Новый формат — два в одном!

СИК

39-40 253-254
9 2006
Октябрь

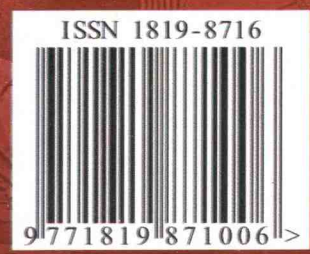
стр.12
BioShock

Игроград 2006
стр.38

El Matador
стр.22

стр.18
В тылу
Врага II

ISSN 1819-8716



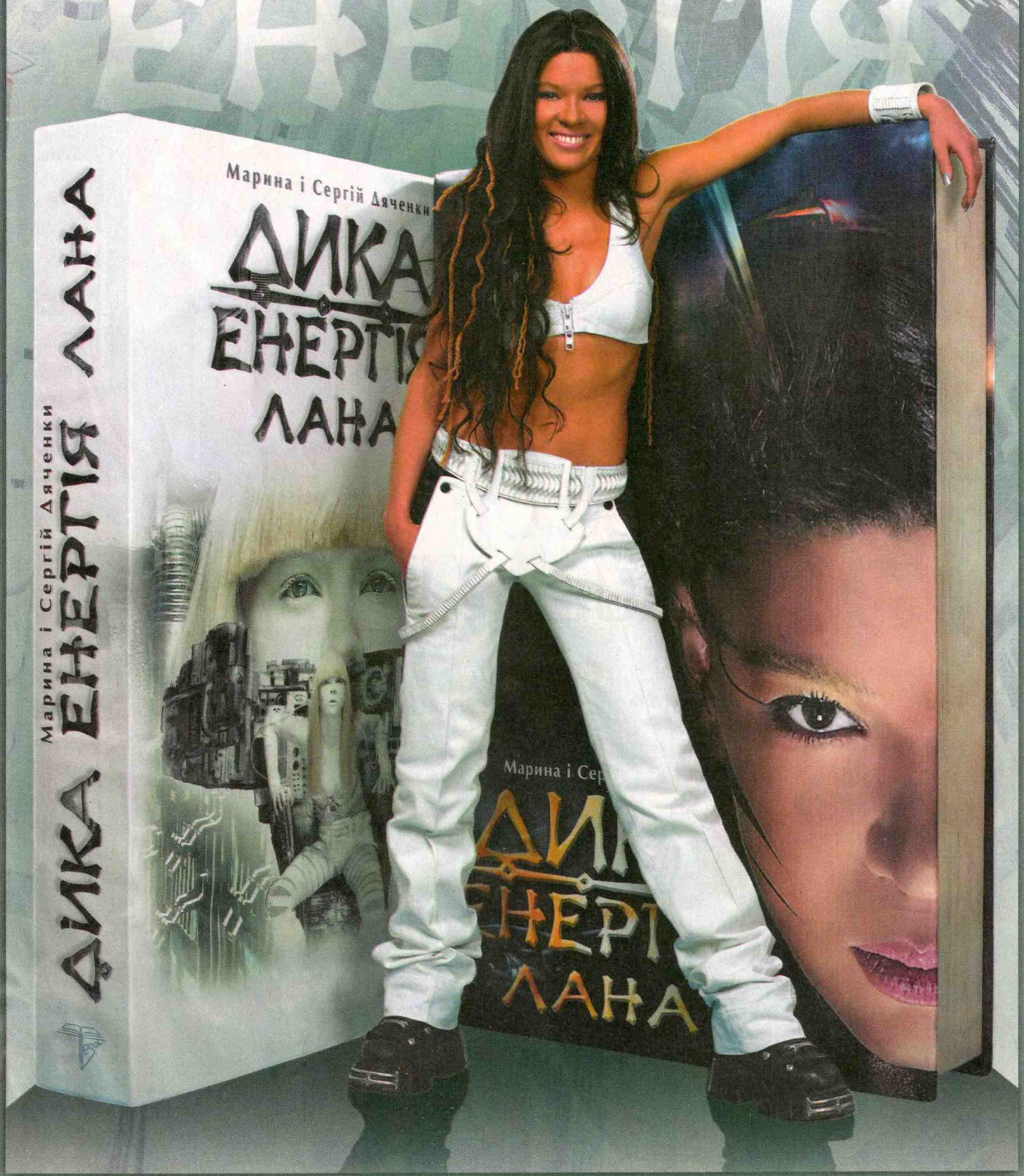
Издательский дом «Мой компьютер»

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. 5-11
Марк ЯРОВОЙ aka Rolan
BioShock стр. 12-13
Scratch
Europa Universalis III стр. 14-15
Mellon
Legend: Hand of God стр. 16
Fallen Angel SID
SpellForce 2: Dragon Storm стр. 17
Алексей «LaMrak» ДОБРУНОВ
«В тылу врага 2» стр. 18-20
Светлана БУРЧАК aka Veda
American Builder стр. 21
Том/Doc/КЕРТИС
El Matador стр. 22-23
Алексей ТУР aka leprecon
TerraWars стр. 24-25
Pantera sls
OutRun 2 стр. 26-27
Ярослав ПЕТИК aka Yaroslavos
Reservoir Dogs стр. 28-29
Алексей ТУР aka leprecon
Heroes of the Pacific стр. 30-32
Вирджин КЕМПЕР
Planet Side стр. 33-34
Александр GLUKK
MegaRPG стр. 36-37
Кирилл ТАЛЕР, Вирджин КЕМПЕР и Ко
Четвертая высота стр. 38-41
Марина КОМИССАРЕНКО
Не поиграть ли нам в кино? стр. 42-44
Том/Doc/КЕРТИС
Возвращение в магию стр. 45-47
Том/Doc/КЕРТИС
Записки Автоответчика стр. 48-49

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№39-40 (253-254), 09.10.2006.
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. № **3205**

Межсезонье

Лейпциг и Токио давно уже отгуляли, КРИ и E3 подзабылись, «Игроград-2006» закончен, «ИгроМир-2006» ещё не наступил... В нынешнем стремительно-мутном потоке всевозможных игровых фестивалей, конференций и ярмарок наступило временное затишье. И правда, надо же когда-нибудь и играм давать выходить, не всё же таскать разработчиков от форума к форуму — эдак они совсем от стендов и вечерних увеселительных мероприятий окосеют!

Да, действительно, пришло время постепенно возвращаться на круги своя — отходить от проведения фестивалей к их освещению, а затем и вовсе — к прохождению и написанию статей: о готовых проектах, о готовящихся и только-только проектируемых. Но мы взаправдашние игровые журналисты? Если, как известно, в нескольких городах мира уже открылись специализированные факультеты для специализации/заточки программистов, аниматоров и прочих под гейм-отрасль, то кто займётся «властью судебной», то есть рецензентами игр?

Никто! Потому что журналистика разделяется максимум на печатную и теле (включая радио) — международная не в счёт, т.к. различие заключается в знании иностранных языков и искусстве дипломатии. И диплом-сертификат игрового журналиста никто не вручит. И останешься ты всего лишь владельцем пера и топора — а делить пишущую братию на узкие и тёмные специализации никто не будет. Иначе придётся создавать несколько сот кафедр в разных областях: и полезут из разнокалиберных щелей, что те тараканы — журналисты по вопросам: свиноводства, овцеводства, водоочистных сооружений, каркасных соединений, тигельных плит, стоматологических шин и шпаклёвки потолка.

А так как у большинства игровых обозревателей нет, собственно, даже журналистского образования (у меня в первую очередь!), то официально доказать какому-нибудь большому дяде, что ты действительно занимаешься обзорами/аналитикой игровых проектов, практически невозможно... Ну, допустим, допустим, что такая ситуация возникла, я понимаю, что данная отрасль акул пера не котируется вовсе, и даже писаки, занимающиеся шоу-бизнесом, смотрят на гейм-коллег, как на грязь под ногами! Но всё же... Как доказать (если это очень нужно), что ты действительно игровой журналист и действительно МОЖЕШЬ писать о многочисленных проектах, выпускающихся по всему миру? Более того, как доказать, что данный предмет обсуждения — твоё ПРИЗВАНИЕ?

Бумажки, «удостоверяющей, что...», нет. И на кого же в данном случае опираться? На восторженных читателей твоих опусов? Необъективно. К тому же у каждого game magazine есть своя аудитория, которая любит, ценит, прощает и даже критикует время от времени. Но не скажешь ведь: «Я крут и ваще, потому что меня любят читатели журнала!..». Любовь, она, к сожалению, не измеряется, и эталона оной пока что не придумано.

Можно показать собственные творения (в теле журнала/Интернет-ресурса), а если разработчик, про которого ты писал, ещё и хорошо оценил сей набор буковок — полагается приложить к этому его отзыв. Такая штука называется портфолио и является довольно весомым аргументом.

Можно попробовать блеснуть интеллектом (российский журнал ЛКИ вообще постоянно проводит игры по типу «брейн-ринга» или «Что? Где? Когда?», касающиеся игровой тематики), и даже если собеседник ни шиша не поймёт из всего того нагромождения терминов, которыми ты сыплешь.... Всё равно он проникнется: «Какой матёрый человечище!»

Можно заручиться поддержкой одного большого дядьки, который своей известностью далеко выходит за рамки игровой индустрии, и он напишет рекомендацию. Представьте себе, у вас в кармане письмо от самого Лукьяненко (!), говорящее о том, что обладатель сей бумаги Вася Бобкин действительно является офигительным сценаристом, потрясающим текстурщиком, несравненным программистом или же крышеломным гейм-дизайнером. На любого (кроме ярых ненавистников творчества С. Лукьяненко) такая бумага подействует, как звуки флейты на молодую кобру.

Возможен самый нестандартный и неисследованный вариант: излучать такую уверенность при разговоре/в письме, что ни у кого не останется сомнений, — да, он сечёт, да, он могёт, ибо могуч немерено! Но, чтобы таковую энергию излучать, надо, чтобы она уже была в тебе, не правда ли?

Вот тут-то мы и подходим к наиглавнейшему — а как стать таким игровым журналистом, который без всяких бумажек и, возможно, даже без высшего образования, будет котироваться как профессионал и личность не только на уровне своего микрорайона?

А почитайте-ка сначала одну любопытную статейку, которая на днях появилась на девелоперском сайте DTF. Называется она: «Как убить плохого игрового журналиста?». Ну, с провокационным названием всё понятно, оно таковым и придумывалось, чтобы большое количество изначально возмущённых ломанулось спорить... и заодно прочитало статью. А суть её ясна и доходчива настолько, что понятна будет читателю МИКа безо всяких оговорок и распознавания незнакомых терминов: **http://www.dtf.ru/articles/read.php?id=41668**.

У некоторых Интернета нет, но им тоже интересно? Не буду цитировать, скажу от себя: прежде всего, игрожур должен быть объективен, то есть ему категорически запрещено впадать в две крайности: от циничного мастодонта «мы всё уже знаем, во всё играли — сейчас любая игра вторична и ваще туфта» и до пушисто-радостного писаки, угождающего всем и вся, только бы девелопер/издатель/читатель не обиделся.

А как набрать необходимый опыт, чтобы миновать подводные камни не такого уж простого ремесла? Очень просто. Начинающие авторы — пишите в МИК, не стесняйтесь пробовать. Повезёт не всем, но... Слишком много хорошего навсегда остаётся в «несделанном» и «непридуманном», потому что кто-то не решился... Пишите нам по адресу **games@mycomp.com.ua**, выбирайте старые добрые игры, которые являются экзаменом для каждого неофита, — и рвитесь вперёд!

А по поводу очередной карикатуры, назовём её так: «Автор должен жечь!». И от этого другим должно быть тепло.

Игровые новости

Герой, геройка и пара маленьких геройчат

На выставке *Microsoft X06*, посвящённой *Xboox 360* и проектам под неё, выступил небезызвестный *Питер Молине* (Peter Molineux). Он поведал о планах своей студии *Lionhead* по поводу создания **сиквела** к одной из лучших ролевых игр уходящего года — **Fable 2** (в локализации проект назывался «Басня»). Ничего конкретного показать он пока не мог, проект находится на ранних стадиях разработки, однако уже известно, что игрок будет иметь возможность выбрать пол своего альтер эго, а впоследствии организовать настоящую семью и нарожать детей.

Детки, кстати, будут расти именно такими, какими они и должны быть у такого родителя, как игрок. Если вы — добрый рыцарь Света (это не имя, а антагонист Тьмы, хотя... имя тоже не исключено), то ваши отпрыски станут шастать по округе, переводить через дорогу бабушек и рисовать на воротах красные звёзды. В то же время сын злобного убийцы будет играть в Инквизицию с соседской кошкой, а в пять лет придёт к папке хвастаться первой наколкой (купола с крестами).

При этом Питер намекнул, что наш игровой антагонист будет пытаться использовать геройскую семью, чтобы добраться до свого врага. Предполагается, что благодаря такому шагу геймплей станет гораздо динамичнее, поскольку нам придётся следить ещё и за семьёй.

Что тут ещё сказать? Звучит очень и очень аппетитно, тем более, что нам-то и оригинальная Fable ещё не успела толком надоесть.

А напоследок Питер Молине заявил, что самое главное нововведение пока остаётся в тайне. Мол, хватит с вас пока обещаний наполнить игру плотной сетью сюжетных связей, благодаря которым ваши поступки в глубоком детстве ещё аукнутся вам в зрелом возрасте, а также «новой и свежей» боевой системы.

Впрочем, мы и не надеялись, что нам сразу выложат все козыри — надо же чем-то подогревать интерес публики на протяжении всего периода разработки.

Свежемороженный Crysis

Не пугайтесь, грандиозный проект от создателей *FarCry* ни в коем случае не будет заморожен, просто стали известны некоторые подробности о том, как изменится геймплей в условиях «ядрёной» зимы, которую злобные алиены намерены использовать как оружие против людей.

Мы даже не сомневались в том, что *CryTek* нарисует нам красивые зимние пейзажи, но, пожалуй, впервые за всю историю шутеров от первого лица холода действительно будут влиять на геймплей! В первую очередь станет сложнее выслеживать скрытые передвижения противников — оледеневшая растительность не будет раскачиваться от контакта с ними. Стелс-элемент игры также усложнится. Скрип снега и треск ледяной корки будут выдавать игрока значительно раньше, чем шорох летней травы. Более того — некоторые из видов оружия откажутся работать так, как раньше, поскольку их механика не рассчитана на экстремальный мороз (согласитесь, значительный прогресс в соблюдении реализма, после того как в FarCry автоматы M-16 и P90 успешно питались одними и теми же патронами).

Также стало известно о введении в игру «нанокостюма», который позволяет игроку получать больше скорости или больше силы (например, для использования тяжёлого вооружения). По сравнению с обещаниями разработчиков *BioShock* это, конечно, не много, но разнообразия в геймплее прибавится.

Окончательно озадачила новость о том, что последняя глава **Crysis** будет проходиться при нулевой гравитации. Подробности пока неизвестны и, скорее всего, останутся тайной вплоть до релиза игры, который намечен на нынешнюю зиму. Однако факт остаётся фактом — после совершения революции в графике CryTek намеревается провернуть революцию в геймплее. Получится ли?

Будем надеяться на лучшее.

Орководам и зерговедам на заметку

На недавней конференции разработчиков компьютерных игр в Остине (*Austin Game Conference*) состоялось выступление одного из знаковых людей современной игровой индустрии — главного гейм-дизайнера компании *Blizzard* **Роба Пардо** (Rob Pardo). Этот замечательный профессионал рассказал о приёмах и методах, использованных при создании *Warcraft*, *Starcraft*, *Diablo* и, конечно же, *WoW*. Помимо традиционного для подобных выступлений рассказа о необходимых «мантрах» наподобие «чистота цели» и «легко освоить, но сложно овладеть», Роб рассказал о фирменном близзардовском «принципе пончика». Внутреннее кольцо — это игровая основа, которая нацелена на хардкорных игроков, настоящих ценителей жанра, а внешнее — это продукт для казуалов, простых потребителей, не собирающихся вникать в тонкости. При этом, когда в игру начинает играть всё большее число людей, «казуальное» кольцо растёт гораздо быстрее хардкорного и приносит всё больший доход. Но в любом нормальном пончике есть дырка, без которой он уже не будет пончиком.

Если вам интересно узнать моё мнение, то аллегория не выдерживает критики — пончик без дырочки превращается в булочку, которая от этого не становится менее вкусной. Дались вообще американцам эти пончики! Однако нельзя не признать, что суть сказанного очень интересна, и должна быть принята во внимание всеми, кто занимается разработкой PC-игр.

В довершение к вышесказанному Роб посоветовал не выпускать игры до тех пор, пока они не готовы на 100%. Золотые слова! Да только сами Blizzard тоже не обходятся без патчей. Хотя, если быть честным, это уже придирки.

Более полный отчёт о спиче мистера Пардо можно найти на сайте gamespot.com, правда, там он выложен на английском языке.

Чай вдвоём

В условиях катастрофической нехватки свежих идей каждая новая задумка моментально обрастает сонмищем подражателей, пытающихся приобщиться как к славе первоисточника, так и к денежному пирогу, который он испёк своим появлением. Нам-то хорошо известно, что когда от такого рыночного пирога кусают слишком уж усердно, то в скором времени от него остаются лишь жалкие крошки, и на идею, его породившую, становится тошно смотреть.

А на сей раз идея кроссплатформенного *Voodoo Nights* ещё даже не успела толком материализоваться, как вслед за ней

были анонсированы два других шутера под эгидой Eidos Interactive — *Kane and Lynch: Dead Men* от *IO Interactive* и *Crossfire* от *Pivotal Games*.

Ну, о Kane and Lynch: Dead Men мы уже писали, поговорим подробнее о **Crossfire**. В принципе, идею введения в игру двух главных персонажей, действия которых игрок должен координировать и переключаться между ними по мере необходимости, нельзя назвать совсем новой. Однако, ни сериал «Петька», ни «Братья Пилоты» не могут считаться шутерами от первого лица ☺, а те fps, в которых можно было переключаться между персонажами, никогда не зацикливались на цифре «2». Например, в той же серии *Conflict*, которую до сих пор вела Pivotal Games, игроку доверялось управление целой группой из четырёх-пяти вояк, между которыми можно было спокойно переключаться. Другое дело, что в нетленках от Pivotal Games что враги, что союзники отличались просто гениальной тупостью, а в новом проекте нам обещают грамотный и полностью адекватный ИИ. Что ж, будем надеяться на лучшее, ведь прописать интеллект для одного бота гораздо легче, чем для четырёх.

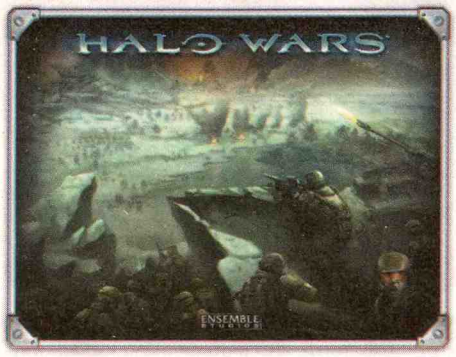
Для оптимистов сообщаем, что дата выхода Crossfire ещё уточняется, но в планах Eidos значится «не позже 2007 года».

Age of Halo

Пока оскароносный Питер Джексон разрывается между продюсированием экранизации сверхпопулярного шутера *Halo* от *Microsoft* и созданием нового игрового проекта, который будет официально анонсирован после выхода завершающей третьей части этой грандиозной эпопеи, из стана офисно-оконной корпорации просочилась информация о новом проекте из той же вселенной.

Мало кто помнит, что изначально Halo задумывалась как RTS, но только теперь маркетологи Microsoft решили, что общественность готова к такой игре. Разработка была доверена проверенной временем команде *Ensemble Studios*, автору знакового сериала *Age of Empires* (и стоящей немного особняком *Age of Mythology*), так что за качество продукта можно не опасаться. Каких-либо геймплейных подробностей нам не сообщили, однако уже известно, что в сюжетном плане игра будет приквелом к оригинальной шутерной трилогии, причём будет доступна вся техника, встречавшаяся нам на просторах Halo.

Кого-то может насторожить тот факт, что **Halo Wars** анонсирована как эксклюзив для Xbox 360, однако сам прецедент



«эксклюзивной» RTS, приспособленной под консольный геймпад, уже вызывает некоторые сомнения. Да и свежо предание о первом Halo, который тоже продержался в эксклюзивах без малого год, а затем был успешно портирован на PC.

Дата выхода игры пока не известна, но если вас заинтересовал этот проект, то новости можно отслеживать на официальном сайте — **www.halowars.com**.

Законы рынка и терроризм

По словам представителей *Valve Software*, они всегда чувствовали, что цены на оружие и амуницию в их детище, *Counter Strike*, не соответствуют требованиям идеального баланса. Но сколько не мучай тестеров, а всё же опыт всех игроков мира вместе взятых будет гораздо ценнее и достовернее. Посему было заявлено, что в скором времени будет запущен механизм онлайновой саморегуляции цен на «стволы» в **Counter Strike: Source**.

Основная идея заключается в том, что чем чаще будут покупаться игроками те или иные единицы вооружения, тем выше будет их внутриигровая цена. Насколько такое решение оправдает себя, предсказать невозможно, однако я уже представляю АК-47 по 100 000 штучка, и Ingram Mac10 по пятёрке пучок.

Алло, мы ищем таланты!

Не так давно создатели зомби-треша под названием *Dead Rising* проводили кастинг среди обычных пользователей Интернета на роль рядовых зомбиков из игры. Каждый желающий мог прислать на указанный адрес свою фотографию, которая могла стать лицом виртуального монстра, если разработчики считали её достаточно жуткой. Конечно, мы понимаем, что мало кто посылал свою собственную фотографию, — по большей части в ряды зомби попали злобные начальники и неверные супруги всех полов и национальностей, однако прецедент есть прецедент.

Вот и французские разработчики из *Quantic Dream* решили упростить задачу своим дизайнерам и провести на парижском фестивале искусств кастинг для игровой «массовки». Если внешность заинтересованных в этом перфомансе парижан и гостей города подойдёт под требования разработчиков, то персонаж с подобными чертами лица появится в следующей игре компании — **Heavy Rain**.

Для тех, кто впервые слышит об этом проекте, наилучшей рекомендацией станет предыдущий релиз этой же команды под названием *Fahrenheit*. Описывать эту иг-

ру в двух словах бесполезно. Лучше поищите в подшивке МИКа номер 47 за прошлый год и почитайте обзор в исполнении Кирилла Талера. Авось тогда все сомнения по поводу «ждать — не ждать» отпадут сами собой.

Кроме того, хочется уделить особое внимание графике. Если прочие игры играют полигонами, шейдерами и HDR, выражая

свои достижения исключительно в цифрах, то картинка Heavy Rain поражает реалистичными эмоциями, в которых практически незаметна «искусственность», присущая другим играм.

Заметьте, это говорит человек, который назвал лицевую анимацию из Half-Life 2 «сериальной», а ragdoll оттуда же — истинно кукольным.

Лишь одно омрачает наши радужные ожидания. Релиз Heavy Rain намечается аж на осень 2008 года.

Затягиваем пояса...

Ту-ту-у-у!

Паровозики возвращаются! После долгих лет, угробленных на решение всех насущных проблем главы большого мегаполиса в *SimCity 4* и покорение всей Земли в *Civilization IV* (как же, помним эпидемию «one more turn, one more turn») старичок Сид Мейер решил снова

вернуться в детство и возродить некогда популярную линейку «железнодорожных магнатов» *Railroad Tycoon*, которая прервалась на второй части. Новая реинкарнация старой идеи будет носить гордое имя **Sid Meier's Railroads**!

В преддверии скорого выхода игры (23 октября) был открыт официальный сайт, на котором лежит многообещающий ролик с кадрами из игры. Вполне естественным было предполагать, что новые паровозики переберутся в третье измерение, однако я, например, не ожидал, что это будет смотреться настолько красиво! Среди прочих особенностей игры можно отметить то, что

вначале мы будем должны определиться с персонажем-магнатом, от имени которого и будет развиваться наш транспортный бизнес. Естественно, каждый из доступных для выбора буржуев имеет свои скрытые козыри, которые помогут нам поскорее захватить выгодный маршрут, получить новый локомотив или сделать пакость надоедливому конкуренту.

О том, как старина Сид умеет дозировано вводить в свои старые игры новые возможности, оставляя в целости и сохранности всё то, за что их любят многочисленные фанаты, можно слагать легенды. Так что надежда на то, что новый Railroad будет достойным своего славного имени и позволит нам безболезненно убить месяц-другой на совершенно недетские игры в железную дорогу, всё ещё жива.

Фримен в отпуске. Я за него

Стали известны новые подробности о зреющем в недрах *Valve Software* шутере от первого лица под названием **Portal**. Впрочем, назвать сие «шутером» можно лишь с большой натяжкой, поскольку основным оружием в игре будет нечто похожее на gravity gun, известный нам по Half-Life 2, однако с небольшим дополнением. Кроме швыряния различными предметами этот «ствол» позволяет выбрасывать по два портала, войдя в один из которых, вы моментально переноситесь в другой. И на этом — всё.

Враги в Portal отсутствуют как таковые. Игроку будут противостоять стационарные турели, мимо которых нужно будет пробираться к выходу в очередное помещение, виртуозно манипулируя имеющимися предметами и порталами. Так что сами решайте, как называть данное творение. Паззл? Квест? Я затрудняюсь ответить.

Кроме уже сказанного, можно упомянуть о том, что действие игры разворачивается в мире Half-Life, но знакомых персонажей мы, скорее всего, не увидим. Впрочем, проект и без того выглядит очень многообещающе.

Вот так. Похоже, что в Valve наконец-то нашли достойное применение физическому движку havoc, вшитому в Source. Прогресс после наигранных забав с простыми блоками и кирпичами ради дополнительной аптечки из Half-Life 2, как говорится, налицо.

Онлайновые новости

Нереально, но факт

Кто бы что ни говорил, а от недостатка амбиций наши люди никогда не страдали. Ещё живы воспоминания о всеобъемлющем проекте от команды *Deep Shadows* с горячим названием *Boiling Point* (*Xenus*), ещё не подобрана с пола челюсть после прохождения предрелизной версии гремучего сплава RTS и hack-n-slash *Heroes of Annihilated Empires* от орденоносной GSC Game World, ещё не угасла вера в скорый выход нашего ответа next-gen-шутерам — *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Tchernobyl*, как наши родные украинские девелоперы представляют очередной топ-анонс.

Недавно созданная совместная украинско-американская компания *Vogster Entertainment* заявила о начале работ над революционным онлайн-проектом **Crimecraft**. В основе игры лежит кроссплатформенная технология Unreal Engine 3, что само по себе является из ряда вон выходящим фактом — это первая игра на постсоветском пространстве, которая будет использовать данный движок, а также первая онлайновая RPG с графикой такого уровня.

Из прочих особенностей игры заявлен реалистичный сеттинг, максимально похожий на современный мир, в котором игроки могут не только мочить друг дружку в сортирах, но и вести цивилизованный бизнес, а также принимать участие в политической и криминальной жизни большого города. Искусственный интеллект на уровне, как минимум, аспиранта Киево-Могилянской академии прилагается. Впрочем, разработчики не исключают, что им окажется под силу создать неписей даже с интеллектом кандидата наук.

Компания не пожалела денег на лицензирование мощного графического движка, не жмётся она и в отношении сотрудников, так что судьба героя нашей следующей новости Crimecraft'у не грозит.

Будем держать кулаки за наших!

Злорадствуйте, манчкины!

1 октября сего года состоялось официальное закрытие серверов онлайн-RPG **Seed**, которая вышла на рынок 2 мая этого года. Команда *Runestone Game Development* попыталась воплотить в этом проекте давнюю мечту многих поклонников истинного отыгрыша — сместить геймплейные акценты с прокачки, сбора шмоток и убийства себе подобных на взаимодействие с NPC, которые

наделены всем необходимым для создания иллюзии настоящей личности. Завязка сюжета игры заключалась в том, что жители колонии Земли под названием Да Винчи оказались отрезаны от материнской планеты задолго до окончания процесса терраморфинга. И то, что случится с планетой (да и с человечеством вообще), зависело от действий игроков, которые вплетались в общую сюжетную линию и творили будущее вместе.

Но, как оказалось, проект оказался нежизнеспособным. По словам разработчиков, им просто не хватило ресурсов для придания своей грандиозной идее совершенного воплощения. Но они выражают надежду на то, что их опыт не будет истолкован как доказательство нежизнеспособности онлайн-игр, ориентированных на социально-политическое взаимодействие, а не на драки с мобами и друг с дружкой.

Грустно, товарищи, очень грустно.

Кто успел — тот и съел

Гордые британские издатели из *Codemasters* в ознаменование окончания бета-тестирования MMORPG **Archlord** решили провести 1 октября самое массовое PvP-побоище в истории онлайновых игр, о чём и было заявлено 25 сентября. Специально для такого дела было выпущено 500 000 бета-ключей (за что кодемастеров уже можно записывать в книгу рекордов Гиннесса, как самых больших оптимистов на планете).

Однако неувязки с распространителями клиентских версий игры привели к тому, что многие европейцы купили её ещё 29 сентября, несмотря на то, что официальный старт игры намечен на 6 октября. Впрочем, инцидент был несколько сглажен тем, что самые нетерпеливые игроки смогут начать игру уже третьего числа, в день старта американских серверов Archlord.

Добавим также то, что данный проект прежде всего интересен своей отчётливой PvP-направленностью и системой гильдий. На вершине игровой иерархии располагается должность «архилорда», который получает отличные бонусы и спецспособности в дополнение к уже имеющимся. Стать архилордом может любой достаточно раскачанный игрок, однако при этом он становится мишенью для остальных игроков.

Старт европейского отделения Archlord намечен на 6 октября, так что все желающие могут отправляться за клиентом и начинать инсталляцию.

Мы все — участники регаты. Гребём, гребём — гребём к себе!

Малоизвестная контора *Vivendi-Universal*, которая является издателем второсортной MMORPG *World of Warcraft* еле сводит концы с концами. Причина назревающего банкротства — отсутствие среди разработчиков, находящихся под крылом этого издателя, хороших профессиональных команд. В частности, названная выше игра от компании *Blizzard Entertainment* еле-еле собрала на своих просторах 7 миллионов игроков. Несерьёзно, право слово! На Земле ведь более девяти миллиардов населения!

Поэтому в преддверии скорого разрыва с недотёпами из Blizzard, Vivendi решила потратить последние деньги на приобретение именитой вашингтонской *Secret Lair Studios* и не менее опытной шанхайской *Studio Ch'in*. Обе команды ориентированы на онлайн, так что будем надеяться, что в скором времени будет анонсирован новый проект, который позволит Vivendi оправдаться после откровенного провала WoW.

Впрочем, шутки шутками, а стратегия Vivendi налицо. При этом будем надеяться, что несмотря на заявленную ориентацию на Xbox Live Arcade новые приобретения позволят разгрузить Blizzard в онлайновом сегменте, и мы в самом скором времени узнаем о начале работ над долгожданными Starcraft 2 и Diablo 3.

Трепещите, злобные злодеи!

Мегаиздатель фаст-фуда для мозгов компания *Marvel*, объявила о начале работ над новым онлайновым проектом, имя которому — **Marvel Universe Online**. Если у кого-то появились вопросы по поводу того, как будет выглядеть эта игра, могу просто назвать разработчика, который был подвязан на это дело: *Cryptic Studios* (довольно популярная игра *City of Heroes* — это их рук дело).

А ведь не так давно гремел скандал по поводу судебного разбирательства между этими компаниями. Суть иска заключалась в том, что при генерации персонажа в City of Heroes можно было создать героя, практически идентичного какому-либо из известных персонажей комиксов от Marvel. К тому же никто не мешал назвать его Росомахой или Человеком-Пауком. Но прежде всего проблема заключалась в том, что в случае победы Marvel, всем работающим онлайн-проектам пришлось бы создавать систему контроля за информацией, которую вводят игроки. Упаси господи, чтобы в какой-нибудь Lineage 2 бегал небритый мечник, похожий на роханца и имел никнейм «Арагорн сын Арахорна». Но в конце концов боженька даровал судьям здравый смысл, и дело было решено в пользу Cryptic.

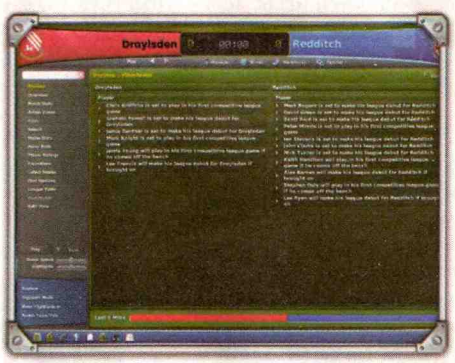
Из подробностей проекта известно только то, что разработка идёт при участии *Microsoft*. Соответственно, заявлена поддержка двух платформ — Xbox 360 и Windows Vista. Причём игроки в любом варианте игры будут обитать на одних и тех же серверах и без каких либо проблем взаимодействовать друг с другом.

Дата релиза пока известна лишь Павлу Глобе. Как только сможем с ним связаться — сразу сообщим.

Вне игры

А сапоги у вас над головой не свистели?

Отправлена в печать очередная серия «мыльной оперы» под названием **Championship Manager** от *Sports Interactive* с индексом **2007**. Этот футбольный менеджер, несмотря на архаичную 2-D графику и массу ошибок в релизных версиях (в том числе и критических), год за годом остаётся лучшим



симулятором менеджера футбольной команды. Хардкорные игроки с презрением смотрят на потуги монструозной *Electronic Arts* создать конкурентоспособный проект и год за годом выкачивают массивные патчи, которые уже традиционно выходят за день до релиза любимой игры.

Думаю, нет смысла напоминать, что информационная база нового Football Manager'а не имеет себе равных, и буквально все аспекты работы менеджера футбольного клуба проработаны в мельчайших деталях.

В очередной версии основным направлением для улучшений стала работа с молодыми игроками и скаутинг. Теперь клуб может заключать «донорские» договоры, по которым игроки богатого клуба будут по демпинговым ценам сдаваться в аренду небольшой команде, чтобы набраться побольше опыта. Такой симбиоз уже давно практикуется в реальном футболе, причём дело не ограничивается только арендой. «Донорский» договор предусматривает приоритетное право на выкуп футболиста, а также упрощает организацию товарищеских встреч.

Скаутинг и работа с молодёжным со-

ставом команды переработаны полностью. В первую очередь изменения коснулись интерфейса, он должен стать более дружелюбным к геймеру. В то же время скауты обрели новые способности по добыче информации, и смогут предоставлять гораздо более полное описание найденных игроков, чем раньше.

Интересным выглядит обещание реализовать полноценное взаимодействие с прессой. Отныне вы сможете публично ответить игроку, который обвиняет вас в том, что после матча вы швыряете в него бутсами, а также высказать свои соображения об уровне IQ капитана команды, с которой вам предстоит играть через неделю.

Репутация Sports Interactive является гарантией того, что игра, как и прежде, будет надолго затаскивать нас в виртуальный мир. В продаже ожидается с 20 октября.

Аве, Цезарь!

22 сентября отправился на прилавки магазинов сиквел одной из лучших сим-стратегий в истории игр — **Caesar IV**. Отличительной чертой всей линейки было то, что буквально каждый житель города был наделён своими характеристиками — профессией, социальным статусом, доходом. Это вам не простые сим-болванчики, которые могут лишь худо-бедно иллюстрировать показания статистических показателей жизни города из соответствующего игрового окошка. В играх серии Caesar каждый житель мог внятно пожаловаться наместнику на свои насущные проблемы, прямо как у нас — Черновецкому. И проблемы эти касались не только квартирного вопроса. В то же время в полной мере проявлялись типичные для Римской империи стороны управления провинцией. Постоянные склоки с сенатом, соперничество с другими провинциями, дурацкие указания императора и vox populi, который решительно требует хлеба и зрелищ, а не завоевания очередной деревушки галлов. Вдобавок существовала развитая экономическая система, построенная на взаимосвязях добычи ресурсов, производстве товаров и их потреблении. Причём совершенно необязательно, что товар, который производится в вашей провинции, нужен вашим горожанам.

В новой игре всё вышеперечисленное сохранено в полном объёме, однако город, его жители, а также сам Цезарь стали трёхмерными. Были доработаны некоторые элементы геймплея, добавлено несколько ресурсов и ещё кое-что по мелочам. Но самым главным достоинством Caesar IV является кампания, которая построена так, чтобы максимально обострить все насущные вопросы, волнующие наместника рядовой имперской провинции.

Что ж, если до сих пор никто не смог повторить и превзойти замечательный геймплей первых трёх частей Caesar, то кому же это под силу, как не четвёртой части?

Я вам русским языком говорю...

Хорошей новостью для поклонников адвенчур станет информация о том, что компания *«Новый Диск»* завершила работу над переводом игры **Paradise** от мэтра Бенуа Сокаля, и локализованная версия буквально на днях поступила в продажу. Напомним, что действие игры разворачивается на «чёрном» континенте. Главная героиня, Энн Смит, страдает профессиональной «главногеройной» болезнью — амнезией, и на протяжении нескольких часов игрок должен помочь ей вспомнить, кто же она такая, и как её занесло в Африку. Излишним было бы упоминание о том, что Paradise во многих аспектах пытается быть Syberia 3, и не всегда безуспешно. В любом случае всем адвенчуристам — наши искренние рекомендации.

Также «Новый Диск» обещает порадовать хардкорных стратежников локализацией грядущей **Settlers 2: 10th Anniversary Edition**. Это будет всё та же старая добрая Settlers, перенесённая в третье измерение и со слегка подправленным геймплеем. Изменения чисто косметические — здесь в полной мере работает правило «не чини то, что не ломалось». Хотя всё равно не покидает чувство, что нас снова пытаются нагло использовать в целях личного материального обогащения.

Всем, кто собрался покупать пиратские копии **Warhammer 40000: Dawn of War**, советую подождать до ноября. Именно в этом месяце компания *«Бука»* грозится выпустить локализованное дополнение **Dark Crusade**, в котором будут представлены две новые стороны — Tau и Necrons, а также добавлено по нескольку новых юнитов за каждую из уже известных фракций.

В конце того же месяца всем поклонникам настоящих RPG стоит сэкономить на пиве и приобрести локализированную версию долгожданного сиквела культовой DnD игры от *BioWare* — **Neverwinter Nights 2**. Нам обещают глубокую сюжетную линию, интересную систему развития персонажа, роскошную графику и блестящий многопользовательский режим. Очевидно, первая Neverwinter Nights имела тупой сюжет, шесть перков на три стата, уродливый движок и никакущий мультиплеер (в который почему-то до сих пор играют тысячи, если не миллионы, игроков со всего мира). Но оставим пиарщиков в покое, поскольку помимо обычной мишуры они предоставили действительно интересную информацию о том, что герой по мере прохождения игры участвует в политической жизни игрового мира и постепенно поднимается в сословной иерархии на самый верх. К тому же NPC должны стать ещё более «живыми», чем прежде.

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!

Посмотрим, ведь единственное, что может испортить такую игру, — это корявый перевод и штамп «озвучено профессиональными программистами». Так что ждём до ноября.

Ушастые заговорили по-русски

Недавно стартовали российские сервера онлайновой RPG **EverQuest 2** от *Sony Online Entertainment*. В рамках подготовки к этому событию компания *«Акелла»* осуществила полный перевод игры на русский язык. Общий объём текста составил примерно 26 Мб, а разработчики специально для русскоязычного рынка реализовали механизм склонения существительных, который позволяет NPC общаться с игроками без грузинского акцента. В то же время более 90 часов различных звуковых файлов остались нетронутыми, однако «Акелла» уже подумывает о том, чтобы переозвучить их в ближайшем будущем.

Если вы всё ещё находитесь в поисках «незамутнённой» стимпанком и японской анимацией настоящей фэнтезийной MMORPG, да ещё чтобы на понятном языке, то есть смысл попробовать свои силы на одном из

двух свежеоткрытых серверов. Выбирайте, что вам больше нравится: PvP или PvM — и смелее в бой.

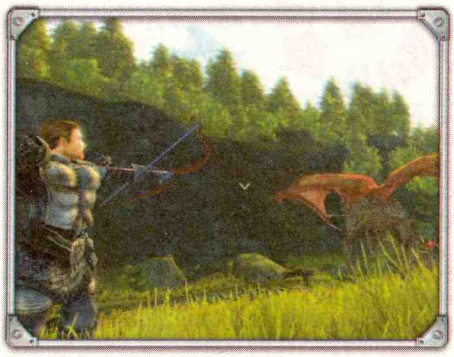
Родина вас не забудет.

Гламурная весть для поклонников «Готики»

Не нужно брать в руки чёрный маркер и зарисовывать радостную красную отметку на дате 13 октября. Всё, свершилось.

Доблестные ребята из компании *Piranha Bytes* уже дважды доказывали, что немцы умеют не только снимать интересное кино, но и делать качественные игры. **Goth-**

ic 3 ушла в печать, и издатель *JoWood Production Software* уверяет общественность в том, что заявленные сроки европейского релиза таки будут выдержаны,



несмотря на недавний отзыв мастер-копии прямо с конвейера.

Не вижу смысла в кратком описании этой игры, поскольку не-фанатам всего не объяснишь, а фанаты уже и так знают все пресс-релизы наизусть. Но если в жанре FPS не так давно состоялась битва Doom3 vs Half-Life 2, то в жанре RPG грядёт побоище с не меньшим размахом: между Gothic 3 и TES4: Oblivion. И этим, пожалуй, всё сказано.

Локализацией будет заниматься компания «*Руссобит-М*», что вселяет определённые надежды на качество перевода.

На этом позвольте откланяться. С вами был Bateau. До новых встреч.

Железные новости

Вести из вражеского стана

Г'яниці нам не друзі, але й не вороги». Примерно так можно выразить отношение PC-геймеров к тем, кто предпочитает играть на консолях. Было бы ошибочным считать, что события на рынке консолей никак не влияют на быт нашего брата-писишника. И в первую очередь, благодаря тому, что консоль от Mi-

crosoft по своей архитектуре очень близка к компьютеру, а посему практически все значимые тайтлы под Xbox 360 либо сразу разрабатываются под обе основные платформы Microsoft (вторая, естественно, Windows), либо очень быстро портируются.

В этом ключе довольно интересными являются новости с недавнего *Tokyo Game Show*, на котором корпорация *Sony* выложила последние козыри в грядущей войне консолей нового поколения. И надо признать, что, несмотря на обещания Microsoft активизировать работу местных девелоперов и выпустить внешний привод HD-DVD в противовес соньковской Blu-Ray, это вряд ли поможет сгладить последствия фактически провального старта Xbox 360 в Японии год назад. А Sony тем временем объявила об улучшении базовой комплектации своих консолей и, что ещё важнее, — о снижении стартовой цены для японского рынка на целых $92! И пускай в остальных регионах цена будет оставаться той же, что и была заявлена раньше, подобный жест указывает на то, что после первых недель ажиота-

жа Sony готова значительно опустить цену на новые консоли. Согласитесь, аргумент очень и очень весомый.

Никогда не думал, что стану болеть за продукцию компании Microsoft, но времена меняются. Билли, держись! Мы с тобой!

Быстрее всех

Японская компания *CFD*, похоже, решила обойти другие, более известные бренды, выпустив оперативную память **Firestix** класса DDR2, которая способна работать на частоте 1200 МГц при относительно низких таймингах. При этом, только месяц назад мы сообщали о памяти DDR2-1100 производства OCZ, как о самой быстрой в своем классе. Производитель также отмечает возможность работы памяти серии FIRESTIX W2UC0VJA в режиме PC2-10000 (DDR2-1250). При этом использовалась такая система: Intel Core 2 Duo E6300 + ASUS P5B Deluxe под управлением ОС Windows XP Pro SP2. Краткие характеристики памяти CFD Firestix:

- ✓ P/N: W2U0CVJA-S512ZZJ и W2U0CVJA-1GZZJ;
- ✓ доступные объемы (модули): 512 и 1024 Мб;
- ✓ тип: PC2-10000 (DDR2-1200 МГц) 240pin DIMM с возможностью работы при частоте 1250 МГц;
- ✓ тайминги: 5-6-6-18.

Источник: *iXBT*

Проектор в наперстке

Все попытки создания миниатюрных проекторов с использованием традиционных технологий до настоящего времени сталкивались с рядом ограничений. Дело в том, что ключевым элементом таких устройств является массив из сотен тысяч микроскопических зеркал. Поворачиваясь вокруг одной оси, эти зеркала под воздействием источника света формируют изображение. Однако уменьшение размеров массива зеркал представляет собой очень сложную задачу. К тому же обратной стороной уменьшения габаритов проекторов является рост их стоимости. Однако последние достижения немецких ученых из Института Фраунгофера, вполне веро-

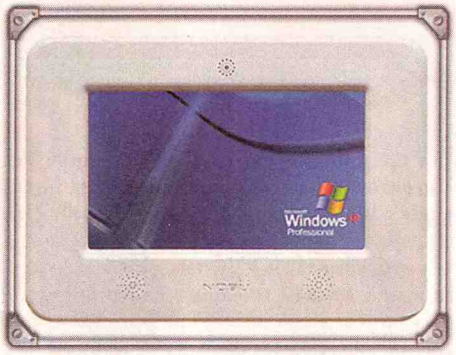
ятно, в перспективе позволят наладить выпуск относительно недорогих и компактных проекторов для ноутбуков и карманных компьютеров. Специалисты предлагают использовать вместо массива зеркал одно-единственное зеркало, поворачивающееся вокруг двух осей. При этом место обычной лампы займут лазерные диоды. Такая конструкция теоретически позволит создавать проекторы размером с монету. Правда, прежде чем минипроекторы появятся на рынке, ученым предстоит решить серьезную проблему. Если синие и красные лазерные диоды уже достаточно компактны, то зеленые лазерные диоды пока имеют значительно бОльшие габариты. Над уменьшением размеров зеленых лазерных диодов работают ученые по всему миру. Тем не менее, существующие сейчас компоненты не позволяют создавать проекторы с габаритами меньше примерно 100x70x30 мм. Впрочем, доступные на рынке проекторы, по крайней мере, вчетверо крупнее. С появлением же миниатюрных зеленых лазерных диодов исследователи из Института Фраунгофера рассчитывают создать проектор размером с кусочек сахара-рафинада. Кстати, прототип миниатюрного лазерного проектора для сотового телефона в начале нынешнего года продемонстрировала южнокорейская компания Iljin Display.

Источник: «*Компьюлента*»

Повесь компьютер на стенку

Компания *Nobu*, известная своими «настенными» разработками, представила свое новое решение — настенный миникомпьютер **Nobu N8** с 8-дюймовым сенсорным дисплеем. Технические характеристики продукта прият-

но удивляют. Это процессор Intel Celeron M частотой в 600 Мгц, или Pentium M, 1,66 ГГц. Также 512 Мб оперативной памяти, 802.11a/b/g, Ethernet, 3

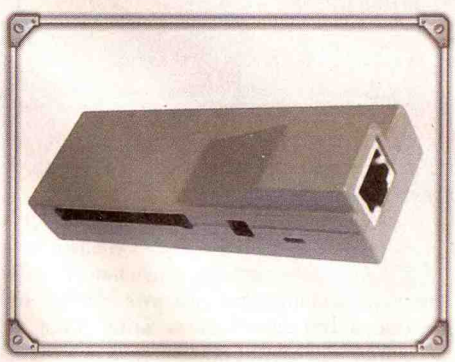


порта USB 2.0. Имеется встроенный микрофон, аудио выход, а также выход на внешний монитор. В комплекте поставляется карта памяти SD на 4 Гб. Предустановленная операционная система — Windows XP Professional. Бесшумность и привлекательность N8 определяется отсутствием вентиляторов и стандартного жесткого диска — основных нарушителей тишины. Цена Nobu N8 на этот момент еще не известна.

Источник: *3D News*

Маленький принц

Молодая компания *Gumstix*, сформированная в 2004 году, выпустила миниатюрный одноплатный компьютер **Netstix 200xm-cf**, сравнимый по размерам с пачкой жевательной резинки. Netstix 200xm-cf построен на основе процессора Intel XScale



PXA255 с тактовой частотой 200 МГц. Объем оперативной памяти составляет 64 Мб, емкость встроенной флэш-памяти органичена 16 Мб. Компьютер снабжен сетевым контроллером 10/100 Ethernet и слотом для карт памяти формата Compact Flash (тип II). Допускается использование периферийных устройств с интерфейсом CFIO, например, контроллеров Wi-Fi. Работает одноплатный компьютер Netstix 200xm-cf под управлением операционной системы Linux с ядром 2.6.17 или выше, образ которой занимает 3 Мб флэш-памяти. Таким образом, остается еще около 13 Мб памяти для хранения дополнительных приложений и утилит. Размеры новинки составляют всего 103x35x25 мм. Разработчики предлагают использовать миниатюрные одноплатные компьютеры в качестве веб-серверов, серверов печати, серверов для поддержания работоспособности служб IP-телефонии и пр. Поставки модели Netstix 200xm-cf уже начались. Стоимость новинки вместе с блоком питания составляет 186,5 долларов при покупке в розницу и 165 долларов США в оптовых партиях от 1000 штук. В перспективе компания Gumstix планирует начать продажи модифицированных компьютеров линейки Netstix со слотами для карт памяти форматов Secure Digital и Multimedia Card, сообщает Linux Devices. Правда, сроки появления таких моделей на рынке пока не уточняются.

Источник: *«Компьюлента»*

Деревянный цифровик

Компания *Olympus* специально к сегодняшнему открытию выставки *Photokina 2006* приготовила уникальную фотокамеру. Ее технически характеристики не разглашаются, да и вряд ли они имеют решающее значение. Ведь эта камера сделана из дерева! И не просто из дерева, а из японского кипариса. Причем, речь идет не о макете, а о настоящей фотокамере — с объективом, электроникой и органами управления. С помощью специальной технологии трехмерного сжатия древесины удалось получить тонкостенный корпус, превосходящий по прочности традиционные пластиковые корпуса фотокамер. К тому же, помимо прочности, японский кипарис славится прекрасным блеском, приятным запахом и впечатляющей долговечностью. Интересно, будет ли нечто подобное выпускаться серийно или хотя бы ограниченными партиями? А почему бы и нет. Не обязательно же эксклюзивные модели должны быть позолоченными с бриллиантовой инкрустацией.

Источник: *iXBT*

S юбилЕем!

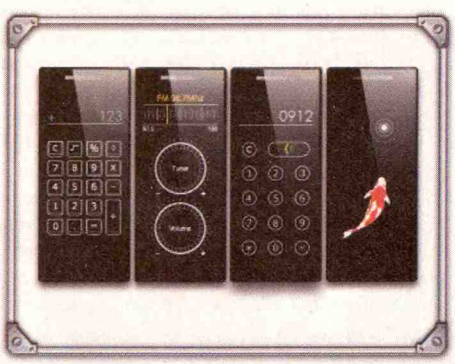
2 октября 2006 года отметила свое пятилетие компания **Sony Ericsson**. Начиная со старта пять лет назад, Sony Ericsson стала одним из наиболее привлекательных мировых брендов в мобильной связи. Компания, 50/50 совместное предприятие Sony и Ericsson, созданная в октябре 2001 года, занимает теперь 4-е место в мире среди телекоммуникационных производителей и ставит перед собой цель войти в первую тройку. Компания объявляет, что она оживляет внешний вид своего бренда, теперь он будет направлен на более прямой контакт с отдельной личностью. Известный зеленый логотип компании, известный как «liquid identity», теперь заключен в сообщение, которое фокусируется на отдельной личности и ее чувствах. Правила просты: сообщение всегда начинается с «Я», за которым следует логотип и после него сообщение, которое относится к вещам, которые эта личность любит, чем интересуется, или что служит для неё вдохновением.

Также Sony Ericsson объявил о выпуске **K320i**, новейшего телефона с встроенной фотокамерой, который оснащен набором функций как для работы, так и для отдыха. Среди инструментов для бизнеса: Bluetooth™ с функцией Automatic Bluetooth™ pairing (автоматическое соединение через Bluetooth™), синхронизация с компьютером и поддержка стандарта push email. Для досуга K320i предоставляет камеру с 4-кратным цифровым масштабированием и полноценный медиаплеер для воспроизведения музыки и видео. Этот GPRS 900/1800/1900 телефон, доступный в серебристом (Misty Silver), графитово-сером (Graphite Grey) и светло-коричневом (Light Brown) цветах, поступит в продажу на избранных рынках в октябре 2006 года.

Концептуальный черный ящик

BenQ Mobile продолжает разрабатывать аппараты в Азии. Так, представленный на днях концепт дизайна мобильного телефона **Black Box** получил награду iF Design Award China 2006.

Почти вся лицевая сторона аппарата Black Box — это сенсорная панель, которая выводит изображения, соответствующие определенным функциям. Это могут быть обычные цифровые кнопки, меню, иконки, другие эле-



менты управления и т.д. Как утверждают разработчики, функций у такого телефона очень много, но простота и наглядность их представления поможет избежать пользователям путаницы в интерфейсе.

Источник: *«мАбила»*

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

Марк ЯРОВОЙ aka Rolan

BioShock

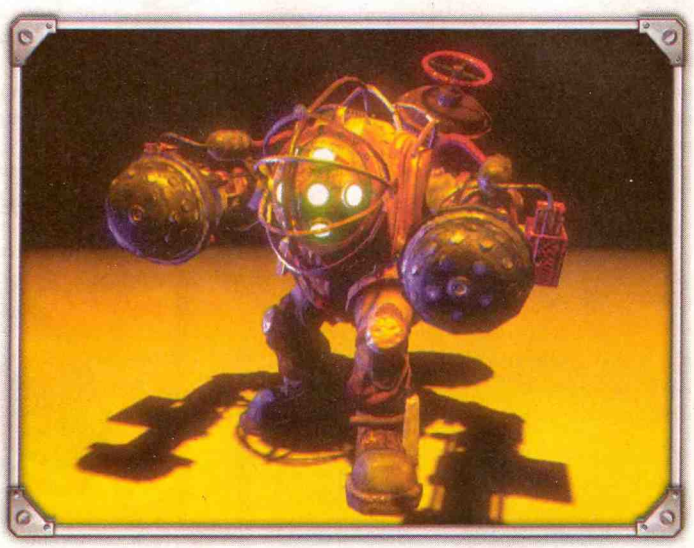
Разработчик: Irrational Games
Издатель: Take-Two (2K Games)
Жанр: action/horror
Платформа: PC, Xbox 360
Дата выхода: 2007 год

Искал *System Shock*, а наткнулся на **BioShock**. Вот так коротко можно описать мое первичное ознакомление с игрой. А наткнулся я на нее на форуме, где бурные дебаты велись уже год. Только вдумайтесь в эти слова: «BioShock — это футуристический хоррор-FPS с элементами ролевой игры, идейный последователь легендарного родителя (то бишь System Shock 2). А это значит, что нас ждет схожий игровой процесс, стилистика и постоянное напряжение». Безрезультатные копания в Сети в поисках вышеупомянутой игрушки навели меня на мысль, что это дело ахово, а вот сесть и написать статейку об океанических безднах (всему свое время) да подводных батискафах — совсем другое дело. Решил — сделаю. Итак, знакомьтесь, BioShock от старых знакомых из **Irrational Games**. С них, пожалуй, и начнем.

Когда-то была такая компания *Looking Glass Studios*... Что, не знаете? Еще как знаете. В стелз-экшен *Thief: The Dark Project* кто играл? Вот сразу все и вспомнили. Они создали сей продукт, а за ним и пару авиасимуляторов всяких. Дальше, соответственно, больше. Именно Irrational Games и стала компанией, в которую влилась Looking Glass Studios. Тогда и появились такие проекты, как *Freedom Force*, *Tribes: Vengeance*, *SWAT 4*... Не слабо, стоит заметить, для одной кузницы. А тут анонсируется еще и BioShock, норовящий по всем параметрам обойти своего предка. Вернее, старшего родственника. Разработчики те же, а игра схожа, хоть и разнится в плане геймплея.

А у нас на дворе 1946 год. И даже не на дворе, а под водой, ибо именно здесь открывается сверхсекретная станция Rapture, исполинский комплекс, куда мигрируют некие Избранные. Талантливые ученые, одаренные художники, музыканты — все красивые и безукоризненные. Их целью под руководством ученого-беженца из СССР (который позже назовет себя Эндрю Райаном) станет возродить идеальное человеческое общество. А дальше цитата: «И им это почти удается. На протяжении нескольких лет в новой Атлантиде царит мир и покой — все счастливы и трудятся во благо будущих поколений... Однако вскоре ученые Rapture совершают роковое открытие, в тот же миг переменившее жизни всего населения комплекса. Открыв новый тип глубоководного моллюска, люди научились добывать редкое органическое вещество, содержащее стволовые клетки в чистом виде...» Эта штуковина способна вырастить любую утраченную конечность на человеческом теле. А еще она повышает IQ до немыслимых высот. Естественно, такое открытие ученые не могли проигнорировать. Начались исследования возможностей человеческого тела при внедрении «Адама» (а именно так было прозвано это вещество) в организм. Ну, успехи и последствия предугадать несложно. «Адам» оказывается так же грешен, как и его тезка, прогнанный из Эдема. Вещество оказалось сильным наркотиком, а потребление его все росло... И скоро Рай превращается в самый настоящий Ад. И вот проходит добрый десяток лет после трагедии. Война на поверхности забыта, а вместе с ней и Райан. Спросите, за кого же нам придется играть? Нет, не за наркомана и не за труп Райана, а за самого настоящего смертного. Как? А так, что нам чудом удается избежать смерти при падении самолета и найти батискаф, внутри которого обнаруживается иссохший труп. Позаимствовав аппарат на некоторое время, наш подопечный направляется прямиком в лаборатории Rapture.

Перед тем, как перейти ко всем прелестям игры, давайте поговорим о графике. Первое впечатление от лицезрения мрачных скриншотов — некая смесь *Quake 4* и *F.E.A.R.* Любителям готики понравится на все сто. Тени, нависшие над альтер эго в каждой локации, да гнетущая атмосфера покинутого бункера — вот что сопровождает нас по ходу игры. Не просто так в шапке статьи в графе «жанр» помимо action значится еще и хоррор! Сперва игру планировали разрабатывать на движке *Unreal 2*, а затем девелоперы торопливо перескочили на супернавороченный *Unreal Engine 3*. И результат, судя по скриншотам, оправдывает себя. «Многополигональные модели, продвинутые эффекты HDR, объемное отображение воды (ею в Irrational Games занимается отдельный человек), реалистичное поведение плавающих в стоячей воде тел». И это далеко не все. Да и физика, между прочим, отставать не будет. Все можно будет полапать, а в отдельных случаях еще и использовать. Вот только на эту тему разработчики не



слишком разговорчивы. Отмечают лишь, что мир будет живым. А что это и с чем его едят, пока только им и ведомо.

Как и во всех FPS, нас ожидает строгое деление на уровни. Тихо, тихо, куда листать собрались? Это ведь еще совсем ничего не значит, верно? Кроме того, все подзагрузки, как в том же F.E.A.R., будут сведены к минимуму, потому и свободное перемещение гарантируется (насколько патронов хватит). Да и сюжет обещает быть уж точно не прямым.

Естественно, не одними левелами красен экшен. Будет вам еще и AI заумный, да и арсенал богатырский. Система, которая служит опорой здравому смыслу наших оппонентов, называется *AI ecology* и отличается весьма трезвой реакцией недругов на происходящие. Действия, запрограммированные в мозги наших вражин, будут максимально разнообразны и экстраординарны (лишь бы не переборщили). Главное, вне зависимости от нашего положения на базе, мир будет полностью подстраиваться под повадки ботов. То бишь, если вы торчите где-то у иллюминатора и наслаждаетесь зрелищными океаническими пейзажами, это не значит, что и вся братия на игровой карте уподобится вам. Что касательно монстрятника, то нас ждут и роботы (промышленные, уборщики, защитные турели и т.д., и т.п.), и местные вояки (Агрессоры, Защитники, Собиратели и Умники), которые всеми силами будут пытаться сыграть отведенную им роль. Вот только вояки эти несколько утратили свой первоначальный вид. Глядишь — а там мутанты, не люди уже. У одних бицепсы нехилые, у других мозг мудреный, отчего и пирокинез, и телекинез. Ученые, открыв новый способ добычи «Адама» после его глобального исчерпания, дали толчок созданию Собирателей, которые при правильной переработке трупов накапливают заветное вещество в организме. Они-то и являются главным источником препарата на станции, поставляя результат переработки в вены (или что там у них) мутантов. Одним словом, скучать не придется до самых финальных титров.

Про оружие можно сказать, что его будет много и что его удастся тюнинговать. А насколько и как, это уже прочтем на коробочке с игрой, если только разработчики не вздумают поделиться ценными плодами информации до их употребления в пищу.

И, как это уже заведено в большинстве FPS, нас ждет ролевая система. Пока разработчики называют четыре направления развития персонажа. Физически прокачанные персонажи обогатятся фичами живучести, скорости и мышечной силы; умственные получат бонусы в виде телекинеза, телепатии, навеивания, рентгеновского зрения etc. Кроме того, наш протеже, кстати, сам периодически подпитываемый плазмидами (слабый аналог «Адама»), освоит чудеса инженерии, а вместе с тем искусство контроля киборгов, защитных турелей и т.д., и т.п. И последнее по нумерации, но не по значимости — умение обращаться с оружием. Наш Рэмбо начнет не только точнее стрелять (если не пожалеете драгоценные плазмиды), но и взаимодействовать с пушками на органическом уровне (если наделить его определенным уровнем интеллекта!). Даже представить себе не могу, что бы это значило (раздосадованный смайл). А для того, чтоб хоть одно из вышеперечисленных умений добавилось на личный счет, придется по-

сетить некую станцию, где и проводится то ли имплантация, то ли модификация. Но самая главная фишка в том, что очки умений в любой подходящий момент можно переместить с одного навыка на другой. Вот так вот.

Будет ли в игрушке мультиплеер, покажет время, а пока всем любителем онлайн-баталий придется терпеть и молча резаться в *Lineage*. Как не печально, но и системные требования хранятся под семью замками в офисе разработчиков. Правда, если поднапрячь все извилины, оставшиеся после прохождения первого и второго *System Storm*, или просто поглазеть на пессимистические скриншоты, исходный результат представляется плачевным. Нужен апгрейд, который не дешев.

Ну, и последнее. Игра дружественно отнесется к начинающим в жанре FPS. При наличии ошибок в наших действиях компьютер позаботится выдать их содержание на экран, где будет несложно увидеть, что же получается не так. К примеру, если игрок палит в бронированного робота, ему посоветуют сменить вооружение на более бронебойное...

Вывод

Знаете, сейчас последует весьма оптимистический, но в то же время банальный вывод. Нас ждет шедевр! Знаю, банально, было уже, но ведь ничего другого и не скажешь. Сами посудите. Сюжет? Не знаю, кому как, а меня вполне устраивает. Может, немного преувеличенно, но в стиле лучших ужастиков «Варкрафта». Графика? Если все сбудется так, как задумано, а задумано оно весьма на достойном уровне, то плакать никто не будет. Что касается AI противников, то... Об этом можно прочесть в каждой превьюхе. Получится — хорошо, нет — так и быть, мы уже привыкли. Не вы первые, не вы последние. Да и ролевая система, хоть она и не обязательна, но разнообразит игровой процесс... Сойдет. Плюс, весьма богатый монстрятник на пару с живым миром и какой-никакой свободой решения и передвижения по вымышленным корпусам лабораторий Rapture. Да и на E3 все скептики плевались-плевались — ролик поглядели, ахнули и замолкли. Вот такие пироги. А нам остается только ждать, ждать и еще раз ждать. До новых встреч!

P.S. Между прочем, в разрабатываемом проекте батюшки-разработчики наотрез отказались от таких заносчивых понятий, как триггер и ролик. Вместо этого весь сюжет игры (а-ля SS2) будет разъясняться в дневниках да запылившихся фолиантах, которые и попытаются просветить нас, темных.

P.P.S. Готовая версия игры появится на икс-коробочках и только потом перекочует на наши с вами PC (безудержно ревущий смайл).

Scratch scratch385@mail.ru

THE GRAND STRATEGY GAME

EUROPA UNIVERSALIS III

Разработчик: Paradox Interactive
Издатель: не объявлен
Жанр: TBS
Системные требования: не объявлены
Дата выхода: 2007 год

«Сегодняшняя Беларусь — достойный преемник Беларуси советской, лучших ее традиций и исторических достижений».
Александр Лукашенко, президент Беларуси

Перепутать продукт от Paradox Interactive с каким-либо другим стратегическим творением довольно сложно. И дело даже не в характерных для всех игр этой компании интерфейсе, исторической привязке (правда, с допущением фривольностей) и присущем только этим играм специфическом геймплее. Есть у игры нечто такое, из-за чего лишь раз увидев, не спутаешь ее ни с одной другой. А уж если ты любитель зубодробительных 4X-стратегий, то, как говорится, увидев раз — играешь и сейчас.

Кстати, стоит заметить, что продукция Paradox Interactive, несмотря на стахановские темпы развития графических технологий, никогда не щеголяла графическими вкусностями — глобальная карта действий по аскетичности могла сравниться с географическим атласом для учащихся старших классов, военные действия чаще всего изображались столбиками изменяющихся цифр и данных о состоянии армий, а всем известное 3D использовалось крайне редко и в крайне простом варианте, доказывая всем, что есть все-таки игры, для которых графика — не главное. Но влияние прогресса неумолимо, и во времена, когда гигабайт ОЗУ — далеко не роскошь, а жестокая необходимость, а любая свежевышедшая игра просто обязана пощеголять шейдерами энной версии, проект без хорошего графического ядра обречен на медленное вымирание.

Думаю, ребята из Paradox Interactive все это прекрасно понимают и потому решились на достаточно серьезный шаг в деятельности своей команды, решив сделать следующий проект в соответствии со всеми сегодняшними графическими требованиями. И не просто проект, а продолжение великой и ужасной стратегии всех времен и народов — *Europa Universalis*. Итак, встречайте будущего наследника престола всех глобально-исторически-военно-политически-интрижно-шпионско-и-так-далее стратегий — **Europa Universalis III**.

* * *

«Все будет по справедливости, но с полным исключением жлобства».
Юрий Лужков, мэр Москвы

Думаю, главная новость уже ясна — теперь EU обзавелась трехмерным движком. Хорошо это или плохо — пока не ясно. Игра пока что находится на ранней стадии разработки, потому делать какие-то конкретные выводы в плане графики рано. Правда, уже сейчас можно выделить некоторые моменты: во-первых, судя по всему, геймплей от столь кардинального изменения не пострадает — внешне игра останется практически прежней; во-вторых, вполне возможно, что мы наконец-то увидим в игре полноценные битвы а-ля *Total War*; в-третьих, города, исполненные в 3D, смотрятся очень и очень живописно; в-четвертых, как ни прискорбно, но на данный момент уровень графики никак не может соперничать с современными титанами жанра — в той же *Galactic Civilizations II* все выглядит на порядок симпатичнее. Хотя, судя по всему, графика еще будет дорабатываться, потому все вышесказанное лишь предварительная оценка.

Идем дальше. Собственно, об игре. Действие игры будет происходить с 1453 по 1789 год. То есть более трехсот лет игрового времени. Как всегда, согласно сложившейся традиции, со всеми историческими фактами и реалиями. Так, например, разработчики обещают более 250 стран, реально существовавших в этот период, и более четырех тысяч (!) различных графств, княжеств, баронств и прочих регионов и провинций. Все это ожидает нас в игре. Правда, неизвестно, будут ли в игре полноценные исторические кампании. В данный момент на форуме игры ведется ожесточенная дискуссия на эту тему. Окончательное решение еще не объявлено. Хотя, лично я думаю, что для игр такого рода кампании вовсе не обязательны. Но принимать окончательное решение, как всегда, будут разработчики.

Кстати, несмотря на историческую привязку, игрок будет иметь довольно много свободы в управлении и настройке подконтрольной ему страны. Так, например, нам самим придется выбирать политический строй, торговую политику, форму правления и прочие немаловажные для деятельности страны аспекты. И вполне вероятно, что, как и раньше, останется возможность изменить ход истории и, например, потешив свои патриотические чувства, завоевать мир от лица Украины. Помнится, в предыдущих играх этой серии совершить такое было вполне реально, хотя и довольно сложно. Но, опять же, этот момент еще под большим знаком вопроса: с одной стороны, интереснее и веселее играть, с другой — страдает исторический аспект игры. Так что, вполне возможно, число играбельных стран будет ограничено, дабы не нарушить исторические реалии. Поживем — увидим. В любом случае все исторические события, которые имели место в вышеуказанном периоде, будут отображены в игре согласно всем историческим фактам. Ну, а нам придется всеми доступными способами и методами противостоять появляющимся проблемам, во благо процветания страны и ради достижения поставленных целей.

* * *

«Вот я еще не всех в лицо знаю, а они, наверное, друг друга уже точно знают, даже по родинкам».
Евгений Кушнарев, народный депутат от Партии Регионов

Какие бы цели не ставились во время игры, методов и способов для их достижения нам обещано предостаточно. Причем, особо важную роль будут играть наши подопечные. Всяческих шпионов, дипломатов, полководцев, проповедников, религиозных и политических деятелей придется привлекать на свою сторону всеми правдами и неправдами. «Кадры решают все», — сказал

кто-то из умных, и это чистая правда. Каждый ваш вассал, сын, дочь, внебрачные отпрыски и прочие родственники и приближенные лица играют в данном случае очень важную роль. Всех их придется использовать для успешной политической деятельности: из удачно выданной замуж дочери может выйти неплохой шпион, внебрачный сын может превратиться в хорошего дипломата (если в ходе переговоров ненароком убьют — не жалко), из какого-нибудь подопечного барона можно воспитать успешного полководца. Именно через них будет совершаться ваша деятельность. Ведь не царское это дело — по полю брани лазить. На то есть подчиненные. Кроме того, с помощью данной системы менеджмента персонала можно будет при необходимости довольно легко избавиться от, например, слишком обнаглевшего барона, отправив того во главе войска в какую-нибудь «горячую точку».

Правда, только вышеупомянутыми лицами дело не ограничится. В игре будут присутствовать, так сказать, уникальные деятели вроде Исаака Ньютона, Вольфганга Амадея Моцарта или Рене Декарта, за которых придется очень и очень побороться. Таких выдающихся лиц обещано несколько десятков. Кого-то придется привлекать пряником, а кого-то, может быть, и кнутом. Естественно, каждый из них будет приносить стране определенные весьма ощутимые бонусы. По сути, все эти именитые лица будут играть роль эдаких героев — каждый со своими требованиями, прихотями и способностями.

Ну и, на крайний случай, всегда есть верная армия, готовая заслонить грудью любимую отчизну. Стоит отметить, что ассортимент войск, по сравнению с предыдущими частями игры, значительно увеличился. На этот раз в наше распоряжение обещают предоставить более сотни различных типов войск. Если учесть, что во второй части игры их было всего три, — радости нет предела. А если еще и предоставят возможность погонять эти самые войска по красивым полям бра-

ни, блещущим полигонами и прочими графическими вкусностями, — цены проекту не будет. Кроме того, зная дотошность ребят из Paradox Interactive, думаю, немаловажным аспектом игры окажется и сам процесс формирования армий: подборка сбалансированной комбинации пехоты, конницы и т.д., выбор формы построения отрядов, стиль ведения боя и прочее займут не одну минуту раздумий. Война — это вам не хухры-мухры.

* * *

«Договорились, что будем договариваться».
Роман Зварич, член политсовета «Нашей Украины»

Естественно, не останутся в стороне такие важные аспекты любой 4X-стратегии, как торговля и дипломатия. Они обещают стать еще более увлекательными и интересными. Не знаю и не буду ничего предполагать насчет того, «сможет ли EU III переплюнуть в плане дипломатии вторые Galactic Civilizations», но обещания разработчиков довольно радостные.

В плане дипломатии нам обещана возможность создания довольно сложных альянсов (в качестве примера разработчики приводят вариант, когда один монарх управляет двумя державами), множество вариантов дипломатического влияния на своих вассалов и соседей, объявлений войны или мира, предложений совместных действий и прочее. Если учесть опыт предыдущих частей, где даже ввести в провинцию армию без определенного предлога было невозможно, то можно предсказать, что дипломатия станет еще более развитой. Кроме того,

не стоит забывать о внутренних переговорах, например, с тем же церковным руководством. Для успешного правления придется заниматься и этим.

Торговля, в принципе, останется практически прежней. Но теперь она намного больше будет зависеть от политики страны и отношений с державами-соседями. Плюс, немаловажная роль будет отводиться развитию торговых центров и соответствующих индустрий и сфер науки. Думаю, не стоит объяснять, что страна с развитым кораблестроением и мощным флотом сможет гораздо успешнее проводить торговую политику. Еще необходимо будет наличие какой-нибудь пригодной для экспорта продукции (чтобы торговое сальдо не было отрицательным).

* * *

«Мы все за то, чтобы страна развивалась самыми быстрыми темпами. Очень бы хотелось, чтобы без жертв...»
Владимир Путин, президент России

Ну, а теперь подобьем и суммируем все вышесказанное.

Итак, **Europa Universalis III** будет, и будет она в полном, самом настоящем 3D. Хорошо это или плохо, радоваться или плакать — не знаю. Судя по обещаниям разработчиков — радоваться. Радоваться, пускать салюты, отложить деньги на покупку самой лицензионной версии игры и, грызя ногти, ожидать релиза. Судя по скриншотам и интервью — закусив губу, надеяться на лучшее (если таковое существует в природе) и на честность разработчиков. В игре будет присутствовать все то, что так понравилось и запомнилось в предыдущих частях. Многое будет улучшено и дополнено новыми возможностями. Судя по информации из Всемирной Сети, так оно и будет. В этом сомнений нет — все главные фишки серии сохранены. Плюс расширенный набор войск, дипломатических действий и торговых аспектов. Все это не может не радовать.

Но, все-таки переход серии в трехмерность немного пугает. Особенно если взглянуть на скрины. Размыто, сыро, малополигонально и угловато. Несмотря на все заверения, что графика еще будет дорабатываться и улучшаться — страшновато. Во-первых, полностью разработчикам верить, как показывает практика, не стоит; во-вторых, думаю, разработчики не стали бы распространять в Интернете скриншоты, если бы еще ожидались кардинальные изменения графики. Хотя все может быть.

Ну а так — остается только ждать и надеяться. В любом случае, Europa Universalis III обещает быть достойным наследником серии. Невзирая на визуальное исполнение. Ведь все-таки есть игры, в которых графика — не главное.

Hand of God Legend

Mellon

Разработчик: Master Creating
Жанр: action/RPG
Системные требования: не указаны (предположительно high-end)
Дата выхода: весна 2007 г.

Покушение

Убийца "Диабло"». Как скучно... Наверное, эти слова заставят улыбнуться любого мало-мальски уважающего себя геймера. Все это уже было. Если попробовать пересчитать все игры, которые выпускались под таким лозунгом, не хватит никаких пальцев. Да, несомненно, были и хорошие образцы. Одна лишь Divine Divinity чего стоит, хотя и она не обрела в народе популярности. Был Sacred. Поиграли в него, поохали, восхвалили и благополучно забыли. Вышел Titan Quest. Играют... хвалят... надолго ли? Но чаще вместо игр выходят пустышки, зацикленные на чем-то одном. Графика, боевая система, комбо... Сколько игр от этого пострадало! «Магия Крови» могла стать хорошим конкурентом, но, к сожалению, внутри красивой обертки оказалась червивая конфетка. Поиграть и забыть. Но, дамы и господа, будем оптимистичнее, ведь к нам в гости пожаловал проект, который мастистые западные журналы окрестили «Убийцей "Диабло"». Ну-ну... сейчас посмотрим, из чего ты сделан. Раз уж назвался — терпи ☺.

Разбор полета

Итак, очередная action/RPG. Фэнтезийная. Называется не как-нибудь, а **Legend: Hand of God**. Вам не кажется странным, что за последнее время вышло множество игр, которые содержат в названии слово Legend? Tomd Raider: Legends, X-Man: Legends и далее по списку. Ну и здесь разработчики тоже решили назвать игру пафосно. На вопросы по поводу уже ставшего банальностью названия разработчики с гордостью отвечают: «Наш проект будет действительно "легендарным" и эпичным. В этом ему помогут проработанная система диалогов и многогранный сюжет». Интересно, в геймерском мире остался хоть один человек, который до сих пор доверяет таким заявлениям?

Скепсис скепсисом, но пора уже приступать к разбору «хита».

Главной фишкой Legend: Hand of God является сюжет. Довольно интересный «козырь» для жанра action/RPG, где сюжет играет далеко не первую роль. Именно этим козырем продюсеры игры хотят удивить геймерскую массу. Сюжет обещает быть кинематографичным и «по-голливудски» пафосным ☺. Для его написания была приглашена Сьюзен О'Коннор, а именно эта дама работала над сторилайном таких игр, как Act of War: Direct Action и Dungeon Siege 2. Скажем прямо — не очень впечатляющий список. Были игры с сюжетом и получше. Не хочется портить ваш оптимистичный лад, но, думается, если сюжет будет настолько банален, как в DS2, то проекту, который хочет «убить короля» именно за счет сюжета, будет нелегко...

Было сказано слово «кинематографичность» — так что под ним подразумевают разработчики? Довольно интересные вещи, хочу вас обрадовать. Чего будет стоить одна лишь расправа над противником! В зависимости от его габаритов, вы будете решать, какой стиль боя использовать. Например, если перед вами гигантский тролль, то проще всего будет взобраться ему на спину и оттуда нанести сокрушающий удар. При этом, по заверениям камрадов разработчиков, управление останется интуитивно понятным! Верится с трудом... Возможно, нам придется просто нажимать на определенные клавиши (привет Prince of Persia 3!) для нанесения контрольного удара. Поживем — увидим.

О ролевой системе господа разработчики помалкивают. Но учитывая, что мы имеем дело с людьми, создавшими Restricted Area («Запретная Зона» в простонародье), то, думаю, нас ожидает нечто подобное. Стан-

дартный набор навыков (всем известные сила, ловкость, разум) + возможно, древо умений главного героя. Никаких инноваций не обещается. Как раз самое оно для игры, возомнившей себя убийцей Короля. Отполированное до блеска старое + щепотка нововведений.

Графика, звук

Тут все стандартно. Интересно, хоть одна компания-разработчик обещала корявую графику, ужасный звук и непроработанную ролевую систему ☺? Конечно же, нет. Так что и гамбургская студия **Master Creating** обещает нам движок собственной разработки со всеми современными наворотами (хотя кого сейчас удивят *бамп-маппинг* и шейдерная водичка☺?). Основная же фича движка — умение создавать темницы и лабиринты, наполненные злобными монстрами с помощью генератора случайных чисел. Хотя мне лично по душе ручная работа. Благодаря такому движ-

ку разработчики смогут предложить игрокам насыщенный событиями и неожиданными поворотами сюжет, а также сохранить интерес к повторному прохождению. Радует, что хоть наземные территории игры будут созданы не бездушным процессором, а руками дизайнеров. В общем, графика обещает быть как минимум красивой. Требования у игры, судя по скринам, так же будут немалые, что стало традицией для большинства современных игр вне зависимости от жанра. Про звук сказано ничего не было, но можно сделать вывод, что он будет. Хороший/плохой — покажет время и усилия все тех же разработчиков

Вывод

Убийца "Диабло"». Такие лозунги, как я и говорил, сгубили много игр. Играм, посмевшим выкрикнуть такие слова, живется нелегко. Их будут рассматривать со всех сторон, не закрывая глаза на мелкие и не очень промахи. Таким играм не прощают ошибок.

Уже сейчас можно прочитать на форумах скептические крики в сторону игры. Плюсов у нее пока не так-то и много...

С одной стороны — неплохая графика, интересная боевая система. С другой стороны — непонятный (хотя и многообещающий) сюжет и не раскрытая ролевая система. Пока что разработчики еще контролируют ситуацию, релиз запланирован на весну 2007. Пожелаем им удачи и скрестим пальцы. А сами тем временем будем играть в Titan Quest и ждать весны.

Разработчик: Phenomic game development
Издатель: JoWood Productions
Жанр: role-playing-strategy
Системные требования: P 2,5 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, 256 Мб GeForce 6600GT и выше
Дата выхода: 2007 г.

Fallen Angel SID sima@vizit-net.com

SpellForce 2
Dragon Storm

(Перед прочтением данной статьи желательно вспомнить то, о чем писалось в обзоре SpellForce 2: Shadow Wars, что в МИКе № 243–244 ☺.)

Многие геймеры уже прошли оригинальный **SpellForce 2: Shadow Wars**. На Западе его не хвалил только ленивый, у нас же сиквел фэнтези-стратегии заработал несколько иную славу. Упрощение буквально всех аспектов игры и сомнительные нововведения побудили фанатов первой части лишний раз пройти именно первую часть, а Shadow Wars забросить в самый пыльный угол квартиры. Но ведь это у нас, а всем известно, что СНГшный рынок не так интересен зарубежным издателям, как их родное забугорье. Ну, а раз там, в Америке-Европе, все сложилось хорошо, и фанаты слагают хвалебные оды в честь разработчиков, вовремя отринувших все «слишком

умное и сложное» при создании данной игры, то можно даже и аддончик сварганить. Спрос рождает предложение!

Собственно, о первом дополнении к role-playing-strategy SF2 мы сегодня и поговорим.

* * *

Какая там завязка-то была, в оригинале? Порталы, связывающие осколки мира Фиара, теряют свою силу, да еще и армия Тьмы вновь пытается покорить себе все и вся. Та-ак, армию мы уже разгромили, значит, осталась только проблема с порталами.

С того времени, как герой-шаикан со товарищи победил возродившегося мага Малакая, ситуация с порталами лишь усугубилась: магической силы в этих очень полезных сооружениях осталось настолько мало, что острова один за одним оказываются полностью отрезанными от мира. Исчезновение важнейших «дорог» привело к довольно ощутимой угрозе голода, и толпы беженцев пытаются перебраться на более обеспеченные острова (интересно, как?). Орден Зари по мере возможностей содействует этим миграциям, но его сил явно не хватает. К тому же главная опасность, как водится, еще впереди.

Сказать по правде, я уже не помню, куда именно ушел наш герой из первой части. Но точно помню, что ушел. И, в лучших традициях подобных историй, больше его уже никто не видел. Искали героя, до-олго искали; даже поисковый отряд организовали. Вот только отряд этот нашел не героя, а развалины древнего убежища Первородных. Разумеется, с Первородными внутри.

Как вскоре выяснилось, все Первородные — те еще типы: злые, жадные, воинственные (к слову, до ознакомления с завязкой аддона я был уверен, что первородными были эльфы; а это значит, что сценаристы переиначивают уже созданный мир на ходу). Пробудившись от многовековой спячки, они соригинальничали и решили захватить весь мир. Неожиданный ход, правда?

Да и наше задание уже понятно — надо найти драконов, единственных созданий в Фиаре, способных противостоять новым агрессорам. Этим и займемся.

Что нового?

Аддон, полное название которого — **SpellForce 2: Dragon Storm**, обещает нам полноценную кампанию из 11-ти больших уровней, прохождение которых в общей сложности займет порядка 30-ти часов. Что же за нововведения заставят отечественных геймеров провести столько времени за игрой?

Ну, во-первых, нам обещают улучшить древо умений. Очень хотелось бы, чтоб это древо разрослось из уже знакомого нам по второму «Спэллфорсу» кустика вширь и ввысь, попутно избавившись от всех недостатков своего предка из оригинального SF2 — однотипности выученных умений у абсолютно разных классов героев и, самое главное, ограничения в развитии навыков в зависимости от количества выученных умений. Должен появиться еще один подвид магов — те, что освоили школу Призыва. Лично мне довольно сложно представить себе, по сколько воинов за раз должен вызывать маг, чтобы оказаться полезным, ведь строительство войска и без него занимает мизер времени. Практика покажет.

Во-вторых, нам обещают абсолютно новую фракцию. Костяком ее воинов будут шаиканы рангом пониже нашего героя и, скорее всего, еще не научившиеся воскрешать своих кровных братьев и сестер. К тому же заявлен новый мегаюнит — дракон (наверное, дракончик, т.к. взрослые драконы в версии SF2 еле вмещаются в экран). Не думаю, что это создание будет «рядовым» во фракции, скорее всего его возведут в ранг титана нового союза рас.

Обещают ввести около двух сотен новых предметов, что мне очень и очень приятно. Знаете, с уровнем графики «Спэллфорса» модели персонажей получились настолько красивыми, что я даже иногда не надевал на кого-то из героев более хорошую броню или что-нибудь еще из-за того, что вещь ему «не шла» чисто визуально! Вам приходилось одевать магичку в теневую робу и черный капюшон? Более красивого ситха я в жизни не видел! Теперь же гардероб значительно расширится, и, по идее, пропадут одинаковые внешне, но разные по параметрам вещицы, что есть гуд. Так же очень заинтриговало заявление о

том, что некоторые (многие? все?) вещи теперь можно апгрейдить по своему усмотрению. Посмотрим, как это будет реализовано, но не хотелось бы увидеть никак не измененные «диабловские» наработки…

Да, последние заявленные изменения стандартны — это добавление новых монстряков, да карт для мультиплеера. Нас этим не удивишь.

Итого

Да. Понятное дело, что аддон не изменит механику игры, и она так и останется ненапряжным истреблением вражеских юнитов. Но так хочется верить, что Dragon Storm хоть немного усложнит и разнообразит игру, сделает ее интересной и запоминающейся. А, может, даже приблизит SpellForce 2 к высотам первой части. Пусть немного, но приблизит, и игру перестанут называть стратегией с элементами «Спэллфорс»…

Скрещиваю пальцы.

Алексей «LaMrak» ДОБРУНОВ

В тылу врага II

Разработчик: Best Way
Издатель: Ubisoft Entertainment
Издатель в СНГ: 1С
Жанр: real-time strategy
Системные требования: P 3 1.7 ГГц; 512 Мб ОЗУ; 128 Мб видеопамяти; 4 Гб винчестер

Когда мы пересекаем линию, за которой начинается фронт, мы становимся другими. Та, прежняя жизнь теперь далеко, как будто ее и не было. Движения, действия направлены на одно — выжить. Поэтому все похожи на живых мертвецов: никто не шутит, не смеется; только едим и ждем. Все время ждем, вслушиваясь в звуки снарядов и крики офицеров, которые доносятся от вражеской линии окопов. И воюем.

Вот мы еще веселы, смеемся друг над другом — но когда мы проезжаем крупнокалиберные дальнобойные орудия, все меняется. Зеленая трава, деревья и деревенские дома исчезают, на смену им приходят воронки, вырванные с корнями деревья, обгорелые остовы домов. И мертвые. Ребята из лазарета не успевают всех вывезти, и некоторые роты специально отправляют на захоронение. Вместе с окружающими пейзажами меняемся мы. Краски жизни блекнут, когда рядом раздаются залпы наших орудий. И все как один понимают — фронт здесь. Шутить и смеяться не хочется.

22 июня...

2 июня 2004 года на прилавках магазинов появилась игра **«В тылу врага»**. Так началась война, без лишних слов и вступлений. Ревели во всю мощь двигатели танков, звенела в воздухе сирена противовоздушной обороны. Солдаты, вжавшись в землю под огнем пулеметов, только и ждали, когда командир отдаст приказ атаковать врага. Клочьями разлеталась земля от падающих с неба снарядов и авиабомб. На горизонте уже час как догорал подбитый немецкий танк, а рядом валялись обугленные тела танкистов.

Скажем прямо, «В тылу врага» — это лучшая игра на тему Второй мировой войны. Необычный для жанра сюжет, писанный рукой известного фантаста *Александра Зорича*. Отличная графика, уникальная интерактивность мира. Без лишних слов — лучшая игра, достойная похвал, высказанных ей на многих сайтах и в журналах.

Примерно год назад, в сентябре 2005 года, проскользнул невнятный аддон *«В тылу врага: Диверсанты»*, в качестве разработчика которого выступила компания *Dark Fox*. Это было не творение **Best Way**, но многим понравилось. В ожидании второй части скушали — так, для затравки. И набрались терпения, ведь только в сентябре 2006 года **«В тылу врага 2»** появилась в продаже.

Мы ждем, вдруг нашу роту остановят и заставят рыть ямы для мертвых, тогда день-два отсрочки нам гарантированы. Но колонна ползет, и никто не собирается нас окликать. Штабистам нужны новые трупы, живые солдаты им ни к чему.

В этот раз нам не повезло, и мы приближаемся к передовой. На пути попадается маленькая деревня, десять домов. В ней стояли два взвода охранения. Еще не прошло и часа, как ее бомбили русские самолеты. Теперь деревни нет. Несколько стен, разбросанный мусор, но наших солдат тоже нет. Санитары успели здесь побывать, восемь трупов, накрытых брезентом, сложены в ряд вдоль дороги. Они ждут своей участи — хотя, похоже, им теперь плевать, что с ними будет. Проще было похоронить их здесь, но, видимо, тела собираются вывезти. Остальных мертвых можно собрать по кусочкам, как заметил Растен: можно взять ведро и в него собрать все, что осталось от пятидесяти человек.

Смотреть на это нам не тяжело, мы привыкли, на фронте подобные картины сопровождают нас день и ночь. Тем более никто из нас не знал этих парней, и нам от этого легче. Гораздо тяжелее понимать, что нас ждет фронт. А мертвые свое пережили, не им бояться будущего.

Время для подвигов настало. Вот они, отголоски сражений тех лет; вот они, взрывы снарядов, грохот моторов бронетехники, протяжный свист пролетающих снарядов, ураганный пулеметный огонь, вжавшиеся в окопы солдаты, крики раненых и молчание убитых. «В тылу врага» — продолжение культовой военно-исторической стратегии.

Видеоролик показывает нам краткую сцену, передает нам частицу энергии игры, словно искусный бард настраивает нас как струны своей гитары, перед тем как заставить петь наши души. Продираемся сквозь логотипы, заставки, выборы профилей и оказываемся в главном меню: кампания, Интернет, настройки, авторы...

Второй день подряд наши позиции под огнем. Никто не говорит, что ему страшно, но глаза всех выдают. Страх глубоко въелся в наши тела, без него мы не можем жить, он нас спасает. Краух говорит, что это интуиция, но по мне — это страх. Благодаря нему мы знаем, когда нужно упасть и вжаться в землю, а когда бежать что есть сил.

Огонь ведут мелкокалиберные орудия, и у нас есть шанс отсидеться в блиндажах. Окопов как таковых не осталось — все изрыто воронками. Мы ждем — вот-вот русские пойдут в атаку.

Наш блиндаж постоянно засыпает. Однажды мы просидели целый день под завалом, и нас откопали только вечером. Пока мы сидели под завалом, линия окопов восемь раз переходила из рук в руки. Нам очень повезло, многих однополчан уже нет в живых.

На второй день огонь прекратился, а ведь сидеть в блиндажах уже мочи нет. Пропитание нам доставить не могут, припасы закончились. А еще нас достают крысы. Откуда они берутся в этом аду — непонятно. Огонь перенесли на другие линии, но радоваться не осталось сил.

Зорич — знак качества

В этот раз Александр Зорич, как сценарист и исторический консультант, готовит нам три истории: за немцев, союзников и русских.

Если вы помните увлекательную сюжетную историю первого проекта и ожидаете увидеть во второй части нечто подобное — ошибаетесь. Здесь сценаристы показывают нам другой подход к созданию сценария. Вы — солдат, вы — командир небольшого отряда. Где бы вы ни были, на каком бы фронте не воевали — вы побываете в широкомасштабных сражениях, почувствуете себя винтиком в сложной машине армии; вы будете прятаться в кустах в ожидании, когда патруль противника покажет вам спину, и тогда...; вы станете диверсантом, устраивающим саботажи, или партизаном, снабжающим войска в глубоком тылу. Миссии действительно разнообразны, уровневый дизайн на очень высоком уровне.

Во второй части нет четкой персонификации, нет ярких личностей, таких как в немецкой, советской кампании игры-предшественницы. Но есть гениальный сценарий. Ваши войска наступают, враг бежит, вам хочется кричать «ура» вместе с вашими воинами. Но что это? Вдруг вражеские войска перегруппировались, получили подкрепление, совершили обход, и ваши воины в окружении. Волны атакующих дают вам ясно понять — это смерть. Но вдруг... Опять это «вдруг»! Ваши танки и самоходные установки на горизонте! Враг отступает? О, Боже! Техника попала в засаду: артиллерийские орудия расстреливают ее в упор. Противник снова поднимается в атаку. Чувство провала операции уже гулким звуком отбивает свой ритм в груди. И вдруг! Это чудесное слово... Вам попадает в руки тяжелый танк. Ревет зенитный пулемет, сметая вражескую пехоту, изрыгает огонь дуло, разбивая артиллерию — и вы победили.

Череда событий не дает вам заскучать. Вы поражаетесь гениальности сценария, вас бросает из одной крайности в другую, и каждый раз вам все тяжелее и тяжелее. Энергия событий нарастает, захватывает вас и уносит в мир «Великой отечественной...». Отличный ход сценаристов!

Помимо увлекательного сюжета игру отличает потрясающий дизайн уровней: спокойная деревня в Польше, немецкие замки, изумляющие своей красотой, разрушенные улицы городов, Рейхстаг, укрепленные районы. И многое другое, поражающее ваш взгляд и возбуждающее интерес.

Теперь нам доставили хорошей еды. Мы наелись и отдыхаем. У нас все есть, большего — не надо. Прибыло подкрепление: две пехотные роты и одна танковая, не полная. Машины застыли в ближайшей роще, укрытые от авиаразведчиков. Говорят, третья танковая перешла в контрнаступление, и им удалось отбросить врагов на несколько километров. А значит, нам очень повезло, мы выспались и наелись, огня нет. Как это мало и в тоже время много для простого солдата. Вряд ли кто поймет нас.

Через три дня нас сменяют. Загружают в грузовики и увозят в тыл. Все сидят на скамьях и молчат. Только теперь на плечи опускается ужас пережитых дней. Перед глазами опять сияет солнце, появляются не покореженные войной деревни, и страх отступает.

T-34 — PzKpfw VI

Реализм игры смешен в сторону эффектности. Танки подбрасывает в воздух при метком попадании; охваченный пламенем грузовик слетает с дороги; клочья земли разлетаются в разные стороны; подбитый броневик разлетается кусками, усыпая землю обгорелыми осколками и искореженными деталями; пехоту отбрасывает взрывной волной; солдат, получивший пулю в живот, драматически падает на землю. Здесь нет реализма, здесь феерия красок, действий и звуков. Глаза кричат: нет — это нереально, такого не может быть. Сердце заглушает нелепый крик: да, да именно так и надо, так держать! Это боевик, местами жестокий, местами трагичный. Но от этого яркий и красивый.

То, что происходит на экране, не поддается разумному описанию. Это надо лицезреть собственными глазами и наслаждаться.

Интересно выглядит модель повреждений техники. В реальном столкновении танковый бой начинается с 200–300 метров. Каждый пятый выстрел достигает цели, но только один из десяти подбивает вражеский танк (Т-34 — «Тигр»). С близких расстояний, таких как в игре, примерно двадцать-тридцать метров, танковый бой выливается в банальное: «Кто раньше выстрелил — тот победил». Естественно, превращать танковые дуэли в тир разработчики не решились. В угоду интересу и динамизму каждое попадание наносит повреждение корпусу: на броне появляются трещины, потом обугленное по краям раскаленное пятно, и следующим попаданием вы выносите технике смертельный приговор. В таких условиях даже «сорокапятка» сможет подбить «пантеру» — неизбежность. Зато, подставив другой бок, танк сможет принять столько же попаданий. В первой части игры другой бок уже не спас бы, повреждения считались в целом по корпусу.

Сам бой от этого не теряет, пусть он и уступает реальному, главное — эффект от игры. А он окупает себя с головой.

Техники и вооружения прибавилось, что вызывает дополнительные положительные эмоции. Десятки видов техники, различных автоматов-пулеметов, самоходных установок, бронеавтомобилей, артиллерии и прочего.

На распределительном пункте нас собирают по ротам. Каждую минуту выкрикивают номер чьей-то роты, и от общей кучи отделяется группа солдат. Вот ротный назвал номер нашей роты.

Пока мы к нему подошли, он уже выкрикивает роту в третий раз. Больше никто не подойдет, в могилах и лазаретах его голоса не слышно.

Нас очень сильно потрепали, очень. Ротный смотрит на окруживших его солдат и тихо-тихо спрашивает:

— Это все?

Голос его слышно на всем плацу. Даже солдаты из других рот смотрят в нашу сторону. Но отвечать никто не хочет и не может. Нас очень сильно потрепали. Из 150-ти осталось меньше тридцати бойцов.

Из 1-го во 2-ой

По сути, весь геймплей перекочевал из первой части во вторую, претерпев по дороге парочку изменений. Одно — любителям трофейной техники: отныне починить можно только легкие повреждения. Заклинило башню? Прощайтесь с танком. Однако расстраиваться не спешите, динамика боя такова, что даже гусеницу танка подлатать некогда, куда там двигатель чинить.

Второе заметное изменение — групповой интеллект. Отменяем бойца-супергероя, какими они были в первой части. Небольшой отряд из трех-шести человек — это грозная сила. Довольно неплохой

искусственный интеллект составит вам хорошую компанию. Обороняться, наступать гурьбой и легче, и веселее. Однако здесь не обошлось без подводных камней. Привыкнуть к управлению несколькими бойцами, научиться добиваться от них того, что вы хотите — дело долгое и кропотливое. В основном из-за неприятных багов, о которых, с вашего позволения, чуть позже.

Появился туман войны, и ваши пехотинцы выхватывают из него участок земли. Чем-то это напоминает обзор юнитов в играх серии Commandos. Да и игра чем-то похожа, только «стелсовая» часть «В тылу врага 2» значительно упрощена.

Плюс к этим изменениям тысяча мелочей, незначительно влияющих на геймплей. Собственно, во втором проекте мы видим доведенные до качественного уровня идеи первой части.

К нам прибывает пополнение — сплошь новобранцы. Откуда эти ребята? Кажется, в Германии уже не осталось молодых, но пополнение привозят постоянно. Мы неделю отдыхаем и вновь отправляемся на фронт.

Война — страшная штука, мы ее не хотим, а она есть. Маршалы, генералы сидят в теплых казармах, размышляют, пьют по вечерам шнапс, а нас заставляют воевать. Почему так происходит?

То, что радует

Графика радует нас достойной картинкой, как уже описывалось, — динамичной и эффектной. Модели техники, пехоты выглядят потрясающе. Крупномасштабные операции, где в атаку идет, по меньшей мере, полроты и пара танков с одной стороны, и столько же среди обороняющихся, на удивление не «тормозит» компьютер. Оптимизация заслуживает уважения и искреннего «спасибо».

Окружающие деревья шевелятся, на воде расходятся круги, на проселочных дорогах остаются следы от траков. Различные спецэффекты, погодные условия, вид от третьего лица не оставят равнодушным даже самого привередливого ценителя качественной графики.

Особое значение в игре имеет интерактивность окружающего мира. Обрушившееся здание может завалить ваших солдат. Лед под тяжелым танком может провалиться, и бронемашина уйдет под воду. Отлетевшая башня от танка вполне способна упасть на вашего пехотинца. Особо приятно установить крупнокалиберное орудие и зарядить фугасным по ближайшему дому. Вид рассыпающегося дома доставляет особое удовольствие. Особенно, если там оказались вражеские снайперы.

Не отстают от графики с геймплеем и звуки. С одной стороны — хорошо озвученные реплики солдат, голоса «за кадром», зачитывающие всплывающие сюжетные тексты; с другой — описания миссий, с третьей — музыкальные треки композитора *Дмитрия Кузьменко*, которых предостаточно, и выполнены они превосходно.

Любители играть по сети получили возможность сразиться в многопользовательском режиме, который поддерживает до 16 человек. Несколько режимов сетевой игры: захват флага, комбат и совместное прохождение некоторых уровней кампании. Есть довольно оригинальный режим сетевой игры: захват куриц, где вашей целью является похищение куриц из-под носа грозного деда с дробовиком. К слову, дробовик в его руках похлеще «катюши».

Присутствует возможность игры через Интернет, что порадует тех, у кого доступа к локальным ресурсам нет.

И вновь фронт. Теперь он сдвинулся на двадцать километров ближе, русские опять наступают. Мы приехали под вечер, и нам повезло, вряд ли русские пойдут в атаку ночью.

Рассветать начинает рано — горизонт весь светится. Солнце здесь ни при чем, это «Katychi» накрывают залпом наши тыловые позиции. Лязг танковых гусениц разбудил нас еще раньше, такие звуки мы не пропускаем. Все замерли на своих позициях. Редко-редко на залп «Katych» огрызаются наши орудия.

Вот появился первый танк, за ним цепочкой двигаются пехотинцы. Мы пропускаем танк и открываем огонь по пехоте. Русские падают от ран. Десять минут мы держим оборону, пока не возвращается уехавшая вперед бронетехника. Краух подбирается к танку достаточно близко и бросает гранату. От его меткости зависят наши жизни. Граната разрывается рядом, и у танка слетает гусеница, это дает нам шанс оттащить пулемет и занять другую позицию. Мы ждем возвращения Крауха, но его нет. Через пять минут появляются еще танки. Теперь это два Т-34, а граната у нас всего одна. Да и русские стали умней: танки остановились и дали залп по нам. Мы вжались в землю и ничем не можем ответить. Земля кольями засыпает нас. Пехота противника встает и бежит к нам. Когда они добегут, нам смерть.

Наши враги

Напоследок затрону несколько малоприятных тем об ошибках программного кода. А они есть, и весьма досадные. Первая — это управление группой в частности, и AI в целом. Когда один солдат падает на землю и отказывается бежать или же зависает в одной точке, что происходит как минимум раз на миссию, это изрядно портит нервы. Тем более, что промедление смерти подобно. Бывают моменты, когда дружественный солдат упорно не хочет укрыться в определенном месте, напрочь разрушая ваши тактические планы.

AI в игре ведет себя превосходно на расстоянии: воины грамотно выбирают позиции, танки услужливо подставляют неповрежденный бок. Когда дело доходит до рукопашного боя, AI отключается. Вражина может раз пять пробежать вокруг вашего солдата, потом долго-предолго целиться — и в конце концов стрельнуть, но к этому моменту его можно раз пятнадцать застрелить, и только из чистого сожаления наблюдаешь за беднягой, сочувствуя его мучениям всеми фибрами души.

Одна загрузка во время ожесточенного боя меня изрядно удивила. Вместо моделей пехоты моему зрению предстали висящие в воздухе пулеметы и автоматы. Война призраков, иначе не назовешь.

Многим может показаться, что уровни чересчур «заскриптованы», но, учитывая качественную проработку уровней и сюжета, к минусам это относить никак не стоит.

Жаль, конечно, отвлекаться на досадные баги, десятки раз пытаться сдвинуть застывших бойцов, с улыбкой рассматривать немца, мельтешащего среди русских солдат, но что поделать. Ошибки исправляемые, смело можно ожидать заплатки к игре. Но и без них играть можно.

Мы бросаем позицию, под шквальным огнем поднимаемся и бежим обратно, отстреливаясь на ходу. Зерген падает, отсюда видно, что его ранили в ногу — он жив. Мы подбегаем к нему и соскальзываем в канаву, в которую он свалился. По пояс в воде, нам удается поднять и вытащить его, но все бесполезно — Зерген умирает от болевого шока.

Отступать нам некуда. Ганс укрывается за ближайшим деревом и открывает огонь из винтовки. У него всего-то пять патронов, долго мы не протянем. Я жду, когда русские подойдут ближе. Танки двинулись дальше, но нас окружили со всех сторон солдаты. В левой руке у меня последняя граната, в правой — автомат. Ганса убили, очередь за мной. Я слышу шаги, поднимаю голову, прямо передо мной русский солдат. Светлые волосы, худое изможденное лицо, серые глаза. Его кожа измазана грязью, плечо перемотано грязной тряпкой. Я могу в него разрядить всю обойму, но я этого не делаю. Устал от этой войны. Не хочу убивать.

Мы будем помнить и знать

В выводе буду краток. **«В тылу врага 2»** — лучшая военно-историческая тактическая стратегия на сегодняшний день. Яркая, эффектная, динамичная, впечатляющая, героическая. Уровень разработки соответствует всем современным требованиям потребителя. Любителям качественных стратегий — играть.

Каждый уважающий себя геймер обязан ознакомиться с проектом компании **Best Way**.

Спасибо за внимание!

Разработчик: Gabriel Interactive
Издатель: Bold Games
Жанр: симулятор стройки
Системные требования: P-3 800 МГц, 128 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Светлана БУРЧАК aka Veda

AMERICAN BUILDER DELUXE

Строительное вступление

Вы знаете, что каждый человек должен в своей жизни посадить дерево, построить дом и вырастить сына.

В **American Builder Elite** мы будем выполнять в основном вторую, а иногда и первую задачу. То есть, соответственно, мы будем строить дома, заборы, общежития и прочие объекты коммунального хозяйства (хотя, конечно,

пару-тройку деревьев посадить тоже придется). Для претворения в жизнь этих эпохальных целей компания **Gabriel Interactive** дала нам в подмогу когорту недорисованных строителей на издевательской местности. Как говорится, растили-растили и вырастили нам строителей, разнорабочих и прочих членов/рук/ног и т.д. субъектов низшего слоя населения. Которые, хоть и не спрашивают: «Мама, чому я урод?», но в чем-то близки к этому. А все потому, что надо же им как-то развлекаться. Они ведь понимают, что с такой зарплатой не то что дачу/машину/телевизор, но и простой утюг с трудом можно купить. Вот и тратят свои кровно заработанные деньги на единственное расслабление, которое могут себе позволить, — на сигареты, когда с фильтром, а когда для пущего удовольствия — и без него. А знаете, сколько этого ужаса может в день выкурить один рядовой строитель? Пачки четыре, а то и все десять. А вам-то за все это платить! Эээээ... что-то я отвлеклась. Ну-с, продолжим.

Это была стройка ужаса

Кроме найма сверхпрофессиональных рабочих, нам придется освоить азы вождения и пользования крупногабаритной техникой, например, такой как бульдозеры, бетономешалки, асфальтоукладчики, экскаваторы (не путать с эскалаторами), строительные краны. То есть, всей той техникой, которую так обожают дети дошкольного возраста. Мне сразу в голову приходит, что еще сюда не мешало бы добавить пожарную машину. И ведь не зря думается! Представьте, строй строителей стройно маршрует и стройно бросает в разные стороны по 10 стройных пачек окурков сигарет с каждого стройного строителя денно и нощно. А в каждой пачке по 20 сигарет, а в каждом строю — по 20 строителей. Давайте займемся простой арифметикой: 20×10×20=4000 сигаретных окурков в сутки. Вы представляете, во что превратится строительная площадка, скажем, через недельку, а то и через две? В кладбище бездомных окурков! И все это без пожарной машины!

Блиииин... Что же меня все время на философию тянет? Возвращаемся снова к нашим баранам, то есть строителям.

Кроме всего прочего (а его ой как много), в этой игре крайне не хватает «обучения», а потому всем геймерам — срочно на курсы строителей, ремонтников, и всего, что с ними рядом лежало. Потому что какой обычный человек, не имевший прямого отношения к стройке, может в точности по стадиям расписать, в какой последовательности закладывается фундамент, строится дом, и какая для всего этого используется техника? А в этой великой гейме от нас потребуют именно этого! Вот что я точно могу рассказать, так это в какой последовательности и как именно ремонтируются квартиры, и то только потому, что мы несколько раз переезжали, и не хотели жить с тюремными обоями в полоску, с цветочками и птичками одновременно.

А вот про строительство — так это с трудом. Ну... чисто логически можно предположить, что сначала нужно расчистить местность, потом заложить фундамент, построить подвал — и вперед, вверх по этажам. К тому же нужно вовремя вспомнить про электрическую проводку, систему водопровода и вентиляции, а то жителям такого домика придется очень туго... Ну, а под конец работы — закрыть домашнее пространство крышей, забором, живым газоном и прочими ограничительными сооружениями.

Но в этой игре вы должны делать все в точности по порядку, а то ваши рабочие растеряются — в прямом и переносном смысле. Особенно, если вы доставите им радость, создав своим строителям хорошие условия труда. Это вам не юристы и маркетологи! Рабочие, как и поэты, должны жить в бедности и нищете и радоваться тому, что имеют дело с любимым делом. Брррр... тавтология какая-то получилась... А вот после скоротечной кончины их вспомнят и помянут незлым тихим словом, или же очень злым и громким, в зависимости от того, что же они там настроили. Ну, так вот, счастливые рабочие — это эффективные рабочие. А для полного счастья им нужны столик для пикника (а может, еще и сахар с заваркой в чае?), зонтик (от солнца) и автомат (наверное, для устранения руководства, потому как в игре именно так и сказано — Automatic ☺). И обязательно наймите бригадира, иначе они будут отлынивать от работы. Конечно, после таких условий, кто бы не отлынивал?

Ну, а нашими условиями будут задания. Ну вот, например, лучший универ N.Y. заключил контракт с нашей компанией на строительство Академгородка, ведь скоро хлынет поток студентов. В этом городке нам нужно построить 2 жилых помещения (общежития), один бассейн (а не жирно ли для студентов-то будет?) и одни ворота на автомобильную стоянку (а сама автостоянка им, видимо, не нужна — наверное, в бассейне парковаться будут ☺). Ну так вот, если мы уложимся за 125 дней — универ станет нашим постоянным клиентом. Скажу как опытный строитель — не уложимся...

Если захотите еще раз просмотреть ваше задание (если вам это, конечно, как-то поможет) — кликните по вкладке «проект». А ес-

ли захотите узнать, как обстоят дела с финансами по проекту — сколько денег получено, истрачено, бюджет, зарплата, строительство — загляните в отчет, и вам сразу станет понятно, что эту стройку и начинать-то не стоило.

Музыка в игре американская ☺. Самую тяжелую слушают в Нью-Йорке, а легкую — во Флориде. Звукового сопровождения как такового нет, есть только отдельные звуки при постройке чего-либо. Звуки стандартные строительные. Графика особой красотой не отличается, такое чувство, что мы имеем дело не со стройкой, а со свалкой.

Вывод

Игра заканчивается так же быстро, как и начинается.

P.S. «Бригадир: характер мерзкий, не женат».

P.P.S. «Игра: характером похожа на бригадира, но рекомендуется как экзамен в стройучилищах».

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

EL MATADOR

Разработчик: Plastic Reality Technologies
Издатель: Cenega Publishing
Издатель на территории Украины: 1С Украина
Системные требования:
✓**минимальные:** P-3 1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 видео, 2.5 Гб жесткий диск;
✓**рекомендуемые:** P-4 3 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 128 Мб видео

Вводная

Кертис, помни, тебя зовут не Макс. Не Макс. Твой нейм из Виктор Корбет, не спутай с Куртом Кобейном. Ты специальный агент DEA, и обязан выполнить очередное задание партии.

— Так, Шеф, вы меня совсем запутали. Какой Макс? Какой Кобейн? Какая партия? Можно вводную еще раз, и без всяких отсылок. Чтобы даже клинический Даун все понял?

— ОК. Итак, тебя зовут Виктор Корбет. Ты агент. Ты должен убивать плохих парней и спасать симпатичных девушек. И запомни, Склифасофский: парней убиваем, девушек спасаем.

— Ясно, Шеф, все будет в лучшем виде. Встретим, упакуем, отправим по частям. Где хоть безобразия нарушать придется?

— Колумбия. Помнится, ты там уже наводил беспредел.

— Да, помню, было дело. С кем воюем, с наркомафией, надеюсь?

— Естественно, Виктор.

— Где?

— Кто?

— Виктор. Где он?

— О чем ты?

— Ты сказал — Виктор. Где он?

— Идиот! Ты! Ты! Ты Виктор!!! Понял? Заруби это себе на лбу, или на тухесе татуировку сделай, чтобы не забыть.

— Яволь, Шеф. И это, что вам привезти на память о Колумбии?

— Не нужно мне ничего на память! Знаем мы твои шутки, то аллигатора притащишь, то бомбу с часовым механизмом, заведенную, то блюдо местной кухни, после которого неделю из туалета не вылезешь. В общем, ничего не вези. И, если сможешь, и сам там останься…

— Оки, Шеф. И это, вычеркните Колумбию с карты мира. А лучше вообще, вырежьте.

— Проваливай!!!

Не Макс

Дело Макса Пейна живет и процветает. Если раньше все пытались сделать удачный «Диабло»-клон или повторить успех кемпер-страйка, то у нового поколения разработчиков свои герои и идолы. Вот парни из *Plastic Reality Technologies* явно фанаты Максика. Ну запало им в душу slo-mo, что тут поделаешь? Кинематографично ведь. А сейчас к кинематографичности стремятся многие.

Итак, прошу любить и жаловать. **Виктор Корбет**, по прозвищу **Эль Матадор**. Большой специалист по превращению живых людей в фарш. Характер непримиримый. Неподкупен. Идейный борец за победу добра во всем мире (и над всем миром). Особым интеллектом не отличается, что, впрочем, на фоне врагов в глаза не бросается. Немногословен. Даже сакраментальное: «Стой, стрелять буду!» предпочитает не использовать, полагая, что пуля гораздо лучше любых слов обозначит его намерения.

Что еще можно сказать о нашем Матадоре? Типичный голливудский герой, шагнувший на экран мониторов прямо из фильмов класса «Б». Этакий собирательный образ, воплощенный в компьютерном коде. В отличие от Макса Пейна, абсолютно не обладает запоминающимися чертами характера и не вызывает никакого сопереживания. Итак, ведь все ясно — в конце игры зло будет наказано, и добро спляшет джигу на его костях, так чего тут переживать? Естественно, в этой игре нам предстоит встретиться не только с мафией, но и предателями — «оборотнями в погонах», жаль только, что вычислить этих оборотней способен даже пятилетний ребенок.

В общем, банально, камрады. Банально. Впрочем, небанальные игры в наше время — это такая редкость… Особенно среди экшенов.

Моя работа проста, я зло стираю с холста

Враги — они враги всегда. Не имеет значения цвет их кожи, сексуальная ориентация и год рождения. Важно, что они плохие, а мы хорошие. Так было, есть и будет.

Именно с этой мыслью я ворвался в здание, где некий бандюган удерживал заложницу. Ворвался, ясное дело, не один, а с поддержкой целого спецподразделения. Не спрашивайте меня, на какой параолимпиаде набрали этих спецназовцев, я не знаю. Знаю одно, что трое из них вот уже добрых пять минут палят из автоматов по мужику, спрятавшемуся за перевернутым столом. Стол, не иначе, из железного дерева сделан, иначе понять, почему пули его не пробивают, невозможно. Ладно, мой выход. Учитесь, парни. Эффектно появляюсь из-за угла, привычно замедляю время и начинаю отстрел врагов. Э, парни, я не понял! А чего это все забыли о моих помощниках и перенесли огонь на меня? И чего, если раньше вы не уступали по криворукости моим помощникам, то теперь стреляете, как ворошиловские стрелки??? Что за фигня?

Ладно. Попытка номер два, стрельба из-за угла. Появился, выстрелил, спрятался. Так лучше, но все равно попадают.

Так, этаж зачищен. Вперед!

Упс, откуда вас столько? Ладно, разберемся. Оружия хватает, патронов тоже. Еще бы аптечек побольше, эх…

Попытка номер три. На пролом не прем. Перебежками. Стреляем короткими очередями. Так лучше. А бронежилет — это вообще хорошо.

О, мужик, ты кто такой бронированный? Ах, первый босс. Ладно, замедляем время, чтобы не прыгал сильно, и спокойно расстреливаем. Ну, не совсем спокойно, но удачно. Да, враги — сплошь снайперы, помощники — идиоты. Хороший расклад. Но ведь не зря я числюсь в героях? Не зря, ох, не зря…

НА, друг AI

Первое, что бросается в глаза после графики, ясное дело, это **AI**. Сразу скажу, что ни у своих, ни у чужих он не блещет. Да, противники умеют стрейфиться, да, из всех врагов они безошибочно вычисляют самого опасного (вас) и начинают стрелять с ужасающей точностью. Но это все. Никаких групповых действий, попыток зайти со спины, никакой тактики в игре нет. Есть скрипты, и они жестко регулируют все действия вражин. Поверьте, если решите проходить игру второй раз, то сможете легко предсказать, когда, кто, откуда появится и что сделает. Честно, после F.E.A.R. смотрится крайне убого.

Впрочем, понимая, что с интеллектом им не справиться, разработчики проделали пару хитрых финтов ушами, и поначалу прохождение на среднем уровне сложности дается большой кровью. Да, вражины тупы. Но их много! Но они стреляют, не целясь, и попадают практически с любой дистанции! Они отличными кувырками уходят от гранат, правда, по непонятной причине, не реагируют на взрывающиеся бочки. Не научили, видать.

Кстати говоря, учтите, что воюете вы не с людьми, а с призраками, появляющимися из воздуха. Вот, представьте ситуацию: деревня наркобаронов. Вы на возвышенности, и все деревня видна, как на ладони. Что делать? Правильно, брать снайперку и отстреливать супостатов. А вот и нифига. Вы увидите всего парочку врагов, а остальные... еще не появились. Ничего, не бойтесь, спуститесь в деревню, тут они и вылезут.

Ладно, все это мелочи, но, действительно, Матадор одна из немногих игр, которую мне поначалу было трудновато проходить на средней сложности. Много врагов, мало аптечек. Правда дальше ситуация исправляется, и ближе к середине аптечки девать просто некуда. Зачем такой дисбаланс, честно, не понял. Чтобы отпугнуть людей? Причем беда не в том, что вас часто убивают, а в том, что быстрая загрузка продолжается несколько минут. Достает невероятно.

Так что, если вы не хардкорщик, которого прет завышенная сложность, рекомендую играть на легкой сложности. Удовольствия получите значительно больше. А в этой игре, несмотря ни на что, есть от чего получить удовольствие.

Вертолет

Какие предсказуемые парни эти колумбийцы, прямо ужас. Сначала натравливали на меня особо бронированных врагов, которых ни гранатой не взять, ни в упор не расстрелять. Потом решили сделать паузу, скушать твикс, подлечить раненых, и натравили на меня вертолет. Господи, как банально...

Сколько раз мне уже приходилось воевать с вертолетами? Правда, этот на поверку хиленький оказался. Несколько ракет в борт, и все, склеил ласты и отправился в страну вечной охоты.

Но, в целом, боссы в игре ничего так. Правда, тупые, как динозавры, и, как динозавры, обречены на вымирание.

Жаль, что и тут дизайнеры игры не придумали ничего лучше, чем сделать их особо бронированными. Нет, чтобы оригинальное что-то сделать, а так... Просто ребята, на которых нужно потратить много патронов. В любом случае, они заранее обречены. Добро всегда забарывает зло, ибо лучше вооружено и владеет страшным колдунством save/load.

А вообще, ничего так прогулочка вышла. И по фабрике побегали, и по джунглям, и даже на корабле побывали. Не то чтобы сильно разнообразно, но бывало ведь и хуже. В том же F.E.A.R.`е **локации** были более однотипными. Правда, враги там были значительно более непредсказуемыми.

Графика и остальное...

Ну, какое же может быть описание экшена без разговора о **графике**? Правильно. Плохое. Поэтому поговорим. Сразу скажу, ничего сверхъестественного не ждите. Что в игре хорошо, это тени. Красивые. Во всем остальном Матадор ничем удивить не может. Помните, я сравнивал игру с «Максом Пейном», так успокою вас. Матадор красивее. Полигонов на модельках больше, анимация местами симпатичней, текстуры четче. Но. Движок жутко не оптимизирован, и временами начинает необъяснимо притормаживать. А уж о загрузках, которые разработчики, словно в насмешку, назвали быстрыми, я молчу.

Нет, претензий к графике нет. Ну, точнее, почти нет. Это, конечно, не «Дум» и не HL-2, но, в целом, симпатично.

А вот **музыка**... Не впечатлила. Серая она какая-то, с моей точки зрения. Что с ней играл, что без нее, разницы никакой не почувствовал.

Ну и пару слов об **оружии**, куда без этого. Да. Много. Но, как по мне, оно не очень сбалансированно. Серьезно. В общем, лучше автоматов только автоматы. Все остальное используем, когда нет патронов. А шотганы — исключительно в узких и не длинных коридорах.

Лишние детали

Возвращаясь к незабвенному Максу, хочу спросить, вы можете представить себе его без **slo-mo**? Нет, Макс без замедления — это не Макс.

Разработчики Матадора, видимо, чтобы привлечь фанатов, тоже включили slo-mo в свою игру. Вот только нужно оно там, как рыбке зонтик. Нет, безусловно, стрелять из пулемета в прыжке при замедленном времени, эффектно. Красиво. Но не слишком эффективно. Кстати, заметил фишку, у врагов тоже есть этот режим, обратите внимание, как они в прыжке уходят от гранат. Или прыгают, стреляя. Явно slo-mo работает (или просто они в невесомости находятся)? Удивительное рядом.

Признаюсь честно, сначала я этим режимом пользовался, просто чтобы на картинку смотреть, потом он мне надоел, и я о нем забыл. И только воюя с некоторыми боссами, вспоминал. И то временами, вреда от него больше, чем пользы.

Так зачем он в игре? Ведь, наверняка, программисты время свое тратили, новые анимации рисовали... Лучше бы движок оптимизировали и существующие анимации подправили. А так, абсолютно ненужная фишка.

Сухой остаток

Отвлечемся от эмоций и подведем итог. Итак, перед нами очередной проходной экшен от третьего лица. Почему «проходной»? Ну... пройти и забыть.

Да, Матадор достаточно динамичен и, временами, неоправданно сложен. Да, врагов много, и все любители «мяса» должны быть довольны. Да, мы, в очередной раз, можем доказать свою крутость всему миру. Да, приятная графика и анимация. И... все.

Это как гамбургер — пока ешь, вроде сыт, вышел из «Макдональдса», и забыл.

В игре нет ни одной оригинальной идеи и находки. Все, что нам показывают, мы уже много раз видели. Все, что предстоит сделать, много раз делали. Даже сюжет игры, в котором разработчики пообещали нам массу сюрпризов, на поверку оказался одним сплошным штампом.

Но, при всем при этом, есть в игре что-то, заставляющее ее пройти. Может, виной тому малое количество хороших игр в последнее время? Не знаю. Знаю только, что я смог получить удовольствие от игры. И еще знаю, что второй раз проходить ее не стану. Ибо незачем. А вот один раз поиграть вполне можно.

А что, собственно, нам еще нужно? Да ничего. Пусть эстеты от игр рассказывают, что Матадор не стоит даже того, чтобы его запустить, не то, что покупать. Я с этим не согласен. Мне понравилось.

Правда, короткая она. Только вошел во вкус, а тут уже бац, и конец. Ну и ладно, как знать, была бы она длиннее, может, и не осилил бы. А так, в самый раз, мой цвет, мой размер.

В общем, если хочется скоротать пару приятных вечерков в ожидании действительно стоящих игр, то рекомендую. Причем на легкой сложности, дабы действительно расслабляться, а не сходить с ума от продолжительности «быстрых загрузок».

Да, чуть не забыл, если вы услышите, что игра является тактическим шутером, и в ней есть стелс элементы и шпионские девайсы, не ведитесь. Ничего похожего. Это просто клон «Макса Пейна», без всяких лишних примочек. И ничего более.

В общем, играть можно.

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

TERRANARS NY INVASION

Разработчик: Jupiter
Издатель: TriSynergy
Жанр: очередной «великий» шутер
Системные требования: P 3-1ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Опять инопланетяны

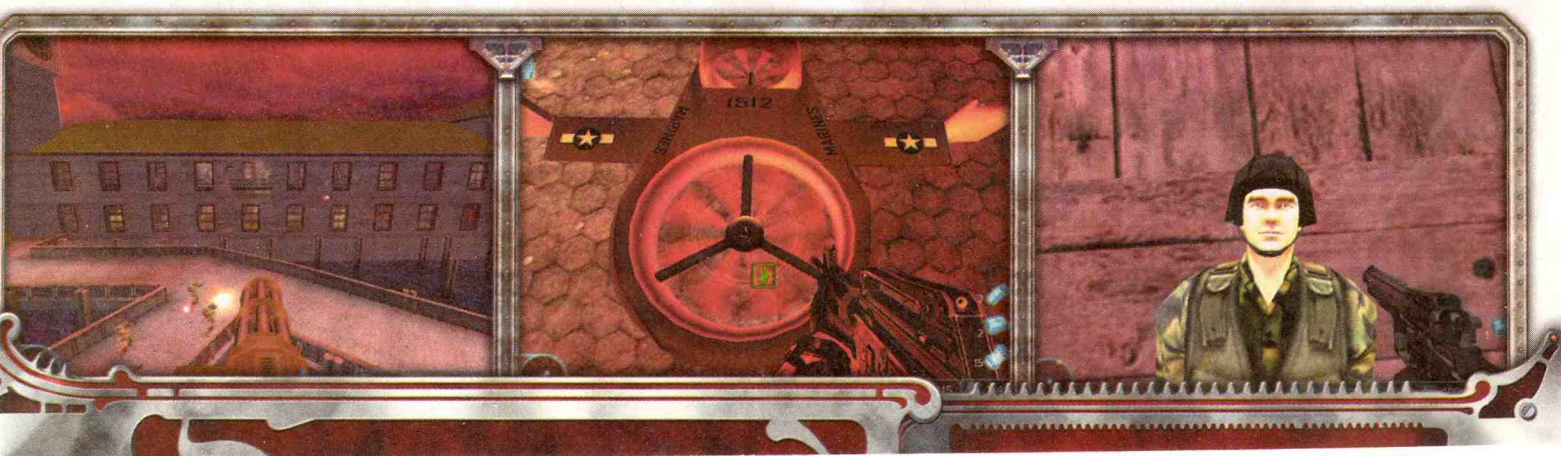
Внимание! Сенсация! Ахтунг! Город Нью-Йорк, колыбель всех разумных, неразумных и просто глупых цивилизаций захватили проклятые ящеры-инопланетянцы! Спустившись с небес на своих противных кораблях, эти засланцы из космоса за один час превратили великий древний город в мечту всех американоненавистников. Небоскребы разрушены, памятники снесены, макдональдсы взорваны. Катастрофа! Апокалипсис свершился. Янки попытались контратаковать, но их десантные подразделения вместе с танками были уничтожены одним только лишь взглядом бригадира игуаносолдат! Чудом выжившие сверхопытные спецназовцы создали легкие отряды сопротивления, мечущиеся по всему разрушенному городу в поисках уцелевшего макдональдса. Во главе всего этого броуновского движения встал молодой, но очень перспективный студент-медик Джон Армстронг, забивший своего первого врага-пришельца микроскопом до смерти. Под его руководством объединенные армейские отряды занялись зачисткой города от жадных ящероподобий. Лично я решил не соваться в эту кровавую кашу, просто попросил Джона пересылать мне по Интернету записи своего военного черного миниящика, вмонтированного в каску каждого американского героя. И он с радостью выполнил мою просьбу.

Запись первая

Пшпшпшпшпшшпшшшш, гррррр, бррррммммм, кхм. Проверка микрофона. Здравствуйте, мои юные телезрители — гм, айм сорри, говорит лидер группы. Начинаю запись первого рейда-возмездия за нанесенный мировой экономике ущерб. Мы — я и мой автомат в 9.00 по местному времени вошли в развалины нью-йоркского небоскреба (разваленного, впрочем, еще до пришельцев) и там вступили в бой с ящеросолдатами. Похоже, пришельцы используют галлюциногены и амфетамины в своих пулях — в голове происходит черти что. Но ничего, мой надежный М-16 косит их как траву! Проклятые интрудеры умирают десятками от моих героических залпов. Их зеленая кровь так и хлыщет. Кстати, будучи студентом-медиком, я имею что сказать по этому поводу. У всех дышащих кислородом существ кровь красного цвета, в силу естественных биогенетических причин. А у этих остромордых чешуйчатых тварей ее или нет вообще, или она зеленая. О чем это говорит? Да о том, что они не с нашей планеты, пис оф щит! Однако их организм универсален — они бегают без противогазов и дышат нашим земным воздухом. А что, в свою очередь, это значит? Да то, что мы от них мало чем отличаемся, и они вполне могут стать гражданами многонациональной американской державы! Аааа, какой кошмар, я сам себя испугал! Больше не буду думать о политике, тем более что плазменные шары пришельцев бьют очень больно, и я быстро теряю броню и здоровье. А этого позволить никак нельзя. Ведь у меня великая цель — только сначала надо отыскать хотя бы один целый и исправный макдональдс, съесть пару гамбургеров, а уже можно всерьез заняться освобождением города от инвэйдерсов. А потом, кто знает, может, придется спасать целую страну! И мне дадут Пурпурное Сердце, и Крест Святой Виктории за мужество! Эх, не буду мечтать пока зря, лучше пойду в немецкий квартал Нью-Йорка, там у меня друг живет, доктор Менделе. Возможно, ему что-нибудь известно об бигмаках в этом районе.

Запись вторая

Пшшш, проверка домофона. В немецком квартале, вернее, в остатках немецкого квартала не обнаружилось доктора Менделе. Там вообще никого не обнаружилось. Тщательно перерыв кучу мусора, я нашел только бутылку шнапса, губную гармошку и две недожаренные колбаски. Не буду кривить своей честной американской душой — я почти отчаялся. В сердцах пнув очередной пустой мусорный бак, я обнаружил на его дне записку. «Иди в русский квартал», — было нацарапано на ней зеленой кровью. Узнаю старого Менделе! Узнаю друга! Вот только знать бы где он, этот квартал. Ага, понятно, тут не заблудишься — границы уровня незыблемы — либо идешь по дороге, уготованной тебе разработчиками, либо упираешься в невидимую стену. Немудрено, движок-то старый, пыль из него так и летит. Хм, о чем это я снова, мистер Андерсон? Ах, да, галлюциногены, русский квартал, следующая станция, ааа... вот и она! Ух ты, ух ты, какой разброд и шатание. Везде валяются ватники и пустые бутылки из-под водки. Прямо посреди улицы горит десантный бот пришельцев. Значит, я на месте. А вот и добрые бойцы сопротивления меня встречают. Гм, пара пьяных русских десантников, орущих песни о распорядке дня и какой-то матери. Ладно, на худой конец и такие помощники сойдут. К тому же они фактически не убиваемы и одеты в нашу форму. Попытаюсь установить контакт. Оу, счит, проклятые инопланетянцы, засекли нас! Их плазмопулеметчикики, прикрываясь силовыми щитами, открыли по нам массированный огонь. Мостовая только и успевает плавиться. Русские гайсы тоже оказались непросты, хмель враз слетел с них, заняв позиции за перевернутыми машинами, они давай палить по пришельцам в ответ. Однако пули отлетают от энергетических щитов ящеров, не причиняя им ни малейшего вреда. Тогда в дело вмешался я. Вспомнив, что в школе я был лучшим бейсболистом за все годы набора, я сорвал с пояса гранату и, профессионально размахнувшись, запустил ее прямо под ноги плазмопулеметчикам. Раздался громкий «бух», и гадкого зеле-



нокожего разнесло в клочья. Щит так и остался стоять — целый и невредимый. На месте убитого захватчика что-то заблестело. Я пригляделся. Ух ты, так это же контейнер с биоматерией! Я теперь смогу модернезировать свое оружие с помощью соответствующей кнопочки! Ха-ха, теперь мой М-16 станет еще смертоноснее! Да, кстати, о русских. Ребята, вы тут макдональдс случайно не видели?

Запись третья

Без проверки микрофона. С парой русских десантников и прибившейся к нам спецназовкой Амандой мы совершили поистине увлекательное путешествие через заброшенное нью-йорское метро. По дороге я нашел снайперскую винтовку, гранатомет, помповое ружье, но ни одного гамбургера. Как несправедлива жизнь! Мы пробирались через канализационные коллекторы, обходили полуразрушенные вагоны и перепрыгивали через глубокие дыры в полу. Задача была непростая: прыгая по трубам вверх, пробраться в китайский квартал — по информации русских, там последний раз видели доктора Менделе с чизбургером. Путь к китайскому кварталу лежал через Уолл Стрит, именно туда пришелся первый удар пришельцев. Окрылясь мечтой о гамбургерах и наплевав на жизнь своих напарников, я вылез из канализации и скомандовал: «В атаку!» На кого и зачем — не важно! Главное — боевой настрой, а враги всегда найдутся. Так оно и произошло — три стартовых разновидности врагов валили на нас со всех сторон, мы встречали их дружными автоматными залпами. Когда улица стала чистой, мы двинулись вперед. Однако тут случилось событие, кардинально изменившее мое жизненное мировоззрение. Из окна пятьдесят второго этажа горящего небоскреба на мой боевой шлем спикировала килограммовая записная книжка. На несколько мгновений я отключился, но оружия из рук не выпустил. Придя в себя, я первым делом выстрелил в воздух, а вторым раскрыл книжку. Как и предполагалось, это было послание от доктора Менделе. Или нет. Почерк незнакомый, буквы тоже. Один из десантников заглянул мне через плечо и вспомнил какого-то кролика. Он знал этот язык. Вырвав у меня записную книжку, он принялся читать нараспев: «Нам нікуди відступати, нікуди! Вони перейшли ставок та взяли караульну кімнату, знищив усю сторожу. Я заховав сало та горілку у комору за стіною офісу. Агрофін та Орест поклали вибухівку на підлогу та почали знущатися над ворогами. Вороги у відповідь оточили нас з усіх боків. Нам нікуди відступати, нікуди! Дарма я не вірив Синьому Савку — його пророцтво здійснилося — на Землю прийшли жаби-вбивці. Благаю вас, ніколи, ніколи не рахуйте гроші на болоті, як це зробив я! Нам нікуди відступати, нікуди! Петро та Семко пішли пробиватися до китайців, говорять, що вороги їх бояться, що китайці для них страшніші за чортів. Тільки не дайте їм знайти мій скарб!»

Дослушав перевод текста до конца, я задумался, а русские засуетились. Переглянувшись, они пожелали мне доброй охоты и побежали к ближайшему офису. Со мной осталась только верная Аманда. Ладно, пойдем к китайцам вдвоем — благо сейвиться можно где угодно.

Запись четвертая

Проверка не нужна. Связи нет. Долог и труден был путь двух юных хоббитов. Много кривых текстур и одинаковых копипастовых уровней они преодолели, немереное количество перебили противников, унылых и однообразных. Но они нашли то, что искали. Многотонный, многоногий, одноголовый стальной робот стоял посреди китайского квартала, увешанный гирляндами и бумажными драконами. Вокруг него прыгали китайские дети и ели рис китайские взрослые. Мы подошли, удивленно озираясь по сторонам. К нам тут же подбежали китайские женщины, обсыпав нас бумажными цветами. За ними последовал китайский старик. С трудом изъясняясь на плохом английском, но хорошем американском, он предложил разделить с ним и его родом скромную трапезу. Мы согласились, старик хлопнул в ладоши, и нам тут же поднесли огромные блюда с дымящимся жареным мясом, украшенным овощами. За едой он поведал нам нехитрую историю жизни китайского квартала после начала вторжения. Он рассказал, что враги разрушили все забегаловки и рестораны в радиусе двух километров, и его род долгое время голодал. Он и все его близкие молили богов о помощи. И боги сжалились над китайским кварталом. В один прекрасный день в их полуразрушенные дома заглянул патруль пришельцев. Пять больших, толстых и аппетитных ящериц безбоязненно вошли в пределы китайской общины, захватив с собой патрульного робота с упитанным пилотом. Думаю, не стоит говорить

о том, что было дальше. Китайская община была спасена от голода, а пришельцы навсегда потеряли один из своих лучших патрульных отрядов. А все благодаря звуку — единственной хорошо проработанной игровой составляющей. Ящеры слишком громко сопели, а китайцам только того и надо — недаром их противотанковые батальоны известны во всем мире. Мда, после такой душещипательной истории я задумался, как мне быть дальше. Аманда уснула в обнимку с М-16, старейшина достал графин с рисовой водкой, а я вспомнил о глупом последнем уровне, о темных коридорах, о противниках,

которые узнают о твоем присутствии раньше, чем ты их увидишь; глубоко вздохнул — и решил остаться здесь на неопределенный срок. Ведь я студент-медик-герой. А это что-то да значит для моей страны!

Вывод

Эхе-хе, ну что сказать — думаю, вы и сами все поняли. Игра смешна, глупа и, мягко говоря, несовременна. Если не ошибаюсь, ее клепали на движке Lithtech, а в нынешнее время — это диагноз.

Pantera sls

SEGA PRESENTS OutRun 2

Разработчик: Sumo Digital
Издатель: SEGA
Жанр: racing
Системные требования: процессор 2.0 ГГц, 256 Мб, видео 128 Мб, 1.8 Гб свободного места

В то время как весь реальный мир взбудоражен предстоящим уходом Михаэля Шумахера с трасс, геймерский свет вполне даже неплохо себе гоняет в мире виртуальном, где ни один гонщик никогда своих трасс не покинет. Потому хотя бы, что он виртуален. Решила вернуться в мир скоростных трасс и я. Всякие серьезные гонки я не особо люблю — уж лучше погонять на реальной трассе, особенно если не хватает денег на приличный руль для компьютера (в моем случае это именно так). Так что свой выбор я остановила на гонке аркадной, тем более, что разработчики пообещали, что, несмотря на свою аркадность, гонка будет довольно серьезной и интересной. **OutRun** не новая игра, эта серия существует уже много лет. И каждый раз вызывает новый прилив радости у своих фанатов — ну, или ненависти у любителей чего-либо посерьезней. OutRun — игра аркадная, серьезной физической модели повреждений и поведения машины здесь быть не может, так что будем судить ее по ее аркадности, но не по ее серьезности.

Звон скорости в ушах

Несмотря на то, что игрушка по сути своей несерьезная, машин тут не так мало, как могло бы быть. Впрочем, и не так много, как я лично ожидала. На виртуальных трассах нам встретится пятнадцать автомобилей от Ferrari — F550 Barchetta, F355 Spider, Superamerica, F512 Testarossa, 328 GTS, F40 и последняя (на сегодняшний день) красавица F60 Enzo. Машины в игре представлены не только в заводской комплектации и традиционном красном цвете, варьировать их можно как душе угодно, единственно — это все еще останется «феррари», пусть даже с тонированными окнами и нежно-зеленого оттенка, ну а технические характеристики, как и в предыдущих частях игры, можно менять в пределах своих финансовых возможностей и ограничиваясь лишь фантазией. Конечно же, есть какой-то предел, выйти за который не даст комплектация деталей, «поставляемых» разработчиком игры, но в то же время границы эти не так уж заметны, особенно если ты только начал играть. После пары недель за игрой становится несколько скучновато выбирать оттенки и вариации, а до этого момента — играйтесь как хотите. Для всего этого в игровом мире существуют сервис-центры и три «уровня развития» (новичок, продвинутый гонщик и профи) автомобиля, так что покопаться и разобрать его самостоятельно не выйдет — а жаль, это добавило бы игрушке особого шарма.

Основой игрушки по-прежнему остается теоретически скучный процесс «проехал — победил — получил деньги и очки — сделал апгрейд» и далее по кругу, но, тем не менее, игра довольно долго не наскучивает благодаря своим скоростям и динамике гонки, соперники не дадут вам продохнуть ни секунды. Все те же деньги и очки можно тратить на открытие новых трасс или машин, что довольно неплохо разнообразит игрушку. Вдобавок, новая трасса — это новая мелодия, так что в этом плане заскучать тоже не удастся.

Кстати, музыка в игре действительно интересная и разнообразная, такого выбора не было еще ни в одной гоночной аркаде, тем более, что мелодии все время дополняются, — если, конечно, вы побеждаете. Но ведь в противном случае все равно играть не стоит, даже если мелодии нравятся. Человек, у которого в крови нет ветра, не сядет играть в гонки, а тот, кто с ветром хорошо знаком, проигрывать долго не сможет.

Там, за поворотом

Честно говоря, мне хочется назвать эту игрушку лучшей. Вот хочется — и все тут. И дело не в графике, и не в моем игровом оптимизме, просто поймите — не стану я писать про игрушку хвалебно, если только не влюбилась в нее. А тут — не только повод, но и причина есть. Эта игра того класса, в котором не столь важна графика или физика, — помните, я ж говорила, что это аркада. Здесь важно то, что игра не перестает удивлять. Это не игра с большой буквы, но, тем не менее, это довольно неплохая гонка, которая будет радовать вас своими сюрпризами.

Просто представьте себе, что эта игра — нелинейная. Нет, я не шучу, и к тому же сегодня я абсолютно трезвая — нетрезвым за руль способен сесть только тот, кто не уважает дорогу и свою машину! Эта игра нелинейна. Поверьте на слово ☺. И дело не в поворотах, которых тут немало, а в том, что каждый из них может вывести на новую локацию. Как портал в РПГ, как мир-между-мирами из детских книжек, как... в общем, проще говоря — трасса поделена на куски, в каждом из которых есть возможность вылететь на другую трассу. Да — несерьезно, да — не реалистично, но повторюсь еще раз: это аркадный мир, и в нем возможно все, и именно это скрашивает игру. Впрочем, чего я это описываю? Скорее всего, две трети читателей МИКа и так знают, о чем речь, а остальным я советую просто попробовать. Ну, не обязательно покупать игру, но хотя бы взять у знакомого. Иначе — много потеряете, эта игрушка стоит того, чтобы в нее играть, особенно учитывая, что за последнее время, как говорит Кертис, мало стоящих игр вышло.

Я тебя любила

Поверите? Я не люблю игры, в которых надо покорять сердце дамы. Я просто не люблю милых дам. Брутальные девушки куда лучше — ну да ладно ☺. Не будем о моих предпочтениях, поговорим о ваших. Спорим, что вам придется по вкусу одна из ваших фанаток? Обратите внимание во время одного из заездов, может быть, на вас смотрит влюбленными глазами очередная принцесса — ну да, не арабская или японско-хентайная, но тоже довольно неплохая…

Впрочем, до Лары или хентайных этюдов игрушка не доросла, поэтому все прилично, и завоевать даму можно своими победами. Вот такая она, правда жизни — девушки любят богатых и победителей… Требования к кандидату в бойфренды достаточно жесткие: он должен виртуозно подрезать оппонентов, с закрытыми глазами исполнять управляемые заносы, временами вспоминать об аккуратном вождении, никогда не убирать ногу с педали газа и периодически развлекать девушку сбором драгоценных колец. Если безупречное исполнение всей цепочки заданий понравилось прЫнцессе — все, ее поверженное сердце украсит фюзеляж машины (жаль, что не в самом деле, а то б еще и хоррор вышел одновременно). Проще говоря — после пары таких дамочек у меня появилось стойкое отвращение к этой части игры. Мне куда больше нравится покорять девушек другими своими способностями и чертами, нежели победами в гонке. Это ж даже не любовь получается, и не привязанность — а должность дорожного Казановы не для меня. Есть желающие примерить этот костюм? Ну, тогда — вперед. Остальным советую проходить игру, исключая эту часть.

Двигатель

Иногда я себя чувствую эдаким стариком, нежащимся под теплыми лучами солнышка или закутавшимся в плед перед своим стареньким компьютером. В таких случаях я очень люблю говорить «а вот в наше время…». Впрочем, я понимаю, что мое время не так уж давно и прошло, если и прошло, потому чаще всего из гонок вспоминаю первые «Тест Драйвы» и «Жажды Скорости», с их сочными, яркими, пусть и не особо качественными картинками. Да-да, мне они до сих пор нравятся куда больше теперешних игр, а все потому, что там была природа. Не город с его урбанистическими спрайтами и пикселями, а природа! Сочные, симпатичные и вполне «живые» пейзажи трасс — вот то, что выгодно в наше время. Именно они нагоняют ностальгию на таких, как я, и дают отдых горожанам, обезумевшим от города с его подземками. Кажется, в пейзажи вложили столько сил, лишь бы игрок хоть на секунду отвлекся от гонки.

Остальное — наверное, не суть важно. Но стоит упомянуть о том, что с предыдущей части игрушка стала на порядок лучше. Спецэффектов, конечно, ждать не стоит, но вот игра света стала вполне реалистичной. Равно как улучшились модели машин и людей (да-да! Они тут есть!). Машины заново покрасили и отполировали, динамичное отражение способно порадовать эстетов, пусть и не удовлетворить все их притязания. Картинка выглядит довольно четко и красиво, не расплывается, и, несмотря на то, что тридешностью фона тут и не пахнет, да и выехать далеко с трассы, дабы полюбоваться пасущимися оленями, не выйдет, все-таки создается ощущение фотографии — будто кто-то собрал фотки со всего мира и вложил их в игру: вот вам, наслаждаетесь, игроки!

Звук. Как я уже говорила — музыка радует уши не меньше, а даже несколько больше, чем картинка глаза. В дополнение к этому стоит поставить зачетную большую такую галочку напротив звуковых эффектов — урчание двигателя, визг тормозов и скрип стирающихся об асфальт покрышек, свист ветра и скрежет и скрип старой машины на поворотах и при ударах о соперников, все это выгодно подчеркивает и без того немалые достоинства игрушки.

Черт поберн...

Вот скажите, зачем я сейчас перечитала статью? Вот перечитала и поняла, что местами я игру перехвалила. Стоило мне отойти от рева двигателей в ушах, как я поняла, что не так я ее описала, надо было про рев машин, про двигатели, про «феррари», про модели, про текстуры, а я написала — все пустое. Нет, об игре представление дает, но честное слово — совсем не то, что хотелось сказать. «То, что есть, и то, что кажется» — это вроде так называется. Я вот описала то, что есть, но совсем не то, что увидела я. Совсем-совсем!

Да, гонок на сегодняшний день довольно много, и каждая из них по сути дает тот адреналин, который ощущаешь на трассе — пусть меньше, пусть с пониманием нереальности этого мира, но адреналин есть, ведь ты наклоняешься в сторону, ты кричишь, рычишь, ты взбешен… и эта игра — отнюдь не исключение, скорее — такая же как все. Да, со своими минусами. С крупными такими минусами. Особенно это выражается в том, что разработчики пытались сделать из гонки то, чем она по сути быть не должна, — т.е. симулятор отношений. Нет, я понимаю — для некоторых геймеров девушка в подарок это примерно как ноутбук бесплатно при покупке компьютера, но ведь согласитесь — не каждому это надо. Посему игрушка вышла довольно спорной — кому-то понравится, кому-то нет. Это полноценный и хороший гоночный симулятор, увлекательная и скоростная аркада-рейсинг, но в тоже время это недосимулятор отношений. Это попытка превращения игрушки во что-то нового статуса…

В общем — решать вам. Я свое мнение сказала, и думаю, что выразилась достаточно ясно, если не считать моей фирменной привычки местами размазывать мысли чувствами и ощущениями, — но такова уж я, и таковы игры — не всегда есть факты, но всегда есть суммарное ощущение. И если говорить о фактах, то плюсы несколько перевешивают минусы, особенно для тех, кто раньше не играл в эту серию. Ну, а о фанатах ее я вообще не говорю ☺.

Играть стоит. Возможно, продлится это не долго, но пара дней интересного и веселого времяпрепровождения вам точно обеспечена.

Ярослав ПЕТИК aka Yaroslavos

reservoir dogs™

Разработчик: Volatile Games
Издатель: Eidos Interactive
Жанр: 3rd person shooter
Системные требования: P 4-2.8 МГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Тарантино. Квентин Тарантино. Знающие люди сразу скажут — мол, -режиссер такой есть. Фильмы снимает. Хорошие. И незнающим ознакомиться с творчеством Тарантино посоветуют.

А начать ознакомление можно с самого известного его фильма — сверхкровавого боевика-дилогии с весьма запоминающимся названием «Убить Билла». Именно эта картина, радующая глаз зрителя рекордным количеством крови на метр киноленты, расширила популярность Тарантино (хотя, казалось, куда там расширять эту популярность после «Четырех комнат») далеко за пределы цивилизованных стран, и вот даже в далекую и дикую страну Украину повидать фанатов приезжает Дэрил Ханна (для справки — сыграла в фильме одноглазую медсестру). Да и просто кружок почитателей у Тарантино образовался нехилый…

Но это все — вступления-отступления, а пора уже и к делу переходить.

Так каким же боком известный режиссер относится к нашей родной игровой индустрии?

— Игра по лицензии! — скажете вы и окажетесь совершенно правы.

Сколько фанатов «биллоубийства» пострадали от обширного слюнотечения, только воображая, каким должен был бы получится экшн по мотивам… Ума Турман в главной роли, море крови, горы отсеченных конечностей — в общем, такой себе забойный клон Blood Rayne в излюбленном антуражике.

Ждали, конечно, ждали и…

Нет, не дождались. Анонсированная игра разрабатывалась совсем по другому произведению Тарантино, а именно — по криминальной драме **Reservoir Dogs**. В русском переводе фильм обозвали **«Бешеными Псами»**.

* * *

Честно говоря, «Псы» — довольно странная кандидатура для создания игры по мотивам. В отличие от «Убить Билла», через всю концепцию которого красной рекой протекало членовредительство, кровопускание и прочие виды насилия, девяносто процентов Reservoir Dogs составляет психология. Нет, кровь там тоже есть, но за весь фильм гибнет не больше дюжины персонажей… Дело в том, КАК они гибнут, но это уже другая сторона вопроса. Мы же не в симулятор садиста играем, в конце концов.

Как бы то ни было, но вот уже грызет геймерскую душу гадкий червячок сомнения — а не в цене ли на лицензию дело? Одно дело — сверхраскрученное Биллоубийство и совсем другое — снятая порядка четырнадцати лет назад дебютная картина Тарантино. За первый-то бренд — ого-го какую деньгу отвалить придется. А за второй — не так уж много, если сравнивать. Зато гордое «по мотивам Тарантины» в заголовке анонса отпечатать можно будет.

Reservoir Dogs, как и «Криминальное чтиво», повествует о нелегкой судьбе американских воров, и завязка у него соответствующая. Воротила теневого бизнеса Джо Кэбот планирует ограбление ювелирного магазина. Для осуществления сего преступного замысла он собирает шестерых совершенно не знакомых друг с другом воров-профессионалов. Каждому из них дается свой позывной: Mr. Orange, Mr. White, Mr. Brown (в роли которого, кстати, снялся сам Тарантино), Mr. Blue, Mr. Blonde и Mr. Pink.

Однако, все пошло совсем не так, как того желали Джо и сотоварищи: на месте их поджидала полицейская засада.

Едва унеся ноги из кровавой бойни, в которую превратилось идеальное ограбление, они собираются в условленном заранее месте встречи — заброшенном складе. Двое из них убиты, еще один серьезно ранен. По крупицам восстанавливая события неудавшегося ограбления, они приходят к выводу что среди них есть предатель. Догадки вкупе с взаимными обвинениями и постоянным страхом облавы закручиваются в неслабую интригу с кровавой развязкой…

Но это все впереди — действие игры начинается за пару дней до ограбления, на упомянутом заброшенном складе. Mr. Orange — самый молодой из банды — демонстрируют свои навыки стрельбы: сначала по мишеням, а затем играет с коллегами в подобие пейнтбола — именно так разработчики оформили тренировочную миссию. По ходу дела вас обучат еще паре полезных в игре штук, о которых я собираюсь рассказать чуть позже.

* * *

А теперь начистоту. Первое впечатление — полнейшее разочарование. И пусть в первой миссии это не так заметно — приятно было увидеть знакомых по фильму персонажей — то, уже начиная со второй, червячок сомнения, зародившийся с момента анонса игры, превращается в здоровенного питона, а после минут сорока непосредственно игрового процесса этот гад отчетливо, с едва прикрытой издевкой, шипит тебе на ухо: «Тебе в очередной раз подсунули лажу».

Однако, начинаем нашу пляску от печи, попутно снимая с гостя одежку — то есть, **графику** оценивая.

Лет так пять назад технические параметры Reservoir Dogs считались высшим стандартом. Три года назад игрок бы скривился, но игру запустил. Два года назад графика такого сорта воспринималась с подозрением, и продукт окупился бы только за счет гениального геймплея или захватывающего сюжета, которых, к слову, в игровом воплощении Псов не наблюдается.

Но сейчас, после всех тех изысков, которые познали зрительные анализаторы игроков в последние годы, визуальное исполнение Псов не вызывает ничего кроме недоумения — почему? Почему модели персонажей настолько угловаты? Почему текстуры настолько урод-

ливы? Почему эффекты так невыразительны? А главное «почему» — это даже не «почему?», а «какого?!». Так вот, скажите — какого игра при такой убогой визуализации так тормозит?!

В общем, любители красивой или даже просто симпатичной картинки могут смело оставить диск с игрой покрываться пылью на полках любимого магазина.

Бывали, конечно, и более уродливые представители игровой индустрии. Но их зачастую прощали — многое можно простить игре, если у нее есть какой-никакой смысл. Например, если игра делалась с прицелом на определенную категорию игроков, или если у нее была некая концепция. Когда ее делали, беря в расчет не только прибыль.

У «Псов» этого нет. Посудите сами.

Геймплей?

О, здесь можно долго и методично растекаться мыслью по деревянной поверхности.

Что собой представляет прохождение миссии в «Псах»?

Изначально у нас есть герой — один из шестерых, если точнее. А у нашего героя есть серьезные проблемы с законом в лице толпы рассеянных по уровню веселых парней в синей униформе, вооруженных различными огнестрельными орудиями смертоубийства.

Задания. У них много формулировок, на каждом уровне их дается приличное количество. Но. Они ВСЕ, за исключением двух-трех случаев, сводятся к тому, чтобы пройти в определенную точку уровня! Скажите, зачем?! Зачем давать по восемь дополнительных пунктов в меню задач, если можно для всей игры вывести единую формулу: «Двигайтесь к концу локации, методично уничтожая все живое»?

Кстати, о методичном уничтожении всего живого, а точнее, об одном из аспектов этого явления — о последствиях такой модели поведения. В конце каждой успешно законченной главы выводится ваш *рейтинг*, который представляет собой шкалу с тремя делениями: *Psychopath*, *Career Criminal* и *Professional*. Соответственно, чем больше крови прольется за уровень с вашей легкой руки, тем сильнее показатель сместится в сторону «Психопата». Тут возникает вопрос — а что делать, если хочется побыть «Профессионалом»? *Заложников* брать.

Заложником может стать любой несчастный житель игровой локации — полицейский, обычный гражданин — неважно, главное, что он опрометчиво оказался вблизи главного героя, когда вы случайно или намеренно нажали клавишу *Space*. В случае такого стечения обстоятельств, наше виртуальное альтер эго хватает несчастного и в лучших традициях Голливудских боевиков приставляет к его виску пистолет. Ритуал взятия заложника завершен.

Итак, теперь служитель закона не будет, как раньше, разряжать в нас обойму, лишь только мы замаячим в его поле зрения. Напротив — стремясь избежать кровопролития, он будет всеми силами уговаривать вас отпустить заложника и сдаться представителям закона. Тут-то и проявляется смысл всей затеи. Посредствам угроз и применения физической силы (только не переусердствуйте, а то заложника и укокошить недолго) заставляем противника положить оружие на землю. А сейчас посредством нажатия клавиши `Alt` мы, в буквальном смысле, ставим врага на колени. В смысле: «На землю, руки за голову!» Но только при условии, что рядом находится хоть что-то вертикальное. А что делать, если противник во время взятия заложника стоял посреди пустой комнаты? Совет из обучения просто поразил меня своей гениальной простотой: «А теперь толкай его». Так и делаешь — просто-напросто толкаешь противника телом бедняги-заложника к ближайшей стене.

Моделька супостата просто скользит по текстуре.

В общем, единственный более-менее свежий элемент геймплея испоганили до невозможности.

Так вот — к чему все эти подробные описания этих достаточно скучных процессов? Дело в том что если хочешь по окончанию миссии получить почетное звание «Профессионал», такие упражнения придется проделывать не раз и даже не два за уровень — брать заложника необходимо в каждом переулке, в каждой комнатке и таскаться с этим грузом девяносто процентов времени... Стоит ли добавить, что при таком подходе игровой процесс, и без того не изобилующий оригинальными находками и динамикой, превращается в бесконечную пытку?

В остальном — **боевая составляющая** игры совершенно не оригинальна. Slo-mo режим здесь называется *Bullet Festival* и полезен, только если нужно быстро разобраться с кучкой спецназовцев. **Оружие**? Пара пистолетов, дробовик, автомат, узи, словом, обычный набор. Из более-менее интересного: дымовые и ослепляющие гранаты, знакомый по «Каунтер-Страйку» щит спецназовца. Честно говоря, девяносто противников убивал из пистолета.

Что там у нас еще? *Езда на машинах*. Предположив, и небеспочвенно, что игроки задолбаются проходить нуднейшие «пешеходные» локации, разработчики разбавили игру уровнями автомобильными. Внешне они напоминают GTA, только физика машин похуже и противники потупее. Адреналин повышается за столкновения и стрельбу, в авторежиме. Так что можете испытать спецприемы вождения. Хотя особого смысла не вижу — противники элементарно сбрасываются с хвоста и без этого.

Да и сам смысл — долгая езда через весь город, полицейские машины, взрывающиеся от нескольких выстрелов, неинтересные гонки... Не впечатляет, короче.

Также учтите, что игра мультиплатформенная. Особых огрехов в управлении не заметил, но камера пару раз проблемы доставляла.

Ну, чего еще добавить? **Плюсы** игры? Заставки между миссиями, повторяющие эпизоды из фильма. Хорошо. Бонусы, разбросанные по уровню — так называемые *Blueprints*. Собрал десять — в галерее порция рисунков открылась. Тоже хорошо. **Саундтрек** — хиты семидесятых. Нормально послушать, правда, дадут только в машине. Очень хорошо.

Это, пожалуй, и все. Маловато, чтобы купить игру, как по мне.

* * *

Скажу только, что Reservoir Dogs производят удручающее впечатление. Сколько времени уделили ее разработке? Неужели нельзя было сделать что-то повыше уровнем, если уж потратились на лицензию? Пусть не шедевр — просто нормальный шутер от третьего лица.

Да, кстати, чуть не забыл. Шкала профессионализма влияет на концовку — их в игре, соответственно количеству делений, три — положительная, отрицательная и нейтральная, и связаны они с судьбой Mr. Pink. Дабы не спойлить, скажу, что сам Тарантино неоднократно называл официальной концовкой фильма именно ту, что в игре представлена как нейтральная.

Подбивая итоги: плохая графика, тормоза, скучный игровой процесс.

Слишком уж низкая оценка? Пожалуй. Иногда ведь приходит охота побегать-пострелять-поездить. И в такой ситуации «Псы» — вполне приемлемая кандидатура.

Но на большее они не претендуют.

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

HEROES of the PACIFIC

Разработчик: Red Mile
Издатель: Codemasters
Жанр: симулятор великого пилота
Системные требования: P-4 1.4 МГц, 256 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Любой американский пилот — ас!

Хэлло, май диар френдс! Я — седовласый и сигарокурный пилот-ветеран второй мировой и одновременно Великой Американской победоносной войны! Под моей командой находились десятки вингсов — самолётов на вашем, хм, странном ленгвиче. Нау, сидя на веранде своей четырестаметровой виллы на ранчо в Техасе, я ремембер о тех великих днях. В моей правой хэнд стакан сока, в левой бутылка текилы, а в зубах сигара, оставшаяся ещё с тех великих времён. Хе-хе, она у меня даже не подкуривалась, пока я не применил газовый сварочный аппарат. Мы, американцы, очень умный и храбрый народ. Гуд! Вери, вери гуд! Вот только амбар мой придётся тушить, вместе с сигарой я зажёг и его. Хе-хе, посмотрим, как быстро пожарная служба приедет. Хорошо бы, чтобы это был не Рамштайн со своим бензином, у меня и так дестроеров хватает. Ах, май год, о чём это я? А, об американской победоносной войне во славу мировой демократии! Так вот, лиссен ту ми, май диар френдс. Я расскажу вам всё как на духу, я скажу вам правду о тех битвах давно минувших дней. Я, как и любой американец, скажу вам, всё тру о Трумэне, и не только! А ю реди, май бойс энд гёрлз? Тогда гоу! Сражение за Атолл Мидуэй начинается! Но сначала немного романтики. О том, как я встретил свою Аманду...

Герои Тихого Океана

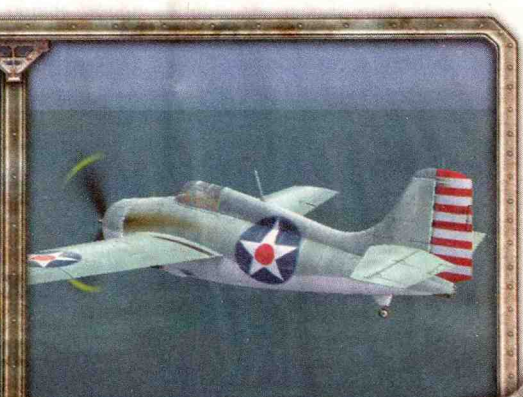
Да, я всегда знал, что американцы — великая раса непобедимых воинов. Их могучие солдаты отлиты из железа, а боевая техника на сотни веков опередила своё время. А уж про героическое участие США во второй мировой войне я вспоминаю только лишь стоя на коленях перед звёздно-полосатым матрасом. Ведь не каждый, я уверен, далеко не каждый исторический невежда знает, что Великая Победоносная Война США против Японии на Тихом океане была спланирована и выиграна американскими генеральными стратегами ещё за пять лет до её начала. И советую с этим не спорить! Новейшие суперэкспертные учёные-историки непобедимых и самых демократичных Соединенных Штатов Америки недавно обнародовали результаты своих уникальных и неповторимых открытий и изысканий. Оказывается, командование ВМС США знало о планируемой японцами атаке на базу Перл-Харбор и специально (повторяю — СПЕЦИАЛЬНО) ничего не предпринимало. Командование страны зеленого доллара ЖЕЛАЛО, чтобы японцы нанесли удар по американской базе, убили как можно больше людей и потопили немерено судов — господа в больших фуражках хотели таким образом сплотить нацию и поднять боевой дух American Solders до небес и даже выше. Отличный способ, не так ли? Хочется спросить у господ новоявленных Ыкспертов: а что они думают по поводу событий 11 сентября? Всё по плану, цивильно и законно? Наверное, да.

Так, ладно, что-то меня в лирику понесло. Я же не историю цитировать должен, а про игру рассказывать. Хотя, конечно, всё относительно. **Heroes of Pacific** — это великая проамериканская сага о победах и триумфах величайшей армии мира в боях второй мировой войны. В ней вы найдёте всё — атаку на Перл-Харбор, сражение за Коралловые острова, битву у атолла Мидуэй и оборону Гуадаканала. Вы сможете торпедировать авианосцы «Акаги» и «Кага», познаете красоту истребительных сражений над океаном, примете прямое участие в бомбардировке японских установок ПВО и защитных сооружений их баз, научитесь правильно пикировать на эсминцы врага со сверхмалых высот и разведывать местность перед боем. В процессе игры вам откроется правда жизни — это не японцы проиграли войну, исповедуя неправильную стратегию боя, а американцы выиграли её, безо всяких проволочек и задержек — кроме, конечно, тех, что они сами хотели себе создать. Если вы этого не поняли, переиграйте кампайн ещё раз.

Во славу рифов!

Ну что ж, смертнички, поиграем! Не зря же господа из **Red Mile** старались, копировали самолеты с реальных прототипов, вырисовывали каждый закрылок, каждую авиабомбу. Нам предстоит воспользоваться результатом их творчества, и поверьте старому Пью, мы сделаем это! Но сначала — о будничном, о нужном и просто о наболевшем. Поговорим о тактико-технической начинке нашего самолётного сима.

Графика. О графике, как правило, говорят или хорошо, или ничего (просто матерят её, да и всё ☺). И наш с вами случай не исключение. Говоря откровенно и честно, положа руку на пропеллер японского Zero, графика «Героев воздушных битв»... хорошая. Да, именно так, не удивляйтесь, господа будущие победители Катаги Йокошимы. Как для полупрофессиональной аркадно-разрушительной стрелялки с лётным уклоном, графический движок не просто хорош, он очень хорош. Вы, без особых усилий воли, можете видеть до 130-ти самолётов на экране одновременно (не считал, но так написано на коробке ☺), а плюс ещё корабли и острова всякие. Конечно, это не «Стальные Монстры», но тоже очень неплохо. Что, вас не впечатлило? Тогда применю свой великий козырь с Авраамом Руссо... ой, простите, Линкольном по центру. На экра-



не вашего монитора вы сможете увидеть не просто 130 самолётов, а 130 добротных, качественно прорисованных самолётов. Вы сможете увидеть их крылья, их шасси, из бомбы, их кабины, их пилотов... короче, все сможете. Если захотите, ну и, само собой, если машина позволит. Ведь оперативная память — вещь сильная. И дорогая ☹.

Но не всё так хорошо, как я вам рассказываю. Да, самолёты прорисованы качественно, да, взрываются они весело, но ведь это и всё, чем может похвастаться местное графическое сообщество имени Шейдера. Корабли, с которых взлетают крылатые герои, пестрят квадратичностью и угловатостью, деревья на островах смазаны и невыразительны, а пехота молит о нормальной трёхмерности. Особенно чётко все эти ляпсусы проявляются в миссии, где нужно защитить какого-то очень важного генерала от двух десятков японских танков, непонятно как попавших на километровый остров. Скажу я вам, это картина не для слабонервных. Высокий плоский генерал едет на полупрозрачном джипе по треугольным песчаным насыпям, в то время как многочисленные коряво прорисованные танки-японцы пытаются его догнать и расстрелять в упор. Завораживает, правда? И такие прикольчики встречаются в процессе игры очень часто. Однако, как ни странно, игровой процесс они не портят. По крайней мере, мне так точно не испортили ☺.

Звук. Хорош, патриотичен и очень симпатичен. Тяжёлые пулемёты яростно трещат, воздух под крыльями тревожно гудит, напарники кричат что-то по рации — всё чудненько, по-аркадному. Правда, со взрывами бомб и уничтожением кораблей у ребят из Red Mile не сложилось — всё происходит или бесшумно, или с еле слышным «бух». Не могу понять, чем вызван такой финт ушами, но он есть... и не может не есть. Остаётся только слушать переговоры на японском и барабанную пулевую дробь по броне вашего самолёта. Это помогает расслабиться и простить разработчикам их милые шаИлости ☺.

Искусственный интеллект. Средний как Срединный мир. Четыре уровня сложности влияют только лишь на меткость электронных разумов, вас окружающих, а виражи и манёвры за преимущество высоты оставляют на ваше усмотрение. Хотя, в принципе, чего ещё можно ждать от игры, в которой целями миссий является уничтожение 50-ти самолётов или 5-ти транспортных конвоев за максимально короткое время?

Камеры и сохранения. Четыре вида камер, из которых только два, на мой взгляд, нормальных (к виду «из кабины» это не относится), и сохранения в контрольных точках уровня — вот то, чем порадовали нас «товарисчи криэйторы». Вроде бы нормальный расклад, если бы не одно «но»: если вы не проходите уровень полностью и выходите из игры, все контрольные точки уходят спать на дно океана: при следующем запуске игры вы начнёте левел сначала, и абсолютно не важно, куда вы при этом дошли. Вот такой вот казус дня, мистеры камрады.

Так, с серьёзными наработками забугорных парней мы на этом заканчиваем и переходим непосредственно к водным процедурам — игровому процессу и иже с ним. Но сначала слово асу-ветерану.

Это был великий страгл!

И после этого мы поженились в смолл деревенской церквушке. Ах да, сорри, май диар френдз, воспоминания поглотили меня всего. Пожарная команда уже приехала тушить амбар, и я могу спокойно рассказать вам о самый великий страгл в моей лайф. Это было после того, как японцы надрали нам задницу на всем Тихом океане. Мы были шокированы и не доедали гамбургеры каждый день. Я, как сейчас, ремембер — в казарме всегда было полно гамбургеров, так мы протестовали против нашего бездействия на море. Но вот поступил приказ: пилот-ас Вильям Кроу, пройдите в свой новенький свежевыкрашенный самолёт для участия в эпохальной и ключевой битве всей войны — сражения у атолла Мидуэй. Как мы докатились до этого страгла, если японцы драли нам задние части, я понять не могу до сих пор. Не потому что мой мозг слаб, а потому что просто не хочу. Мы победители мира, и энд. Хе-хе, немного не то сказал. Забываюсь, надо поговорить со своим личным психиатром. Мы несли мир, а японцы сеяли войну. Именно поэтому я взял своё кожаное сиденье и отнёс его в самолёт, чтобы можно было спокойнее воевать. Потому как Вильям Кроу — это я. Моим стальным орудием мира был могучий истребитель Corsair. На нём летали избранные сливки общества, потому как он был весь покрыт бронёй, и японский Zero сбивал его за минуту, а не за десять секунд, как другие наши самолёты.

А, да, непонятная у японцев техника. Их маленькие винтеры Zero крошили любые наши самолёты как капусту, а мы — гении инженерии — не могли создать хоть что-то им противостоящие. Приходилось брать врагов числом, хотя мы этого никогда не делаем. Именно поэтому весь наш флот, в составе семнадцати кораблей, устремился на поиски четвёрки вражеских авианосцев, непонятно по какой гениальной стратегии отправившихся в море без прикрытия своих линкоров. Наверное, японский адмирал Ямамото забыл о нормальных правилах ведения боя на море. Но не это суть важно. Важно то, что мы обрушились на врага, как карающие энжелы с небес. И плевать

на то, что половину наших эскадрилий уничтожили на подлёте, и мы уже хотели отступать. Плевать на то, что командующий четвёркой авианосцев совершил роковую ошибку, приказав перевооружить свои самолёты во время нашей новой атаки. Плевать, что нам просто повезло, и мы потеряли всего два своих корабля из семнадцати против японских четырёх, но мы получили решающую викторию и переломили японские стебли саке.

Я тогда вёл за собой пять лучших пилотов во всём пасифик оушене. Мы были на «Корсарах», и на головах у нас были шлемы. Мы вспомнили всех своих жён, подружек и любовниц, а также выяснили, кто у кого воровал виски. Я поставил пять долларов на то, что если этого шалуна не убьют японцы, мы сами его задушим в казарме. Гм, скажу честно, сделал я это зря, потому как сам и являлся этим шалуном. Фанни, не правда ли? Такой уж у нас, американцев, хьюмор. Кстати, я ирландец, а моя мать итальянка. Я коренной американец, в третьем поколении. Эх, были времена... Ну ладно, релакс, я и мои парни бросились на авианосец «Хюрю», точно стая коршунов на добычу. Мы только успели выпустить все свои торпеды, как оказалось, что авианосец уже тонет. Какие-то шалуны успели подбить его раньше. С нами по рации связался наш

адмирал Нимиц. В довольно грубой форме он задал квестчен: а откуда на истребителях торпеды? Ракеты и бомбы — это он понял, но откуда у нас торпеды штурмовиков, он не понял. Пришлось возвращаться на наш авианосец «Энтерпрайз» и сидеть в карцере за воровство виски и боеприпасов. А наши ребята в это время бомбили джапанские кораблики...

Полетаем, попикируем, побомбим

Ц так, камикадзе-пилоты, в каком баке у меня нет бензина? Правильно, в обоих! Ла-ла-ла-ла, а я сошёл с ума, для японского самоубийцы — это нормально. Так, что-то я уж совсем разошёлся. Неужели американский патриотизм на меня так пагубно влияет? Наверное, да. В любом случае, сейчас не о нём. Гемйплей и всё что с ним связано — вот предмет нашего разговора. Покорять основы мироздания мы будем на четырёх типах машин: истребители, пикировщики, торпедные штурмовики и бомбардировщики; в трёх режимах игры — исторические сражения, кампайн и одиночные миссии. Ну, это не говоря уж о тренировке ☺. Само собой, мы выбираем кампайн, жмём кнопочку «ок» и вникаем в трагическую историю американских бомбёжек. Вот где кроется драматический сюжет, обещанный нам разработчиками игры. Ну что ж, первый пробный вылет нам предстоит провести на хлипеньком, слабоманёвренном истребителе — и мы его проведём. Уж вы поверьте моему парашюту. Ключ на старт, с помощью кнопочки I мы делаем «бр-бр» и медленно взлетаем с бетонного поля. Затем поворачиваем вправо и встречаемся с группой грозных японских «Зеро». Они уже нам «бр-бр» не сделают. Только «уиииииууу». У них есть тяжёлые пулемёты и желание победить, но ведь и мы тоже не лыком шиты (кстати, эту фразу героические янки повторяют в каждом тру патриотичном ролике, что это — трудности перевода?). Резкий поворот, точный залп, и вот ненавистное «Зеро» разлетается в воздухе на части. Мда, именно так, по мнению новейших американских историков, их пилоты и действовали во времена второй мировой. Но ничего, сделав несколько манёвров и убедившись в том, что при каждом крутом вираже самолёт норовит уйти в штопор, мы потихоньку приноровляемся к своенравной машине — венцу западных технологий.

Скажу сразу — истребителям в этой игре будет уделено максимум внимания. Вам выдадут различные виды этих стальных убийц — само собой, с возможностью апгрейда и сменой покраски. Остальные разновидности военно-воздушных машин будут представлены в гейме, как говорится, для порядка. Само собой, и задания миссий окажутся у ваших небесных соколов соответствующие: сбить полдюжины бомбардировщиков, летящих с юга, затем уничтожить двадцать пикировщиков, приближающихся с севера, и это не говоря о десятках вражеских истребителей-перехватчиков, кружащих всегда и везде. Гм, а это только начало — после навешивания на ваш истребитель нескольких ракет и парочки бомб, вы становитесь эдакой машинкой смерти, которой по силам взорвать парочку крейсеров. Естественно, в одиночку. По крайней мере, «рэдмилевцы» именно так и считают. Забавно, не так ли? Если в игре такие расклады, то не совсем понятно присутствие в миссиях пикировщиков — нет смысла выламывать себе шею и выматывать нервы, пытаясь спикировать на вражеский эсминец под правильным углом на правильной скорости и засадить ему бомбу в палубу — всё это без особых усилий можно сделать на истребителе. Даже пикировать не придётся.

Хорошо, что хоть миссии за торпедные штурмовики и бомбардировщики похожи на миссии за торпедные штурмовики и бомбардировщики. Честно признаться, мне очень хотелось бы посмотреть на истребитель, бомбящий с небес вражеский конвой, состоящий из трёх траспортников, крейсера и пяти эсминцев, или же, находясь в нескольких метрах от воды, на минимальной скорости торпедирующий подлодку ☺. Весело бы это было и, само собой, прикольно, но по счастливой случайности и спланированному умыслу не произошло. Зато разработчики блеснули гениальностью в другом. В некоторых миссиях у них бомбардировщики выступают в качестве разведчиков. Эдакая фотослужба знакомств с бомбодоставкой на дом. Особенно смешно, когда перед вылетом командующий флотом настойчиво твердит: «Вы должны вести аэрофотосъёмку, и ни в коем случае не ввязывайтесь в бой с японским флотом». Угу, щас, как же — я всю жизнь мечтал атаковать одним медленным бомбардировщиком авианосное соединение противника. Мда, разведывательные бомбардировщики... до чего только янки не додумаются! Это всё равно, что таранные подлодки или противозенитные якоря! Шик и блеск. Нет, я не буду спорить — возможно, когда-то кем-то на Тихом океане и проводилась разведка одним бомбардировщиком, вот только я об этом ничего не слышал и нигде не читал. И надеюсь, не прочитаю. Потому как — ужасть. Лучше я возьму свой старый добрый бомбардировщик B-52, 56, 57 или что-то там ещё и пойду охотиться на японские конвои. Это долгая, кропотливая и довольно опасная работа — при очередном заходе можно разбиться об мачты корабля или же перемудрить с виражом и войти в воду по самые закрылки (кстати, при падении на водную океанскую гладь самолёт разбивается не хуже чем об асфальт, даже и не думая тонуть. Интересно, к чему бы это ☺?). Тогда нам поможет только лишь всеспасающая «контрольная точка». Если, конечно, она есть.

Вывод

Несмотря на мою ярую и откровенную нелюбовь к янки и их великим и абсолютно бескорыстно демократичным историкам, игра **Heroes of the Pacific** мне понравилась. Динамичная полупрофессиональная, полуаркадная стрелялка, в полном и честном 3D. Неплохие бои, разнообразные (местами смешные) миссии, богатый выбор самолётов всех мастей и патриотических белозубых плакатов всех цветов. Поэтому, как ни шокирующе это звучит, мой совет — играть. Но, правда, с одним условием: не включайте «профессиональный» режим управления самолётом — не надо оно вам. Это же всё-таки не «Ил-2».

Разработчик/издатель: Sony Station
Издатель на территории Украины: «Акелла»
Жанр: MMOG/FPS
Системные требования: P 2.2 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 128 Мб видео, 128-512 Кб/с Интернет

Вирджин
КЕМПЕР

PlanetSide™

Ну так. Давайте вспомним предыдущий доклад о проекте и попытаемся ответить на вопрос: что же все-таки за дивный зверь такой, этот **Planet Side**?

PlaS — это симулятор борьбы за территорию. Да-да, именно такой жанр больше всего подходит, чтобы точно охарактеризовать игру. Здесь нет политики, заговоров и, уж тем более, государственных переворотов. Головной мозг вам понадобится только для того, чтобы спланировать очередной план наступления — это в том случае, если вы командир *аутфита* (напомню, что аутфитом в PlaS называют клан).

Если же вы воин-одиночка, то думать вам придется меньше. Но помните, в этой игре каждое промедление, каждая лишняя секунда может сделать вас уязвимым для врага. Поэтому с самого первого выстрела привыкайте действовать быстро, точно и осторожно. И только тогда вам не будет равных!

Новичкам

Чтобы не подпасть под определение «*нюб обыкновенный*», нужно: не задавать в общий чат глупых вопросов, не лезть на рожон, не зная местности и т.д. А лучше всего — перед началом игры почитать форум игры. Найти его можно по адресу **http://forums.akella-online.ru/forumdisplay.php?f=114**. Поверьте мне на слово, там вы обнаружите ответы на девяносто процентов интересующих вас вопросов. Заодно сможете поподробнее ознакомиться с контингентом, играющим за выбранную вами корпорацию, что тоже весьма полезно. После прочтения всех необходимых материалов можно смело приступать к игре.

Убежище. Это самое первое место, где вы окажетесь. Единственный кусочек земли, на котором можно чувствовать себя в безопасности. Сколь бы ни был силен ваш противник, попасть в убежище ему не под силу. Здесь вам и придется осваивать азы управления интерфейсом, военное дело и основы тактики.

В разделе тренировки можно найти огромное количество мини-тренингов. Как минимум половину из них я бы советовал пройти. Если помните, то в прошлой статье я упоминал о том, что за действие, совершенное впервые, персонаж получает небольшую плюшку в виде ста очков опыта. Побегав по всевозможным виртуальным тирам и полигонам, вы сможете получить достаточно много опыта. К моменту окончания учебного курса ваш боевой ранг должен быть не ниже второго. Это уже кое-что — в наличии уже имеется два очка сертификации. Для тех, кто прошлую статью читал невнимательно, напомню, что ОС необходимы для получения доступа к новому вооружению или оборудованию.

Двух очков, конечно же, недостаточно — нужно срочно получать еще один Level Up. Тут можно поступить одним из двух способов. Первый, достаточно стандартный — отправиться воевать. Второй способ поскучнее, но зато побезопаснее. Недостающий опыт можно набрать, путешествуя по мирам. Садимся в челнок (к этому времени вы уже должны были узнать, как им пользоваться) и летим на первую попавшуюся планету. Ваша корпорация контролирует планету или же вражеская — неважно, сейчас это не имеет значения. Задача проста как ясный день. Высаживаемся на планету, получаем свою честно заработанную сотню опыта и возвращаемся обратно в убежище, используя функцию «Отзыв». Такую же операцию проделываем и с остальными планетами.

И вот долгожданный Level UP получен, а все шаровые плюшки съедены. Дальше очки опыта придется зарабатывать в честном бою. Но в вашем распоряжении остались три ОС. Теперь самое время подумать, какую профессию выбрать. Естественно получить все сертификаты не удастся. Первый вопрос, который стоит задать себе, звучит примерно так «оружие или техника?». Тут, конечно, советовать ничего не буду. Каждый выбирает то, что ближе ему по душе. Лично я не любитель пилотирования, поэтому мой выбор был очевидным — пехота.

Перед тем, как заполучить свой первый сертификат, я бы на вашем месте внимательно просмотрел список уже доступных, по дефолту, умений. Ненужные навыки можно скинуть, превратив их, таким образом, в дополнительные очки сертификации. Кстати, подобная тактика очень полезна для пилотов, так как для получения доступа к хорошей технике трех очков будет недостаточно.

На протяжении шести дней можно скидывать навыки сколько угодно, но по истечении этого срока данная фича пропадет, и скинуть сертификат можно только раз в шесть часов.

Побежали

Начнем обзор с класса, более приглянувшегося мне. Итак, пехота.

Сертификат: **стандартное штурмовое вооружение**
Количество необходимых очков: **0**

Сюда входят всевозможные пистолеты и парочка стандартных винтовок. Доступен с самого начала игры. Это сертификат скинуть нельзя.

Сертификат: **среднее штурмовое**
Количество необходимых очков: **2**

Достаточно полезный навык. В первую очередь он открыва-

ет доступ к Sweeper Shotgun. На первоначальных уровнях вещь очень полезная; собственно, это единственное оружие, способное помочь выстоять против хайлевелов. На дальних дистанциях толку мало, зато с близкого расстояния — это просто смертоносная штука.

Еще стоит упомянуть винтовку Punisher. Вреда наносит мало, но зато оснащена подствольным рокетлаунчером, который пригодится в сражениях с вражеской техникой.

Сертификат: **особое штурмовое**
Количество необходимых очков: **3**

Собственно, апгрейд к предыдущему навыку, только оружие здесь посерьезнее. Штурмовые гранатометы — это самое то, что необходимо для подавления больших масс противника и уничтожения вражеской техники.

Сертификат: **тяжелое штурмовое**
Количество необходимых очков: **4**

В общих чертах: этот сертификат позволяет пользоваться тяжелыми пулеметами, лазерами и прочими большими пушками.

Лично я подобные штуки не люблю, но большинство игроков предпочитают именно его. Попробуйте, может быть вам он тоже придется по вкусу.

Сертификат: **снайпер**
Количество необходимых очков: **3**

Хм... снайперов в PlaS немного обделили. Всего два вида винтовок, вне зависимости от того, на чьей стороне вы играете. Первая наносит огромное количество вреда, стреляет на неимоверные расстояния, но при этом слишком долго перезаряжается. У второй винтовки урон гораздо меньше, но зато скорострельность повыше и прицел поудобнее.

Что лучше? Сложно сказать. Снайперку поубойнее я использую на открытых пространствах, а ту, что послабее, беру в случае, если приходится бегать по коридорам вражеских баз.

Сертификат: **противотранспортное оружие**
Количество необходимых очков: **3**

Хотите поохотиться на вражеские танки, истребители или мехи? Тогда этот навык просто создан для того, чтобы красоваться в вашем списке. Вооружение не слишком разнообразно, но его вполне хватает, чтобы техника противника почувствовала себя лишней на этом свете.

Сменим немного тему и перейдем к не менее важной части оснащения солдата — к броне.

Сертификат: **стандартый экзокостюм**
Количество очков: **0**

Опять-таки — доступен по умолчанию. Самая слабая броня в игре, но и самая легкая, что позволяет персонажу значительно быстрее бегать.

Сертификат: **подвижный экзо-костюм**
Количество очков: **0**

Чуть посильнее стандартного. Оснащен дополнительной кобурой для вторичного оружия. Также доступен с самого начала игры.

Сертификат: **укрепленный экзокостюм**
Количество очков: **3**

Как по мне, так самая лучшая броня. Что-то среднее между подвижным экзокостюмом и броней класса MAX. Хорошая прочность, две кобуры для первичного оружия и вместительный рюкзак делают этот экзокостюм одним из самых оптимальных для ведения боя. Единственный минус — несовместимость с техникой. Одежка слишком неудобна для пилотов, так что если все-таки вы полны решимости «удариться» в технику, можете смело сбрасывать этот сертификат.

Сертификат: **MAX**
Количество очков: **6**

Самая мощная броня в игре. Чем-то напоминает панзекляйнов из Silent Storm. Персонаж, одетый в MAX, может выступить против любого противника. Недостатком MAX является неповоротливость и достаточно низкая скорость передвижения.

MAX бывает трех видов. Можно приобрести себе один сертификат за 3 очка или же подтянуть поясок потуже и подождать, пока не наберется 6 ОС. Тогда вы вправе взять сразу все варианты MAX.

Поехали

Если пешая жизнь не для вас, то милости прошу в ряды пилотов.

Техники в игре достаточно для того, чтобы удовлетворить игрока с любыми предпочтениями.

Сертификат: **бронетехника**
Количество очков: **2+1** (за следующий уровень). К этой категории относятся всевозможные танки. Танк является достаточно серьезной боевой единицей. Опытный пилот и расчетливый стрелок могут принести врагу большие проблемы.

Сертификат: **воздушная кавалерия**
Количество очков: **3+3+2**

Те, кого тянет в небо, могут попробовать себя в роли пилота. Вначале будет доступен всего лишь небольшой разведывательный самолетик, но с каждым приобретенным сертификатом в списке доступных летательных аппаратов будут появляться все новые и новые модели. Хорошим пилотом стать непросто, так что будьте готовы, к постоянным падениям на протяжении первых нескольких дней.

Сертификат: **перевозка и поддержка (воздушная и наземная)**
Количество очков: **3+2+2**

Быстрая транспортировка техники и пехоты — тоже немаловажный аспект тактики. Иногда гораздо проще высадить десант на вражескую базу, нежели штурмовать ее в лоб. К тому же транспорт очень полезен, если отряд находится далеко от запланированного места нападения. Разновидностей транспортеров немало, и для каждого необходим отдельный сертификат. Расписывать все не хочется, поэтому все виды я объединил в один общий раздел.

Сертификат: бронетранспортеры
Количество очков: **5+3+1+1**

Скоростные и маневренные баги также не последняя единица в арсенале техники. Хорошая маневренность и достойная скорость делают эти машинки неплохими уничтожителями вражеской пехоты.

Сертификат: **BFR**
Количество очков: **4+1+1**

Самая сильная боевая единица в игре. Здоровенные механические роботы с кучей разнообразного вооружения, способные выдержать лобовую атаку сразу нескольких противников. Чтобы получить доступ к BFR, простых очков сертификации будет недостаточно. Вначале предстоит заработать себе «Печать Ауроксианского ядра».

Справиться с таким роботом — геморройное занятие. Конечно как и у любой супермашины, у мехов есть свои суперуязвимые места, но добраться до них — не такое простое дело.

Поюзали

Сертификат: **медик**
Количество очков: **3+2**

Я думаю, что рассказывать о том, для чего нужны медики в таких играх, не стоит. И так все понятно.

Сертификат: **взлом**
Количество очков: **3+2**

Хакеры необходимы для взлома вражеских панелей и дверных замков. Продвинутые хакеры способны проникать в главные панели управления базы, тем самым подчиняя ее себе. Также игроки, освоившие эту профессию, могут угонять вражескую технику, предоставляя ее в распоряжение своей корпорации.

Сертификат: **инженер**
Количество очков: **3+2**

Чинить броню, ремонтировать технику, использовать взрывчатку, устанавливать датчики движений, турели, мины — вот работа боевого инженера...

Продолжение следует?

Ну вот, снова я не вписался в выделенный формат. А ведь смог описать только половину возможностей. Ну что ж, если будет настроение и время, постараюсь написать еще один материал по данному проекту. В следующей статье я расскажу о известных мне тактиках ведения боя, имплантантах и возьму на себя смелость дать парочку уроков поведения в отделении и аутфите. На этом все, до следующего номера.

Подписная кампания - 2007 – в разгаре

1 месяц: 7,32
3 месяца: 21,96
6 месяцев: 43,92
12 месяцев: 87,84

Подписной индекс: 22307

Еженедельник Мой Компьютер Игровой

МОЙ КОМПЬЮТЕР

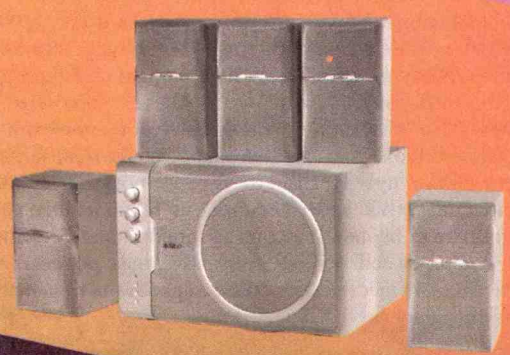
1 месяц: 11,70
3 месяца: 35,10
6 месяцев: 70,20
12 месяцев: 140,40

Подписной индекс: 35327

Генеральный спонсор компания Edifier

R251-30

R451-20



DA5000

S2000

Спешите подписаться! Призы ждут вас!
Подписка – это реальная экономия ваших денег, гарантия доставки журналов к вам домой или в офис и весьма реальный шанс выиграть приз.

Оформить подписку по льготной редакционной цене все желающие смогут на нашем стенде во время Второго Киевского Аниме - фестиваля , который пройдет 26-29 октября в Доме Кино.

Подписаться вы сможете в любом почтовом отделении. Призы будут разыграны только среди подписавшихся на 6 и более месяцев.

Александр GLUKK

МегаRPG

Разработчик: Killbot pseudo-software and Bigfoot
Издатель: Gamedev.ru
Жанр: мегаRPG
Системные требования: компьютер, монитор и клавиатура с клавишей «пробел»

Вступление

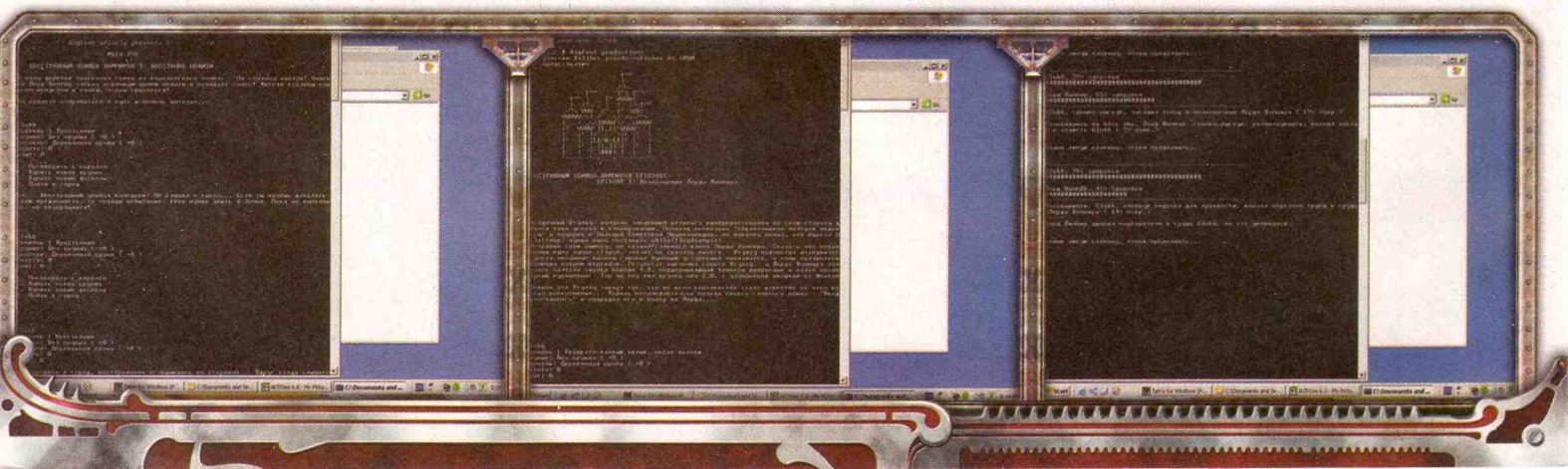
О кризисе жанра RPG в последнее время говорят все, начиная от обиженных игроков и заканчивая эстетствующими паблишерами. Мол, кому оно надо, это RPG? Люди хотят развлечения, действия, а не навороченных квестов и массы диалогов. Вон, Fallout уже пожрал *моск* целого поколения, куда там аниме! Не дадим заразе распространиться! И так уже каждый начинающий девелопер мечтает о Fallout MMORPG. Хватит! И петляют поклонники ролевых игр, пытаясь пропихнуть свое никому не нужное детище на рынок. Одни делают упор на графику и боевку. Другие — пытаются поразить игроков невиданным AI и симуляцией жизни. А тем временем в недрах Сети медленно зарождался новый жанр, создатели которого решили пойти своим путем. Вместо того, чтобы привлекать игроков заимствованиями из других жанров и технологическими наворотами, отважные первопроходцы приняли волевое решение сосредоточиться на самой основе компьютерных ролевых игр. Благо, за долгие годы существования база наработана немаленькая. Итак, встречайте — **мегаRPG**!

«Приветствуем тебя, странник...»

Этими словами встречал нас не один RPG-мир и, конечно же, родоначальник нового жанра не мог пройти мимо них. Первой игрой в жанре МегаRPG стал **«Бесстрашный убийца вампиров»**. Сюжет игры прост, как все гениальное. Некую деревню терроризируют вампиры, и справиться с ними можешь только ТЫ, ибо жители деревни тупы и слабы, как они сами сознаются. Знакомая ситуация, не так ли? Ведь именно она лежит в основе большинства CRPG. Отказаться нет никакой возможности, и Бесстрашный Убийца Вампиров берется за дело. Боевка мегадинамичная и, возможно, благодаря этому игра заканчивается очень быстро. Приобщиться к шедевру нового жанра можно здесь: **http://www.gamedev.ru/download/?id=2151**.

«Бесстрашный убийца вампиров» очень быстро стал популярным в узких кругах знатоков и ценителей настоящих ролевых игр, и продолжение не заставило себя ждать. Но на этот раз разработчики подошли к работе более ответственно, привнеся в сиквел не только столь любимую настоящими ролевиками нелинейность, но и заручившись поддержкой мощной кинолицензии. Что поделаешь, рынок диктует свои правила, и для того, чтобы выжить, нужно иногда идти на поводу у воротил большого бизнеса. Итак, вторая часть «Бесстрашного убийцы вампиров» вышла в свет под названием **«Вам Пирсинг»**. К сожалению, у разработчиков хватило денег только на то, чтобы лицензировать первые две буквы из имени легендарного борца с нечестью, описанного Бремом Стокером и его последователями, но такая мелочь, как нехватка финансирования, не способна была остановить популяризаторов нового жанра. Таким образом, Ван Хельсинг превратился в Вам Пирсинга и, следует заметить, ничего на этом не потерял. Подобно своему книжному и киношному коллеге, Вам Пирсинг не щадит своих сил в борьбе с восставшими из зада, которые портят жизнь тупым и трусливым, но очень обаятельным жителям провинциального городка. Боевка такая же быстрая и динамичная, как в «Бесстрашном убийце вампиров», но монстров стало значительно больше. Помимо собственно вампиров Вам Пирсингу приходится иметь дело с мертвяками, оборотнями, вурдалаками и вервольфами. Завершается же все эффектной схваткой с Главным Боссом InQ. Здесь разработчики, подобно своим коллегам из New World Computing, не удержались от соблазна ввести в игру реально существующую личность — админа форума Gamedev, но поверьте, это нисколько не испортило игровой процесс. Финальная схватка с InQ и последующий диалог с полумертвым админом просто поражают своей глобальностью и, я бы даже сказал, эпичностью! Как и во многих RPG-играх, вам предлагается сделать выбор: убить негодяя, до конца выполнив свой долг перед обществом, как и подобает истинному Герою, или перейти на Темную Сторону Силы, польстившись на обещанные привилегии. Выбор непрост, но сделать его необходимо. Игру «Вам Пирсинг» можно добыть здесь: **http://www.gamedev.ru/download/?id=4129**.

Игра «Вам Пирсинг» оказалась несколько менее популярной, чем ее предшественница. Видимо, окончательно оказуалившиеся игроки не восприняли ее из-за сложности управления и расширенного ассортимента действий. Дело в том, что в «Бесстрашном убийце вампиров» вам, как истинному герою, нужно было только крошить врагов в кровавый фарш, а в «Вам Пирсинге» по ходу сюжета приходилось еще призадумываться и улыбаться, что, согласитесь, весьма непросто. Но разработчики не упали духом, и вскоре свет увидел **«Бесстрашный убийца вампиров 3: Восстание нежити»**. Более чем скромный успех «Вам Пирсинга», конечно же, не понравился вла-



дельцам бренда «Ван Хельсинга», и они отняли у разработчиков права на первые две буквы имени главного героя. Таким образом, наш персонаж снова стал безымянным, вследствие чего создатели игры (впервые в серии!) разрешили игроку называть героя собственным именем. Действие же из деревни и провинциального городка было перенесено в Столицу Королевства, осажденную ордами Лорда Вампира, справиться с которыми под силу только вам!

Главными достоинствами «Бесстрашного убийцы вампиров 3» являются более проработанная ролевая система, введение экономики и усовершенствованный интерфейс. Сражаясь с нечистью, вы зарабатываете деньги и экспу, повышаете уровни и покупаете новое оружие и броню, а выполняя квесты Короля — продвигаетесь по сюжету. Бестиарий расширился необычайно. В захваченном нечистью городе вам встретится несколько видов вампиров, среди которых будут такие опасные персонажи, как Вампир-Колдун и Вампир-Демон, а также разнообразные зомби, упыри и прочие представители Темных Сил. Бои стали значительно менее динамичными, но зато появились зачатки тактики: если вы видите, что превосходите врагов по параметрам (дабы угодить казуальной публике, разработчики ограничились двумя основными статистиками — атака и защита), то можете смело нападать, если же враг слишком силен, то лучше убежать с поля боя, дабы снова вернуться, прикупив новое оружие или подняв левел. Не следует забывать и о реализме, который является одной из «изюминок» игры. Некоторые монстры способны портить ваше снаряжение — и вам, как не только отважному, но и предусмотрительному герою, нужно всегда иметь при себе некую сумму, чтобы прикупить новые оружие и броню. К сожалению, движок не позволил разработчикам реализовать починку испорченного снаряжения, что, впрочем, не отразилось негативно на игровом процессе. Используя обширный арсенал, в который входят как привычные для борца с нечистью виды оружия, такие как Копье с серебряным наконечником или Святой крест, так и футуристические «стволы», передаваемые Бесстрашными убийцами вампиров из поколения в поколение (Святой Гранатомет + 10 к атаке!), мы довольно быстро расправляемся с нечистью. Кстати, после того, как вы немного освоитесь с интерфейсом и поднимите пару уровней, былая динамика боев, уже ставшая визитной карточкой серии (а после появления третьей части о «Бесстрашном убийце вампиров» смело можно говорить как о сериале!) возвращается, хотя время от времени посматривать на характеристики противников все же будет не лишним. Но не будем отвлекаться. Расправившись с заполонившей город нечистью, вы получаете из рук самого Короля звание Великого Инквизитора и отправляетесь в замок Лорда Вампира, где вас ждет... нет, не схватка с финальным боссом. «Бесстрашный убийца вампиров 3» не перестает поражать нас нововведениями. У дверей замка нас встречает свита Лорда в количестве 666 монстров! Эта эпическая битва затмевает своим размахом знаменитую высадку союзников в Нормандии! И вот, враги повержены и наш герой сходится лицом к лицу с самим Лордом Вампиром! Подобно своему предшественнику из «Вам Пирсинга» коварный кровосос снова искушает героя Темной Стороной Силы, и снова мы оказываемся перед непростым выбором.

Что и говорить, «Бесстрашный убийца вампиров 3», безусловно, является жемчужиной серии. Скачать игру можно отсюда: **http://www.gamedev.ru/download/?id=4191**.

Третья часть «Бесстрашного убийцы вампиров» вызвала настоящий фурор среди поклонников жанра и в Сети, словно грибы после дождя, начали появляться моды. Особое внимание следует обратить на серию модификаций, объединенных под общим названием **«Бесстрашный убийца вампиров: Episodes»**. В **Episode One** вам придется иметь дело с самим Ктулху и его армией клонов. Несмотря на то, что игровой процесс «Первого эпизода» мало чем отличается от геймплея оригинальной игры, нестандартный ход сценаристов и оригинальные концовки делают эту игры очень интересной. Достать Episode One можно здесь: **http://www.gamedev.ru/download/?id=4208**. **Episode Two**, также именуемый **«Возвращение Лорда Вампира»**, демонстрирует нам новый уровень графики, а в роли главного героя выступает лучший королевский боец, прозванных за свои свершения Квадратноголовым. Ознакомиться с приключениями великого бойца можно, обратившись по ссылке **http://www.gamedev.ru/download/?id=4216**. Судьба «третьего эпизода» нам, к сожалению, неизвестна. Ходят слухи, что он содержал такое количество насилия и грязной эротики, граничащей с порнографией, что Министерство борьбы с насилием и сексом в компьютерных играх устроило в Сети настоящую охоту за этим творением неизвестного модостроителя. Действия агентов увенчались успехом. Они сумели уничтожить все копии игры, за исключением трех, которые хранятся в надежно охраняемых запасниках Пентагона, Ватикана и Microsoft`a. Но фанатов мегаRPG было уже невозможно остановить. Вскоре в свет выходит **«Бесстрашный убийца вампиров 3: Golden Collection»**, в который входят эпизоды 1, 2 и 4. Особенно интересен именно четвертый эпизод — **«Тьма»**. По непроверенным данным, он представляет собой отредактированную версию третьего эпизода, но даже он может вполне претендовать на имя horror-RPG. В этой модификации нам предлагают выступить в роли молодого вампира и удовлетворять свою Жажду, «высушивая» не только священников и паладинов, но также детей и девственниц. По понятным причинам играть во «Тьму» рекомендуется только лицам старше 18 лет. Скачать Golden Collection можно отсюда — **http://www.gamedev.ru/download/?id=4228**.

Популярность «Бесстрашного убийцы вампиров» росла не по дням, а по минутам, и вскоре он даже вышел за рамки жанра RPG. Так вскоре на сайте появляется **Fighting Mod**, предлагающий вам принять участие в эпическом сражении с Лордом Вампиром. Динамичный файтинг и комментарии а-ля БК («Лорд Вампир врезал копчиком в ухо Герою, но тот закрылся от удара ржавым тазиком» и т.д.) делают игру довольно интересной и занимательной, но, несмотря на это, она не приобрела особой популярности в среде мегаролевиков. И, тем не менее, если вы любите качественный файтинг, то загляните сюда: **http://www.gamedev.ru/download/?id=4235**.

Также следует упомянуть о нишевом продукте **GDev**, созданном по мотивам форума **GameDev**. Он представляет собой «мирную» RPG, а может, даже и адвенчуру, в которой вам не понадобится меч или шотган. Решать проблемы придется лишь с помощью собственного интеллекта, что бы это слово ни значило. В GDev вам предложат совершить короткое, но увлекательное путешествие по виртуальному городу игроделов и попытаться найти свое место в сложном и непредсказуемом мире разработчиков игр. Если заинтересовались, то вам сюда: **http://www.gamedev.ru/download/?id=4194**.

Вывод

Итак, наше путешествие в мир мегаRPG подходит к концу. Трудно сказать, действительно ли разработчики придумали новый жанр или просто вернулись к истокам CRPG, но это, в общем, и не так уж важно. Достаточно уже и того, что они нашли великолепный способ вывести любимый жанр из кризиса и при этом не идти на поводу у крупных издательств, требующих от игр только графических красот. К сожалению, на сегодняшний день жанр мегаRPG (из уважения к мужественным разработчикам будем называть его именно так) ограничен одной лишь серией «Бесстрашный убийца вампиров» и несколькими более или менее удачными модификациями, но будем надеяться, что со временем ситуация улучшится и мы получим еще много разнообразных и интересных игр.

Примечание. Все игры сериала «Бесстрашный убийца вампиров», скачанные НЕ с сайта **Gamedev.ru** (**http://www.gamedev.ru/**), считаются пиратскими.

Кирилл ТАЛЕР, Вирджин КЕМПЕР
и передовая игровая общественность

Игроград Четвертая высота

Понедельник. Первый день после закрытия «Игрограда-2006». Мир глазами Талера.

Фуф...

Не громкое «"Игроград-2006" блестяще состоялся!», не оптимистичное «Мы вышли в мировую пульку игровых фестивалей!» и даже не гламурное «Как я рад, как я рад, был отличный "Игроград"!»...

Фуф...

Во-первых, потому что мы это сделали и теперь можем отдышаться и бросить первый несмелый взгляд назад.

Фуф, во-вторых, можно расшифровывать и как «Фантастически удачный фестиваль» и как «формально успешный фестиваль», и как «фактически уделали фантастов!», имея в виду прогресс организации и самого действа в сравнении с проходившим в апреле фантастическим конвентом «Еврокон-2006»...

Истина, как известно, восседает где-то посередине этих высказываний. Потому что на протяжении «Игрограда-2006» встречались и незабываемо прекрасные моменты, и спорные, были и откровенные разочарования в том числе. Но, как известно, всем угодить крайне трудно, т.к.:

* простые геймеры хотят побольше новых проектов, конкурсов, хотят, чтобы сама атмосфера фестиваля была максимально насыщена всевозможными акциями, презентациями, сюрпризами;

* разработчики, уже работающие под издателем, хотят как можно качественнее и ярче показать свои недавно вышедшие, либо анонсировать разрабатываемые проекты, ведут переговоры со специалистами о трудоустройстве, стараются выйти на одну из номинаций, а там чем черт не шутит — возможно, удастся немного расширить бюджет;

* разработчики без издателя, конечно же, надеются найти издателя! — и если повезет, пару способных человек в свои команды, поэтому ведут себя крайне заинтересованно в любом случайном пацане, зашедшем к ним на стенд — а уж при приближении коллеги или журналиста — просто расцветают. О том, что с ними происходит, когда к будущему мегахиту приближается паблишер — я распространяться не буду: состояние, близкое к обмороку и все такое;

* издатели — прежде всего, бизнесмены, а не творцы. Поэтому фестивальные дни для них проходят в постоянных переговорах с перспективными командами, в сухой реакции на презентации «бумажных» проектов (это когда у разработчика в готовом виде нет ни рожна — все только на бумаге), в напряженном кулуарном общении даже во время вечерних банкетов и прочем-прочем-прочем;

* специально приглашенные «высокие гости» — на которых тяжким грузом падает общение с растущей отраслью без переводчика, методом самопального сурдоперевода а-ля «покажи на пальцах слово «недоперепил», участие в лекциях, семинарах, круглых столах, светское общение, превращающееся в очередную лекцию на банкетах, и, конечно же, автографы, что прибой, грозно накатывающиеся на «звезду», с последующим отливом, дающим минутку на «попить кофе» и «сделать вдох-выдох, проверяя, жив ли ты еще»...

* свободные разработчики, только-только начинающие свои проекты, которые еще нигде не представлены и специалисты, меняющие место работы, также почитают выставку своим вниманием: первые — см. выше, вторые — ради трудоустройства и участия в свежих сплетнях;

* и — куда же без них? — игровые журналисты, от важных редакторов и главредов, до внештатников, делающих первые романтически-неуклюжие шаги. Вся эта толпа слоников пера, любящих шумные тусовки, наводит шорох на стендах, зачастую не разбираясь, кто тут главный, а кто за пивом главному бегает — вопросы, вопросы, вопросы — эксклюзив! — вопросы, вопросы...

* а есть еще и «железячники»... Их пути трудны и неисповедимы, но то, что с «Игрограда-2006» и они будут иметь свои дивиденды, добытые НЕ ТОЛЬКО стоянием в тени стенда — это бесспорно!

* * *

Вторник. Второй день после закрытия «Игрограда-2006». Мир глазами Талера.

Для начала обратимся к сухой статистике, которая при пристальном рассмотрении оказывается не сухой, а очень даже насыщенной и яркой. Итак:

* за 4 дня выставки «Игроград» посетило **около 20 000 человек** (!). Окончательные подсчеты еще ведутся, но то, что двадцатитысячный рубеж преодолен — факт;

* за 4 дня выставки на лекциях Форума разработчиков присутствовало более 150 человек, среди которых неоднократно встречался цвет украинского гейм-девелопинга, и ходили ведь не только лекторствовать, но и посидеть в зале — значит, было много интересного, того, что заставляло даже зубров и мэтров напряженно вслушиваться и вступать в полемику.

Далее. То, без чего «Игроград-2006» был бы невозможен. То, без чего он не расцвел бы теми красками и не наполнился тем смыслом, которые мы наблюдали и чувствовали. Я говорю о соорганизаторах и спонсорах фестиваля.

Соорганизатор «Игрограда» — отделение **IGDA Украина** — Киев/*Ассоциация Разработчиков Игр Украины*.

Vogster Entertainment — генеральный спонсор фестиваля «Игроград-2006». Так как эта компания до последнего времени не была известна широкому кругу читателей, остановлюсь на ней подробнее. Vogster Entertainment занимается разработкой и продюсированием проектов высшего класса и сотрудничает с крупнейшими издателями по всему миру. Обладая мощным инвестиционным потенциалом, Vogster Entertainment находится в постоянном поиске свежих оригинальных идей для игровых проектов и предлагает сотрудничество как отдельным специалистам, так и талантливым командам разработчиков. В данный момент, помимо головного офиса в Нью-Джерси, открыты представительства в Москве и Киеве.

Технологический партнер — корпорация **Intel**.

Sound-партнер — компания **Microlab**.

Технический партнер **Компьютеры Bravo**.

* * *

Три прошлых «Игрограда» в чем-то доставали, поднявшись на носочки, даже до фестов мирового уровня, а в чем-то безнадежно отставали. И главное — на каждом фестивале чего-то не хватало: один-два пункта из вышеуказанного безнадежно отсутствовали. Но не в этот раз! — все прослойки игрового общества на данном фестивале были представлены: отсутствие мировых звезд компенсировалось российскими, бесплатно-шаровые стенды сменились платными — правда, плата была символической, но зато она символизировала: сюда, в общем-то, не только пивка попить приезжают (о чем любят злословить близкозарубежные и некоторые отечественные журналисты), но еще и работать: а это касается как игрового сословия, так и организаторов. И главное — усилиями IGDA Ukraine наконец-то появились лекции, семинары и острые круглые столы, сорри за каламбур!

В целом, «Игроград-2006» остался таким же веселым, бесшабашным и обезбашенным, немножко домашним, немножко уютным, но от этого не менее громким и шумным. Но парадокс: не потеряв юношеского задора, фестиваль сильно повзрослел. Скрытое напряжение, не видимое глазу простого пользователя, чувствовалось везде: в павильонах, на перекуре, в гостиничных номерах, на банкетах и вечеринках, в маршрутках-развозках. На каждой клеточке пространства, где появлялись представители игровой отрасли, сразу же начинались тихие (реже громкие, но было и такое!) обстряпывания общих дел, обсуждение совместных шагов в бизнесе, заключались или же расторгались договора. А вот тут никакого парадокса нет, ибо «Игроград» повзрослел, как повзрослела и вся наша индустрия. Ведущие украинские компании, в противовес скептицизму многих, в промежутке между фестивалями выпустили несколько громких проектов, засветившихся не только в русскоговорящей среде, но и за рубежом, а тогдашние дебютанты — наводят последний марафет своим детищам, дабы через пару-тройку месяцев они сотрясли основы игрового государства. Одновременно подрастают и новые, совсем еще молодые команды, но уже состоящие из профессионалов (ротация кадров!) — сейчас практически любой крупный отток специалистов из определенной конторы приводит к образованию одной, а то и двух новых студий.

И, конечно же, одной из самых больших сенсаций явился выход на украинский рынок компании **Vogster Entertainment**, генерального спонсора обозреваемого фестиваля. Но об этом попозже — сейчас пришла пора переходить к части бегательно-повествовательной...

Вперед в прошлое!

* * *

Мир глазами Ягуара. «Игроград-2006». Четверг. День первый. Настроение рабочее.

У меня есть сосед по имени Леша. Сказать, что мы большие друзья, я не могу, да и, собственно, хорошим знакомым назвать его сложно. Но он есть, и судьба, как всегда, не нашла лучшего места для случайной встречи, нежели «Игроград-2006».

— А чего здесь ващще есть интересного? — поинтересовался Леша.

— Ну... смотря что тебя интересует. Вон один стенд с хорошей игрой, вон второй... — ответил я.

— Не, ну, ващще что здесь есть интересного?

Ответ на такой вопрос моя и без того загруженная голова дать не смогла. Хотя, с другой стороны, что я мог сказать? Каждый ищет именно то, что интересно, в первую очередь, ему самому.

Лично я не знал, куда себя девать. Хотелось посмотреть и послушать все сразу. Новые проекты, интересные лекции, замечательные люди, отличные конкурсы и многое другое. Четырех дней оказалось недостаточно для сбора всей доступной информации. Впрочем, ладно. Жаловаться на других я не хочу, а на себя — не люблю. Давайте попробуем мысленно забраться под самый потолок и понаблюдать, если не с высоты птичьего полета, то хотя бы с высоты полета монтажника-высотника, что все-таки происходила за стенами Института Физкультуры (где и проходил «Игроград-2006»).

Первый день мог показаться немного скучноватым, и это не удивительно. Большинство участников только обустраиваются на новом месте, подключают аппаратуру, ставят свои техно-демки, бета-версии, видеоролики и прочие приятные вещи. Даже самый шумный стенд MiKPortal`а ведет себя тихонько и не пытается выделиться среди остальных.

К середине дня появляется первая видимость «шоу». Посетители берутся за создание шумовых эффектов. Повсюду слышны выстрелы, звон мечей, злобные фырканья чудовищ и рычание двигателей. Потихоньку начинают оживать сцены, на которых три замечательные девушки — *Алла, Ульяна и Катя* — проводили разнообразные конкурсы, вручали полезные призы.

Компания **Intel** помогла придать мероприятию больше красок, представив всеобщему вниманию свои болиды (больше смахивающие на санки бобслея) для виртуальных гонок.

Ну и, скажем так, контрольный выстрел сделала компания **Vogster**, запустив в выставочный зал привлекательных девушек-моделей, которые рассекали на роликах по всей территории. Да и демонстрация движка *Unreal 3* не вызвала у посетителей ничего, кроме положительных и восхищенных эмоций.

Не успели посетители войти в раж, как подлый голос из общего динамика сообщил о том, что на сегодня выставка закончена. Волонтеры потихоньку выпроваживали людей за двери, охранники принимали стенды под охрану, уборщицы очищали территорию от валяющихся рекламных буклетов, пустых бутылок и прочего мусора.

Конечно же, праздник на этом не закончился, ведь самых-самых, получивших ценные приглашения на вечеринку — впереди ждала *Vogster Party*!

* * *

Мир глазами Ягуара. «Игроград-2006». Пятница. День второй. Похмелье первое.

Несмотря на то, что адепты игровой индустрии любят на фестивалях и конференциях вести бурную вечернюю/ночную жизнь, участники выставки приходят вовремя, и уже к десяти часам «Игроград» в полной боевой готовности принимает первых посетителей.

К общей эйфории подключились и разработчики. Большинство стендов проводило отдельные шоу-программы с множеством конкурсов и хороших призов.

Возле стенда **«Альфа-Класса» («Мальгримия 2»)** столпилось огромное количество желающих принять участие в метании колец.

Порадовал и **GFI** на пару с **«Руссобитом»**. От конкурса по перетягиванию каната испытали шок даже самые заядлые MiKPortal`овцы, которые познали достаточно много в области массового веселья и разрушения общепринятых принципов проведения подобных мероприятий. Хотя есть подозрения, что бдительность MiKPortal`овцев притупили две чудные амазонки из фэнтезийных миров. Вот кто-кто, а уж эти девушки пожаловаться на отсутствие мужского внимания не могли.

MiKPortal. А что MiKPortal — он, как всегда, много шумел, бегал везде и не давал покоя никому на выставке. В пятницу почетно и торжественно был открыт «День НЕ жЫвотных». Люди, рискнувшие сказать «не боюсь» нашей фантазии, очень пожалели о своих словах, но обиженным не ушел никто, — ибо призы раздавались практически каждому.

Смеркалось. И снова все тот же голос объявил печальную весть о закрытии выставки.

Всех участников, как и следовало предположить, ждало очередное мероприятие под кодовым названием *«Открытие Игрограда Party»*...

* * *

Мир глазами Ягуара. «Игроград-2006». Суббота. День третий. Похмелье второе.

День получился достаточно серьезным, по крайней мере, для меня. Лекции, интервью и просто общения с разработчиками. Для посетителей этот день прошел так же хорошо, как и предыдущий. Снова конкурсы, веселье, призы, толкотня, обсуждение проектов у стендов и т.п.

Часам к трем наш отдел маркетинга намекнул мне, что стенд — это, конечно, хорошо, но по мне вот уже второй день плачет сцена и что пора бы проводить конкурсы там. Сказано — сделано. Сцена плакала. Нет, она просто рыдала от такого издевательства над собой! Зрители же были довольны. Несложные задания, хорошие призы, отличная атмосфера, что еще нужно для счастья? Правильно! — отдохнуть. Не знаю, как посетители, но лично я под вечер был уже в совсем нерабочем состоянии (в смысле, устал...).

Вечер закончился ярким банкетом на *почти официальном закрытии «Игрограда»*.

* * *

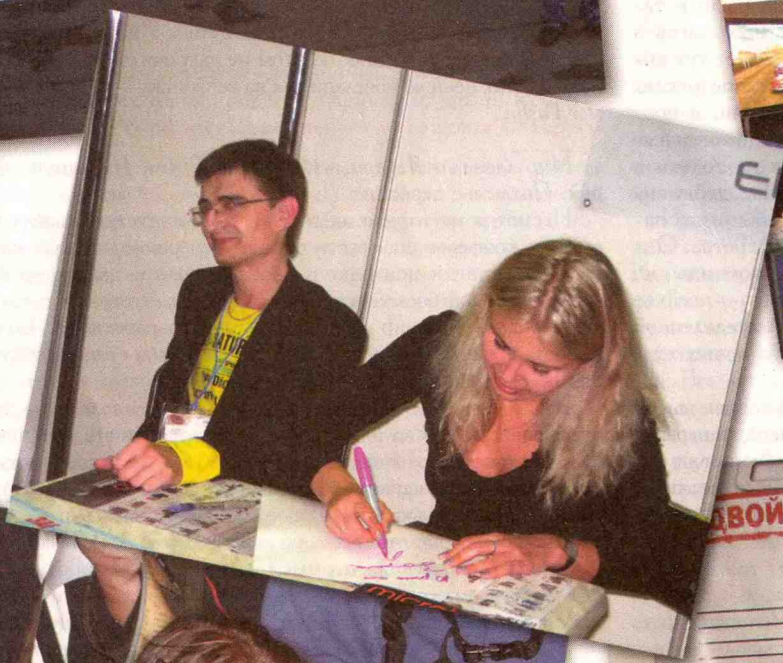
Мир глазами Ягуара. «Игроград-2006». Воскресенье. День четвертый. Похмелье уже не берет.

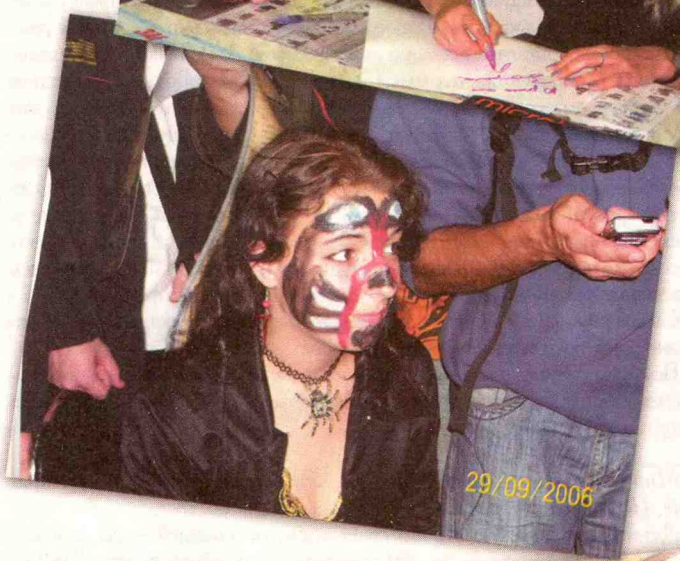
Люди на стендах раздают остатки призов посетителям, девушки от Vogster`а, наездив к тому времени уже третий десяток километров, тихонько отдыхают, MiKPortal продолжает гудеть, вместе с MC на сцене не обращая внимания ни на что. Все ждут только одного — **НАГРАЖДЕНИЯ...**

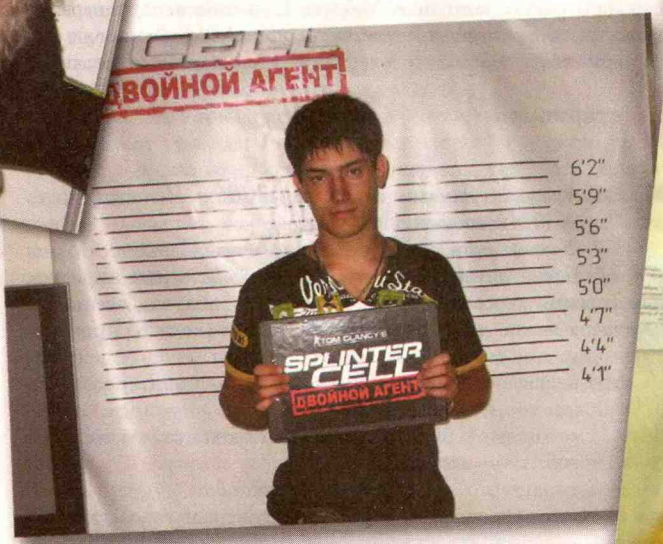
Окончание следует

4 МЕЖДУНАРОДЕН ФЕСТИВАЛ КОМПЮТЪРНИ ИГРИ
Игроград
igda

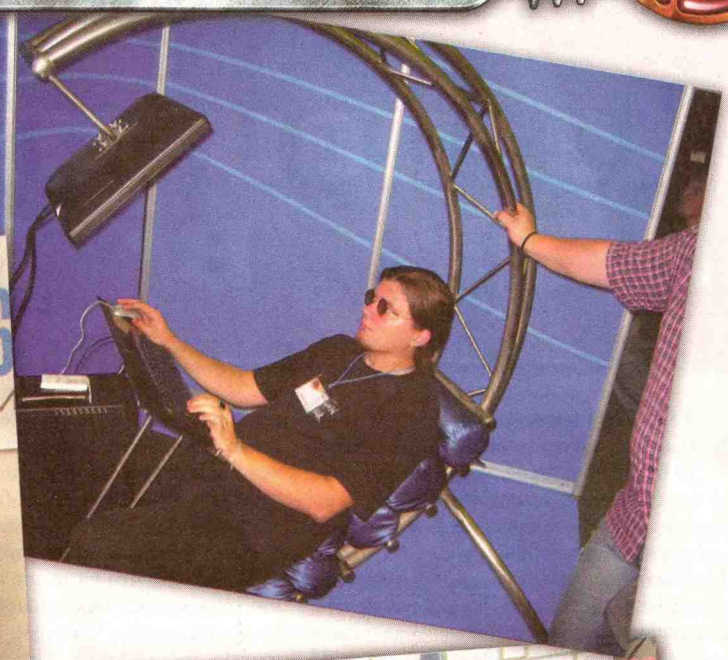
intel
Leap ahead
ukr.net



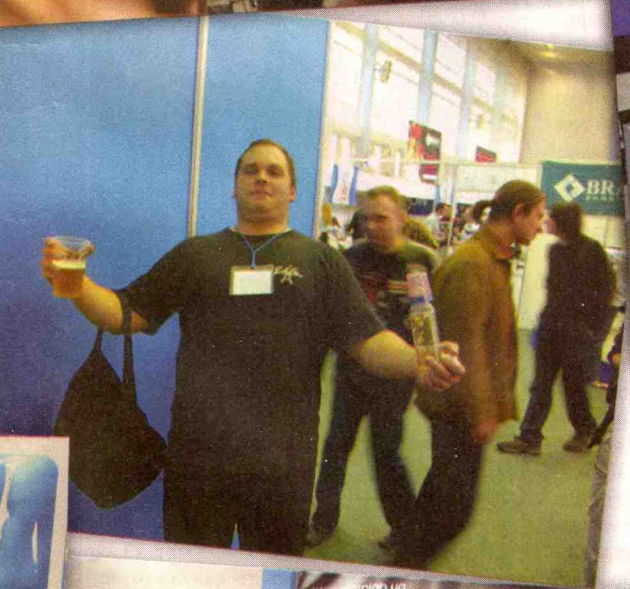

29/09/2006


ДВОЙНОЙ АГЕНТ
6'2"
5'9"
5'6"
5'3"
5'0"
4'7"
4'4"
4'1"
TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
ДВОЙНОЙ АГЕНТ

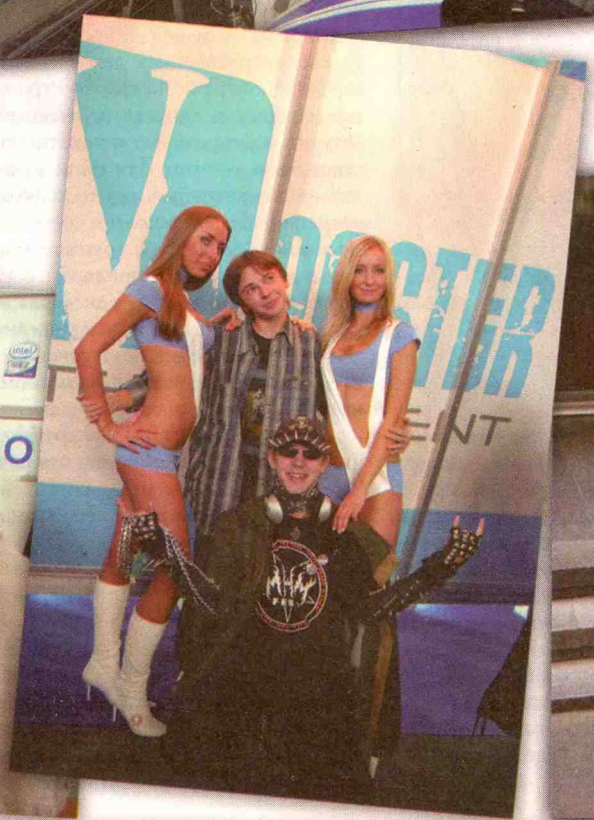
BRAVO
КОМП'ЮТЕРИ
НАЙ
КОМПЮТЕР



ділись емоціями!
BRAVO
Аниме
Absolutis



microlab



Марина КОМИССАРЕНКО

Не поиграть ли нам в кино?

В 1993 году кинокомпания Disney World выпустила очередной фильм. Это было бы вполне заурядной новостью, если бы не «литературная» основа, по которой он снят, — видеоигра Super Mario Bros. («Братья СуперМарио»).

В последнее время стало модно говорить, что времена нынче не те, творцы поисчерпали источники вдохновения и занялись штамповкой римейков. Двадцатилетние мальчики и девочки поют песни, под которые танцевали их родители (а зачастую — и их дедушки с бабушками); снимаются новые версии старых, едва ли не немых фильмов, мода ходит по кругу, звезды раньше были позвезднее, а мы — все без исключения — значительно моложе и привлекательнее. Нельзя сказать, что все эти упреки совсем не заслужены, но ведь не просто так режиссеры выбирают для своего нового фильма сюжет, взятый из компьютерной игры. Наверное, кроме кажущегося отсутствия новых идей, их привлекает что-то еще, что-то очень важное. Не ошибусь, если скажу, что потенциальная аудитория — в случае отдельных игр — насчитывает миллионы возможных зрителей экранизации.

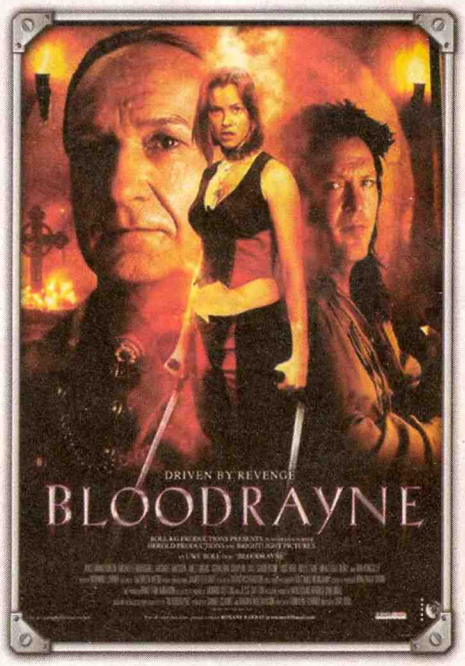
И вернемся к братишкам СуперМарио. Компания Nintendo выпустила эту игру на рынок в самом конце 1985 года. Сказать, что игра имела огромный успех, — это не сказать ничего. Nintendo Entertainment System продавала игру вместе со своими приставками, и сейчас Super Mario Bros. включена в Книгу рекордов Гиннесса как самая продаваемая игра в мире: было реализовано 40 миллионов копий, а всего игры серии разошлись тиражом в 200 миллионов карт. Не удивительно, что на волне этого успеха возник огромный соблазн попытаться расширить аудиторию. Соблазн, которому не стоило бы поддаваться. Ибо провал фильма в прокате оказался сокрушительным.

Давайте разберемся, почему это произошло и почему фильмы, снятые даже по невероятно успешным компьютерным играм, так часто проваливаются в прокате.

Каждый любитель замочить вечерком парочку нарисованных уродов в тиши и спокойствии своей квартиры знает, что атмосферу игры почти невозможно передать словами и уж точно невозможно подделать. Когда я пытаюсь объяснить, почему с одного моего компьютера на другой уже шестой год переезжает *American McGee`s Alice* (выход фильма по которой, кстати, намечен на следующий год, но об этом позже), я старательно размахиваю руками, рассказывая о многоступенчатом сюжете, и поднимаю глаза горе, описывая графику любимых уровней. Не работает. В глазах далеких от компьютерных игрушек собеседников я вижу только «нарисованная девочка бегает с поварским ножом по каким-то странным местам, крошит в капусту игральные карты и летучих монстров, что в том такого?» Действительно — что? Тут на выручку приходит не объясняющее ничего толком и одновременно описывающее все сразу слово *«атмосфэра»*. Атмосфера грустного приключения гонит меня по коридорам с уровня на уровень в надежде очередной раз исправить попавший под действие недружелюбной магии мир. Атмосфера приключения, нереального, а потому вдвойне прекрасного, усаживает ежедневно миллионы людей за экраны компьютеров и телевизоров, вручает им мышки, клавиатуры, джойстики, отключая их сознание от внешних раздражителей и, кстати, неплохо пополняя кошельки производителей игр и компьютеров.

Именно за атмосферой пришли в кинотеатры любители братьев Марио. А получили сюжет.

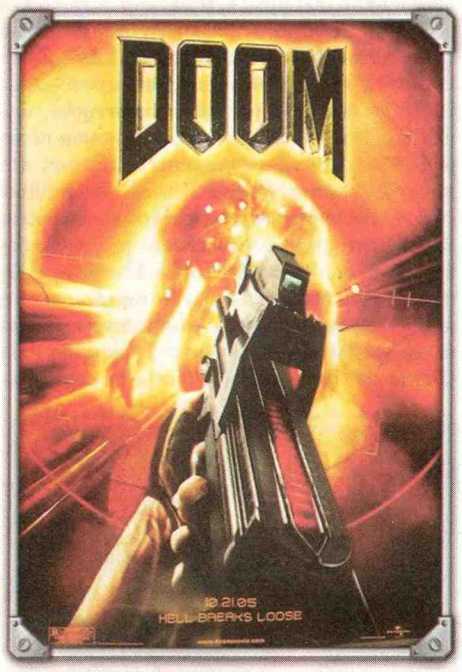
Тут стоит сделать еще одно небольшое отступление. Дело в том, что у большинства компьютерных игр (сейчас чуть меньше, а раньше — в огромном количестве) сюжета как бы и нет. Есть какая-то история, описываемая, как правило, в предисловии к игре одним абзацем: «В наш Мир пришло Зло; для того, чтобы завоевать Человечество, оно похитило Прекрасную Принцессу, освободить которую можешь только Ты». На этом сюжет заканчивается, начинается игра, в которой важно только твое умение жать на кнопки джойстика, прыгать точнее и стрелять удачливее. Для фильма этого категорически мало. Сценарий голливудского фильма — это страниц 90 текста, описания мизансцен и реплик героев. А что можно выжать из абзаца про Мировое Зло? И сценарист начинает изобретать какую-то историю, что заканчивается полуторачасовым размазыванием этого самого Зла по белому полотну экрана.



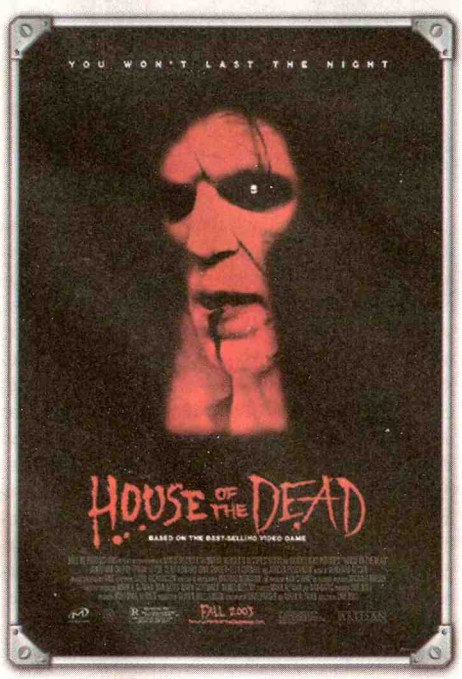
И увы: атмосфера — пропадает.

Третья беда поджидает со стороны визуализации придуманного сценаристом текста. Снявшиеся в ролях культовых (без преувеличения) героев Super Mario Bros. *Боб Хоскинс* («Мона Лиза», «Клуб Коттон», «Бразилиа», «Враг у ворот») и *Джон Легуизамо* («Крепкий орешек-2», «Путь Карлито», «Мулен Руж», сериал «Скорая помощь») были вовсе не новичками в кинематографе. Хоскинс за роль в «Клубе Коттон» номинировался на «Оскар» и получил награду Каннского кинофестиваля как лучший актер, а Легуизамо как раз в 1993 году получил несколько премий за свой телефильм «Spic-O-Rama». Я уж мол-

чу об исполнителе роли главного злодея Короля Купа — *Деннисе Хоппере*, снявшемся в почти двух сотнях фильмов, среди которых «Беспечный ездок», «Апокалипсис наших дней», «Бойцовая рыбка»,



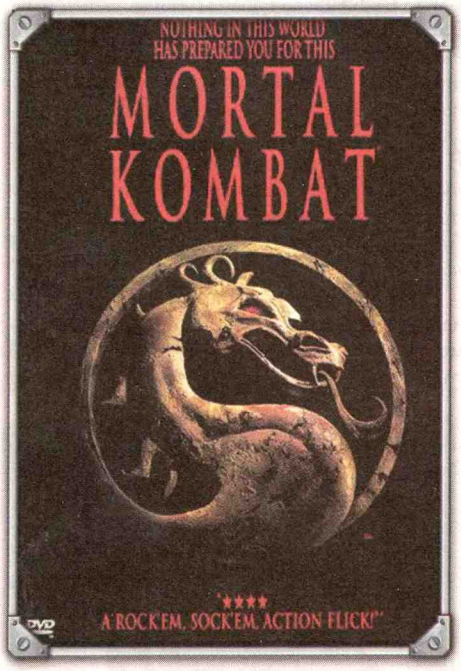
«Синий бархат», «Настоящая любовь», «Водный мир», «Баския», «Скорость», «Крыша мира». Они сделали все возможное, но так и не смогли стать теми самыми плоскими персонажами рисованной игры, к которым привыкли миллионы поклонников. И точно так же я не знаю, как спра-

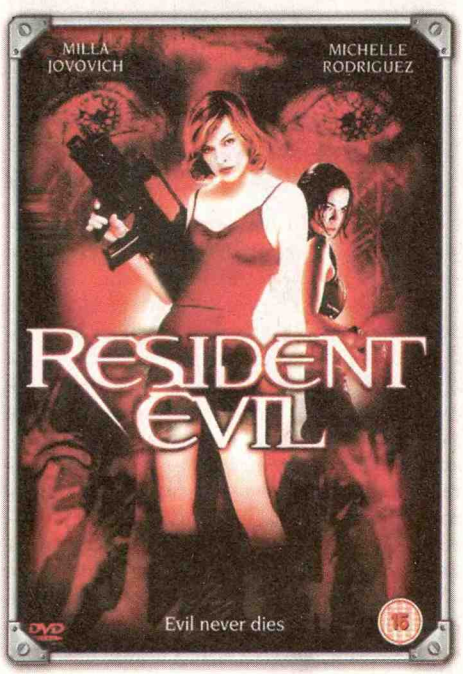


вится с ролью нарисованной девочки Алисы в окровавленном фартучке бесстрашная истребительница вампиров *Сара Мишель Геллар*, поскольку пока не готова к появлению Баффи в любимой игре.

Суммируя, перечислим основные составляющие успешной игры: атмосфера, сюжет, визуализация. За ними в 1993 году в кинотеатры пришло некоторое количество народа. Вы будете смеяться, но желание сделать сюжет посюжетистее и приключения поприключенистее сыграло со сценаристами и художниками Super Mario Bros. дурную шутку: часть потенциальной аудитории в кинотеатры не отпустили родители. Одно дело смотреть на нарисованного динозаврика, но вполне реалистические монстры, бегающие по экрану, это совсем, совсем другое. Фильм получил категорию PG (Parental Guidance Recommended — «Рекомендуется предварительный просмотр родителей»), а среди этих самых родителей поклонников игры было немного. В итоге та аудитория, что с азартом играла — дети до 13 лет и немного старше, — осталась дома. При 42 миллионах долларов бюджета фильм собрал в кинотеатрах США всего 21 миллион. Попыток сделать еще один фильм по сюжету этой игры не последовало.

Но сокрушительный финансовый провал «Братьев СуперМарио» не остановил продюсеров, и уже в 1994 году на экраны вышли следующие экранизации: **Double Dragon** («Двойной дракон») с *Марком Дакаскосом и Робертом Патриком* и **Street Fighter** («Уличный боец») с *Жаном Клодом Ван Даммом*. Первый фильм не стал сенсацией и тихо умер в коробках кинопрокатчиков, а о втором имеет смысл поговорить немного подольше. Кроме Ван Дамма, в фильме снимались легенда пуэрториканского кинематографа *Рауль Хулиа* и певица *Кайли Миноуг*. Режиссером и, что важнее, сценаристом выступил *Стивен де Суоза* — сценарист первых двух «Крепких орешков», фильмов «Коммандо», «Беглец», «Гудзонский ястреб», «Судья Дредд». Вы уже догадались: сюжет фильма получился боевым, что и спасло его от провала. Какая разница, о чем говорит красавчик Жан Клод, главное то, что он очень, очень умело лупит врагов по разным частям тела. И пусть фильм снова получил категорию PG, что с того, ведь посмотреть на хорошо снятые драки пошли взрослые. Именно «Уличный боец» открыл секрет успешного фильма-экранизации компьютерной игры — динамичный сюжет, основывающийся на игре-прародительнице, но не привязанный к ней стальными канатами и создающий свою собственную атмосферу. Стивен де Суоза по-





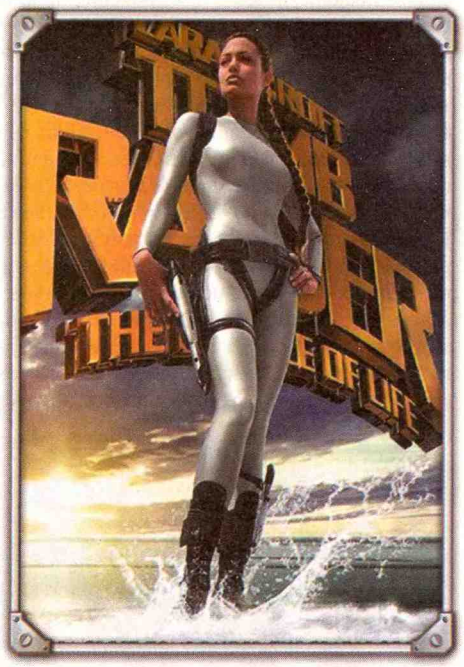
том продолжил эксперименты по экранизации игрушек, став впоследствии сценаристом второго фильма о Ларе Крофт — **Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life**. Кроме художественного, по игре была выпущена еще

целая серия анимационных фильмов, что тоже поспособствовало популярности как самой игры, так и экранизации.

На волне успеха «Уличного бойца» в 1995 году выпускается **Mortal Kombat**. И это был уже успех, настоящий и долгосрочный. Фильм собрал 125 миллионов долларов по всему миру, из них 70 миллионов в кинопрокате США, став вторым по этому показателю фильмом, снятым по видеоигре (после собравшей в США году целых 131 миллион первой «Лары Крофт» в 2001). В 1997 году выходит второй фильм — «*Мортал Комбат: Аннигиляция*», а в следующем году на экраны выйдет третий — «*Мортал Комбат*» то ли «*Превосходство*», то ли «*Разрушение*», пока не ясно.

Казалось бы — вот оно, удача таки дала поймать себя за хвост! Но, увы и ах, кроме мультяшной серии о покемонах до 2001 года выходит только один фильм — **Wing Commander**. Он опять-таки не стал сенсацией, хотя любители игры смотрели его уже куда более доброжелательно.

Прорыв случился в 2001 году, когда на экраны вышла уже упомянутая «Лара Крофт» в исполнении восхитительной *Анжелины Джоли*. Ставший еще одним звеном целой империи «Лара Крофт» (а кроме игры и фильмов, выпущены новеллизации и комиксы), фильм получился по-настоящему интересным и захватывающим. Правда, приходится вспомнить, что и сами игры, по которым он снят, довольно далеко ушли от двухмерных «Братьев СуперМарио» или «Уличного бойца». Приключения английской дворянки, собирательницы древних артефактов разворачивались в трех измерениях, что придавало и сюжету игры некоторый шанс на существование. Фильм собрал 275 миллионов долларов по всему миру, а сама Лара Крофт недавно была включена в Книгу рекордов Гиннеса как самый узнаваемый женский персонаж игры, оказавший, к тому же, значительное влияние на общество. Думаю, что основное влияние она оказала на общество своих производителей, принеся им полмиллиарда долларов чистого дохода. В 2004 году вышла часть приключений отважной



британки — «Лара Крофт — расхитительница гробниц: Колыбель жизни», однако при бюджете в 90 миллионов долларов сборы составили всего 156 миллионов (из них в США только 66), что для фильма с такими стартовыми ожиданиями стало почти провалом. По слухам, проект не закрыт полностью, и Анжелина Джоли дала согласие на

участие в еще одном фильме серии, однако даже приблизительная дата выхода его на экран не разглашается, а само производство еще не начато.

После успеха фильмов о Ларе Крофт экранизации посыпались одна за другим. Экранизированы два **Resident Evil**`а, звездой которых стала *Мила Йовович*, — в 2002 («Обитель зла») и в 2004 («Обитель зла: Апокалипсис») годах. Два **«Дома мертвецов»** — в 2003 и 2006, а в 2005 году вышло сразу три экранизации — анимационный **AIR**, **Alone in the Dark** с *Кристианом Слейтером* (кстати, этот фильм, как и «Дом мертвецов», попал в списки «Самых плохих фильмов истории» как худшая экранизация) и **Doom**, а в этом году зрители увидели **BloodRayne** и **Silent Hill**. О достоинствах и недостатках этих фильмов спорят критики и любители игр, хотя, безусловно, стоит отметить одно. Развитие компьютерных технологий как в играх, так и в кинематографе позволило справиться с основными проблемами игрушек и их экранизаций. Фантазия создателей игр теперь не ограничи-

вается двухмерными мирами первых ласточек индустрии, что, конечно же, сказывается положительно на сюжете, могущем быть теперь сколь угодно сложным и психологичным (увы, это не значит, что так оно и будет). Что до визуальных эффектов, то перенос изображения между играми и кинематографом осуществляется теперь в обоих направлениях, делая актеров похожими на своих рисованных прототипов и наоборот. Стоит ли говорить, что единожды начавшийся процесс экранизации компьютерных игр уже не остановить? На посвященной этой теме страничке Википедии перечислено 45 — СОРОК ПЯТЬ! — основанных на компьютерных играх фильмов, которые уже снимаются или готовятся к производству. Кроме уже упоминавшихся «*Алисы*», «*Мортал Комбата-3*» и «*Лары Крофт-3*», мы увидим экранизации *BloodRayne 2* и *Castlevania*, *Doom 2* и *Duke Nukem*, *Max Payne* и *Prince of Persia: The Sands of Time*, *Quake* и целых два продолжения *Resident Evil*-а...

Если захотим, конечно, их посмотреть.

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

ВОЗВРАЩЕНИЕ В МАГИЮ

MAGIC The Gathering

Немного истории

Речь в данной статье пойдет о CCG (collectible card game) **Magic: The Gathering**. Собственно, в свое время я написал целый цикл статей, посвященных «Магии», но, вдруг, вы их не читали и не имеете никакого представления, о чем я тут говорю? Поэтому, извините, если я сейчас начну рассказывать о том, что всем и так известно. Статья ведь должна быть понятна всем, а не только тем, кто в «теме», правильно?

Итак, что же такое Magic: The Gathering? Ответ прост — это коллекционная карточная игра. Ну, что такое игра, думаю, понятно. Наше издание, все-таки, не кактусам посвящено. Что такое карточная, думаю, тоже объяснять не надо. Кто не играл в дурака, «верю-не верю», преферанс, покер и т.д.? Играли? Молодцы. Вот «Мэджик» — это тоже самое, и похоже на все вышеперечисленные игры, как зеленый запорожец на восход солнца ☺. Насчет коллекционного, тоже понятно. Вы, наверное, не застали то время, когда люди собирали марки, банки из-под пива, пачки из-под сигарет и т.д. Ну, а американский бзик с собиранием карточек с физиономиями известных бейсболистов нам вообще не понятен. Подводя итог, скажу, что «Мэджик» — это карты, в которые можно играть. А можно и не играть, а просто собирать их, и клеить на стену (хех, посмотрю я на человека, который рискнет наклеить Black Lotus, сколько он там стоит, около штуки баксов?). Впрочем, если ваша стена уже занята портретами фотомоделей, не волнуйтесь, вы можете прикупить специальный альбом и помещать карточки туда. Кстати, это удобней, чем клеить на стену, ведь карты можно не только собирать, их можно еще и обменивать, и продавать. Чем не бизнес?

А началось все в далеком 1982 году, когда студент-математик **Ричард Гарфилд** придумал и разработал для своих друзей игру под названием **Five Magics**. В то время о коллекционных карточных играх никто еще и не слышал, а Гарфилд вовсе не помышлял пускать свое детище в свободное плавание. Просто он придумал игру, в которую можно играть на кухне, на скамейке, в скверике, на подоконнике, в перерывах между парами. Игру, которая не требовала поля, фигурок и серьезного изучения целого талмуда правил.

Время шло, игра набирала популярность, а сам Гарфилд занимался придумыванием настольных игр. Причем он их не только придумывал, он их еще и пытался продать, вот только злые издатели смотрели на его игры косо, и объясняли, что их время еще не пришло. Или уже ушло.

Не знаю, скольким людям Гарфилд показывал свое любимое детище, настолку **Roborally**, знаю, что все его усилия пропихнуть игру на рынок провалились с треском. Собственно, на этом можно было бы поставить точку в описании похождений математика, возомнившего себя Демиургом, но в 1992 году судьба свела Ричарда с молодой тогда компанией **Wizards of the Coast**. Да, да, с отцами **AD&D**. Естественно, он показал им Roborally и, как обычно, получил отказ. И тут терпение математика лопнуло, и в предельно нецензурной форме он поинтересовался: «Если вас не устраивает этот шедевр, то что вам вообще нужно?!!» Ну, ему и ответили: «Что-то, во что не нужно вкладывать больших денег, печатая книги с правилами, специальные поля и т.д., и чтобы это было просто, интересно и хорошо продавалось. И чтобы по игре можно было проводить турниры. В общем, что-то, аналогов чему еще нет». Непростая задачка, правда? Вот тут на Ричарда (наконец-то) снизошло просветление, и он вспомнил о Five Magics. Вспомнил, рассказал идею и… «Визарды» схватились за нее, как алкоголик за бутылку жидкости для мытья стекол, содержащую спирт.

И вот, в 1993 году, первая редакция «Мэджика», под названием **Alpha**, увидела свет. Тираж карт был довольно изрядным — около десяти миллионов. Но, нужно заметить, что у «Визардов» на этот тираж денег не хватало, так что, для начала, они отпечатали, примерно, треть тиража. Ну, чтобы проверить, идет или не очень. Пошло. Точнее, полетело, отпечатанные карты были проданы меньше чем за шесть недель, и «Визарды» срочно занялись допечаткой. Именно с этого и начинается история «Мэджика». С тех пор вышло много новых изданий, много раз пересматривались правила игры, многие карты были запрещены для турниров, как слишком дисбалансирующие игру, но «Магия» жила и развивалась, обретая популярность во всем мире.

В общем, игра, несомненно, клевая и популярная, но, если вы не против, пересказывать правила я не буду. Благо, они есть в интернете, хотите узнать больше, вам сюда — **http://www.mymagic.ru/rules/**.

Магия и я

Какой русский не любит быстрой езды, а какой эльф не любит магии? Судя по всему, я не русский, но, сто процентов, эльф, и магию люблю. Давным-давно, незабвенный наш Шеф Рэнд заразил меня этой игрой, и… на несколько лет я пропал. Играть в «Мэджик» интересно, но накладно, ибо карты стоят денег. В принципе, пять баксов за бустер (упаковка, содержащая 15 карт) — это не дорого. Обычная колода содержит 60 карт, из них порядка двадцати земли. Кажется, купил четыре бустера, и играй. Увы, все сложнее. Чтобы собрать хорошую, конкурентоспособную колоду, нужно потратить много денег, ведь в такой колоде должно быть много **рар** — уникальных карт. А на бустер приходится всего одна рара. И цена на редкие карты, если покупать на руках, колеблется от двух баксов (никому не нужна, но картинка прикольная) до… не знаю. Самая дорогая купленная мной карта стоила 20 баксов. Купил я их четыре. По самым скромным подсчетам, колода, которой я играл в 2002 году, стола в районе 150–200 баксов. Неплохо, правда? А теперь учтите, что по турнирным правилам делать частичный апгрейд колоды вам придется не реже раза в год, ибо часть карт будет уходить из **Стандарта**. Что такое Стандарт, или **Тип 2**? Это тип турнира, в котором играют только последние два набора карт и базовый набор (сейчас это «девятка»). В общем, хотите узнать больше, читайте правила, а то я никогда не допишу эту статью ☺.

В «Мэджик» я играл чуть больше двух лет. Участвовал в турнирах, писал о нем в МИКе, собирал колоды, учил людей, а потом… Потом закончились деньги и время. «Мэджик» требует много времени, ведь нужно тестировать колоды, разрабатывать и

проверять свои идеи, просто тренироваться играть против разных видов колод, дабы знать, что противопоставить угрозам оппонента, да и вообще, чем он может мне угрожать. Нет, если играть с друзьями, на кухне, то все легче, и денег много не нужно вкладывать, и времени. Есть время — поиграл. Нет? Не играешь. Но я ведь хотел участвовать в турнирах и выигрывать призы...

В общем, звезды расположились так, что с «Мэджиком» пришлось завязать. Прошло два года, и, неожиданно, появилось время и деньги, но возвращаться в «Магию» я не спешил. Тим, в котором я играл, распался,

моя колода устарела, появилась масса новых карт и новых механик, а значит, по сути, мне нужно было начинать с начала. А вы учтите, что карты выходили на английском языке, а мое знание данной мовы далеко от совершенства. В общем, думаю, понятно, почему я не спешил возвращаться. Не очень приятно чувствовать себя ньюбом ☺.

Но, недавно, ситуация изменилась, и я снова, начал играть. Почему? Читайте дальше ☺.

Я и «Визарды»

После моего ухода «Визарды» долго не могли опомниться от такой потери ☺, и начали придумывать, как бы заманить меня обратно. Я бы на их месте, для начала, переиздал Контрспел, но на этот шаг они пойти не смогли. Вместо этого, начиная с девятой редакции, они начали издавать карты на русском языке! Наконец-то вспомнили, что СНГ тоже рынок, и нам легче читать на русском, чем на английском, французском или японском языке. Впрочем, вероятнее всего, информация о появлении русской «Магии» прошла бы мимо меня, если бы они не наняли Лэджа, который предложил собраться и поиграть драфт. Бесплатно.

Тут, таки, придется сделать небольшое отступление, и объяснить, что такое **драфт**. Если в обычных турнирах вы играете колодами, собранными заранее, то драфт идеальное решение для тех, у кого колод нет. Итак, собираются восемь (примерно) человек. Покупают по три бустера каждый, и садятся вокруг стола. По команде судьи каждый вскрывает один бустер, и начинает изображать повышенную мозговую активность, морща лоб, и шевеля губами. Смысл данного шаманства в том, чтобы за пятьдесят секунд выбрать одну, самую лучшую, карту из пятнадцати. Выбрали? Передайте бустер соседу слева, и возьмите бустер у соседа справа. Теперь выбираем одну карту из четырнадцати. Что, бустер закончился? Вскроем второй, потом третий. И вот вы — счастливый обладатель сорока пяти карт. Теперь вам нужно собрать из них колоду, в которой будет не меньше чем сорок карт. Кстати, земель в бустерах обычно нет, но не волнуйтесь. Вы можете их взять у организаторов турнира, когда определитесь, какими цветами будете играть, а значит, поймете, сколько и каких земель вам нужно.

Сложно? Только на первый взгляд. Зато все примерно в равных условиях, и победит в турнире не тот, кто смог вложить в свою колоду толстую пачку Бакинских комиссаров, а тот, кто лучше играет. Или тот, кому больше везет.

Драфты я любил всегда, но в последнее время выкидывать 70–75 грн позволить себе не мог. А Лэдж предложил сыграть бесплатно. Ну, купил он себе кучу бустеров, просто вскрывать их скучно, а так поразвлечься можно. Правда, если в нормальном драфте вы оставляете надрафченные карты себе, то тут их нужно было вернуть хозяину, ну и что с того? Зато на шару. Ну, а когда я узнал о том, что карты русские, последние сомнения отпали окончательно — играть.

Правда, в первый раз произошел небольшой конфуз: увидев русские карты, я... попытался перевести их на английский, чтобы понять что они значат ☺. Играли мы на девятой редакции, в которой есть очень много известных мне карт, но картинки изменились, названия стали русскими, а значит, пришлось внимательно читать текст. Раньше как было? Увидел знакомую картинку или название, и взял карту. Текст читать не нужно, ты его и так знаешь. А теперь... Теперь, с непривычки, пришлось вчитываться, и удивляться переводам.

Но, в любом случае, поиграли мы хорошо. И первый раз, и второй. Правда, после этого карты у Лэджа закончились, а значит, во весь рост начала вставать проблема

возвращения в клуб. Т.е. нужно было определиться, готов ли я начать снова играть и тратить деньги? То, что выход русских карт существенно, облегчил жизнь игрокам, не знающим английского, не вопрос. Вопрос в другом — когда я уходил, «контрольные» колоды, столь мной любимые, медленно умирали. Да и вообще, игра стала, на мой взгляд, слегка пресной и предсказуемой. Но ведь за четыре года все могло измениться. А как это выяснить? Ну, почитать, какие карты повыходили, посмотреть, кто чем играет... Варианты есть.

В любом случае, думать о возвращении я мог долго, но тут «Визарды» нанесли очередной удар, в виде нового сета под названием **Time Spiral**. Понятно, что новые сеты выходят регулярно, и ничего удивительного в этом нет. Но. Данный сет обещал быть очень интересным. Во-первых, в нем обещали переиздать кучу старых механик, дабы игра стала более непредсказуемой. Что такое **«механика»**? Это особые свойства карты, вот, к примеру, — Flash *(You may play this spell any time you could play an instant.)*. Т.е. вы можете играть кричу как инстант (т.е. существо как мгновенное заклинание) в любой момент. Хоть на своем ходу, хоть на ходу оппонента. Очень неприятный сюрприз для соперника. Или, к примеру, Flashback *(You may play this card from your graveyard for its flashback cost and any additional costs. Then remove it from the game.)*. Т.е. сыграли заклинание? Хорошо. Теперь, за дополнительную плату, можете сыграть его еще раз, из кладбища. А как вам такая механи-

ка — Morph *(You may play this face down as a 2/2 creature for 3. Turn it face up any time for its morph cost.)*. Т.е. за три маны вы выводите карту, рубашкой вверх, и она является существом 2/2, а, когда вы накопите маны, вы уплачиваете манакост, и поворачиваете существо картинкой вверх. Только что тут лежало нечто 2/2, а уже, оп, чудовище 7/7. Еще одна веселая механика, заставляющая оппонента нервничать это Suspend 4 — *(Rather than play this card from your hand, pay and remove it from the game with four time counters on it. At the beginning of your upkeep, remove a time counter. When you remove the last, play it without paying its mana cost.)*. В общем, вместо того, чтобы платить за карту много маны, вы платите гораздо меньше и сбрасываете карту из игры. Зачем? А пусть лежит. А еще вы положите на нее некоторое количество временных каунтеров, и на каждом начале своего хода будете один каунтер снимать. И когда все они исчезнут, карта войдет в игру. Абсолютно безвозмездно, т.е. даром. А пока она лежит в сторонке, пусть противник ломает себе голову, что с ним будет, когда она войдет в игру, и нет ли у тебя карт, которые позволяют эти самые временные каунтеры снимать.

В общем, интересный сет, да еще и на русском. Что еще нужно для возвращения?

Но «Визардам» показалось этого мало, они объявили, что в новом сете, кроме обычных карт, будет 121 фиолетовая карта. В смысле, с фиолетовым значком редакции. Что это за карты? Это перепечатка старых карт, вышедших из игры. Причем там есть очень неслабые карты, вот только контрспелла нет ☹.

Ну, перепечатали карты, что с того? В девятке тоже много перепечатывалось. Угу. Вот только, у фиолетовых карт, как я уже говорил, свой цвет символа — фиолетовый. Раньше было как — на 15 карт в бустере одна уникальная (золотой символ), три редких (серебряный) и одиннадцать обычных (черный). Теперь обычных карт осталось всего десять, ибо вместо одной из них идет фиолетовая. И знаете, в чем фишка? В том, что среди переизданных карт встречаются рары! А значит, если вам повезет, вы можете вскрыть в одном бустере две уникальных карты! Считаем, одна рара стоит минимум два бакса. Бустер пять баксов. Если вы вытащили две рары, то считайте, что минимум четыре бакса вы уже вернули. Минимум. А, на самом деле, вы должны быть очень невезучим, чтобы вскрыть две таких дешевых рары ☺.

Итак, раньше мы покупали бустер в надежде вытащить одну дорогую, и, желательно, фойловую рару (см. ниже), а тут нам предлагают целых две, если повезет! Чем не повод?

Но и это не все! Если вам очень повезет, вы можете найти в бустере фойловую (блестящую) карту. Фойловых карт мало, они считаются коллекционными, и ценятся дороже не фойловых. Значительно дороже. Раньше было как, фойловая карта попадалась взамен карты того типа редкости, к которому принадлежала. Т.е. фойловая рара ложилась вместо обычной рары, фойловый комон (обычная карта) вместо простого комона и т.д.

Но. В Time Spiral`и это правило изменено. Теперь фойловая карта всегда заменяет комон, и только комон. Что это значит? А то, что если вам очень везет, вы можете вскрыть, в одном бустере три рары — обычную, фи-

олетовую и фойловую! Это не только окупит бустер, но и принесет неплохую прибыль! Злые люди «Визарды», сделали все, чтобы я вернулся, и я не устоял...

Спираль времени

В субботу, 23 сентября, в клубе «Аватар» состоялся пререлиз новой редакции «Мэджик». Что такое пререлиз? Это то, что предшествует релизу ☺. Т.е. официально новая редакция еще не вышла, но поиграть новыми картами уже можно. Всего за 130 грн любой желающий мог принять участие в турнире формата Силед. Что за зверь этот Силед, и почему так дорого стоит? Тут все просто, за эти деньги вы получаете на руки пять бустеров Time Spiral`и. Получили? Теперь попробуйте собрать из этого себе колоду. Минимум сорок карт, включая земли.

Это легче, чем драфт, ибо есть время рассмотреть карточки, и люди, сидящие справа и слева от тебя, не пытаются вытащить карты выбранного тобой цвета. Но, кроме всего, это чистая лотерея. Повезло? Вскрыл бустеры с хорошими картами? Можешь собрать себе сильную деку. Не повезло? Играй тем, что досталось.

Увы, мне в лотереях не везет, так что бустеры я вскрыл слабые. Из пяти цветов ни одного доминантного. Все слабы и примерно равны. В результате, я остановился на привычной трехцветке — собрал сине-бело-черную деку. Синие летают, поднимают карты противника в руку, позволяют взять лишнюю карту, могут отменить вражеское заклинание. Белые тоже летают, а черные уничтожают карты противника. Ничего особого, увы.

Собственно, только вскрыв бустеры, я уже знал, что будущего у меня нет. Сыграю шесть туров, и вылечу. Мало того, что карты слабые, так я еще и не играл четыре года.

В общем, мои прогнозы сбылись, единственное, чего я не смог спрогнозировать, так это того, что мое невезение не закончится на слабых бустерах, а будет преследовать меня весь турнир. Мне просто катастрофически не приходили земли! В общем, это был ужас и позор. Но несмотря на это играть мне понравилось. Правда, в клубе было, ну уж очень душно. Народу собралось больше пятидесяти человек, помещение полуподвал, и, практически, не проветривается. Кондиционеров, ясное дело, нет. В перерыве между турами можно выйти на улицу. Подышать свежим воздухом. Вот только сторона солнечная. Т.е. из духоты выходим на солнцепек. Ничего удивительного, что после пяти часов игры, моя голова раскалывалась как барабан, по которому пробежалось стадо бегемотов.

Но, ничего, осень вступит в свои права и, надеюсь, станет легче. Да, вы угадали, я решил снова начать играть в «Мэджик, а то мало ли что там Визарды еще придумают, чтобы меня приманить ☺.

Да, тем кто хочет тоже начать играть в Магию, рекомендую — **http://mtgclub.kiev.ua**, на этом сайте и полезная информация есть, и расписание турниров, и адреса Украинских клубов, и еще много чего. И, не забывайте заходить на форум — **http://mtg-avatar.kiev.ua/phpBB2**, смотреть расписания турниров и читать о Магии.

Собственно, на этом я, пожалуй, и закончу. Вывод прост — играйте в Мэджик, камрады! Он теперь русский, и доступный. И, по-прежнему, интересный.

До встречи на турнирах!

Записки Автоответчика

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

ЖИЗНЬ — ДЕРЖИСЬ

Игроградские страсти

Думаю, самые внимательные из вас обратили внимание на то, что новый МИК вышел с некоторым опозданием. В принципе, если считать понедельники, то этот номер должен был появиться в прошлый понедельник. Но, увы, сделать его мы просто физически не успевали, ибо были заняты организацией четвертого «Игрограда». Кстати, кто не пришел — я не виноват. Но я там провел пять дней из четырех возможных. Смотрел на игры, общался с разработчиками, читал лекции и занимался прочими безобразиями.

Не буду тут писать рекламной статьи, зачем оно? Скажу одно: мне «Игроград» понравился. Да, были накладки, да, народу приехало не так много, как хотелось, да, не все лекции удались, но в целом было интересно. И приятно. А это самое главное.

Собственно, много об «Игрограде» я писать не собираюсь, об этом другие напишут. Но интересно было бы получить письма от людей, которые приходили на мероприятие: что понравилось, что нет. Да и вообще, как вам этот «Игроград» по сравнению с прошлыми тремя.

Пишите. Будет интересно сравнить мнения и оценки.

Ну, а тем временем пришла пора отвечать на письма, ага?

Жизнь Портала и опасна и трудна

В последнее время мне пришел целый ряд писем, содержащих один, но очень актуальный вопрос. Позволю процитировать одно, но считайте, что отвечаю на все. Итак, пишет нам камрадка **Куколка Диа**:

Здравствуйте, Ув.Др.Кертис...!!! Пишет Вам Куколка Диа... Дело в том, что я не могу уже неделю попасть на сайт Микпортал точка орг...(((Может, меня забанили??? Или у вас там проблемы??? На все остальные сайты я хожу без проблем...)))

Рассказываю. Народная мудрость гласит — незачем чинить то, что не ломалось. Увы, не все верят в народную мудрость. Вот, к примеру, камрад BondD решил, что MiKPortal работает плохо. Нестабильно. И связано это с тем, что на сервере установлено устаревшее программное обеспечение. Ну и решил он это дело починить, т.е. переустановить. На результат этого продвинутого ремонта вы и смотрите, когда видите, что Портал недоступен.

Назвать вам точную дату, когда все снова заработает, я, увы, не могу. А BondD прячется и не выходит на связь. Партизан. Как думаете, может, его конкуренты подкупили?

Еще хочу сказать по поводу журнала... Я его уже год читаю... И читаю «Автоответчик»... Иногда такое возмутительное прочтешь, что так и хочется написать что-то свое... То одно не нравится, то другое, то третье... саффсем не угодишь...))) А мне лично все нравится... хоть я и девушка... Но я даже умудряюсь читать про железо и разборочный цех...)))

Это что, я вот девушек-программистов знаю. Они не только читать могут, но пишут такое, что мне страшно за мой уровень интеллекта. Я одно слово из трех понимаю. Так что не верьте в то, что девушки не играют в игры и ничего в них не понимают. В наш век эмансипации возможно все.

Очень нравится харизма и креативность всех «писателей»... Видно, что работают с душой... А бумага... Да как-то не в этом суть... и та хороша была, и сейчашняя...)) и то, что пишут иногда не по теме, а о личном... тоже очень интересно...!!! в общем, мне все нравится... А что не нравится, так я перелистну...))) Всем удачки... Пока...

Спасибо. Мы пишем так, как считаем правильным, а если кому не нравится, у нас ведь не один журнал в Украине, для всех найдется что-то свое. Интересное и любимое. А чтобы все нравилось всем, так не бывает.

Еще об «Игрограде»

Ха, есть оперативные люди, вот уже и отчеты о ярмарке пошли. Итак, камрад **4ex** выступит со своим фидбеком:

Здравствуй, Кертис! Извини, что обращаюсь на «ты», но мне так легче.

Ничего. Когда ко мне обращаются на «вы», я начинаю подозревать в собеседнике милиционера или сотрудника налоговой полиции ☺.

Буквально час назад пришел с выставки «Игроград», поэтому пишу тебе пока еще свежие впечатления. Ну что можно сказать? В целом неплохо, но как-то все так скромненько, тихо, без пафоса. Ходил я с двумя друзьями, и у каждого свои впечатления. Один говорит, что ему вообще не понравилось, а второй говорит, что неплохо (это, наверно, из-за того, что шнурки выиграл в NFS :))

Насчет тихо и скромно — не знаю. Помещение в этом году получше. А вот участников не хватало. Это да. Просто очень уж много выставок этой осенью. Во всех не поучаствуешь.

Если говорить о месте проведения, то это несомненно плюс. Хорошо, что игры от фантастики отдельно, более просторно и удобней стенды стоят, просто ходишь себе по кругу и смотришь. Еще из плюсов могу отметить конкурс все по тому же NFS'у и викторины. Хотя одна из них — это была скорее реклама Intel'а, но все равно было весело и даже познавательно. А еще девушка, которая вела эту викторину, с ходу в компах вообще не стреляла, и все сразу давай упрекать ее за каждое кривое слово, блин, мне даже жалко ее стало. Но я ни в чем организаторов не виню, так наоборот было веселее, а то представляю, стоял бы там какой-нить батан и чесал бы свои тупые приколы.

Угу, конкурсы были. И на MiKPortal`овском стенде были. А еще мы хотели показать всем обновленный Портал, но, благодаря некоторым, это оказалось не очень реально сделать.

Это я по поводу плюсов. Теперь про то, что не понравилось. Говорят, что все познается в сравнении, так вот, по сравнению с прошлогодней ярмаркой эта мне понравилась меньше. Там и стендов, где в еще не вышедшие игры можно было поиграть, было больше. А те, что все-таки были тут, не привлекли совсем :(. Да и не выиграл ничего в этот раз (но тут я сам виноват). Ну и, как я уже сказал, не хватало чего-то этому «Игрограду», искринки, что ли. Может, я просто в плохой день был? Не знаю. Вот такие впечатления у меня после выставки. Наверное, не очень они тебе понравятся.

На самом деле из интересного были еще лекции. Но это не всем нужно, ясное дело. Это больше для разработчиков и интересующихся. А из игр... Ну да, маловато было, хотя представленные проекты мне понравились.

В любом случае, я уверен на 100%, что мое письмо в «Автоответчик» не попадет, уже два раза писал, и даже ответа никакого не было. Ну да ладно, поживем — увидим.

Уже увидели ☺.

P.S. Я наконец-то взял у тебя автограф. АААААААААААААААААААА!!!!!!!!!!!! (Я еще к тебе подбежал, когда ведущий сказал твое настоящее имя,

и что автографы ты даешь пока что бесплатно.) Это огромный плюс. Так что, как ни крути, а плюсов больше.

Значит, быть «Игрограду»!!! :)

Ну, если взял автограф, то точно быть ☺. Некоторые со мной еще фоткались — может, путали с Памелой Андерсон? ☺.

P.P.S. Я представляю, в какую копеечку вам все это мероприятие влетело. Расскажи пожалуйста про финансовую сторону, если не секрет.

Не могу. Скажу, что много, много тысяч долларов, но тут нельзя не поблагодарить наших генеральных спонсоров — компанию **Vogster Entertainment**, наших технологических партнеров — компании **Intel** и **Bravo**, нашего саунд-партнера — **Microlab**, наших соорганизаторов — **IGDA Украина** и еще многих, многих и многих, без кого «Игрограда» бы не было. И, ясное дело, поблагодарить всех, кто нашел время и принял участие в мероприятии.

Привет из Крыма

Что сегодня за праздник такой, не подскажете? Второе письмо от девушки, я столько за несколько месяцев не получаю ☹. Итак, слово передается камрадке **Анюте Зеленской**:

Привет, Кертис!

Привет!

Только сегодня узнала, что мой любимый журнал поменял свой формат и стоимость. К счастью, смогла достать все пропущенные за лето выпуски :) Так что, может, уже и поздно, но выскажу свое мнение:

Лучше позже, чем никогда. А хорошее сказать никогда не поздно.

✓ *мой милый МИК стало намного интересней читать;*

Спасибо.

✓ *стало больше статей от штатников (или мне из-за другого формата просто кажется?);*

Да нет, времени больше стало. Писать в еженедельном формате физически тяжело было, а теперь отдохнуть получается.

✓ *ну и, самое главное, объем: может, МИК и выходит теперь реже, но на чтение тратишь намного больше, чем раньше.*

Это да. Математика ☺.

Очень обидно, что все меньше и меньше авторов пишут про ДЗВР. На мой взгляд, ДЗВР был и остается визитной карточкой МИКа: получение заданий и сдача отчетов, выбивание дверей и секретарш вносили свой неповторимый колорит. Скажу честно, что если бы статья в первом номере МИКа, что я купила, была бы написана обычно, не в литературном стиле, то дальше журнал я бы просто не покупала. Теперь получается, я читаю вас уже год и до сего дня не жалела. Очень надеюсь, что Департамент Защиты Виртуальной Реальности не предадут забвению.

Не предадут. Просто, видимо, у нас наступил период поиска формы. Вот, ищем. И обязательно найдем.

В четвертом номере за сентябрь прочитала очень интересную пьеску. Представьте мое удивление — открываю статью и на фотографии вижу родные пейзажи Чуфут-Кале. Думала, что показалось, ан нет, Ягуар и компания посетили с визитом мой родной Бахчисарай. Надеюсь, им тут понравилось, особенно вода в бутылках :) Лучше приезжайте к нам в Песчаное на море. Летом тут хорошо, а вот зимой как в склепе — и холодно, и нет никого :)

Ну, мы ведь любим путешествовать. Любовь к перемене мест и всяким поездкам у нас в крови. Единственное, я летом Крым не очень люблю — жарко. А зимой нормально, раньше все время на Чатыр-Даг ездил. Ну а теперь научился стоять на лыжах и решил, что ездить нужно в Карпаты. Кататься. Нравится мне это дело. Если повезет, поеду Новый год туда отмечать, а не повезет... Все равно поеду, но позже.

А летом хочу в Карелию. На байдарках... Красиво там.

А насчет Песчаного мы подумаем ☺.

На прощанье

И напоследок — два письма от сравнительно новых наших читателей. А то, помню, спрашивали меня, почему новички мало пишут в «Автоответчик». Вот, видите, исправляются. Итак, слово камраду **Zombii8999**:

ПрЫвет моему любимому журналу, многоуважаемому доктору Кертису, жадному на страницы в спецвыпусках Талеру, Ягуару Кемперовичу, Leprecon'у, Glukk'у Переглюковичу и всем, кто создает наш любимый журнал.

Спасибо.

Решил написать я вам по поводу... Собственно, по какому поводу я пишу? Короче, пишу от нефиг делать. Я совсем недавно стал постоянным читателем вашего журнала (где-то два месяца назад), после того как один из моих друзей показал мне свою коллекцию изданий МИКа. Мне тогда очень понравился стиль написания статей в вашем журнале и я стал покупать его регулярно.

Хочу сказать пару о новом формате МИКа (затертая наждачкой до дыр тема, но все же пару слов скажу). ЭТО КРУТО!!!

Теперь расшифрую. До того, как МИК потолстел, я его не читал — меня он не сильно привлекал (он был похож на какую-то газетенку). А со сменой формата он приобрел очертания солидного журнала.

Ну да, мы теперь солидный журнал. Сто процентов ☺.

Также скажу немного о спецвыпуске, поскольку другую тему для писма я пока что не придумал. Начнем с истории онлайна. Ну и что, что Талер немного пожадничал и 12 страниц подряд нес какую-то ахинею!? Помоему, вышло даже очень познавательно (для кого-то, может, и интересно, но я таких не знаю :-). И не нужно наезжать на бензоколонку (редактора, конечно, но и на обычную тоже не советую)!!! В спецвыпуске она получилась довольно прикольная, и я думаю, что многие со мной согласятся. Было бы неплохо включить этот стишок в школьную программу по литературе (пусть дети изучают современных классиков).

Это точно, пора бы уже всех нас занести в школьную программу ☺. А я еще и на машинке вышивать умею ☺.

Еще хочу пожелать авторам статей творческого вдохновения, так как близится сезон великих релизов. Было бы неплохо почаще писать о «никаких» играх (а то все проверять на себе — так и дядю Билла можно разорить). Ну ладно, буду заканчивать, а то брат думает, что я на него донос в милицию строчу :-). И еще одно — берегитесь злых клоунов! Они сожрут ваш МОСК!!!

Да, сезон обещает быть очень и очень интересным. Ждем. Закупаем вдохновение в ближайшем магазине ☺.

Ну и, на прощанье, выскажется камрад **Князь тишины**:

Привет, Кертис! Пишет вам камрад Князь тишины. Читаю журнал с лета 2004 года. Прочитал тут недавно, что вам пишут только старые читатели, и решил написать. Меня очень порадовал новый (старый) формат. И спасибо за новую обложку, сестре ее тяжелее порвать ☺.

О да, это важно. За сестрами глаз да глаз нужен, чуть отвлекся, и все, хана любимому журналу.

Заметно улучшилось качество статей, но снизилась оперативность новостей... Еще мне очень не понравилась рубрика «Телефонная будка», журнал про компьютерные игры, а не про мобильные, или я чего-то пропустил ☺?

Это не постоянная рубрика. Есть о чем написать — пишем. Нет — не пишем.

Спецвыпуск был неплохой, и я не понимаю, почему все так вцепились в Талера/Кирилла /Мохнорыла. Как по мне, так история зарождения сети очень даже интересна, ну и что, что он так жаден к страничкам?

А никто особо не вцепился. Многие хвалят. Просто когда много *букав*, некоторые не могут *асилить* ☺.

Меня очень порадовала новость про завершение разработки второй «Гильдии», от первой я фанател, купил благодаря вам, спасибо. (Кстати, статью про игру писал уже где-то пропавший MANIAK.) Если можно, расскажите подробнее про системные требования второй части игры.

Подробней расскажем, когда их опубликуют ☺.

И напоследок хотел бы отблагодарить вас за то, что вы не торопитесь быть как все, не косите под всякие глянцевые журналы «Зі всякими понтами»: спс (спасибо).

НЗ (не за что) ☺.

З.Ы. А поэт из Талера никакой ☺.

Я ему передам, но, боюсь, многие с тобой не согласятся.

Ну вот, на этом буду заканчивать. Пишите, кто был на «Игрограде», не забудьте прислать отчеты. Буду ждать.

Удачи!

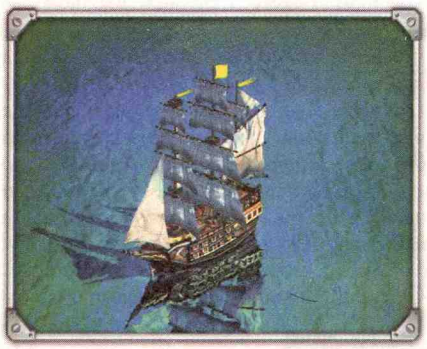
«Сезон охоты»

Сюжет игры «Сезон охоты» основан на одноименном анимационном фильме от Columbia Pictures и Sony Animation Studios.

Ужасно смешная, динамичная и просто клевая игра о том, что ожидает охотников в лесу в самый разгар сезона охоты: тяжелая беличья артиллерия, массированная газовая атака скунсов и встречи с несметными полчищами другой живности, сражающейся за место под солнцем во главе с безумной парочкой — слегка помешанным однорогим оленем Элиотом и одомашненным медведем гризли по имени Буг.

Игра полностью переведена на русский язык и озвучена актерами, принимавшими участие в озвучке фильма. Среди актеров, голосами которых говорят герои мультфильма, — Федор Бондарчук, Михаил Боярский, Дима Билан, Миша Галустян и другие.

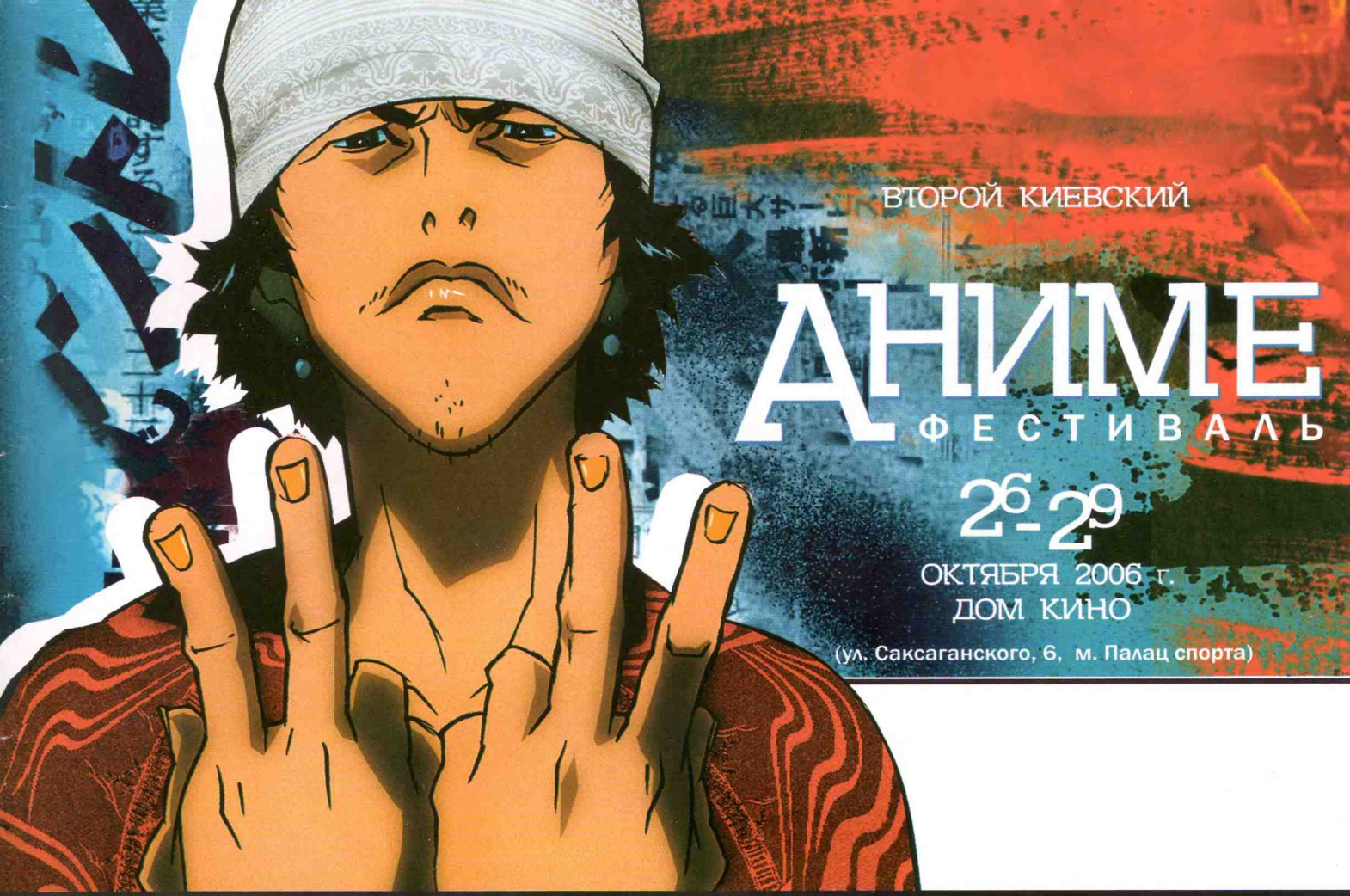
Минимальные системные требования: CPU 1,5 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, совместимого с DirectX 9.0c 2 ГБ на жестком диске, ОС MS Windows® 2000/XP.



ANNO 1701

Игры серии ANNO пользуются заслуженной популярностью и любовью игроков во всем мире. Совокупные продажи Anno 1602 и Anno 1503 превышают 4 миллиона копий. Третья часть этой увлекательной градостроительной стратегии переносит игрока в XVI век — эпоху Просвещения, прогресса, географических открытий и расцвета морской торговли. Традиционно прекрасные ландшафт и строения станут еще лучше благодаря обновленному графическому движку. Помимо соперничества с соседними государствами и отражения пиратских нападений игроку предстоит бороться с последствиями природных катаклизмов — извержений вулканов и цунами.

Системные требования: CPU 2,2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео с поддержкой DirectX® 9.0, ОС MS Windows® 2000/XP.



ВТОРОЙ КИЕВСКИЙ

АНИМЕ ФЕСТИВАЛЬ

26-29

ОКТЯБРЯ 2006 г.

ДОМ КИНО

(ул. Саксаганского, 6, м. Палац спорта)

РАСПИСАНИЕ ФЕСТИВАЛЯ

Четверг, 26 октября

17.00 Открытие Фестиваля

18.00 "Призрак в доспехах: Невинность" (Ghost in the Shell II: Innocence)
Полнометражный фильм, 2005 г., режиссёр Мамору Осии
киберпанк, меха, фантастика, боевик

20.00 "Карас" (Karas) Часть 1
OVA-сериал, 2005 г., режиссёр Кэйити Сато
приключения, фэнтези

22.00 "Воскрешение ниндзя" (Ninja Resurrection)
OVA-сериал, 1998 г., режиссёр Ясунори Урата
самурайский боевик, фэнтези, приключения, история

Пятница, 27 октября

18.00 "Карас" (Karas) Часть 2

20.00 "Гравитация" (Gravitation OVA)
OVA-сериал, 1999 г., режиссёр Синъити Ватанабэ
сёнэн-ай, романтика, драма, сёдзё

21.00 "Прочти или умри" (R.O.D - Read or Die)
OVA-сериал, 2001 г., режиссёр Кодзи Масунари
приключения, драма, история, фантастика

Суббота, 28 октября

13.00 Чемпионат по файтингам на Sony PlayStation2 - игра Guilty Gear XX Slash
Организатор www.fighting.ru

17.00 "Войны Венеры" (The Venus Wars)
Полнометражный фильм, 1989 г., режиссер Йосикадзу Ясухико
приключения, фантастика, боевик

19.00 "Мертвые листья" (Dead Leaves)
OVA-сериал, 2004 г., режиссёр Хироюки Иманиси
фантастика, комедия

20.00 "Макросс-плюс" (Macross Plus OVA)
OVA, 1995 г., режиссёр Сёдзи Кавамори
приключения, фантастика, меха, драма

Воскресенье, 29 октября

13.00 Чемпионат по файтингам на Sony PlayStation2 - игра Soul Calibur 3
Организатор www.fighting.ru

16.00 Закрытие Фестиваля: конкурсы и награждение победителей

17.30 "Куклы-паразиты" (Parasite Dolls)
OVA-сериал, 2003 г., режис-сёр Кадзуто Накадзава
приключения, фантастика, меха, сёнэн

19.00 "Полиция будущего: монстр" (Patlabor WXIII)
Полнометражный фильм, 2001 г., режиссёр Фумихико Такаяма
драма, меха, фантастика, полиция

21.00 "Один: Космический корабль «Звёздный свет»" (Odin: Photon Sailor Starlight)
Полнометражный фильм, 1985 г., режиссёр Эйити Ямамото
фантастика, драма, приключения

MC ENTERTAINMENT
www.mc-ent.ru
аниме ПЕТРОВКА, 38
ряд 38 место 7-8 центр.ряд, место 20т
ЖУРНАЛ ХЗМ
MOLOKO
K9
petrovka.ua
www.petrovka.ua Internet-магазин
МОЙ КОМПЬЮТЕР
Аниме ГИД
ШПИЛЬ!
Релиз.UA ЖУРНАЛ
ЖУРНАЛ СТЕНА

Зголоднів за потужністю?

Пропозиція для справжніх гурманів

Новітній процесор *Intel® Core™2 Duo* комп'ютеру *artline™X²* розроблено для відтворення все більш складного та реалістичного світу твоїх улюблених ігор, а також для іншого вибагливого програмного забезпечення

artline X²

персональний комп'ютер

Мабуть, вперше в історії персональний компьютер з надзвичайною обчислювальною потужністю на базі двоядерного процесору останньої генерації є водночас економічним з точки зору споживаної енергії та тепла, що виділяє.
Презентуємо потужній ПК ***artline™X²*** з процесором ***Intel® Core™2 Duo*** у компактному зручному форматі MicroATX

Intel® Core™2 Duo E6300 processor
ASUS®EAX1600 Pro/TD 256M VGA
512MB DDR2 - PC4200 RAM
DVD-RW X-Multi ASUS®
80GB SATA HDD
ASUS® MB/Chassis
Sound, LAN

2999 грн*
Спеціальна ціна

intel Core™2 Duo inside™
Dual-core. Do more.

(044) 594 15 15 **TechnoPark**
www.technopark.ua

*До вказаної ціни входить тільки системний блок
Виробництво відповідає вимогам ISO9001, УкрСЕПРО

Intel, Pentium, ... Intel Inside ... Intel Corp. ... США та ін. країнах