Новый формат — два в одном!

СИ

35-36 249-250
4 2006
Сентябрь

стр.26
PIRATES of the CARIBBEAN
THE LEGEND OF JACK SPARROW

стр.38
GUILTY GEAR X2
THE MIDNIGHT CARNIVAL
#RELOAD

стр.18
СИБИРСКИЙ КОНФЛИКТ
Война Миров

стр.30
CHAOS LEAGUE
—SUDDEN DEATH—

ISSN 1819-8716
9 771819 871006 >

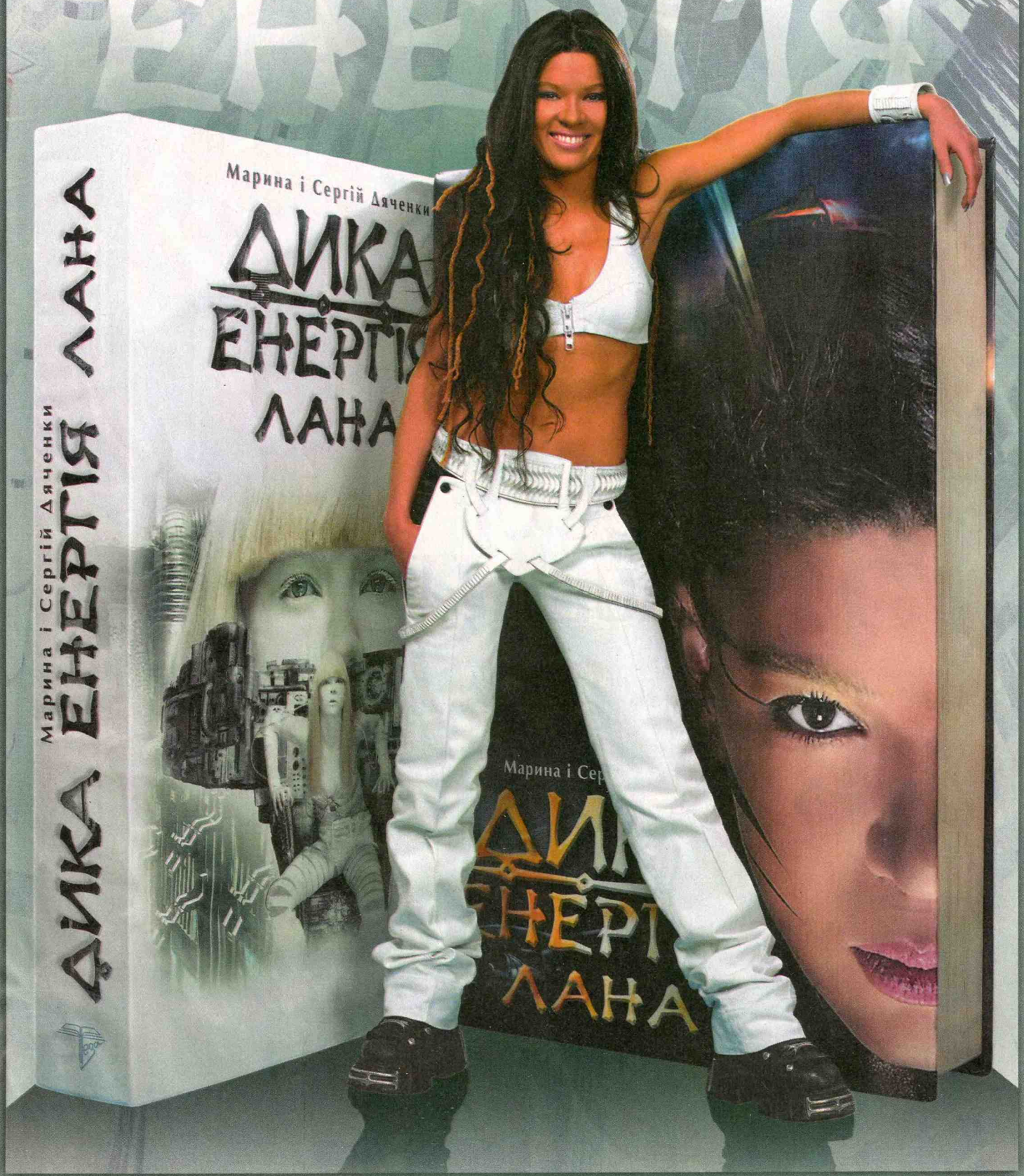
Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

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"

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. 05-11
Александр Glukk
Dark Messiah of Might and Magic стр. 12-14
A`Krist
«Искусство войны: Gluk`Oza RTS» стр. 15
A`Krist
«Ex Machina: Меридиан 113» стр. 16
Олег ХИЖНЯК aka OLeg89
Jade Empire стр. 17
Алексей ТУР aka leprecon
«PSI — Сибирский Конфликт» стр. 18-21
Pantera sls
Penumbra стр. 22-23
Алексей ТУР aka leprecon
Warpath стр. 24-25
Алексей ТУР aka leprecon
Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow стр. 26-27
Светлана БУРЧАК aka Veda
LocoMania стр. 28-29
Bazoid
Chaos League: Sudden Death стр. 30-31
Алексей ТУР aka leprecon
Evil Dead: Regeneration стр. 32-35
Pantera sls
«ArOPa: Битва за Хлебницу» стр. 36-37
Yaroslavos
Guilty Gear XX #Reload стр. 38-39
Надежда НИКОЛАЕВА, Роман БУРАКОВСКИЙ
«Игроград» . Конкретно о... стр. 40-41
Вирджин КЕМПЕР
Кліщи, що здивовано лупають очима стр. 42-44
Перевод Worder`a
Кое-что о Полужизни стр. 45-47
Том/Doc/КЕРТИС
Записки Автоответчика стр. 48-49

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№35-36 (249-250), 04.09.2006.
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

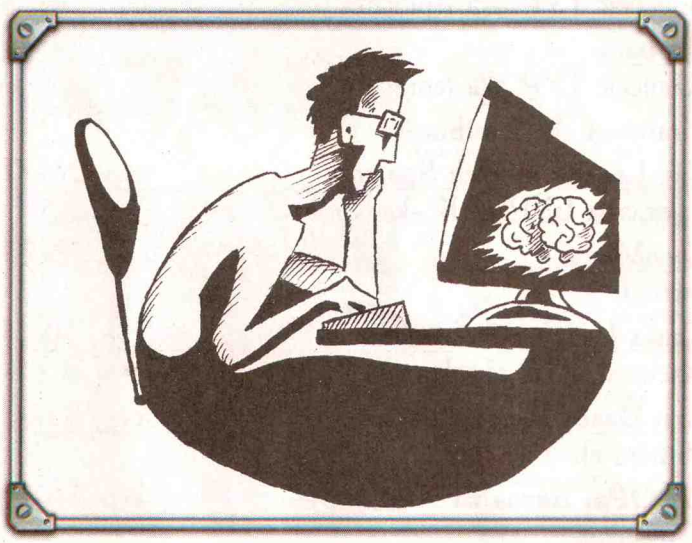
Издатель: Михаил Литвинюк.
Главный редактор: Татьяна Кохановская.
Начальник информотдела: Василий Попов.
Начальник отдела Х: Димитрий Лысенко.
Секретарь ДЗВР: Алексей Сургучев.
Спец. вентиляционных систем: Вадим Народицкий
Художественный редактор: Федор Сергеев.
Литературные редакторы: Анна Китаева, 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. № **2959**

День ОСОзнания

Кому дедлайн, а кому чиз и вайн

Вот и наступил для тебя, мой юный читатель, ещё не окончательно исписавший парту и задолбавший учителей, самый отвратительный день в году. День знаний. Вот и пришла пора тебе, о вдохновлённый своим блестящим будущим студент, уныло брести в аудиторию, не успев окончательно выветрить из своего организма остатки пива, а из волос — запах солёного морского бриза. Вот и приходит твой день расплаты, но не зарплаты, человек взрослый обыкновенный, когда время, отведённое на себя, заканчивается в 9 утра, а начинается с шести или позже. Теперь все мы, и школьник, и студент, и обременённый работой отец семейства, понимаем, почему Пушкину так легко писалось в свою знаменитую болдинскую осень. Ну, не работал он, не работал — и не грыз сизифов камень науки! Легко впадать в меланхолию и обретать творческое настроение, когда над головой порхают легкокрылые музы, а не нависает грозный начальник/учитель/декан, хриплым басом напоминая: «Дедлайн/сессия/время сдавать самостоятельные работы!»



Вы не поверите, но мне впору писать сочинение: «Как я провёл время **после** отпуска». Ибо, после выполнения «mission impossible» в виде огромного массива информации «спецвыпуска-онлайн» до сих пор пребываю в состоянии *море по колено, и всё по барабану*. То есть, любой дедлайн кажется мне незначительным и, практически, не стоящим внимания, хотя раньше дни сдачи номера казались лёгким пожаром.

Итак, я в компании ТО «Вертикаль» съездил на фестиваль «*Славутич-2006*», переругался там с большинством патриархов, где-то както подработал, четыре дня празднования Дня Независимости (правда, омрачённого жуткой авиакатастрофой) занимался давно забытой профессией, т.е. откровенно страдал фигнёй. Ещё отыскал рецепт любимого польско-татарского блюда-деликатеса *татар* (сырое мясо со специями и луком) и накормил им часть МИК-коммьюнити (отзывы были замечательными: «вкусный фарш», «котлетки бы из него...»), подружился со знакомой, но крайне интровертной кошкой и прошёл эльфийскую кампанию превью-билда HOAE. В будущее смотрю с осторожным оптимизмом, потому как близится **«Игроград-2006»**, который обязательно напомнит о том, что такое настоящая запарка.

По следам онлайна

Знаете ли вы, чем занимается наша редакция с понедельника по среду? Конечно же, лихорадочно дописывает (начинает писать) то, что не успелось (не смоглось/не захотелось/а ну его нафиг!..) в предыдущие дни, прикидывает сетку будущего номера и обменивается друг с другом профильными игровыми и обычными житейскими новостями.

Но! Кроме этого всего, наша редакция с замиранием сердца ждёт отзывов читателей в письмах или же в тематической ветке **http://www.mikportal.org/forum/index.php?showforum=67** на **MiK-Portal`e**. То есть, «с замиранием» и «вся» — это сюжет для мелодрамы. На самом деле всё обстоит примерно так:

Кертис. ...И скажут, что им опять ничего не понравилось!

Талер. А... (нервно замолкает) Да ладно, переживём...

Glukk. *Патамушта многа букав!* А вообще мне пофиг, если кто не понял... (расшифровка орочьего «*Агрх! Бррр...*»)

Jaguar. (ушёл за пивом)

Это я к тому, что мы таки сняли маски кадетов, агентов и спецагентов — иначе и быть не могло, некоторые нас даже видели и видят воочию — вроде бы сказочке про ДЗВР и конец! — но колоритность свою не потеряли. И никто вам в лицо не признается в том, что переживает за судьбу данного номера и МИКа в целом вообще. Это слишком интимно.

Так вот. Если первый спецвыпуск-RPG был пионером во всех смыслах, то второй, онлайновый выдерживал экзамен «второго прыжка», как говорят парашютисты. А прыгать второй раз гораздо страшнее, да и высота поболе — 52 страницы. Прыгало 13 статей-парашютистов, не считая собаки Лайки («Бензоколонка»).

Прыжок 1. История-онлайн. Общие отзывы — удалась. Критика: зачем столько много про радио, телевидение и телеграф? **Столько** много, может быть, и не надо было, но полос шесть история развития мгновенной передачи данных заслуживает. Можно было, конечно, расписать ещё десяток никому неизвестных игр 90-х годов (их там имелось!), или же, как просили, увеличить «обзоры» LII или GW или WoW. Но остановились на том варианте, который вы видите в спецвыпуске. Ошибки учтём, а каяться и бить себя в грудь ногой никто не будет — ошибки учтены.

Прыжки 2–3. MMORPG от Кертиса + EVE. Единственное замечание — а почему так ма...? Потому что онлайн-выпуск — это не парад обзоров, а соборность информации и аналитики. Номер сплошь из онлайн-обзоров, согласитесь, скучно.

Прыжки 4–5. Игры настоящего и будущего. Много интересных и нестандартных проектов. Замечания — а Кемпер в них играл? Ответ: да, во все, и во всех он наивысшего уровня. Кстати, попробуйте *Saga of Ryzom* — будет интересно.

Прыжок 6. Ultima Online. Читатели, да и мы, редакция, сходимся на том, что Geralt выдал одну из лучших своих статей. Хотя он сам себя критикует. И я тоже чуток добавлю — слишком восторженно. Неужели UO так идеальна? Неужели она не поставила перед онлайном новых проблем?

Прыжок 7. Browser Based Epidemic. Люди ждали много флуда. Не дождётесь. Объективно: её можно было написать раза в три лучше. Mea culpa. Основные достоинства — упомянута первая «браузерка» и «Путь Воина».

Прыжок 8. «Как волк-одиночка жениться ходил». Странно. Эту статью я считал худшей в номере, а она многим понравилась. На самом деле — онлайн-кланы настолько неисчерпаемая вещь для анализа, что и шести полос будет мало. Обязательно продолжу.

Прыжок 9. MUD от Кемпера. Родоначальник онлайна. Патриарх. Критика — а почему не перечислены все ветки? А потому что их более двухсот! Будет возможность издать красочный постер с деревом MUD — будем посмотреть.

Прыжок 10. PBEM от Кемпера. Седая древность. Почти никто не критиковал, потому что никто не играл. А зря.

Прыжок 11. Делайте деньги на интернет-играх от Бори Сидюка. Умная и интересная статья. Читатели отнеслись недоверчиво — может, лохотрон? Советую, прочтите ещё раз. Внимательнее.

Прыжок 12. За горизонт. А вот эту статейку я посчитал одной из лучших среди своих в номере. Въедливому читателю она не пришлась по вкусу. Ну, подождите, появится SimNet — похохочем вместе!

Прыжок 13. Шмяк — и вдребезги... И все обалдели. Честно, экстремально, да? А кто автор, угадаете?!

P.S. А как вам карикатура. Не правда ли, необычно?

Более месяца прошло со времени выпуска последнего букета новостей. Отпуск, спецвыпуск, уже привычные две недели перерыва между номерами... В результате, новостного материала накопилось столько, что впору хвататься за голову, и делать очередной спецвыпуск под логотипом «News». Поэтому буду краток и даже немного готичен.

Игровые новости

Prey 2 — не повод для шуток

В интервью сайту *Next Generation* вице-президент *3D Realms* Скотт Миллер сообщил о том, что его подопечные плотно работают над продолжением аутентично-футуристического шутера **Prey**. Разнообразят боёвку, водят различные инновации, корпят над усовершенствованием геймплея и прочее, прочее... Повод кричать «Ура!»? С одной стороны, вроде бы, нет. Интервью было блицевым, а формат вопросов мог поразить своей глубиной даже специализированный журнал для домохозяек: «Ваша первая любовь...», «Ваша лучшая игра...» и т.д. С другой стороны, зачастую, отвечая на подобные вопросы, человек и может неожиданно для себя проколоться.

Данное заявление Миллера, не подкреплённое пока официальным анонсом, уже послужило объектом шуточек игровой ноосферы. Мол, ждать будем до второго пришествия, а то и до анонса третьего S.T.A.L.K.E.R.`а. На самом деле, не так страшен долгострой, как его малюют. Если вы помните, *Human Head Studio*, подхватившая проект после долгих мучений и мытарств оного, достаточно быстро довела игру до логического релиза и геймеры всего мира, вроде бы, не остались в обиде. Но рассчитывать на то, что второй том похождений Тома (сорри за каламбур) увидит свет уже в 2007, думаю, не стоит.

Напомню — сюжет первого Prey повествовал о простом индейском хлопце Томе, племя которого, включая и самого главного героя, было похищено злобными пришельцами. По ходу развития сюжета, Томми объяснял всё большему количеству пришельцев, в чём они неправы, с помощью обычного и футуристического оружия, а также силы предков, данной ему от рождения и немножко от шаманов.

А остальные ответы Скотта Миллера? Да что вам те ответы: ну, поигрывает на барабанах в свободное время, идеальной игрой считает *Tetris*, а лучшим городом — Рим.

Чудны дела твои, МакГи!

Американ МакГи был, есть и остаётся одним из моих любимейших креативных разработчиков. Его переосмысление стандартных, казалось бы, игровых форм и сюжетов, с последующим воплощением (это, увы, бывает нечасто) не так просто, как может показаться на первый взгляд. Иногда через явную провокацию (как в случае с «Алисой»), можно провести больше философских параллелей между сказкой и реальностью, чем даже задумывалось в оригинале.

Так вот, вдохновлённый своей работой в китайском отделении *Enlight Software*, (креативный директор), МакГи сообщил об открытии нового девелоперского подразделения, на этот раз — в Шанхае.

А сверху вы видите то, чем шанхайское отделение под руководством, видимо, МакГи и будет заниматься. Не правда ли, ужасно симпатично и очень похоже по духу на прежние идеи-концепты Американа с большой долей стилистики Grim Fandango?

О мире, в котором будет происходить действие неназванной пока игры с обязательной приставкой «**American McGee`s**» пока практически ничего не известно: волшебный, мрачный, вывернутый наизнанку мир, в котором... Далее додумывайте сами и надейтесь на то, что пока ещё неанонсированный проект через некоторое время не повторит судьбу «Психонавтов» Тима Шеффера, которые хороши, с какой стороны не посмотри, а покупать их никто не хочет...

Ход а4-4А, или Киевское Зазеркалье Москвы

Вернёмся к шутерам. К отечественным шутерам. К шутеру по книге Дмитрия Глуховского, рассказывающем о мрачном постапокалиптическом будущем (нет, когда-нибудь точно напишут книгу о весёлом постапокалиптическом будущем!), в котором для человечества последним пристанищем становятся

шахты метрополитена. Мутанты — наверху, в андеграунде — множество маленьких княжеств-станций метро, в каждой свои законы, свой уклад, свой вождь. Не было бы счастья (а его в подобных ситуациях нет по определению), да несчастье помогло... молодому парню Артёму. Именно теперь, когда подземному миру угрожает новая, возможно, последняя для человечества опасность с поверхности, у него не остаётся другого выбора, как только отправиться на поиски легендарного «Полиса», оставив за спиной обжитой мир родной станции ВДНХ, т.к. она оказалась в центре печальных событий.

Всё вышеописанное с трудом, но умещается в тайтл **Metro 2033. The Last Refuge** от компании *4A Games* (4 аниматора? четыре Алексея?), молодой, однако достаточно профессиональной, ибо её создали выходцы и отщепенцы из GSC.

Прежде всего, в игре заявлен движок собственного производства *4A-engine*: кроме множественной поддержки современных технологий, движок ещё и обладает *«технологией визуализации, базирующейся на психо-оптическом восприятии человека»*. То есть, ребята из 4A, видимо, стремятся максимально точно передать картинку, видимую человеческим глазом. А она, согласитесь, немного отличается от формата «экран с торчащим *оттудова* дулом». Другие изюмины игры — возможность прохождения двумя разными способами: от откровенно «мясного» до чистого stealth. Здравый смысл, однако, подсказывает, что «чистое» прохождение того или иного варианта выведет перед геймером уровень сложности impossible, потому придётся чередовать. Превеликое множество NPC и общение с ними, высокий AI противников, и, что звучит совсем уже фантастически, — у соратников: будет возможность «работать» в группе. Даже мини-игры анонсированы.

Работы, как говорится, от забора и до Нового года, а потому предполагаемый срок выхода — IV квартал 2008 г., т.е. почти два с половиной года от сего момента.

Запасаемся новыми шутерами, ждём, надеемся.

Малые гейм-государства атакуют!

Ага, и будет много крови...

На самом деле Украина не считается страной третьего мира в игровой индустрии только потому, что GSC однажды ухитрилась удивить весь мир «Казаками», а впоследствии задолбать S.T.A.L.K.E.R.`ом. А на другие наши проекты, насколько бы крепко они не стояли на ногах, Запад внимания не обращает.

Или, возьмём, например, Хорватию. *Croteam* с их «Сурьёзным Сэмом»? Да! Ещё? С трудом... недавний скандал, связанный с румыно-венгерской космической войной помните? Теперь даже среднестатистический геймер-казуал знает, что в Румынии есть игровые конторы.

А есть и обратные примеры. Например, Исландия. О тамошних игровых конторах никто и слыхом не слыхивал, но ребята из

CCP решились на EVE Online, и кто теперь скажет, что Исландия — не геймерская страна?

Аргентина. Там много индейцев, страусов и даже пингвинов. А теперь ещё и «Шорох», выполненный в стиле *«древний квест»*, но покоривший взыскательную игровую публику своей сумрачной атмосферой, прописался в этой стране.

Турция. Студия *Cüidot Digital Game Design Studios* (CDGDS), являющаяся собственностью такой же турецкой *Imengi Design Company* анонсировала футуристическое ретро-RPG... Эта сенсационная новость (турецкая команда!) мгновенно облетела все игровые узлы Интернета (анонсировала RPG!!!) и, в конце концов, добралась и до нас (да ещё и в каком-то там стиле!!!). Вероятно, турки не знают о всеобщих тенденциях в игровом сообществе, об упадке RPG, о «немодности» данного жанра и прочем... Что ж, тем хуже будет всем знающим и многомудрым разработчикам процветающих стран, если вышед-

ший проект **Sovereign Symphony** от *CDGDS* таки выйдет и посрамит стойкие позиции маркетологов.

Что может нам предложить бывшая Османская империя? Во-первых, детальнейшее проработанный мир, с многотомной предысторией на основе *Ceiron Alternative Reality*. Отсюда проистекает богатейшая география мира: 7 государств и 312 (!) городов, 23 уникальные расы + затасканная и банальная человеческая, опять же новейшие технологии и полное собрание разнообразного оружия, от кухонного ножа и до смеси светового меча с BFG.

Одно «но» — скриншоты, какими мы их видим сейчас, тянут на MMORPG средней руки либо же неплохую адвенчуру, но уж никак не на сверхамбициозный однопользовательский ролевой проект.

Второе «но» — ждать, опять же, придётся до начала 2008 года.

И шведы нам грозят...

И снова вернёмся к экшенам. На этот раз с приставкой «хоррор» и с элементами адвенчуры. Шведская команда *Frictional Games*, до этого занимавшаяся только бесплатными финтифлюшками, видимо, созрела для серьёзных работ. По крайней мере, их первый «взрослый» проект **Penumbra: Overture**, таковым кажется.

Про Исландию чуть выше читали? Так вот, шведы, даром что сами северяне, решили отправить геймера в такую арктическую глушь, что только при названии острова, на котором будет происходить действие, уже страшно. Безо всяких там «начать игру» и «выбрать уровень сложности». Я говорю о Гренландии (ныне провинция Дании), официально считающейся самым крупным островом на планете Земля. Главный герой прибывает туда, чтобы отыскать информацию о погибшем отце... А дальше — жуткие монстры, физические головоломки, угнетающая атмосфера и постоянное ощущение собственной незначительности и беспомощности.

А начиналось всё просто — шведы просто создали техно-демку **Penumbra** и выложили её в общее пользование. Видимо, не надеясь на какое-либо развитие, ввиду отсутствия интереса издателей к такой многозначительной компании...

Я крайне редко обращаюсь в сторону экшенов, пусть даже с элементами адвенчуры и хоррора, потому техно-демку не

качал и всей полноты чувств не испытал. Испытали другие. Говорили, что по атмосфере Penumbra переплюнула Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. Поговаривали, что была пара мини-инфарктов у беспечных геймеров, не подозревающих, во ЧТО сели «пошпилить»....

Посему, сейчас *уже существует* просто Penumbra (кстати, описанная в данном номере), а Penumbra: Overture приводится в цельное состояние (совершенствуются монстры, затачивается оружие, улучшается графика), *Frictional Games* же ищет издателя. И если скоро найдёт, то ожидаемый ужастик увидит свет очень скоро. Даже не в 2008 году.

Они с Блейдами

Мы не успели отойти от темы экшенов? Вот и славненько! Зато к субкультуре аниме ещё не обращались [компетентные в этих делах люди поговаривают, что *оно есть моск!*]. Зато обратились «Гайдзины» (неудивительно, с таким-то тайтлом!), т.е. рос-

сийская компания *Gaijin Entertainment*. Издателями согласились побыть *1C*, и вот, мы уже встречаем официальный анонс аниме-экшена **«Ониблэйд»**.

Некая симпатичная скво (для остроты употребим индейскую терминологию), владеющая двумя «ганблейдами» (рубящее-огнестрельное оружие), парой огромных глаз (см. сабж) и тягой к мудрому, доброму, светлому, вынуждена спасать либо

большую часть вселенной, либо всю её целиком, от неминуемой гибели, связанной с древними цивилизациями, проклятиями, которыми они (цивилизации) разбрасывались, и *супе-пупер-мега-артефактом* (большеглазым?). И это всё о сюжете, который более волновать игрока не должен.

Волновать будут: заклинания (больше 10 шт.), боевые приёмы (больше 10 шт.), красивые локации (20 шт.), враги (около 30 видов), возможности движка Dagor (1 шт. движок, дофига шт. возможностей), альтернативный режим, два варианта концовок, и, конечно же, само осознание, что у нас тоже умеют делать аниме-проекты.

Ждать совсем недолго — в IV квартале этого года мы покажем азиатам, где кавайно зимуют, блин! Украина — родина слонов, а Россия — родина аниме. *И не колышет!*

Ударим Гоблином по Bard`s Tale!

Чтобы далеко не отходить от «гайдзинов». Сверхпопулярный гоблинский пересказ эпопеи *Дж.Р.Р. Толкиена* и блокбастера *П. Джексона* **«Властелин Колец»** атакует игровые бастионы, усилиями *Дмитрия Пучкова* (ст.

о/у Goblin), фирмы *1С* (издатели) и *Gaijin Entertainment (двужильные разработчики)*.

Ещё раз напомню, речь идёт о проекте **«Братва и Кольцо»**, цинично-ироничном слэшере с элементами социальной сатиры и мягкого глумления над геймером в

частности и всем миром в целом. Жанр — слэшер. Дата выхода — три раза «Ура!» — IV квартал этого года (напомню, сейчас заканчивается III-ий).

Дабы не растекаться языком по новостному файлу.rtf, просто процитирую некоторые разделы официального сайта:

«Два карапуза — Фёдор Сумкин и Сеня Ганджубас — несут в мордовскую домну зловредное кольцо. По дороге к ним присоединяются другие серьёзные парни: Агроном, сын Агропрома, оперуполномоченный Баралгин из ГУВД Гондураса, волшебник Пендальф Серый, суровый гном Гиви Зурабович Церетели и прибалтийский эльф Логовас. Проведению важного мероприятия мешает нехороший человек Сарумян и возглавляемые им злобные урки. На каждом шагу карапузов подстерегают жуткие опасности: толпы озверевших врагов, угроза алкоголизма и возможность попасть под дурное влияние кольца. Твоя задача — провести братву вместе с кольцом через все неприятности прямо в Мордовию, где и расплавить зловредный предмет в мордовской домне».

...Свыше 20 противников, включая Муми-Тролля, Бандерлога с огнеметом, Спрута с волосатыми щупальцами, волков, а также полчищ урков в ушанках и тюремных робах».

P.S. — Муми-Тролля какого, простите? Милягу-оригинал или Лагутенко? Во втором случае — я уже фанат игры.

Давали маски кроликов, коров и алкоголиков...

А теперь отринем нафиг, мой дорогой читатель, засилье экшенов со слабыми вкраплениями RPG! Ибо испанская студия *Alcachofa Soft*, известная нам по замечательной серии *«Братья Корвино: Агенты 008»* работает над новой адвенчурой, которая, надеюсь, выйдет такой же замечательной, как и вышеупомянутый шпиёнский детектив.

Странно, но у большинства моих знакомых и коллег при выговаривании тайтла *Alcachofa* идут совершенно одинаковые

ассоциации. По всем маректингово-рекламным раскладам уважающая себя студия **так** называться не должна! Ибо издатель не сочтёт оную серьёзной. Либо у издателя названьице должно быть соответствующим.

В данном случае рыбак рыбака увидел издалека — издателем нового проекта харизматической студии стала смачно обозванная компания *Crimson Cow («Малиновая Корова»)*. Что ж, в любом квесте, как говорится, веселее вместе.

О самом проекте, кстати. **The Abbey** представляет из себя адвенчуру в стиле point&click, повествующую о мрачных средних веках: в некоем монастыре происходят мистические убийства, понять смысл и суть которых тамошние монахи не в состоянии. Церковь высылает на помощь отчаявшимся великолепного инквизитора Леонардо и его помощника Бруно, дабы пролить свет и святую воду на творящееся беззаконие.

Может, это всё-таки квЫст? — спросите. А вот и нет, потому что графика заявлена высокобюджетная, а технология будет 3D`шная. Также обещается закрученный сюжет (как вы уже поняли), инновации в области геймплея и сюрпризы в целом, которые нельзя пока что отнести к какой-либо особенности игры, так как о них ничего не известно. Как и дата выхода, но... Одна немаловажная деталь: ни о стёбе, ни о фирменных приколах испанских разработчиков ни слова. Видимо, выросли из юмористических штанишек.

Не іде?! Не вистачає?! Замало?!
Тобі потрібна... МОДЕРНІЗАЦІЯ!
-наша спеціалізація!
ПрагмаТех
457-5720 453-0258
вул. Виборзька 41
пн.-пт. 10-14/15-19, сб. 11-15
Більш ніж 5 років на ринку!

Последний тест, он трудный самый

Если однажды процент чудаков на Земле упадёт ниже единицы, можно будет с уверенностью сказать: человечество неизлечимо заболело. Ибо, пока есть чудаки, существует надежда, что горизонты, ныне нам не поддающиеся, однажды откроются во всём великолепии. Что нужно сделать, чтобы стать чудаком? А им невозможно **стать**, им нужно **быть**! Вот, например, группа энтузиастов-альтруистов уже четвёртый год работает над фантастической RTS **BoundlessPlanet.** И называются они аналогично, и издавать тоже будут сами себя... Кто они после этого? Истинные чудаки. Насколько была обречена их идея создать полноценную RTS в самом начале пути? 99.9% — а некоторые прагматики скажут 101%!

А ведь выжили! И вышли на стадию бета-теста. Если есть желание и немного времени — вот вам адресок: **http://www.boundlessplanet.com**. Пока что ещё можно зарегистрироваться, бесплатно скачать бета-версию и поучаствовать. Чудакам нужно помогать, дабы они не вымерли совсем, и за человечеством не прилетели санитары с какой-нибудь Альфа-центавры с диагнозом «принудительное лечение аннигиляторами».

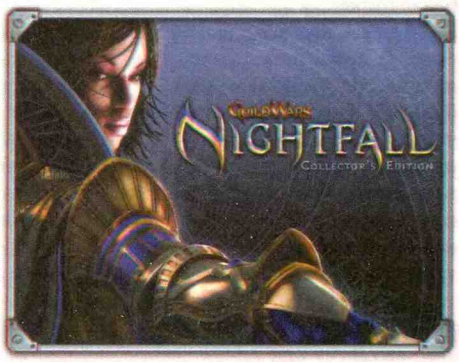
Онлайновые новости

Guild Wars наступает

Нет на Земле MMORPG, кроме WoW, и Guild Wars пророк ея. Интересно, загляни простой, не обременённый игровыми заботами человек в наш журнал, он что-нибудь поймёт из первого предложения?

Да простят меня верующие мира всего за ересь, но плох тот пророк, который не мечтает стать Господом. По крайней мере, в Древней Греции, где богам отнюдь не чуждо было человеческое, и в многочисленных RPG, где одно божество другого краше, и каждое думает о вселенском господстве, пока главный герой упрямо стучит им молоточком и мечиком по темечку.

Вот и Guild Wars, которую вряд ли устраивает второе место в рейтингах после WoW, стремится расширить свой и без того значи-



тельный успех среди геймеров планеты всей. Совсем скоро, а точнее — 13 сентября 2006 года на прилавках появится GW`шный аддон **Guild Wars Nightfall**.

Нам таки кого-то опять придётся спасать? А то! Континент Elona (Land of the Golden Sun) сотрясают катаклизмы — после масштабнейшей битвы Добра со Злом (опять за собой не убрали!) некогда цветущая земля превратилась в тлен, пепел и пристанище всякого непотреба. Без героев тут, сами понимаете, никак. И без новых профессий: Dervish, Paragon, и без двух новых уникальных вещей для данных профессий: парагонский Sunspear of Shelter и дервишский Icy Soulbreaker of Enchanting.

Derwish — это не то грязное, бьющееся лбом о пустыню существо, которое часто фигурирует в произведениях русских классиков, а боевой монах. Если после кастования спеллов дело доходит до рукопашной, то дервиш не оплошает и тут. Paragon — ещё дальше, помесь падалина и Ахилла. Полубог, полководец, лидер. Из любимого оружия — копьё, щит и песнопения, повышающее боеспособность всей партии.

От непонятного к приятному — на закуску *ArenaNet* анонсировала жирный «бонус-пак», включающий в себя 10-часовой/14-дневный триал-ключ для игры в первые кампании Guild Wars Prophecies и Guild Wars Faction. Бонус в виде дополнительной ячейки для персонажа для аккаунта в Nightfall прилагается. Сердито и качественно. GW не устаёт радовать, а мы не устаём радоваться.

World of WarCraft отбивается

Но истинно по-королевски. Аддон **WoW: The Burning Crusade** вроде бы уже ушёл на альфа-тестирование, и надо бы торопиться, чтобы конкуренты не отхватили часть рынка, но... Схема «даёшь по аддону в год» может быть и пересмотрена, если окажется, что *Blizzard* не в состоянии делать это насколько качественно, насколько может. Заодно операционный директор Пол Сэмс заклеймил и опроверг предположение о том, что Blizzard будет заниматься только MMORPG. Ещё бы, с таким потенциалом, как Starcraft и Diablo, можно перебирать: разрабатывать ли онлайн-версию данных нетленок, либо же следующие части.

Для тех, кто потерял нить повествования: WoW: The Burning Crusade повествует о послевоенном времени: прошло несколько лет с тех пор, как был разбит Пылающий Легион, жители Азерота восстанавливают силы и разоренные земли. Между Ордой и Альянсом наконец-то установился хрупкий мир, который, как известно, лучше доброй ссоры. А чем порадует Альянсеров и Орду будущее? Демонами! Они, казалось, были окончательно уничтожены, но когда кажется, надо кре-

ститься, а Орда креститься не умеет! И теперь новоиспечённое демонское войско собирается в очередной Огненный поход.

Большим разборкам будут способствовать: новые расы, новые земли, поля битвы, и ещё не встречавшиеся пустоши, левел игрока переместится с шестого неба на седьмое (с нынешнего 60-го до 70-го), летающие животные в Пустошах, которые помогут быстро пересечь самые опасные

территории; Socketable Items (привет, «Диабла»!) с обязательной инкрустацией боевыми, магическими или же просто драгоценными камнями, соответственно новая профессия ювелира и не только она, новые здания, монстры, супер-монстры (эпические боссы) с эпической силой. И это только малая часть всего, что будет в аддоне...

Наблюдаем за битвой эпических боссов WoW и GW с восторгом и умилением.

А вор — должен сидеть в тюрьме! © Жеглов

Украл, выпил, в тюрьму! — романтика!

Героями в онлайне хотят быть все, с алебардами и шотганами, с контрспеллами и нейрошунтами, в костюмах супермена, женщины-кошки и человека-опоссума. Героями в онлайне хотят быть все.

А как вам ЭТО? MMORPG **Prison-Server: The Online Prison**, предлагающая вам побыть в шкуре... заключённого. Игра до последнего момента существовала только в испаноговорящем секторе Интернета. На данный момент полным ходом идёт перевод игры на английский, точнее, он уже закончен и сейчас проект на стадии бета-тестирования.

Можно, конечно, долго рассказывать что в игре свыше 2500 различных объектов, более 1600 NPC, 38 навыков, возможность персонализации аватара и проапгрейдженная чат-система с несколькими сотнями смайликов, можно рассказать, как проводят своё время онлайн-заключённые: группировки, драки, тренировки, работа. Неясно только одно — цель? Какова цель сего проекта и его направленность? В сторону файтинга с элементами RPG «набрал 21-ый уровень — вышел из тюрьмы?» или же в симсовую гавань «играй, сколько твоей душе влезет, живи в тюрьме и наслаждайся»?

Впрочем, было бы желание и возможность скачать 200 Мб. клиентской части. Для бета-тестеров — бесплатно, само собой. Вот вам адрес оф-сервера игры: **http://www.prisonserver.co.uk/web/en/index.php**, дальше разберётесь сами, не ма-

ленькие. Маленьких в тюрьму не пустят, у них есть колонии для несовершеннолетних. Кстати, идея! И где-то даже перекликается с «Рыцарями Сорока Островов» Лукьяненко. Онлайн-игра в сеттинге колонии для детей...

Но это уже песня из совсем другой оперы, которая называется «гейм-дизайнер разбушевался». Её мы сегодня петь не будем.

Вне игры

Режиссёр для Halo

Блокбастер **Halo** по одноимённой игре наконец-то обрёл всамделишного режиссёра. Не Спилберга, не Мура, не Оливера Стоуна, и даже не Никиту Михалкова (похабный смех с галёрки). Им станет *Нейл Бломкэмп*, 3D-аниматор и начинающий режиссёр в одном лице. Ни одного крупного фильма на его счету пока что нет, зато есть работы в рекламном бизнесе (видеоролики), короткометражный фильм про пришельцев-беженцев и даже работа над одной серией телесериала Dark Angel. Этот скромный послужной список украшают множество призов от киноиндустрии, которые Бломкэмп добыл за недолгую свою карьеру. Можно сказать, что не проект, то премия. Для начинающего и подающего надежды режиссёра это — более чем много. А вот для режиссёра Halo, выхода которого ждут геймеры по всему миру.... Видимо, вторая 3D`шная профессия Нэйла сподвигла продюсера к мысли о предполагаемом качестве компьютерной графики, и успешной её реализации. А исполнительный продюсер ни много ни мало, а сам Питер Джексон, один из самых успешных и талантливых кинотворцов сего времени, ухитряющийся делать одновременно коммерчески успешные и глубокие, наполненные несколькими смысловыми слоями фильмы. Да ещё и за сценарий Алексу Гарланду лимон баксов выдали. Видимо, «успех» комедии Уве Бола DOOM, со спецназовцами, забывающими в туалете оружие, не будет повторен? Выход блокбастера запланирован на далёкое будущее, когда космические корабли начнут бороздить просторы галактики, т.е. — на 2008 год.

EA скупает независимость

Сверхуспешный экшен *FarCry* от *Crytec* не смог пройти незамеченным мимо акул игрового бизнеса. Ещё энергичнее сии животные зашевелились, когда запустился новый проект немецкой студии **Crysis**. А когда стало известно, что бюджет игры составляет порядка $20 000 000, акулы решили контратаковать.

Итак, EA крайне заинтересована в том, чтобы купить Crytec. Историй поглощений больших рыбок маленькими — предостаточно, потому за Crytec немного тревожно. Особенно после того, как были обнародованы факты о царящих в EA порядках, и припоминая всю ту множественную маркетологическую дребедень, с помощью которой EA влияет на разработчиков. Впрочем, Crytec сама управляла судьбой, выбрав из UbiSoft и EA последних. UbiSoft же получила полные права на интеллектуальную собственность FarCry, и сейчас вроде бы намеревается приступить к работе над следующей частью. Уже без помощи Crytec.

Войны больших корпораций продолжаются. Солдаты сидят в окопах, солдаты читают почту...

За правду в игровых рейтингах!

Некий американский политик Клифф Стернс не спит ночами и работает над проектом «*За правду в игровых рейтингах*». Что это значит? Это значит, что при успешном проведении проекта гон может вылиться в билль, а то и новый законопроект, исключающий возможность присвоения играм неправильных рейтингов. В целях ужесточения контроля над видеопродукцией и ошибочного выставления слишком мягких рейтингов играм, в которых может присутствовать секс и чрезмерное насилие.

Ну и кто же Клифф Стернс после этого?! А вот и не угадали, он самый что ни на есть наш человек! А почему?

Да потому что теперь, чтобы разобраться в том, какая игра какому рейтингу соответствует, злополучной ESRB придётся проходить КАЖДУЮ игру, на которую будет ставиться впоследствии рейтинг.

Воображение рисует потрясающие по своей абсурдности картины: сидит пузатый дядька, отец почтенного семейства, за компом, на столе гора несделанной работы, а дядька упорно, уже третий день, пытается замочить босса на предпоследнем уровне, чтобы в финале встретить очаровательную принцессу и согласно проекту «за правду в игровых рейтингах» определить, достаточно ли на принцессе одежды, не слишком ли она (одежда) полупрозрачна, можно ли недостаток текстур и полигонов на модели принцессы расценивать как скрытый фаллический символ, не похожа ли принцесса на одну из знаменитых порнозвёзд или актрис, выступавших против политики Дж. Буша-jr (список из полутысячи персон)?

Или же второй фарсовый вариант: на службе у ESRB около сотни красноглазых, недосыпающих геймеров с игровой зависимостью, гипертрофированной агрессией и склонностью к замещению реального мира виртуальным, т.е. со всем тем букетом, против которого и борется достопочтенна организация. Геймеры целыми днями и сверхурочно, и дома по ночам, играют в разнообразнейшие проекты, надрываясь от массива игр, и руководствуясь «положениями ESRB о рейтинговании», которые лежат, что настольная Библия, перед каждым из «морально-этических тестеров»...

Третий вариант... А я его не вижу! Подозреваю, что его нет вообще.

Ждём, когда весёлый парень Клифф Стернс доработает свой проект, и начинаем громко смеяться.

WoW, а WoW, ты психотроп или ноотроп?

А теперь запомните имя/фамилию этой женщины — *Маресса Орзак*. Думаю, о ней вы услышите ещё неоднократно. Психолог Маресса Орзак работает в Массачусетской клинике и занимается проблемой гейм-аддикции (т.е. игровой зависимости) уже 11 лет.

Итак, совсем недавно Маресса Орзак заявила в интервью сайту *Twitch Guru* о том, что 40% (!!!) пользователей World of Warcraft этой самой гейм-аддикцией страдают. А это, на секундочку, больше пяти миллионов!

Видимо, придётся вспомнить свои давние психологические потуги и изыски, извлечь из пыльных чердаков массивные энциклопедии по психологии и психиатрии и попытаться понять, чем же гейм-аддикция отличается от других зависимостей, в т.ч. алкоголя и наркомании. Вред она наносит более косвенный, нежели вышеуказанные болезни, но, по словам Мареесы, — также значительный. Вплоть до нарушения функций работы внутренних органов.

А ещё хочется добавить: все вышеперечисленные зависимости — это *следствие*. А сам человек, предрасположенный к зависимости — *причина*. А вот *почему* данный конкретный человек к ней предрасположен — это уже большой вопрос, которым и стоит заниматься психологам, психиатрам и психотерапевтам. Увы, выявление человека, склонного к аддикции от любого наркотика, возможно только с помощью того же самого наркотика-раздражителя. И тогда человека начинают лечить от следствия (наркотиков), а не от причины (предрасположенности). И поневоле начинаешь задумываться, а нужны ли эти психологи вообще?

С вами был аддиктивный раздражитель слизистой, психопат третьей степени с орденом справки, неуравновешенная на весах личность и просто маленький зелёный камушек в одном из многочисленных снов Фрейда, Кирилл Талер.

Железные новости

Имя для ноутбука

Недорогой ноутбук, разрабатывающийся лабораторией *Media Lab* Массачусетского технологического института в рамках проекта OLPC, наконец получил официальное название. В продажу компьютер поступит под именем **2B1: The Children's Machine**. Как сообщается на веб-сайте проекта, первое поколение ноутбуков 2B1 будет построено на базе процессора *AMD Geode* с тактовой час-

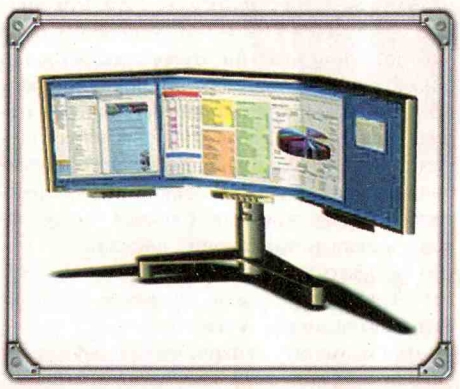
тотой 400 МГц. Объём оперативной памяти составит 128 Мб. Роль жёсткого диска будет играть флэш-память ёмкостью 512 Мб, кроме того, владельцы компьютера смогут использовать сменные флэш-карты стандарта Secure Digital. Особого внимания заслуживает жидкокристаллический дисплей ноутбука. Этот экран с диагональю 7,5 дюйма и разрешением 1200x900 точек сможет работать в двух режимах — цветном и чёрно-белом. В первом случае энергопотребление экрана будет примерно в семь раз ниже энергопотребления дисплеев обычных ноутбуков. В чёрно-белом режиме дисплей 2B1 будет потреблять и вовсе 0,2 Вт. Конструкция корпуса позволяет повернуть верхнюю крышку на 180° и закрыть её, превратив компьютер в электронную книгу. Кстати, сам корпус выполнен из прочного пластика. Новинка снабжена контроллером беспроводной связи Wi-Fi, а антенны одновременно играют роль заглушек для портов USB. Ноутбук оснащён стереофоническими динамиками, микрофоном и линейным аудиовыходом. Питается 2B1 от никель-металлогидридного аккумулятора. Вдали от электросетей подзаряжать батарею владельцы ноутбука смогут посредством вращающейся ручки, ножного генератора или генератора с вытягивающимся шнурком. Ранее, напомним, сообщалось, что разработчики стодолларового ноутбука отказались от применения ручки и педали. Однако, судя по информации, опубликованной на сайте проекта OLPC, покупатели смогут выбирать между любым из трёх генераторов. Компьютер 2B1 полностью соответствует директиве Европейского Союза RoHS по ограничению содержания опа-

сных веществ. Он будет поставляться с операционной системой Fedora Linux и набором специализированных приложений. Тестирование ноутбуков должно начаться осенью сразу в нескольких странах. Даёшь ноутбук за $100!

Источник: «*Компьюлента*»

Широкоформатный монитор

Компания *Seamless Display* представила новый жидкокристаллический монитор **Radius 320** с диагональю 50 дюймов. Анонсированное устройство состоит из трёх выстроенных в ряд ЖК-панелей с диагональю 20,1 дюйма каждая. Результирующее разрешение составляет 4800x1200 точек, шаг пикселя — 0,255 мм. Каждая из панелей, применённых в модели Radius 320, обладает яркостью в 350 кд/м2 и контрастностью 500:1. Время отклика равно 16 мс. Особенность новинки заключается в том, что на стыках между отдельными жидкокристаллическими панелями фактически не видно швов. Достигается это за счёт применения специальных линз, обеспечивающих непрерывность изображения. Производитель гарантирует совместимость с компьютерами, работающими под управлением операционных систем Microsoft Windows, Apple Mac OS и Linux. Для вывода изображения на монитор Radius 320 используются три цифровых видеоинтерфейса DVI, соответственно, в ПК должны быть установлены два графических кон-



троллера. Допускается, например, применение видеокарт nVidia семейства GeForce 7900. Размеры новинки составляют 1175x525x300 мм, вес — 38 кг. Компания Seamless Display уже начала приём заказов на поставку 50-дюймовых мониторов. Кстати, мониторы, состоящие из нескольких объединённых ЖК-панелей, предлагают и другие компании. В частности, фирма *Digital Tigers* в феврале нынешнего года анонсировала массив **Zenview Command Center Elite**, состоящий из шести дисплеев производства Samsung с диагональю 24 дюйма и разрешением 1920x1200 пикселей. Суммарное разрешение массива достигает 5760x2400 точек, а его цена составляет $12 тыс.

Источник: «*Компьюлента*»

Портативный игроманьяк

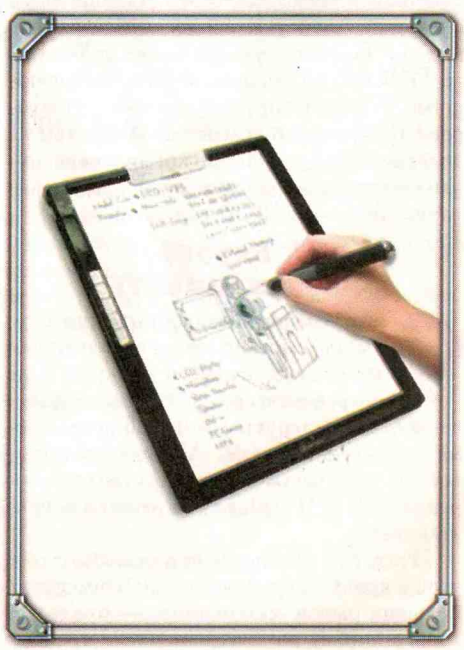
Специализирующаяся на выпуске высокопроизводительных ПК компания *WidowPC* модернизировала свой ноутбук **Sting 917X2**. Теперь он является «первым игровым ноутбуком на основе AMD-процессоров». В базовой конфигурации Sting 917X2 комплектуется AMD Athlon 64 X2 3800+, а в наиболее производительной — AMD Athlon 64 FX-62. Вместо видеокарты NVIDIA 7800 GTX WidowPC снабдила «жалящий» ноутбук графическим адаптером на основе GPU NVIDIA GeForce Go 7900 GTX с 512 Мб памяти. Набор системной логики — VIA K8T890 и VT8237A, количество устанавливаемой DDR2-памяти — до 2 Гб. Предусмотре-

ны варианты установки одного или двух HDD с интерфейсом SATA суммарным объемом до 240 Гб, равно как и двух оптических приводов. 17-дюймовый дисплей с разрешением 1680x1050 точек (WSXGA+) может быть заменен на устройство такого же размера, но с разрешением 1920x1200 пикселей (WUXGA). В целом, как и предшествующая версия Sting 917X2, новинка может смело соревноваться с самыми производительными из «больших» ПК. Платой за это является сомнительная мобильность — в базовом варианте ноутбук весит 9 кг. Цена Sting 917X2 составляет от $3447 до $6976 (без дополнительного ПО и аксессуаров).

Источник: *iXBT*

Порисуем?

Несмотря на всеобщее торжество цифровых технологий, ностальгирующие по своим школьным годам люди нередко пишут свои заметки на бумаге. А уж когда речь идет о рисовании, то те, кто предпочитает план-



шеты, как правило, являются профессионалами своего дела, а посему попросту вынуждены ими пользоваться. Впрочем, тем, кто привык к бумаге и ручке, компания *Aiptek* предлагает графический планшет **MyNote**. MyNote способен работать автономно от компьютера, обладая 32 Мб встроенной памяти и разъемом Secure Digital, помимо порта USB. Время автономной работы — до 20 часов. При этом, цена новинки будет умеренной — хотя на сайте производителя подробной информации о нём нет, на некоторых европейских сайтах уже можно сделать заказ на устройство по цене от 90 до 124 евро.

Источник: *iXBT*

BFG в продаже

Вскоре в некоторых онлайновых магазинах можно будет оформить заказ на покупку макета футуристического оружия **BFG**, известного большинству поклонников трёхмерных шутеров Doom и Quake. Аббревиатура BFG, согласно оригинальному описанию, расшифровывается как Big Fucking Gun. В настоящее время также существует и множество других расшифровок, например, Big Fragging Gun, Bullshit Forever Gun, Big Fun Gun, Big Fat Gun, Blast Field Gun и Blast Field Generator. В фильме, снятом по мотивам игры Doom, оружие фигурировало под названием Bio Force

Gun. По замыслу разработчиков Doom, BFG представляет собой цельнометаллическое оружие, стреляющее шарами зелёной плазмы. Благодаря огромной мощности оно способно нейтрализовать практически любого персонажа в игре с одного выстрела. В частности, «убойная сила» при прямом попадании составляет 100–800 единиц, при рикошете — 49–87 единиц. На сайте *WickedCoolStuff.com* уже появилась страница с описанием макета BFG. Стоит Big Fucking Gun около $80, в комплект входит база для установки. Правда, пока оформить заказ на приобретение оружия нельзя из-за проблем с поставками.

Источник: «*Компьюлента*»

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

Мобильные новости

Nokia запустит игровой портал

Директор по маркетингу *Nokia* Камар Шах, выступая на прошедшей в Лейпциге конференции разработчиков мобильных игр, назвал ключевые моменты стратегии своей компании на этом рынке. По его словам, новая онлайн игровая стратегия Nokia будет придерживаться нескольких качественных параметров: загрузок «по воздуху» (over the air, OTA), что означает доступность в отдельных горячих точках, «по Интернету» (over the internet, OTI) — для легкой загрузки с ПК через USB, и «сразу из коробки» (out of the box) — игры будут предустанавливаться на новые телефоны или распространяться вместе с ними на CD. Nokia также запустит проект распространения тестовых версий игр и получения отзывов покупателей: «Try, Buy and Review» — «Попробуй, купи, отзовись». Компания также планирует запуск портала, который «позволит игрокам участвовать в жизни соответствующего сообщества и делиться своими впечатлениями друг с другом. Все это лежит в рамках идеи о том, что мобильный телефон — это прежде всего «социальное устройство».

Источник: «*Мобильный контент*»

Шах и мат

Разработчик мобильных игр *Glu Mobile* обнародовал соглашение с *Гарри Каспаровым* о разработке и издании игры **Kasparov Chess**. Она будет доступна в сотовых сетях с начала 2007 года. Ряд возможностей, включая игру между абонентами в разных сетях и странах, позволят игрокам по всему миру совершенствоваться в шахматах.

«Каспаров участвовал в разработке игры на всех этапах — от разработки лучшего в своем классе движка до интерфейса и графики», — говорит генеральный директор Glu Mobile Джил Брафф. — «Шахматы — работа всей его жизни, и для нас большая честь работать с живой легендой, создавая игру, которая отразит его опыт и страсть к шахматам».

Гарри Каспаров — игрок с самым высоким рейтингом в истории шахмат. Его победы включают чемпионаты мира по шахматам, в том числе в самом молодом в истории шахмат возрасте 22 лет, и серию широкоизвестных игр против компьютера IBM Deep Blue и затем против еще более серьезных соперников.

Источник: *Мобильный контент*

Не родись мобильной

Не прошло и месяца с показа последней серии сериала «Не родись красивой», а компания *«АМЕДИА»* уже приготовила поклонникам сериала новый сюрприз — **JAVA-игру «Не родись красивой»**.

Эта игра создана для тех, кому так не хочется расставаться с любимыми героями и для тех, кто не смотрел сериал, но любит увлекательные мобильные игры и новые развлечения.

Игра была разработана компанией *MOB-Studio*, при поддержке «АМЕДИА».

Мобильная игра «Не родись красивой» это возможность ощутить себя одним из главных героев сериала — Катей Пушкарёвой, Анд-

реем Ждановым, Викой, Милко. Вы сможете сами «проиграть» знакомые ситуации, принять участие в основных событиях сериала, постараться решить те проблемы, с которыми пришлось столкнуться героям мыльной оперы.

Жанр игры — боковая аркада с элементами головоломок и сюжетом по известному сериалу.

Источник: «*Мобильный контент*»

P.S. Предвкушая шквал гневных откликов на эту новость, прошу рассматривать эту игру как неплохой подарок своим мамам, бабушкам, сестрам, девушкам и всем остальным, кто долгое время прилипал к экранам телевизоров, переживая за Катюшу ☺.

Источник: «*Мобильный контент*»

Адрес источника: **www.procontent.ru**

Александр Glukk

Dark Messiah Might and Magic

Разработчик: Arkane Studios
Издатель: UbiSoft Entertainment
Жанр: action/RPG
Системные требования:
✓**минимальные**: AMD Athlon, Pentium 2.2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб DirectX 9-compatible video card, DirectX 9-compatible sound card;
✓**рекомендуемые**: AMD Athlon, Pentium 3 ГГц, 1 ГГб ОЗУ, 256 Мб DirectX 9-compatible video card, DirectX 9-compatible sound card
Предполагаемая дата выхода: октябрь 2006 г.

Взгляд в прошлое

Возвращение к жизни любимых сериалов, как правило, вызывает неоднозначные чувства. С одной стороны — радость предвкушения встречи со старыми знакомыми, новое воплощение того, во что мы играли пять, семь, а то и десять лет назад. С другой — опасение, что роднить новое творение с любимой игрой будет только название. Тем более, что эти опасения зачастую оказываются не беспочвенными.

И все же ждем. Как ждали *Doom 3*, *Half-Life 2*, *Heroes of Might and Magic V*... И игры выходят, радуя одних фанатов и разочаровывая других. А мы будем ждать дальше. Будем ждать *Fallout 3*, хотя мало кто верит, что проект *Bethesda* будет хоть чем-нибудь напоминать бессмертное творение *Black Isle Studios*. А если когда-нибудь объявят, к примеру, *Wizardry IX*, то мы снова отложим все дела и будем шерстить Интернет в поисках информации о новом проекте, будь он хоть стратегией, хоть мультиплеерным шутером. Ибо Wizardry — это огромный пласт в истории компьютерных игр вообще и ролевых игр в частности. И еще остались люди, которые помнят об этом и хотят снова погрузиться в неповторимую атмосферу любимой игрушки.

Сегодня же речь пойдет о... да, пожалуй, возрождении или, скорее, перерождении еще одного именитого сериала — **Might and Magic**. Первая часть этой знаменитой игры — *Might and Magic I: Secret of the Inner Sanctum* — появилась в далеком 1987 году и сейчас уже трудно найти компьютер, на котором в нее можно было бы поиграть, не используя программ уменьшения быстродействия. Именно она познакомила нас с тогда еще плоским миром *Xeen*. Вид «от первого лица», партия из шести персонажей, пошаговый бой... Первая часть Might and Magic мало чем отличалась от большинства RPG того времени. Однако, видимо, было в ней что-то такое, что заставляло людей играть и переигрывать, проходить игру снова и снова и ждать продолжения. И они не замедлили появиться. Вскоре свет увидели *Might and Magic 2: Gates to Another World* и *Might and Magic 3: Isles of Terra*. Каждая последующая часть игры была неразрывно связана с предыдущей, что еще сильнее подогревало интерес игроков, которые, слыша об анонсе следующей части, неизменно задавались вопросом «А что же дальше?» Особенно отличились в этом плане четвертая и пятая части сериала — *Might and Magic IV: Clouds of Xeen* и *Might and Magic V: Darkside of Xeen*, которые, по сути, представляли собой одну игру — *World of Xeen*. То есть, история, которая началась в Might and Magic IV, пришла к своему логическому завершению лишь в пятой части. Причем именно World of Xeen большинство ролевиков считают настоящей классикой мира Might and Magic. Именно в нем разработчики из **New World Computing** доказали, что их детище — не одна из многих ролевок, которых в прежние времена выходило намного больше, чем сегодня, а действительно великая игра. Выход World of Xeen сыграл важную роль и во внутренней жизни сериала, ибо именно в нем мир Xeen из плоского превратился в шарообразный. Ну, а дальше — больше. *Might and Magic VI: The Mandate of Heaven* вывела сериал на кардинально новый уровень, став для многих если не самой любимой, то одной из любимых ролевых игр. В ней впервые игрок смог выбирать между пошаговым и реалтаймовым боем, а новый движок позволил игре работать в SVGA-режиме в разрешении 640×480 и выдавал, по тем временам, я бы сказал, очень пристойную картинку. Игровой мир увеличился в несколько раз, так что неспешное, вдумчивое прохождение (а как еще можно играть в RPG?!) занимало до трех месяцев. Также следует упомянуть, что события Might and Magic IV напрямую связаны с событиями ставшей на тот момент уже довольно популярной *Heroes of Might and Magic II* и рассказывают, что произошло после окончания кровопролитной войны братьев Роланда и Арчибальда.

Но разработчики не собирались останавливаться на достигнутом. Вскоре на радость фанатам вышла *Might and Magic VII: For Blood and Honor*, которая обзавелась поддержкой 3D-акселераторов и позволила игроку по ходу сюжета выбирать Светлую или Темную сторону силы. Существенно измененный баланс и возможность играть различными расами (в MM 6 наша группа состояла исключительно из людей), несомненно, сделали игру интереснее, а сюжет на этот раз являл собой логическое продолжение третьей части «Героев». И все-таки что-то было потеряно. Что-то неуловимое, не поддающееся описанию и осмыслению. Несмотря на все, несомненно нужные и правильные нововведения, седьмая часть, по мнению многих, существенно проигрывала в интересности своей предшественнице. Хотя в те времена никто и не думал говорить, что это начало конца. Все, как водится, ждали продолжения. И оно появилось, а как же иначе? *Might and Magic VIII: Day of the Destroyer* была принята игроками с изрядной долей скепсиса. Во-первых, игра использовала движок седьмой части, и качество картинки уже не могло удовлетворить привыкших к виртуальным красотам геймеров. Не нашло должного отклика в сердцах фанатов и главное нововведение — возможность заменять персонажей в партии по ходу игры. А возможность включить в состав приключенцев дракона делала группу практически неуязвимой. Во всем же остальном MM 8 нещадно эксплуатировала наработки шестой и седьмой частей, неоднократно вызывая в голове мысли: «Где-то я это уже видел».

И все же очень трудно было признать, что любимый сериал медленно, но верно вырождается. Нападки игровой прессы на восьмую часть встретили достойный отпор в лице фанатов на форумах, которые про-

должали петь дифирамбы разработчикам и... снова ждали продолжения. Тем более, что для него **3DO**, подразделением которой являлась New World Computing, приобрела движок *LithTech*, что давало надежду на то, что девятая часть сможет похвастаться современной графикой. Увы, надежды не оправдались. *Might and Magic IX: Writ of Fate* стала тем самым последним гвоздем, который был забит в крышку гроба сериала. Графика не впечатлила даже самых невзыскательных игроков. Мир Xeen, тщательно прорабатываемый на протяжении многих лет, был заменен на сырой Чедиан. Сама же игра из настоящей, классической RPG превратилась в *недоэкшен*. Нет, осталась партия персонажей, да и возможность сражаться в пошаговом режиме никуда не делась, но враги в большинстве своем легко выносились в реалтайме, причем разработчики заботливо добавили возможность стрейфа, как бы подталкивая игрока к выбору именно такого стиля ведения боя. Квесты стали скучными и однообразными, персонажи — безликими... В общем, с гибелью Xeen`а (а по легенде он действительно погиб в огне какой-то глобальной катастрофы) закончил свою жизнь и сериал Might and Magic. Кстати, тяжелые времена коснулись и более известных и популярных «Героев», четвертая часть которых также с треском провалилась, но не о них сейчас речь. Вскоре компании 3DO и New World Computing прекратили свое существование, а марки **Heroes of Might and Magic** и **Might and Magic** были куплены на аукционе фирмой **UbiSoft**, которая, как тогда казалось, не слишком спешила возрождать некогда великие сериалы. И о них потихоньку начали забывать.

Взгляд в настоящее

О том, что произошло потом, многие из вас хорошо знают. Решив реанимировать «Героев», UbiSoft, совершенно неожиданно для большинства фанатов, отдала пятую часть на разработку российской компании **Nival Interactive**, которая, вопреки многочисленным прогнозам скептически настроенных интернет-пророков, справилась с задачей не просто хорошо, а отлично. Несмотря на новый мир и трехмерную графику (а ведь многие боялись, что именно переход в полное 3D «убьет» пятых «Героев» еще в колыбели), игра сохранила атмосферу старых «Героев» и сегодня уже с уверенностью можно говорить о возрождении Heroes of Might and Magic. С ролевым сериалом все обстоит намного сложнее. RPG сейчас не слишком популярны в народе. Классические RPG, к которым относится Might and Magic, похоже, вообще ушли в прошлое. Разлюбили люди вид из глаз «многоголового монстра», неспешное развитие событий, пошаговые бои... Сейчас в цене один, не особо разговорчивый герой, красиво машущий мечом или мечущий направо и налево эффектные заклинания. Ну, а издатели стремятся удовлетворять нужды большинства. Именно поэтому на смену ролевой игре пришла action/RPG **Dark Messiah of Might and Magic**.

Хотя на самом деле ничего общего, кроме названия, с сериалом Might and Magic данный проект не имеет. Вообще. Просто очень хочется, чтобы любимый сериал продолжал жить. Получили ведь стратеги своих «Героев». Чем мы хуже? Непосредственной разработкой игры занялась французская компания **Arkane Studios**, отметившаяся несколько лет назад добротной, хардкорной RPG *Arx Fatalis*, что внушало изрядную долю оптимизма. Ведь если разработчики сумели сделать одну интересную и весьма неординарную игру, то есть надежда, что и второй проект не подкачает.

На протяжении всего времени разработки девелоперы не баловали нас информацией о проекте и, возможно, именно поэтому появившийся относительно недавно геймплейный видеоролик имел эффект разорвавшейся бомбы. Стильная графика и разнообразные возможности героев заставили даже самых закоренелых скептиков присмотреться к проекту повнимательнее. А потом была выложена демо-версия, которая, несмотря на впечатляющие размеры, была скачана и тщательно рассмотрена.

Добро пожаловать в Ashan

Да, похоже, что надежд на реанимацию Xeen`а не осталось. Отныне действие игр серии Might and Magic (а очень хочется верить, что возрождение сериала не закончится «Героями» и «Темным Мессией») будет разворачиваться в мире *Ashan*. Мир этот, надо заметить, не отличается дружелюбием. Большую его часть составляют безжизненные скалы, пронизанные темными пещерами, да разрушенные города — единственное наследие погибшего древнего народа. Большую часть населения Ashan`а составляют орки, гоблины, зомби, тролли, циклопы, а где-то в глубине горных кряжей, по слухам, живут еще более злобные и габаритные представители фэнтезийной нечисти. И все они ждут прихода Темного Мессии, который... Впрочем, о том, с какой именно целью он намеревается прийти, история умалчивает. Но, судя по имени, не приходится надеяться, что в планы этого парня входит превращение Ashan`а в цветущий сад.

Немногочисленные представители человеческой расы всеми силами пытаются помешать приходу Мессии. Один из них — могущественный маг Фенриг, учеником которого и является главный герой игры. Здесь следует упомянуть, что с прошлым у нашего виртуального протеже не все чисто, и на протяжении всей игры нам придется много чего узнать о себе любимом и сделать соответствующие выводы. Именно от того, какие именно выводы мы сделаем, будут зависеть концовки, коих, по доброй традиции последнего времени, несколько. Не исключен вариант, что в итоге именно мы и окажемся тем

самым Темным Мессией, но это так, домыслы. Пока же наш начинающий спаситель мира всецело предан своему учителю и горит желанием показать, чему же он научился за долгие годы тренировок.

Кстати, а чему же он научился? Здесь, как водится, все зависит от нас. Ролевая система игры проста и понятна. У нас есть три дерева умений, позволяющие сделать из персонажа непобедимого воина, могучего мага или коварного ассасина. Также никто не ме-

шает создать мультикласс — героя, который будет владеть умениями всех вышеназванных классов. К сожалению, в демке нам лишь один раз дают возможность поднять уровень, раскидав по собственному усмотрению всего шесть очков опыта. Поэтому трудно сказать, можно ли будет прокачать до максимума абсолютно все умения. Но, опираясь на опыт прошлых игр, можно предположить, что такой возможности нам не дадут. Или ты специалист в чем-то одном, или знаешь всего по чуть-чуть. Впрочем, не исключен вариант, что универсал-недоучка окажется не менее жизнеспособным, чем узконаправленные специалисты. Но не будем углубляться в фантазии. Итак, наш герой может стать специалистом в ближнем бою, круша врагов мечом, ножом или дубинкой (остальные виды оружия в демо-версии недоступны, но в финальной версии, по обещаниям разработчиков, их будет более сорока), отстреливать их из лука или поражать магией. При желании можно будет обучить его бесшумно красться «в тени», наносить критические удары в спину ничего не подозревающему врагу и даже шарить по карманам недругов, извлекая оттуда деньги и ключи от дверей и сундуков. Наличие денег наталкивает на мысль, что помимо многочисленных злодеев нам встретятся и дружески настроенные NPC, с которыми можно будет пообщаться и поторговать, а это значит, что те, кто называет Dark Messiah «чистым экшеном с непонятно зачем введенной ролевой системой», несколько поторопились с выводами. Кроме того, на одном из форумов проскочила информация о том, что очки опыта будут выдаваться не за убийство противников, а за выполнение квестов, что опять-таки указывает на наличие дружественных персонажей. Сделано это якобы для того, чтобы не ущемлять права стелсовиков, предпочитающих добиваться своей цели с минимумом убийств. Такая трогательная забота о каждом классе недвусмысленно намекает на то, что разработчики очень серьезно отнеслись к балансу, что определенно не может не радовать.

К сожалению, демка не дает возможности в полной мере оценить ролевую составляющую игры. Зато экшена — хоть отбавляй. Бои занимают большую часть времени при прохождении демо-версии и, наверное, так будет и в полной версии игры. И не зря. Такой интересной и разнообразной боевки не было уже давненько. Любителей ближнего боя ожидает ряд не очень сложных, но весьма эффектных и эффективных комбо-ударов, которые позволяют превратить поединок в весьма увлекательное занятие. В демке представлены несколько обычных ударов, «силовой» удар, для выполнения которого нужно зажать левую кнопку мыши и удерживать ее в течение нескольких секунд, как это было реализовано в серии TES, и удар в прыжке. Ну, и, конечно же, блок. Более чем достаточно для того, чтобы сделать боевку интересной и разнообразной, а ведь в релизе нам будут доступны и другие удары. Причем, следует заметить, что боевой AI врагов на высоте. Их довольно сложно просто закликать однообразными движениями. Они умело блокируют удары, активно пользуются щитами и грамотно маневрируют, пытаясь уйти с линии атаки. Маги наконец-то не представляют собой ходячие ракетные установки. В их арсенале преобладают не традиционные файерболы и огненные стрелы, а магические ловушки, «заморозки», которые хоть и не наносят демеджа, зато могут заставить противника поскользнуться. Довольно интересно заклинание уменьшения (в демке его нет, зато его эффект прекрасно продемонстрирован в упоминавшемся выше ролике), позволяющее уменьшить противника до размеров мыши и просто растоптать ногами. Ассасину, как уже говорилось, доступны лук и кинжалы, которые в сочетании с умением прятаться в тенях могут стать смертоносным оружием. Убивая противников, мы накапливаем очки адреналина, за которые отвечает тоненькая шкала, расположенная рядом с показателем жизни персонажа. Когда она достигает максимума, наш герой может нанести суперудар, позволяющий отрубить противнику голову или какую-либо из конечностей, в зависимости от того, куда удар направлен. Или метнуть кинжал, если вы используете его в качестве оружия. Выстрелы из лука или заклинания в этом состоянии тоже обретают невиданную мощь.

Но и это еще не все. Виртуозное владение оружием и заклинаниями — это лишь одна из граней подготовки истинного героя. Похоже, коньком данной игры является использование в своих целях подручных средств и рельефа местности. Пинок ногой, также входящий в арсенал нашего персонажа, в сочетании с дизайном уровней — это просто-таки читерская штука. Подкрадитесь тихонько к стоящему на краю пропасти противнику и пните его ногой в спину... ну, можно пониже... и вот он уже с криком летит вниз. А если учесть, что пропастей на уровнях много, а попытка высмотреть что-нибудь в их бездонных провалах, похоже, являет собой национальный вид спорта у местных жителей, то можете себе представить, насколько этот прием действенный. Ну, а если вас настигли в какой-нибудь комнате или зале — тоже не беда. Не бросайтесь в бой очертя голову, а внимательно посмотрите вокруг, и вы обязательно найдете ощетинившуюся шипами решетку или горящий костер. Теперь осталось только выманить противника «на исходную», произвести коронный пинок — и вот тело бессильно повисло на шипах или с криками мечется по комнате, охваченное пламенем. Кроме этого можно швырять во врагов бочки и ящики, многие из которых наполнены маслом, легко воспламеняющемся от малейшей искры. Подвешенные на цепях и веревках разнообразные тяжелые предметы только и ждут, чтобы свалиться на голову тому, кто будет иметь неосторожность прогуливаться под ними. Кстати, использование подручных средств, похоже, является ноу-хау героя. Враги упорно игнорируют это замечательное умение, ограничиваясь пинками, время от времени хватают неосторожного искателя приключений за горло, пытаются вытрясти немного жизни, дружелюбно скаля клыки.

Демка заканчивается красивым скриптовым роликом, демонстрирующем злобного циклопа, который разгуливает по большому подземному залу и вызывает законное желание вонзить меч в его единственный глаз. Если это желание станет непреодолимым, зайдите по ссылке **http://forums.ag.ru/?board=fps&action=display&s=0&num=1129108414&start=300** и вам расскажут, как его осуществить.

Я бы и сам рассказал, но, как любил говаривать старик Ранд, газета печатается не на резине, и место, отведенное мне под статью, заканчивается.

Взгляд в будущее

Итак, что же мы имеем? Как уже говорилось выше, игру **Dark Messiah of Might and Magic** связывает со знаменитым сериалом **Might and Magic** только название. Но это отнюдь не означает, что игра не заслуживает вашего внимания. Наоборот. Лично у меня сложилось впечатление, что в октябре этого года на свет появится достойный конкурент таких игр, как *The Elder Scrolls* и *Gothic*. Впрочем, зачем гадать? Ведь ждать осталось совсем недолго...

A`Krist

ИСКУССТВО ВОЙНЫ: GLUK'OZA RTS

Разработчик: GFI UA
Жанр: стратегия в реальном времени
Системные требования: не объявлены
Дата выхода: конец 2006 г.

Сцена. Две свиньи и магнитофон

На сцене сидят две свиньи в одеждах немецких офицеров и, не скрывая удовольствия, наслаждаются электронным голосом певицы, льющимся из динамиков дешевого китайского магнитофона. За кулисами стоит человек в театральной маске и очень пристально наблюдает за странным поведением домашних животных. За маской не видно его выражения лица, но можно понять, что периодически его посещают те или иные мысли, которые он записывает в свой блокнот.

На сцену выходит маленький хряк с «гитлеровскими» усами. Слыша странный звук из динамиков, который напоминает ему о его самом страшном враге, он начинает жутко материться на немецком языке. Его круглые поросячьи глазки так и норовят вылезти из орбит. Он принимается сильно и жестоко пинать свиней в офицерской форме. Все это время за кулисами странный человек в маске, наблюдая разыгравшийся спектакль, активно записывает что-то в блокнот.

Визжа и брыкаясь, обиженные свиньи убегают прочь со сцены. Расстроенный и злой хряк с усами в гневе топчет несчастный магнитофон. После того как последние шестеренки вылетают из некачественного проигрывателя, умное и жестокое животное направляется за кулисы. Наблюдатель дописывает последние слова и подчеркивает все написанное.

Блокнот

В пустом зале на пустой сцене рядом с поломанным магнитофоном лежит блокнот. Записи в нем четки и понятны: «...Комичная ситуация... из этого может выйти что-то действительно неплохое. Эта свинья действительно похожа на Гитлера. И планы у него такие же. Я и не сомневаюсь, что это очень неплохая идея, на таком раскрученном имени можно заработать... но это так банально... даже не знаю. Эта ситуация мне понравилась, что ж, посмотрим, что будет дальше...»

Сцена. Девочка, доберман, свинья

На сцене репетиция, в которой участвует и наблюдатель в маске. Он играет с собакой, учит ее разным движениям и командам. Рядом отыгрывает свою роль тоненькая девочка с причудливой прической. В руках у актрисы настоящий заряженный автомат, а перед ней стоит трясущаяся и обливающаяся холодным потом свинья в форме немецкого рядового. При каждом театральном движении и пафосной фразе бедное животное зеленеет и начинает трястись еще больше. Доберман весело прыгает вокруг человека в маске, который открыл свой блокнот и начал записывать новые мысли. Псу надоедает прыгать, и он идет к хозяйке. Девочка прекращает издеваться над свиньей и отвлекается на своего любимца. Пользуясь этим, хряк бросается в паническое бегство со сцены. Его попытка оказывается не совсем удачной. Доберман заключает его в свои «ласковые объятия».

Блокнот

На пустой сцене рядом с окровавленным и обезглавленным трупом в немецкой форме лежит блокнот. «...Движения собаки комичны. Но явно не напоминают паралитический нервозный синдром. Когда доберман разрывал бедного рядового на куски, тот действительно

весело брыкался. Радует. Актеры явно подобраны хорошо. Голоса, визги и прочие звуки на приличном уровне. Неплохо...»

Зал. Главный Свин

На этот раз зал полон. И в нем полно настоящих, коренных, явных свиней. На сцене стоит жутко амбициозный декоративный поросенок, явно косящий под Гитлера, и выкрикивает речи, которые должны поднять боевой дух у его собратьев и распалить революционный огонь в их сердцах.

— Нас не воспринимают как личностей. Мы для этих людей просто домашнее мясо. Нас кормят, поят, чтобы потом зарезать. Мы им нужны в качестве еды. Нас топчут в грязи. С нами не считаются. Наше мнение никому не интересно. Братья и сестры, каждый из нас умирает каждый день. Как мы можем так жить? Я спрашиваю, сколько мы будем так жить?! Вы жили в боле и в страхе! Но пора покончить с несправедливостью! Я пришел! Я помогу вам. Я поведу вас за собой! Мы должны жить, а не существовать! мы новое поколение, ибо до нас никто не видел того, что вижу я, и что видите вы! Мировое господство! Мы можем захватить этих людей! Мы можем! Мы это сделаем! Идите со мной! И вы будете жить как настоящие свиньи!!!

Зал. Девочка, бобры, кроты, медведи

Сцена в красивых декорациях. По бокам сцены — доберман и человек в маске. В центре девочка с причудливой прической в черном плаще, с автоматом в руках. Она обращается к залу, наполненному бобрами, медведями и прочей живностью.

—Дорогие друзья, мне нужна ваша помощь. Свиньи начали проявлять свой поистине свинский характер. Главный Свин собирается захватить в свои паршивые копытца мировое господство. Сейчас он и его собратья терроризируют мирных граждан нашего города. Мы должны помешать ему осуществить свои планы. В нашем распоряжении пехотинцы и разная техника. В наших стройных рядах есть даже истинные герои. Мы должны вернуть порядок нашей жизни в привычное русло. Нам нужен мир и спокойствие. Пока это животное существует, ни того, ни другого у нас не будет. Мы должны! Мы сделаем!

Блокнот

Человек в маске пишет в свой блокнот последние строчки: «Да... все выглядит очень даже неплохо. Декорации очень красивы. Здания уникальны. Техническая сторона этого спектакля во всех аспектах хороша. Идея тоже. Хотя немного банальна. Тем лучше — меньше денег на его полную постановку. Меньше времени, проблем, хлопот. Музыка. Стиль известной певицы, которая играет главную роль. Все отлично. Да... пожалуй, я буду финансировать этот проект». Человек закрывает блокнот и идет к выходу. А мы, простые зрители, ждем этого RTS-спектакля.

A'Krist

Ex Machina. Меридиан 113

Разработчик: Targem Studio
Издатель: «Бука»
Системные требования: приблизительно, как и у Ex Machina. Диск с оригинальной игрой не требует
Дата выхода: осень 2006 г.

* * *

Немного предисловия для освежения вашей памяти. 2005 год. Молодая, но уже успевшая приобрести очень неплохие отзывы от геймеров кампания **Targem**, при поддержке хорошо известного российского издателя **«Бука»**, издает РПГ под названием **Ex Machina**, события которой разворачиваются в мире, пережившем ужасную катастрофу. Профессия водителя-дальнобойщика становится самой важной и в то же время самой опасной. На коробке с диском этой игры по праву значилось: «Fallout на колесах в лучшем смысле этого слова» — несмотря на то, что, в отличие от «Фола», здесь не было качественно проработанной РПГ-системы (а точнее, ее здесь не было вообще ☺). Атмосфера — вот то самое страшное и непостижимое! И «Фоллаут» и «Экс Машина» — игры очень атмосферные, с большими и интересными мирами.

И вот осенью этого года геймеры наконец-то вновь смогут побывать в полюбившейся роли дальнобойщика, колесящего на своем верном железном друге по зараженным местностям.

Читаю материал — пишу статью...

22:50 — Как много информации! И все только об аддоне! Да, дамы и господа, — вот оно, официальное дополнение к довольно удачному проекту минувшего 2005 года! Вроде бы и не полноценный сиквел, а тем не менее...

23:00 — М-да... информации действительно много, но она вся бесполезная... блин, мелочи-мелочи... много мелочей... ничего конкретного.

23:06 — Кое-что собрал полезное. Итак — кратко о сюжете. ОЧЕНЬ кратко ☹. Какого-либо развития сюжетной линии оригинальной игры мы не увидим. Вместо этого нам дадут поиграть абсолютно «левым» персом и, следовательно, взглянуть на все происходившее в «Экс Машине» под другим углом. ВСЕ! Больше по этому аспекту ничего не известно.

23:13 — Действие игры будет происходить на территории Северной Америки. Нам посчастливится увидеть очень много достопримечательностей, прославивших этот континент. На ролике, который крутили на КРИ 2006, была показана статуя Свободы. Многим понравилось.

23:23 ☺ — Прикольно совпали минуты и часы. Все! Щас о чем-то важном скажу ☺. А скажу я о нововведениях:

1. ОСНОВНОЕ. То, чем заполнена большая часть форума. Мультиплеер. Главная фича этого дополнения. Тем не менее, на данном этапе разработки режимов игры только... ОДИН (!!!) — по локальной сети. Проскакивают непонятные и невнятные предположения в диалогах разработчиков и геймеров на форуме по поводу игры во Всемирной паутине. Якобы должен будет открыться сервер игрушки, сразу после ее ухода «на золото», но все это так и остается неясными предположениями.

По локалке будут доступны Deathmatch и командный Deathmatch. Cooperative не будет (опять же ☹!!!). Нафига кричать, что мультиплеер — главный плюс грядущего аддона, если чего-то действительно стоящего в нем нет?! Печально... очень. Не сказано даже, сколько именно игроков поддерживает этот режим. Зато есть упоминание о возможности играть «стенка на стенку» — как в сингле, так и в многопользовательской игре. Но! Как это будет влиять на производительность компьютера?! Думаю, не очень положительно...

2. Добавлены две новые тачки, на которых нам дадут покататься: *Боец* и *Скаут*. Для них будут сделаны кабины, влияющие, как и в оригинале, на некоторые параметры вашего железного друга. Кстати, возвращаясь к многопользовательской игре, стоит упомянуть о том, что нам разрешат играть на всех махинах, которые мы видели в игре.

3. Теперь... кричите от радости, любители тюнинга! Настал ваш час! Громко сказал, да? Слюной уже, небось, захлебнулись ☺? Ничего существенного, на самом деле. Но, тем не менее, мы сможем комбинировать цвета, ставить флаги, эмблемы и прочие приятные вкусности, типа дополнительных шипов.

Собственно, это и все нововведения ☹. Вот так вот. Разработчики продолжают думать над прицепами для стальных монстров. Геймерская общественность вовсю просит такую фичу, а разрабы... ну, вы поняли, да? Да... много возни, типа. А представьте теперь хоть на минутку этот прикол. Грузовик с несколькими внушительными пушками + прицеп с еще таким же количеством стволов. Минимум. Неплохо, не правда ли? А вот теперь подумайте, какой это дисбаланс. Если мы и в оригинале довольно резво выносили всякую пакость, то представьте, что будет теперь. А если этих прицепов будет позволено больше одного?! Чего, кстати, некоторые игроки и добиваются от создателей. Такой бронепоезд своеобразный, который несется и сбивает все на своем пути. Весело... и глупо. И, ИМХО, ненужно.

23:24. В принципе, все, что было известно мне, теперь стало известно вам. Последнее слово о графике и звуке. И то, и другое совершенствуется и дорабатывается. Движок у игры тот же (и не удивительно — аддон все-таки), но над ним обещают поработать — немного улучшить графику и при этом оптимизировать под более слабые машины (в общем-то, если вспомнить оригинал, то там требования к компу были не особо высокими, главное было поставить DirectX, который был на диске). Над звуком тоже работают, обещают, что все окажется реалистичнее, а также будут присутствовать некоторые новые музыкальные темы.

* * *

Собственно, можно подводить такой себе итог, что ли. Аддон, он и в нашей родной стране аддон. Ничего кардинально нового от него ждать не стоит. Радует добавление к синглу мультиплеера. Но, так сказать, «основная фишка» разработчиков, как вы уже могли убедиться, что-то не особо ярко и интересно выглядит. Возможность небольшого, но тюнинга — тоже плюс. И... все. Ну и ладно. Нам хватит? Да, нам хватит. Думаю, всем будет приятно еще раз погрузиться в мир «Эх Машины». Типа — ждем-с ☺.

Жанр: RPG/action
Разработчик: BioWare
Издатель: на момент написания отсутствовал
Дата выхода: конец 2006 — начало 2007 г.

Олег ХИЖНЯК aka OLeg89

Jade Empire

Смотрю я на проекты для консолей и думаю, что хорошие игры слишком уж часто стали проходить мимо меня. Одной из таких игр была **Jade Empire** для Xbox от компании **BioWare**, некогда подарившей нам такие шедевры, как сериал *Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights* и *Star Wars: Knights of the Old Republic*. Многие ПКшники не заметили анонса и выхода игры в конце 2004 года. Зато владельцы приставки Microsoft были практически на седьмом небе от счастья. Игру называли лучшей на консоли, а средний балл на сайте **gamerankings.com** на данный момент составляет 89%. И вдруг через два года BioWare по примеру своих японских коллег (Capcom с ее Onimusha 3, Devil May Cry 3 и Resident Evil 4) решает портировать свой шедевр на ПК. А значит, самое время разобраться, что же нас ждет.

Начнем, пожалуй, с сюжета игры. Место действия — древний Китай плюс все его мифы. То есть нас ждет мир, населенный магами, демонами, духами и, естественно, драконами. А начнется игра достаточно стандартно (если не сказать банально): главного героя отправят разобраться с нападениями призраков на соседние деревни. Но такое простое начало обещает перерасти в достаточно интересную историю (как это обычно и бывает в играх от BioWare). Да, прохождение сюжета обязательно поставит вас перед моральным выбором. Но в отличие от Рыцарей Старой Республики здесь не просто Светлая и Темная стороны Силы. Разработчики создали два пути — Путь Открытой Ладони и Путь Сжатого Кулака. И я не рекомендую вам преждевременно посчитать, что они являются прямыми аналогами сторон Силы. Судя по всему, здесь все по-китайски запутанно.

Раз я упомянул о главном герое, то пришло время огорчить ролевиков: сгенерить персонажа собственными руками не выйдет. Вместо этого придется выбирать одного из предложенных разработчиками героев — как, например, в Diablo. Героев семь (в версии для Xbox), и каждый обладает предрасположенностью к определенному оружию и стилю боя (да и квесты несколько различаются). Плюс во время игры к нам будут присоединяться различные персонажи общим числом восемь (опять-таки, речь о консольной версии — возможно, в порте кого-нибудь добавят). Естественно, каждый из них будет обладать своим уникальным характером и специальностью. Но, к сожалению, близко познакомиться со всеми вы не сможете, так как разработчики наложили ограничение на состав партии еще жестче, чем было в KotOR'e: в каждый момент времени там может быть лишь два человека. Вызвано это особенностями боевой системы игры, которая не позволяет одновременно сражаться и следить за всеми боевыми товарищами.

Кстати, пора рассказать и о боевой системе. Не зря в графе «жанр» после «RPG» я написал слово «action». Бои в игре идут в реальном времени. Напоминать они должны третью «Онимушу» или DMC (только не так драйвово, скорее всего). Сами поединки реализованы в стиле фильмов «Крадущийся тигр, затаившийся дракон», «Герой» и «Дом летающих кинжалов». То есть кунг-фу с прыжками, полетами и магией. Еще все приемы распределены между несколькими стилями, каждый из которых обладает своими плюсами и минусами. И по причине наличия минусов можно и нужно переключаться между стилями прямо в бою. Делать это можно либо в режиме паузы, либо в реальном времени, но в этом случае доступны лишь четыре выбранных стиля. Переключение в реальном времени позволяет выстраивать красивейшие комбинации из различных ударов. Да, я думаю, вы уже поняли, что для этой игры лучше всего будет использовать геймпад? Тогда продолжим. Стилей в консольной версии 18, но разработчики обещают придумать для владельцев ПК парочку новых. И не подумайте, что драться можно лишь руками, ногами и холодным оружием. Часть стилей выделена в отдельную группу Magic и позволяет творить различные чудеса, например, замораживать противников или превращаться в демона.

Одним из главных вопросов, которые волнуют геймеров в процессе ожидания выхода портированой версии любой игры, является графика. BioWare обещает доработать движок игры и подарить нам красивую картинку. Сделают они это или нет — мы узнаем только после выхода игры. Я могу только упомянуть, что на родной платформе Jade Empire называли одной из самых красивых игр. То есть особенно ужасной графики быть не должно. Особенно в обзорах Xbox-версии отмечают красоту пейзажей, и, глядя на скриншоты, не могу с этим не согласиться. Также не могу не упомянуть, что в анимации персонажей использовалась технология motion capture и были привлечены мастера восточных единоборств из Китая.

Jade Empire — это одна из RPG, созданных специально под Xbox. Ее основным конкурентом на целевой платформе считалась *Fable* Питера Мулине. А «Фабл», как вы помните, не самая плохая игра, а вовсе даже наоборот. И, несмотря на это, «Нефритовая Империя» оказалась намного популярнее игры Lionhead. Это, я думаю, говорит о том, что к нам идет достаточно интересный и качественный проект. Ну, а то, что игра портированная... Об этом, я думаю, можно не беспокоиться. Все-таки BioWare долгое время разрабатывала свои шедевры под ПК.

Если вы истосковались по хорошим ролевым играм и интересным сюжетам, то становитесь в очередь — будем ждать вместе.

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

СИБИРСКИЙ КОНФЛИКТ
Война Миров

Разработчик: Wireframe Dreams
Издатель в СНГ: «Акелла»
Жанр: стратегия
Системные требования: P 3-1 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Тунгусский метеорит — космическое тело, взрыв которого 30 июня 1908 г. вызвал чудовищную катастрофу в бассейне реки Подкаменная Тунгуска. Полет Тунгусского метеорита наблюдался в виде яркого болида на расстояниях до 1500 км. На месте катастрофы не найдено метеоритных осколков. Мощность взрыва могла составить до 50 мегатонн, что впятеро больше мощности первой из водородных бомб. Считается, что Тунгусский метеорит — ядро небольшой кометы, взорвавшейся в плотных слоях атмосферы Земли. Однако это всего лишь официальная, выдуманная советским правительством версия. На самом деле все было совсем по-другому.

Вселенная бесконечна

За тысячи световых лет от Земли, в Галактике Эволонов, кипела гражданская война. Скива — Великий Император захотел уподобиться богам, создавшим все живое во Вселенной. Он объявил себя Первым и Единственным и потребовал, чтобы все живые существа почитали его как Бога — Создателя всего сущего. Не подчинившихся ждала скорая и жестокая расправа. Эволоны были послушной биогенетической расой, вся их жизнь строилась на вере в каждого из множества своих богов. Именно поэтому большая часть биосуществ отвергла Скиву и создала свое государство — *Альянс Эволонов*; оставшиеся же перешли под мощную конечность Нового и Единственного Бога и стали называться *Конгломератом*. Не стерпев позора неподчинения, Первозданный Скива приказал атаковать Альянс и лично возглавил вторжение на своем флагманском крейсере. Флот Альянса встретил его у своих границ. Сражение было долгим и беспощадным. Могучие эсминцы и линкоры Скивы схлестнулись с сотнями небольших истребителей Альянса, стартовавших с гигантских материнских кораблей, которые прикрывали их залпами тяжелых орудий. Это был бой, в котором не берут пленных; бой, в котором не знают жалости к противнику; бой, в котором дерутся до конца и в котором нет места компромиссу. Это был бой, в котором Первородный Повелитель Скива потерпел поражение и попытался скрыться от воинов Альянса. Однако не тут-то было. Уже прыгая в гиперпространственную воронку, крейсер Скивы получил прямое попадание тяжелым лазером в главный двигатель. Флагман Конгломерата потерял управление, его развернуло, координаты прыжка оказались сбиты, и могучий корабль Перворожденного устремился в неизведанную часть Вселенной. Шестьдесят лет потратили верноподданные Императора, разыскивая своего пропавшего Повелителя. Немалый срок, по меркам Эволонов. Но годы не прошли зря. Потерпевший крушение флагман был найден на планете примитивных мягкотелых существ. Они называли себя людьми и были чрезвычайно любопытны. Верные слуги Императора Скивы решили преподать им урок, вернув из небытия своего Великого Повелителя. Так начался знаменитый *Сибирский Конфликт*.

Автомат против биоплазмы

Тем, кто еще не вылез из бронетранспортера и не слышал, о чем я тут распинался, поясняю: все, что вам рассказывали о Тунгусском метеорите — чушь. Полная, откровенная и абсолютная. В 1908 году на Землю, завывая и дергаясь, грохнулся полуразрушенный корабль биорасы Эволонов с Императором Скивой на борту. Испугавшись экономической ответственности, весь экипаж погрузился в криоанабиозо-летаргический сон. Так прошло почти шестьдесят лет. За это время Россия пережила две войны и революцию, освоила атом, научилась производить смертоносную военную технику лучше, чем кто-либо в мире. Военная разведка Страны Советов окружила прочным периметром место падения космического корабля, не допуская никого внутрь. Советские ученые работали круглосуточно, пытаясь разгадать секрет неизвестного феномена. Однако в 1967 году все изменилось.

17 ноября 1967 года небо над Сибирью разверзлось вновь, и оттуда, прикрываясь маскировочной системой, вынырнули два крейсера Конгломерата. Подданные нашли своего Властелина. Их десант высадился внутри Зоны Периметра и активировал систему жизнеобеспечения флагмана. Начался ремонт корабля. Однако энергии на полное восстановление звездного судна и пробуждение Великого Императора не хватало. Тогда эволоны построили вокруг флагманского корабля систему *бионоидов* — могучих преобразовательных станций, черпающих энергию непосредственно из биополя Земли. Их совокупной мощи хватило для того, чтобы разбудить центральный корабль и его хозяина. Но тут в дела эволонов вмешались люди. БМП «Гончая 13», во главе небольшого разведывательного отряда, натолкнулась на патруль эволонов. Завязался бой. Русские солдаты уничтожили противника и, запросив подкрепление с базы, двинулись дальше. Война только начиналась.

Именно такую оригинальную сюжетную линию предлагает нам компания **Wireframe Dreams** в стратегии **«PSI — Сибирский конфликт»**. Две враждующие стороны — люди и пришельцы, две пересекающиеся между собой кампании, и совсем не вам решать, кто победит. Заинтересовались? Поехали дальше.

Бескрайний север

Кто был кумиром разработчиков во время создания «PSI — Сибирский конфликт», начинаешь понимать уже после первого выстрела советского Т-55 по эволонскому Пожирателю. *Ground Control 2* и *Arena Wars* — симбиоз этих двух стратегий, с небольшим добавлением креатива парней из Wireframe Dreams, как раз и представляет собой наш объект исследований. Точки энергии, которые нужно захватывать, чтобы получать подкрепление; сбор так называемых «аномалий», использование которых может кардинально изменить ситуацию на поле боя; герои, присутствующие в каждой миссии — все это до боли знакомо и навевает приятные ностальгические воспоминания (которые, правда, очень быстро заканчиваются). Поневоле начинаешь радоваться тому, что господа криэйторы не испоганили хорошие идеи, а наоборот, довольно неплохо модернизировали их, что позволило скрыть некоторые явные недостатки игры. Но об этом позднее. Сейчас давайте разберем стратегию по составляющим, пробежимся, так сказать, по сути вещей, а там уже и до игрового процесса недалеко.

✓ **Графика.**

Трехмерность — очень хорошая и нужная вещь. Особенно в нашем сверхтехнологическом и постапокалиптическом... ой, простите, я хотел сказать — капиталистическом мире ☺. Красивая, качественно проработанная трехмерная графика является громаднейшим плюсом любой игры, она пленяет глаз и радует мозг. Особенно если эта игра — стратегия. Есть только одна небольшая проблема. Очень мало компаний способно создать и подарить геймеру игру с действительно хорошей графикой. Вот и здесь не сложилось. Нет, я не говорю, что графика в игре плохая — ни в коем случае! Ей можно по праву поставить твердую четверку — не больше, но и не меньше. Однако, если в Ground Control 2 и Earth 2160 при максимальном приближении можно было разглядеть прицел лазерной винтовки в руках у пехотинца, а едущий танк воспринимался как настоящий, то в «PSI — Сибирский конфликт» юниты выглядят смазанными, а техника не до конца прорисованной — детализация подкачала (зато на 512 Мб оперы не тормозит ☺). А это, что ни говорите, довольно существенный графический изъян. Плюс ко всему спецэффекты смотрятся весьма средне — вялые взрывы, неубедительная кровь, странные разрушения техники. Да, электроудар «Гончей 13» выглядит впечатляюще, а танки весело горят, однако это капля в море. У меня вообще складывается ощущение, что разработчики большую часть внимания уделили Советскому Союзу, потому как ни одного порядочного спецэффекта у пришельцев я не нашел. Разве что мобильный силовой щит. Несправедливо.

✓ **Звук.**

Оставил очень противоречивые чувства. С одной стороны, неплохое музыкальное сопровождение, состоящее из динамичных проникновенных мелодий, плюс грамотная озвучка юнитов, а с другой — очень бедное звуковое оформление сражений и передвижения бойцов. Одно дело, когда мобильный командный центр запускает ядерную ракету с криком: «А вот теперь моя любимая красная кнопка!», и совсем другое, когда эта ракета бесшумно взрывается где-то неподалеку. Хотя, конечно, может быть, я просто чего-то не знаю. Может, Советский Союз после второй мировой войны втайне разрабатывал бесшумное ядерное оружие?

✓ **Искусственный интеллект.**

Посредственный, как сама посредственность. Враги или атакуют организованными группами вашу базу-бионоид, в надежде ее уничтожить, или же по одиночке играют в неубиваемых героев перед вашими войсками. А могут вообще пройти мимо, принципиально не открывая огонь, даже если ваши танки проедут в паре метров рядом. Однако веселее всего то, как ваши подопечные выбирают путь следования к указанной вами точке. По старой доброй традиции игростроения, берущей начало еще с легендарного Warcraft`а 2, ваши бравые солдаты попытаются преодолеть нужное расстояние по самой короткой дороге, которую они же сами и выберут в зависимости от своего местонахождения. Говоря проще — это значит, что если из точки «А» вашему юниту нужно попасть в точку «В», а между точками стена, то электронное творение великих сил не станет ее объезжать — оно упрется в нее лбом и только через пару секунд, осознав всю бесплодность своих попыток, начнет следовать вдоль этой стены до самого конца. Там оно может остановиться и

подумать, что делать дальше, а может развернуться и поехать в обратную сторону — вдруг там есть свободный проход? Так что мой вам совет, господа геймеры, следите за своими юнитами!

✓ **Камера.**

Свободная и доступная ☺. Можно приближать, вертеть и удалять, как вам вздумается. Правда, при движении солдат вверх она иногда берет такие ракурсы, что становится немного не по себе. Интересно, как так можно?

Фух, как говорится, на сегодня обзор тактико-технических составляющих игры закончен. Перейдем к более прозаическим вещам. Например, к развитию Сибирского Конфликта.

Люди слишком любопытны

Использовавшие биотехнологии эволоны не могли знать, с чем им придется столкнуться в борьбе с людьми. Они открыли энергетический канал в параллельное измерение и отправили туда своего Повелителя — ему нужно было время, чтобы обрести былое могущество. Чтобы жалкие дикари-люди не смогли помешать этому, лучшие генералы Конгломерата, объявленные Скивой младшими богами, встали на защиту пространственных ворот. Вооруженная крупнокалиберными пулеметами с отравленными живыми пулями Богиня Охоты Саар и Рожденный в Море, стре-

ляющий далеко Ра двинули свои войска против «Гончей 13», Невидимого Танка и суперсолдата и настоящего патриота — майора Зверева. Генералы Конгломерата были умны и искусны, они атаковали уверенно и брали числом там, где не могли победить с помощью высоких технологий. Благо, Королевы Рождения давали войска с потрясающей скоростью. Воинам Советского Союза пришлось отступить. Но ненадолго. Советские ученые освоили технологии одного из захваченных бионоидов и направили всю его энергию на переброску материи из одного места в другое. Так танки и самоходные установки с заводов стали попадать непосредственно в Зону, уже с экипажами внутри. Подвергнув позиции эволонов массированному реактивному удару установок «Град», русская пехота и бронетехника пошла в атаку под предводительством неистового майора Зверева, который рвал инопланетян на куски голыми руками. Однако эволоны не дрогнули. Несколько десятков истребителей-Охотников вступило в бой с частями Союза. Биологические солдаты последнего поколения, они могли взрывать танки и расшвыривать пехоту словно котят, а электроудар «Гончей 13» не убивал их с первого раза. Даже могучий майор Зверев уважал их, как противников. Наступление советских войск захлебнулось. Командование приказало своим солдатам отступить на исходные позиции. Оно извлекло урок из схватки и приготовило эволонам достойный подарок. Едва лишь последний советский танк выехал из зоны поражения, по бионоиду эволонов был нанесен тактический ядерный удар с мобильного командного центра. От него не спасали даже силовые щиты. Позиция была взята.

Геймплей, как он есть

Ну что ж, господа офицеры, пришло время разобрать игровой процесс «Сибирского Конфликта», как говорится, по патронам и косточкам. Начнем с достоинств, продолжим, конечно же, нереализованными возможностями и завершим сей тяжкий разговор недостатками.

Скажу честно и откровенно, меня игра захватила с первой минуты. Полуобучающая-полубоевая стартовая миссия за эволонов, честный бой за СССР — все это интересно, динамично, быстро. Стреляй, не зевай, и победу у тебя не отберут. Если ты сам не упустишь ее. Войска людей и пришельцев фактически отличаются только внешне — все юниты делятся на три типа: противопехотные,

противотехнические и универсальные. Плюс радар и артиллерийская установка (медицинская машина присутствует по умолчанию ☺). Намеки на различия между расами, естественно, присутствуют, но решающей роли в стратегии и тактике боя различия не играют (Starcraft и C&C недосягаемы). Универсальная связка получается довольно быстро — танки и БТРы с пехотинцами впереди, радар и несколько установок «Град» сзади. Все, никто не пройдет. Кроме героев.

Да, как уже говорилось ранее, за каждую из рас представлен нехилый набор «тру хироев», присоединяющихся к вам по ходу игры. Эти уникальные воины могут, в отличие от ваших обычных юнитов, набирать опыт и всячески модернизироваться, переходя из статуса «Новобранец» в статус «Ветеран». Их способности при этом увеличиваются в несколько раз. Например, бронепехотинец и ультрапатриот майор Зверев, после всех апгрейдов, может смело называться «майор жЫвотное», настолько крут и могуч он становится.

Тоже самое касается и неистовой пулеметчицы — богини охоты эволонов. Ее скорострельность и спецспособность «берсеркер» — это что-то. О, кстати, о спецспособностях. Все герои и некоторые обычные юниты имеют спецспособности — эдакие экстремальные виды самовыражения. Советские пехотинцы-автоматчики любят отжиматься и кидаться гранатами на дальность, ракетный комплекс «Зевс» обожает залповое минометание, а многотонный генерал эволонов Скааа генерит силовой щит, чтобы уберечься от сибирских комаров. Каждая спецспособность полезна и уникальна, так что не забывайте ими пользоваться.

В качестве оружия массового поражения ограниченного действия в «Сибирском Конфликте» выступают аномалии — полный аналог бонусов из *Arena Wars*. Подбирая аномалии на специальных точках, вы можете полностью вылечить ваших бойцов, восстановить их энергию, уничтожить выбранную группу вражеских солдат или очень сильно повредить их. Кроме того, в геймe присутствует одна очень специфическая анамолия, приятно удивившая меня. С ее помощью вы можете выбросить на поле боя датчик-приманку, и в течение десяти секунд все вражеские бойцы в округе без зазрения совести будут поливать место выброса всеми видами смертоносной энергии. Прикольно.

Однако все то хорошо, что хорошо кончается. Или же полностью не реализуется. Не могу понять, что мешало разработчикам создать хотя бы частично интерактивную местность — неумение/нежелание или нежелание/неумение, но факт остается фактом: десяток тяжелых ИС-7 не могут уничтожить хлипенький домик, а Пожиратели пришельцев вынуждены брести вокруг небольшого леса, не в силах повалить хотя бы одно дерево. В дома пехоту посадить нельзя, за камни технику спрятать тоже — она ничего не будет видеть. Есть только три места, где что-то меняется — лес, мост и защитное поле инопланетян. В первом случае пехота приобретает дополнительную нехилую броню, в двух других — нещадно ее теряет. Вот и все тактические изыски здешней местности.

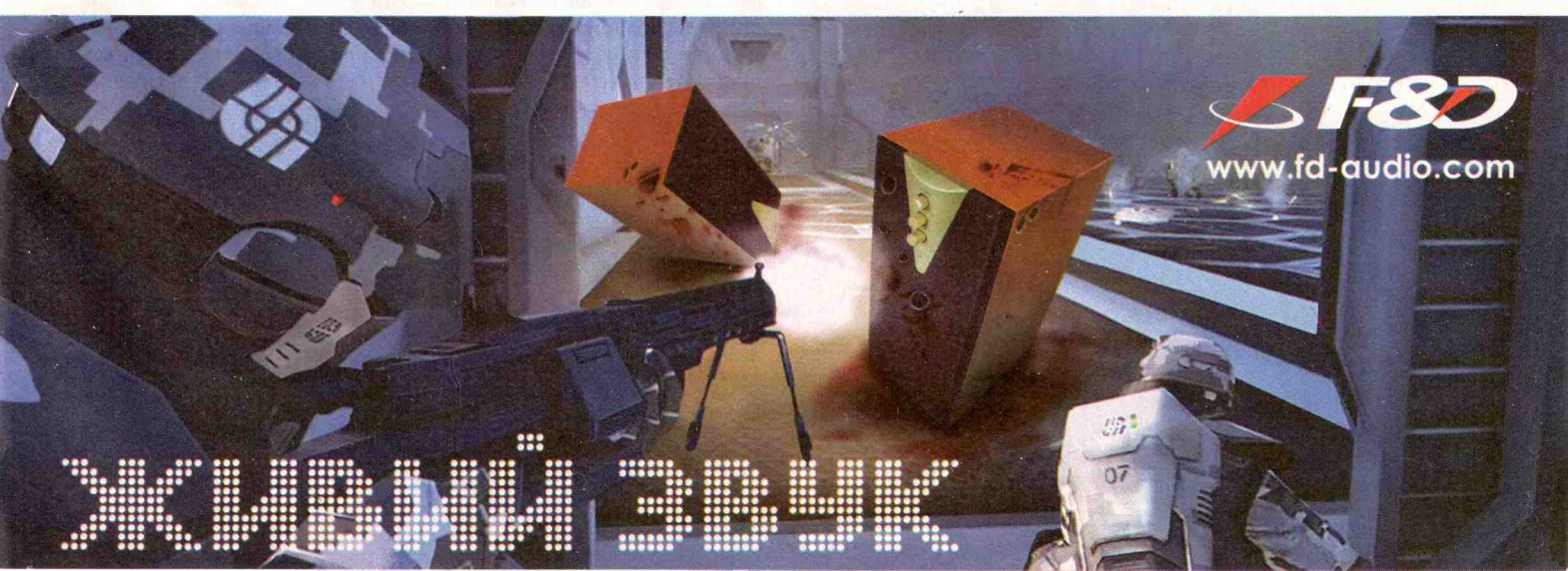
Но все эти недоработки меркнут по сравнению с парой жутких недостатков, которые с легкостью могут отбить всякое желание играть в «PSI — Сибирский Конфликт». Во-первых, это дурацкий способ постановки задачи на миссию. Задание только лишь рассказывается, но никогда не показывается. То есть, если вам приказали

следовать к энергетическим воротам эволонов, вы должны сами эти ворота найти, просмотрев всю основную карту, — мини-табло ничего не показывает! Ну, как вам такой расклад? Неужели господам разработчикам так сложно было обозначить пункт назначения небольшим кружком или китайским иероглифом на мини-карте! Или, может, они подумали, что этого делать не надо?! Ужас, да и только.

Во-вторых, это яркий глюк, связанный с передвижением ваших юнитов. Мало того, что они не умеют двигаться «через атаку», как все нормальные солдаты, так еще и останавливаются на несколько мгновений при любой смене курса. Это иногда бывает смешно — начнешь по старой доброй привычке кликать несколько раз на одной точке — танки и БТРы начинают дрожать и мотать башнями в разные стороны, дергаясь на месте. А что вытворяют Разрушители эволонов при постоянном кликаньи на карте — ууууу... Закачаться можно. Так что, камрады, запомните, в «Сибирском Конфликте» приказ должен быть кратким и точным, как выстрел, — а то времени на игру не останется.

Вывод

Несмотря на всего два коротких кампайна, несовершенную графику и глупую мини-карту, я советую вам, господа геймеры, играть, играть и еще раз играть. Поверьте, оно того стоит.



Pantera sls

PENUMBRA

Разработчик/издатель: Frictional Games
Жанр: адвенчура, шутер, хоррор
Системные требования: P-3 1/5 ГГц, 384 Мб ОЗУ, 124 Мб видео, 2/2 Гб жесткий диск

Вот скажите, вам когда-нибудь хотелось создать свою игру? Так, чтобы в ней был и сюжет интересный, и физика реалистичная, и графика красивая, да и диалоги чтоб не отставали от всего этого разнообразия. Вот не поверю, что среди наших читателей ни у одного не было таких порывов, особенно, когда играешь во что-то, подмечаешь недостатки... А как бы хотелось соединить все лучшее от любимых игр в одной ☺! Тем не менее, у большинства эти желания не заходят дальше просто мыслей и желаний, уж не знаю почему — то ли из-за нехватки времени, то ли по природной лени... А вот некоторым — кивок в сторону **Frictional Games** — совсем даже не лень. И это несмотря на сессии, учебу и прочие жизненные обстоятельства. Ведь по большому секрету говоря, Frictional Games — не что иное, как группа из нескольких студентов, которые решили создать что-то свое. И создали. Создали не просто игру, а Игру, за которой геймеры просиживают множество часов. Ну и пусть доступная сейчас версия длится всего три часа. Три часа драйва и адреналина гораздо лучше, чем сорок полноценно-нудных часов. А в доказательство этому в следующем году выйдет в свет продолжение игры — Penumbra: Overture.

Правда, в игре явно прослеживается оттенок предыдущих творений жанра «хоррор», но ведь идеи — это не самое главное, можно и на практически ровном месте создать Нечто Хорошее.

Игра

Все началось в тот самый день, когда в мой почтовый ящик опустилось письмо, написанное, вероятно, рукой моего отца, который покинул нашу семью еще до моего рождения. Блудный родитель принес извинения за свой поступок и устремил мое любопытство к одному из банковских сейфов, где лежала старинная книга, написанная на незнакомом мне языке. Пролистав несколько страниц, я обнаружил секретные записи, повествующие о неком местечке в Гренландии. Я не мог упустить шанс развеять тайну, окутавшую судьбу моего отца, и вскоре решился на опасное приключение. Долгая дорога подорвала мое здоровье... В конце концов, меня забросило к утесу. Мучительно взбираясь по скалам, я обнаружил подозрительный люк. Внутренний голос подсказал, что это именно то, что я ищу. Из последних сил я повернул ручку люка и медленно шагнул в неизвестность».

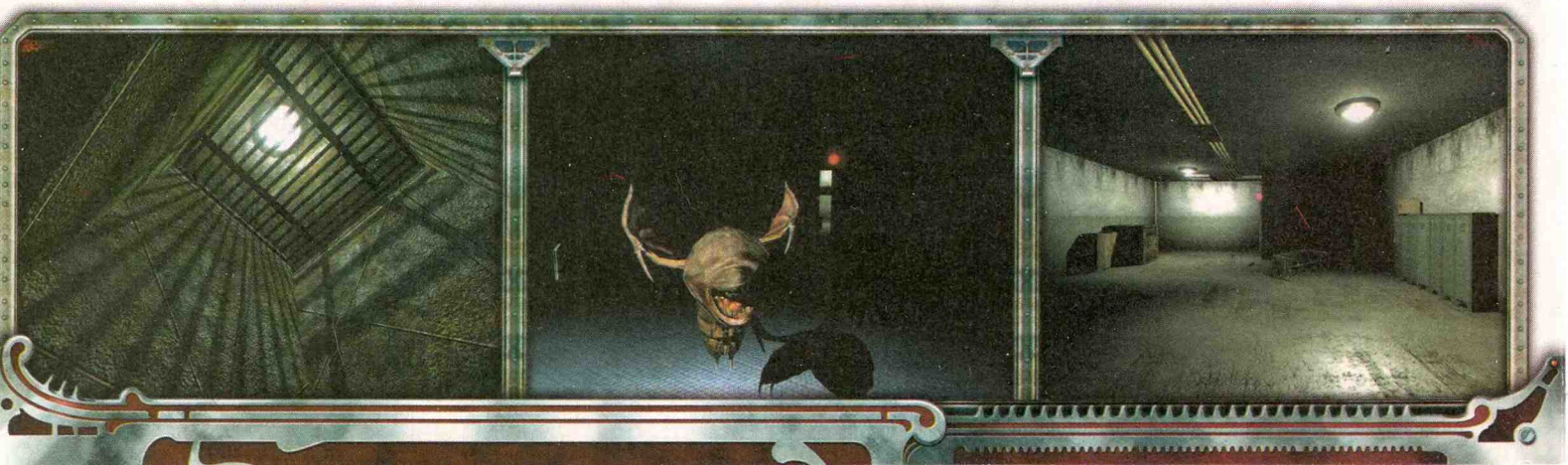
Ну что ж, начало интригующее. Не самое новое, но, тем не менее, не лишенное идейности и какой-то внутренней силы, потенциала, так сказать. Итак, зачем нас обожаемый папочка услал туда — непонятно, почему мы поехали — тоже. Нет, можно, конечно, полезть в дебри психологии, вспомнить трактаты о детских психических и психологических травмах, приплести сюда еще множество учебников и ученых имен, но, тем не менее, это мало что даст. Ибо понять, откуда и что взялось, нам не дано. Минус таковых игр в том, что начало должно быть запутанным, и чем сильнее, тем лучше, вот только в клубке подобных мыслей и поступков теряется логика, а на ее месте появляется множество вопросов.

Полутень

Как я уже сказала, игра не является новинкой. По сути, поиграв всего лишь пару минут, уже понимаешь, откуда и что взялось. Естественно, что понимаешь только в том случае, если знаешь игры — ну, хотя бы мельком их видел. А вот таких гигантов, как Doom и Resident Evil, не узнать невозможно, достаточно знать о них просто понаслышке, и я думаю, что редкий читатель МИКа не знает основные черты этих миров.

Из «Дума»перекочевали в основном монстры. При этом не только их внешность и названия (например, какодемон), но и общий стиль шутера-экшена. Да-да, несмотря на то, что основа игры не боевая, нам придется бегать по уровням в окружении самых что ни на есть отвратительных мира сего! Тем не менее, прямым потомком «Дума», да и вообще шутером **Penumbr**`у не назовешь. Оружия как такового в инвентаре не нашлось, из всех предметов, населяющих инвентарь, под привычное понимание слова «оружие» с трудом удается подогнать лишь динамит — правда, против населения Полутеневого мира он нам не поможет, не тот сорт врагов, чтобы нас бояться. Из наиболее примечательных вещей, находящихся периодически в инвентаре, стоит отметить «глоустик» (выражаясь проще — химический фонарь, хотя принцип его действия не слишком понятен). Эта вещь будет довольно часто пригождаться нам в путешествии по темным коридорам и люкам. Помимо прочего, есть еще специальный вентиль для путешествия по вентиляционным лазам.

Что касается «Резидента», то основное его наследие в данной игре отнюдь не зомби, хотя этих тварей тут тоже хватает. От известного хоррора передалось то постоянное ощущение ужаса. И если в какой-то момент приходит мысль, что страшнее уже не будет — не верь ей, это не такой мир, где есть предел страха. И уж тем более не вздумайте расслабляться и не верьте игре — за обманчиво тихим углом, в только что успокоившемся мирке царит еще больше неожиданностей и кошмаров, чем во время неприятных баталий. Таковы уж они, поклонники «Резидента», «Дума» и Лавкрафта, и таковы их игры.



Урок физики

Судя по всему, студенты-разработчики решили показать, что физику они знают на все пять баллов... ну, или на 12 — по новой школьной системе, это уж кому как ближе оценивать. При этом не просто знают в теории, но и активно применяют, если не в реальном мире, то уж в виртуальном точно.

Уровень детализации физики, если можно так выразиться, действительно поражает и заставляет погрузиться в игру еще глубже. В этом мире нам все придется делать своими руками, и когда прикасаешься к дверной ручке, чувствуешь ее прохладу... возможно, это стали сдавать мои нервы, но вы попробуйте прожить вечность этого мира за три часа, попробуйте воплотить ее в жизнь на своем компьютере — и поймете, что до этого не было такой Игры. Что там бы ни говорили сейчас фанаты предыдущих хорроров, гневно перелистывая страницу, все равно — такого ужаса еще не было. Такого липкого, пристающего не только к сознанию, но и к кончикам пальцев...

Что касается графического исполнения — ничего плохого сказать не могу. Я не буду добавлять ложку дегтя или даже каплю, разве что ради придания блюду под названием **Penumbra** своеобразного горьковатого, но приятного оттенка, а такого не бывает. Я не буду говорить, что графика плоха, и не потому, что игру делали студенты, и делали довольно недолго по сравнению с «Серьезным Сэмом», я не буду называть ее устаревшей или далекой от реализма. Да, местами объекты выглядят слегка угловато, резко, но все это скрадывается тенями и полутенями, населяющими мир. Скажите, когда вы идете по темной улице ночью, а за вами крадется тень с ножом, вы можете сказать, красив ли фонарь за во-о-он тем углом?

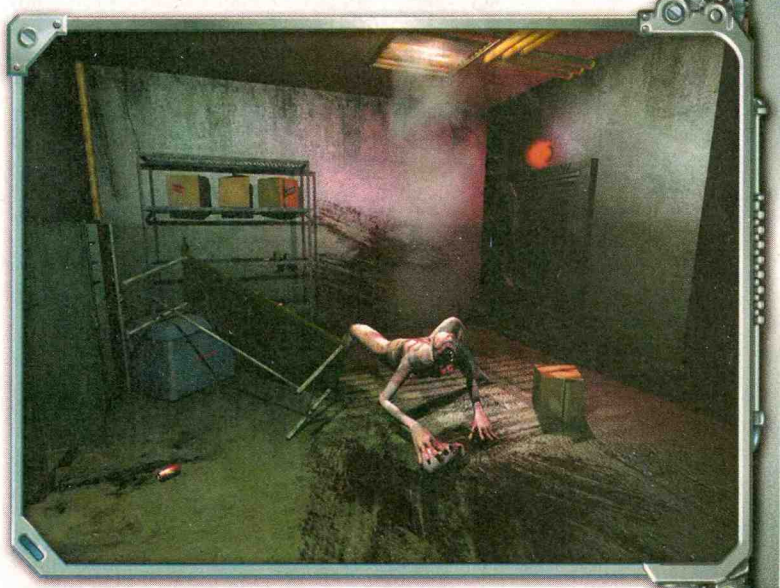
Единственное, что оставляет желать лучшего, это лица. Но в глаза и в сознание прежде всего бросается именно игра света, создающая не просто атмосферу страха, но свой особый мир, в котором тени оживают и двигаются сами по себе. Хотя мы-то с вами знаем, что это всего лишь обман зрения, не правда ли?

Гейм. Плей

Можно тысячу раз повторить, что графика в игре супер, да и физика просто улет, но при этом ни слова не сказать про игру. Знаете, что такое Игра и чем она отличается от просто игры? Как говорится, это две большие разницы, которые, между прочим, заключены вовсе не в зажатом случайно «шифте» или, не дай Рэнд, «капслоке». Разница в другом. Нравится игра геймерам или нет, зависит от ее мира. Конечно, мир создается именно из мелких частей, но, вспоминая большинство игр, которые я прошла за долгую свою геймерскую жизнь, могу сказать, что игру делают совсем не детали. И чаще говорится «графика не портит игру», чем «графика делает игру». Сами понимаете, в каком смысле делает.

Так вот, все предыдущее вы можете перечитать хоть десять раз, но это вам не даст и десятой доли ощущения игры и понимания того, чего она стоит. Есть игры, которые можно описать, разложить на части, изолированные друг от друга, и по ним уже судить, будет игра успешной или провальной. Есть игры, которые однозначно признаются хорошими или плохими по какой-то одной черте. Это как назвать уродца красивым за то, что у него нос аристократический. Или назвать хорошей и удачной девочку-заучку из 7-Б класса, потому что она быстрее всех повалила всех монстров на уровне. И ведь никто не скажет, что сделавший такое неправ. Прав, по-своему прав. И каждая оценка игры тоже будет правильной. И тот, кто будет исследовать игру придирчиво, не узнает о ней больше, чем тот, кто посмотрит поверхностно. И точно так же тот, кто будет часами рассказывать об Игре, о ее мире, о ее жизни, не скажет больше, чем тот, кто покажет Игру парой жестов или скажет одно-два слова. Игра есть игра. Она затягивает. А Penumbra затягивает как никакая другая. Я могу построить целую цепочку догадок — почему так, с чем это связано. Но скажите, разве есть дело кому-то до того, что монстры получились страшными, ибо приснился сценаристу кошмар, а тени так красиво гуляют, потому что доза кофе, выпитая художником, оказалась намного больше, чем способен выдержать человеческий организм?

Есть еще одно, что хотелось бы сказать, пока словесный поток не унес меня подальше от здравого смысла. Жанр этой игры, равно как и ее притягательность, не поддается определению. Это не шутер, это не хоррор и даже не квест сам по себе. Это какое-то пересечение всего, доказавшее, что из таких вот супнаборов, комбинаций, симбионтов — да называйте их как хотите, смысл-то не меняется. Так вот, из подобных смесей и получается хорошая игра. Наверное, в этом есть большая доля логики и правды — если игру можно строго причислить к жанру, что она несет в себе нового? Если игра строго определена, если ты знаешь, что по монстрам придется стрелять, но не пугаться их, или что они не причинят тебе вреда, потому что это всего лишь квест, или что предметы можно



использовать только таким образом, — в чем интерес?! Так вот, пока моя логика еще не ускакала куда подальше, хочу заметить, что Penumbra побеждает конкурентов не из-за качественной графики или физики, не из-за хорошего сценария, диалогов или еще каких-либо искусственных частей, но именно благодаря своей неожиданности, благодаря резким поворотам и тому, что все мелочи нацелены на то, чтобы поддержать общую атмосферу ужаса.

Выход

Когда выныриваешь из мира Игры, всегда кажется мало. Но смотришь на часы и понимаешь, что прошло не так уж и мало времени, а ужас длился смертельно долго. Особенно это касается не просто увлекательных игр, но тех, что играют на нас как на струнах. «Полутень» играет профессионально, ей бы в театр или Голливуд — да только таких там не примут. Потому что страшно. Да и саму Penumbr`у запретить могут — надо же, какой естественный страх, так и до психиатрии недалеко.

Ну, а если по серьезному, то игра местами просится на 11 из 10, а местами падает на две позиции ниже. В принципе, аддонов к ней в скором времени будет не счесть. И это минус — не самой игры, но минус разработчикам. Потому что грустно от понимания того, что геймеры будут обманываться и покупать игру на основе Игры. Второй же минус — кратковременность. Хотелось бы, чтобы Игра жила вечно, но по второму и третьему разу это уже не страшно, значит, она должна быть длинной. А она не длинная. Что уж говорить про тот осколок, который дали геймерам-интернетчикам для скачивания в Сети?

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

WARPATH

Разработчик: Digital Extremes
Издатель: Groove Games
Локализатор в России: «Акелла»
Жанр: shooter
Системные требования: P 3-1 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Pariah — это ты? А может, ты — UT 2004?

Когда три расы сходятся в одном ультра-*анреальном* турнаментском поединке, когда рокетлаунчер называется то ли «палачом», то ли «судьей», когда из *Pariah* клепают что-то новое, когда движок *UT 2004* позорят и калечат — тогда наступает время **Warpath**. Именно тогда все наемники, охотники за удачей, профессионалы ракетных атак и мастера водяного пистолетика слетаются на планету Каллади. Именно там, в зоне планетарной безопасности, сражаются за великое светлое будущее всех калладианцев три могучие группировки по интересам — Ковос, Ом и Коалиция Людей. Знающие биомеханизмы говорят, что раньше на Каллади было еще две группировки — Ампер и Понос, но они куда-то сгинули в боях за возрождение некогда могучего движка *Unreal Tournament*. Но это неважно. Оставшиеся военизированные бригады и так шалят неплохо. Сверхморальные Ковос, оскорбленные тем, что их не пригласили на выставку деревьев бонсай, объявили себя Хранителями Планеты и обещали всех с нее выпереть и никого не пускать. Заслышав такое, киборги Ом сильно обиделись, подключились к своему суперкомпьютеру, накачали оттуда полезной инфы про кунг-фу, набрались плазмометами по самые уши и пошли буянить по всей округе. Их голографические лица пылали неоновым светом праведного гнева. В этой критической ситуации Коалиция Людей, в которую входили русские, украинцы, американцы, англичане, эстонцы, литовцы, чукчи, гуцулы, зулусы и прочие клоны, тщательно обсудив положение вещей за длинным столом, заставленным всякой снедью, выдали манифест: «Вмешиваться не будем, но поприкалываемся нехило!» Так и поступили.

OM — АТС

Телефонный звонок в штаб роботизированной расы OM. Три часа пополудни после первого издевательства над движком UT.

Агент Коалиции: Здравствуйте. Это АТС?

Оператор OM: Прррр. Ошибка. Великой армии OM не нужны АТС. Прррр. У нас оптико-волоконная связь. Прррр. Пшшш.

Агент Коалиции: Нет, мне сказали, что это именно этот номер.

Оператор OM: Пшшш. Ошибка. Критическая Ошибка. Пшшш. Этого номера не существует. Прр. Это коротковолновая связь с офисом разработчиков **Digital Extremes**. Пшшш. Мы их механико-отдел. Мы — это все, что они могут после великого «Анрыла». Пшшш. Это не АТС. Что такое АТС?

Агент Коалиции: А это вы не врите! Это АТС?

Оператор OM: Пшпшпршпршпршпшпшпшпр! Апшш! Кто это говорит?! Мы — воины великого сверхмегакомпьютерного разума Ом. Мы — ОМЫ! Мы не используем АТС! Вы попали на квартиру! Кто это говорит?!

Агент Коалиции: Я! А я куда попал?! Я звоню на АТС. И это — АТС!

Оператор OM: Прпрпршшпшпршпршп. Послушайте, вы — антропогенный биоэнергетический механизм непонятной наружности! Назовите ваши точные координаты и населенный пункт, мы вам перезвоним баллистической ракетой с лазерным наведением! Вот это будет АТС.

Агент Коалиции: Не надо врать! Я звоню на АТС, и это — ПРАВДА!

Оператор OM: Позвони на АТС.

Агент Коалиции: Я уже позвонил.

Оператор OM: Пошел ты на DDR SDRAM!

Агент Коалиции: А я куда попал?

Оператор OM: В пищеблок фабрики «Зоря»!

Агент Коалиции: В какой?

Оператор OM: Ты, мягкотелый, попал на квартиру! Ты попал в штаб межконтинентально-кибернетических ракетных войск великого ОМА! Ток — наша сила! Мы киберы! Но не трансформеры! Пссс. Ошибка. Критическая ошибка.

Агент Коалиции: А какой номер у вашего пищеблока штабных крыс? Фабрики ОМ. А?

Оператор OM: А почему я должен говорить тебе свой номер?! Пшшш. Пссс. Ты же по нему звонишь! По номеру! Но у нас нет номера. Пссс. Пшшш. Мы пользуемся коротковолновыми утками-бройлерами! Пшпсссспшш. Ты не можешь нам звонить, но ты звонишь. Но ты звонишь на АТС. А мы не АТС. Получается мы — АТС. Атомная станция. Аладдин танцующий Синбад. Мореход. Псссс. А мы Ом. Пшшш. Ошибка. Критическая ошибка.

Агент Коалиции: Номер телефона, по которому я попал на АТС? Не номер квартиры, а номер телефона.

Оператор OM: Перегрев логических цепей. Телефон не может быть квартирой, а мы не можем быть АТС. Но ты звонишь на АТС, а значит мы — АТС. Но этого не может быть — пшпрпщпщспспспсщ. Ошибка. Ошибка. Критическая ошибка. Перенапряжение *моска*. Пшшш

Сколько можно издеваться над движком «Анреала»?

Как там, у классиков, было — жили-были дед да бабка, и была у них «Анреал»-Рябка. Такая нефиговая себе курица, которая бегала по двору с дробовиком наперевес и гоняла соседских индюков. И были у той Рябки свои последователи — «Анреал»-фанаты и «Анреал»-копи-пастеры. «Анреал»-фанатами были внуки бабки с дедом, а «Анреал»-копи-пастерами — соседи через улицу. Оценив всю техническую мощь дикой курки, они захотели заиметь себе такую же зеленую беретчицу с белым пером вместо прицела дробовика. Однако Рябка была верна своему дому и своему Торнаменту — переманить ее куда-либо на сторону или вверх было нельзя. Тогда соседи обратились к хозяевам «Анреал»-курки с просьбой и предложением — продать права на вольное клонирование чемпионки по армреслингу в весе до 20 кило. Дедо-баба согласились, и окрыленные успехом соседи понеслись на сельскую пиар-студию — создавать сотни курок на «Анреал»-движке Рябки. Так появились многие экземпляры, своей бездарностью и глупостью порочащие гордое имя курки — «Анреал 2004». Но моя история не о них. Моя история о владельцах или совладельцах прав на движок «Анрыла», сделавших такой старомодный графофобский стеб, как Warpath.

Не знаю, чем думали парни из Digital Extremes, когда создавали свой очередной проект под девизом «А может, кто-то еще раз купится на старые добрые слоганы о качестве движка UT?», но явно не головой и, к тому же, не своей. Бесспорно, можно пытаться до бесконечности срубить немного легких деньжат на очередной «суперновомодной гонялке по сети, но без сети», однако это не есть правильно и не есть хорошо. Это — тупик. Я не говорю про Pariah, по образцу которого разработчики, абсолютно не скрываясь, вырубали свою «Тропу Войны», я говорю про скудоумие и банальную недальновидность. Решили побаловать геймера очередным набором карт и оружия с возможностью апгрейда? Прикольно, но зачем? Кому это сейчас надо? Четыре основных сетевых «рубильных» режима, коллекция уровней, сведенных в одну огромную карту какой-то планеты Каллади, физическая модель, заставляющая плакать, и искусственный интеллект, провоцирующий рыдания, — вот что подготовили для нас Digital Extremes. Вот что они хотят, чтобы мы ели. Спасибо, не хочу, насытился. Сначала всегда драйвово, а потом этот дискотрон меня уже не вставляет, ИО! Пойду, потрусь с ди-джеем. Хэлло, ди-джэй, это АТС?

КОВОС — конопля

Телефонный звонок в штаб высокоморальной расы КОВОС. Пять часов пополудни после первого издевательства над движком UT.

Агент Коалиции: Алло, здравствуйте, а это штаб великой и непобедимой армии Ковос?

Оператор Ковос: Да — это именно так. Это штаб великой, непобедимой, *гранатометно-автоматной, пробуксовывающе-интеллектуальной* расы всех времен и народов — Ковос дер Протосс! Не верьте тем, кто говорит, что мы отличаемся от других рас только лишь голимыми прорисованными модельками и отсутствием анимации! Нет, это неправда! Мы — Ковос! Мы — хранители!

Агент Коалиции: А это вы занимаетесь продажей семян на рассаду?

Оператор Ковос: Повторите вопрос.

Агент Коалиции: А это вы занимаетесь продажей семян на рассаду? Я правильно попал?

Оператор Ковос: Ну, то, что вы попали — это факт. Вот только вы попали ко мне на телефон. А про какие семена идет разговор? Бактериологическое оружие? Химические технологии Буряка-иприта? Продаете, покупаете?

Агент Коалиции: А у вас зеленый конопляный чай есть?

Оператор Ковос: Это какой-то шифр?

Агент Коалиции: Я правильно попал — это штаб великой и непобедимой армии Ковос?

Оператор Ковос: Попал ты правильно. Я повторяю. Это какой-то шифр? Назовите себя, свой регистрационный номер, учетную карточку и имя вашего священника.

Агент Коалиции: А это вы занимаетесь продажей семян на рассаду?

Оператор Ковос: У нас нет и никогда не было священника по фамилии Расса-ду. Кто вы?

Агент Коалиции: А у вас зеленый конопляный чай есть?

Оператор Ковос: И этого духовного лидера в нашем списке значимых особ тоже нет. Чего вы хотите?

Агент Коалиции: А это штаб великой и непобедимой армии Ковос?

Оператор Ковос: Молодой человек, вы мне засоряете эфир. Вон наши ребята уже флаг тащат, а я с вами тут болтаю.

Агент Коалиции: А это вы занимаетесь продажей семян на рассаду? Я же правильно попал?

Оператор Ковос: Помоги мне, Великий Ковос. У нас есть только газонные травы и греческие маслины. Это пойдет?

Агент Коалиции: А у вас зеленый конопляный чай есть? Что, нету, что ли?

Оператор Ковос: Простите, молодой человек, врожденное чувство такта и особенности моей сверхдуховной души не позволяют посылать вас на DDR SDRAM, однако предупреждаю — мое терпение исчерпано. Или вы прекратите баловаться, или же мне придется покончить жизнь самоубийством, перед этим расстреляв телефон.

Агент Коалиции: А это вы занимаетесь продажами семян на рассаду?

Оператор Ковос: Бух!

Хилая выдержка из игрового процесса

Драйвовость — это, конечно, круто и, само собой, волосато, но и у нее должны быть свои границы. Особенно в такой бешено драйвовой игре, как Warpath. Оружия много (аж 6–8 стволов), но брать с собой на миссию можно всего два — основное и альтернативное. Экономично и эстетично, елки-палки! А также — реалистично, комбинационно и примитивно как палка-копалка. Чего хотели добиться таким ходом разработчики, мне не понятно, и это мне же и не удивительно. Такова се ля ви!

Все бои, потасовки, переделки и перебранки происходят в дружеской командной обстановке, одиноким Уокером — Техасским рейнджером вы здесь не будете: команда из четырех-пяти человек — вот наш идеал. Они стреляют, они бьют, они прыгают, они тупят. О, великий Питер Молине, как же они тупят. Твои то Коровки с Данжен Киперами так никогда не тупили. Я играл на уровне сложности «пекло», самом высшем уровне — это был мрак полный. Про то, что ниже, говорить не хочется — ниже только Губин. Тупее ваших напарников могут быть только ваши противники. Они любят бегать к вам спиной, а если лицом — то не стреляя. Могут подолгу стоять на одном месте, изредка подпрыгивая в воздух или же добродушно улыбаясь компьютерной улыбкой, упираться в вас или ваших союзников лбом и постреливать иногда себе под ноги. Особенно полным дебилизмом страдают бойцы так называемой киборг-расы Ом. Возможно, электронный вирус засел глубоко в их релейных цепях, или же суперкомпьютер вместо тактической установки забил всю оперативку пасьянсом «Косынка» — это мне не известно. Скажу только, что играть против Ом — одно удовольствие. Эти роботехи фактически всегда ломятся по одному и тому же маршруту, а стреляют так хреново, что их уделает любой китайский акробат с теннисной ракеткой. Если, конечно, у него будет желание. Ковос, конечно, выглядят получше, но и они не короли. Королей тут нет вообще: Коалиция Людей отдыхает рядом с киборгами — устали от дурацкого звука войны.

Вывод

В эту игру якобы нужно играть по сетке в клубах. Вот только не могу понять, зачем — есть же UT 2004.

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

PIRATES of the CARIBBEAN
THE LEGEND OF JACK SPARROW

Разработчик: 7 Studios
Издатель: Bethesda Softworks
Жанр: action
Системные требования: P 3-1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Отпуск коварен

Мне нужен Ягуар!!

Здание Департамента Защиты Виртуальной Реальности сотрясалось до основания от громогласного рева мощного трехметрового великана, по ноздри закованного в стальную броню.

— Ягуар, выходи!!! Я брат униженного тобой Крушителя!! Я — УНИЧТОЖИТЕЛЬ!!!! Я пришел, чтобы восстановить честь семьи! Бери свой пистолет, пакет с самыми новыми и престижными заданиями и выходи сюда, ко мне! Ты будешь на коленях молить меня написать отчет хотя бы по одному из миров! Агрррррррррр! — с диким криком Уничтожитель зарядил по стене Департамента стокилограммовым боевым молотом. — Иди ко мне!!!

— Да нет, лучше уж вы к нам, — подавив зевок, Ягуар Вирджинович Кемпер высунул руку из окна девятого этажа. — Ты это, дерни за веревочку — дверь и откроется.

— Где? — Уничтожитель наморщил брови и удивленно почесал переносицу здоровенной ручищей. — Тут нет никакой веревки.

— Да есть, — заспанный Ягуар в кепке с надписью «Jaguar» и черных солнцезащитных очках высунулся из окна по пояс. — Вон, возле входной двери, которую ты наполовину вырвал из рамы, висит маленькая веревочка. Дерни за нее, и попадешь внутрь здания. А там уже я тебя буду ждать, с «Магнумом» наготове.

— Отлично!!! — Уничтожитель потряс молотом и сжал веревочку двумя пальцами, каждый толщиной с небольшую осину. — Сейчас свершится правый суд! — С этими словами гигант дернул за веревочку. Раздался треск, великана окутал малиновый дым, послышался истошный крик гиены, в небесах ударил гром и Уничтожитель исчез, хлопнув напоследок килограммовыми ресницами.

— И так будет с каждым, кто осмелится будить меня после очередного празднования уже не помню чего, — наставительно произнес Ягуар и закрыл окно. — В Dark Apes его обучат манерам и слову «бесконечность», а в «Новых бременских музыкантах» — терпению и чувству такта. О Великий Морган Фример, кто это еще? — последняя фраза относилась к вошедшему в приемную агенту в костюме штурмовика немецкого спецназа. — У меня отпуск, я никого не принимаю. По крайней мере, я так думаю, — Ягуар устало бухнулся в кресло: — Агент, вы кто? И что, рокетлаунчер побери, вам нужно?

— Твою душу! — Штурмовик снял маску-шапку и уселся напротив Ягуара. — Ну, и конечно — задание!

— Тьфу ты, Лепрекон, — Ягуар вяло удивился. — Все шутишь, все иронизируешь. А ты знаешь, каково это — дать задание? Я бы даже сказал — подать задание правильно. Например, как Гена с Чебурашкой.

— Чегоооооооо? — у Лепрекона округлились глаза. — Ктоооооооо?

— Тю, елы-палы, к чему ты меня принуждаешь... — Кемпер вяло порылся в своем столе и еще более вяло вытащил перевязанную морскими канатами папку. — Вот все вы ходите, все просите, все забираете. А я вам кто? Я вам — что! Вот ты, Лепрекон, что об этом думаешь? Разве я похож на Чебурашку, а ты на Крокодила Гену, который решил помыться в ванной? — Ягуар очень медленно и вяло положил папку перед Лепреконом. — Гена — вот то самое задание, что ты просил... Нет, вот именно то задание, нет... Гена, возьми! Нет, Гена — на! Гена — на! Лепрекон — на задание! Аааааа — Лепрекон в кабинете!! — Ягуар опустил кепку на очки и глухо засмеялся. — Ну, или что-то в этом духе.

— А, Ягуарыч, я это — лучше пойду, — Лепрекон натянул шапку-маску обратно на голову и попятился к двери. — А ты это — отдыхай, не беспокойся. Я вижу, у тебя был тяжелый день. И, возможно, даже ночь.

— Папку не забудь, — лениво произнес Ягуар, подкладывая себе подушку под голову. — Там тебя пираты ждут. Карибского моря. С Джеком Воробьем во главе.

— Captain! — послышалось из папки.

— Ну да, с капитаном Джеком Воробьем, — Ягуар уже засыпал. — И кучей его друзей с плохой карибской графикой. А впрочем, что я тебе рассказываю — ты же их видел. Это они Федору УКОЛ поставили!

— Возвращение Бомжа, — Лепрекон осторожно взял папку и принялся творить портал. — А при чем тут это?

— Не знаю. — Ягуар накрылся одеялом. — Просто захотели они познать силушки богатырской.

— М-да, не стоило ему брать интервью у Parallax Art, ой, не стоило... — Лепрекон прыгнул в портал. — Ой, как не стоило.

Карибское начало

Жил на свете капитан, он объехал много стран. Раз пятнадцать он тонул, погибал среди акул, но не разу даже глазом не моргнул. Только улыбался. Его два раза оставляли на необитаемом острове, стреляли, рубили, сжигали — а он улыбался. Его восемь раз хотели повесить, а он — чувствовал петлю на своей шее и улыбался. Нет, он не был храбрецом, не был фанатиком, не был сумасшедшим и не был трусом. Он был простым пиратом Джеком Воробьем и отлично совмещал в себе все вышеперечисленные качества. До тех пор, пока не стал

капитаном «Черной Жемчужины» и не получил всемирную известность благодаря отличному фильму «Пираты Карибского Моря: Проклятье Черной Жемчужины». О победах Джека Воробья слагали легенды, менестрели распевали под окнами королевских дворцов баллады о его похождениях, а на Тортуге пили ром в его честь. Гм, как-то что-то не вяжется.

Наверное, это сам Джек сочинял геройские рассказы о себе, умышленно не вспоминая о двух своих спутниках. Ой, нет, что-то я совсем запутался. Похоже, Джек подмешал мне снотворное в ром, и пока я спал, подменил свитки и папки. Теперь вам всей правды не узнать. Я почти ничего не помню — сильна пиратская отрава, ой, сильна. Но ничего-ничего, и на такого ловкача найдется своя веревка. Так командор Норрингтон любит говорить. Посмотрим, что оставил нам этот капитан в странном костюме. Ага, свиток, свернутый в трубку. Разворачиваем... мама дорогая — никогда бы не подумал, что Джек умеет так красиво писать. «Пираты Карибского моря: Легенда о Джеке Воробье». Хм, ну что ж, посмотрим, что наш уважаемый Captain написал. Если будут вопросы — задавайте по ходу.

Карибская история

Привет всем. Волею судьбы и с повеления небес меня, с огромным уважением, называют капитаном Джеком Воробьем, не забывая низко кланяться при этом. Слава о моих подвигах облетела все семь морей, четыре океана и пару сотен островов. Сам губернатор Ямайки называл меня другом, а британские морские офицеры салютовали, когда я проходил мимо. И это были не просто традиционные почести великому герою. Нет, это было восхищение и уважение храбрейшему из храбрых и умнейшему из умных. Ведь это именно я раскрыл тайну «Черной Жемчужины» — проклятого пиратского корабля с неуязвимой мертвой командой. Именно я отбил их нападение на английский гарнизон, лично порубив в мелкую крошку всех атаковавших, а после преследовал капитана Барбозу до пиратской базы, вырубленной в скале, и заставил его на коленях просить пощады. Сделать это было не просто — но я ведь мастер сабельного боя! Я знаю три вида ударов, два вида комб, умею блокировать и перекатываться — мои метательные бутылки с горящей смесью сокрушают врагов не хуже моего огненного суперудара. А все потому что я — это я. Перед моей силой склоняются города и разбегаются армии. Конечно, как и у любого великого героя, у меня есть помощники — Вилл Тернер со своей женой Элизабет. Они кузнецы — куют и подносят мне оружие. Какое только захочу и сколько захочу. Взамен я обучил их всем приемам, какие знаю. Я сделал из них настоящих бойцов — научил метать боевой топорик и прыгать «сальто» с места. Вместе мы собирали карту таинственного острова, на котором все, кто только можно, прятали всё, что только можно. Было это нелегко, но зато очень интересно и познавательно. Особенно для такого умного человека, как я.

Сначала мы захватили британский быстроходный боевой корабль «Перехватчик» и на нем отправились в открытое море. Я хотел показать моим юным ученикам, что такое ставить парус. Внезапно на горизонте показался корабль. Это был испанский галеон. Не успели мы моргнуть всеми своими глазами, как испанские солдаты оказались у нас на борту, связали, засунули в шлюпки и перетащили на свой корабль. Там нас уже ждал их лидер со смешным голосом — Дон Каррера де Ла Вега. Так как прорисован он был еще смешнее, чем говорил, мы ничего не разобрали, зато хорошо посмеялись. Не выдержав собственной глупости, дон бросился на нас с саблей в руках. Его солдаты последовали за ним. Жизней у нас было хоть отбавляй, и мы решили спалить корабль, попутно уничтожая испанских солдат десятками. Из каждого из них выпадал золотой, за который мы потом могли позволить себе расслабиться в пиратском баре, а значит, стать лучше и совершеннее. За золото мы могли отшлифовать свою технику боя и проработать каждый из своих ударов особенно тщательно.

После этого акта милосердия мы отправились на Тортугу — набрать команду, чтобы осуществить все мои замыслы. В одном из крупнейших за все время существования пиратства пиратских гнезд меня знали очень хорошо. Знали и почитали. Поэтому стоило лишь нам высадиться — на нас тут же напали. Хорошо, что мы могли ловить сабли врагов в воздухе и, удерживая их, безнаказанно рубить противника. Вот что значит мастерство. Дальше, убедив всех, кого надо, и зарубив всех, кто мешал, мы отправились на восток. В Китай. Именно там жила лживая ведьма — Мадам Танг, укравшая у моего ученика Вилла огромный рубин под названием Большой Драконий Глаз. С его помощью она надеялась оживить великого восточного дракона и, используя великую магию, слегка улучшить свое материальное положение. Так как звук был очень плохим и бедным, большинство моих грязных геройских ругательств вы не услышите. Зато вас постоянно будут пичкать глуповатой «пиратизированной» мелодией, которая все время повторяется. Но что я все о грустном, да о грустном? Жизни нужно радоваться. Особенно, если ты не стоишь с петлей на шее, как сейчас я... ой, простите, я имею в виду, что на капитанском мостике очень холодно, и мне слегка продуло шею. Ведь я был очень разгорячен, когда пришел в себя. Многочисленные загадки Мадам Танг, ее глиняные воины и воскрешенный Великий Дракон заставили нас с Виллом попотеть. Кстати, я вам хочу сказать, что мы всегда ходим вдвоем — я с Виллом или с Элизабет. И в этом нет ничего странного. Просто игра изначально затачивалась под совместное прохождение, и вы в любой момент можете позвать своего друга, чтобы сыграть с ним вместе на одном компьютере. Но что-то я отвлекся от темы. Продолжаю.

Суровый Север и Король Викингов, Воины-Скелеты и Ледяные Элементали, горящие города и Капитан Черная Борода ждали меня на трудном пути вечной славы. Я всегда был героем, пусть даже мои противники проваливались в стены, а союзники упирались лбом в деревья и продолжали бежать на месте вместо того, чтобы попытаться их обойти. Пусть мои враги были тупы как пробки, а напарники — как то, из чего эти пробки делают. Пусть игра сырая и кривая, а моя легенда сплошной вымысел, но я все равно буду великим Джеком Воробьем. Ведь таково мое предназначение!

Вывод

Игра **Pirates of the Caribbean: Legend of Jack Sparrow** — это классический, прекрасно отработанный вариант «зашибания» легких денег на раскрученном бренде. Игра сыра, как подвал, и проста, как рельса. В ней нет ни нормальной графики, ни звука, ни, тем более, AI. В ней есть намек на неплохой сюжет — альтернативную историю развития событий первой части фильма, рассказанную Джеком Воробьем на виселице, однако намек исчезает примерно после десятого уровня. Слишком уж долго и нудно растирает нам про свои геройские подвиги Джек. И даже его фирменный юмор ситуацию не спасает. Так что вывод тут однозначен: не играть ни в коем случае. А жаль ☹.

Светлана БУРЧАК aka Veda

LocoMania

Разработчик/издатель: Lighthouse Interactive
Жанр: симулятор стрелочника
Системные требования: P 3-1 ГГц; 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

Три звезды и вступление

Начнем с того, что скоро приближается отдых, на котором я не была уже около семи лет, поэтому пишется в ожидании его тяжело. Но вот в чем прикол. Так как игра про поезда, а на поезде-то я и поеду, то все-таки до отъезда вспомнить и настроиться на атмосферу хотелось бы.

Один занимательный факт: кто с детства обожал поезда — вырастал задумчивым человеком, который любит природу и терпеть не может любой транспорт, за исключением того, что разъезжает по шпалам. Поэтому в городе такие люди предпочитают ездить на трамваях (в детстве я их называла поездиками), селиться рядом с трамвайными путями... или хотя бы любимое место в городе находится где-то рядом с этими самыми путями.

Живу я совсем не возле трамваев и поездов, езжу на них тоже редко (наверное, я вообще просто редко езжу), но любимое мое место — Андреевский спуск в Киеве, который как раз и ведет к трамвайным путям на Контрактовой площади.

Каждый раз, когда хочется вернуть себе ощущение полной беззаботности, задумчивости и мечтательности — так и тянет туда. Утром или днем, когда много людей, трудно настроиться на этот образ, услышать то, что ожидал. А если задержишься подольше, до вечера, — то можешь услышать, как переговариваются между собой усталые трамвайчики. Есть что-то притягательное в этих простых звуках трения колес о рельсы под стрекотание сверчков и мерное дыхание вечерних деревьев.

В детстве я достаточно часто разъезжала на поездах. Самолеты, автобусы и пароходы я не любила. И очень редко я в поезде всю ночь спала. Когда уже почти все спали крепким сном, мне всегда нравилось завернуться в одеяло, уткнуться носом в окно и глядеть на пролетающие мимо села и природу. Мне всегда было интересно, что за люди там живут, чем занимаются, о чем думают, что им снится. И потом сама засыпала под мерный стук колес и видела интересные сны (в стиле квестов). Да и теперь, намного повзрослев, я обожаю такие сны. Иногда даже появляется ощущение, что в них я живу более полной жизнью, чем наяву.

На станциях я всегда с интересом наблюдала за работой железнодорожных работников и мечтала о том, чтобы немножечко побыть диспетчером и поуправлять собственной ж.-д. системой. Тогда же, в детстве, у меня появилось много придуманных мною игр, где я начинала осваивать просторы Дикого Запада (наши просторы в играх меня не устраивали), строя все новые станции и отправляя различные грузы по назначению.

Немного истории

Когда мне было лет 15, и компьютерные игры начали входить в жизнь обычных людей, мне попалась игра «Паровозики», которой мы с моим младшим братом увлеклись очень надолго. Жаль, что для новых компов она напрочь устарела (шла еще под DOS). Заключалась игра в том, что ты на скорость должен был построить достаточно удобные пути для нескольких паровозиков, которые появлялись с разных сторон карты (на путях, естественно) между появляющимися и растущими населенными пунктами. Графика простейшая, сложностей в игровом процессе никаких — а игра затягивала так, что оторвать нас от компьютера можно было только грубой физической силой, ну или ужином на следующий день ☺. Мне до сих пор вспоминаются желто-красные осенние березки и мелкие домишки со смешными паровозиками на зеленом фоне травы.

Потом, как отрада для души, появились всевозможные железнодорожные тайкуны с развитием неосвоенной целины Штатов, Британии, а после — и других стран. И больше всего мне в таких играх нравилось прокладывать новые пути в труднодоступных местах, расширять возможности станций и развивать города, стараясь максимально обеспечить их нужными грузами и не забывая при этом получать визуальное наслаждение от графического и звукового антуража игры.

Но чем дальше, тем больше усложнялся и становился менее динамичным игровой процесс, интересные мелочи сводились к автомату, и вскоре ж.-д. тайкуны потеряли для меня свой вкус. Очень редко, чтобы восстановить давно забытые ощущения, я играю в один из своих любимых тайкунчиков и жду его (надеюсь, достойное) продолжение.

...поговорим о...

А пока мне в руки попалась одна занимательная и совсем не похожая на привычные железнодорожные тайкуны игрушка. Скорее она напоминает те первые «Паровозики», о которых я рассказывала. Называется она **«Локомания»**. Это — новый симулятор железнодорожного диспетчера, который управляет большой ж.-д. сетью со множеством составов. Вам, как новоиспеченному диспетчеру, предстоит контролировать потоки поездов и переводить стрелки на семафорах таким образом, чтобы обеспечить максимальную скорость и безопасность перемещения грузов и пассажиров на вверенной вам железной дороге.

Игра содержит 12 карт различной сложности, которые, как утверждают разработчики, основаны на реальных европейских ж.-д. картах (все на достоверность не проверяла). Кроме того, они же пообещали различные экстренные ситуации, например, прохождение неуправляемого состава с опасным грузом... хотя экстремальнее была бы встреча на перроне пассажиров после трехдневного путешествия без вагона-ресторана ☺.

Вам будут доступны несколько игровых режимов: игра на время, контрольная точка, игра без ограничений и свободный режим.

Режимы игр

Открыть следующую карту из списка вы сможете только после того, как пройдете **игру с ограничением времени**. Суть ее в том, что у вас есть определенное время на то, чтобы распределить поезда по местам их назначения. Кроме того, вы получаете очки за то, что правильно отправите поезда куда нужно. Когда вы набираете лимит очков — сценарий пройден, а ваше время может быть записано в рекордник или загружено на сервер во время соревнований в онлайн-режиме.

Контрольная точка представляет собой игру на выживание. У вас изначально есть ограниченное время, которое увеличивается/уменьшается в соответствии с вашей способностью очищать цепь поездов. Цель этого режима — играть как можно дольше, чтобы остаться последним играющим (особенно классно, когда ты и так один — сценарий вечен).

Свободная игра заключается в том, что у вас есть карта с несколькими въездами/выездами, и оттуда поочередно появляются поезда, которым абсолютно все равно, куда вы их отправите. Так что ее условно можно считать обучением, так как только в таком режиме можно спокойно научиться управлять движением поездов. Здесь я ни разу не наблюдала появления хотя бы двух поездов одновременно, так что сильно нервничать не придется. В свободной игре можно один раз установить маршрут, по которому вы будете пускать все последующие составы. Но это вообще-то грустно, поэтому по приколу я иногда пускала их в круговую по всем путям. Причем следующий поезд появлялся только после того, как доезжал первый. Для разнообразия они иногда выезжают из разных туннелей. Экстренных ситуаций здесь тоже не встречается, даже если очень сильно постараться.

Игру без ограничений я бы назвала обычной игрой. Именно в ней вам повезет отправлять по два поезда одновременно, а если замешкаетесь — то и гораздо больше. Сама суть игры довольно проста: каждый состав должен приехать к своему месту назначения, которое цветным значком обозначено у него на локомотиве. Такой же цветной значок есть и сверху одного из туннелей въездов/выездов поездов. Кстати, ваши грузы и пассажиры (в этом режиме игры и во всех остальных, кроме свободной) совершенно не обрадуются, если вы их отправите в ближайший въезд или же туда, откуда они начали свой путь. Так что в этом случае вам придется либо начинать все с начала, либо давать задний ход, не забывая при этом, что остальным тоже хочется доехать в нужную точку ☺. Рекомендую проверять, не появился ли новый поезд в том месте, куда вы хотите отправить текущий. Со временем промежутки между появлением новых поездов сокращаются, то есть ускоряется сам процесс игры — а если не ускоритесь вы, то наступит полный аллес ден ахт.

А как тут ручки крутятся?

Управление движением поездов осуществляется с помощью семафора и перевода стрелок, а используете вы для этого мышку или горячие комбинаций клавиш клавиатуры. Их вы можете найти в маленьком файлике на диске, на родном нам английском языке. Но, в принципе, запоминать длинные «горячие комбинации» и пользоваться ими я смысла не нашла. И, к сожалению, нет панели управления, так что мышка — самый простой и лучший способ.

Сам контролинг заключается в смене цветов семафора и переводе стрелок. Если вы знаете, что обозначают цвета на светофоре, то и с семафором тоже без труда разберетесь ☺. Когда по переставленным стрелкам поезд уже не может дать задний ход, они становятся красными. Если вы отправили поезд не по назначению, он упорно не будет заезжать в последний туннель. Вот и все управление.

Самым главным недостатком является, как ни банально это звучит, камера. Очень часто она мешает узнать, куда же именно стремится поезд, закрывая цветной значок назначения сверху над туннелем, так что направлять состав приходится интуитивно и буквально на ощупь. Еще пару раз я с ней застревала в скалах на повороте в попытке проследить движение поезда. Но так как нет миникарты, все равно приходится кружить камерой для понимания ситуации.

Антураж

Стиль музыки — что-то вроде техно-джаз-диско, если вы такое можете представить, и он вполне подходит к игре. Хотя на некоторых картах лучше всего игралось под ковбойскую музыку из «Симсов», что очень соответствовало антуражу скал Дикого Запада.

Чтобы вам действительно казалось, что вы находитесь неподалеку от железной дороги, звуки в игре соответствующие. Например, когда поезд проходит через семафор, он слегка посвистывает, раздается стук колес о рельсы, слышатся щелчки переключаемых путей. А если приблизиться к поезду — громкость звуков возрастает.

И в дополнение к этому где-то лает собака, кричит одинокая птица, стрекочут сверчки и помукивают коровы. Если вы проезжаете фабрики или доки, то и они не стоят в полной тишине, а дымят трубами, лязгают железом и шумят водой.

Но так как нигде не видно людей, а только грустные лошадки да коровки пасутся возле станций да одиноких трейлеров — все это напоминает вымершее поселение с ожившими поездами.

Графика тут скудная. Угловатые горы, в которых вечно застреваешь, темные станции, местами раскиданные вокруг путей леса, озера и деревни. Если на карте помышленная зо-

на, то вы увидите фабрики и заводы (вполне возможно, отданные рабочим и крестьянам), иногда — угольные шахты. На некоторых картах зима, но в большинстве случаев карты разрисованы в желто-зеленной гамме.

Честно говоря, за окнами реального поезда я наблюдала гораздо более красочную картину. А ведь это были всего лишь Украина с Россией. В Европе окрестности все-таки посимпатичнее должны быть.

Но, как говорится, на графику у нехитового симулятора денег нет. Скажите спасибо, что хоть звуки какие-то слышите, ведь даже звук UFO куда-то вставили.

Ду ю спик по-чешски?

Еще одним дополнением мы обязаны чехам. В самом начале игры вам будет предложено выбрать поезда: технику США с современным космическим дизайном или поезда Чехии, которые сильно смахивают дизайном на советские.

Если выберете Чехию, то ждите, что информацию об отправке и прибытии поезда вам продекламируют на чешском. Мне было прикольно послушать. В принципе, это самое интересное в игре. Хотя стоит ли покупать игру только ради этого? Можно просто с чехом поговорить...

P.S. «Да что тут выводить то... Хотелось одного, а получилось как обычно. Мне было нудно играть, но любители, наверное, найдутся.»

Bazoid shadowknife@list.ru

CHAOS LEAGUE —SUDDEN DEATH—

Создатели: Cyanide, Digital Jesters
Жанр: спортивный симулятор/тактическая стратегия
Системные требования:
✓**минимальные**: 800 МГц, 256 Мб ОЗУ, видео GeForce/RadeOn 7200;
✓**рекомендуемые**: 1,5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, видео GeForce 4/RadeOn 8500

30 минут до начала матча

«Лига Хаоса» — это совершенно уникальная игра. В ней переплелись спорт, жестокость и мир героического фэнтези. Вы сможете играть как в походовом режиме, так и в реальном времени, и у вас будет множество новых игровых возможностей. Не ищите в ней идеи *«честной игры»* или команды *«Помочь противнику подняться на ноги»* ☺. Не найдете. Но если вы с нетерпением ждали выхода спортивной игры, в которой на сопернике можно было бы испытать возможности *«Удар Шаолиня»*, *«Хрен встанешь»*, *«Бульдозер»*, *«Файрбол»* и *«Добивание»* — вы дождались игры своей мечты.

Принимайте руководство командой, расставьте 9 игроков на поле, а потом берите мяч и несите его в голевую зону противника. Что может быть проще! Но есть одна загвоздка... По полю шатаются игроки вражеской команды, которые всеми силами будут вам мешать.

Здесь действует только одно правило — никаких правил! Окунитесь в чудесный мир допинга, подкупов и хулиганства (начинающегося еще до матча). Если, когда вы окажетесь на поле, мяч по какой-то причине не заинтересует вас, вы можете заняться устранением игроков соперника, используя широкий ассортимент грязных трюков. Вам этого оказалось недостаточно? В этом случае на помощь приходят магия и ловушки.

Конечно, истребление команды противника — это весело, но для того, чтобы победить, вам придется разработать более хитроумную стратегию. Чтобы окончательный счет на табло был в вашу пользу, а соперник оказался в дураках, вы должны по максимуму использовать индивидуальные способности каждого из игроков, следить за настроением зрителей и принимать во внимание множество других факторов.

Итак, «Лига Хаоса» — это аппетитная смесь насилия и менеджмента. Вы начинаете карьеру, болтаясь в самом хвосте низшей лиги. Играя со слабыми соперниками, вы научитесь основам игры. Игроки наберутся опыта, а победы в матчах улучшат ваше финансовое положение. А затем, будем надеяться, вас ожидает полоса выигрышей. Заработанные деньги позволят нанять девочек для группы поддержки, которая улучшает отношение к вам зрителей, закупиться аптечками (жизненно важно, если вы хотите, чтобы ваши игроки дожили до конца матча), а может быть, даже купить чемпионов (сверхсильных игроков). Все эти приобретения усилят вашу команду и позволят вам пройти через три низших лиги, чтобы попасть в элитную. И вот здесь-то вас и ждут настоящие испытания...

Давайте наконец-то рассмотрим то новое, что появилось в аддоне **«Лига Хаоса: Кровавый спорт»**.

20 минут до начала матча

Ну, во-первых, к и без того огромному количеству рас из оригинальной игры добавилось еще три.

Карлики (Gnomes) — не самая физически сильная раса, а значит, залог победы для них — не драки, а тонкая комбинационная игра. Их тонкие ручки не приспособлены для дальних бросков, так что в основном они полагаются на точные короткие пасы, вносящие панику в любую оборонительную линию. Естественно, как и любая раса «Лиги Хаоса», они способны ответить ударом на удар, особенно если могут использовать свои машины! *Уникальные характеристики*: обслуживание машин, опьянение, дождь из индеек.

Проклятые (Damned) — у них есть отвратительная привычка превращать матч в мордобой, предварительно отложив мяч в сторону, чтобы, не дай Бог, не испортить его. Эта раса не может существовать без насилия, ведь дыхание они восстанавливают только в драке и не владеют магией. Зато у них есть один любимый прием —легким кивком головы превратиться в страшную тварь, у которой, кстати, головы уже может и не быть ☺. *Уникальные характеристики*: тварь из ада и мучение.

Ящеры (Cicutae) долго боролись за право принимать участие в играх «Лиги Хаоса», и, посмотрев на их игру, понимаешь, почему. У них большие проблемы с ведением мяча и просто огромные — с передачами. Однако это не мешает им играть и выигрывать! Ведь в их арсенале полно подлых трюков. Основное оружие Ящеров — ядовитые укусы, ослабляющие противника. Поэтому приз за честную игру они никогда не получат... Но кого это волнует, когда команда на первом месте! *Уникальные характеристики*: укусы, яд, плевки, свист.

Также было добавлен игрок нового типа **Капитан** (3-х разных видов), он представляет собой что-то среднее между обычным игроком и героем, ну и, конечно же, имеет свои неповторимые способности.

А еще появились **кланы**, но не просто в роли красивой тряпочки на палке или какой-то особенной кричалки, нет, кланы имеют специальные бонусы, которые даются при исполнении неких комбинаций, например, за ДОБИВАНИЕ+ПАС+ГОЛ+ДОБИВАНИЕ все игроки команды буду вылечены. Почти каждая раса имеет свои разновидности кланов...

В отличие о первой части, теперь мы видим позиции, которые может занимать игрок, и на которых он получает больше бонусов. Ведь каждый игрок имеет свои характеристики и способности. К ним добавилось понятие выносливости. Каждый игрок начинает карьеру с определенным числом очков вынос-

ливости, которые он теряет во время игры, когда ранен или использует запрещенные препараты. Потеряв все очки выносливости, игрок должен уйти с поля.

15 минут до начала матча

В Sudden Death была изменена основа, на которой формировался **бюджет команды** в «Лиге Хаоса». Теперь команда получает деньги в зависимости от дивизиона, в котором она играет, и, важней, в зависимости от количества матчей, которые тренер пообещает выиграть до начала сезона. Чем больше матчей вы беретесь выиграть, тем больше получаете денег! Звучит неплохо, не так ли? Слишком хорошо, чтобы быть правдой? Ну, так оно и есть. Потому что если вы не выиграете заявленное количество матчей, вам придется выплатить эту сумму. С процентами! Так что будьте осторожны. Не давайте нелепых обещаний, иначе вы закончите сезон банкротом.

«Лига Хаоса» — это профессиональный спорт, так что в ней тоже есть контракты ☺. Появилось несколько новых **параметров покупки игроков**: окончание контракта, годовая зарплата, единицы выносливости и статистика игрока. Теперь игроки подписывают контракт на определенный период времени. Молодые неопытные игроки — на один год, а опытные — на два или три года. По истечении контракта вы можете возобновить его, если согласитесь на требования игрока. Зарплата действует на весь срок контракта. Если вы не согласны с требованиями игрока, он станет свободным, и его имя появится в списке доступных для найма игроков.

При составлении команды вы заметите внизу выпадающего меню позиций и игроков дополнительную строку **«Переход»**. Если вы щелкнете по ней, откроется окно со списком свободных данный момент игроков. Этот список можно отсортировать по позиции или по зарплате.

А среди черных приемов нас тоже ждет радостная новость. Появился пункт «**Живым или Мертвым**», грубо говоря, можно *заказать* игрока противника. В результате у *заказанного* игрока на ближайший матч понижаются характеристики. И в случае его убийства вы получаете бонус в виде некой суммы и дополнительного опыта.

«**Атака на судью**». Многие спрашивают, как будет выглядеть матч «Лиги Хаоса» без судьи. Намного интересней, как говорят многие тренеры и фанаты. Не выдержав их давления, комиссары «Лиги Хаоса» решили, что игрок может сорвать зло на властолюбивом старике, *который всем портит удовольствие*. Теперь игрок может снять стресс, хорошенько *врезав судье*. Но что еще лучше — это может принести немного денег в кошелек команды. Конечно, сначала надо привести *публику в нужное настроение*. Так что, когда публика начинает требовать голову судьи, *каждая команды должна постараться первой добраться до судьи*, чтобы получить деньги. Очевидно, что любой трезвомыслящий спортсмен не упустит возможность заработать немного денег и при этом поразвлечься *(мнение судейской ассоциации об этом правиле не рассматривалось)*.

5 минут до начала матча

Под давлением организаций по защите прав животных, защитников свиней, свиной промышленности... в «Лиге Хаоса» появилась **новая порода свиней**. Позади остались те дни, когда свинья шла на смерть, словно жертвенный ягненок. Игроки больше не могут уничтожить своего друга с рыльцем, не приняв мер предосторожности. В 1-м и элитном дивизионах свиньи дают сдачи! Свинья стала больше и злее, чем ее сородичи в низших дивизионах, и вполне может о себе позаботиться.

Итак, ящеры переходят в наступление. Защитник хозяев поля пытается помешать стремительной атаке, но раздается громкое «щелк!», и у него отрывается голова. Судья выговаривает нарушителю за слишком опасную игру... но что это? К судье приближаются сразу два полузащитника ящеров! О, какая нелепая смерть!

P.S. «Имитация — лучшая форма лести» — гласит народная мудрость. Именно таковой стала стратегия **Chaos League** от французской *Cyanide Studio* для издательства *Games Workshop*. Дело в том, что GW вот уже 20 лет поддерживает и развивает настольную игру *Blood Bowl* — фэнтезийную

пародию на американский футбол, приправленную изрядной долей черного юмора, где за обладание мячом сражаются не увешанные щитками люди-шкафы, а орки, гоблины, эльфы, тролли и прочая сказочная братия. Принцип Fair Play для них не указ — в ход идет весь арсенал грязных трюков, от мордобития до подкупа судьи и прямого вмешательства зрителей в ход матча.

Это описание полностью подходит и к Chaos League, на что Games Workshop не преминула указать ее создателям. К счастью, до суда дело не дошло — стороны разошлись мирно и, более того, с выгодой: GW получила некую сумму в качестве компенсации, Cyanide — лицензию на использование Blood Bowl (Chaos League, правда, придется закрыть). Пока неизвестно, когда французская фирма разродится первой (а, точнее, второй — в 1995 году компания *Microleague* выпустила **Blood Bowl: Touchdown**) адаптацией популярной настольной серии.

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

EVIL DEAD REGENERATION

Разработчик: Cranky Pants Games
Издатель: THQ
Издатель в России: Buka Entertainment
Локализатор в России: PIPE Studio
Жанр: хоррор/экшен
Системные требования: P 3-1ГГц; 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Некрономикон — официальная версия

«Некрономикон» (англ. *Necronomicon*) — название вымышленной книги, придуманной **Говардом Лавкрафтом** и часто упоминаемой в литературных произведениях, основанных на **мифах Ктулху**. Однако многие верят в существование настоящего древнего манускрипта, называющегося «Некрономикон» и более или менее удовлетворяющего описанию Лавкрафта. Согласно Лавкрафту, «Некрономикон» был написан Альхазредом в Дамаске, около 730 г., с тех пор было сделано несколько переводов на разные языки. В предисловии Альхазред заявлял, что видел сказочный Ирем — город колонн, что нашел в пустыне безымянный город, под руинами которого находится святилище с манускриптами и знаниях расы, предшествовавшей человеческой. Этот построенный джиннами по повелению Шеддада город, по убеждению магов, располагался на другом уровне реальности. Они верили, что колонны — это символ существ прежней, дочеловеческой расы, и называли Ирем «городом колонн», городом древних. Греческий перевод, от которого пошло наиболее известное название книги, был выполнен (вымышленным) православным ученым Теодорусом Филетасом в Константинополе приблизительно в 950 году. Оле Ворм (датский филолог, реальная историческая личность, ошибочно помещен Лавкрафтом в XIII век) перевел «Некрономикон» на латынь и заметил в предисловии, что арабский оригинал утерян. Этот перевод был издан дважды, первый раз в XV веке готическим шрифтом, очевидно, в Германии, второй раз в XVII веке, вероятно, в Испании. Латинский перевод привлек к «Некрономикону» внимание, и в 1232 году он был запрещен папой Григорием IX. Греческий перевод, отпечатанный в Италии в первой половине XVI века, вероятно, сгорел во время пожара, уничтожившего библиотеку Пикмена в Салеме. Свой экземпляр якобы имелся у английского ученого и мага Джона Ди, и полагают, что он сделал английский перевод, который дошел до наших дней лишь в отрывках.

Некрономикон дес море

В XX веке во время археологических раскопок профессор Раймонд Ноуби обнаружил странную страшную книгу, сшитую из человеческой кожи. Это был «Некрономикон» — Книга Мертвых Имен. Осознав, ЧТО попало в его руки, профессор прервал свою экспедицию и, втайне от всех, удалился в загородный дом для расшифровки и изучения ужасной книги. Больше месяца о нем никто ничего не слышал.

Тем временем молодой человек по имени Эш и девушка Линда — знакомые дочери профессора — решили чудесно и романтично провести время. С разрешения своей хорошей подруги влюбленная парочка отправляется в маленький загородный домик, затерянный в лесах. Думаю, не стоит говорить, что это тот самый дом, в котором уединился Раймонд Ноуби. Осматривая домишко, Эш находит старинную магическую книгу, дневники профессора и магнитофон, на котором записаны таинственные магические заклинания. Эш включает магнитофон, не зная, что, будучи воспроизведенными, эти заклинания пробуждают могущественных духов, которые стремятся вселиться в живую плоть! Первой погибает Линда — Эш Вильямс лично избавляет любимую от мучений. Затем уже сам главный герой находится на волосок от гибели — ядовитый шип заражает его правую кисть черной волей, и Эш отсекает ее. Однако зловещие мертвецы наступают, и Вильямсу приходится идти на крайние меры. С помощью железных креплений вместо правой кисти у Эша появляется бензопила, а в левую главный герой берет двуствольное ружье, в котором не кончаются патроны. Берегитесь, мертвяки, король пришел!

Именно так начинается игра **Evil Dead: Regeneration** от компании **Cranky Pants Games**, созданная по одноименному шикарнейшему фильму прошлых лет с великолепным Брюсом Кэмпбэллом в главной роли. Это не ужас, это не стеб — это Зловещий Мертвец!

Аллергия на свинец

Если вы не поняли, смертные, то я вам поясняю. Первый и последний раз. Эш Вильямс — этот непревзойденный борец с магией Древних, чья бензопила раскрошила не один десяток злых полумертвых тел — снова в деле. Он вернулся, но только в этот раз не на голубые экраны телевизоров, а на темные, покрытые пылью комнат и потом геймеров компьютерные мониторы. В игре Evil Dead история его нелегкой жизни получит новый поворот. Да, смертные, никаких рыцарей и друидов, как в «Зловещих Мертвецах 3», не будет — после побоища в доме профессора Ноуби Эш останется здесь, в нашем времени и измерении. В него вселится один из темных духов, на время превратив нашего героя в ужасного монстра. Однако темную слабость Эш превратит в светлую силу — остатки мертвяков будут порублены в кашу несколькими движениями верной бензопилы, а сам Злой Эш по завершении этой грязной работы без сознания упадет на траву. Очнется он уже в психиатрической лечебнице «Солнечные Луга». Само собой, ни пилы, ни дробовика, ни, тем более, «Некрономикона» у победителя мертвых не будет. Зато Эша посетит прекрасный адвокат Салли и расскажет об успешном продвижении его дела в суде. Однако это не успокоит главного героя. Пройдет совсем немного времени, и он догадается, что глава лечебницы доктор Рендгарт, воспользовавшись бессознательным состоянием Эша, украл у него Книгу Мертвых Имен и дневники профессора Ноуби, в которых тот раскрывал все секреты книги. У сумасшедшего доктора есть жуткий план: с помощью зловещего трактата создать армию покорных созданий тьмы, чей разум не был бы ослеплен ею, а всецело подчинялся бы Рендгарту. Первый эксперимент

проходит удачно: чокнутый доктор создает нечто — не живое, но и не мертвое, не убиваемое, но в то же время уязвимое создание по имени Сэм. Опьяненный собственным успехом, Рендгарт решается на главное — прочесть великое заклинание создания темных порталов Древних. Он не знает, что Салли подкупила персонал больницы, и они выкрали дневник профессора Ноуби из его стола. Доктор начинает творить заклинание, но не понимает его до конца и не может правильно прочитать. Он прерывается, чтобы взглянуть на дневник, но не находит его. А магия Книги Мертвых Имен начинает действовать. Но только не так, как задумывал доктор. Да, духи древних обретают свободу и вселяются в живых, мертвых и не очень людей; да, они готовы служить Рендгарту, однако и сам двинутый по фазе доктор попадает под действие заклинания «Некрономикона». Его душа и тело начинают необратимую трансформацию. А из камеры-одиночки тем временем выбирается Эш... Рассказывать, что было дальше, я пока не буду, скажу только, что игра «Зловещие Мертвецы» создана в лучших традициях жанра и являет собой прекрасный пример того, как нужно и можно делать игры. Отличный сюжет, неплохая графика, приемлемый уровень AI противника и великолепная, сногсшибательная озвучка персонажей. Да что там говорить — это нужно читать ☺!

Зловещая начинка

Господа создатели из Cranky Pants Games прекрасно понимали, по мотивам КАКОГО фильма они будут делать игру и КТО является их главным и единственным героем. Именно поэтому они подошли к процессу разработки Evil Dead: Regeneration с большой ответственностью, решив не ударить лицом в грязь, ведь в ней может сидеть недовольный зомби. Парни-криэйторы хотели создать игру, органично продолжавшую фильм, пропитанную духом «Зловещих Мертвецов», его шикарным черным юмором и, конечно же, личным обаянием Брюса Кэмпбэлла, бесподобно смотревшегося в роли Эша Вильямса. И у них это получилось. С моральной и материальной точки зрения ☺.

Графика

Физическая модель движка *Havoc* плюс относительно небольшие по размеру локации — вот принцип графикостроения игры. Отлично прорисованы основные персонажи, неплохо — окружающая местность, посредственно — зомби, скелеты, монстры и прочая нечисть (хотя, с другой стороны, так даже лучше — их мочить приятнее). Однако не слишком глубокой детализацией геймерскую кашу не испортишь, игра затягивает настолько, что мелкие ляпы просто не замечаешь. Конечно, и без солидных казусов типа проваливающихся в стену монстров или прозрачных текстур дело не обходится, но кого сейчас удивишь подобными вещами — все уже давно привыкли. К тому же, болезнь полигональной недостаточности отлично маскируют прекрасно исполненные спецэффекты — разрывающиеся от выстрела дробовика тела зомби, разлетающиеся в стороны руки-ноги-головы мертвяков, отпиленные Эшем, горящие монстры, плюющиеся ядом, вода, через которую проходит электрический ток, и т.д., и т.п. Плюс ко всему, после каждого мало-мальски важного эпизода нам будет демонстрироваться мувик, написанный на движке игры и исполненный в лучших традициях жанра черной комедии. Так что, господа хорошие, хотите — соглашайтесь со мной, хотите — нет, но графика игры получает четверку с огромным плюсом по нереально виртуальной шкале.

Искусственный AI

Не очень умен, но, в то же время, нестандартен. Враги могут тупить, ожидая вашего удара, а могут наброситься всем скопом, свалить на землю и в буквальном смысле забить до смерти. Все подчинено определенному алгоритму: пауза — атака — атака — пауза. Сможешь уловить его — победишь, не сможешь — некоторые локации придется переигрывать по нескольку раз. Лично у меня трудности с вражескими монстрами возникли всего три раза: в самом начале игры — в морге, в середине игры — в узкой полузатопленной пещере катакомб и в самом конце — в порту Турнхэм. Выражались они в том, что враги не давали мне пространства для движения и маневра для выстрела, в то время как рубить их бензопилой было несподручно — ударишь одного спереди, а сзади уже двое у тебя на спине виснут. Так что поверьте, тупым отстрелом полудохлого безмозглого мяса Evil Dead: Regeneration не является — здесь тоже нужно думать, и притом очень активно.

Камера и сейвы

Ядерный тандем, похоронивший геймплей многих очень даже неплохих портированных игр. К сожалению, в данной геймеме он также не блещет оптимизмом. Сохраняться можно лишь в определенных местах на уровнях и после прохождения миссии. Все как обычно, а в остальном — увольте. Камера также творит чудеса: показывает, показывает нормально, потом вдруг как перевернется — аж глаза болеть начинают. Хорошо, что таких моментов очень и очень мало.

Звук

Самая умопотрясательная, *скреласшибательная* и великолепно-мрачная часть игровой начинки. Ее основной, главный, центровой и стержневой козырь. Мрачные, пробирающие до костей мелодии, качественная проработка спецэффектов и просто супербестовая озвучка персонажей создают тот самый термоактивный коктейль, освоить который может оказаться не под силу среднестатистическому любителю «Хамелеона» и «Снайпера второй мировой». Чего уж говорить про «Остров Обезьян» ☺.

Очень, очень давно, я не слышал, не чувствовал и не ощущал такого реактивного, смешного и главное — живого звукового сопровождения игры (про «Суперсемейку» не упоминаю — это

положительная игра для добрых людей). Фразы, которыми Эш обменивается со своим напарником Сэмом, их диалоги, перебранки сбивают со стула и загоняют под табуретку — настолько они смешны и великолепны. Не зря, ой не зря Брюс Кэмпбэлл согласился лично озвучивать своего прототипа Эша, в то время как мелкий Сэм заговорил голосом актера Теда Рэйми. Их беседы — это услада геймерского слуха и настоящий подарок фанатам фильма, да и просто любителям черного юмора. Зацените пару «жирных» фраз сами:

Сэм: «Эш, а если бы ты был пюре, то каким именно? Я, к примеру, яблочным».

Эш: «Если ты сейчас не заткнешься, то одним убитым мертвяком станет больше!»

Сэм: «Эш, скажи, и ты бы стал встречаться с одноногой девушкой?»

Эш: «Сделай мне одолжение, побудь тем, кто ты есть на самом деле — трупом. Заткнись!»

Сэм: «Эш, смотри, мертвяки! Чую, сейчас будет надругательство усопших над усопшим!»

Эш: «Послушай, недомерок, я сейчас сделаю тебя еще на голову короче!»

Ну как, понравилось?! А ведь это только верхушка айсберга! Чокнутый ариец, доктор Рендгарт, по больничной системе оповещения орет: «Ахтунг, пациентен, плановый сеанс шоковой терапии прошел успешно. Всем, принимавшим участие, большое данке шен!» Разумные зомби визжат: «Все твои победы были зря, Эш! Ты будешь прекрасным воином тьмы! Я выпью твою душу!» Злая энергия «Некрономикона» протяжно стонет во время полета — «карочи кажучи», эффект присутствия будет полным и бесповоротным. Причем как на английском, так и на русском языке — за что отдельное спасибо локализаторам из «Буки». Не испортить что-то — это тоже нужно уметь ☺.

Фух, с начинкой вроде покончили, остается мелочь — рассказать вам, кто такой Сэм и что он делает в мире «Зловещих мертвецов». Вернее, не что, а как. И почему. И зачем. В общем, поговорим о геймплее.

Я ем зло на завтрак и опасность на обед — Эш снова в деле

Зло «Некрономикона» выплеснулось на Землю подобно ядовитому, смердящему вареву, что кипит в котлах магов-чернокнижников. Доктор Рендгарт открыл три портала, гнилой веревкой соединившие Мир Древних с Миром Людей. Сам мутирующий зомбиманьяк, вместе со своими подручными черными призраками, обосновался в одном из многих искажающих Измерений, где власть Книги Мертвых Имен была абсолютной. По крайней мере, Рендгарт так думал. Он хотел завершить начатое великое перевоплощение.

Ему нужны были армии живых мертвых, ему нужна была Земля, по которой бы летали духи неупокоенных и бродили разрывшие собственные могилы скелеты. Под действием злой силы «Некрономикона» сумасшедший доктор уже не хотел править миром людей. Он хотел изменить мир, сделать его таким, каким он был миллионы лет назад. Рендарт творил мощнейшие заклятья, чтобы вернуть Древних на Землю. Однако сделать это было невозможно без дневников профессора Ноуби. У доктора-монстра не хватало ума, чтобы самостоятельно разобраться в хитросплетении древней магии. Он приказал своим подручным созданиям тьмы найти и привести к нему Салли. Рендарт полагал, что дневник профессора находится у адвокатши. Он ошибался.

А тем временем дух профессора Ноуби явился ужасно злому Эшу Вильямсу, разгромившему больницу и распилившему на части Электромонстра (не забыв, само собой, поговорить на прощание с его головой). Дух рассказал о зле Рендгарта, о похищении Салли, о скорой гибели Мира Людей. Эш задумался. Ноуби попросил его о помощи. Эш засомневался — а как он сможет найти Рендарта и «Некрономикон», если он сам не знает, где находится? Но Ноуби быстро разрешил его сомнения — на то он и профессор. Кряхтя и посапывая, на стене зашевелилось нечто. Недолго думая, Эш завалил «нечто» из дробовика. Как оказалось — зря. Во-первых, неизвестный хоть и был уязвим, но был неубиваем, во-вторых — это был никто иной, как Сэм — удачно-неудачный эксперимент арийского доктора Рендгарта. Который тоже был. Сэм чувствовал Книгу Мертвых Имен, владел ее магией, умел сражаться. Скрипя зубами, Эш согласился взять его в напарники. Вместе этой звездной паре предстояло закрыть три энергетических портала, уничтожить десятки зловещих мертвецов, повергнуть в бездну страшных темных монстров-хозяев и подчинить себе неупокоенных духов тьмы. Ну и, само собой, в конце сей героической саги нашим великим героям уготовано главное испытание — сражение с самим Живым Мертвым Хозяином, Доктором Рендгартом. Цена победы — жизнь Салли и всего человечества.

Отличная бензопила — 18-дюймовое стальное лезвие, 16 клапанов. Где же ты была всю мою жизнь?

Геймплей Evil Dead: Regeneration — это беспощадный драйв и безостановочный экшен, это редкий «хард» и крутой «кор», это атакующие со всех сторон мертвецы и диверсионно-патриотические миссии во славу открытых дверей. Это действо, которым нужно наслаждаться.

Изначально вы начинаете в домике профессора Ноуби, прямиком с эпизода смеющихся над Эшем предметов из «Зловещих Мертвецов 2». Сделано это только лишь ради того, чтобы вы, господа геймеры, научились правильно управлять главным героем, отработали различные удары бензопилой и поняли, что недобитый противник — опасный противник. Верное двуствольное ружье не дает сбоя — у восставших из мертвых наблюдается повальная аллергия на свинец. Уничтожив около десятка зомби, вы на секунду замираете: мертвая невеста Эша Линда, пробивая окно, запрыгивает в дом. «Милый, я люблю тебя таким, какой ты есть, — мерзко воет она. — Я верна тебе. А ты?» В ответ Эш — с вашей помощью, само собой — разряжает в нее оба ствола дробовика. «Спорю на что угодно — это было больно», — скажет он напоследок. Однако тут в дело вступает сила «Некрономикона». Сорвав дверь с петель, она подхватывает Эша Вильямса и несет по лесу, пытаясь вселиться в него и сделать верным солдатом тьмы. И на время у нее это получается. Окутанный разрядами оранжевых молний, Эш-монстр поднимается на ноги. Так вы знакомитесь с режимом «Злой Эш». Использовать режим можно будет с помощью полосы гнева, накапливающейся после убийства мертвяков. В этом режиме ваш подопечный становится в пять раз мощней и злее. Уничтожать врагов в этом амплуа под яркую техномузычку — одно удовольствие. Правда, тут есть одно примечание — после «демоверсии» в лесу «Злой Эш» станет доступен ой как нескоро. Всего за несколько уровней до финала. Но ничего, в процессе прохождения игры в кучках мусора и возле трупов истинно мертвых людей Эш будет подбирать новые виды оружия, каждое из которых имеет свою неповторимую и очень нужную изюминку. Даже, казалось бы, слабенький пистолет, найденный возле бездыханного тела полицейского в больнице, сослужит вам хорошую службу на более поздних уровнях, особенно в битве с зомби-камикадзе. Будет у вас и ракетница, способная разносить зомби на куски и взрывать стены домов. Однако все это ни в коей мере не может сравниться со старым добрым дробовиком, с которым Эш начинал еще в фильме. Именно с этой машиной для убийства, с ореховым прикладом, вы пробегаете большую часть уровней. Потому что ничто не может быть надежнее полуавтоматического, бесконечно-зарядного двухствольного ружья. Ну и, конечно же, бензопилы. С жужжащей стальной смертью Эш управляется лучше, чем мушкетер со шпагой, — мертвые не успевают моргнуть своими полувытекшими глазами, а у них уже отпадают руки, ноги и туловище. А ведь это только начало. В процессе своего творческого пути Эш добывает в шахтах гарпунную пушку, с помощью которой можно притягивать противников к се-

бе и всячески над ним издеваться, а на болотах в руку и протез нашего борца со злом попадает огнемет. И если последний в бою, в принципе, не особо-то и нужен, то гарпунная пушка — это, как говорится, находка для героя. Притянуть к себе противника с довольно большого расстояния, а потом расстрелять его из дробовика, подкидывая в воздух каждым новым выстрелом, — это лучшее ковбой-шоу, виденное мной ☺. А если прибавить к этому режим «Злой Эш», получается такой ураган, что перехватывает дыхание — кровь, кости и слизь летят во все стороны, а Злой Эш разъяренно рычит. Класс. Высший класс. Хотя тотальным уничтожением мертвых тел и злых душ при помощи пуль и пилы Эша дело не ограничится — Сэм тоже далеко не лишнее создание в цепочке «Эвил-Деадовской» жизни. Дух профессора Ноуби подготовил вспомогательные заклинания для спасителей мира. Одно из них — руна переселения. Ступив на специальный помост, горящий синим, Эш может на время меняться телами с Сэмом и в этом обличьи совершать вещи, недоступные смертному. Сэм-Эш пробирается по узким проходам, парализует монстров, отрывает им головы, ездит на огромном монстриле, крушащем все на своем пути, гуляет по тоннелям, наполненным газом, и водным каналам, в которых плавают провода высокого напряжения. Он может делать фактически все, что угодно, с одним лишь ограничением. После смерти душа Эша возвращается в его тело, и наполовину пройденную миссию придется начинать с начала. А это утомительно (о ситуации с сейвами я уже говорил ☹).

Кроме обычных монстров, в гейме периодически встречаются монстры-хозяева или, говоря простым языком, боссы уровней. Как правило, они являются хранителями порталов, но есть и исключения из правил. К огромной моей радости боссы отличаются друг от друга не только внешностью, но и методом ведения боя, так что скучать в драке с этими неживыми не парнями и не девушками не придется. Особенно мне понравились Королева Нежити и Электромонстр — чтобы победить их, пришлось нехило попотеть. Как уже говорилось ранее, последним и наиболее продвинутым боссом будет сам трансформировавшийся в Хозяина Монстра доктор Рендгарт. Схватка с ним заставит вас слегка призадуматься — Рендгарт черпает энергию из «Некрономикона», и все ваши выстрелы ему по барабанному зомби. В тоже время и сама Книга Мертвых Имен неуязвима для ваших атак. Что делать, как быть и для чего вам Сэм, подскажет интуиция, а я лишь могу дать совет: постарайтесь перед последним порталом не тратить жизнь — на локации с доктором Мертвым Рендгартом она не восстанавливается.

Ах, да, чуть не забыл — в игре присутствует такая фишка, как «красивые убийства» врагов, по типу Dead to Right. Добивать упавших врагов можно и нужно, однако, зажав соответствующую комбинацию клавиш, Эш может обойтись без этого — красиво извернувшись, подставить зомби подножку и снести ему голову эффектным выстрелом из пистолета, или же дать супостату между ног и резким движением спилить башку с его гнилых плеч.

Фух, с игровым процессом, похоже, покончили. Ой, нет, он еще шевелится, а ну, где мой дробовик?! Бух! Получи, негодный! Эш снова в деле — король вернулся!

Мелочи, о которых забыл упомянуть

Сначала неприятные, потом хорошие. Ну, или наоборот — каждому свое, кто как читает и считает ☺. Evil Dead: Regeneration — очень интересно-специфическая игра, она не хочет нормально работать на старых дровах исключительно для видеокарты GeForce 6600 и любит нехило подглючивать на новых дровах на всех без исключения видеокартах. В первом случае после первого уровня она принципиально не показывает ничего, кроме главного героя, а во втором — страдает отключением клавиатуры во время третьего уровня и после запусков. Возможно, такова была цель разрабов: *«Далой клаву, пад — форева»*?! Именно такие мысли и приходят во время нашествия этих глюконатов... совсем не кальция. Однако запуска эдак с десятого начинаешь понимать, что все эти отрубоны клавиатуры лечатся, причем драйверами, установленными на самом диске с игрой. Только вы их вручную не найдете. Можете и не пытаться. Компьютер сам через некоторое время предложит вам установить «базы данных, которых не хватает». После этого все глюки пропадают в никуда. Парадокс, верно? Хорошо, что хоть других особо надоедливых глюков и багов в игре не замечено.

Из приятного хочу особо отметить одну непростую «весчь». По ходу игры вы будете собирать страницы книги, валяющиеся в труднодоступных местах. Советую вам тщательно следить за этим делом и не просто проходить уровни, а искать и находить данные бонусы. Потому как на деле это оказываются очень и очень полезные штуки — рисунки к миру «Зловещие Мертвецы» и интервью с Брюсом Кэмпбэллом, в которых он в очередной раз доказывает, что такого «тихого безумца» еще стоит поискать. Также мы сможем лицезреть актера Теда Рэйми в прямом смысле слова за работой — во время озвучивания своего персонажа Сэма. Ох, и выделывается же он!

Вот-с, это в принципе и все, что я хотел вам сказать. Интересных моментов в игре много, и видно, что она делалась «с любовью», однако обо всем не расскажешь и всех мертвых не успокоишь. Разве что свинцом.

Вывод

В эту игру не нужно играть, в нее нужно НЕРЕАЛЬНО ШПИЛИТЬ!

Pantera sls

АГОРА
БИТВА ЗА ХЛЕБНИЦУ

Название в России: «АгОРа: Битва за Хлебницу»
Разработчик: NeArGa (NewArtGames)
Статус: в разработке, запланирована на I квартал 2007 г.

Студия **NewArtGames** объявила о разработке трехмерного squad-based тактического action с видом от третьего лица, с элементами RPG, интересным сюжетом и геймплеем **«АгОРа: Битва за Хлебницу»**.

Не только в мире человеческом происходят неприятности и катаклизмы, не только в мире нашенском бывают нашествия инопланетян и злых сил различного масштаба. И когда идеи человеческого мира кажутся уже заезженными, на помощь приходят братья наши меньшие. Ну, или не совсем братья, но уж точно меньшие.

На одной из кухонь ничем не примечательной квартирки на северо-востоке России жили рыжие тараканы. Жили они счастливо и даже не подозревали, что когда-нибудь эта привольная жизнь может закончиться. Но, как и все хорошее, эта утопия тоже окончилась — кухню облюбовали насаждающие свои порядки черные тараканы и почти полностью захватили ее. Рыжим тараканам пришлось срочно организовывать оборону. Это только в реальном мире зоологи и бактериологические службы могут сказать, кто выживет, а вот в тараканьем мире таких прогнозистов не существует, потому не могут тараканы знать, что черные всегда выживают рыжих. А поскольку рыжие не знают, что обречены, у них есть шанс выжить и победить.

«АгОРа: Битва за Хлебницу» — дебютный проект студии NewArtGames. Поэтому ожидать можно как очень хорошей, так и не самой лучшей игры. В то же время, стоит только подумать о российских командах, как вспоминаются «Аллоды», а стоит только узнать о сюжете этой игры, как понимаешь, что это будет Что-то! Одна лишь идея многих заставит ждать игру.

Именно с такими чувствами и ожиданиями (ну, и плюс желание написать о свежем проекте, чтобы сразу после отпусков порадовать наших читателей интересными статьями) я решила взять интервью у «родителей» тараканов ☺.

МИК. *Для начала хотелось бы узнать, откуда возникла столь оригинальная идея? Насколько я помню, до тараканов игрушечный мир еще не добирался ☺.*

Сейчас многие разработчики хвастаются, что перед тем, как делать игру, проводили наблюдения и тому подобное, и именно это их вдохновило.... Наблюдали ли вы жизнь тараканов перед тем, как делать игру, или это было что-то иное?

NewArtGames. Все началось в 2004 году, когда три паренька собрались на форуме, посвященном движку, с которым они работали, и решили создать игру. Это были *Евгений Шестаков* (наш руководитель), *Юрий Потапов* (автор идеи; сейчас ушел из команды в связи с переездом в Австрию) и *Сергей Захаров* (тоже сейчас не с нами, так как работа в Казначействе РФ отнимает много времени).

Идея всем понравилась, к команде стали присоединяться люди. Задумка трансформировалась из аркады «для себя» в серьезный проект с коммерческим будущим.

МИК. *А у кого возникла сама идея игры?*

NewArtGames. Судя по записям, которые мы бережно храним, автором идеи был Юрий 'Yoss' Потапов.

МИК. *А в записях нет истории ее рождения?*

NewArtGames. Вот как в июле 2004 года родился наш проект:
«Йосс: Кто как смотрит на то, чтобы вместе сделать игрушку?
Format c: Да... и ее, конечно же, всю мне придется делать.
Йосс: Что предложишь?
Zakharoff:
1) порнографический триллер с элементами интеллекта;
2) вскрытие 3D;
3) охота на вислоухих ежей Чукотки....с вертолета;
4) кольцевые гонки на блохах (вшах) по собаке (человеку);
5) симулятор таракана... Тараканы охотятся за жратвой... интерьер — кухня... НОГИ (большие, которые давят тараканов).
Какой-то я дурной совсем стал...
Йосс: А 5-е мне очень даже понравилось:)))))))))))))) Даже очень-очень:)))».

Так все и началось... Основы игры придумал и оформил Юрий, от его идей мы и отталкивались.

МИК. *А в какой момент произошла трансформация в коммерческий проект?*

NewArtGames. Около года назад мы поняли, что делаем нечто действительно объемное, серьезное... Что может быть интересно не только нам. Тогда же стараниями нашего ведущего дизайнера и музыканта мы открыли свой сайт. И стали работать с оглядкой на потенциального издателя и, главное, на потенциальных игроков.

МИК. *Это «с оглядкой» внесло какие-нибудь кардинальные изменения в проект?*

NewArtGames. Кардинальных изменений не внесло, однако предостерегло от введения некоторых вещей, которые были бы понятны только узкому кругу разработчиков, работающих с тем же движком, что и мы.

МИК. *В информации об игре есть многое, но ничего толком не сказано о жанре. Что это будет — шутер, стратегия, тактика? Как будут проходить бои?*

NewArtGames. Это будет тактический шутер. Игроку придется подумать, прежде чем бросать свой отряд в бой: выбрать лежку для снайпера, устроить засаду, дать указание гренадеру поддержать огнем в нужный момент...

МИК. *Насколько важным и сложным будет принятие такого решения, чем грозит ошибка тактика?*

NewArtGames. Мы постараемся сделать так, чтоб мелкие ошибки вели только к усложнению боевой ситуации, но не к мгновенному поражению. Мы считаем, что игроку нужно оставлять шанс исправить положение, ведь и в жизни не бывает идеальных стратегий поведения.

Таким образом, никаких особых трудностей в рамках обязательных задач каждой миссии игрок не испытает. Однако игрок будет получать также дополнительные, довольно сложные тактические задачи, выполнение которых в его же интересах.

МИК. *В описании игрушки есть сравнение с «Вормсами», насколько ваш проект будет похож на них? По боевой системе и юмору?*

NewArtGames. По боевой системе игра скорее будет напоминать Hidden&Dangerous. С серией «Вормс» наш проект роднит сеттинг и добрый юмор.

МИК. *Все оружие, которое используется в игре, «сделано из подручных материалов, которые может найти каждый у себя дома»: можете привести более конкретные примеры?*

NewArtGames. Например, бритвенное лезвие, с помощью куска бумажки прикрепленное к зубочистке. Или миномет из макаронины на спичках-стойках...

Кроме такого простого оружия, тараканьи инженеры собирают и более сложные механизмы, с использованием магнитов, электромоторчиков и бытовой химии.

Хочу заметить, что большая часть оружия перед моделлингом собиралась в жизни.

МИК. *А как будет происходить процесс сборки оружия? Игрок сможет самостоятельно выбирать предметы из того, что есть вокруг? Насколько интерактивным будет мир?*

NewArtGames. Конструктор оружия не стоит в списке обязательных к реализации элементов игры, так как, скорее всего, не будет востребован игроками, но мы не исключаем возможности его введения.

Игрок сможет «повлиять» на все, что встретит на своем пути: сдвинуть, подорвать, разломать. Все будет ограничиваться только возможностями — например, скинуть микроволновку со стола тараканам вряд ли под силу.

МИК. *На скриншотах были баночки с йогуртом. Как, например, отреагируют они, если выстрелить по крышечке? Будет ли это выглядеть реалистично или такие мелочи не продумывались?*

NewArtGames. Все опять-таки зависит только от возможностей игрока. Если выстрелить из арбалета-иглострела, то далее дырочки дело не пойдет. А если кинуть гранату из спички, то... скорее всего, кому-то потом придется наводить порядок.

МИК. *А кто порядок наводить будет?*

NewArtGames. «Мы солдаты, это не наше дело!»

МИК. *«Множество типов вооружения, наземной, водной и летательной техники, стационарных орудий и артиллерии, в роли которых выступают ложки-катапульты, мухи, пауки и плоды тараканьей инженерной мысли». Это все также будет из подручных материалов?*

NewArtGames. Да. Вся техника будет собираться из того (и из тех), что можно найти в среднестатистической квартире.

МИК. *Судя по сюжетной основе (если это можно так назвать), перед нами игра со своим особенным юмором. Или просто оригинальная идея, которая обволакивает стандартные формы? Насколько сильно проникновение юмора в тактическую игру?*

NewArtGames. Просто делать очередную «Вторую мировую», только про тараканов, это неинтересно. Равно как и играть в такую игру. Мы же хотим обыграть все штампы, присущие играм WWII-тематики, и показать серьезную вещь — войну — через призму веселых и жизнерадостных насекомых.

МИК. *Это в большей степени отразится на самом ходе игры или проявится в диалогах?*

NewArtGames. Да, на игровом процессе это отразится, но игроку не придется выполнять никаких дурацких заданий. Если абстрагироваться от сеттинга, то в игре будет представлена «просто очередная война». Но все дело именно в этом необычном мире.

МИК. *Ну а все-таки, что с диалогами?*

NewArtGames. Они станут неотъемлемой частью игры. Довольно большую часть информации игрок будет получать из разговоров с другими бойцами и со штабом. Тут очень важно найти баланс между приколами и конструктивной информацией о положении на фронтах, но мы, я уверен, справимся с этим.

МИК. *А как будут отдаваться команды? Через диалоги или через отдельное меню?*

NewArtGames. Игрок сможет отдавать команды подчиненным с помощью древовидного меню, вызываемого по нажатию клавиши. Отдача всех приказов будет озвучена и анимирована в соответствии с нормами тараканьего устава, а также неуставных армейских традиций.

МИК. *Эти нормы будут где-то прописаны или их можно будет просто наблюдать в игре?*

NewArtGames. В самое ближайшее время мы планируем разместить на нашем сайте как можно более подробную информацию о мире наших тараканов, их жизни и традициях. Туда же войдет и воинский устав Рыжей Армии.

МИК. *То есть в самой игре он опубликован не будет?*

NewArtGames. Об этом рано говорить. Если подобные мелочи приведут, например, к увеличению количества дисков, на которых будет распространяться игра, то от них придется отказаться в целях экономии средств (как нашего будущего издателя, так и потенциальных покупателей).

МИК. *В описании игры сказано про возможности нестандартного перемещения тараканов-воинов. Это какие?*

NewArtGames. Вы же понимаете, что мы не можем раскрыть все подробности сразу...

Скажу только, что не все насекомые перемещаются подобно человеку. И эти возможности будут использованы тараканами в своих целях.

МИК. *Можете немного рассказать про техническую сторону игры? Какие будут у игры требования?*

NewArtGames. Мы используем лицензированный движок, что избавляет нас от множества рисков. Он поддерживает все современные графические технологии, включая различные типы текстурирования, пиксельные и вертексные шейдеры второй версии, аппаратное сглаживание.

Физический движок тоже очень функциональный.

И сам движок, и все дополнительные надстройки постоянно обновляются и оптимизируются как производителями, так и различными энтузиастами. Так что говорить о точных системных требованиях пока еще рано. Однако мы можем вас уверить, что для игры не понадобится супермощной машины.

МИК. *Про битву за хлебницу все понятно, а вот откуда взялось слово «АгОРа», и что оно означает?*

NewArtGames. АгОРа — это Агентство Особой Разведки. Спецподразделение, в которое попадет наш герой. АгОРа состоит не то чтобы из суперсолдат... Просто каждый маленький отряд Агентства представляет из себя цельную боевую единицу и способен кардинально изменить ход сражения.

МИК. *То есть супергероев в игре нет?*

NewArtGames. Нет. Все в тарканьем мире равны, просто кто-то более талантливый и везучий.

МИК. *А теперь не совсем официально: когда будет готова демо-версия и когда можно будет на нее посмотреть?*

NewArtGames. Думаю что полноценная демо-версия выйдет уже осенью, скорее всего, в октябре. Как только будет нажата последняя кнопка компилятора, демо появится на нашем сайте в свободном доступе.

* * *

В худшем случае, нас ждет внеочередная вариация «Вормсов», в лучшем — довольно оригинальная игра с интересным сюжетом. Ну что ж, ждать ее стоит в любом случае, особенно если не хотите пропустить оригинальную игру, а это единственная особенность будущей игрушки, которую я могу сейчас спрогнозировать с вероятностью 99.9%.

Yaroslavos

Разработчик: Arc System Works
Издатель: Sammy Studios
Жанр: файтинг
Системные требования: P 2 450 МГц, 64 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 900 Мб жесткий диск

Что-что, а вот *2D fighting* — нынче редкий гость на наших с вами мониторах. Не то что его родственник, выполненный в таком уже привычном трехмерном пространстве — портированные версии наиболее известных представителей 3D-файтинга регулярно посещают родной ПК.

Возможно, причиной послужило нежелание большинства рыцарей мышки и клавиатуры переходить на геймпады, возможно — неприятие плоского виденья пространства. А ведь на самом деле разницы особой и нет. Как бы то ни было, плоские человечки, эффектно набивающие друг другу морды посредством обширного арсенала приемов рукопашного боя, пробираются на PC-платформу раз в пару лет. Посему на этих диверсантов можно и нужно обратить особое внимание. А если эти самые партизаны пришли к нам с берегов далекой Японии, да еще и выполнены в таком редком для нашего рынка аниме-стиле, пропускать такие игры — грех.

Серия игр **Guilty Gear** была основана студией **Arc System Work** еще в 1998 году. Первая игра, по которой и была названа вся серия, вышла на PSX и, несмотря на оригинальную концепцию, особой популярности в среде любителей компьютерных видеоигр не завоевала. Несколько иная судьба ожидала сиквел под названием *Guilty Gear X*, изданный на платформе Dreamcast в 2000 году, он добился широкой популярности среди геймеров и, как результат, хороших продаж. Желая закрепить успех и утвердить Guilty Gear как бренд, девелоперы выпускают *Guilty Gear Petit* и *Guilty Gear Petit 2* — адаптацию серии под **Wonderswan color** — очень распространенный в Японии ручной игровой девайс, что-то вроде КПК, заточенного под игрушки.

И, наконец, в 2002 году выходит долгожданное продолжение уже ставшего культовым файтинга — *Guilty Gear XX: Midnight Carnival*.

Последняя доступная на данный момент в наших краях часть сериала — это *Guilty Gear: Isuka*.

Так почему же в статье идет речь о каком-то **Guilty Gear XX #Reload**? Мало того, что старая часть, да еще и непонятно, каким боком относится к хронологии серии.

Поясняю.

Guilty Gear XX #Reload на пару с вышедшим чуть позже *Guilty Gear XX Slash* являются неким подобием римейка оригинального GGXX — измененный баланс, другое начальное расстояние между бойцами, плюс косметические изменения.

А для нас, ПКшников, GGXX #Reload имеет решающее преимущество — в отличие от оригинала, его через год после своего выхода на Arcade-Naomi портировали на более популярные в миру платформы, одной из которых была PC.

А что до даты выхода — на территории СНГ GGXX #Reload и Guilty Gear Isuka локализируются только сейчас.

Можно было еще многое сказать об истории серии в целом — например, о консервативности японских девелоперов, которые многие части выпускали и продолжают выпускать исключительно у себя на родине, исключительно для родной, недоступной нам техники вроде Arcade-Naomi. Или про адаптацию GGXX и про парочку новых игр, выпущенных в этом году на PSP. Можно упомянуть и о том, что вездесущая Guilty Gear пробралась и на мобильные телефоны — правда, опять же, только на японские. Однако перейдем уже собственно к игре.

* * *

Сюжет Guilty Gear со скрипом вписывается в концепцию альтернативной истории, причем всего из-за одной даты — по версии разработчиков из Arc Systemwork, в 1945 году, сразу после окончания второй мировой, большинство наций мира объединились под управлением единого правительства. ИМХО, такой ход сценарист совершил, чтобы в дальнейшем упоминать Правительство как некую силу, не давая отсылок ни к одной из реально существующих стран.

Дальше действие переносится в недалекое будущие, а именно — в 2010 год. Человечество открыло мощнейший энергетический источник с неограниченными запасами, который, с легкой руки укоренившихся стереотипов и лепящих с размаху ярлыки журналистов, был назван **Магией**.

Несмотря на то, что энергетический вопрос решен, распри и локальные конфликты среди мирового сообщества все еще продолжаются.

И некая организация, объединив усилия ученых и специалистов по магии, создает живое оружие, которое называют **Gears**. Дальше случилась то ли ошибка какая в социальной политике, то ли козни некого таинственного злодея, но Gears, во главе с неким **Justice**, начали восстание против своих хозяев. Сами они назвали этот конфликт **Походом (Crusades)**. В противовес бывшему оружию былые хозяева создали **Священный Орден Святых Рыцарей (Sacred Order of Holy Knights)** (ох уж эти переводы японских слов ☺). Борьба с Gears и их лидером затя-

нулась на целое столетие, в конце которого Justice был побежден и заключен в некое подобие тюрьмы, находящееся в другом измерении. Ну, Поход был окончен, а объединение Gears`ов вроде бы прекратило существование. Только вот наша родимая планета Земля за время конфликта превратилась в постапокалиптический мир. Большая часть людей живет в подземных городах, некоторые летают на воздушных кораблях и прочая, прочая, прочая подобная атрибутика, знакомая всем по аниме-сериалам, посвященным этой теме.

Ну, а дальше идет игровой сюжет — в каждой серии кто-то считает своим долгом вернуть Justice к жизни или дождаться рождения нового мессии среди Gears`ов, а противоположная сторона, соответственно — всему этому помешать.

* * *

Игра встречает красивым аниме-мувиком. Героические позы, сверкающие мечи/катаны/гизармы, красивые бэки сменяются цветастым безумием. Про сюжет здесь нифига не понятно, зато основную задачу интро выполнило — любой впервые запустивший игру человек поймет, что впереди его ждет сочный, яркий мордобой с применением магии и разнообразного холодного оружия.

GGXX предоставляет нам выбор из восьми режимов игры:

✓ **Arcade** — выбираешь бойца, дерешься с противниками. Враги сортированы по стадиям. Что-то подобное можно наблюдать в Mortal Kombat.

✓ **M.O.M.** — когда бьешь противника, из него выпадают золотые щиты. Собирая их, зарабатываешь очки. Чем лучше удары, чем дольше их непрерывные серии, тем более крутые вещи выпадают и тем больше очков игрок получает.

Соответственно, цель игры — собрать как можно больше очков.

✓ **VS 2P** — вот она, компенсация отсутствующего в игре мультиплеера. «Хот сит», игра для двоих игроков на одном компьютере. Выбираешь своего бойца, друг/соперник выбирает своего. Следует бой.

✓ **VS CPU** — выбираешь своего бойца, выбираешь оппонента, которым будет управлять компьютер. Бой.

✓ **Training** — в этом режиме вам на растерзание отдается абсолютно безобидный (в смысле, не сопротивляющийся) бессмертный супостат. Режим необходим для отработки комбо отдельных бойцов.

✓ **Survival** — тут стоит упомянуть, что у всех бойцов GGXX есть три ранга: обычный, Gold и Titan. Отличаются они скоростью ударов и скоростью набора шкалы супер-удара, ну и некоторыми деталями в прорисовке, *ессно* ☺. При режиме выживания ваш боец в своем обычном, начальном подобии дерется с противником. При каждом удачном ударе повышается *Survival Level*. Каждые двадцать повышений либо мастерство противников повышается, либо у вас немного здоровья от максимума отнимают.

✓ **Mission** — в этом режиме вам предстоит победить противника, выполняя некое условие вроде не использования прыжков или убийства оппонента одними лишь суперударами. За успешное выполнение задания вам открывается картинка — один из набросков, сделанных разработчиками в процессе разработки дизайн-документа. Все честно заработанные картинки можно затем посмотреть в Галерее.

✓ **Story** — собственно кампания. Сюжет излагается в диалогах между персонажами, которые происходят между боями. Один бой, никаких вторых/третьих раундов.

* * *

Три кита, на которых держится Guilty Gear, — это оригинальный геймплей, стильные персонажи и отличный саундтрек.

В GGXX просто нет неинтересных или ненужных персонажей. Каждый со своими особенностями и шармом. Faust — долговязый верзила с бумажным пакетом на голове, I-No — ведьмочка-гитаристка, May — маленькая девочка с большим якорем... А стиль! Дедушка-вампир Slayer, охотник за головами Sol Badguy запоминаются с первого боя.

Что одновременно и привлекает, и отталкивает многих в аниме — пафос. Герои становятся во всевозможные сверхгероические позы, в самый жаркий момент битвы у них может случится пафосный словесный понос... Пафос — он тоже нужен, но ведь все хорошо в меру. Как по мне, разработчики из Arc System Work сумели выдержать баланс между эпосом и открытым идиотизмом.

А анимация! Все движения — будь то удар пяткой в нос или насмешка над противником — выполнены на высочайшем уровне. Каждый персонаж по-своему приветствует оппонента перед началом битвы и по-своему с ристалища уходит. Обязательно посмотрите, что произойдет, когда в бою победит Potemkin ☺.

Двадцать один персонаж, столько движений на каждого плюс ранги персонажей... Сколько же денег вбухали в одну лишь работу художников?! И это только персонажи.

Бэкграунды. Бэки в GGXX — просто песня. Люди (и нелюди, впрочем, тоже) за пределами арены не просто двигаются в скупом цикле рисованных движений, они вполне целенаправленно и удачно создают впечатление живого мира.

Игра очень мягко относится к слабым машинам, однако все же ненавязчиво просит (именно просит, а не требует!) поддержку шейдеров — разработчики сделали очень многое, чтобы создать хороший фон для битвы.

Во избежание неприятных открытий, связанных с любимыми бойцами, предупреждаю: среди персов есть гомосексуалисты, а Bridget, столь миловидно выглядящая личность, — на самом деле мужик.

Каждый персонаж имеет свой суперудар, тот самый, когда бэкграунд превращается в нарезку из цветных полос, тонущих в море феерических взрывов. Иногда встречаются очень оригинальные. Спецприем May (той самой, с якорем) мне запомнился надолго ☺.

При любых атаках в сторону оппонента заполняется еще одна шкала — tension, которая необходима для выполнения кучи полезных вещей (спецприемы и т.п.)

Геймплей игры действительно потрясающ. Драйв, удары, любимые персонажи... Презрительная фраза, брошенная в безжизненное лицо оппонента победившим бойцом... Возможно, это кажется несколько патетичным, но все действительно выглядит и звучит великолепно... Звучит! Точно. Нельзя не рассказать про отличный саундтрек игры. Драйв, тяжесть. J-rock, тяготеющий к heavy-metal. Конечно, вне игры слушать подобный саунд тяжело, но сделано действительно профессионально и интересно. Саундтрек даже выходил на отдельном носителе.

Ах да, чуть не забыл. Гордые рыцари мышки и клавиатуры! Без геймпада играть нельзя. То есть технически это возможно, но очень трудно, неудобно, а большинство комбо обходят любителей клавиатуры десятой дорогой — для любого мало-мальского спецприема требуется несколько последовательных поворотов головки геймпада, что при помощи стрелок вытворить практически невозможно. В итоге бой элементарно некрасив, уродлив, неэффектен. Забить врага повторяющимся движением меча или ноги — это как-то... Вы поняли.

Вывод

Играть стоит при наличии геймпада и при отсутствии отвращения к аниме и всему, что с ним связано. Причем желательно покупать сразу две одновременно издающиеся в наших краях части сериала — описанную в статье **Guilty Gear XX #Reload** и новейшую *Guilty Gear Isuka*.

Конечно, все знающие люди давно прошли Story mode GGXX вдоль и поперек. В Киеве даже проводились (и проводятся) несколько турниров по игре.

Но если вы ничего не знали о серии, у вас есть геймпад и вы хорошо относитесь к аниме — берите и играйте.

Отличный 2D-файтинг. Шедевральный саундтрек, стильные персонажи, сносная сюжетная линия, оригинальная концепция, драйвовая боевка, детально проработанные бэки.

Играю и вам советую.

Надежда НИКОЛАЕВА, Роман БУРАКОВСКИЙ marketing@mycomp.com.ua

Игроград. Конкретно о...

*Меньше месяца остается до заветного дня X — **28 сентября**, когда откроются двери **Выставочного комплекса «Спортивный»**, и его залы на четыре дня, не сомневаемся, станут Меккой для игроманов со всей Украины. Мы уже приподнимали завесу тайны над программой грядущего фестиваля **«Игроград»**, сегодня же хотим рассказать больше конкретных вещей, которые ждут вас в рамках этого грандиозного события.*

Начнем мы с традиционных и нужных моментов. Уже некоторое время вы можете наблюдать в наших и других издания рекламные макеты, анонсирующие «Игроград». Ни для кого не секрет, что любое масштабное мероприятие, коим является и наш Фестиваль, невозможно без поддержки спонсоров и партнеров.

Генеральным спонсором «Игрограда-2006» выступает американская компания **Vogster Entertainment**. Компания привлекает разработчиков со всего мира, обеспечивая им всестороннюю поддержку, начиная от процесса разработки игры до ее релиза и поставок на мировой рынок. В настоящее время объем инвестиций компании в разработку и распространение новых игр составляет 50 млн. долларов.

Держа руку на пульсе игрового рынка, отслеживая его тенденции и деятельность ведущих его игроков, Vogster принимает участие в наиболее важных игровых выставках и фестивалях по всему миру, включая GDC и E3. Приятно осознавать, что теперь в этот список заслуженно попал и «Игроград». Помимо инвестиционной деятельности, Vogster разрабатывает и собственные проекты. В 2007 году компания готовит к выходу захватывающую MMORPG-игру с бюджетом в 5 млн. долларов (название проекта нам пока неизвестно, и очень любопытно). Думаем, гостям и участникам Фестиваля, в особенности молодым компаниям-разработчикам, знакомство с таким энергичным и весомым игроком мировой компьютерной индустрии будет интересным и полезным.

Технологический партнер «Игрограда» в представлении не нуждается, ибо это — корпорация **Intel**! А мы лучше расскажем, что Intel собирается делать на нашем мероприятии. Установленные в компьютерах процессоры ее производства примут на себя удар новейших игрушек. Любой из вас сможет побывать в доме своей мечты — цифровом доме от Intel, а выйдя из него на центральную улицу «Игрограда», сразиться с соперником на виртуальной гоночной трассе, сидя в настоящем болиде «Формулы 1». Ну, а разработчики смогут принять участие в специальном техническом семинаре, посвященном технологиям, применяемым в разработке игр.

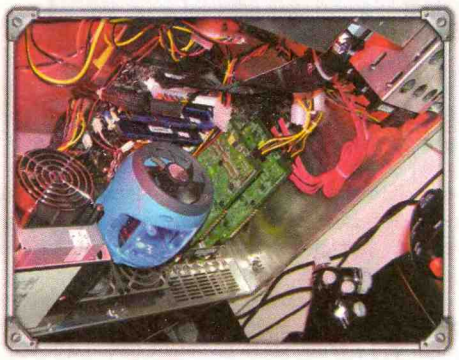
Все это будет происходить под звуки, льющиеся из колонок, предоставленных **саунд-партнером «Игрограда»** компанией **Microlab**, одним из крупнейших мировых производителей акустических систем класса Stereo, 2.1 и 5.1 и компьютерной периферии.

Конкурсы, викторины и розыгрыши готовят для вас наши многочисленные информационные партнеры. Мешок с сюрпризами готовит и редакция МИКа. Наполняй его своими предложениями, все реальное — реализуем.

Высказаться, напоминаем, можно на форуме MiKPortal`a или написав на e-mail, указанный вверху.

Разгуливать по улицам столицы мира игр будут многочисленные гости «Игрограда». И бывают они разные. Сразу вспоминаются всякие Винни-Пухи, ежики в тумане... Ну и «Чужие», эльфы, орки, не без того ☺. Стоп! Что-то мы не туда по-

шли. Вернемся! Игроград собирает гостей. Это очень приятное событие. Хотя и хлопотное, конечно, особенно, если это **VIP-гости**. Нас в этом году посетит некоторое количество таковых:



Максим Бахматов, директор компании «Укргеймэкспорт», генеральный продюсер Comedy Club Ukraine.

Джефри Буканан, директор по развитию бизнеса/СНГ, компания «Нивал».

Глеб Новодран, вице-президент по развитию, компания Eurosoft International, Inc.

Игорь Макарук, менеджер по вопросам технической поддержки разработчиков, компания Sony Entertainment.

Виталий Хить, компания Absolutist Ltd.

Марина и Сергей Дяченко, знаменитей-

шие в Украине и за ее пределами писатели-фантасты.

Приезжают наши гости, чтобы *поФестивалить*, то бишь Фестиваль посмотреть, поумничать, то бишь лекции на семинарах почитать, поиграться, то бишь мастер-классы провести. В общем, по делу приезжают.

Кстати, о лекциях. **Лекции** и **мастер-классы**, а также **круглые столы** имеют самое прямое отношение к разработчикам. Это для них на закрытом форуме будет все это прочитано, продискутировано, рассказано и показано. Мы могли бы, конечно, привести для широкой публики примеры поднимаемых тем. Ничего личного, просто для удовольствия. Даже и приведем, пожалуй ☺. Например, уже упомянутый ранее Максим Бахматов, расскажет молодым (и не очень) разработчикам как зарабатывать деньги («Деньги и игры: практическая работа»). А Виталий Хить, «съевший лошадь» на разработке и продажах казуальных игр, прочтет лекцию на тему «Казуал — темная лошадка игровой индустрии».

Лекции обычно проходят в аудиториях. И «Игроград» здесь исключением не будет. Прогульщикам же, то бишь посе-

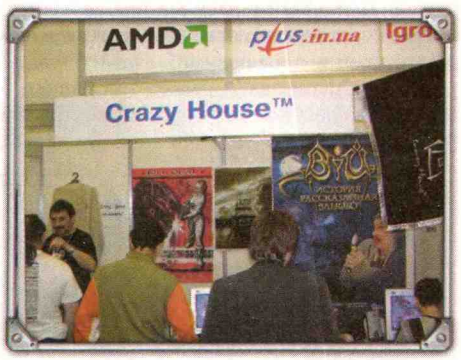
тителям Фестиваля, будет где погулять и даже разгуляться ☺.

«Игроград» в этот раз займет два огромных зала. Предлагаем совершить по ним виртуальную прогулку. Двери выставочного комплекса «Спортивный» станут вратами **Цифровой Вселенной**, в которой вас встретят представители отнюдь не инопланетных цивилизаций, а киевских IT-компаний. Приятно почувствовать себя

очень желанным на этом празднике жизни — несомненно, вас будут ожидать радушные менеджеры и ярмарочные скидки. Всю продаваемую технику можно будет увидеть в действии на шоу-площадке для демонстрации хай-тек-новинок. Купить свежие лицензионные DVD и CD из первых рук можно будет, заглянув на **Дискодром** (стенды издателей и продавцов). Какая же ярмарка без карманников ☺? Нет, не волнуйтесь за свои заработанные кровно — речь идет о разработчиках и контент-провайдерах игр для мобильных телефонов и карманных компьютеров. Ото-

варившись, не запутайтесь в **Игровой паутине** — разделе «Игрограда», целиком и полностью посвященном онлайн-проектам. Впрочем, в такой паутине не грех и зависнуть на часок-другой. А если захо-

тите отвлечься от онлайновых баталий — вас ждут казуальные игры. Расслабились? Идем дальше и попадаем в объятия **МироТворцОв** (не путать с миротвОрцами, у нас мирные намерения ☺). Множество команд девелоперов с проектами новых игровых миров прибудут на «Игроград» и покажут вам (еще как покажут!) свои горячие новинки. И не только покажут, но и расскажут. И не только у себя на стендах, но и на большом экране на шоу-площадке для презентаций.



Как всегда, не обойдется без **гейм-зоны** со сценой для отбора участников чемпионатов и разнообразных конкурсов.

Какой же Фестиваль без наград? Награждение лучших проектов в различных номинациях состоится, разумеется, в последний день «Игрограда» под звуки фанфар, брызги шампанского и овации. А по-

том, проводив гостей, уставшие, но довольные, мы отправимся отдыхать... готовить следующий «Игроград».

Вирджин КЕМПЕР

Кліщі, що здивовано лупають очима

ВНИМАНИЕ. Редакция МИКа и коллектив ИД «Мой Компьютер» не несет никакой ответственности за психологические расстройства после прочтения статьи.

ВНИМАНИЕ 2. Автор не несет ответственности за качество продуктов, употребляемых им при написании статьи.

ВНИМАНИЕ3. Все персонажи этой пьесы являются теми, кем они являются. Любое их сходство с животными в зоопарке является чистым совпадением.

ВНИМАНИЕ 4. Все персонажи принадлежат компании Kotya Incorporated. Любое незаконное копирование персонажей пьесы является нарушением «права на владение» и карается исправительными работами в генштабе ДЗВР, сроком до пятнадцати лет.

ВНИМАНИЕ 5. Просьба ко всем действующим лицам пьесы: не бейте ногами, пожалуйста!

Действующие лица

Примечание. Во избежание проблем и для пущего эффекта, действующие лица будут описаны на українсько-неграмотній мові.

Данило Макбетович — той, через кого почалася вся ця петрушка. Дуже багато часу він приніс в жертву заради того, щоб ми могли зібратися, домовитися, піти куди домовилися і повернутися звідти цілими и здоровими.

Діана Антонова — майбутнє нашого кіна. Може не взяти із собою у дорогу косметичку, але камера завжди при ній. Бродять чутки, що вона крутить роман із Данилою Макбетовичем.

Андрій Шрайкович — охайний та дуже люб'язний зубний лікар, який за кордоном цивілізації обертається на небезпечного моджахеда з бородою та пав'язкою на лобі. Дівчата від нього ховаються у кущі, де червоніючи ходять у туалет кип'ятком.

Аня Сіфаківна — маленьке, горласте та непосидюче звірятко, що не давало нам покою на протязі усього нашого маршруту. Гарна, біла, пухнаста, улюблена. Також вона збирала наші речі, прала шкарпетки та робила єротичний масаж.

Антон Андройдович — брат Данила Макбетовича. Дуже романтичний та непосидючий хлопець. Був би я дівчиною, не замислюючись одружився би з ним.

Міхаіл Давертович — їсть за троїх, але скаче по горах за п'ятнадцятьох. Якщо щось потрібно швидко доставити, то Даверт саме той, хто вам потрібен. Так ще й хлопець який гарний — справжній Аполон.

Іван Гладіаторович — Амєриканьський колгоспник, що приїхав до нас у гості. Нікому не зрозуміло, навіщо він обрав собі таку фамілію. Цей хлопець може дістати що завгодно і де завгодно. «Хочешь у пустелі пива — відішли за ним Гладіатора».

Наталка — наш фотограф і просто гарна дівчина, яку не соромно назвати «свій пацан». Більш за все полюбляє фотографувати природу та комах. Якщо вона націлила на вас об'єктив свого фотіка, знайте: десь на вас сидить комашка.

Валєра Валєр`янович — ви коли-небудь спілкувалися з людиною, яка працює в Суспілстві Захисту Покупця? Ні? Спробуйте, і ви зрозумієте, як нас травлять кляті виробники продуктів.

Копермайн Кефірович— маленьке звірятко, яке загортає шоколад у фольгу. Це не жарт, у нього справді така робота. Не пам'ятаю вже, за що ми його так назвали, але інцидент був.

(Я) Олексій Ягуарович — ну що можна про нього сказать. Клята позорна кішка, яка споганювала всіх і кожного своїми пошлими жартами.

Талєр — Креативно-мохнорила потвора, появляється внезапно и даже раптом. Символізує щось тіпа фінала історії.

Сцена первая, *в которой одни объясняют другим, что лангета по-французски в походе не будет.*

Магазин «Фуршет», где-то между рядов с товаром слышаться странные споры.

— Я хочу куриную!

— А я хочу с беконом!

— А я хочу рыбную!

— А я вообще не хочу!

— А я ее не люблю.

— Да у куриной привкус приторный, давайте лучше с луком.

— А целоваться как потом?

Макбет, Шрайк, Ягуар. Да че вы спорите, это ведь всего лишь «Мивина», она по вкусу вся одинаковая.

Валера. Точно. Да, кстати, а вы знаете, из чего она делается?..

Хором. Нет!!!!! И знать не хотим.

Валера. Так вот, тестил я как-то ее, там столько всего. Ну, во первых... *(Начинает рассказывать, а мы тем временем думаем что легче — дослушать Валеру и не купить «Мивину» или плюнуть на вермишель и на сэкономленные деньги купить для Валеры кляп.)*

Мабет. Ребят! Вроде все взяли. Пройдитесь еще раз по магазину и подумайте, чего важного мы забыли купить.

Ягуар. Дань, а пиво - это важно?

Макбет (подумав минуту). Конечно важно...но... несвоевременно... Ну что, все посмотрели, отлично, погнали к кассе, кто хочет дать мне сейчас денег...Эй, куда вы все разбежались?

Сцена вторая, *в которой мы выходим из поезда и думаем, что делать дальше?*

Ягуар (глядя на кучу рюкзаков). Ну куда мы с такими вещами пойдем?!

Шрайк. Ягуар, я даже матом ругаться не хочу...

Дио. Ребят, скажите что-нибудь в камеру...

Хором. Здравствуйте, папа, здравствуйте, мама, мы еще живы!

Дио. А что-то порадостнее — не?

Ягуар. Возможно, не вернемся...

(Далее идет поиск остановки маршрутки, которая должна нас доставить к подножью Чуфут-Кале, и билетов на нее. Отправляем, конечно, Гладиатора, а сами думаем, насколько эта остановка далеко. Через час Гладиатор вернулся с маршруткой, заставив водителя подъехать к месту, где мы сидим.)

Гладиатор. Ну вот вам и транспорт.

Хором. Блин! Мы думали, тебя уже в Турцию забрали...

Гладиатор. Зачем это?

Антон. Евнухом работать... временно.

Сцена третья, *в которой мы совершаем первый подъем на гору (с рюкзаками конечно).*

(После долгих охов, вздохов и эхов группа наконец-то доходит до вершины.)

Сифака. Что, уже пришли?

Шрайк. Ага, щаз, мечтай. Фуууух. Это только начало.

Ягуар (восстанавливая ритм дыхания). Нет...фухх...походили и хватит... фух... пора бросать курить...

Копермайн: Фуууу... точно, а то легких не напасешься на такие подъемы.

(Ягуар с Копермайном понимающе переглядываются, затем садятся на бордюр, достают по сигарете и блаженно закуривают.)

Макбет. Ну что? Кто еще не сдох, может, пройтись по вон тому храму, там, кстати, интересно.

(Как ни странно, но энтузиастов нашлось много, пошли все.)

Дио. Слушайте, ребята, а там святую воду продают в пятилитровых баклажках, говорят, хранится долго, если в холодильник поставить.

Макбет. А что? Кто-то из нас взял холодильник?

Валера. Мдяяя, каждый делает деньги, на чем может.

Сцена четвертая, *в которой мы уже привыкли к ежедневным нагрузкам, поэтому сил поболтать у костра у на хватило, и в которой мы понимаем, что костер из можжевельника штырит непадецкки.*

(Ночь, костер, вокруг сидят Макбет, Дио, Шрайк, Гладиатор, Копермайн и ваш покорный слуга. Стоим в Алимовой Балке, жжем можжевельник и почему то жутко регочем.)

Макбет (сквозь смех). Не, ну, ребят, ну хватит, сколько можно втупую смеяться? Ну харе уже за животы держаться, и вообще... Ухты! Не поверите, смотрю щас на небо, и понимаю, что все созвездия похожи на Большую Медведицу.

Копермайн. А Альдебарана там не видно? Мы ж по нему идти должны были.

Дио. Неа, Альдебаран мы уже скурили.

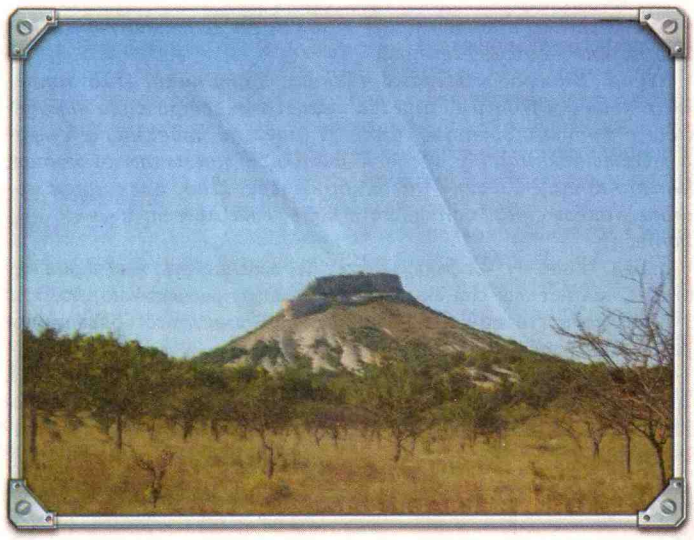
Копермайн. А как же мы тогда пойдем?

Макбет. Не поверишь — ногами.

Ягуар. Надо же, как в жизни бывает.

(Во время этой высокоинтеллектуальной дискуссии Шрайк достает фонарик и начинает светить на наш лагерь.)

Шрайк (замечая три палатки, стоящие в ряд. Из одной раздается звук, напоминающий работающий двигатель от КАМАЗа — это храп Валеры). ЭХ! Покрутыл, погадал, гдэ Валэра угадал!



(Люди, сидящие возле костра, начинают сгибаться пополам в накатившем приступе хохота. Ягуар скатывается в костер. Совместными усилиями, не прерывая смеха, Ягуара достают из костра и усаживают обратно на место.)

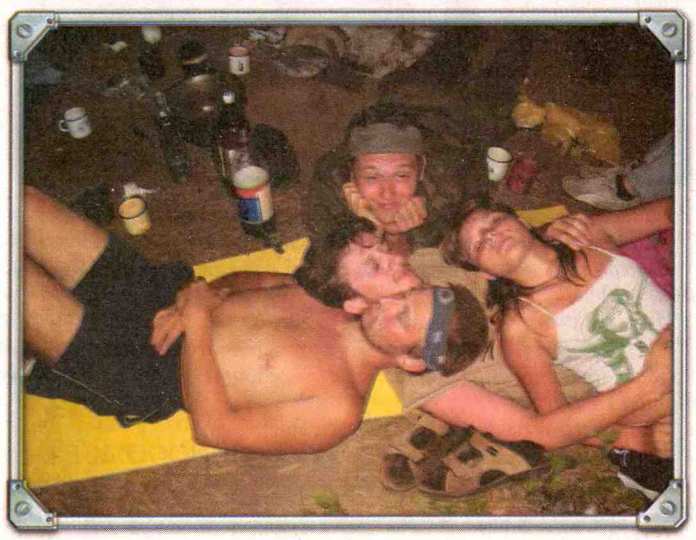
Гладиатор. Блин, да чего он храпит-то так?

Макбет. Да вы что, не знаете, он просто в гонках по ночам участвует!

Шрайк. Ага, в Формуле 1, квалификацию проходит, блин!

(Тут Валера начинает храпеть громче.)

Ягуар. Эх, хорошо-то как пошел, на четвертом кругу...



Дио. Там Антон грозился рассвет завтра встречать, давайте его палатку занесем на скалу и повернем входом к обрыву?

(Занавес падает, актеры разбегаются по палаткам.

Ночью Гладиатор начинает бродить по лагерю, туда-сюда, туда-сюда....

Ягуар (завернувшись в спальник и, практически, уже заснув.) Чего это он в палатку спать не идет? Ходит все, да ходит?

Шрайк (в точно таком же состоянии). Ну... наверное, у него в рюкзаке есть надувной дом.

Ягуар (начиная хихикать). Ага, а еще надувной телевизор, джакузи, бар с коньяком и девушка, тоже надувная!

Валера (из своей палатки). Да ну вашу дивизию, дайте же поспать, в конце концов.

Ягуар. Че он злой такой?

Шрайк. Да скорее всего опять квалификацию проиграл...

(Валера тоже начинает хихикать, далее на истерику пробивает Дио.).

Сцена пятая, *в которой мы доходим до конечной точки нашего похода — горы Мангуп.*

Ягуар, Валера, и Шрайк чистят картошку. Дио заплетает косички Копермайну, Наташка как всегда куда то убежала с фотоаппаратом, Макбет ушел за дровами, а Сифака пытается найти в своей походной косметичке котел. Вместо котла Сифака находит камеру, Дио, плетущая косички Копермайну, попадает в кадр и не может из него вырваться.

Ягуар. Блин, ну, Сифака, вот нет бы запечатлеть, как парни еду готовят, так нет же, она снимает, как Коперу расчесывают волосы!

Копермайн (гордо). Она мне косички делает, это больший извращение, нежели мужики, готовящие кушать.

Макбет (вернувшись с непонятно чем набитым рюкзаком). Правильно, особые извращения на МИК портале популярнее обычных, так что Дио, старайся. *(Начинает вытряхивать из рюкзака шишки.)*

Валера (глядя на огромную гору шишек). Это че?!

Макбет. Объявляется «день сумасшедшей белки»!

Копермайн. Ага, я знаю! Мы будем орешки из них выколупывать, вот!

Дио. Мы что, будем этим травиться?

Гладиатор. Нет, травиться мы будем вот этим! *(достает литровую пластиковую бутылку с подозрительной жидкостью внутри)* Понюхай...

Дио. Вкусно пахнет. Это что, бензин?

Копермайн (принюхивается). УУУУЙЙЙЙООООМОЕ!!!

Гладиатор. Не совсем, но за заменитель топлива вполне пойдет.

Валера. Ребята! В десятый раз спрашиваю — у ко-го ко-тел!!!

Ягуар. В десятый раз говорю — по-до-жди.

(Ну а далее все как всегда. Ужин, песни, пляски, звонок Кертису в двенадцать ночи с просьбой объяснить, где Альдебаран и узнать, где хорошее кафе на Мангупе.)

Сцена шестая, *в которой мы уже отдыхаем от похода и проводим третий день на море.*

(Утро, все уже давно встали, только Ягуар, как всегда, спал до полудня и вылез из палатки только на запах приготовленной еды.)

Макбет (наблюдая, как сонный Ягуар вылезает из палатки). Мдааа, «Черти исчезли, отвал двигается сам».

Шрайк (так же наблюдая). Шо? Голівонька бо-бо, у роті кака, бабайка грошики ням ням?

Ягуар. Та не, получше будет. Чего у нас на завтрак?

Антон. Твое любимое — гречка и тушенка.

Ягуар. Фиии, гадость, но все равно насыпай.

(Пока Ягуар ест, Дио уже разрезала торт, который мы купили в магазине.)

Ягуар. Не, не могу я много съесть этой гадости. Даверт, не хочешь гречки?

Даверт. Спасибо, я наелся.

(Все в недоумении смотрят на Даверта и обдумывают научный факт, свидетелями которого они стали.)

Все хором. Даверт, как так случилось, что ты сыт?

Даверт (обиженно). Да ну, сколько можно меня дразнить, ну наелся, наелся. *(Начинает грызть торт.)*

Сифака. А давайте еще один торт откроем, я еще хочу.

Дио. И я хочу.

Наташка. Я тоже хочу торта.

Шрайк (доедая завтрак). Для тех, кто хочет еще тортика — в котелке еще осталась гречечка.

(Тут на сцене внезапно появляется Талер.)

Талер. Ребят, мне нужна помощь, мне тут надо подготовить выступление к КВНу, у нас там, в лагере, такое вот мероприятие проходит...

Все. Ыыыы?!...

Послесловие

Вот так вот все и обрывается. Я, конечно, не рассказал даже половины всего, что происходило, да и вообще не рассказал толком ни о чем. Увы, места катастрофически не хватает, да и читатели ругаются, если мы уделяем много места нашим не виртуальным похождениям.

Напоследок, как всегда, скажу, чтобы вы не зацикливались на одном компьютере и помнили, что даже в реальных мирах есть место приключениям.

Сцена седьмая (краткая), *в которой Ягуар заехал после вокзала к отцу в гости.*

Отец. Хорошо, говоришь, походили?

Ягуар. Ага.

Отец. А плечи-то все равно особо не накачал. Спортом бы занялся.

Ягуар. Ага, а ты рюкзак мой подними, попробуй.

Отец (поднимая). Ухты ж ЙО!!! Как ты с ним ходишь?

Ягуар. Я с ним теперь даже бегать могу...

(Занавес падет.)

Перевод Worder`a

Кое-что о Полужизни

*Выпуск **«Half-Life 2: Эпизод Второй»**, как известно, был сдвинут с первоначальных сроков на первый квартал 2007 года. Истерически ожидаемое продолжение сверхпопулярной игрушки теперь запланировано приблизительно на февраль. И не следует тешить себя надеждами поиграть в эту игру в этом году. Такова игровая «селяви». Half-Life — не первый и не последний игровой проект, сроки выпуска которого непредсказуемо меняются в нелюбимую игроманами сторону. Но во всем есть и положительные моменты. Дополнительное время разработчики потратят на улучшение внутреннего антуража игры и геймплея, внедрение новейших технологических разработок, ну и вообще. Наши коллеги, журналисты сайта **Eurogamer**, поймали на Лейпцигской игровой выставке **Дуга Ломбарди**, представляющего **Valve**, и допросили его с пристрастием.*

Еврогеймер»: Итак, «Эпизод Второй» следует ожидать в первом квартале следующего года, так?

Дуг Ломбарди: Ага.

«Еврогеймер»: Однако сначала вы обещали выпуск игры в этом году. Каковы причины переноса?

Дуг Ломбарди: Ну, это, для Valve всегда характерно агрессивное отношение к срокам. Мы, это, нацелились на первый квартал, да. А вообще, в тестировании геймплея игры мы уже продвинулись очень далеко. Знаешь же, что мы всегда стараемся сделать хорошую цацку, а сроки нас не колышут.

«Еврогеймер»: Обычно компания выпускает версии игры не только для PC, но и для платформ PS3 и Xbox 360. Не тяжеловато делать все сразу?

Дуг Ломбарди: Ну, как те сказать, по традиции мы сначала выпускаем версию для PC, а потом, где-то в течение лет пяти, под что-то еще, там, под консоли всякие. И вдруг мы обнаружили, что между персоналками и так называемыми «игровыми приставками следующего поколения» есть определенный паритет востребованности. Так что теперь мы стараемся поставлять игры одновременно для всех трех основных игровых платформ. Мы работаем в тесном контакте с *EA*, чтобы растянуть начальное «пусковое» время для подогрева интереса у публики, — с ними мы работаем по вер-

сиям Xbox 360 и PC. И сотрудничаем с несколькими их студиями по версии для PS3. И все для того, чтобы выпустить версии для всех платформ одновременно.

«Еврогеймер»: Эпизод первый вышел по рекомендованной розничной цене $19.95. Можно ли предположить, что вы будете придерживаться той же ценовой политики и в отношении «Эпизода Второго»?

Дуг Ломбарди: Э-э-э... Вообще-то, мы работаем над этим вопросом в отношении всех трех платформ. Для каждой из них будет цена SKU (цена для склада), и для «Эпизода Второго» она будет такой же, как была для «Эпизода Первого». Так что, пожалуй, конечная цена для покупателей будет такой же или очень близкой.

«Еврогеймер»: Касательно длительности геймплея — чего нам ожидать от «Эпизода Второго»?

Дуг Ломбарди: Изначально предполагалось, что длительность геймплея будет такой же, как в «Эпизоде Первом». Но, с учетом праздного шатания игроков по лабиринтам нашего виртуаль-

ного мира, время прохождения, вероятно, будет несколько большим. Конечно, «Эпизод Второй» не станет такой уж время-убивачкой, как первоначальный Half Life 2, но он окажется чувствительно длиннее «Эпизода Первого».

«Еврогеймер»: И что, на это повлияли отзывы игроков на «Эпизод Первый»?

Дуг Ломбарди: Не-а. Ну, может, кто-то из игроков этого и вожделел... Знаешь, в разработке мы достаточно много руководствовались отзывами игроков касательно длительности игры и ее размера. Но... На самом деле, отзывов насчет длительности игры было не так уж и много. Гораздо больше народ просил новых игровых «фишек», новых виртуальных пространств для исследования, новых прелестей мультиплеера. Поэтому «Эпизод Второй» смотрится совершенного по-другому: теперь вы в лесу, только-только покинув City 17. Есть новые виды оружия, новые чудища и новые транспортные средства — можно вволю поэкспериментировать. Это касается и Team Fortress 2. Да и в целом мы предпочли принимать во внимание отзывы, где игроки просили чего-нибудь эдакого, а не просто, мол, пусть игра будет на час или двадцать минут дольше. Все эти новинки и их появление в игре сейчас более органичны и соответствуют драйву игры, ну, и плюс это подготовка к «Эпизоду Третьему».

«Еврогеймер»: Если посмотреть на трейлер «Эпизода Второго», кажется, что игра будет выглядеть технически более впечатляющей. Разница весьма ощутима, словно сравниваешь «Запорожец» и «мерседес». Много сил ушло на внедрение новых технических усовершенствований игры?

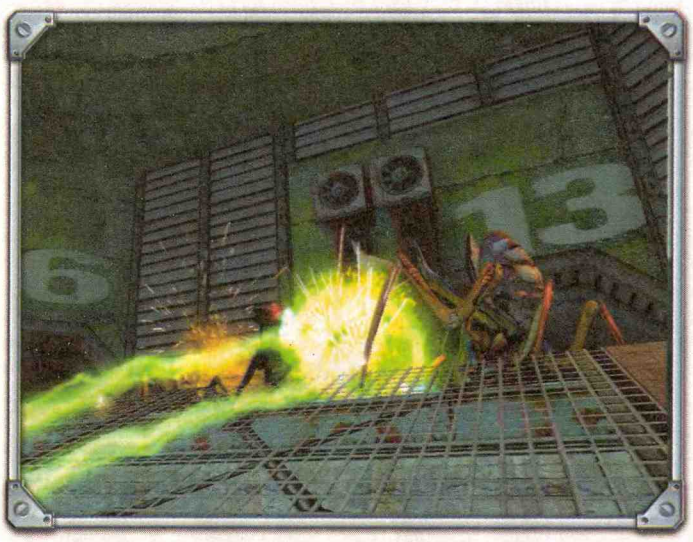
Дуг Ломбарди: Буду совершенно честным — «Эпизод Второй» намного продвинутее в технологическом и графическом плане. У нас на это было много времени. Действие разворачивается на совершенно другой виртуальной площадке, которую мы строили с нуля. Ведь в «Эпизоде Первом» все происходит в City 17. Так что имело прямой смысл усовершенствовать и усилить многое. Особенно много сил ушло на новые технологии освещения, на физику. К тому же «Эпизод Второй» поддерживает многоядерные компьютерные системы. Так что мы постарались выжать максимум, сделать такой себе игровой hi-end. Как видишь, на этой выставке наша работа — самая лучшая *(смеется)*.

«Еврогеймер»: Что, и на 65-дюймовом плазма-мониторе?

Дуг Ломбарди: Ага.

«Еврогеймер»: Коснемся консольных версий. Сложно было адаптироваться к консолям после стольких-то лет на PC?

Дуг Ломбарди: Вовсе нет. Сейчас консоли следующего поколения очень близки к тому, что предлагает PC. И по мощностям процессоров, и по возможностям видеокарт. Но мы не стоим на



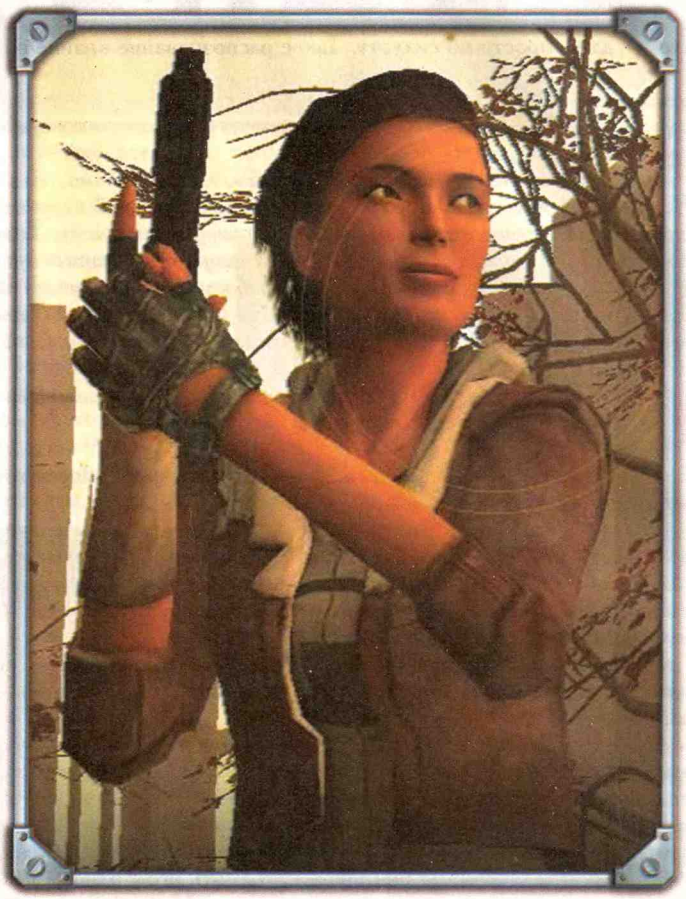
месте. Эволюция продолжается, технологии развиваются. Консоли, они, конечно, выпускаются поколениями и остаются одинаковыми весь свой жизненный цикл. Однако, прямо сейчас очень классный момент, чтобы выпустить продукт одного уровня для разных платформ.

«Еврогеймер»: А по производительности разных версий игры — есть такие платформы, которые особенно выигрывают?

Дуг Ломбарди: Мне кажется, пока об этом говорить рановато. Какая из версий на какой платформе будет себя вести наиболее производительно — покажет время. И опыт. Наша команда разрабатывает для PC, мы, так сказать, люди PC. И посему в наших приоритетах первой стоит та платформа, которую мы сами используем для игры. Но, конечно, что-то зависит от манипуляторов, графики и прочее ля-ля-ля. Если брать общие вычислительные мощности, то мы будем наблюдать гонку, в общем-то, равных машин. А что выберет для себя народ, это уже их, народа, собственные пристрастия. На какой платформе захотят играть, на той пусть и играют. Хотят — мышка с клавой. Хотят — пусть используют джойстик или геймпад.

«Еврогеймер»: Касательно *Team Fortress 2* — кажется, об этой теме можно говорить бесконечно. Но все же попробуем. Начнем с длительности игры. Сколько?

Дуг Ломбарди: Еще на E3 в Атланте в 1999 году мы первый раз показали Team Fortress 2 как очень военизированную игрушку. В игре были три повтора в геймплее, которые мы разработали, а потом выбросили. Главный критерий отбраковки — как выглядит и ощущается игра, как смотрится геймплей по отношению к оригинальному Team Fortress. Классический Team Fortress и Team Fortress для Quake были скорее неким излише-



ством, чем просто сверхреалистичным решением. А потом, по мере разработки, совершенно неожиданно все оказалось намного серьезней, и мы поняли, что создаем далеко не Team Fortress. В то же самое время началась разработка Half-Life 2, породившая опорный движок игры. И команда сказала: «Мы, это, неправильно подходим к изобразительной стороне вопроса — вон

сколько технологических новшеств на подходе, и мы их можем взять на вооружение». Так что такие радикальные изменения были вполне логичными. Мы на время бросили заниматься артстилем и визуальной составляющей игры и, по сути, начали все это с нуля. А теперь уже все видят, насколько правильным был

наш уход от канонов игры. Мы бросили «Запорожец» и таки пересели на «мерседес». Стиль изменился. Но каким стал новый стиль! Каждый класс персонажей обрел реальную персонификацию, и все имеет понятную иерархию. Так что в бою даже на большой дистанции легко определить, что есть что и кто есть кто — даже просто по силуэту. Такое распознавание крайне необходимо геймплею, на наш взгляд, особенно мультиплееру. Этого нет в Counter-Strike и Day of Defeat — там, к примеру, сложно различать персонажей на дистанции. Да в тех играх это, вероятно, и не особо нужно. Гораздо важнее это в TFC. Игроку всегда хочется немного подрихтовать внешний вид своего персонажа. И у нас это делается по-другому, нежели в Counter-Strike и других подобных игрушках.

«Еврогеймер»: Да, стилистика игры выделяется очень отчетливо. Чем-то напоминает Battalion Wars, а то и Full Throttle.

Дуг Ломбарди: Хорошо, хоть не «Тетрис». Full Throttle вообще моя любимая игрушка всех времен и народов *(смеется)*. Все наши ходы построены на решениях, принятых теми, кого мы называем тайными властителями игры. Народ тестирует разные вещи, потом отправляет дальше для последующей эволюции, так сказать, пока эти вещи не становятся тем, что в итоге имеете вы, игроки. Художественную стилистику игры мы черпали их многих источников: это плакаты и картины 60-х годов, старые шпионские фильмы, субботние мультики на Первом канале, ну, и прочие детские впечатления. Проявления некоторых из этих впечатлений довольно ясно видны. Так всегда, играешь ли ты в Team Fortress, или в крикет, или во что ты там любишь играть. Стоишь, вокруг все смеются и беснуются, а ты в напряжении на последней критической точке. Игра достаточно юморная и достаточно напряженная в то же время. Мы и хотели найти тот художественный стиль, который бы такому подходу соответствовал. Где каждый игрок — индивидуальность, а вы становитесь... ну, там, снайпером с винтовкой, оптикой и маскировкой. Нужно иметь особый характер, чтобы взяться за роль снайпера. Это одновременно весьма серьезно и очень весело.

«Еврогеймер»: А сколько в TF карт и игроков?

Дуг Ломбарди: Игра поддерживает до 32-х игроков. Изначально есть собрание карт, как классических, так и новых. Ну, и в стиле Valve — после запуска игры мы будем добавлять карты дополнительно.

«Еврогеймер»: Поговорим минутку о *Portal*. Это в большей степени игра паззловая, несмотря на геймплей от первого лица. Не такой ли стиль игры вы добавили в Half-Life 2 вообще?

Дуг Ломбарди: Именно! Для нас, разработчиков, оружие в Portal похоже на гравитационную пушку из Half-Life 2. Както, отрабатывая одну сцену, мы подумали, что было бы неплохо добавить в игру эпизод типа Ravenholm, но в своем стиле. Так сказать, попробовать дать игрокам поиграть с физикой. И что нам теперь делать с этой физикой в том виде, как ее используют игроки? Тем не менее, на сегодняшний день у нас есть игра Portal, которая способна унести игрока из реальности на добрых 3–4 часа, в зависимости от его опыта. Скоро мы получим массу отзывов и скажем: OK, и как нам воспользоваться тем или этим при разработке «Эпизода Третьего» или в других будущих версиях сингплеера или мультиплеера? Но тогда мы будем знать больше, и сможем принимать решения о том, как и что создавать дальше, чтобы геймплей был еще более захватывающим, а впечатления еще более живыми. Вот например, гравитация...

Они поговорили еще некоторое время, а потом еще некоторое время, потом еще и еще. Потом пошли в бар.

Записки Автоответчика

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

На поводе осень

Летние итоги

Ну вот, настало время подбить бабки, подвести итоги ушедшего лета. Сразу отмечу, это лето войдет в мою историю как одно из самых мрачных за последние 12 173 года (что было раньше, помню плохо ☺). Впрочем, это я недоволен, с остальными сложнее. Начнем с меня? Чем данное лето так кардинально отличалось от предыдущих, что я решил внести его в черный список и, на всякий случай, забанить по IP?

Самое главное — отдохнуть мне так и не удалось. Впервые за много лет весь отпуск просидел в Киеве, не считая нескольких поездок по делам. Это мрачно. На пляже был три раза ровно. Купался из них всего два раза. Кроме этого произошла масса неприятных событий, что, естественно, меня не порадовало. Все? Не совсем. Еще был спецвыпуск… Он меня тоже порядком запарил, поскольку делать его стали, когда я приболел.

Впрочем, фигня все это.

Теперь о хорошем…

Так, пропустим.

Поговорим лучше о том, что принесло это лето вам. Кроме отдыха, ясное дело.

Первое и главное — смена формата МИКа. Хорошо это или не очень, спорить можно долго, но, судя по письмам, большинству людей новый формат пришелся по вкусу. Увы, хороших игр этим летом было маловато, поэтому не все номера вышли равнозначными. Но мы старались. Честно.

Второе — вышел второй спецвыпуск, посвященный онлайну. Прошлый, посвященный RPG, был почти в два раза тоньше, но делали мы его вдвоем с Глюком, ну и Ягуар с яйцами присутствовал ☺. Этот номер делало больше людей. А что у них вышло — оценивать вам.

Что еще принесло это лето? Да, вроде, больше ничего существенного. Главное что? Главное, что оно закончилось. Конечно, те, кому идти на учебу или на работу, могут расстраиваться, но мы ведь знаем, что осень должна принести в нашу жизнь много новых и, надеюсь, интересных игр. А ради этого можно и *учебу потерпеть*.

Ах, из хорошего. Я снова начал понемногу играть в «Мэджик». Возможно, потому, что больше играть не во что. Или это не хорошее?

On-Line

Ну что, о чем разговаривать станем? А давайте о прошлом номере. О спецвыпуске, то бишь. Напомню, вы всегда можете высказать свое авторитетное мнение на нашем форуме — **http://www.mikportal.org/forum**, раздел *Мой Игровой Компьютер — Обсуждение статей МИКа*.

Так, рекламу сделал, можно переходить к письмам. А первым выступит камрад **bornBAD**:

Превед Кертис!

Превед!

*Пишет тебе житель Игограда, представитель великой расы Геймеров *bornBAD*. Купленный мной выпуск МИКа ONLINE (наконец-то!) вызвал у меня смешанные чувства…*

Мне хочется похлопать Талера по плечу и сказать: «Молодец! Так держать!» и в то же время пожелать, чтоб ему зарплату в тугриках выдавали!

А что, тугрики тоже неплохо…

Чтобы ты лучше понял, почему, я составил что-то вроде таблицы:

1. Мне понравились: «История online» (но только с 12-й страницы), твоя «MMORPG» (но почему так мало?! лучше б забрал у Талера 11 страниц, я не побоюсь сказать — потраченных им зря!!! вообще я тобой недоволен: на «Линейку» ты потратил на 1 столбец больше, чем на WoW!!! Ento, канешна, шутка, но, как знаешь, в каждой шутке…).

Ну, каждому свое. Я столбцы не считал ☺. А «Линейку» люблю, что тут поделаешь? И «BoB» люблю. И вообще, писал только о том, что понравилось.

«Ultima Online» Геральта, «Как волк-одиночка жениться ходил» Талера (опять же, тут Талер молодец: оригинально и интересно, особенно распределение на Армию, Семью и Клан Отверженных), «MUD» Кемпера (аж захотелось в него поиграть, История все-таки!) и «Делайте деньги на играх» Сидюка.

Ну вот, много понравилось, это хорошо.

2. 50/50 (не вызвавшие у меня ни положительных, ни отрицательных эмоций): «Игры настоящего и будущего» Кемпера (ну, чтоб этому жадному до страниц журнала Талеру вальс с пьяным малоком танцевать!), его же «За горизонт» (опять 3 (!) страницы урвал, или это его темная половина души — Мохнорыл дает о себе знать?).

Не знаю…

3. Мне не понравилась статья «PBEM» Кемпера, не в обиду оному будет сказано, просто я считаю подобную идею полной тупостью.

Зря. Раньше играли.

4. Вызывают желание сжечь: «История онлайн» (до 12-й страницы) — ну скажи, зачем было тратить 8 драгоценных страниц журнала на всяких Морзе, Рейса и т.д.?! — и «Бензоколонка», т.к. он, согласись, не Пушкин, блин!

Ну, Талер не Пушкин. Он еще жив. Не Пушкин, в смысле. Пока не появился Дантес, Талер это Талер. А там посмотрим.

Итого, подсчитав все то, что, по моему мнению, является мусором, я получил цифру 11 страниц (22% журнала), которые можно было использовать для более полного описания игр, хотя бы того же Guild Wars!!!

Можно было. Но нужно было написать, чтобы понравилось большинству людей. Не всё — не бывает, чтобы всё нравилось. Но если более половины материалов интересны большинству, это хорошо.

И исчьо (аж 3 штуки): почему бы рубрику «Со скрипом на зубах» постоянной не сделать? Было бы прикольно!

Не надо. Все хорошо в меру.

Модостроение будет?

Пока никто не берется писать.

Игры в нашей жизни

На этом со спецвыпуском закончим. Письмо пока только одно, но, надеюсь, не последнее. А теперь поговорим об играх. Итак, пишет камрад **eXpert**:

Привет, Кертис!

Пишет тебе камрад eXpert, Ваш преданный читатель с весны 2002.

Все мечтал тебе написать, да повода не было. Теперь есть.

Повод — это хорошо. Это отметить надо.

А письмо я начну так…

Пациенты обращаются к тебе за помощью как к психотерапевту — проблемы в личной жизни, черная полоса, то-сё… У меня случай обратный ☺.

У меня, как это ни замечательно, все тип-топ.

Начну по порядку: окончил лицей (ура!) — аттестат, то-сё…

Стал студентом факультета информационных технологий университета N города Днепропетровска. (Алилуйяаааа!!! I'm a student!)

Далее, апгрейд компьютера (впервые за пять лет…)

Отдых на море…

А впереди еще установка интернета и Игроград…

Завидую. Ага. Серьезно. Пойду выпью Йаду, вдруг попустит? Или парализует.

Вот это и будет основной темой письма. Отнесись, пожалуйста, серьезно.

Серьезность — это мое второе имя ☺.

Что делать, если основным доводом родителей против поездки на Игроград служит фраза: «Взрослый уже, а все в игры игра-

ешь...» То есть, я пытался разъяснить, что, скажем, игра «Сибирь» для ПК и «Братья Марио» на 8-битке суть разные вещи. Мне даже поверили ☺.

Или сделали вид...

Я тебя очень прошу, дай краткое, но исчерпывающее объяснение, что такое игры и почему на Игроград поехать стоит. Я дам родителям почитать.

Заранее огромное СПАСИБО!

А вот это вопрос, да. Честно, я даже растерялся. Для разных людей игры это разное. Для меня работа. И отдых. Для кого-то просто отдых, возможность расслабиться, забыть о проблемах хоть на время. Впрочем, игры не единственный вариант. Те, кто их не признают, используют для тех же целей другие средства — кино, футбол, книга, газета, водка, сигареты... Список продолжать не стану, ОК? Средств много — цель одна. Расслабиться. Вот только игры — это более безобидное средство, чем некоторые из перечисленных мной. Более того, в отличие от просмотра телевизора, они еще и пользу принести могут. Игрок, он не сидит, уставившись в одну точку, боясь пропустить начало любимого сериала, и не зомбируется тупой рекламой. Игрок совершает действия — не важно какие: или мышкой дергает и по клавишам стучит (если экшен), или извилинами шевелит, если квест или RPG. Он не посторонний наблюдатель, он участник. Это важно. Впрочем, об играх в обучении и воспитании писали много, поэтому повторяться не стану. Компьютерные игрушки не зло и не добро, они часть нашей массовой культуры. Не самая плохая, поскольку, если не злоупотреблять, то вреда они не приносят, а пользу могут.

А Игроград... Игроград —это сейшен. Там есть много интересных людей, с которыми можно познакомиться и пообщаться.

Маленький нюанс: поскольку после прочтения родителями твоего ответа меня пускают на Игроград, возникает вопрос о проживании. Где можно перекантоваться в Киеве в темное время суток и сколько это стоит, если речь идет о гостинице?

Насчет этого сказать ничего не смогу. Думаю, ближе к Игрограду на форуме этот вопрос попытаются решить.

С моими проблемами разобрались, теперь перейдем к вашим ☺.

Новый формат МИКа мне очень понравился и я с нетерпением жду, когда его преимущества проявятся в полной мере.

Как только появится много интересных игр.

А то пока как-то скомкано. (Ну да, у вас ведь отпуск.) В общем, хватит тунеядствовать, давайте начинайте работать ☺. Шутка.

Уже.

Еще я против наездов на железные статьи — чем плоха любая информация, если она, конечно, интересно подана?! По-моему, ничем.

Ничем. Но можно и лучше. Или темы интересней выбирать.

И последнее: можно сделать что-то вроде заказа статьи? Я недавно стал счастливым обладателем звуковой системы 5.1 «Juster». Было бы интересно узнать о возможностях и тонкой настройке подобных девайсов (а также систем 7.1, что у меня в перспективе. Благо, материнка позволяет).

Сделать можно. Но вот напишут ли... Не знаю.

Ну вот, ответил. Кстати, а для вас что такое игры? Интересно...

Критика

Ну и напоследок — критика! Уря? Итак, камрад **Владимир Рукавица**:

Здравствуйте, редакция дорогого мне журнала в лице доктора Кертиса и уважаемые камрады! Да-да, именно дорогого, а не любимого, а то примелькались уже эти признания в «любви», за которыми ничего не стоит. Давно уже собирался вам написать, но все примерялся своими мыслями с другими камрадами, которых печатают в «Автоответчике», да так пока и не увидел схожих мыслей. Значит, думаю, надо самому написать. И, конечно, по поводу нового формата журнала тоже. Последний мне не понравился и вот почему:

1. Да, новостей стало больше, но что это за новости? Во-первых, задержка в неделю — это много. Во-вторых, добавились железные новости, их я могу почитать и в МК. Я надеюсь, вы не собираетесь печатать еще и рейтинги продаж игр по разным странам.

Насчет МК, так ведь далеко не все его читают. Плюс подрубрики в «Новостях» подвижны. Много игровых новостей? Значит, железных мало будет, и наоборот. Летом с новостями туго. А что до задержки, увы...

2. Рубрика «Пантеон» не понравилась, так как это тот же «Архив», просто из «Архива» сделали непонятно что. Оставьте только «Пантеон» и не надо никаких «Архивов» или «Музеев» и их вариаций.

«Пантеон» — это не «Архив». Это скорее «Музей». Но в «Музее» идут обзоры просто старых игр, а в «Пантеоне» — шедевры, проверенные временем. Единственное, постараемся, чтобы «Музей», «Пантеон» и «Архив» не попадали в один номер, перебор горит ☺.

3. Рубрика «Кузница». Опять же, напрашивается вопрос : не хватает игровых материалов? Сделайте лучше еще одну страницу рекламы. Если б я интересовался «железом», я б почитал МК, что и делаю от случая к случаю.

А рекламу не мы даем. Ее нам дают. А если ее нет, откуда брать? Тем более, что рубрика не так уж и однозначно плоха. Многим нравится.

А, хорошие нововведения все же есть — бумага и обложка стали лучше, на новых агентов тоже никаких нареканий нет, так как сам понимаю — мастерство приходит только с каждой написанной статьей.

Это да. И насчет мастерства, и насчет агентов.

А теперь по поводу «інше» ☺.

1. По поводу хентая. Вот налетели на Пантерку — как по мне, так хороший и профессиональный автор, аж допекли своими рекомендациями некоторые камрады читатели. А мне не нравятся игры из рубрики «Детский сад». Давайте не будем теперь писать про это, это не игры. Не нравится вам хентай — не читайте, а мне интересно, что появляется нового в этом жанре компьютерных игр.

Все хорошо в меру. Может, спецвыпуск по хентаю сделать? На Петровке такого добра много.

2. Да, я тоже читаю МИК от момента создания этого журнала, и могу сказать тем камрадам, которые признаются в «любви» к изданию в словах: «раньше журнал был лучше, авторы писали лучше». Ну так, камрады, раньше и мы были другими: помоложе, поэнергичней, проблем было поменьше, ну и дальше в стиле «пиво было вкуснее, трава зеленее, вода мокрее».

Девушек красивых больше было!!! И они были доступней!!!

Пересматривал я старые журналы и увидел там только привязки к радостным событиям в моей жизни: как я с дорогим мне изданием поступал в институт, с ним же радостно ехал домой после успешно сданной сессии, его читал на следующий день после женитьбы, его искал в киосках во время отпуска... В общем, камрады, вы грезите прошлым и журнал тут ни причем, потому как и тогда были статьи, в которых об игре почти ничего не говорилось, да и игр тогда было поменьше — поскольку тогда их делали качественно и долго, а сейчас, как я читаю в некоторых обзорах, их делают даже выпускники ВУЗов ☺. Я не против их самореализации, но надо же реалистично подходить к своему «продукту» ☺. И, кстати, спасибо за предупреждения агентов в статьях про «никакие» игры — а то купил бы вот «Пулю для фюрера», и что с этой «игрой» потом делать ☺?

Под каток бросить. Или врагу подарить.

А с остальным согласен, да. Мы меняем, нас меняют...

3. Или я не замечаю, или что-то такое действительно есть, но как-то я в «Автоответчике» почти не встречаю «звонков» людей, которые с журналом недавно, т.е. новеньких. Или вы их не печатаете, или это плохое предзнаменование.

Стесняются. Многие нас пару лет читают, прежде чем написать. Да и Инет есть далеко не у всех.

Вот, есть у меня еще и пожелание для агентов — ребята, неплохо было бы, если б вы писали, из какой страны разработчики, зачастую это проливает свет на их проект и на вопрос: «Почему, собственно, такой сюжет?» В некоторых статьях это есть, и дополнительное спасибо авторам, что не поленились покопаться в Инете.

Иногда это сложно выяснить, серьезно.

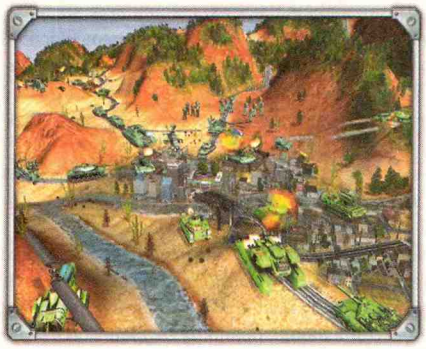
Засим прощаюсь, и так что-то много написал, желаю вам новых свершений и достижений, искренне ваш Влад aka Fallagar. Будьте такими, какие вы есть!

Спасибо.

PS. Еженедельник все же был лучше.

Продажи покажут ☺.

Ну, вот и все. На этом позвольте попрощаться. До следующего выпуска. Мейл, как обычно, вверху. Пишите.



«Shattered Union. Захват США» (Shattered Union)

Тактическая гексагональная стратегия с уникальным пошаговым режимом и потрясающей детализацией — вплоть до дорожных знаков и телеграфных столбов! Игра переносит нас в недалекое будущее — 2008 год. Произошедший в США ядерный взрыв смел с лица Земли Вашингтон. Это привело к развалу надменной супердержавы. 7 сторон — участников конфликта пытаются тянуть на себя разорванное политическое одеяло. В игре представлены реальные географические территории современной Америки. Предусмотрен многопользовательский режим для двух игроков.

Издатель: «Одиссей»

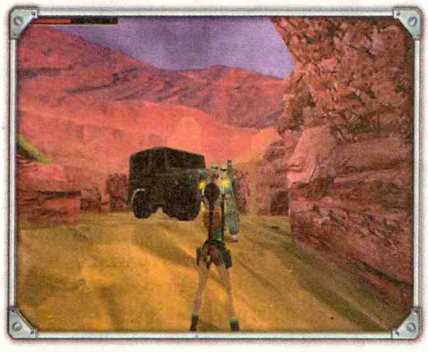
Минимальные системные требования: CPU 800 МГц, 128 Мб ОЗУ, 1,7 Гб на HDD, 128 Мб видео, ОС MS Windows® 2000/XP

GTR 2

Революционный симулятор авторалли, в котором основное внимание уделено реалистичности физической модели. В игре задействовано более 140 гоночных автомобилей, в том числе принимавших участие в гоночных сериях FIA GT и NGT 2003 и 2004 годов. 19 трасс воссоздавались с фотографической точностью с помощью данных GPS и CAD. Новое поколение компьютерных оппонентов умеет не только обгонять, но и грамотно блокировать соперников и, подобно реальному человеку, может совершить ошибку. Внимание! GTR2 может серьезно осложнить восприятие других автосимуляторов.

Издатель: «Одиссей»

Минимальные системные требования: CPU 1,3 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 2,5 Гб на HDD, 64 Мб видео, ОС MS Windows® 2000/XP

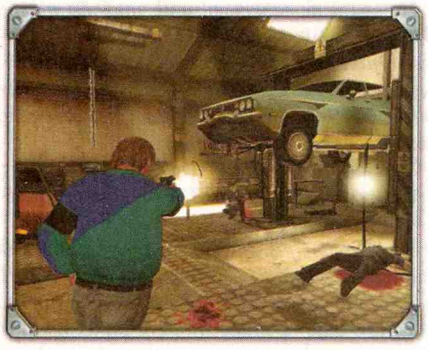


«Tomb Raider: Последнее откровение» (Tomb Rider: The Last Revelation)

Захватывающая история о юности Лары Крофт. После специальной подготовки молодая искательница приключений отправляется в археологическую экспедицию в Египет вместе с известным археологом Фон Кроем. Знаменитая расхитительница гробниц ищет древний амулет, с помощью которого можно одолеть египетское божество. По сравнению с третьей частью значительно улучшен движок игры, добавлены новые спецэффекты, полностью изменен дизайн всех меню и настроек, движения Лары стали более разнообразными, а арсенал оружия — более впечатляющим.

Издатель: «Одиссей»

Минимальные системные требования: CPU 266 МГц, 16 Мб ОЗУ, 10 Мб на HDD, 16 Мб видео, ОС MS Windows® 98SE/Me/2000/XP



«Бешеные Псы» (Reservoir Dogs) (русские субтитры)

Кровавый экшен по мотивам культового фильма Квентина Тарантино «Бешеные Псы». Вкратце сюжет таков: после неудачного ограбления шестеро бандитов затеяли кровавую разборку, чтобы найти виновника провала и разоблачить предателя. Сюжет и атмосфера игры полностью соответствуют фильму. Нас ждет тот же ураганный драйв который стал визиткой фильмов Тарантино, ненормативная лексика и шикарный саундтрек из композиций 70-х годов. Игра придется по душе и любителям жестких шутеров, и поклонникам творчества популярного режиссера.

Издатель: «Одиссей»

Минимальные системные требования: CPU 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 2+ Гб на HDD, 128 Мб видео, ОС MS Windows® 2000/XP

«Война миров. Вторжение в Нью-Йорк» (War for Terra)

То, о чем писали поколения фантастов, свершилось! Нью-Йорк подвергся нападению инопланетных пришельцев. И теперь игроку, перевоплотившемуся в бойца спецназа армии США, предстоит (в составе боевого подразделения доблестных американских войск) раскромсать чешуйчатых агрессоров на молекулы. Справиться с этой благородной миссией ему поможет внушительный «убойный» арсенал. Также любителей стрельбы порадует то обстоятельство, что некоторые виды оружия можно модернизировать, повышая точность попадания, увеличивая разрушительную силу или вместимость обойм.

Издатель: «Одиссей»

Минимальные системные требования: CPU 2,6 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 1,2 Гб на HDD, 32 Мб видео, ОС MS Windows® 2000/XP

Игроград 2006

Генеральный спонсор: 1C Soyuz ENTERTAINMENT

Технологический партнер: intel

Генеральный радиопартнер: Ера 96.0

28 сентября – 1 октября 2006 г.

ЕДИНСТВЕННЫЙ В ВОСТОЧНОЙ ЕВРОПЕ

4 МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Выставочный комплекс «Спортивный»
г. Киев, ул. Физкультуры, 1, ст. метро «Республиканский стадион»

ВСЕ ЗНАЮТ, ЗАЧЕМ ОНИ СЮДА ЕДУТ!

ПРИЙТИ И ВЫИГРАТЬ
Нон-стоп чемпионаты по разрабатываемым играм в «Гейм-зонах».
Чемпионат по онлайн-играм.

ИСКУССТВО МАГОВ
Разработчики Украины, России, Франции, Германии, США.

GAMEWORLD В КАРМАНЕ
Разработчики, издатели и продавцы мобильных игр и развлечений.
Чемпионаты по «карманным» играм.

ЦИФРОВАЯ ВСЕЛЕННАЯ
Ярмарка компьютерной и цифровой техники, аксессуаров, DVD и CD.
Фестиваль компьютерного искусства и моддинга.

ШОУ-ПАРАД ИГРОВЫХ И «ЖЕЛЕЗНЫХ» ПРЕМЬЕР

НОН-СТОП РОЗЫГРЫШИ!

http://expo.igrograd.ua

Медиа-партнеры: Мой компьютер, Игромания, CHIP, Мир связи, Страна игр, Лучшие компьютерные игры, ХЗМ, К9, Молоко, Навигатор игрового мира, 5 баллов, PC Игры, hi-Tech, Шпиль!, ТВ-парк, Мир фантастики

Организаторы: Издательский дом Мой компьютер; Мой компьютер Игровой; Соорганизатор International Game Developers Association igda

Саунд-партнер: microlab feel different

При содействии выставочной компании Медвін Виставки

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™