не стремимся.

Гамасутра. *Какова структура компании «Тосе»?*

Маса Агарида. Штаб-квартира компании находится в Киото еще с 1979 года, с момента основания компании. В целом у нас шесть студий в Киото, одна в Токио и две студии в Китае.

Гамасутра. *И сколько людей работает в «Тосе»?*

Маса: Агарида. Порядка 800 в Японии и 200 в Китае.

Гамасутра: *Как так случилось, что до сего момента про вас практически никто не знал? Такие себе невидимки...*

Коичи Савада. Все вам расскажи. Ну, смотрите — наша компания базируется в Киото, так? Значит мы — ниндзя. И поэтому нас нельзя найти. Тем не менее, за последних 26 лет мы работали над 1100 игровыми проектами, как целиком, так и частично.

Гамасутра. *И все для разных издателей?*

Коичи Савада. *Точно! Для большого количества очень разных издателей. Некоторые из них даже были американскими.*

Гамасутра. *Так вам должны принадлежать интеллектуальные права на все эти 1100 игр!*

Маса Агарида. Не-а, у нас нет прав.

Гамасутра: *Что, даже в случае со «Старфи»? Понятно, что юридически права принадлежат «Нинтендо», но сделали-то ее вы.*

Маса Агарида. Со «Старфи» ситуация чуть другая. Это первая игрушка, где интеллектуальные права принадлежат «Тосе», точнее — мы делим их с «Нинтендо». Мы работали над игрой вместе с самого начала.

Гамасутра. *И как часто вы таким образом делитесь правами?*

Коичи Савада. Совсем не часто. Звучит чудовищно, да? Большинство игровых разработчиков с ума сходят по своим интеллектуальным правам. Но мы никогда об этом не заботились. Нам это не нужно.

Гамасутра. *Это почему?*

Коичи Савада. Это наша бизнес-стратегия, избранная президентом компании. Мы пробуем работать за сценой и уважаем пожелания, распоряжения наших клиентов и такое прочее. Наша политика — не иметь целей и задач, видения и прочих всех этих новомодных американских штучек. В своей работе мы руководствуемся только и исключительно видением, целями и задачами наших клиентов. И поэтому вместо того, чтобы лепить брэнд «Тосе» налево и направо, мы вообще отказываемся размещать свое имя где бы то ни было.

Гамасутра. *Но ваши сотрудники в титрах к играм фигурируют, не так ли?*

Коичи Савада. Не без этого. Но большинство имен в титрах — вымышленные.

Гамасутра. *Почти как в старые добрые аркадные времена.*

Маса Агарида *(смеется).* Это да. Иногда имена наших сотрудников фигурируют в играх, но в основном мы этого избегаем.

Гамасутра. *Никогда не возникало чувства, что ваши сотрудники недовольны тем, что их авторство не упоминается?*

Маса Агарида. Нет, не думаю. Нам в кайф прятаться.

Гамасутра. *Больше похоже на работу токаря у станка. Никакой персонификации изделия.*

Коичи Савада. Вот именно! Большинство разработчиков кичатся своим авторством. И это правда, что часть сотрудников хотят видеть свое имя в титрах создаваемых нами игр для того, чтобы включить их в свое портфолио, когда они уходят в другую компанию. Но у нас очень низкая текучесть кадров. Наши сотрудники предпочитают работать в «Тосе».

Гамасутра. *Откуда поступают заказы?*

Коичи Савада. Отовсюду. Но, в основном, наши клиенты — японцы.

Гамасутра. *Вы берете на себя весь цикл разработки? Или заказчики как-то включены в процесс?*

Коичи Савада. И то, и другое. Японский офис в основном работает над разработкой от начала до конца. Наши китайские студии, впрочем, тоже.

Маса Агарида. Как мы упомянули, специалисты «Тосе» работали над 1100 играми, большинство из них в режиме полного производства — все делалось нами. Хотя в основном это касается игр для мобильных телефонов.

Гамасутра. *И так вы работали с 1979 года? И только над играми?*

Маса Агарида. Да, в таком режиме и только занимались играми.

Гамасутра. *Что, и над «Космическими захватчиками» для «Тайто» тоже?*

Маса Агарида. Ну, я не знаю — был еще слишком маленьким *(смеется)*. Насколько мне известно, в начале своей деятельности компания разрабатывала аркадные игры. Но потом рынок изменился и мы занялись играми для консолей.

Коичи Савада. Но мы все еще разрабатываем аркады.

Гамасутра. *А как потенциальные заказчики вас находят, если вы все время прячетесь? Работает принцип «посоветовали за пивом на игровой тусовке»?*

Коичи Савада. Да. В Японии, к примеру, «Тосе» весьма известная компания среди разработчиков.

Маса Агарида. Ага, тайный маркетинг. Не каждый знает о нас, особенно в Штатах. И поэтому в 2003 году в США появился я. И в первый раз, когда мы делали турне по издателям, нас никто не знал. Мы появлялись у дверей игровых разработчиков, а они нас игнорировали, мол, валите-ка домой.

Гамасутра. *Не слишком гостеприимно.*

Маса Агарида. Увы.

Гамасутра. *И как же вам удалось просветить издателей, что аутсорсинг с вами им выгоден? Многие компании предпочитают варить свои кушанья дома, а не нанимать стороннего повара в ресторане.*

Коичи Савада. Мы умоляли их поработать с нами.

Гамасутра. Чего? Компании, изготовившей 1100 игр, негоже кого бы то ни было умолять.

Коичи Савада. Ну, да, у нас неплохое портфолио, так что...

Гамасутра. *Как интересно! Вы сами не желаете светить своим портфолио. Кстати, это что, условие заключаемого контракта, что ваше имя нигде не всплывает, или просто ваш выбор, так сказать, жизненное кредо?*

Маса Агарида. Скажем так, некоторые издатели просят нас ничего не разглашать из совместной деятельности. И по причинам кон-



фиденциальности мы также не хотим, чтобы информация о нас широко расходилась.

Гамасутра. *Ага, и таким образом все авторство достается самому издательству, а вы показываете в своем портфолио игру как субподрядчик-исполнитель ее части, когда вам надо охмурить очередного нового заказчика. Так?*

Маса Агарида. Ну, бывают разные варианты.

Гамасутра. *Так, резюмируем. Ваша компания — крупнейший не издающий независимый игровой разработчик с весьма приличным штатом сотрудников. Кажется, если бы вы возжелали того, вы бы вполне могли достичь успеха как самостоятельный брэнд.*

Маса Агарида. В самом начале наша компания была совсем небольшой командой из 4-х человек. И мы никак не планировали быть такими большими, какими стали сейчас. Но мы упорно работали, чтобы получать заказы, получали их, нам не хватало людей. Штат все увеличивался от проекта к проекту. И по прошествии 26 лет мы стали вот такой немаленькой компанией.

Гамасутра. *Похоже, вам нужно получать много заказов, чтобы содержать штат из 1000 человек.*

Шигеру Чигуса. Нам никогда не хватает людей.

Гамасутра. *У вас есть контракты и в Китае? Мне всегда казалось, что народ в Китае больше ищет работу, чем предлагает ее. По крайней мере, те разработчики, что там уже есть. И как же выживает ваше китайское подразделение с двумястами сотрудников?*

Шигеру Чигуса. Выживает. 25% заказов поступает от китайских компаний, больших китайских компаний. Еще 25% — заказы из Европы и США. А все остальное — Япония.

Гамасутра. *Тяжело работать в Китае?*

Шигеру Чигуса. Да нет, государственные органы даже помогают. Мы ведь были первой игровой студией, которая пришла на китайский рынок.

Гамасутра. *А когда вы открыли подразделение в Китае?*

Шигеру Чигуса. В 1993 году. Муниципалитет Шанхая как раз выпустил официальный документ по развитию индустрии компьютерных игр в Шанхае. Ну, мы и пришли. Затем наняли людей, обучили их. Кое-кто из первого состава покинул «Tose», чтобы основать свою компанию.

Гамасутра. *Вам нужна была образовательная программа.*

Шигеру Чигуса. Люди получали опыт на практике, их обучали в процессе прямо в офисе.

Гамасутра. *И вот с тех пор вы гигантский игровой разработчик. Полагаю, вы владеете всеми последними технологиями и достижениями в области игростроения? А у вас есть специальная команда, которая создает инструменты разработки?*

Маса Агарида. В общем, у нас есть техническая служба, которая обеспечивает всю компанию.

Гамасутра. *Они разрабатывают инструкции и т.п., а потом их распространяют по всем разработчицким подразделениям?*

Маса Агарида. Именно так.

Гамасутра. *И каков алгоритм такого распространения?*

Шигеру Чигуса. Не хочу по этому поводу распространяться.

Гамасутра. *Судя по всему, вы должны быть довольны тем, что приходит новое поколение игр. Отдельные разработчики весьма напуганы тем, что наступают времена больших команд игровых разработчиков. Но вас-то это не пугает.*

Маса Агарида. Ни в коей мере.

Гамасутра. *У вас есть расклад, какой процент ваших сотрудников чем занимается?*

Шигеру Чигуса. У нашего китайского подразделения большой процент субподрядческой работы, в то время как японские студии почти полностью заняты полным циклом разработки. К нам приходят за моделями, мультипликацией. Сейчас у нас много заказов в Китае на гибридные модели, поэтому много работают художники, которые умеют рисовать и в 2D, и в 3D. В общем, к концу года все наших дизайнеры смогут работать в 3D, даже те, кто сейчас еще не умеет.

Гамасутра. *А сколько у вас художников работают в Китае только в 2D?*

Шигеру Чигуса. Около 40.

Гамасутра. *А кого больше в Японии? Программистов?*

Маса Агарида. Программистов и художников.

Гамасутра. *Очень похоже, что в США вас завалят заказами.*

Маса Агарида. Мы очень на это надеемся. Нам очень нужны заказы в Штатах, чтобы получить имя и там.

Гамасутра. *А такие крупные издания, как мэйнстримовский игровой журнал «Фамитсу», знают про вас?*

Маса Агарида. Понятия не имею. Если они занимаются обзорами игр, то вряд ли. Но если они копают глубже и знают разработчицкую кухню, то, безусловно, они про нас знают.

Шигеру Чигуса. Можно сказать так: если они не знают «Tose», они не разработчики, ну, или не компетентны *(смеется)*. Вот вы как про нас узнали?

Гамасутра. Нуууу, мы вот тут полазили по Game Developers Conference Game Connection, увидели вашу эмблемку... А расскажите, какие еще вы игры разрабатывали?

Маса Агарида. Ничего конкретного не поведаем. Однако можем сказать, что мы разработали 19 игр для PSP (Sony PlayStation) и 17 игр для DS (Nintendo).

Гамасутра. *А для других, менее распространенных консолей, типа Wonderswan?*

Шигеру Чигуса. О, разумеется! Например, одну очень известную RPG.

Гамасутра. *Virtual Boy?*

Маса Агарида. Нет. А что это? *(Смеется.)*

Гамасутра. *А для старых PC-систем, скажем, PC-88, X68000?*

Маса Агарида. Нет. Для MSX разрабатывали. И для 3DO.

Гамасутра. *Хоть расскажите, с какими издателями вы работали во времена NES (Nintendo Entertainment System)?*

Маса Агарида. Ну, например, Jaleco.

Гамасутра. *А какой размер вашего подразделения в США? Сколько там сотрудников?*

Маса Агарида *(показывает на Коичи Саваду)* Он и я.

Шигеру Чигуса. Ага, вот вся наша компания здесь *(показывает презентацию)*.

Гамасутра. *Тут говорится, что вы обещаете никогда не становиться издателем.*

Шигеру Чигуса. Совершенно верно.

Гамасутра. *Но вы работаете со всем известным инструментарием игрового разработчика.*

Шигеру Чигуса. Конечно, причем все официально лицензировано, даже в Китае.

Маса Агарида. Вот-вот, на это обязательно акцент — мы используем только лицензионное ПО.

Шигеру Чигуса. Все наши заказчики — известные компании, открытые акционерные общества, и мы тоже ЗАО, так что нам нельзя рисковать и использовать нелицензионные продукты.

Гамасутра. *И сколько стоят акции «Tose»?*

Шигеру Чигуса. Сейчас около $16. Правда, были времена и получше.

Гамасутра. *А сложно адаптироваться к техпроцессам других компаний?*

Шигеру Чигуса. Еще как! Но это наша работа. И иногда мы вносим свои предложения по оптимизации процесса разработки той или иной игры. Как это ни удивительно, многие разработчики мало знают про использование аутсорсинга. Так что если у них по этому поводу нет позитивных отзывов, это бьет по нам.

Засим наши коллеги раскланялись с представителями «Tose».

По их мнению, «Tose» — безусловно, очень интересное явление на рынке игровых разработчиков. Но они бы могли играть более существенную роль, если бы смогли раскрыть полное портфолио проектов, над которыми работали. Но в то же время сохранение конфиденциальности — их главный козырь. Игры становятся все сложнее и сложнее. Все больше и больше разработчиков не могут справиться с задачами создания игр собственными, зачастую не очень большими силами, а потому все больше обращают внимание на аутсорсинг. И здесь услуги компаний типа «Tose» становятся все более востребованными.

Вот такие они, истинные ниндзя игрового мира...

Олег ФЕДОРОВ

Такие разные принтеры

Когда-то считали, что компьютер без принтера — бесполезная игрушка. И были правы. Сейчас принтеров стало много, есть частные предприниматели, предлагающие услуги по печати и копированию в крупных торговых центрах и прочих местах. Но иметь свой собственный принтер дома все равно очень хорошо.

Правда, типов принтеров много, там и цветные, и струйные, и черно-белые, и лазерные. Да и цены разные. Что для чего и к чему? Попробуем распутать этот вопрос в более упорядоченное состояние, выяснить, какой принтер в каких случаях лучше, и рассмотреть предложение на нашем рынке соответствующих моделей.

Классификация принтеров

Наиболее распространена классификация принтеров по пяти основным признакам: принципу работы печатающего механизма, максимальному формату листа бумаги, использованию цветной печати, наличию или отсутствию аппаратной поддержки языка PostScript, а также по рекомендуемой месячной нагрузке, которая, как правило, коррелирует со скоростью печати.

Но мы здесь рассматриваем в первую очередь принтеры для дома, а значит — доступные по цене большинству из нас и все-

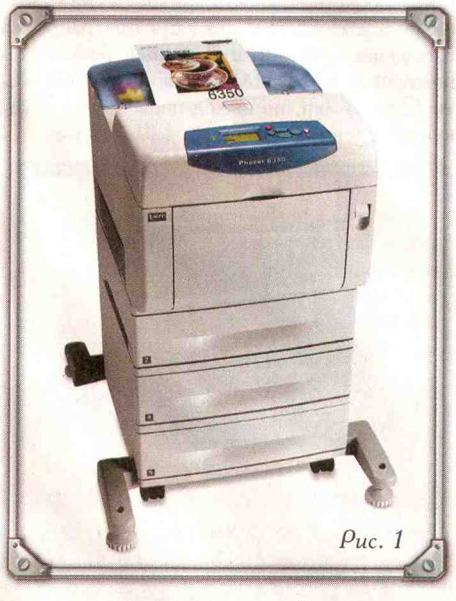


Рис. 1

таки не слишком огромные. Куда ж его девать, такую дуру, ну разве можно такое в квартиру всадить (**рис. 1**)?

Поэтому наша классификация будет проще: по принципу работы, по максимальному формату бумаги, а также по назначению (сюда, например, у нас и попадут такие признаки, как черно-белость или способность печатать цветом, возможность печати фотографий).

По принципу печати различают **матричные, струйные, лазерные** и **термосублимационные** (как твердочернильные, так и фо-



Рис. 2

топринтеры с ленточными картриджами) принтеры. Из последних нас пока интересуют только фотопринтеры с ленточными картриджами, они для дома и предназначены, а крупные твердочернильники — это офис-



Рис. 3

ные машины. Да, конечно, есть ведь еще светодиодная технология. Но ее в плане потребительских свойств причисляют в сегмент лазерных. Ведь лазерная и светодиодная технологии (в последнем случае вместо лазера и отклоняющего лазерный луч зеркала ис-



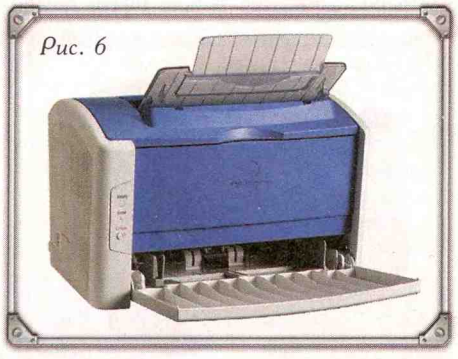
Рис. 4

пользуется линейка светодиодов) во многих случаях с точки зрения конечного пользователя неразличимы. Главный параметр, определяющий качество печати лазерных (и светодиодных ☺) принтеров — разрешение. Ну, а матричные сейчас в качестве домашних не рассматриваются.

По формату бумаги наиболее распространены модели формата **A4** и **A3**. Есть масса стандартов, принятых в той или иной стране — например, в США вместо нашего A4 применяют формат Letter, который чуть шире и короче. Но сути это не меняет. Для дома мы, в основном, можем довольствоваться A4, печать бОльшего формата настолько редко требуется, что в таком случае уже можно пойти распеча-


Рис. 5

тать в какую-нибудь фирму. Да и модели, работающие с бумагой формата A3, стоят существенно дороже (если б стоили столько же, то мы купили бы, разве нет? Правда, опять же, большие они...). Стоит добавить, что в последнее время появившиеся термосублимационные фото-


Рис. 6

принтеры печатают только фотографии формата 10 см на 15 см.

По гамме воспроизводимых цветов принтеры делятся на **черно-белые, черно-белые с опцией цветной печати** и **цветные**. Для цветных принтеров в рамках одного типа (струйных) качество печати может сильно отличаться у разных моделей. Хотя в последнее время технологии достигли заметного совершенства, эта разница стала меньше и она отражается на цене. Для нас черно-белыми принтерами окажутся ла-

зерные (вовсю продаются уже цветные лазерные, но для большинства они будут слишком дороги, при этом предназначены все же для печати деловых документов, деловой графики — зачем это дома?). А цветными привычно будут струйные. Струйные


Рис. 7

технологии достигли такого совершенства, что даже у средних по цене моделей печать фотографий по качеству очень хороша (конечно, на «правильной» бумаге), а себестоимость отпечатка 10 на 15 см — около 1 грн. Современные струйные чернила уже не так сильно боятся воды, как раньше, хотя от влаги отпечатки все равно нужно держать подальше. Ну а за последний год появился новый класс цветных устройств — термосублимационные фотопринтеры. Они обеспечивают очень хорошее качество фотопечати, высокую механическую устойчивость отпечатка, водоустойчивость (можно сунуть под струю воды и ничего не будет). Еще они маленькие и симпатичные (**рис. 2**); есть модели, которые, питаясь от аккумуляторов, дают возможность напечатать свежее фото прямо на пикнике. Недостаток — возможность печати только фото формата 10 на 15 см.

Скорость принтеров обсуждать не станем. Это жутко важно в организациях, где большой объем печати, но не столь уж существенно дома, где можно пойти поужи-


Рис. 8

нать, пока принтер печатает. Да и скорости печати современных принтеров вполне достаточны для жизни.

Первыми мы подробнее, помодельно рассмотрим черно-белые лазерные принтеры.

Черно-белые лазерные печатные машинки

Лет 10 назад покупка черно-белого лазерного принтера домой была нереальной — дорого стоили. Но время идет, и настольные лазерные компактные печаталки стали очень даже доступны для покупки. У меня к таким принтерам самые теплые чувства. Они мне кажутся по-настоящему нужными устройствами, без которых компьютерное рабочее место невозможно. Больше всех нуждаются в черно-белом лазернике, конечно, студенты. Но я думаю, что каждое компьютерное место очень выиграет от наличия такого печатающего устройства.

Как я отметил, критерий, из которого мы будем исходить, выбирая модели, это, в основном, доступность. Поэтому поставим верхнюю планку стоимости в 150 у.е. и посмотрим то, что сюда влазит. А моделей ценой до 150-ти немало, и какие именитые производители представляют технику!


Рис. 9

✓ **Xerox Phaser 3117** (**рис. 3**) стоимостью около 110 у.е. является истинным индивидуальным принтером. Разрешения 600×600 dpi для печати текстов хватает за


Рис. 10

глаза, также как и скорости печати — 16 страниц в минуту (вспомним, что легендарный HP LaserJet 4L печатал со скоростью в 3–4 раза меньшей). При этом этот принтер хорош и по себестоимости печати. Все параметры, включая стоимость картриджа приведены в **таблицах**.

✓ **Xerox Phaser 3122** (**рис. 4**) стоит уже 145 у.е., но заслуженно. Он может печатать с бОльшим разрешением, 1200 dpi, и делает это быстрее (20 страниц в минуту). В остальном он близок к своему младшему брату. Оба принтера представляют собой очень неплохой вариант для дома.

✓ **Samsung ML-1615** (**рис. 5**) пришел на смену отлично себя зарекомендовавшему ML-1520, который еще продается, но уже снят с производства. Мы будем долго помнить эту модель, она была очень важной вехой в нелегком деле снижения стоимости принтеров! Купить ML-1615 можно за 110-115 у.е. Параметры его, как можно заметить, очень схожи с Xerox Phaser 3117.

✓ **Konica Minolta PagePro 1400W** (**рис. 6**) тоже печатает со скоростью 16 стр./мин, имеет разрешающую способ-


Рис. 11

ность 1200×600 dpi. Цена устройства примерно 126 у.е.; остальные параметры, напомню — в **таблице**.

✓ **Konica Minolta PagePro 1350W** (**рис. 7**) — новая модель; несмотря на цифру в названии, он более быстр (20 стр./мин), быстрее печатает первую страницу (13 сек), поэтому и дороже — 140 у.е.

✓ **Lexmark E230** (**рис. 8**). Имеет в своем модельном ряду цветной настольный лазерник и Lexmark. Довольно интересный аппарат, обращающий на себя внимание большим месячным ресурсом, допускаемым производителем. Цена девайса порядка 120-125 у.е.

✓ **Canon LBP 2900** (**рис. 9**). Наличие в нашем кондуите домашних лазерных принтеров этого именитого производителя радует, т.к. Canon — один из первопроходцев в лазерном принтеростроительстве. Как всегда, устройства Canon технологически совершенны. Разрешение 600 dpi превращается благодаря технологии Automatic Image Refinement в 2400×600. Хотя скорость печати 12 стр./мин, но выход первой — 9.3 секунды. Цена принтера — 120-125 у.е.


Рис. 12

✓ **Canon LBP 3000** (**рис. 10**). Эта модель очень похожа на предыдущую, но чуть больше скорость печати. Собственно, и купить его можно почти за те же деньги.

✓ **HP LaserJet 1018** (**рис. 11**). Разумеется, HP тоже выпускает лазерники для дома. Эта модель сделана в привычном вертикальном исполнении, скорость печати 12 стр./мин, разрешение 600 dpi. Купить принтер можно за 125 у.е.

Принтер	Xerox Phaser 3117	Xerox Phaser 3122	Samsung ML-1615	Konica Minolta PagePro 1400W	Konica Minolta PagePro 1350W	Lexmark E230
Скорость печати А4, стр. в мин	16	20	16	16	20	17
Ёмкость ОЗУ, Мб	8	8	8	8	8	8
Время печати первой страницы, сек	10	10	10	—	13	10
Время прогрева	До 30 с	До 30 с	—	—	—	—
Разрешающая способность, точек на дюйм	600 x 600	600 x 600, 1200 IQ	600 x 600	1200 x 600	1200 x 1200	600 x 600
Интерфейс	USB 1.1 (совместим с USB 2.0)	USB 1.1 (совместим с USB 2.0) параллельный IEEE1284	USB 1.1 (совместим с USB 2.0), LPT	USB 2.0	параллельный IEEE 1284, USB 1.1 с поддержкой 'Plug and Play' (только для PC)	IEEE 1284 USB, совместимый с USB 2.0
Режим экономии тонера	есть	есть	есть			
Общие параметры						
Рекомендованная нагрузка, стр. в месяц	5 000	5 000	5 000	9000	15000	10000
Потребляемая мощность (в работе/в режиме экономии электроэнергии), Вт	300 / 10	350 / 10	300 / 6	390 / 8	400 / 15	нд
Акустический шум (в работе/в режиме экономии), дБ	50 / 30	53 / 35	50 / 35	54 / 30	54 / 35	51 / 30
Лоток, страниц / тип бумаги, г/кв м	150 / 60-163	150 / 60-163	150 / 60-163	150 / 60-163	150 / 60-163	250
Срок службы картриджа с тонером (5% заполнение), страниц	3000	3000	2000	2000 (фотобарабан – 20000)	3000 (стандарт) 6000 (двойной) (фотобарабан – 20000)	2500 (фотобарабан – 30000)
Цена картриджа, грн	350	350	225	нд	нд	336
Масса, кг	5,5	5,8	4,8	6,3	7,8	9,98
Габариты (Ш x Г x В), мм	354 x 297.4 x 210	354 x 297.4 x 210	358 x 299 x 217	354 x 269 x 240	551 x 456 x 498	249 x 396 x 353
Сетевая карта	нет	нет	нет	нет	нет	Опционально

Принтер	Canon LBP 2900	Canon LBP 3000	HP LaserJet 1018	HP LaserJet 1020	Epson EPL - 6200L	Brother HL -2030R	Brother HL -2040R
Скорость печати А4, стр. в мин	12	14	12	14	20	16	20
Ёмкость ОЗУ, Мб	2 (+технология сжатия данных)	2 (+технология сжатия данных)	2	2	2 (MiTech)	8	8
Время печати первой страницы, сек.	9,3	9,3	10	10	10,3	10	10
Время прогрева	10 с	10 с					
Разрешающая способность, точек на дюйм	600 x 600	600 x 600	600 x 600	600 x 600	600 x 600	2400 x 600	2400 x 600
Интерфейс	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	IEEE 1284 USB 2.0	USB2.0, вспомогательное устройство беспроводной связи 802.11b (NC-2200w) с портом USB	USB2.0, параллельный IEEE 1284, вспомог. устр. 802.11b (NC-2200w) с портом USB
Режим экономии тонера							
Общие параметры							
Рекомендованная нагрузка, стр. в месяц	нд	нд	3000	5000	15000	нд	нд
Потребляемая мощность (в работе/в режиме экономии электроэнергии), Вт	259 / 2	259 / 2	250 / 2	250 / 2	нд	450 / 5	450 / 5
Акустический шум (в работе/в режиме экономии), дБ	48 / нд	48 / нд	нд	нд	нд	нд	51 / 30
Лоток, страниц/ тип бумаги, г/кв.м	150 / 60-163	150 / 60-163	150 / 60-163	150 / 60-163	150 / 60-163	250 / 60-161	250 / 60-161
Срок службы картриджа с тонером (5% заполнение), страниц	2000	2000	2000	2000	3000 (фотобарабан – 20000)	2500 (фотобарабан – 12000)	2500 (фотобарабан – 12000)
Цена картриджа, грн	327	327	310	310	378	250	250
Масса, кг	5,7	5,7	5	5	6,2	6,5	6,5
Габариты (Ш x Г x В), мм	369,8 x 250,5 x 216,7	369,8 x 250,5 x 216,7	370 x 242 x 209	370 x 242 x 209	385 x 279 x 261	371 x 361 x 165	371 x 361 x 165
Сетевая карта	нет	нет	нет	нет	нет	нет	нет

✓ **HP LaserJet 1020** (**рис. 12**). Этот аппарат уже «постарше», быстрее печатает — 14 стр./мин, выше разрешение. Так что понятна его более высокая стоимость, 135-140 у.е.

✓ **Epson EPL-6200** (**рис. 13**). Хотя модель одна, и стоимостью примерно 135 у.е. (хотя разброс найденных цен на этот принтер оказался самым большим), зато этот принтер довольно скоростной — 20 стр./мин, обладает высокой месячной нагрузкой — до 15000 стр. в месяц. Так что для домашнего офиса он окажется интересным выбором.

✓ **Brother HL-2030R** (**рис. 14**). Принтеры этого производителя известны в корпоративной среде, но малоизвестны домашнему покупателю. Но ведь есть в линейке недорогие лазерники? Есть. Модель 2030 стоит 120 у.е., обладает скоростью 16 стр./мин., у него раздельные картридж и фотобарабан. Может быть, это и экономично, смотрите **таблицу**.

✓ **Brother HL-2040R** (**рис. 15**). Модель дороже (140 у.е.) и быстрее (20 стр./мин.). Есть и другие небольшие дополнения, которые, впрочем, могут и не понадобиться домашнему пользователю.

Итак, с черно-белыми лазерными принтерами ситуация просто отличная: огромный выбор моделей разных производителей, печать стала довольно экономичной. Так что такой домашний совершенно реален. В пару к нему просится цветной принтер, способный печатать фото. Но струйные принтеры — в следующий раз.


Рис. 13


Рис. 14



Рис. 15

Записки Автоответчика

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

Смест сообщают

Сводки с фронта

Ц так, камрады, поздравляю, мы вновь встречаемся с вами в новом формате, и я, как обычно, начинаю освещение последних новостей. Для начала прошу отметить тот факт, что любимая редакция работает на износ, не щадя живота врагов своих. В чем это выражается? Да в том, что формально выходя раз в две недели, реально мы вынуждены сдавать номера в привычном темпе. Почему? Да потому, что приближается отпуск, а значит, работать нужно наперед. Не могу сказать, что подобная ситуация нас радует, более того, она не позволяет перевести работу в менее напряженный режим, о чем мы, разумеется, мечтаем. Впрочем, выход есть — правда, чтобы в него выйти, придется опять изрядно попотеть, ибо львиная доля нагрузки вновь упадет на наши плечи. Просто-таки атланты, держащие небо, не иначе ☺.

Что еще новенького произошло? Да так, по мелочам. На днях я наконец-то нашел время и выбрался на пляж. Впервые в этом году. Результат налицо... точнее, на груди, плечах и спине. Сгорел, в общем. А почему? Не люблю я химию и не пользуюсь всякими средствами от загара. Типа, не читер я. Впрочем, по сравнению с Ягуаром я вовсе и не сгорел, тот теперь обниматься боится и девушек стороной обходит, бедняга.

Вот, собственно, и все новости. Думаю, пора уже и к письмам перейти. Кстати, напомню, письма будут посвящены одному вопросу — нашему переходу в новый (старый) формат и тому, как вы это оцениваете.

Встречают по обложке

Ц так, первым выскажется камрад **Нарн**:

Хочу поздравить МИК с выходом полумесячника. Поздравляю =).

Новый формат мне понравился, теперь МИК не такой сухой, как раньше.

Появились новые рубрики, что тоже радует. Например, про мобильные игры. Существуют целые журналы про моб. Игры, но покупать их как-то тупо. А увидеть в любимом МИКе статейку про моб. игры — в самый раз. Еще понравилась обложка, теперь журнал приятно держать в руках =). Вернулось железо, тоже супер. И еще много плюсов, но пусть их кто-то другой напишет =).

Ну, спасибо, мы долго шли к этой смене. Надеемся, что не зря.

Следующим выскажется **Dr.BRAIN**:

Рядышком тут лежит свежий пока еще 27-28 номер МИКа. Ровно 4 года и 8 месяцев (надеюсь, правильно подсчитал ☺) назад я купил свой первый МИК. Хоть на то время у меня не было компьютера, но, тем не менее, я с нетерпением ждал каждого номера и, получив в руки столь долгожданный номер, полностью погружался в чтение... Это было что-то!!! МИК действительно был ЖИВЫМ МИРОМ! Но... МИКа становилось всё меньше и меньше, его не хватало... Как я был счастлив, что мой любимый журнал стал еженедельником — в 2 раза больше эмоций и просто приятного времяпровождения за чтением!!! Но, как оказалось, все-таки любая медаль имеет две стороны... МИК начал терять свою изюминку — легендарный ДЗВР. Связано это, по-моему, с приплывом новых кадетов, так как агенты не могли ПРОЖИВАТЬ каждую игру... Глотком свежего воздуха для меня стал обновленный дизайн МИКа — очень удачное, по моему мнению, решение. Заискрилась надежда, что вернется тот неповторимый стиль... Но вспоминается только грустная картина полуразрушенного ДЗВР, описанная тобой, Doc, и Глюком в какой-то из рецензий...

Вот снова МИК постигли изменения... Тогда, в конце 2001-го, если бы меня спросили: «Ты хочешь МИК-еженедельник или МИК-полумесячник?», я бы, не колеблясь, ответил: «Конечно же, еженедельник!!!» Сейчас я говорю: «Вы сделали правильный шаг». Очень хочется верить, что оживёт Департамент, и МИК, как раньше, станет единым и неповторимым ЖИВЫМ миром... Возродите его!!!

Теперь немного собственно о новом формате. Что порадовало:

- ✓ *количество страниц (МИКа не стало меньше ☺!!!);*

(Точнее — стало, но ненамного ☺.)

- ✓ *структуризация новостного блока;*
- ✓ *новый раздел «Афиша» (но хорошо было бы внести несколько дополнений: добавить информацию о количестве CD, дате выхода и качестве локализации);*

(А вот насчет качества — боюсь, с этим сложно. Бывает так, что игра только вышла, и мы в нее еще не играли, как тогда судить о качестве?)

- ✓ *«интересные, эксклюзивные материалы о больших людях и больших свершениях мира западной гейм-индустрии» (надеюсь, это не только в планах ☺);*

(Мы и сами на это надеемся, тем более, что есть человек, согласившийся взвалить на себя эту ношу.)

- ✓ *«отечественный гейм-девелопинг» (аналогично ☺).*

Будет, все будет.

Категорического негатива по отношению к новому формату нет (поэтому надеюсь, что мое письмо попадет на страницы любимого издания ☺), но есть определенные настораживающие тенденции. В FAQ от редакторского состава упомянуты консоли: «Начнешь так, а там и до консолей недалеко... А, с другой стороны, консолей бояться — в Soul Calibur не играть». ЭТО ЧТО ТАКОЕ??? НЕ ДОПУСТИМ ПРОИСКИ ЗАПАДНЫХ АГЕНТОВ НА СТРАНИЦЫ МИКа ☺!!! Это журнал о КОМПЬЮТЕРНЫХ играх, а консоли пытаются завести их в могилу ☺ Короче, не надо консолей!!

Не стоит беспокоиться, мы не планируем писать «обо всем понемногу». Мы в первую очередь пишем об играх для ПК. А если консоли начнут серьезно завоевывать наш рынок, то, думается, лучше будет выпускать отдельное приложение, посвященное именно им.

ВЫ — ЛУЧШИЕ!!! Отдельный респект Талеру за его неповторимый стиль и юмор ☺.

Сенкс.

Следующим к МИКрофону вызывается камрад **NikHorn**:

Дарова, Кертис, ну как там, наверное, тонна писем с возмущениями насчёт нового формата, нашим людям не угодить, ты сам знаешь. Лично мне понравилось, я люблю перемены, особенно позитивные.

Как ни странно, письма в основном позитивной направленности. Критики, видать, еще не опомнились ☺.

Думаю, теперь качество статей поднимется, да и вы побольше писать будете, все-таки за неделю въехать в игру и написать про неё качественно не всегда получается.

Ну, на самом деле, как правило, можно. Только у нас работа — это не только в игры играть да статьи писать. Вычитка, планирование, переговоры с авторами, «Автоответчик»... Много всякого, поэтому не всегда успеваем.

Вижу, в новом номере появилось много новых рубрик — так держать, работайте в том же духе! Цена выросла — для меня это не проблема и для большинства тоже.

Надеюсь. Помнится, многие кричали — сделайте нормальную обложку, мы готовы платить больше. Вот вам и обложка, и увеличение страниц — посмотрим, готовы ли вы платить за это ☺.

Надеюсь, бумага тоже такая останется, а то старая... да ну её.

Я тоже надеюсь, но не знаю. В общем, если ты читаешь этот номер, то видишь, какая в нем бумага.

В последнее время, я вижу, Лепрекон вернулся, стал чаще писать, его последняя статья про игру «Хамелеон» мне понравилась, выставь ему пива и передай от меня респект.

Не. Пиво мы никому не отдадим. Самим не хватает.

Ещё хотелось спросить: Игорь Климовский, что сейчас пишет для Gameplay's, он же, вроде бы, у вас писал? Почему свалил к конкурентам? Да ещё в некоторых его статьях просвечивает откровенный наезд на непросвещенность нашего новостоного отдела, типа про Тома Клэнси — я думаю, ты наверное читал его статьи, где он такое говорил.

Так многие ушли, не только он. А насчет статей и наездов — не читаю. Зачем? Если бы я ушел к конкурентам, до наездов опускаться бы не стал. Не плюй в колодец, пригодится, да? Тут ведь от человека зависит, а не от того, куда человек пишет. А люди — они разные. И хороший автор вовсе не обязан быть хорошим человеком, во всяком случае, мое близкое знакомство с рядом известных фантастов доказывает, что их лучше читать. Просто читать и больше ничего о них не знать.

Продолжим? Конечно. Итак, камрад **STRIDER**, прошу:

Привіт, Doc! Пише тобі STRIDER — така тварюка із світу Lineage II (бойовий дракон без крил), якого ти так просто не позбудешся, помахавши скальпельом.

У меня S-скальпель, заточенный на +10 ☺.

Хочу поділитися думками, що надихнули мене на цього листа після прочитання №241–242.

Але спочатку передісторія. Жив я собі звичайним геймерським життям і читав щотижневик МІК, і все було б добре, але він останнім часом ставав таким «сухим» і падав в моїх очах, мені вже не хотілося його читати. Я навіть не передплатив МІК на липень! Але проходив 6 липня повз газетний кіоск, побачив оновлений МІК та згадав ті старі добрі часи... і дав останній шанс. Перше, що відчув, це вагу — 50! сторінок та якість бумаги. Далі після прочитаного набралося стільки емоцій, що неможливо передати!!! Одразу ж, як тільки зможу, піду і наберу ігор, які давно хотів взяти, прочитавши про них в МІКу. І тоді, мабуть, прийде в хату з ящиком пива велике геймерське ЩАСТЯ . А доки воно десь там іде, маленьке щастя вже прийшло разом з МІКом. МІК став набагато краще, ніж був, і це добре. Лише не опускайте від ліноцїв рук (лап, клешнів і всього, що там у вас є ☺).

Так і продовжуйте!!

Спасибо. Не будем опускать и лениться. Наоборот, работаем в поте лица.

Так, **Entorius**, прошу:

Привет, Док! Как говорится, «здороф». Пишет тебе давний читатель-почитатель Entorius. Читаю МИК довольно давно.

Специально порылся в своем пыльном архиве МИКа и обнаружил, что первым номером для меня оказался №23 за 2001 год. Последний же год вообще старался не пропускать ни одного номера, а из-за каждого пропущенного сетовал и старался найти их у друзей и знакомых. В последнее время сессия поглотила меня с головой, отчего было упущено два номера подряд. А вчера я подошел к киоску и как всегда попросил МИК. А мне продавщица вынимает то, чего я никак не ожидал увидеть. 52 страницы! Полумесячник!

Нормальная бумага, обложка твердая! И это все тот же МИК! Как раньше! Да... И несмотря на то, что на меня потом свалилась еще большая лавина радости, такая метаморфоза любимого журнала стала достойным началом. С удовольствием погрузился в прочтение статей, оправдательного вступления, Автоответчика, состоящего из писем, в которых авторы еще не подозревают, в КАКОЙ номер попадут их письма. Первое впечатление — руль.

Да, вот такие мы Штирлицы ☺.

С удовольствием прочитал рубрики «Кузница» и «Ретранслятор». Да, теперь, ИМХО, это именно то, что надо. Я знаю, что вся редакция шла к этому довольно долго, и потому я могу смело вас поздравить. Итак, поздравляю! Сейчас пройдет первая эйфория, и я буду перечитывать МИК от корки до корки, пытаясь составить собственное мнение по всем пунктам. Так что ждите еще писем. Теперь номер не будет перечитываться за день, а качество материалов, надеюсь, сильно возрастет. Желаю удачи в работе! Растите над собой и делайте наш журнал лучше! Засим позвольте откланяться.

Спасибо. Растем. Делаем.

Что ж, в завершение выскажется камрад **Revan de Lacrua**:

Привет, Кертис. С вашим журналом я уже около трёх лет, поэтому упустить момент, чтоб высказаться по поводу «изменения» формата, я не мог. Пустохвалом не буду (просто уже противно читать глупые, не подкреплённые фактами похвалы. Тебе нет? В среде такого однообразия уже даже критика воспринимается гораздо лучше), выдам всё как есть.

Критика, она всегда интересней, ибо острей. А острые предметы привлекают.

Безусловно, у такого формата есть как плюсы, так и минусы, сейчас я попробую их выложить в виде модного (особенно на форумах) ИМХО.

В общем, поехали:

+ Журнал стал более похожим на журнал (раньше его журналом было очень тяжело назвать, так, игровая газетёнка), приобрёл относительно солидный вид.

+ Качество статей возрастёт (я на это надеюсь).

+ Стало больше тематических разделов, то бишь, информация будет «разношёрстнее».

- Оперативность новостей чуть снижена.

Из минусов больше ничего не придумал.

Ничего, скоро очнутся критики, они напишут ☺.

А теперь мои личные жалобы, не связанные с изменением формата.

1. Pantera sls, может, хватит нас задалбывать хентаем?! Да и вообще (но это уже не только к тебе относится), может, хватит уже писать про игры, рассчитанные на детей 7-летнего возраста?! В написании статей по данным видам игр не вижу смысла. Кертис, может, я чего-то не улавливаю?

Насчет хентая вопрос отдельный. А детские игры — пока их немного, они не мешают.

Также уберите нафиг 16-битное Г. и прочее старьё! Конечно, «Музей» можно оставить, но писать в нём ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО про шедевры игровой индустрии, а не про: «ВСЁ ШО ПОД РУКУ ПАПАЛА».

Для шедевров есть «Пантеон». А «Музей» — это игры, понравившиеся авторам. И не более того. Возможность высказать свое ИМХО и рассказать о том, что интересно автору.

2. Побольше статей про онлайн-игры. Талер, где рейтинги?! И где обещанный спецвыпуск про онлайн?!

Будет, все будет. Не нервничайте.

3. Статьи должны быть информативнее. А то недавно взял почитать про одну интересующую меня игру (оценить, покупать или нет), а вместо этого наткнулся на вечное выбивание дверей в кабинете Ранда, насилование секретарш и т.д. Творческий подход к статье — это, конечно, хорошо, но в меру, а есть такие камрады, которые часто перегибают палку. Так вот, из той статьи я про игру практически ничего не узнал ☹, обидно.

А тут стоит называть автора и название. Чтобы мы могли принять срочные меры ☺. Ну и бывает, что лучше про Ранда почитать, чем про игру, ибо игра того не стоит ☺.

4. Зачем вы опять ввели рубрику «Кузница» ?! Как без неё было хорошо! Ну разве интересно будет обычному, рядовому геймеру читать про железо? Ладно бы там ещё софт, а то ЖЕЛЕЗО! Так мало того, вы ещё и в новости данную рубрику ввели! Ужас!

Интересный факт. Я не читаю игровую прессу. Кроме МИКа. А вот, к примеру, ДРК временами читаю. И не ради игр ☺. Так что, считаю, что железо может быть интересным, если темы интересные подбирать. Увы, этим занимается редакция МК, и что она там подбирает, просто не знаю.

В общем, вывод по плюсам и минусам нового формата:

«Таможня даёт — ДОБРО!»

Ну, спасибо, конечно. Но на всякий случай рекомендуем Верещагину уйти с баркаса, а то мало ли ☺.

Собственно, на этом я заканчиваю и прощаюсь с вами. Критики! Очнитесь!!!

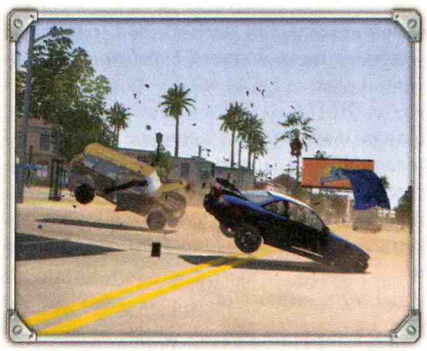


«Черный корсар» (Black Buccaneer) (русская версия)

Морской авантюрист Френсис Блейд оказался на острове, на котором хранятся несметные сокровища. Вот только охраняет их большая армия нечисти во главе с темной колдуньей. Случайно найденный артефакт наделяет его невиданной способностью — Блейд может превращаться в могучего Черного Корсара, имеющего свои счеты с колдуньей. Действие этого феерического экшена разворачивается на потрясающе красивом тропическом острове, игрока ждет множество приключений, в ходе которых он сможет даже использовать магию вуду!

Издатель: «Одиссей»

Минимальные системные требования: ОС Microsoft® Windows® XP, CPU 1,6 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 7 Гб на HDD, 64 Мб видео



L.A. Rush (русская версия)

Гоночная аркада, в которой PRO-гонщик, лишившийся самого дорогого — своих модных тачек, вынужден возвращать свое достояние, участвуя в запрещенных уличных заездах. В игре 500 километров тщательно воссозданных улиц Лос-Анджелеса, множество машин, в том числе лицензированные Subaru Impreza, Nissan Skyline GT-R, Chevrolet Camaro COPO 427; лицензированные запчасти от реальных производителей, навигация с помощью GPS, крутой хип-хоп саундтрек (записанный с участием Lil` Kim и Twista). Игра полностью переведена на русский язык.

Издатель: «Одиссей»

Минимальные системные требования: ОС MS Windows® 2000/XP, CPU 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 1,5 Гб на HDD, 128 Мб видео

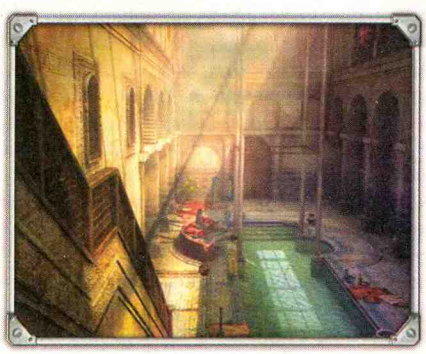


«Tomb Raider. Хроники» (Tomb Raider. Chronicles) (русская версия)

Культовой экшен от третьего лица. В конце Tomb Raider 4. The Last Revelation Лара осталась погребенной в Храме Хоруса. Ее друзья собрались почтить память Лары и вспомнить ее опасные путешествия. Сюжет игры — ностальгический экскурс в славное прошлое расхитительницы гробниц. Игроку предстоит участие в охоте за философским камнем, поисках Копья Судьбы и в других приключениях мисс Крофт. Как и другие игры серии, «Tomb Raider. Хроники» полна схваток, увлекательных головоломок и ошеломительных открытий.

Издатель: «Одиссей»

Минимальные системные требования: ОС MS Windows® 2000/XP, CPU 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 10 Гб на HDD, 256 Мб видео



Paradise (русская версия)

Русскоязычная версия удивительного приключения от непревзойденного мастера жанра Бенуа Сокаля (Syberia, L`Amerzone). Самолет, на котором летела главная героиня, потерпел крушение посреди африканского континента. Чтобы вспомнить свое прошлое и вернуться домой, девушке придется пройти через множество захватывающих испытаний. Оригинальные головоломки, неординарные загадки и великолепный интригующий сюжет гармонично сочетаются, обещая по-настоящему захватывающее приключение.

Издатель: «Одиссей»

Минимальные системные требования: ОС MS Windows® 2000/XP, CPU 800 МГц, 256 Мб ОЗУ, 2,5 Гб на HDD, 64 Мб видео (GeForce MX не поддерживается)



«The Settlers. Наследие королей: Легенды» (The Settlers Heritage of Kings: The Legends) (русская версия)

Дополнение к популярной стратегической игре «The Settlers®. Наследие королей» от компании Ubisoft.

В освобожденном королевстве вспыхивает восстание, которое нужно подавить. Новая кампания состоит из 9 миссий. Игроки получат в свое распоряжение трех новых героев, а также новый вид бойцов (стрелки). Еще одна новация, призванная разнообразить игру, — появление возможности строить для переправы через реки мосты (как каменные, так и разводные).

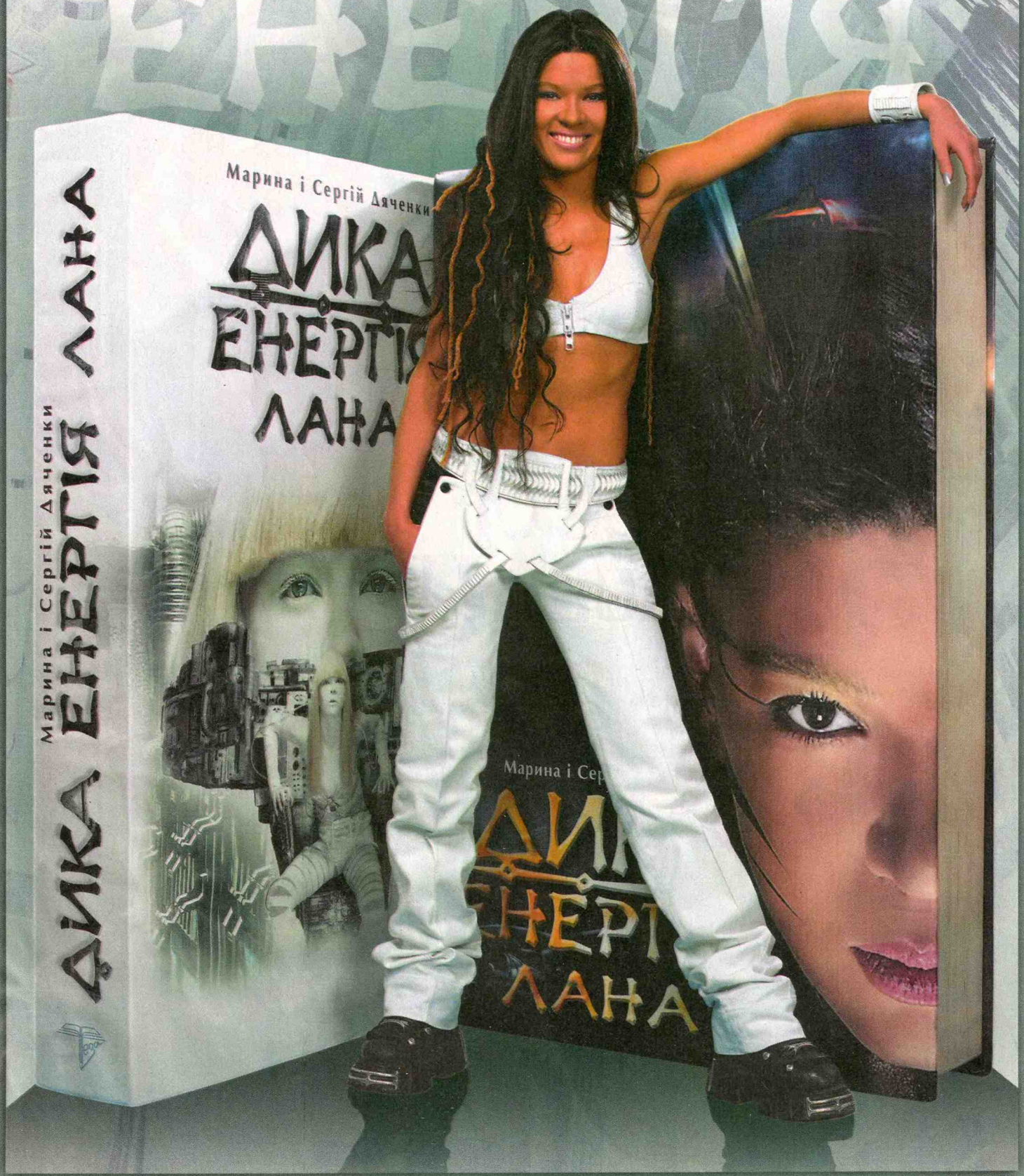
Издатель: «Одиссей»

Минимальные системные требования: ОС MS Windows® 98SE/Me/2000/XP, CPU 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 1,5 Гб на HDD, 32 Мб видео с поддержкой T&L

ОБЕРИ СВІЙ СТИЛЬ

РУСЛАНА

ОБЕРИ СВОЮ КНИЖКУ



www.teza.in.ua +38 0432 46-48-16 www.ruslana.com.ua

дізнайся більше у видавництві "Теза"

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®Pentuim® 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 ISO9001

* 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® D inside™