Новый формат — два в одном!

МК

41-42 255-256
23 2006
Октябрь



стр.30
ALIEN SHOOTER 2

стр.18
Heroes of Annihilated Empires

JUST CAUSE™
стр.22

стр.12
Mythic Wars

ISSN 1819-8716
9 771819 871006 >

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

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

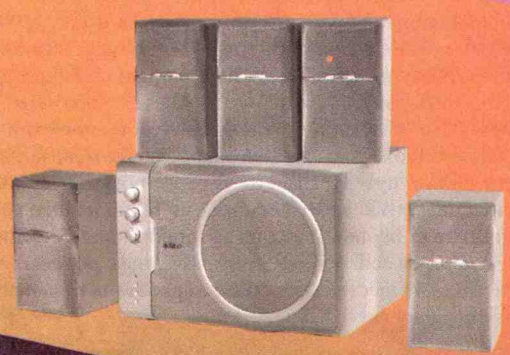
Подписной индекс: 35327

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.

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
Frestarter
Mythic mars стр. 12-13
Bateau
Tank Combat стр. 14
Lar
«Ониблэйд» стр. 15
Morte&Shaman.AD
NFS: Carbon стр. 16-17
Кирилл ТАЛЕР, Bateau
Heroes of Annihilated Empires стр. 18-21
Morte&Shaman.AD
Just Cause стр. 22-24
Алексей ТУР aka leprecon
Fallen Lords стр. 28-29
Frestarter
Alien Shooter 2 стр. 30-31
Мохнорыл
«Яйца Фаберже» стр. 32-33
Алексей ТУР aka leprecon
Brazing Angels: Squadron of WWII стр. 34-36
Clever aka Палпатин
«Гладиаторы-II» стр. 38-39
Кирилл ТАЛЕР, Jaguar
Четвертая высота стр. 40-43
Гнат БУРМА
Bioware corp. стр. 44-47
Том/Doc/КЕРТИС
Записки Автоответчика стр. 48-49

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№41-42 (255-256), 23.10.2006.
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. № **3305**

Посторонним В.

Вы хотите начистоту? Начистота есть у меня.
Поэтому сначала:
а) откройте «Автоответчик» (стр. 48-49)
б) внимательно знакомьтесь с 48-ой страницей;
в) вернитесь обратно и продолжайте читать «Бензоколонку»;
г) можно не возвращаться, если не хочется.

Для тех, кто всё-таки в). Да, вы всё правильно поняли, Кертис написал свой последний «Автоответчик» и покинул ряды ИД МК и МИКа в частности. Форумчане MIKPortal`а узнали об этом немного раньше, нежели читатели, не имеющие доступа в Интернет, или же желания по нему шастать. Теперь знаете и вы.

Нет, конечно. Совсем-совсем Кертис не уйдёт, т.к. переходит в разряд внештатных авторов МИКа, правда, с почётным правом первой ночи в отношении лучших экшенов и RPG. Но свершившийся факт налицо, Kertis не будет более принимать активное участие в жизни МИКа, не будет вычитывать статьи, глумиться над нерадивыми кадетами, устраивать шумные обсуждения жизни-быта-новостей за кружечкой «сами понимаете чего»...

Знаете, будь это годика эдак два назад — я даже не знаю, как бы отреагировали читатели. Не думаю, что дошло бы до попыток суицида, но шоковое состояние можно было бы прогнозировать наверняка. Сейчас же расставание прошло немного буднично, и по-бытовому — Кертису действительно пора переходить на новый уровень, ибо всех монстров на этом он уже замочил, а они всё респаунятся, а Кертис всё сильнее, а монстры такие же (или слабее), и давно приелись, но не бросать же... Увы, но наш Том, который DOC, действительно устал от... собственного бессилия. Не верите?! Год за годом обозревать игры, кричать разработчикам: «Ну, посмотрите же! Нужно же делать не ТАК, а ТАК!!!» А в ответ — в худшем случае обиды, в среднем — тишина, а в лучшем — новый пресс-релиз. Но если гора не идёт в Копенгаген, почему бы Копенгагену по пути к горе не завернуть в Амстердам? И Кертис завернул... Это о причинах.

О следствиях. О том, что уже было и что ещё будет. О криках **«МИК без Кертиса г****!!!»**, **«Нам без тебя скучно...»**, **«Всё, МИКу пипец!»**, **«Я теперь не буду покупать этот журнал...»**, **«Лучший автор журнала исчез, всё пропало...»**.

Ребята, я вас понимаю, и пойму ещё, и постараюсь понимать дальше. Да, ушло в некотором смысле лицо журнала. Ушёл **бренд**. Ушла, скажем так, неукротимая харизма. Но... Почему никто не вспомнил, что вместе с Кертисом ушёл **Александр Glukk**, неизменный напарник, большой зелёный орк и, по мнению многих читателей, также лучший автор журнала? Почему нет никаких фанфар, оплакиваний или же прощального фейерверка? Что, я не написал об этом в самом начале статьи? Видите, и я туда же.... Подумайте над этим на досуге. Также тем, кто считает, что МИК, без хэдлайнеров резво пойдёт ко дну, а, проще говоря, умрёт — отвечу просто: «Говоря такое, вы приближаете смерть МИКа. МИК умер для вас. МИК умер из-за вас. Спасибо».

«Хорошо, а как же вы будете жить дальше, без таких монстров? — спросите. — Ведь качество статей опять поползёт вниз, легенда о ДЗВР зачахнет насовсем, а Талер с Ягуаром не те люди, которым можно доверять управление журналом».

А журналом-то управляет Татьяна Кохановская, отвечу. Потому что главный редактор она. Должность внутреннего главреда МИКа была упразднена после ухода **Rand**`а. И наступили времена демократии, то есть редколлегии, или же «дедовщины с человеческим лицом». Но управляет, скажем так, тенденциями, именно Татьяна[1]. Мы — не хозяева. Мы очень заинтересованные работники. Ну очень заинтересованные!

Далее. За качество статей не то что бы голову смогу дать на отсечение, но некую ненужную часть тела предложу. Ибо пойдём вверх. Как, почему, и откудова резервы у мёртвой пчёлки? Позвольте пока сохранить это в маленькой тайне.

Далее. Нас уже не двое, нас трое. С нами **Saint_Daemon** aka **Bateu**. Помните такого элитарного автора, который по резонансу, вызываемому его статьями, мог соперничать разве что с другой одиозной личностью (**Zloy**). Писал Демон редко, но крайне метко, с присущим ему цинизмом (такая концентрация цинизма, кажется, только у Кертиса присутствовала из ВСЕХ авторов), но с очень чёткими оценками и сурово-правдорубской аналитикой. **Jaguar** пишет не совсем хорошо? Увольте, за всё время существования МИКа — это ЛУЧШИЙ секретарь, да не обидятся на меня предшественники. Он не просто ведет делопроизводство ДЗВРа, он создает душевный микроклимат. А уровень статей... Почитайте вторую часть «Четвёртой Высоты» — а потом ещё раз вернёмся к этому вопросу. **Талер**... Пожалуй, самый сложный вопрос... Нет, Кертиса я не заменю. Даже пытаться не стану. «Нет, я не Байрон, я другой...» © Просто постараюсь быть не хуже самого себя — это уже немало.

MIKPortal в его теперешнем виде — дело рук Кертиса. Именно он превратил обычную инет-тусовку — нет, не в коммьюнити... В большой и одновременно тесный круг друзей. Он наводил мосты, он собирал вокруг себя людей... Человек-лидер, человек-знамя. Да, мне, пожалуй, неприятны многие его средства достижения цели — и наше знакомство, насчитывающее более 15-и лет, шло под знаком постоянного противоборства. Но, такую харизму и такой напор я не повторю, извините. Нет незаменимых людей, есть невосполнимые потери. Как Ян Эндрю, как Слава Майданек, как Rand, BondD, Zloy, Ампилогов, Maniac aka Грейт и другие. Все они сыграли свои немаловажные роли в жизни журнала, в какой-то момент наши пути разошлись. Таких потерь было достаточно в биографии МИКа, но он вполне жив и собирается жить дальше: «Журнал, журнаю, и буду журнать!» ©[2]

А что же про Glukk`а? Неужели ничего? А вот тут я промолчу... Думаю, Glukk бы не одобрил — он не любит шумихи вокруг себя. Респекты и уважение не измеряются в тысячах знаков без пробела.

Поэтому МИК, не сбавляя хода, будет двигаться вперёд. У меня на многих форумах такая подпись: «Надо вперёд».

Просто оставайтесь с нами. Любовь, она хороша взаимностью. С нашей стороны её есть.

А Кертису и Glukk`у мы горячо желаем успехов на новом поприще и с нетерпением ждем, когда сможем написать об их проекте. Нашей стране нужны хорошие разработчики, а в том, что Кертис и Glukk могут стать таковыми, мы не сомневаемся!

Поднять паруса!

---

[1] Ну, я-то уж точно не собираюсь переквалифицироваться в разработчики (равно как в управдомы, палеоорнитологи и кабачководы-любители). — *Прим. глав. ред.*

[2] Ребята, а ведь я помню времена — страшно сказать — ДО Кертиса! Да-да, представьте себе, МИК родился и сделал первые резвые шаги в ту темную эпоху. Эх, были времена... — *Прим. глав. ред.*

Игровые новости

Гроссмейстер походил E2-E3...

Многие были крайне разочарованы смутными слухами о том, что организаторы всемирно известной выставки **E3** (Electronic Entertainment Expo) решили закрыть своё детище. Дескать, огромные затраты на проведение мероприятия не окупаются в достаточной мере, поэтому дальнейшие попытки провести нечто подобное являются пустой тратой денег. Чуть позже стало известно, что о закрытии речь не идёт, однако формат выставки станет совершенно другим, более камерным. И вот, *Ассоциация производителей развлекательного программного обеспечения* (Entertainment Software Association) обнародовала подробности будущей **E3 2007**, которая запланирована на 11–13 июля следующего года.



Новый формат полностью отражён в новом названии мероприятия — **E3 Media and Business Summit**. Всё, прощайте, огромные стенды разработчиков, плазменные панели шесть на семь метров, толпы полуодетых девушек в костюмах Лары Крофт и Бладрейн... Всё, теперь на E3 смогут пробраться только разработчики, издатели и представители самых крупных масс-медиа, освещающих игровую жизнь. Основное общение будет проходить при небольшом скоплении народа, чуть ли не тет-а-тет, и только самым крупным компаниям будет позволено провести привычные пафосные презентации (безусловно, три консольных магната попадают в это число).

Однако есть и положительные стороны — теперь на E3 у молодых разработчиков будет больше возможностей заявить о себе и найти хороших партнёров. Ведь раньше за общей шумихой вокруг «проектов века» неизвестные таланты так и оставались в тени, поскольку не могли представить стенд, способный на равных конкурировать с изюбрами игровой индустрии.

Вот такой отныне будет старая добрая E3. Скорее всего, она не потеряет своего значения для индустрии, все громкие проекты и эпохальные сделки всё равно ожидаются именно к E3. Вот только простому геймеру от этого не легче.

Однако осмелюсь напомнить, что у нас ещё есть «Игроград», который открыт не только для «представителей крупнейших медиа», но и для всех желающих.

THQ впадает в детство

Не так давно в Сети появился материал, обвиняющий компанию *Blizzard* в том, что её вселенная является не более чем второсортным плагиатом с мира *Warhammer 40000*. Разъярённые фанаты таскают друг друга за чубы и заваливают форумы мегабайтами постингов с аргументами «за» и «против». И, будто между делом, в продажу поступил аддон к стратегии **Warhammer 40000: Dawn of War — Dark Crusade**. И было бы всё как всегда, если бы не финальный ролик дополнения, очень толсто намекающий на то, что в 2007 году грядёт новая схватка. А значит — новый релиз.



Однако если учесть, что сиквел пока не анонсирован и нет даже слухов, указывающих на то, что работы над ним уже идут, закрадывается сомнение — будет ли это полноценным продолжением игровой серии или просто очередным аддоном? На все вопросы журналистов и поклонников игровой вселенной Warhammer представители THQ ехидно улыбаются и предлагают строить предположения самостоятельно.

Ох уж эти сказочки... Ох уж эти сказочники!

Петровка должна умереть?

Казавшийся при открытии таким неудобным и чужим сервис **Steam** от компании *Valve* набирает обороты. По мере того как «толстеют» каналы Интернета у отдельных пользователей, а также по мере того, как толстеют сами пользователи (не желающие ходить за играми в магазин или на рынок), Steam начал обрастать всё новыми и новыми проектами. И если до недавнего времени посредством этой системы можно было приобрести только продукцию самой Valve и некоторых других малоизвестных разработчиков, то теперь на **www.steampowered.com** можно приобрести игры от таких компаний как *Atari, Strategy First, Majesco Entertainment* и *Ubisoft* (надеюсь, нет нужды напоминать вам о тайтлах, которые они представляют).

А буквально на днях в Steam влилась ещё и орденоносная *Activision*, которая с ходу выставила на продажу *Call of Duty 2* и вестерн-шутер *Gun*. Эти игры пополнили и без того обширную базу из более чем 70 наименований.



В то же время стартовал конкурирующий проект **Download Now**, контент которого уже превышает 1000 игр, среди которых есть проекты ААА-класса, которые приличные люди раньше не то что скачивать — даже брать в jewel-боксе считали недостойным. Коробка — и только коробка. С мануалом, сувенирами и прочей ерундой...

Что ж, пускай для нашего рынка эта новость пока не очень актуальна, однако тенденция налицо.

Моя хата с краю

Очевидно, после выхода *FIFA'07*, в которой нам снова не показали ничего по-настоящему нового, большие боссы из *Electronic Arts* начали опасаться за судьбу своего европейского представительства, расположенного в Великобритании. Конечно же, были приняты все надлежащие меры, и офис, отвечающий за дистрибуцию и маркетинг в Европе, Азии, Африке и даже Латинской Америке, переехал из графства Суррей в швейцарскую столицу — Женеву. Оно и понятно, Швейцария — страна тихая, солидная, футбольные фанаты там не такие буйные, как на Туманном Альбионе... А заявления о том, что EA просто желает быть «ближе к сердцу Европы», можно считать банальной отмазкой.



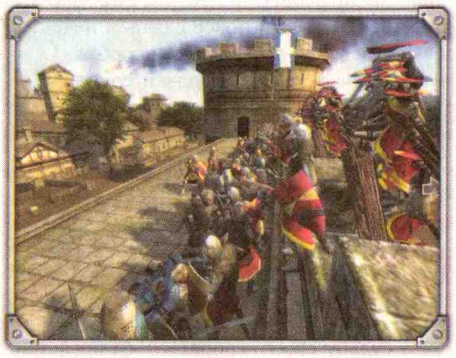
Если б действительно хотели именно этого, то перевели бы офис в Закарпатье. В местечко Чоп.

Кстати, EA недавно заявила о своём желании принять участие в московской выставке «*ИгроМир*» (4–5 ноября) с проектами *Army of Two*, *Crysis*, *FIFA'07*, *Medal of Honor: Airborne*, *NFS: Carbon*, *Spore*... Комментарии излишни.

Перекуём катаны на палаши!

Новость для тех, у кого слово «воргейм» ассоциируется не с *Thief 3*, а с играми линейки *Total War*. Компания *SEGA* уточнила дату релиза грядущей **Medieval 2: Total War** — 14 ноября, а также заявила, что поначалу в продажу поступит ограниченный тираж уникальных коллекционных коробок, в которых вместе с игрой будет карта игрового мира и отдельный диск с саундтреком (автор — небезызвестный Джефф Ван Дайк). И лишь затем — обычные боксы и джевелы.

Игра действительно обещает быть «вкусной», ибо она охватывает самый жестокий период в истории Европы (а заодно — и Азии), включая порабощение



Африки и первые экспедиции на Американский континент. Движок сможет показывать по-настоящему эпохальные битвы с участием более чем десяти тысяч солдат в условиях сильно влияющего на геймплей ландшафта и «джентльменского набора» различных спецэффектов и погодных условий. К тому же должна расшириться палитра доступных дипломатических действий, а в ход истории постоянно будут вмешиваться Святейшая Инквизиция и сам Папа Римский.

Ждать осталось недолго.

Концерт по заявкам

Раз уж успели поговорить об RTS и воргеймах, нелишним будет также порадовать поклонников пошаговых стратегий.

Не так уж и много толковых игр этого жанра появляется в последнее время на прилавках родной страны, а потому с особым трепетом те, кто «в теме», ожидали выхода аддона **Dark Avatar** к TBS **Galactic Civilizations 2: Dread Lords**. Дополнение должно значительно расширить возможности игроков, а также перевести сюжет с противостояния «старых» рас на более широкую тропу с учётом нескольких новых цивилизаций.

Однако релиз, запланированный на эту осень, был отложен до февраля. И можно было бы снова поплакать друг другу в жилетку, мол, нифига девелоперы не делают, жрут пиво, висят в аське и на релиз выдают фигню, едва достойную индекса 0,95 beta. Да вот не тут-то было! Как объяснили представители *Stardock Entertainment* (разработчик), отсрочка релиза связана лишь с тем, что компании очень понравились идеи нововведений, которые предлагали игроки, и потому было решено добавить в аддон ещё несколько оригинальных возможностей и исправлений. Согласитесь, такое желание достойно похвалы.



При этом список добавлений вызывает у настоящих пошаговиков благоговейный трепет. Особенно интересно выглядят обещания реализовать полноценный генератор сценариев, довести до ума искусственный интеллект, а также ввести новый тип планет, которые будут недоступны для заселения без специально разработанной технологии. При этом никуда не делись и обычные для аддонов обещания сделать «всего и побольше», включая новые компоненты для кораблей, новые технологии и, конечно же, расы.

Вооружаемся маркерами и играем в крестики-нолики на настенных календарях.

Settlers returns? Settlers begins?

Пока мы сокрушались по поводу того, что ожидаемая к декабрю текущего года *Settlers 2: 10th Anniversary Edition*, является банальным ремейком (пускай даже такой отличной игрушки), компания Ubisoft заявила о начале работ над полноценным сиквелом, который будет носить имя **Settlers VI**.



Пока что пресс-релизы не балуют нас какой-либо конкретикой. Как обычно, будет «больше возможностей», «больше пространства» и современная трёхмерная гра-



фика. И, тем не менее, анонс выглядит интригующе благодаря обещанию ввести в игру продуманную кампанию с драматическим сюжетом. Что бы за этим не скрывалось, есть такое мнение, что Ubisoft не станет выпускать на рынок две очень похожие игры в такой короткий промежуток времени. Поэтому Settlers VI может удивить бывалых стратегов доселе невиданными геймплейными находками. По крайней мере, очень хочется в это верить.

S.T.A.L.K.E.R.: Фабрика Звёзд

Сайт **pc.ign.com** опубликовал интервью с *Дином Шарпом* (Dean Sharp), исполнительным продюсером компании *THQ*, отвечающим за наш многострадальный шутер.

Общая интонация разговора не внушает особого оптимизма, однако дату релиза пока оставляют прежней — первый квартал 2007 года. Самые большие нарекания мистера Дина были направлены на непомерные амбиции разработчиков GSC *Gameworld*, которые якобы желают прыгнуть выше головы и создать «абсолютную» игру, равных которой нет и не будет ещё долго. При этом особое внима-



ние уделялось тому, что разработчики излишне усердно добавляют в игру возможности, предложенные простыми геймерами, а также явной перегруженности геймплея реализмом.

Дин Шарп с собой гордостью заявил, что по инициативе издательства из игры были убраны такие элементы симуляции жизни, как еда и сон, а также изначально запланированная «открытая» концовка сюжета. Более того, заявленный ранее «ин-

теллектуальный интеллект» противников заменили более лёгким и «весёлым», чтобы геймеру не приходилось излишне напрягаться при прохождении игры. А чтобы добить проект окончательно, Дин не нашёл, что ответить на вопрос «чем же S.T.A.L.K.E.R. отличается от других современных шутеров».

Так и сказал: «Ничем, кроме места действия».

Финита ля комедия?

Atari боится EA

Недавно выпущенный для Xbox 360 аркадный симулятор **Test Drive Unlimited** задерживается до февраля будущего года, а ведь его релиз на PC ожидался в самое ближайшее время. Серия Test Drive уже много лет безуспешно пытается конкурировать с большим и ужасным Need for Speed, и в этот раз маркетологи *Atari*, похоже, решили не связываться с выходящим 8 ноября *NFS: Carbon*.



Но не стоит расстраиваться, поскольку задержка употребят с пользой для дела. Atari обещает добавить несколько новых автомобилей и, конечно, отловить максимально возможное количество багов. В то же время игра стоит ожидания хотя бы потому, что она олицетворяет то, чем была серия NFS до появления первой Underground. Тюнинг и стритрейсинг — это, конечно, хорошо, но мы уже порядком соскучились по настоящим спорткарам, прототипам и прочим эксклюзивным агрегатам на четырёх колёсах, цена которых достигает нескольких сотен тысяч долларов. К тому же новый Test Drive является онлайновой игрой, где вы сможете соревноваться не с опостылевшими «компьютерными болванчиками», которые не понимают всей прелести поворотов «от борта», а с реальными оппонентами. Впрочем, подобный проект (Motor City Online) уже успел радостно загнуться, и сможет ли Test Drive доказать жизнеспособность замечательной идеи онлайновых гонок, покажет только время. 4 месяца — не так уж и много, дождёмся.

Тёмный эльф = отличный экономист?

Как показывает многолетняя история, когда «большим» людям хочется повысить уровень внимания к себе, но ничего конструктивного в голову не приходит, они стараются поспекулировать на темах, абсолютно не имеющих отношения к тому, чем они вообще должны заниматься. Самые яркие примеры неоднократно бывали героями нашей колонки новостей благодаря своим нападкам на индустрию компьютерных игр, которые якобы едят моск не хуже, чем китайское онимэ. Но как не все йогурты одинаково полезны, так и не все учёные и политики страдают игрофобией.

Совсем недавно британская ассоциация *ELSPA* и государственный департамент по



вопросам образования *DfES* опубликовали результаты своего **эксперимента**, поставленного в рамках программы обучения в Ноттингемширском колледже. У студентов, которые участвовали в эксперименте, показатели основных навыков, важных для успешной работы в условиях современной экономики, составили 94%, в то время как средний показатель по стране достигает лишь 22%. Среди навыков названы работа в команде, самообучение, способность решать проблемы и коммуникативные способности.

Если вы думаете, что будущих акул бизнеса обучали посредством хитрых экономических симуляторов и стратегий, то будете неправы. Оказывается, для успешного развития названных ранее навыков нужно почаще играть в *Neverwinter Nights*, которая и была основой проведённого эксперимента.

Маразм крепчал...

Тем, кого предыдущая новость одарила надеждой на скорое просветление всех тёмных умов, поспешу осадить и вернуть в реальность. Оно-то и хорошо, когда вокруг индустрии развеиваются предвзятые и слабоаргументированные стереотипы, да только в самом стане игроделов далеко не всё в порядке со здравым смыслом.



Не далее как 2 октября компания *Konami* запатентовала маркеры, отмечающие активного игрока, а также стрелочки, указывающие направление возможного паса, которые активно используются в играх серии *Pro Evolution Soccer* (Winning Eleven). Похоже, никто из сотрудников Европейского патентного офиса не додумался выйти на улицу, поймать первого попавшего-

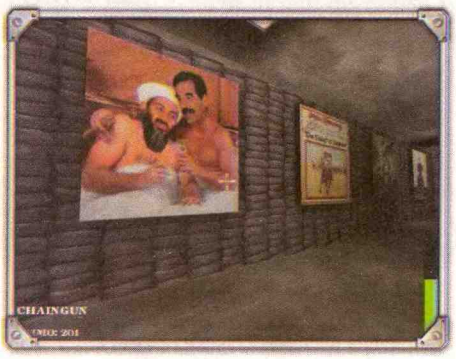


ся подростка и спросить его, с какого времени в футбольных и прочих подобных симуляторах используются маркеры со стрелочками, а также сколько на сегодняшний день существует проектов, которые предположительно будут щеголять запатентованными штуковинами. И самое главное — кому все эти проекты принадлежат.

Впрочем, будем надеяться на юридический отдел *Electronic Arts*, авось вправят недалёким бюрократам их мозговую косточку... Иначе пойдут у нас патенты на отрисовку колёс в гоночных симуляторах, на лайфбар в шутерах, а также (о, ужас!) на рамочку в RTS.

Вонстину акбар!

Про отношения Соединённых Штатов Америки с различными исламистскими режимами сложено немало песен и создано немало игр. Большая часть таких игр, как правило, является довольно жалкой попыткой сыграть на «патриотических» чувствах среднестатистического бюргера, и вместе с возможностью «замочить врага в сортире» геймеры получают невразумительный геймплей, устаревшую графику и наполненный ура-патриотическим маразмом сюжет. Науке известны и исключения из этого правила, однако неизменным оставалось од-



но — герои-американцы крошили в капусту ненавистных бородатых террористов, водворяя мир во всём мире.

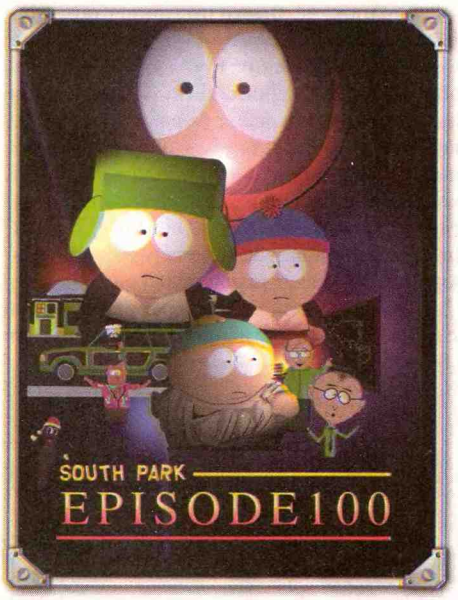
Теперь, господа американофобы, и на вашу улицу пришёл праздник. И кто бы о вас ещё позаботился, кроме *правительства Ирана*, которое наняло команду из восьми человек для разработки эпохального проекта, названного **Counter-Strike**. Ехидничать по поводу названия мне неохота, оно и без комментариев поражает своей лаконичностью и злободневностью. Скажу лишь то, что данное сообщение трудно считать уткой, поскольку информация подтверждена на ресурсе солидного информагентства Reuters.

По имеющимся данным, игра уже полностью готова и даже поступила в продажу. Что характерно, дата релиза — 22 сентября, то есть, день начала ирано-иракской войны 26 лет назад. Кто не помнит, в те времена Саддам очень сильно дружил с американцами. К сюжетным подробностям доступа пока нет, однако известно, что основной задачей игрока является взрыв американского танкера.

Terence and Philip do World of Warcraft

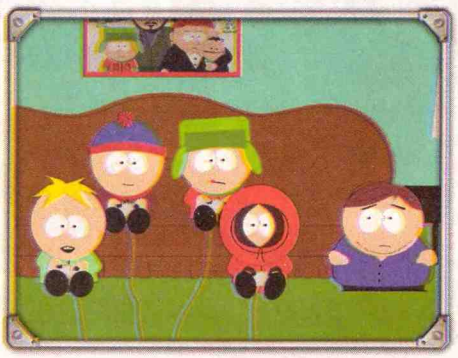
То ли у создателей культового анимационного сериала *South Park* закончились свежие идеи, то ли пиарщики *Blizzard Entertainment* являются заядлыми фанатами сортирного юмора, однако факт остаётся фактом — в одной из серий десятого сезона «Южного Парка» весь сюжет будет завязан вокруг приключений Картмана сотоварищи в *World of Warcraft*.

В принципе, удивляться тут особо нечему, игры уже достаточно прочно вошли в быт среднестатистической американской семьи, и благодаря этому неоднократно



упоминались в этом сериале. Но так, чтобы целая серия...

Кстати, несмотря на не самое удачное (с точки зрения Blizzard), название, а также (предположительно) ироничное отношение к игре и её подписчикам эпизод **Make Love not Warcraft**, удостоился обширных пресс-релизов на сайтах обеих компаний, причём ещё неизвестно, кто остал-



ся более довольным. Судя по всему, Blizzard считает, что такой ход позволит завербовать в ряды орков, эльфов и прочей нежити ещё пару миллионов игроков. К тому же, практически бесплатно.

В то же время, интерес *Comedy Central* (производитель South Park) очевиден — их продукт всегда «атаковал» самые яркие и резонансные явления во всех сферах современной жизни — будь то гей-парады или война в Ираке...

Гламурный рейтинг

Американская *NPD Group* опубликовала **результаты исследования рынка** игровых продаж на североамериканском континенте за сентябрь 2006 года. Что тут скажешь, зародившаяся было надежда на то, что геймеры перешли на новый уровень сознания, и первую строчку рейтинга прочно заняла MMORPG *World of Warcraft*, была жестоко разбита вдребезги. «Варик» сместился на вторую позицию под гнётом нена-



сытной *Electronic Arts* и её очередного аддона к The Sims 2 — *Glamour Life Stuff*. Снова симсы, снова гламур...

При этом оригинальные The Sims 2 с четвёртого места подпирают динамичную стратегию в сеттинге второй мировой — *Company of Heroes*. Неведома зверушка *Paws and Claws Pet Vet* пробралась аж на пятое место, а следом идут Civilization IV и (о майн готт!) *Lego Star Wars II: The Orig-*



inal Trilogy. Таким образом нет ни малейшей надежды на какие-либо подвижки на рынке PC-игр, засилье симсов и игр по лицензиям говорит о многом. Даже Company of Heroes, хоть и называется «стратегией», но имеет настолько упрощённый геймплей, что впору называть её «казуальной» игрой.

Впрочем, старая гвардия в лице Сида Мейера всё ещё борется за наше светлое будущее. И за это ему — огромное «спасибо».

Онлайновые новости

Две Луны от Дэвида Перри

Разработчики постепенно переселяются в онлайн, при этом даже представители «старой гвардии» не выдерживают и пускаются во все тяжкие. Ведь кто бы мог подумать, что когда-нибудь основатель *Shiny Entertainment* Дэвид Перри займётся продюсированием южнокорейских MMORPG! Если вы запамятовали имя этого человека, то я напомню проекты, в которых он участвовал как главный дизайнер: *Earthworm Jim, MDK, Messiah...*



Хотя, его можно понять, поскольку родная Shiny была с потрохами скуплена ненасытной *Atari*. Посему, чтобы не работать «на дядю», Дэвид организовал собственную контору — *David Perry Video Game*. От неё уже анонсированы два проекта — онлайновая танцевальная аркада *Dance!* и довольно многообещающая MMORPG **2 Moons** (Dekaron). Никаких особо запоминающихся подробностей



в анонсах игры я не нашёл, однако, судя по скриншотам, игра будет очень красивой.

Впрочем, одна особенность всё-таки есть: игра заявлена как сугубо «взрослый», брутальный проект с фонтанами крови и горами мяса. Что же получится в итоге, вы можете посмотреть сами. На сайте **2moons.acclaim.com** можно зарегистрироваться и поучаствовать в бесплатном бета-тестировании игры.

Окончательный релиз запланирован на первый квартал 2007 года.

Nicht Kluven Klatz-Klatz!

В свете того, что новые MMORPG плодятся аки кролики в брачный период, каждый из проектов пытается использовать любые способы привлечения игроков. Так, например, создатели MMORPG **Vanguard: Saga of Heroes** заявили, что те, кто закажет стандартное издание этой игры в первые дни продаж, получат игру гораздо раньше других, а в довесок — уникальный свиток



для повышения статов, доступ к открытому бета-тестированию и CD с различными «плюшками» в виде роликов, скриншотов и валлпейперов. Начало приёма заказов запланировано на декабрь, а официальный старт серверов — на первый квартал 2007 года.

Кроме того, в продажу поступит «коллекционное» издание игры, которое будет упаковано в коробку из искусственной ко-



жи. Внутри на радость геймеру будут спрятаны целый альбом концепт-арта, карта мира, распечатанная на тканевом носителе и компакт-диск с саундтреком. Но самое вкусное — это игровой контент, который включает в себя некий Guild Kit, трёхмесячный доступ к сервису Station Players, а также 10 бесплатных паролей на десятидневные тестовые аккаунты, дабы подписчик мог активно агитировать к подключению своих друзей. Кстати, Guild Kit является очень неплохим подспорьем в деле организации гильдии, поскольку кроме различных «организационных» утилит он содержит довольно мощный артефакт, который даёт плюсы сразу всем членам вашей гильдии.

Более подробная информация об игре доступна на сайте **joinvanguard.com**, я же просто отмечу, что проект выглядит действительно глобальным. Целых 19 рас, многогранная ролевая система, геймплей, ориентированный не только на «мясо», но

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!

и на активную дипломатию. Кроме того ожидается огромный игровой мир, который будет «невозможно обойти на своих двоих», поэтому в игру вводятся различные индивидуальные средства передвижения, включая лодки и летающих существ. И напоследок — немного подзабытая сегодняшними MMORPG возможность приобрести собственный участок земли и построить на нём дом.

В целом — впечатляет. Вопрос лишь в размере платы за аккаунт.

Вне игры

Наперегонки с пиратами

Все мы помним грандиозную эпопею с локализацией первой «Готики», но сейчас есть надежда на то, что такое безобразие больше не повторится. Компания *GFI*, которая является официальным локализатором эпохальной **Gothic 3**, обнародовала пресс-релиз довольно радужного содержания. Самая главная новость заключается в том, что работы над переводом игры на великий и могучий подошли к финальному этапу, и будут закончены примерно через месяц. К тому же, в локализованную версию будет добавлен *патч версии 1.07.25755.0*, направленный не столько на ошибки (среди которых нет ни одной критической, что, безусловно, радует), сколько на улучшение баланса и геймплея в целом.

Всё вышесказанное было подкреплено призывом не покупать Gothic 3 у пиратов, потому что спустя всего месяц-полтора вы станете грызть локти и дико завидовать своим друзьям, которые дождались полноценной локализованной версии.



Тем более, что разница в цене обещается незначительная.

Следить за процессом локализации и ловить момент выхода игры можно на сайте локализатора: **www.gfi.su**.

И ещё разок про кавай

Корейцы наступают по всем фронтам. И если Северная Корея наращивает ядрёный потенциал, то Корея Южная завоёвывает игровые рынки всего мира. И прежде всего — на онлайновые.

Думаю, мало кто из поклонников аниме не пытался играть в MMORPG **Ragnarok Online** от корейского издателя *Gravity*. Несмотря на устаревшую графику и довольно своеобразный геймплей, эта игра обладает уникальной атмосферой, благодаря чему её подписчиками стали миллионы игроков во всём мире. И если вы до сих пор не попробовали себя в роли кавайного асассина или



сугойного приста, то у вас появилась ещё одна причина сделать это как можно скорее.

Раньше изданием «Рагнарька» в странах СНГ занималась фирма «Мадос», однако теперь она была полностью выкуплена компанией Gravity, которая создала на её базе своё подразделение *Gravity CIS*. Впрочем, улучшенная поддержка существующего проекта не так интересна, поскольку в наших странах уже очень активно развиваются «неофициальные» шарды Ragnarok Online. Зато не может не радовать, что наличие официального подразделения Gravity будет гарантией того, что в отношении новых проектов не повторится четырёхлетняя задержка с переходом первого Ragnarok в русскоязычный Интернет.

Этот факт особенно радует в свете того, что Ragnarok 2 уже близок к релизу.

За вышенаписанный базар отвечает некто Bateau, живущий по адресу **bateau@list.ru**.

До новых встреч!

Железные новости

Дарт Вейдер отдыхает

Toshiba явно решила оттянуться. Использовав свои последние разработки и изыски дизайнеров, японская компания сотворила такой себе виртуальный дисплейчик **Head Dome Projector** с углами обзора 360°. Он встроен в шлем и имеет сферическую форму, диагональ его составляет 40 сантиметров. На деле, без поворота головы углы обзора скромнее — 120° по горизонтали и 70° по вертикали, однако за счет того, что дисплей следует за движениями головы пользователя, достигается полный охват пространства. Остальные детали разработки, а также сроки коммерциализации пока неизвестны. В любом случае, мы стали на шаг ближе к тому, что еще вчера было всего лишь научной фантастикой.



Источник: *iXBT*

Самая дорогая «клава»

Определенно, Восток — дело тонкое. Чем иначе объяснить, что вот такую клавиатуру компания **PFU** (**Fujitsu**) предлагает покупателям за сумму, приблизительно равную $4400? Более «демократичный» вариант обойдется счастливому обладателю в $2200. Выпуском столь дорогих изделий японская компания решила

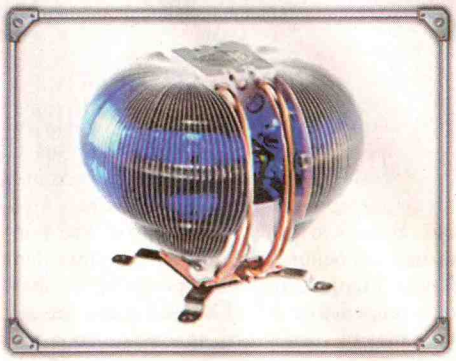


отметить свое десятилетие. Клавиатуры, входящие в серию *Happy Hacking Keyboards*, изготовлены вручную, причем для самой дорогой из них (**HHKB Professional HG JAPAN**) выбрана традиционная японская техника с покрытием специальным лаком. Таким образом, считают в PFU, удалось объединить высокие технологии и колорит японского искусства. Вторая модель называется **HHKB Professional HG**. Ее клавиши подписаны и выглядят более привычно. Всего выпущено 100 памятных клавиатур.

Источник: *iXBT*

Полет на Марс

В ассортименте компании **Cooler Master** появился воздушный кулер под громким названием **Mars** (P/N: PR-CCX-W9U2-GP). В первую очередь, как указывает компания, он предназначен для энтузиастов ПК (проще говоря, любителей «погонять») и рассчитан на совместное использование с процессорами Intel Core2Duo/PentiumD/Pentium4 (разъем



LGA775) и AMD (SocketAM2/939/940/754). Отвод тепла обеспечивает система из трех тепловых трубок, алюминиевого радиатора и вентилятора. Среди особенностей новинки можно назвать медную «подошву», большое количество пластин радиатора, оригинальную форму, обуславливающую не только высокую эффективность, но и привлекательный внешний вид. Любители визуальных эффектов оценят наличие светодиодной подсветки синего цвета. Предусмотрен выбор одного из трех режимов, различающихся скоростью вращения вентилятора: SilentMode (1800 об/мин), Performance Mode (3000 об/мин) и PWM Mode (частота от 2500 об/мин, зависит от нагрузки и внешних условий). Производительность вентилятора — 2 кубометра в минуту. Уровень шума — 17 дБ. Размеры изделия — 132×120×105 мм, вес — 672 г. Для питания используется напряжение 12 В (4-контактный разъем с поддержкой PWM).

Источник: *iXBT*

UMPC раз, UMPC два

Производители компьютерной техники по всему миру продолжают отмечаться новыми моделями ультрамобильных ПК (UMPC). На этот раз японская **PaceBlade Japan** (PBJ) заявила об обновлении своей модели **SmartCaddie EX UMPC**, вышедшей еще в апреле. Старый процессор компьютера VIA C7-M с частотой 1 ГГц уступит свое место 900-мегагерцовому Celeron M, а вместо VIA VN800 новинка будет в основе полюбившийся UMPC-строителям набор системной логики Intel's 915GMS. Остальные характеристики останутся без изменений: 7-дюймовый LCD-экран с разрешением 800×480 точек, 512 Мб оперативной памяти и жесткий диск на 30 Гб. С внешним миром устройство общается посредством Bluetooth 1.2 и 802.11b/g, присутствует также интегрированный SD/MMC/MemoryStick кардридер и 1.3-мегапиксельная web-камера. В дополнение PBJ предлагает специальную стыковочную станцию, оснащенную разъемами VGA, s-video, портом Gigabit Ethernet и двумя портами USB 2.0. Модель стала на 50 г легче своего предшественника. Продажи обновленного SmartCaddie EX начнутся в Японии в декабре 2007, причем компьютер заметно подорожает — вместо $850 за модель на основе VIA C7 сейчас придется выложить $1167.

Источник: *3D News*

Мышь на пальце

Гонконгская компания **Brando** выпустила миниатюрную мышь **USB Finger Mouse**, крепящуюся при помощи ремешка к указательному пальцу. Конечно, «носить» мышку можно на любом пальце, но работать с ней удобнее всего указательным. Для работы устройству необходима гладкая поверхность. По обещаниям производителя, мышь хорошо работает с поверхностью любого цвета и фактуры, но распознавание передвижений значительно улучшается при использовании коврика черного цвета. Разрешение сенсора составляет 800 точек на дюйм. Малый вес устройства позволяет печатать, не снимая мышку с пальца. Ориентирована новинка главным образом на пользователей ноутбуков и другой портативной компьютерной техники, позволяющей подключать внешнюю мышь. Размеры мышки — 62×23×33 мм, масса — около 35 г. В наличии две клавиши и привычное колесо прокрутки, вращать которое нужно большим пальцем. К компьютеру устройство подключается по интерфейсу USB кабелем длинной около 1.2 м. Розничная стоимость устройства при покупку через сайт производителя составляет $35.



Источник: «*Компьюлента*»

Всегда готов!

Компания **Hewlett-Packard** на специальном мероприятии в Лондоне (Великобритания) продемонстрировала ряд концептуальных разработок, некоторые из которых через несколько лет, вполне возможно, превратятся в реальные устройства. Презентацию провел *Фил Маккинни*, главный технолог подразделения персональных систем HP. Из наиболее интересных концептов обращает на себя внимание персональный медиацентр, предназначенный для обеспечения связи между различными портативными устройствами. Этот медиацентр, выполненный в виде наручных часов, как предполагается, будет оснащен контроллерами беспроводной связи всех распространенных стандартов — Wi-Fi, WiMax, Bluetooth и пр. Подключаясь к центру, внешние устройства смогут беспрепятственно обмениваться данными через различные сети даже в том случае, если сами по себе не поддерживают тот или иной стандарт связи.



Источник: «*Компьюлента*»

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

Мобильные новости

Музыкальные гамбургеры

McDonalds начал тестирование сервиса, позволяющего посетителям ресторанов загружать музыкальный и видеоконтент от *Sony BMG*, *Universal Music Group* и других партнеров программы на ноутбуки и мобильные телефоны, — сообщает Yahoo!News.

Пока McDonalds не озвучивает статистику скачиваний, однако, по словам представителей компании, с начала проекта продажи ресторана в пригороде Чикаго, где услуга проходит обкатку, возросли на 17%.

McDonalds не первый день пытается привлечь посетителей, перепуганных отчетами об ожирении нации, внедряя мобильные сервисы, хотя тот же Wi-Fi для сетевых ресторанов давно стал обязательной опцией. В конце прошлого года компания, еще не предоставлявшая Wi-Fi-услуг, пыталась запатентовать портативное устройство, разработанное в тандеме с Disney, которое планировалось включить в детское меню Happy Meal.

Предполагалось, что с каждым заказом ребенок сможет скачать фрагмент видеоролика, игры или музыкального файла, а чтобы собрать файл целиком, увеличивать потребление гамбургеров. Гамбургероводов к детям все же не подпустили, а идею пришлось подкорректировать, ориентируясь на взрослых едоков и предложения конкурентов.

Источник: «*Мобильный контент*»

Jav'ление Бутусова

Компания «*Кроссмедиа Солюшнз*» выпускает на рынок музыкальный яваальбом *Вячеслава Бутусова* **«Со100Яния»**.

Альбом выполнен в технологии J2me, и состоит из 15-ти мелодий, написанных музыкантом специально для воспроизведения на мобильных телефонах.

Каждый трек альбома представляет собой одно из состояний, иллюстрированных художником, оформляющим выходящие диски маэстро, а также включает в себя тексты из будущей книги музыканта.

В альбоме реализована возможность скачивания мелодий в качестве рингтонов прямо из приложения.

Альбом может быть интересен всем поклонникам творчества В. Бутусова и занимает официальную позицию в дискографии музыканта.

Источник: «*Мобильный контент*»

Кто там?

Нидерландская компания *Waleli* разработала приложение, которое соединяет входную дверь дома с мобильным телефоном, позволяя с его помощью открывать дверь. GSM-звонок выглядит как обычный электрический. При нажатии на него он инициирует звонок сотового телефона по GSM-сети. Посетитель может поговорить с жильцами через небольшую панель интеркома рядом со звонком. Устройство может быть привязано к электронному приводу двери, позволяя открывать дверь прямо с телефона, используя секретный код. С помощью такого звонка владелец устройства можно видеть, кто приходит к нему в дом, когда его самого там нет. Можно также дистанционно впускать в дом людей или говорить с ними, если вас не оказалось дома.

Одна из здравоохранительных организаций уже тестирует устройство в домах тяжелобольных, к которым по вызову приезжает врач — персоналу теперь не придется носить с собой ключи от домов. Причем больным даже не надо будет разговаривать по телефону, например, если им стало плохо, дверь по звонку в GSM-устройство откроет оператор. GSM-звонок можно переключить в обычный электрический, если в нем нет необходимости.

Источник: «*Мобильный контент*»

Apple iPhone на подходе

Apple готовится к запуску двух своих мобильных телефонов в начале 2007 года. Один из них будет смартфоном с клавиатурой, и один или оба будут с WiFi-доступом — таковы данные маркетинговой компании Prudential Equity Group. Название **iPhone**, которое широко обсуждалось в последнее время, уже зарегистрировано Apple.

Как пишет аналитик Prudential Equity Group Джесс Тортора, оба телефона будут оснащены плеером iTunes, а один будет иметь видеофункции. Тортора уверен, что Apple может представить новые iPhones на конференции MacWorld в Сан-Франциско в январе 2007 года. Как сообщается в отчете компании, в связи с многофункциональностью телефонов проблемой может быть срок жизни батарей для них. Сегодня пользователи привыкли заряжать батареи не чаще чем раз в несколько дней, но музыка и, особенно, видео, могут намного снизить время работы телефона без подзарядки.

Источник: «*Мобильный контент*»

Адрес источника: **www.procontent.tu**

Frestarter

Mythic wars

Разработчик: Ino-co
Издатель: 1С
Жанр: варгейм
Системные требования: не объявлены
Дата выхода: I квартал 2006 года

Вместо вступления

Всего несколько лет назад, в начале нового тысячелетия, жанр TBS находился в глубочайшем кризисе — провал четвертых «Героев» и еще ряда ожидаемых проектов, падение интереса со стороны игроков и издателей к жанру в целом наводили на мысль, что будущего у пошаговых стратегий нет. Но, как известно, любая пустующая ниша рано или поздно начинает заполняться.

Нежданно-негаданно на игроков обрушился настоящий ливень из целого ряда прекрасных TBS`ок — не ударили в грязь лицом *пятые «Герои»*, победоносным маршем прошла по винчестерам *Galactic Civilization II*, да и новая инкарнация орденоносной *«Цивилизации»* не опустила планку качества ни на миллиметр. И этот поток, похоже, стихнет еще не скоро, ведь в разработке находится целый ряд ожидаемых, потенциально хитовых игр — одна только «Легенда о рыцаре» чего стоит!

Варгеймам — более глубокому и проработанному в тактическом плане ответвлению TBS`ных игр — в этом смысле повезло гораздо меньше. Со времен *Massive Assault* любители подумать за монитором не видели абсолютно ничего достойного внимания. **«Кодекс войны»** от краснодарской студии **Ino-co** призван исправить этот досадный недостаток.

Собственно об игре

Итак, «Кодекс войны» — это классический гексагональный варгейм, впитавший в себя самые интересные наработки лучших представителей жанра и способный к тому же щегольнуть собственными оригинальными фишками.

По словам разработчиков, отправной точкой для создания «Кодекса» стала старенькая, но довольно известная игра *Fantasy General*, которая для многих является эталоном фэнтезийного варгейма. Ею вдохновлялись девелоперы, и именно на нее будет во многом похож «Кодекс войны». Кроме того, разработчики старались взять все лучшее, что было в других играх жанра, и органично вплести в тело своей игры. Именно поэтому геймплей «Кодекса» во многом схож с классическими образчиками — карта, разделенная на множество шестиугольников, интересные красочные битвы, захват городов и несколько десятков тушек орков в комплекте. При всем при том игра не скатывается в банальный клон, ведь отличий от «прародителей» гораздо больше, чем кажется на первый взгляд.

Гвоздь программы — герои. Не смотрите, что внешне они смахивают на коллег из *WarCraft 3*, ведь уроженцы Азерота и Кель-Таласа значительно проигрывают своим визави по функциональности. Герои здесь отличаются не просто толстой броней и хорошим уроном, но и обилием самых разных прокачиваемых характеристик. Каждый из них способен таскать с собой несколько артефактов и обладает уникальным деревом умений. Кроме того, они являются движущей силой местного сюжета, и они же дают нехилые плюшки собственным войскам. Потеря героя — тяжелый удар по боеспособности войска, а в некоторых случаях — Game Over.

От начальства не отстают и простые бойцы. Потолок развития у них, конечно же, несколько ниже, но они тоже могут прокачиваться, приобретать новые умения и повышать характеристики. Отряды, хорошо зарекомендовавшие себя на поле боя, можно взять с собой на следующее задание. Нужно ли говорить, что со временем ценность таких ветеранов все повышается, они становятся костяком армии, а их потеря может сыграть ключевую роль в поражении всего войска.

Кроме собственно прокачки, присутствует возможность апгрейдить отряды, переводя их из одного класса в другой. Так, например, обычные крестьяне могут развиться в милицию, затем превратиться в мечников и даже стать пешими рыцарями. А могут и не стать. Все дело в том, что у каждого отряда дерево развития разделяется на несколько ветвей. Тех же крестьяне при желании становятся скаутами или лучниками. Точно так же можно поступить и с любым другим отрядом, с тем лишь отличием, что схема апгрейда у него будет другая.

Тактическая составляющая игры обещает быть более чем разнообразной. Есть желание размазать противника по карте при помощи тяжелой конницы? Всегда пожалуйста! Или другой вариант: сделать то же самое при помощи пехоты и стрелков. А можно зайти с тыла юркими летунами и затем добить деморализованного противника тяжелой пехотой и мощными боевыми заклинаниями. Одним словом, была бы фантазия.

В «Кодексе войны» будет представлено более семидесяти видов юнитов, которые делятся на девять классов: пехота, кавалерия, осадные орудия… При том, что различные рода войск имеют свои преимущества и недостатки, на первый план выходит взаимодействие между войсками. Так, орки-берсерки — юниты дорогие и мощные, обладают сильнейшей рукопашной атакой, но не имеют практически никакой защиты и без прикрытия гоблинов-стрелков или другой мобильной пехоты погибнут очень быстро. Те же законы действуют и применительно ко всем остальным войскам в игре. То есть, убер-юнитов мы не увидим — что не может не радовать.

На состояние и боеготовность войск влияет множество факторов, вплоть до местности, на которой они находятся, — отряд, стоящий на холме, сильно увеличивает себе радиус обзора (настоящий рай для лучников!), а закрепившись в крепости, становится почти неуязвим для противника.

Основные боевые действия разворачиваются за владение городами, т.к. лишь контролируя их, можно пополнить поредевшие ряды своих армий. Свежезакупленные силы сразу же поступают в резерв, откуда их можно вытягивать по мере надобности. Но, дабы не позволить игроку использовать тактику «снос ордой», количество под-





чиненных воинов строго ограничено возможностями героя и количеством подвластных городов. К тому же, вновь прибывшие появляются на карте только в пределах ближайшего поселения, так что придется либо своевременно организовывать транспортировку войск, либо вообще не высовываться за пределы собственных владений.

Наименьшей функциональной боевой единицей в «Кодексе» является отряд. Численность его может сильно колебаться — если по-настоящему мощных бойцов насчитывается немного (по четыре-пять в отряде), то мелочь вроде гоблинов выдается пачками юнитов эдак под двадцать.

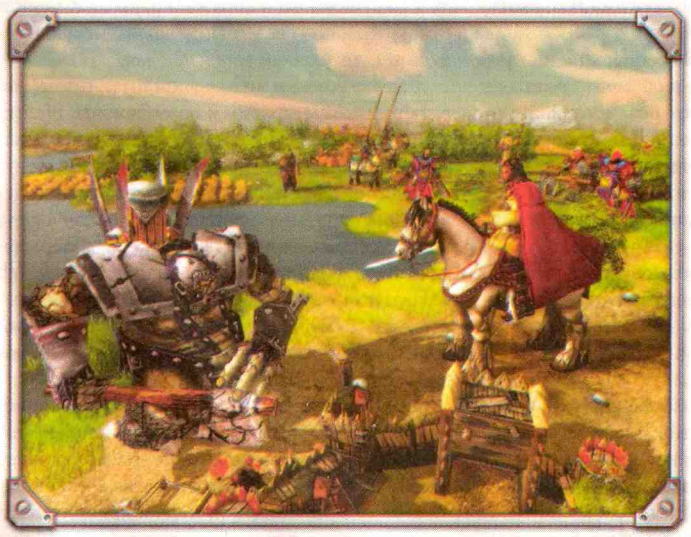
Вся карта в «Кодексе», как и было упомянуто, разделена на аккуратные шестиугольники. Они довольно крупные, поэтому любые отряды и здания занимают всего один гекс. Нельзя не отметить и одну интересную дизайнерскую находку Ino-co. Заключается она в том, что когда камера парит на высоте птичьего полета, мы видим в клетке одного большого юнита, который при приближении «расплывается» на несколько более мелких. Согласитесь, очень удобно! Что касается глобальной карты, то ее не будет, но, думается, «Кодекс войны» спокойно обойдется и без нее, ведь в варгейме это дело десятое.

Мир

Действие игры разворачивается в классическом фэнтезийном сеттинге, со всеми полагающимися атрибутами. История мира и сюжет не поражают воображение чем-то сверхъестественным, зато и не отходят от классических канонов фэнтези.

Предыстория повествует о том, как человеческий генерал Маркус ценой собственной жизни победил великое зло, пришедшее в Иллис (мир игры). Впоследствии за великие деяния Маркуса объявили святым, а его меч стал предметом поклонения и символом новой религии.

Прошло около четырехсот лет, и над Иллисом вновь нависла смертельная опасность — вождь орков Угрюм собрал огромную орду и пошел войной на королевство людей, уничтожая все на своем пути. Но в самый решающий момент проявился полководческий талант капитана наемной гвардии Деррика Пфайля. Во время решающего сражения ему на помощь пришли объединенные войска эльфов и гномов, возглавляемые волшебницей Тейей и капитаном Дварнроком соответственно. Лишь объединив силы, все три армии смогли отбросить орков назад. Но победа в сражении не означала победу в войне, тем более что она была лишь частью плана, претворяемого в жизнь темными силами.



Вот такой вот сюжетец. Да, бесспорно, он полон штампов, но и воспринимать его нужно соответственно — как сказку. Как добрую (относительно, конечно) и красивую сказку.

Соответственно числу оригинальных кампаний, в «Кодексе войны» под руководство игрока попадут три стороны — люди, Орда, объединяющая орков, гоблинов и троллей, а также союз эльфов и гномов. Таинственная четвертая сторона игроку недоступна, но, как мне кажется, при таком разнообразии юнитов и их апгрейдов должно хватить и того, что есть. Тем более, что стороны обещают быть абсолютно непохожими.

«Магия крови» снова с нами

Как нетрудно догадаться, в груди «Кодекса войны» работает пламенный мотор, унаследованный от детища *SkyFallen*. Хоть мне и непонятна столь сильная любовь издателей и разработчиков к этому движку, картинку он выдает очень неплохую. Отличные спецэффекты, красивые ландшафты, детализированные объекты. Текстурки, правда, немного мутноваты, кое-где чуточку не хватает полигонов — но, вспоминая, к какому жанру принадлежит игра, на это закрываешь глаза. В общем и целом, «Кодекс» выглядит очень хорошо и является, пожалуй, самым красивым фэнтезийным варгеймом на сегодняшний день.



Похвалы заслуживает работа художников. Внешний вид персонажей сразу же выдает в создателях поклонников *WarCraft* и *Warhammer* — те же яркие краски, гипертрофированное оружие, запоминающиеся герои… Поражает внимание к деталям — у всех солдат в отряде разные лица. Да что там лица! У какого-нибудь орка запросто можно разглядеть швы на теле или скобы на зубах!

Над интерфейсом корпели долго, причем переделывать его пришлось несколько раз. Но старания не прошли даром, и в результате он получился эргономичным, максимально информативным и как нельзя лучше отвечающим требованиям игры.

О музыке пока неизвестно ничего, зато не может не радовать, что в финальную версию, возможно, будет включен полноценный редактор. Мультиплеер традиционно представлен игрой по Интернету и LAN, а так же «народным» Hot Seat. Об ИИ даже говорить не стоит, ведь раз речь идет о варгейме, изначально подразумевается, что он будет хорош.

Вместо вывода

Внимательные читатели, вероятно, уже обратили внимание на название компании-разработчика. **Ino-co** — так называлась технократическая корпорация из «*Звездных волков*». Это же имя взяла себе фирма, образованная выходцами из *X-Bow*, работавшими над первой частью, а затем ушедшими в свободное плаванье. Почему я пишу это вместо вывода? Эти люди умеют делать игры, они это доказали, и очень хочется верить, что их новая игра окажется еще лучше предыдущей.

Ну, а если нужен традиционный вывод, то: классический геймплей, сдобренный порцией интересных нововведений, красивая графика и гексы, гексы, гексы! Что еще нужно для счастья?

З.Ы. *Автор благодарит Алексея «Skelos» Козырева (лидер проекта «Кодекс войны», директор компании), Дмитрия «Elm» Гулина (главный гейм-дизайнер), Павла «PEK» Кондрашева (гейм-дизайнер), Кирилла «Apostle» Дуненкова (PR-менеджер) за исчерпывающие ответы на заданные вопросы.*

Bateau
WORLD WAR II
TANK COMBAT

Разработчик: Crazy House
Издатель: CITY Interactive
Жанр: action
Дата выхода: 2007

Те из миковцев, кто собрался с духом и посетил проходившую недавно выставку «Игроград», мог заметить рядом со стендом MiKPortal`a резиденцию замечательных оболтусов от украинского игростроя — компании ***Crazy House****. Пускай их стенд не был таким большим, как у компаний Vogster и Intel, зато самым идейным — точно! В поддержку своего нового проекта — танковой аркады с элементами симулятора Tank Combat — они организовали экспозицию из сборных моделей. Например, немецкий танк, выкрашенный в гламурный цвет, был подписан как «Розовая Пантера», а советский Т-34 с Чебурашкой на борту — «Наш ответ покемонам». И конечно же, запомнилось бесплатное пиво, которым крейзихаусовцы угощали всех желающих.*

Все вышесказанное имеет самое непосредственное отношение к тому, что я напишу дальше. Поскольку только такая скотина, как я смогла бы написать гадости о таких замечательных людях. Впрочем, и у меня получилось не очень гадко. Судите сами.

Проект Tank Combat является логическим развитием идей наделавшей в свое время шума игры **«Т-72: Balkans in Fire»**, однако ни в коем случае не сиквелом. Дело в том, что «Т-72» была создана вопреки всем правилам гейм-индустрии, гейм-маркетинга и формальной логики вообще. Шутка ли — за всю историю игр для PC было выпущено всего два танковых симулятора (из тех, что достойны зваться симуляторами), да и те уже давно стали преданьем старины глубокой.

Но в компании Crazy House плюнули на все и сказали: «А вот нате вам, господа геймеры, полноценный танковый симулятор с разделением профессий, реалистичной физикой и терраморфингом в реальном времени!» И если терраморфинг еще вписывается в рамки «продаваемой» игры, то рассчитывать траекторию полета снаряда или рулить танком, отдавая стрельбу на откуп ИИ, было под силу далеко не всякому. И дело не в сложности, как раз над балансом в Crazy House поработали отлично, просто игра не должна быть экзаменом для механика-водителя. Она должна давать Fun в любом проявлении — именно то, ради чего бóльшая часть народонаселения планеты и играет в игры.

«Она должна? — спросили в Crazy House. — Значит — будет!»

Вот так и появился новый проект со сверхоригинальным названием Tank Combat (в более ранних анонсах он известен как *Tank Killer*).

Из разговора с сотрудником компании Crazy House *Павлом Щербаком* стало известно, что нас ожидает серьезный сдвиг в сторону аркадности, но только в тех аспектах игры, которые доставляли неудобство в одиночной игре. Ведь чего греха таить — в многопользовательском режиме «Т-72», когда один играл за механика-водителя, а другой — за наводчика, пресловутый fun-фактор зашкаливал, а игроки открывали друг в друге доселе неведомые глубины знания русского языка. Но играть в сингл водителем было откровенно скучно, а должность стрелка-наводчика не давала той гибкости управления, которая необходима в пылу схватки.

Теперь все будет иначе. В Tank Combat вся стальная машина целиком и полностью отдается под чуткое управление игрока. Естественно, пришлось изъять некоторые элементы реализма, за которые так ругали и одновременно хвалили «Т-72». Теперь не будет датчиков температуры масла, ручной коробки передач и реалистичного дальномера. Управление больше всего смахивает на «танковый» режим в Battlefield 1942, с тем существенным различием, что в виде от первого лица вы наблюдаете не кабину танка, а прибор наведения, ошибочно принимаемый за оптический прицел. Теперь не нужно материть компьютерного болвана за то, что он едет куда попало и стреляет из основного орудия по пехоте. Все в ваших руках.

В остальном геймплей обещают подвинуть в сторону динамичности, ради чего пришлось еще больше пожертвовать реалистичной моделью повреждений танка. Нет, боже упаси, зональную систему оставят на месте, но даже при том при всем живучесть будет завышена до неприличия. Опять-таки нельзя винить разработчиков за этот шаг — мы сами взвыли бы в первую очередь, пытаясь противостоять двум-трем вражеским танкам. Ведь в реальной жизни исход такого поединка сомнений не вызывает (если, конечно, танки относятся к одному классу).

Из остальных прелестей обещаются различные пакости в лице партизанящей пехоты (с фаустпатронами), орудийных расчетов, грамотно заскриптованных засад и гораздо более умного AI. Кстати, в последнее действительно можно верить, поскольку масштабных танковых сражений (наподобие того, что состоялось в Прохоровке на Курской Дуге) не планируется. Причем специалисты по интеллекту не должны возиться с переделыванием мозгов для ваших товарищей по экипажу — их просто нет. Поэтому вражеские танки будут умело использовать складки местности, прикрывать друг друга огнем и смело идти в раш, если обстановка того потребует. Впрочем, у игрока тоже будут союзники, но можно ли будет ими управлять — пока неизвестно. Впрочем, хотелось бы. Такая возможность привнесла бы в гремучую смесь реализма с аркадой еще и тактический элемент.

В том, что касается графики, картина вырисовывается довольно радужная. В основу игры положен основательно переработанный (чуть ли не переписанный заново) движок все той же «Т-72», который в 2004 году только за то и ругали, что он слишком прожорлив. Зато на сегодняшний день все прелести терраморфинга в реальном времени, огромных открытых пространств и трехмерной травы должна потянуть любая более-менее приличная геймерская машина.

В той демке Tank Combat, которая была представлена на «Игрограде», сложно было увидеть все, на что способен обновленный движок. Очевидно, Crazy House пошла на поводу у зарубежного издателя и ради казуальных гамбургероедов ввела в игру африканскую кампанию с ее унылыми пейзажами.

Кстати, совсем забыл упомянуть о том, что в Tank Combat появится возможность пройти три различных кампании — тремя различными танками времен второй мировой. И безусловно, нашему геймеру гораздо приятнее будет мочить гадкую фашистскую рожу среди милых сердцу березок и каштанов, выбрасывая окурки из кабины легендарного Т-34-76 . С другой стороны, интересной должна оказаться и немецкая кампания — за T-VI , которая будет проходить в заснеженных полях под Ленинградом.

Вне всякого сомнения, благодаря разнообразию в ТТХ представленных танков и погодных условий на поле боя, геймплей Tank Combat будет достаточно богатым.

Вот теперь, пожалуй, пора подводить итог.

Безусловно, по части реализма Crazy House идет на серьезный компромисс. Однако с другой стороны, перенос акцента с управления машиной на борьбу с противником можно только поприветствовать. В итоге нас должны ожидать не в меру красивая графика, в меру реалистичная физика, динамичные схватки с тактической изюминкой и литры адреналина в штанах.

Будем ждать?

Конечно, будьмо!

Разработчик: Gaijin Entertainment
Издатель: 1С
Жанр: экшен от третьего лица
Дата выхода: IV квартал 2006

Lar

ОНИБЛЭЙД

Хоть на логотипе Gaijin Entertainment и красуется улитка, темпы развития этой компании улиточно тихими и неторопливыми не назовешь. Перечень проектов, выпущенных, разрабатываемых и сделанных при участии созданной в 2001 году студии, включает порядка дюжины наименований. Конечно, вряд ли наш пользователь знаком с играми, разработанными «гайдзинами» под специальные приставки для кабельного телевидения (по заказу американской компании). И очень маловероятно, что разработчики гордятся своей первой работой для PC — мегаигрой **«Бумер: Сорванные Башни»** *(на сайте компании утверждают, что оная отличается «жизнерадостным идиотизмом»). Также едва ли мы вскоре увидим действительно необычный проект* **«Полет Фантазии»** *(Flight of Fancy) — практически готовую, но замороженную до лучших времен игру, в которой предполагалось управление заэкранным драконом при помощи жестов: использующая технологию motion detection и требующая web-камеру затея, похоже, не очень заинтересовала издателей. Но выпущенная в 2005 году игра* **«Адреналин-шоу»**, *пока что единственная более-менее пристойная автомобильно-гоночная аркада, разработанная на постсоветском пространстве, была принята в целом неплохо. Сейчас же Gaijin Entertainment ведет разработку сразу четырех проектов: «сопроводительного» (по фильму) FPS* **«Параграф 78»**, *явно востребованного народом слэшера* **«Братва и Кольцо»** *(с припиской для особо талантливых: «Смешная игра от Гоблина»), второй части «Адреналина» и экшена от третьего лица* **«Ониблэйд»**. *Собственно, о последнем мы сегодня и поговорим.*

Вы любите аниме? Хе-хе-хе, вопрос, конечно, риторический, ну какой же просвещенный геймер не любит аниме? Нет, есть еще, конечно, несколько ужасных баек из разряда: «Аниме — извращение. Ну, я, конечно, не смотрел, так чуть-чуть видел какую-то "Сейлор Мун" — муть ужасная. Понял, что это у японцев, короче, комплексы, что они там все такие узкоглазые, низенькие и кривоногие — вот и рисуют...» Если вы один из таких, вам следует срочно перевернуть страницу и ждать. В ближайших номерах МИКа для этой группы населения будут напечатаны специальные отрывные купоны, дающие право на 50% скидку при покупке железнодорожных билетов в один из белорусских городов.

Просвещенный же геймер аниме знает и уважает, и наткнувшись на информацию об игре «Ониблэйд», которая не просто так погулять вышла, а ни мало ни много *«первый action в аниме-стилистике, разработанный в России»*, будет рад и заинтригован. Радость будет, правда, слегка омрачена осознанием того, что не одни лишь японские проекты «в стилистике» скатываются зачастую в откровенную... кх-кх... лубочность. Но интрига, согласитесь, остается — особенно учитывая, что как для игры, чей выход заявлен на IV квартал нынешнего года, по «Ониблэйд» очень немного конкретной информации.

Как вам, например, такое описание игрового процесса, которое повторяют вслед за разработчиками все игровые ресурсы Рунета: *«Доступное управление, позволяющее нажатием двух клавиш продемонстрировать всю красоту битвы, используя невероятные приемы и комбинации. Но даже это ничто по сравнению со специальным режимом, когда героиня обретает альтернативную форму, а ее сила и скорость возрастают в несколько раз!»* — не слишком информативно, согласитесь.

А чего стоит описание главной героини: *«Главная героиня игры создана в соответствии с канонами жанра аниме: девушка, в совершенстве владеющая исскуством восточных единоборств»* — ей-богу, апеллирование к таким... кхм... странным «канонам» при отсутствии всяких пояснений заставляют заподозрить «Ониблэйд» в откровенно казуальной целевой аудитории, для которой аниме и восточные единоборства — что-то из одной серии.

Обещан также сюжет, сплетающий в себе несколько историй, пересыпанный тайнами древних цивилизаций, загадочными существами и неповторимыми пейзажами фентези-вселенной. Заявлены два финала, один из которых приведет нас к *«совершенно неожиданным последствиям»*. Как нетрудно заметить — опять-таки никакой конкретики.

На скриншотах, правда, можно видеть, как героиня кромсает неких рептилиеобразных существ на фоне живописных руин — и все.

Само собой, в игре будут ролевые элементы и возможность модернизации оружия, каковое сможет увеличивать его урон и скорострельность (героиня вооружена парой «ганблэйдов» — гибридов меча и пистолета). *«Свыше 14 магических заклинаний и боевых приемов, десятки уникальных врагов, 20 больших и красочных локаций»*.

Словом, конкретной инфы касательно игры, выходящей, как утверждает ее издатель 1С, уже этой осенью — очень немного.

Известно, что средний геймер любит Hack&Slash как понятие, а еще любит видеть героинями sexy girls в костюмах, в которых не то что монстров рубать — через колючие кусты так просто не продерешься. В этом смысле у «Ониблэйд» вроде бы все хорошо. Да и «стилистика аниме», заявленная в качестве первостатейной фичи, может привлечь некоторую аудиторию: аниме сейчас — это даже вроде как модно.

Впрочем, оригинальность, играбельность и «анимешность» проекта мы, судя по заявленной дате релиза, сумеем оценить довольно скоро.

Скорее всего, нас ждет весьма средняя игра, ориентированная отчасти на казуального геймера. Однако нас вполне могут ждать сюрпризы, как приятные, так и не очень. В любом случае лично я поостерегусь ее покупать, пока не ознакомлюсь с парой обзоров игровых журналов и ресурсов, которым доверяю.



Morte&Shaman.AD

NEED FOR SPEED CARBON

Разработчик: EA Black Box
Издатель: Electronic Arts
Дата выхода: 9 ноября 2006 года
Жанры: Arcade Racing
Официальный сайт: www.ea.com/nfs/carbon/us/index.jsp

Бесконечная история

Есть события, которые происходят с действительно завидной регулярностью: осенью идет дождь, зимой снег, а восьмого марта, как ни крути, придется бежать за цветами. Конечно, в результате какого-нибудь невероятного катаклизма еще может случиться так, что из осадков, выпадающих в канун Нового года, только пепел порадует раскаленную докрасна поверхность земли, и даже возможно, что в обществе произойдет переворот, снова наступит матриархат, восьмой день весны переименуют в день мужчин и вместо огромных букетов и конфет будут дарить холодное пиво, раков и записи лучших футбольных матчей. Всякое может быть... Но видимо, ничто не способно помешать разработчикам из EA каждый год выдавать очередную серию из бесконечного сериала NFS. И все бы хорошо, если бы с новым порядковым номером и названием игра прогрессировала, становилась лучше, краше, интереснее и т.д. Знаете, оно почти так и происходит, но не от серии к серии, а через раз. Если **Hot Pursuit 2** получился не особо удачным (хотя это дело вкуса (хорошего вкуса, а вообще денег. — *Прим. Морте*)) как продолжение легендарного сима, то **Underground** — это маленькая революция. Но стоит добавить к слову Underground цифру два, и уже после середины карьеры отогнать дремоту не способна даже чашка крепкого кофе. Дальше снова срабатывает правило «через раз», и — о чудо! — **Most Wanted** оказываются отличными, увлекательными гонками.

И действительно, в прошлый раз благодаря какой-то (наверняка черной) магии EA удалось выкрутиться и вылепить из набившего оскомину стрит-рейсинга достойное продолжение. Может, на этот раз правило не сработает, и разработчики смогут опять приятно удивить?

Новое — плохо забытое старое

Если верить календарю, **Carbon** — а именно так будет называться юбилейная, десятая часть знаменитой аркады — уже на подходе, и ждать осталось всего ничего. Вот мы и решили обследовать демо-версию потенциального хита, дабы раньше времени узнать, каким же будет новый NFS. Небольшое уточнение: на разделочный стол попала версия для консоли PS2, потому что персональный компьютер пока проигнорировали.

Одного лишь вступительного ролика достаточно, чтобы понять, что же ждет игроков в полной версии. Спешу огорчить, а точнее, морально подготовить всех, для кого солнечный и жизнерадостный Most Wanted был глотком, затяжкой или хотя бы понюшкой свежего воздуха. «Довольно! — сказали разработчики. — Да будет снова ночь, снова уличные гонки, да будет снова Underground, и на землю да опустится тьма». Все та же в кране вода, все те же чашки-ложки и, как всегда, со строго лимитированным количеством нововведений. К сожалению, все их высмотреть в демонстрационной версии нельзя, так что частично придется верить девелоперам на слово, параллельно штудируя тонны роликов и суя нос в любое подозрительное место, где может быть достоверная информация. Кстати, большинство видеофайлов демонстрируют игровой процесс для шайтан-ящика от Microsoft аля Xbox360, но, думаю, отличия от ПК-версии будут минимальны, если вообще будут.

Back in town

Игрокам снова обещают сюжет — согласитесь, практически бесполезная как для аркадных гонок вещь, но очень приятная. Вы снова очень крутой уличный гонщик и возвращаетесь на новый (для нас, но не для протагониста) полигон для ускоренного стирания резины, успешно пришедший на смену Rockport City, Carbon Canyon и окрестности. Катание в одиночестве среди толп ужасных противников отменяется. Возможно, разработчики считают, что кататься на окраине города самому на дорогушей машине небезопасно, а может, они, как и мы, играли в другой небезызвестный аркадный автосимулятор Juiced, где тоже была личная команда. Одалживать чужие идеи — это довольно удобно. Радует, что в команду собираются набирать не безмолвных клонов, единственными отличительными чертами которых являются имена и марки автомобилей, на которых те будут рассекать по ночным улицам, а вполне живых персонажей.

Бригада

Вот мне всегда нравилось в канадской команде разработчиков то, что они хоть и идеи используют не совсем свои, но реализуют их на должном уровне. С коллективом нашего протагониста дела обстоят точно так же, ведь с ним он будет проводить намного больше гонок, чем в гордом одиночестве. Состоять команда будет из целых шести человек. Сложно представить на треках НФС столько игроков, если учитывать сразу и количество оппонентов — неправда ли?

На самом деле, не вся команда будет принимать участие в гонках, ведь в любом коллективе должен быть человек, который лучше всех «бегает за пищей». Тут, конечно же, за пищей никто бегать не будет (хотя, как знать!), но должностей хватит на все, что по части машин. А каких именно людей вы наберете, это ваше личное дело. То есть, если вам важнее всего состояние машины, — наймите хорошего механика, или подыщите человека, который смог бы вас отмазывать от полиции, ну и так далее.

Персонажей, которые будут непосредственно вместе с вами палить на треках резину, разработчики разделили на три типа: **Blocker**, **Scout** и **Drafter**. Каждый из них имеет свои обязанности и преимущества — так, например, Scout (он же разведчик) будет разъ-



езжать с вами не просто так. В его обязанности входит поиск тропинок, по которым можно срезать путь. О них он будет сообщать вам по радио. Blocker предназначен для тарана самых наглых противников. A Drafter будет прикрывать ваш тыл.

Вместе с кучей сподвижников новая часть NFS привнесет с собой еще и элементы RPG, с помощью которых вы сможете заставить гонщиков лучше гонять, а механиков — лучше механить.

Приятные мелочи

В качестве небольшого подарка фанатам прошлой части выступит *Сержант Кросс*. Бравый полицейский, видимо, не оценил скромную пенсию и льготы служителей закона и немного на этот самый закон положил. Теперь же самый колоритный персонаж Most Wanted подрабатывает охотником за головами.

Также роли парочки персонажей будут играть весьма известные, по крайней мене за бугром, актеры. Например, одна из главных ролей досталась актрисе *Эммануэль Вогье*, снимавшейся ранее в телесериалах Smallville, Charmed и Monk.

Сделай сам

Первое нововведение, которое дает пощупать демо-версия, — это «типа революционная» система тюнинга **AutoSculpt**. Суть ее заключается в том, что всякие бамперы, спойлеры, «юбки», капоты и прочее можно делать самому. Ну, с нуля создать свой обвес или диски нам, конечно, никто не даст, но варьировать базовую модель можно в очень широком диапазоне. Например, у колес есть девять зон, с которыми можно играться. Меняем первую зону (от 0 до 100%) — лучи дисков раздваиваются на заданную игроком ширину, вторая зона отвечает за глубину диска, третья — за вогнутость центра, четвертая за радиус. При этом у покрышек меняется профиль, а не размер. Любите большие диски — будете кататься на низкопрофильной резине. Регулировка остальных зон поменяет ширину колес, радиусы скруглений дисков, угол закручивания и прочее. Приблизительно так же можно издеваться над остальными частями автомобиля — выкрутили все на 100%, и вот спойлер уже напоминает крыло какого-то футуристического самолета, а крыша у Camaro начинает давить пассажиру на макушку. Добавьте к этому привычную покраску, разнообразные винилы и наклейки. Ну что ж, на революцию не особо тянет, а вот на альтернативу нагромождениям обвесов вполне, такой вариант барбизации более приемлем. К сожалению покопаться под капотом своего железного коня, скорее всего, не получится. Разве что дадут покрасить двигатель в розовый цвет и нацепить парочку милых мягких игрушек. Не очень заманчивая перспектива, как по мне.

Сяду я верхом на коня

Раз уж вспомнили верных железных лошадок, давайте поговорим о них подробнее. Весь автопарк теперь делится на три класса: **Exotic**, **Tuner** и **Muscle**. В первый, как нетрудно догадаться, попадут редкие, дорогущие и главное, быстрые машины. Во второй не столь крикливые, но более управляемые и практичные автомобили, способные одолеть самый резкий поворот, в качестве примера отлично подходит *Lancer Evolution*. Мускулы — грубая сила, адская мощь и в то же время неуловимая (неуловимая, говоришь? Что правда то правда, — *Прим. Шамана*) грация старых автомобилей.

Средства передвижения, между прочим, делятся на несколько классов совсем не просто так, их в игре будет очень много, более 50 штук. При этом, собирая в общую кучу машины японских, европейских и американских производителей, EA делает очень верный ход. Ведь множество игроков в первую очередь обращают внимание не на реалистичность физики, интерактивность окружающей среды и даже не на общее качество, а именно на разнообразие железных коней, предоставляемую игрой. Согласитесь с тем, что каждому хотелось бы поездить на заветных автомобилях, которые стоят таких денег, что позволить себе суперкар среднестатистический гражданин нашей страны может только после лет эдак ста экономии и житья впроголодь. А тут все практически бесплатно, хоть и понарошку. В общем, вот список уже заявленных машин: 2003 BMW M3 GTR, 2006 Porsche Cayman S, 2005 Nissan 350Z, 2004 Lamborghini Murcielago, Audi Le Mans Quattro, 2004 Lotus Elise, 1998 Toyota Supra, 2006 Alfa Romeo Brera, 2006 VW Golf R32, 2005 Mercedes-Benz CLK500, 2006 Chrysler Hemi 300C SRT8, 1967 Shelby GT500, 1969 Dodge Charger R/T, 1970 Plymouth Hemi Cuda, 2005 Ford GT, 2006 Corvette Z06, 2006 Ford Mustang GT, 2005 Vauxhall Monaro VXR, 1970 Chevelle SS, Mercedes-Benz SL65 AMG, 2004 Mercedes-Benz SLR McLaren, 2006 Mitsubishi Eclipse GT, 1999 Mitsubishi Eclipse, 1999 Nissan Skyline GT-R R34, 2005 Renault Clio V6.

И это список только заявленных машин, то есть, по непроверенным (т.е. по наблюдениям за скриншотами и роликами) данным, в Carbon`e будет еще множество тачек, таких как Aston Martin DB9 и Pagani Zonda F и т.д., и т.п.

Сам процесс

Игровой процесс, если не учитывать то, что теперь нам придется ездить с командой, практически останется без изменений — газ в пол, про тормоз забываем, небрежно входим в повороты, все по-старому. Режимы в своем большинстве тоже ничем нас не удивят: Circuit, Sprint, Speedtrap, Drift, Time Trial. Впрочем, тут разработчики припасли нам небольшой сюрприз: *Canyon Duel*, *Canyon Race*, *Canyon Drift*. Они отличаются от обычных тем, что будут проходить на извилистых дорогах в каньонах ☺. Что тут нового? А то, что на этих дорогах придется ехать очень осторожно, так как при неудачном входе в поворот можно вылететь с дороги, то есть сразу проиграть заезд. Так что теперь в NFS иногда придется играть аккуратно (куда катится мир! — *Прим. Шамана*).

Еще к нововведениям можно отнести тот факт, что вам доведется завоевывать роены на карте. Понятно, что дело это нужно будет проворачивать не в бандитских перестрелках, а



в честных и не очень гонках. В случае удачи у вас появится один из множества бонусов, типа удешевленных обвесов.

В Drift`e не понравился один момент. На трассе присутствуют определенные участки, что-то наподобие чекпоинтов, на которых сообщается, на сколько очков вы отстаете или лидируете. Так вот, на этих местах — они отмечены красными полосами — набор очков автоматически обрывается. Неудобно.

Чего нам успели понаобещать?

Как всегда «передовая графика» (на уровне прошлой части + мизерные улучшения), как всегда новые идеи (как всегда не совсем свои) и как всегда новое слово в машинообвешивании. В общем, если верить разработчикам, то «Карбон» будет если не лучше предыдущей части, то как минимум ничем не уступит ей. Подождем — увидим.

Кирилл ТАЛЕР & Saint_Daemon aka Bateau

Heroes of Annihilated empires

Разработчик: GSC Game World
Издатель: GSC World Publishing
Жанр: hack'n'slash vs RTS
Минимальные системные требования: P- 4/Athlon XP 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 2.5 Гб на винте

Носоковырятельность и огры

Тихо! Не мешайте Талеру думать. Сегодня Талеру можно многое, практически все, даже думать. Нельзя одного — мешать ему.

Сейчас он сидит в кабинете и ковыряется в носу. В своем носу, потому что количество носов на квадратный сантиметр ДЗВР в свете последних событий неуклонно стремится к нулю. Талер ковыряется в носу, потому что решает большую неуютную проблему, а еще потому что ему плохо, а еще потому что он нервно ждет. Кого ждет, спросите? Подождите же, я еще не нарисовал общую картину!..

Картина начинается с жирного мазка на стене кабинета. Роль мазка исполняет носок, использовавшийся ранее в качестве дротика для метания в дартс-мишень. Носок символизирует роспись без пяти минут спецагента, а также его внутренний мир и немножко умственные способности. В углу кабинета стоит сейф, на котором нацарапана фраза на ломаном орочьем диалекте: «Тронешь тумбочку — убью!» Тумбочка залапана до такой степени, что сразу же становится понятно — лапали не просто так, а из мести. Кабинет завален мятыми и крайне сиротливыми отчетами кадетов многолетней давности, похожими на писульки крестьян, пришедших к судье правды просить. За спиной Талера, почти под самым потолком, красуется огромный транспарант: «Ниасилил, патамушта ниасилил!» Данный транспарант символизирует вердикт множеству отчетов, а также жизненную позицию и душевное состояние Талера в данный момент.

Талер ждет, поэтому не замечает окружающую обстановку. Он ее не замечает последние две недели. Сейчас его взгляд пробегает по комканным электронным страничкам Игронета. Выбор странички. «Последние новости». Взгляд скользит по заголовкам...

Дюк Нюкем усыновил трех Вормсов из четырех. Четвертый собирается подать в суд.

Кейт Волкер выиграла у Лары Крофт в поддавки на раздевание.

В здании ДЗВР частично обвалилась северная несущая стена. Трое кадетов отделались последним легким испугом.

Сувенирная продукция от Star Wars в виде Звезды смерти в натуральную величину не влезла в магазин игрушек. Владелец расширяет торговые площади...

Дружественное издание готовит комплект венков и готово назвать окончательную дату смерти Департамента Защиты Виртуальной Реальности. Павел Глоба отказался комментировать это заявление.

Талер встает с кресла и подходит к окну, ненароком задевая носок на стене. Носок не падает. Он вообще никогда не падает. Окно транслирует реальность в самом максимальном и болезненном разрешении «правда×правда». Там, за стеной Департамента, слышен рев молодых автомобильчиков и старых, убеленных грязевой сединой тягачей. Там строятся новые игровые кварталы, частично разрушаются старые, там бешеными темпами развивается квартал онлайна... А на горизонте, едва видимые в самую солнечную погоду и смертельно далекие, высятся небоскребы криминального, пожирающего самое себя, но все-таки прекрасного Консольного мегаполиса.

И совсем другая картина тут: сорняки на клумбах, покосившиеся ворота, практически пустующий Кадетский Корпус, ветшающие и рушащиеся стены некогда великого и грозного Департамента...

И тогда Талер произносит фразу. Одну фразу, которой более чем достаточно: *«Tom/DOC/Kertis и Glukk ушли...»* И более никого. И более ничего. Эльф-хирург-психопат, не похожий на эльфа, и огромный орк с двуручным топором, язык которого мог понимать только его брат, да и то не сразу. Kertis и Glukk ушли. А что теперь делать Талеру?! Оставаться за старшего?! Ненавидящему игры, не ориентирующемуся в датах выхода, не игравшему в шедевры «Золотого фонда», не обладающему талантом лидера и т.д., и т.д., и т.д... Что делать, блин?!

И тогда Талер вновь подходит к носку, осторожно становится на колени и, стараясь угадать в этом экс-предмете туалета некие божественные черты, произносит: «Сторукий Бог ГейМыр! Дай мне силы, чтобы...»

Любой лирический момент цинично прерывается. Это правило всех драм, тем более комедий. Потому что незакрытые двери имеют правило открываться. Это закон жанра. Талер забыл их закрыть, и теперь он подчиняется букве закона, стоя на коленях перед неимоверно смердящим носком и удивленно воззрившись на двух незваных: гостей: больших размеров кошке в косухе и черных очках, с татуировкой «шлемазл» на коленной чашечке. Но это первый гость... А второй...

— Я вот тут протирал... это... ну, отшкрябывал его от стены, а он не отшкря... — начинает лепетать без пяти минут спецагент, затем берет себя в руки и садится в кресло, следя за тем, чтобы нервно дергающийся левый глаз не цеплялся ресницами за щеку... Потому что второй гость...

— Вот он! Пришел! Мы уже и документы заполнили! — оптимистично заявляет огромных размеров кошка в байкерском прикиде и с еврейским проклятием на коленной чашечке.



— Jaguar! Ты кого сюда привел?! — чуть ли не визжит Талер, срываясь на фальцет в попытке придать голосу командный акцент. Да, у Кертиса получалось лучше...

Jaguar, бормоча что-то об «IQ выше нуля, что уже, в общем, хорошо», предусмотрительно захлопывает дверь.

— Ну? — негромко, но веско спрашивает гость.

Вы когда-нибудь видели огров в очках? Конечно-конечно, вы видели скунсов с шестью лапами, бобра, говорящего на чистом хинди, и белку, забодавшую хвостом стадо антилоп. А огра в очках?

— Итак, вы молодой огр, и хотите устроиться на работу в Департамент АГЕНТОМ? Вот так, сразу, минуя кадетство и прочее?!

— Нет, почему же... Я такого не говорил, извините.

Что может быть хуже огра в очках? Только извиняющийся огр. Который затем еще и поправляет очки, и смущенно почесывает бородку. Нет, конечно же, ситуация в ДЗВР, мягко скажем, критическая... Но брать в тесный коллектив извращенцев, полиморфов и честных алкоголиков еще и ЭТО?! К тому же неподготовленное?!

И тогда Талер встает с кресла, пытаясь скрасть разницу в росте, идет к гостю на цыпочках (не помогает вообще!) и, подойдя достаточно близко, выбрасывает вперед правую руку.

— Рекомендации? Биография? Предыдущее место рабо... Мда... Если занимались каннибализмом, следует указать, сколько раз и где. Вкусовые качества расписывать необязательно.

— Все при себе, — тихо отвечает огр, доставая оттуда несколько пакетов документов из барсетки. Из огрской барсетки, на секундочку. Неплохой получился бы рюкзак, подмечает Талер. Литров сто...

— Хорошо. Портал видите? Вон та самая большая кнопочка называется «power». А поменьше — «reset»...

— Да я знаю... — потупившись, отвечает огр. — При работе с динамическими массивами в Университете приходилось пользоваться компьютером.

Что может быть хуже извиняющегося огра в очках? Только извиняющийся огр в очках с университетским образованием, разбирающийся в софте и харде.

— О, ГейМыр!... Короче. Входишь вон в тот Портал, войди в него — и увидишь тестовое задание. Называется НОАЕ. Если провалишь красиво, может, сможешь рассчитывать на звание кадета. Ясно?

— Вроде бы да. Ну, я пошел?

— Стой, звать-то как?

— Bateau.

— Что-то знакомое... В Сыктывкаре не встречались?

— Не-а...

— Ладно, вали.

Интересная штучка, подумал Талер. Надо будет просмотреть досье. Да и носок отковырнуть не мешает, столько глупых ситуаций из-за него...

Мозгоковырятельность и огры

Что ж, раз Родина сказала «надо», придется говорить «так точно!» и топать на задание. Хотя раз на раз не приходится, бывают и неплохие перевоплощения...

35... 40...

Пока все идет нормально. Даже слишком нормально. У нас так обычно не бывает. Вон наш оператор по переносу личности в виртуальность совсем совесть потерял, во время процесса ходит вокруг дивана с аппаратурой, корчит рожи и, что форменный идиот, повторяет «Заг-заг!» Ну как дитя малое, чесслово! Нашелся бы у нас в Департаменте кто-нибудь достаточно умный, чтобы разъяснить этому болвану, что у огров две головы и, соответственно, два мозга? А посему во время переноса личности как минимум одна голова отлично все видит и понимает. Просто из-за наркоза не может дать по сусалам для острастки... А после задания хочется только есть и спать.

68... 74... 79...

Мда. Да что эти людишки вообще понимают в нашей культуре? Ну ладно, мы, огры, но ведь даже простейшее орочье «заг-заг» они воспринимают как коровье мычание! Одни буквы — одно значение. А ведь самое главное в «заг-заг» — это интонация! Даже не очень образованный орк с куцым словарным запасом сможет насчитать не менее сорока значений этого слова! И вообще, я бы сказал, что орочий язык — один из самых красивых на нашем континенте...

87... 99... 100!

Перемещение завершено. Отлично! Хоть какое-то время можно будет провести без второй головы... Конечно, я ценю ее как хорошего собеседника, а порой и собутыльника, но временами в эту голову приходят абсолютно неадекватные мысли. Вчера, например, она начала рассуждать о непрактичности мужской одежды и агитировать за одежду женскую. Я бы мог отнестись к этому спокойно, если б у нас не было одно тело на двоих...

Ург. Ладно, самое время осмотреть мое новое тело. По легенде я должен быть сильным и храбрым эльфом, ловким охотником и опытным бойцом... Да, так и есть. Эльф. Черт бы побрал эти уши! О них же порезаться можно! То ли дело мои огровские ушки-дудочки... Да и бицепсами новое тельце не блещет — одна надежда на храбрость и ловкость...

Так, погодите! Где моя ловкость? Обещали ведь хитромудрый сплав RTS и, что характерно, RPG! Где моя, ург ее побери, ловкость?! Что это за подмена: вместо нормального набора статов — всего три резиста от разных видов оружия, один резист от магии и всего один навык атаки!? Мать моя огриха!



Ну ничего не поделаешь, пока не выполню задание, в Департамент меня не вернут.

Брк! Ладно, пойдем вперед, может, чего интересного найдем.

О! Кого я вижу! Слава Ургу, что мне хотя бы пол не меняли! Эх, какая эльфиечка... Надо бы познакомиться, что там обычно говорят эльфиечкам при встрече? «Эй, дура, почему ты трубишь отступление?!» — или как? Брк! Что такое? В этом дурацком мозгу не осталось извилин, чтобы придумать второй вариант! Ург! Брк! Не на-а-адо!

— Эй, дура, почему ты трубишь отступление!

Ну-ну... Вот наморщилось очаровательное личико, щас точно скажет что-то обидное...

— На город напала нежить! Нам не выстоять против такой орды! Так что, красавчик, советую и тебе отступать вместе со всеми!

Ага, со всеми, значит и с тобой. Ну, будь я действительно эльфом с двумя извилинами на весь мозг, сказал бы что-то вроде: «Нет! Я не брошу беззащитных горожан в беде!» — но университетское образование... Но...

— Нет! Я не брошу беззащитных горожан в беде!

Аргх! Брк! Да что же это такое! В симуляторах железной дороги и то было больше вариантов для продолжения пути! Ну что теперь делать? В таком-то дистрофичном теле... Эх, придется спасать горожан. Прощай, эльфиечка с депутатским именем Лана! Сожрут меня гнусные вурдалаки! Так и сдохну без именного кадетского значка...

Монстроковырятельность и эльфы

Брк! А не так уж все и плохо, как казалось вначале. Нежить оказалась еще более хилой, чем эльфы, причем один хороший взмах меча укладывает на землю сразу несколько противников. А если взяться за лук, то можно перестрелять всех зомби еще до того как они подойдут вплотную. Да и то, что у среднестатистического эльфа IQ примерно такой же, как и у суслика, тоже сработало мне на руку. Хватали бы они свои шмотки да убирались по-тихому в леса, так нет — почти треть остроухих, которые встретились мне по дороге, в ответ на призыв «Братцы, наших бьют!» стукнули себя копьями по шлемам и отправились вслед за мной. Впрочем, город мы все равно не удержали, мало еще среди эльфов таких идиотов.

Мда, зато познакомился с папашкой Ланы. Хороший мужик, бородатый. Только пугливый какой-то: «Туда не идем, там враг!», «Сюда не идем, там тоже враг!» Блин, он даже в покинутых деревнях мимо ворот с табличкой «Осторожно, злая собака!» проходил по противоположной стороне. Впрочем, тестя не выбирают. Да и кто мешает удрать вместе с Ланочкой в дремучие леса, пить вино из дикого винограда и купаться нагишом в кристально чистых водопадах? Вот и я так думаю — никто. Но сейчас нужно как можно скорее разобраться с дурацким заданием будущего тестя —



найти друидов, чтобы одолжить парочку пегасов.

Пегасов ему захотелось... Может, еще дачу на Парнасе построить? И парочку Муз на Олимпе снять для баньки? Тьфу!

Давайте разбираться с новым хозяйством. Разведка донесла, что в округе слишком много шастающей мертвечинки, поэтому без хорошей базы не обойтись. Отлично, RTS я люблю.

— Где мои пеоны, заг-заг?

— Мы не пионы, мы феечки!

Вах, что за голоса! Их бы на телефон посадить — деньги зарабатывать... Хотя тут телефонов нет. Так что придется вам, родные, вкалывать на шахте! Итак, что нам потребуется для нормального ведения хозяйства? Немного кристаллов, руда, дровишки (что характерно, лес мы рубить не будем, потому что эльфы и феечки умеют выращивать шпон, ДСП и штакетник прямо на деревьях)... Ага, провиант тоже надо добыть. Но почему феечки отказываются строить рудник на месторождении золота? Девчонки, вы же феечки, а не гусары! И камни добывать тоже не рвутся... Странно.

Ага, это, значит, система такая. Вон как резво местная нежить рванулась осваивать профессию старателей! И камушки грызут не хуже, чем я в свое время науку... Ясно, разные пути развития. Так, теперь хочу казарму и плац — будем воспитывать несмышленых призывников, из одних сделаем копейщиков, из других — стрелков. Тут у нас будет свиноф... а, нет, конюшня. Станем кентавров разводить естественным путем, раз уж до клонирования в этом мире научная мысль еще не дошла.

Только забавно: несмотря на способ размножения, все бойцы получаются как из пробирки — на одно лицо, да еще и плоские к тому же. Хотя плоские спрайты — это хорошо, в строю станут компактнее, мой Портал будет не так загружен. А он у меня старенький, в наследство от Глюка достался... Впрочем, чего придираться, если б не мой зоркий эльфийский глаз, ни за что не заметил бы такую подмену. Надо будет записать в отчете, что фаз анимации много, нарисовано все достаточно красиво, только мелковато — частенько бывает так, что ткнешь своим указующим перстом в одну феечку, а вслед за ней оборачивается еще с десяток. Это особенно сильно раздражает в те моменты, когда враги сносят какое-нибудь здание и его нужно быстро восстановить. Но в лагере копошится уже такое количество фей, что практически невозможно понять, которая из них чем занимается. Так и приходится постоянно следить, чтобы эти нудистки работали именно там где надо. Вообще, здорово не хватает зоркого надсмотрщика, который помогал бы отлавливать отдыхающих фей (наподобие того, что был в «Варкрафте»).

Кстати, в бою происходит примерно та же неразбериха. Но закаленные муштрой эльфы и кентавры отлично соображают, что если в руках меч или копье, а враг подобрался слишком близко, значит, надо врага лупить. Не жалеючи живота своего. А если в руках лук, то разумнее будет держать дистанцию и отбегать от не в меру резвых скелетов на несколько шагов назад. В общем, тактика практически отсутствует, зато есть простор для стратегии. Когда командуешь армией в несколько сотен лучников и кентавров, слишком мало охоты отдавать приказы каждому лично. Пусть дерутся как умеют, лишь бы продержались до подхода подкрепления.

Да, а самое лучшее подкрепление — это я! Нет, я не хвастаюсь, мы, огры — народец скромный и нелюдимый. Но ведь из песни слов не выкинешь, а тут по всему выходит, что один в поле воин. Да еще какой!

Хотя нет, неправильно я выразился. Один в поле — не воин. Один в поле — маг!

Пока я, как лось в брачный сезон, бегал по дремучим лесам, в моих карманах скопилось несколько очень полезных и эффективных свитков. Их не так много, как хотелось бы, но каждое само по себе уникально. И что порадовало больше всего, чем круче я становлюсь, тем сильнее становятся мои заклинания. Если в начале истории мое «дерево» было способно лишь слегка подлечивать солдат, стоящих под его кроной, то ближе к гранд-финалу оно начинает поднимать бойцов из мертвых! Так же и с прочими заклинаниями, причем самый эффективный результат получается при их комбинировании. Например, заразить вражеское войско чумой, чтобы замедлить, а над головами у них повесить «глаз молний».

Также в бою неплохо помогает различная экипировка. Как бы я ни был ограничен двумя эльфийскими извилинами, а запасливость свою все равно сохранил. Поэтому у меня всегда было несколько вариантов гардероба — один плащик с внушительной защитой от магии, другой — с усилением заклинаний; одни сапожки — с улучшением регенерации, другие — с возможностью бегать порезвее... Пускай здешний мир и не похож на тот, в котором я еще юнцом боролся с Дьяблой, пускай такого разнообразия в плане одежды здесь нет и в помине (не говоря уже о «сборных» комплектах), минимального набора вполне достаточно для того, чтобы чувствовать себя одетым по моде.

Но есть одна небольшая тонкость. Дело в том, что несмотря на отличную работу закройщиков, ювелиров и сапожников, чувство собственного достоинства не позволяет нормальному героическому эльфу хвастать гравированными латами — вот потому-то мне и пришлось прятать все обновки под затасканной зеленой курточкой.

* * *

Нет, все-таки бестолковые новобранцы нужны лишь тогда, когда врагов настолько много, что их просто не успеваешь убивать до того как они подойдут к базе. А не было бы базы, я бы мог спокойно отступить, восстановить ману и со временем спокойно добить мертвяков в одиночку. Кстати, после того как я привел к будущему тестю парочку пегасов, мы разругались с ним настолько, что он пустил меня по миру, отобрав всех феечек, так что отправился я воевать в одиночку. Так мне даже больше нравится — никто не путается под ногами, не болит голова за базу, не

нужно скрупулезно высчитывать баланс между количеством и качеством войска... И дорожек теперь не одна, а две-три, так что убогий эльфийско-геройский мозг теперь загружен на все 100%.

Кстати, о пегасах. Я и подумать не мог, что эти твари настолько огромные, что для их размещения нужен целый ангар, который по ошибке называют стойлом пегасов! Один ангар — один пегас. Это, конечно, с одной стороны. Зато с другой — абсолютно беззащитная перед нападением с воздуха нежить. Шутка ли — всего один пегас, залетевший в город мертвых, через пятнадцать минут и камня на камне не оставил! Что-то здесь не то... Сколько я успел побродить по Виртуальности, но ни разу не видел ничего подобного. Так уж повелось, что ПВО всегда сильнее авиации. И чтобы в полной мере использовать воздушный флот, нужно сперва обезвредить наземную противовоздушную оборону. А тут все иначе, не как у людей.

Хотя, какие люди? Тупые эльфы и беззащитная нежить...

Бумагоковырятельность и озарения

Не стоит мешать Талеру, потому что он умеет мешать сам себе. Например, в данный момент времени Талер сидит за бумагами этого страннейшего очкастого огра, отправленного на съедение ордам пиксельных монстров, и пытается разобраться, откуда же это чудо взялось. И в то же время Талер думает о главном — о единственном человеке, способном вдохнуть новую жизнь в обветшавший ДЗВР. Приглашение уже отправлено, бумага подписана и скреплена всеми печатями... Почему же он не едет?!

Но вернемся к бумагам. Талер снимает очки, аккуратно засовывает их в задний карман джинсов, затем садится в кресло (давайте не будем напоминать без пяти минут спецагенту о его умственных способностях!) и углубляется в биографию...

«Bateu, девяносто семи лет от роду ныне (24 годика по людскому времяисчислению) родился хилым и болезненным огром всего лишь двадцати килограмм весу и метра росту. Из-за чего сердобольное племя решило его сожрать, и даже отъело одну голову (огры часто рождаются с двумя головами). Но отец дитяти, слывший в племени шаманом, так как знал три буквы алфавита (одинаковые), вступился и отбил сына у дальних и ближних родственников. Вследствие этого племя быстро захирело, через 10 лет было захвачено другими вольными ограми и торжественно сожрано на единственном национальном празднике. Правда, перед этим отец успел отдать сыночка в университет — не ходить же ему, болезному, по холмам с таким малым росточком?!

Молодой огр и вправду комплексовал из-за своего малого роста (всего-то 2 м 25 см и каких то 200 с лишним кило весу, карлик и все тут!), зато в обучении превзошел многих людей, и даже эльфов. Особенно в том, что касалось аналитической некромантии. Годы студиозуса суть покрыты тьмой, ибо мало что он упоминал о себе в то время, но известно, что увлекался он более всего магией темной, а имя по достижению совершеннолетия себе взял парадоксальнейшее, и звучало оно как Saint_Daemon, и никто не мог понять его сути, ибо суть огра с IQ выше 150 не понимаема вообще... Однако сила воли сего повесы способна удивить и видавших виды, ибо по слухам отрастил он себе вторую голову самолично, но с тех пор никому ее не показывает...»

Далее Талер со вставшими дыбом волосами вскакивает с кресла и вдавливает кнопку выхода из виртуальности с такой силой, что клавиатура не выдерживает....

* * *

Ну вот, угр! Конец пути. Повержен Самый Злобный Враг. Вон, лежит в уголке, ножками подрагивает. Собран Самый Древний Артефакт. Тоже где-то неподалеку лежит. Если не сперли... Что вам еще сказать?

Эльфиечка ждет в каюте воздушного корабля — это радует. Мама всегда советовала жениться на сироте.

Впечатления остались приятные, если голова такого героя как Эльхант вообще способна что-то в себе оставлять. Но это тоже хорошо.

Плохо лишь то, что повторять путешествие совершенно не тянет. Слишком много было тупиковых путей, слишком мало действительно интересных заданий... Больше всего, как ни странно, порадовали схватки с тупыми, но «толстыми» монстрами, которые имеют иммунитет к магии. Наверно, так получилось потому, что я — настоящий манчкин. Я очень быстро сообразил, что качать один скилл атаки гораздо выгоднее, чем четыре скилла защиты. У меня быстро собрался набор артефактов на все случаи жизни, и мало какой монстр мог стать для меня серьезным противником. А главное, чего не хватало всем оппонентам... Впрочем, того же, чего и мне в теле эльфа — извилин. Убрать бы нелогичную привязку монстров к местности, объяснить бы нежити, какие здания разрушать в первую очередь...

Ведь могло получиться очень хорошо. Могло получиться великолепно. А пока — пройтись разок, полюбоваться пейзажами (а они действительно великолепны) и отложить в сторонку до выхода патча или аддона. Да и то маловероятно, поскольку уже анонсирована вторая часть игры.

А еще обидно, что не дали переселиться в тело мертвяка. Они мне нравятся больше, чем эльфы. Потому что они не потеют.

Все, забирайте меня отсюда! Оператор!

Ург! Знаете что? Я не хочу упоминать сюжет, ибо, как я успел убедиться, мои личные вкусы во многом расходятся с мнением общественности. Впрочем, местами действительно было весело, дважды откровенно сползал под стол.



И комиксы вместо роликов... Я ведь не гоблин какой-нибудь. Я — тонкая личность, чистокровный огр с острым чувством прекрасного. И вот тот ужас, который мне показывали между уровнями... Ну, лучше б его не было. Честное слово. Не сочтите за наглость, но я б и то красивее нарисовал...

* * *

Что ж ты мне не сказал, что ты Saint_Daemon!!! Я же раньше тебя не видел в глаза...

Молодой огр — сама толерантность.

— Не спросили — не сказал. Спросили бы — сказал бы... — и очи долу.

— Так... так... — Талер делает большое «фуф», затем делает круг по кабинету, затем делает зверскую рожу.

— Ты же мог погибнуть!

— Мог. Погиб. Ожил. Погиб. Ожил. Жизни-то три... Погиб...

— Стоп!

— А в кадеты я зачислен или как?

— Блин! Слушай, камрад агент! Твой кабинет — первый направо от моего. Разберешься с отчетами — подгребай сюда. Еще Jaguar`а прихватим — и пойдем в НОАЕ вместе... Но это частности...

— А вообще?

— А вообще... Кажется, у нас появилась надежда.

Со страшным грохотом грохнулся оземь носок.

Окончание следует

Morte&Shaman.AD

JUST CAUSE™

Разработчик: Avalanche Studios
Издатель: Eidos Interactive
Жанр: TPS/racing/flying
Системные требования:
✓ **минимальные:** P-4 1.8 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео;
✓ **рекомендуемые:** P-4 2.8 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 256 Мб видео

Тишина должна быть в библиотеке

Маленький бумажный самолетик медленно пролетел через весь зал и, ударившись об один из бесконечных стеллажей, отчаянно спикировал на охранника, сонно клевавшего носом. Тот встрепенулся, обвел посетителей библиотеки мутным взглядом. За самым дальним столом послышались глуповато-ехидные смешки. А ведь действительно, что еще остается делать, когда работы по горло, но браться за нее ну вообще неохота? Правильно — надо делать самолетики и ждать, когда будет охота.

Морте сосредоточено мастерил из бумаги новый истребитель, выгодно отличавшийся от предыдущего нарисованным гербом черт знает чего, надписью «Мертва Чайка» на крыльях и нецензурными шуточками, на случай если охранник решит прочитать, что написано на бумажке. Шаман задумчиво выцарапывал на столе послание следующим поколениям, по смыслу не очень отличавшееся от написанного на самолетике.

— Ладно, чувствую — сама по себе охота работать не придет... Почему мы вчера ничего не сделали, ведь даже немножко хотелось?

— Ну было в лом, в смысле лень, в смысле... и вообще, какое первое негласное правило кадета, да и вообще любого нормального человека?

— Не надо делать сегодня то, что можно отложить на завтра!

— Правильно, вот мы и отложили..

— Яйца?

— Работу!

— Ага, а теперь хоть два отчета одновременно пиши.

— Не ищи в жизни легких путей, — с умным лицом произнес Шаман, многозначительно подняв вверх указательный палец.

— Тьху на тебя, вот не справимся к сроку, начальство найдет в нас очень много и легких, и тяжелых путей. Тут на днях подвальчик в садистско-извращенском районе построили. «Святая инквизиция и К°» зовется. Тебя на кол давно не сажали?

— Эээ? А что?

— Да так, для поддержания разговора. В общем, хватит демагогией заниматься. Что у нас там на повестке дня? Вонкерс?

Из лежащего рядом рюкзака выбралось забавное фиолетовое существо.

— Ты где это чудо-юдо раздобыл?

— У Талера одолжил... без спросу, то есть спионерил.

— Ты поиграешь со мной, Морте? Я скучал... — удивительно приятным и умиротворяющим голосом произнесло существо.

Шаман поглядывал на него очень подозрительно и для проверки даже ткнул пальцем в бок. Оно было похоже на странную обезьянку.

— Извини, Вонкерс, но не сегодня. Что у нас там по плану?

— Тропический архипелаг и уличные гонки.

— Уличные оставим на вечер, а пока займемся отчетом по тропикам и Just Cause.

Тропический рай

Ещё два прошел год после зажигательного путешествия в Лос Торос под кодовым названием Total Overdose, а турагентство **Eidos** уже приготовило для всех жителей Игрограда очередные горячие путевки в тропики, а именно — в республику Сан-Эсперито. Тем, кто слышал об игре еще до ее выхода, воображение наверняка рисовало дикую помесь GTA, Край под названием Фар и той же Total Overdose. Зрелищные ролики, красочные скриншоты и сладкие обещания разработчиков сулили если не шедевр, то как минимум очень добротную игру. И, знаете, нас почти не обманули... почти.

Основная концепция все та же, что и у остальных подобных проектов: огромный мир, полная свобода, куча транспортных средств, которыми можно управлять, обязательные сюжетные миссии и сотни побочных заданий. Компоненты выверены временем, но с пропорциями очень легко напутать.

Окинув взглядом просторы Сан-Эсперито с высоты птичьего полета, игрок с трудом сможет сдержать восхищенное «Ва-ау!». С выбором места действия девелоперы не прогадали. Хватит любителей GTA-подобных игр держать в каменных джунглях. Сочные тропические леса, бесконечные зеленые луга, золотые пляжи и манящее морское полотно, по которому зайчиками прыгают солнечные лучики, заставляют влюбиться в этот шикарный мир, как можно дальше оттягивая момент истины. Момент, когда понимаешь, почему **JC** не конкурент Великому Автовору.

Стандартный набор

Стоит ноге главного героя Рико Родригеса коснуться берега, как сюжет берет еще не пришедшего в себя после свободного падения игрока за шиворот и тащит в кузов автомобиля за стационарный пулемет (небольшую перестрелку на пляже опустим). Еще немного — и база специальной организации, напарник Шелдон, который, наверное, даже под дулом пистолета не потеряет хорошего расположения духа, почти знойная блондинка, вместо поцелуя одарившая вас звонкой пощечиной и... Из верхнего ящичка стола разработчики достают большой штамп — «Сюжет». Шлеп, придавили посильнее и вуаля — захватывающая история готова. Сверху виднеются следы еще одной печати под названием «Стеб и юмор». Эту как следует прижать



забыли, поэтому потуги на «смешно» не принимаются. Кстати, чтобы вы вдруг не потеряли тонкую нить сюжета, на начало и конец каждой миссии приходится по ролику, а то ведь можно шлепнуть цель ракетой с вертолета и так и не узнать, кого убил. Видео много, папка занимает более двух гигабайт, а вот ценность его весьма спорна. Вспомните опять уже неоднократно упомянутый Total Overdose, там заставки хотелось пересматривать по несколько раз, диалоги героев растягивать на цитаты. Здесь же потуги, причем весьма жалкие.

Еще благодаря тому, что время в игре бежит своим чередом, а также меняется погода, с видеороликами получаются забавные моменты. То есть, если по сюжету во время краткого брифинга Кейн, та самая почти знойная блондинка, загорает на надувном матрасе в солнечных очках и с коктейлем в руке, то так и будет. И никого не волнует, что небо затянуто тучами и идет дождь (!). Того, что погода может поменяться, никто почему-то не учел. Включается ролик — и вокруг уже солнечно и сухо. Чудо, да и только.

Руководство для Че Гевары

Не, отчет писать мы не будем, ибо нудно и почти бесполезно. Прочитают, свернут пополам, и будет он у Глюка стол подпирать, чтобы не качался. Надо сделать свой вклад в фонд библиотеки Департамента. Переворот мы совершили? Доброе и вечное посеяли?

— Вроде как.

— Вот и напишем — «Революция для чайников, или Свержение режима за 7 дней». Для примера возьмем республику Сан-Эсперито или ДЗВР. Хотя лучше первое, а то репрессии, концлагеря с телепузиками, тетрис с похмелья, Soldner на харде...

— Вот и правильно. Так-с, начнем. Что нужно для успешного свержения режима? Для начала стоит определиться с местом действия. Во-первых, должен быть подходящий климат. И время.

— Угу, на морозе особенно флагом не помашешь, ибо некоторые части тела звенят..

— А как же помара..?

— Кхм... Цыть!

— У нас тропический архипелаг — красиво, теплое море, горячее солнце, пальмы, травка...

— Кхм...

— В смысле, флора, деревца разные, пальмы, кустики и прочая атрибутика. А травки нам не надо. Зачем? На островах и так полно полей коки. Прямо страх и ненависть Лас-Вегаса, Джонни Депп обзавидуется, в каких объемах мы будем делать кока...

— Кхм!

— Эээ... Кока-колу, а также пепси-колу и производные. Хороший напиток, еще она неплохо ржавчину растворяет и при определенной концентрации может прожигать титан. Но о чем это я? А да. Погода, значит, нас устраивает, дождик иногда моросит, но это не беда, зато быстрее вырастут поля ко... Да! Время, главное — правильно выбрать время. Начинать нужно до обеда, на голодный желудок, знаете ли, намного интереснее раскуркуливать, революционировать и низвергать.

— Ок, с этим разобрались. День второй — он же этап второй. Нужен жестокий тиран, безжалостный диктатор, крепко держащий власть в железном кулаке. При желании несколько. Лютая ненависть к нему народа обязательна. Железный занавес приветствуется.

— О! Это как Кертис и Глю...

— Кхм!

— А, репрессии, вспомнил! Эль Президенте Сальвадор Мендоза отлично подходит, настоящий подонок. Почему — правда, не уточняется, но настоящему революционеру этого знать не нужно. Хотя поговаривают, что он ест на завтрак годовалых детей, носит женское белье и экспроприирует у народа все, что нажито непосильным трудом.

— Для полноты картины крайне желателен верный пасипака, заведующий тайной полицией, разведкой и камерами пыток.

— Вроде Ягуа...?

— Кхм...

— Помню, тетрис с похмелья... ультракоррумпированный шеф полиции Мендоза тоже прекрасно вписывается в образ.

— Еще неплохо найти весомую причину для народных волнений.

— Запросто. Сухой закон, песни Козловского в метро и на вокзалах, задержка выплаты гонора...

— Кхм...

— Помню, Soldner на харде, и тем более не дадут гонора...

— Кхм!

— Черт. Короче, недоволен народ — и все. Переходим к следующему, третьему, этапу. Антигерой у нас уже есть, нехорошие армия и полиция тоже в избытке. Теперь нужен защитник страждущих и борец за права ущемленных, главный партизан, предводитель всевозможных движений за свободу бубликов от дырок, пончиков от сахарной пудры, водки от похмелья, латиноамериканский Мартин Лютер Кинг и Анжела Девис в одном лице

— И чтобы был как Че Гева...

— Кхм...

— Что «кхм»?

— Да так, ничего, привычка.

— Дык о чем это я... ах да, о предводителе. В общем, нужно устроить кастинг, на котором будут отбирать только умных и красивых, и при этом лысых и бородатых. Будем выбирать того, кто сумеет повести за собой народ, кто выделится из толпы... Кстати, а ты налысо не желаешь постричься?

— Нет, не желаю, да и вокальные данные не те.

— Жаль. Ну да ладно. А кастинг этот будем проводить на одном региональных каналов с разнообразными конкурсами, чтобы выяснить, кто худший танцор, кто быстрее всех влазит на броневичок и кто быстрее всех съест пачку стирального порошка. Победителя выберем посредством платного SMS-голосования.

— Значит, будем считать, что революционер-освободитель уже есть.

— На четвертый день будем искать ускоритель свержений ре-



жимов, третью силу. На эту роль подойдет свеженький, только что с конвейера, супермач(м)о, круче которого только горы и яйца. Рико Родригес. Выглядит точно как Антонио Бандерас из «Десперадос», но ходит Рико словно плохой танцор, которому не может помочь даже опытный хирург. А еще Рико засра... ну, в смысле, засланец Дядюшки Сема для уничтожения режимов, неугодных демократии полосатого флага. Жаль, барабана не хватает (его стоит добавить во второй редакции книги), чтобы он мог возглавить отряд посланных на... революцию.

Нехай живе революсьйон

Ну так, перейдем наконец-то к рассмотрению самой игры. Она, как вы уже успели заметить, представляет собой ничто иное, как GTA-киллер. И сразу напрашивается вполне логический вопрос: «А чем же она, собссна, отличается от родоначальника сего жанра?» А ничем. Ну, не то, чтобы JC абсолютно во всем копировала симулятор автоугонщика, просто кардинальных различий днем с огнем не сыщешь. Не стали разработчики создавать ни продуманный сюжет, ни проработанных персонажей. Они ограничились только переносом «бандитской саги» в другие климатически условия, что, в принципе, само по себе наделило JC некоторыми выгодными и не очень особенностями.

Куда хочу, туда лечу

Раз уж зашел разговор о схожестях, то следует в первую очередь обратить внимание на «свободный геймплей». Он в точности повторяет оный из GTA. То есть, после очередной сюжетной миссии наш протагонист волен делать все, что ему заблагорассудится. Вот, к примеру, можно просто осмотреть здешние земли, действительно внушительных размеров, полюбоваться местными достопримечательностями или поездить в свое удовольствие на одной из машин, попутно сбивая прохожих, а затем и полицейских.

Не обошлось и без побочных мини-миссий, так что если вас утомит бесцельное времяпрепровождение на местных островах, то следует обратить внимание именно на них. Их, к слову, ну очень много, хотя между собой они как-то уж сильно схожи, и при выполнении подряд нескольких штук успевают набить оскомину даже самым непридирчивым геймерам. Что, в принципе, закономерно: ну кому захочется в n`ный раз проезжать чекпоинты или захватывать поселения? Выполнение последней задачи выглядит примерно следующим образом: мы подходим к определенному повстанцу, нажимаем определенную клавишу и быстро бежим уничтожать материализующихся из ниоткуда врагов, затем разрушаем баррикады. А в конце концов поднимаем над захватываемым поселением свой флаг. На чем эта доп. миссия и заканчивается. Из дополнительных забав еще есть все тот же «найди-убей-забери, что осталось-принеси назад», или «на побегушках у революционеров», и «соберите 15 коробок, и будет вам счастье».

Хорошо, что сюжетные задания не надоедливы. Хоть они и проигрывают в количестве внесюжетным — их около двух десятков, зато оставляют они только положительные впечатления, пусть и не отличаются оригинальностью. Вот посудите сами — мы ведь уже и раньше, неважно где, но угоняли бронированные машины, да и поезда подрывали. И поля уничтожали, хоть и не совсем кокаиновые, и не совсем бочками с какой-то гадостью. А все остальное видели, причем не один раз, так что придется нашему мачо в большинстве случаев выполнять задания типа «принеси, отнеси, убей, заминируй, убеги» и т.д.

День пятый

На пятый день нужно будет с помощью уже накопленных средств и предводителей собрать побольше народу.

— Тю, а как?

— Ха, дык это раз плюнуть — выдадим революционерам наколотые помидоры, огурцы и фейхои. А самых активных из них будем накалывать прямо на месте, а потом катать на броневике.

— А что же делать с остальными?

— А что с ними сделаешь? Выдадим им палатки и пускай проводят психическую атаку.

— Это как?

— Да просто — посадим их возле вражеского лагеря и пускай узурпаторы себе голову поломают, зачем и почему они там расселись. А по ночам для забавы будем выдавать барабаны, с которыми все эти люди будут ходить и палить поля всякой гадости, — для того, чтобы в самый решающий день противник был обезденежен и разбит морально.

— В это время наш предводитель будет толкать речи и разнообразные обещания. Типа крестьянам землю, шахтерам шахты, а аристократам шиш.

— Так, а что же делать на шестой день? Хм-м-м, может, подключим армию?

— Да зачем, на помидоры и так сбежится куча народу.

— А может тогда для понижения морального вражеского духа будем в них бросаться тухлыми яйцами?

— Не пойдет, сильно дорого.

— А, ну тогда нужно посвятить этот день распитию... чая, чтобы перед решающим, седьмым днем противники не ожидали нападения.

— А что, идея. Пускай этот день будет выходным для революционеров.

— А в последний день будет происходить собственно революция.

— Фух... Ну, наглядное пособие мы уже написали, осталось только наполнить его иллюстрациями и раскрашиваемыми картинками, чтобы приучать народ к революционным делам с самых юных лет.

Могу ли я? Хочу ли я?

Вот то, что действительно порадовало в JC, так это изобилие средств передвижения — их тут просто валом, и найти машину можно на любой вкус. При этом в игре есть не только там всякие банальные автобусы, джипы, такси-кабриолеты, мотоциклы и мотороллеры, но и еще более редкие виды транспорта, такие как квадроцикл, катер, вертолет, танк и даже истребитель. В общем, вне зависимости от обстоятельств и местоположения — будь то земля, вода или воздух — вы всегда будете «на коне».

Возможности нашего персонажа тоже не могут не радовать. Ведь он способен не только нагло тырить машины, на манер все того же GTA, с последующим выбрасыванием водителя, но и прыгать по их крышам и цепляться за средства передвижения неким девайсом, по характеристикам схожим одновременно с пистолетом-липучкой и спиннингом. Зацепившись, наш герой открывает парашют и может таким образом передвигаться по воздуху. С помощью этой же штуковины можно угонять практически все, что угодно, вплоть до вертолетов.

Хорошо, что разработчики учли размеры карты и предусмотрели то, что, несмотря на разнообразие транспортных средств, передвижения по обширным просторам JC могут наскучить среднестатистическому геймеру. Вот именно поэтому они ввели в игру некий аналог телепорта. То есть в любой момент игры, когда в вас никто не стреляет, можно, активизировав при помощи клавиши M игровое меню, вызвать вертолет и высадиться на любой из доступных точек на карте. Главное — в момент высадки, во избежание нелепой смерти, не забыть открыть парашют, с которым наш протагонист не расстается ни на минуту. Кстати, в этом же меню есть и куча других полезных вещей —например, можно поглазеть на карту, посмотреть статистику, почитать задание и даже заказать мотоцикл, джип, стреляющий ракетами, вертолет или катер с доставкой.

Ай-я-я-яй, у Билли Гейтса, у Билли...

Выглядит игра, по крайней мере с первого взгляда, весьма заманчиво. Как красиво день сменяет ночь, с очень интересной переходной стадией заката, как хорошо с высоты птичьего полета смотрятся леса и прибрежные воды, да и всяческие взрывы реализованы на должном уровне. Все огрехи умело прячутся за ширмой непроглядного сглаживания, этому пристально присматриваться к моделькам персонажей и их анимации не рекомендуется. И это, кстати, еще не все, на что способен движок JC. Обидно, конечно, но — видимо, из-за спешки — разработчики не всунули в PC-версию парочку навороченных эффектов, замеченных на злобном ящике Билла Гейтса.

Выявлены некоторые неисправности — игра иногда подглючивает и вылетает. Ну, допустим, вылеты не смертельные — из-за них пришлось перепройти всего одну-две миссии. А вот мелких глюков просто уйма. Они меня встретили с самого начала, когда, оценивая физику, я гонял на мотоцикле и ненароком столкнулся лоб в лоб с легковушкой, после чего я просто застрял по колена в асфальте и по уши... в машине.

Вывод

Игра получилась неоднозначной. Вроде бы, на место GTA она не претендует, да и для свалки не предназначена. Огромный потенциал, к сожалению, не был использован полностью — а ведь, вполне возможно, именно Just Cause смог бы дотянуться до Олимпа. Но мертвый, хоть и красивый мир, скука и куча недоработок... в общем, одни «не».

Так что игра — на один раз пройти, пока не надоело аркадное веселье, оценить парашют, пистолет-кошку и забыть.

Издательский дом
МОЙ КОМПЬЮТЕР

Литературный журнал
реальность фантастики

представляют:

11 ноября 2006 года, с 11^{00} до 18^{00}

ДЕНЬ ФАНТАСТИКИ

выставки КИЕВ

в рамках IX Киевской международной ярмарки КНИЖНЫЙ МИР – 2006

ЯВКА ВСЕМ ЗАИНТЕРЕСОВАННЫМ СТРОГО ОБЯЗАТЕЛЬНА!

ВХОД СВОБОДНЫЙ!

В программе:

- **встреча с Лучшим писателем Европы – 2006 Г.Л. Олди;**
- **поэтические чтения (Мария Галина, Олег Ладыженский, Аркадий Штыпель);**
- **встреча с известным писателем-криптоисториком, кандидатом исторических наук, публицистом Андреем Валентиновым;**
- **презентации новых книг В. Аренева, Я. Дубинянской, И. Новака;**
- **автограф-сессии всех выше- и нижеперечисленных авторов ☺**

А ТАКЖЕ – НЕБЫВАЛЫЙ ЮБИЛЕЙ!

100 ЛЕТ ЛУЧШЕМУ ПИСАТЕЛЮ ЕВРОПЫ - 2005 ДЯЧЕНКО!

Мы ждем столетнего двуликого юбиляра ☺, поздравлений от граждан и организаций, презентацию первого мультипликационного фильма юбиляра, музыкальный сюрприз от Русланы, презентаций новых изданий книг юбиляра, театрализованные перформансы, подведения итогов и награждения победителей конкурсов на лучшую эпиграмму и лучший шарж на юбиляра (конкурсные работы просьба направлять до 7 ноября в редакцию журнала "Реальность фантастики" на e-mail centenary@rf.com.ua или по адресу 03126, Киев-126, а/я 570/8 с пометкой "Юбилей") и многое другое.

подробности на www.rf.com.ua

КИЕВ, Экспоцентр "Спортивный",
ул. Физкультуры, 1, ст. м. "Республиканский стадион"


Crazy House


BRAVO


intel
intel

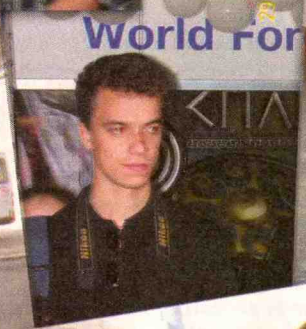

CREOTEAM

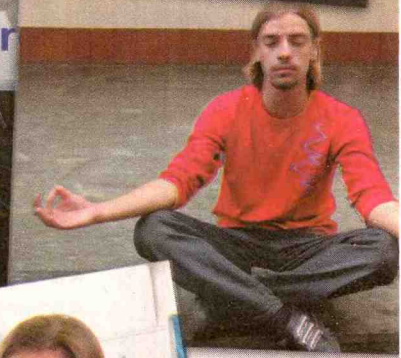




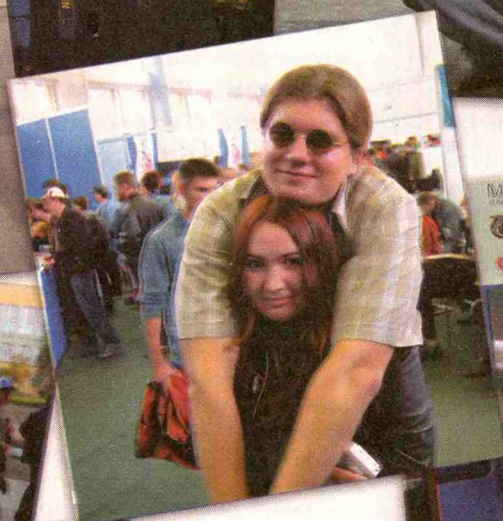

GSC World Publishing




World For



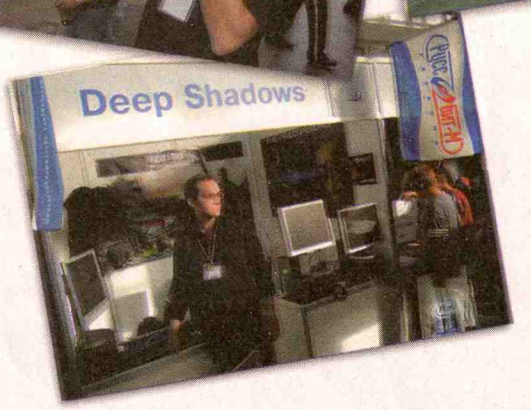

Шпиль






МОЙ


Discus Games

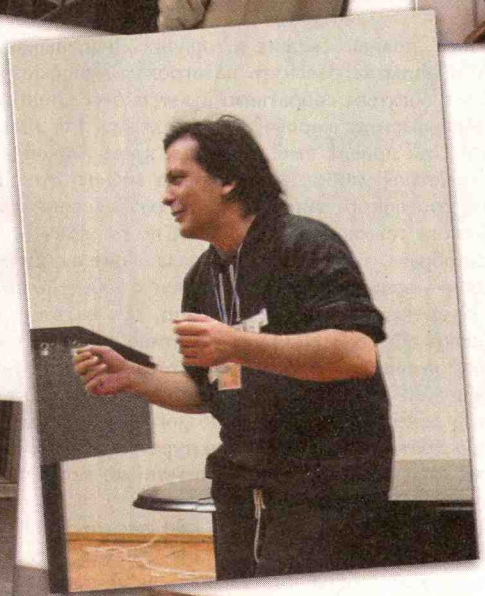

Deep Shadows

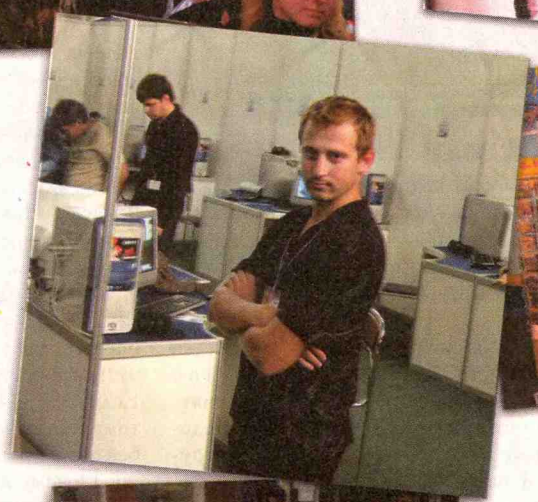

АльфаКласс


microlab


chumaki.meta.ua


Руссобит-М Украина






1С Мультимедиа





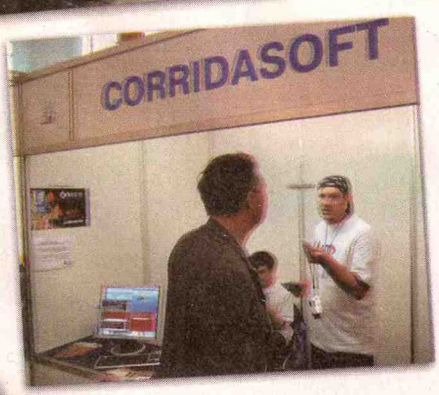

EP MoCap System

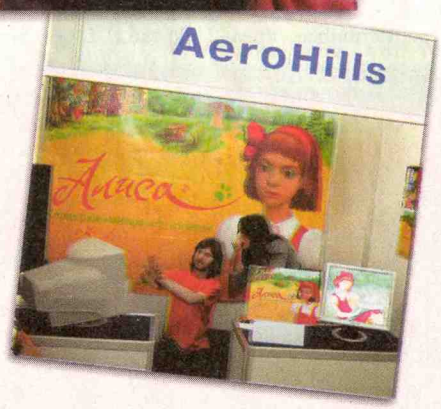


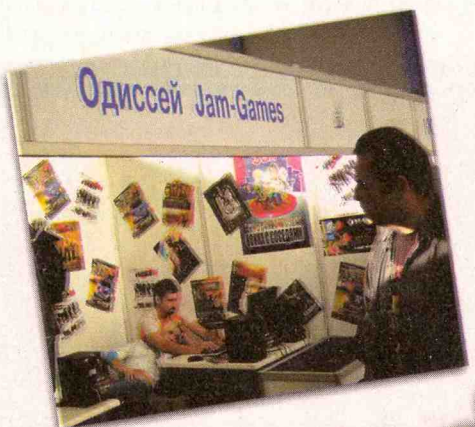

intel
Core 2




Rostok Games


CORRIDASOFT


AeroHills
Алиса


Одиссей Jam-Games

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

FALLEN LORDS CONDEMNATION

Разработчик: Novorama
Издатель: QNGames
Жанр: action
Системные требования: P-3 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Другой мир

Скажите, вы когда-нибудь думали над тем, что произойдет с вами после смерти? Верите ли вы в ад и рай, в ангелов и демонов, в живых мертвых, в загробный мир? Знаете ли вы, что будет с вашей душой, когда она покинет бренный Мир Живых и пересечет ту неведомую черту, о которой мы слышали только лишь из мифов и легенд?

Что, у вас нет точного ответа на этот вопрос? Хм, как ни странно, у меня его тоже нет ☺. Но зато у господ из горячей мачо-компании Novorama ответ есть. Причем четкий и понятный. После смерти наша душа устремляется в Место Распределения, так называемый загробный пункт сбора. Местные инструкторы вводят ее в курс дела, и наша энергетическая сущность, поколебавшись мгновение, делает свой выбор, получает новую оболочку и вступает в бой. Что, вам еще не все понятно? На том конце тоннеля кипит великий файтинг — ангелы против демонов, плюс свободные Мертвые Души, до конца не определившиеся, на чьей они стороне. Гибнут сотни солдат, и враждующим сторонам всегда нужны новые рекруты. Вам предстоит встать на одну из трех абсолютно идеологически разных сторон, и решить, кто в конце концов будет править на Земле. Отныне вы — Павший Лорд, и только от вас зависит — погибнете ли вы бесславно, пронзенный десятком стрел, или с победным кличем столкнете труп врага с парапета. Как сказал один великий воин Той Армии: «Смерть — это только начало».

Когда все лорды пали

Ну, как вам? Не сильно загнули парни-«новорамовцы»? Как по мне, так очень сильно. И классно, и оригинально (закрыл уши и не слушаю тех, кто против ☺). Великая война могучих сил, за человечество и против него. Разрушение стереотипов о жизни после смерти. Жаркий бой, проигравший в котором перерождается в новой ипостаси. В общем, отличная идея, воплощенная в экшен-RTS и названная Fallen Lord`s. Одно плохо — компания-создатель, молодая и деньгами бедная, не смогла достойно реализовать свой амбициозно-эксцентричный проект на экранах мониторов. Вместо претендента на игру года мы получили средней отстойности рубилку с корявой графикой и откровенно примитивной боевкой. Я уж не говорю о звуке и интеллекте противников/союзников. М-да, лично мне становится немного грустно, когда молодые, перспективные, креативные коллективы, полные свежих и горячих идей, выкладываются на все сто в попытке блеснуть на игровом небосклоне, заявить о себе более богатым собратьям, а затем бесславно разбиваются о финансовую стену мирового капитализма. Не знаю, как будет с Novorama, но проект этой конторы, кроме яркой задумки и сильной сюжетной линии, не содержит ничего стоящего и ценного. Ничего, способного заинтересовать разбалованного шейдерами современного геймера. Но обо всем по порядку.

Три силы, три образа, три воли, три начала. Ангелы, Демоны и Свободные Души — приведите одну из сторон к победе, а две другие загоните в Край Безмолвия. Или, может, все не так просто? Может, две стороны смогут забыть тысячелетние распри и объединиться ради уничтожения третьей? Пройдите кампайн, и узнаете. Если, конечно, сможете, а правильнее сказать — если осилите. Потому как начать и довести сей процесс до логического завершения без пары-тройки разбитых кнопок на клавиатуре очень и очень сложно. Почему я так говорю? Хм, можете считать это моим пророчеством. Свежим и таинственным.

Начнутся все ваши беды со зрения, ибо смотреть на графический бардак Fallen Lord's, сможет разве что Mr. Lordi через свои искусственные линзозрачки. Темная, заполненная всякой всячиной сумбурная картинка, прыгающая камера и смазанные текстуры принесут горесть в ваши сердца и боль в ваши глаза. Угловатые монстры и жалкие попытки поспецэффектничать усилят вашу печаль. Однако это будет лишь началом. Глупая постановка задач на миссию, абсолютно ненормальное обучение и урезанный, как «Хроники Риддика» в официальном прокате, звук станут теми цветочками, на которых уже не растут ягодки. Главным же разочарованием и проклятьем сего изначально неплохого продукта будет экшен-часть, а именно — битвы героя под вашим командованием, во славу чести и несправедливости. Страшное танго смерти с мечом/топором/рогатиной в руке/лапе/кисти скелета будет происходить по принципу "кто ударил первым, одним из двух убогих ударов, тот и прав". Различные подобия комбо и жалкие всплески магии не в счет — на них у мачо-создателей просто не хватило ни времени, ни сил. И, если схватка с одним врагом только лишь продлит ваши страдания, то сражение с несколькими противниками уничтожит вас быстрее, чем сгорят ваши нервные клетки. Хотя AI у компьютера фактически нет, перебить больше чем одного противника за раз можно только, если звезды выстроятся в ряд, а ваши пальцы будут порхать по мышке с клавой аки лист на ветру. Так что и без того длинные кампайны станут для вас еще более долгими и горестными. Такова моя речь, офсайд! Поехали дальше.



Ударим мечом по голове

Как ни низок и груб окружающий мир игрового процесса *«Падших Ангелов: Другой Мир»* (так игра звучит в корявом переводе на русиш), поначалу все кажется не таким уж и плохим (парадокс☺?). Легенькая тренировочка за Ангелов, она же первый уровень, обучающее рубилово и кросс на выживание за Свободные Души, оно же также первый уровень, и просто дикая резня, без всякого обучения за Демонов, она же опять первый уровень. Все довольно разнообразно... гм, если бы не было так нудно, особенно в первых двух вариантах. Затем начинается рутинная катавасия — уничтожьте то, захватите это, удерживайте вот это. Изюминка в том, что по ходу одного уровня вы можете побывать в теле нескольких персонажей: к примеру, в третьей или четвертой миссии за демонов (поленился посчитать) вас засунут в хлипкую шкуру миньона-пехотинца, демона-солдата, Шаазма шамана, и Баала могучего файтера. Само собой, все вышеозначенные личности не будут бегать скопом по уровням — у каждого их них своя задача, и поступать в ваше распоряжение они будут по очереди. Одновременно вы сможете переключаться максимум между двумя персами (за ангелов, кстати, будет одна интересная миссия — мальчик и воин, на кладбище боевой техники: мальчик открывает двери и заслоны, а воин рубит всех в капусту). Понятное дело, управление группами и езду на представителях местной фауны никто не отменял. С помощью клавиши захвата вы фиксируете одного бойца, щелкаете на нем, выделяя группу, сейвите ее и направляете на дела всякие разные — ваш основной персонаж знает только две команды — «следовать» и «защищать», так что на особые изыски не надейтесь. С контролем транспортных средств даже таких сложностей не будет — подошел к тварюке, нажал кнопку «действие», дал шпоры и пошел валить врагов направо и налево. Главное, чтобы из седла не выбили, да шаи, бегемота или виверну под вами не убили, а то неровен час, упадет зверюга на скаку плохо и задавит вас, бедолагу, а ведь если уровень вручную не сохранялся, придется его начинать сначала — автосохранов тут нет и быть не может.

Кроме вышеперечисленных шедевров тактического мастерства ваш герой может подбирать оружие у павших врагов, стрелять из лука и восстанавливать здоровье и магию с помощью бутылочек с зельем, выпадающих из поверженных солдат врага. Кстати, с последним нужно держать ухо востро — ваши союзники хоть и тупее колоды, но хапануть бутылочку для пополнения собственной жизненной энергии у них ума хватает. Что это — сюрприз от Novorama?

Гм, какую еще мелочь я упустил, какую деталь не развинтил? Ах да, как же я мог забыть, пятнадцать китов мне в уши! В игре есть неплохие сетевые режимы! Непонятно зачем, непонятно для кого, но они есть, и они довольно прикольные. Всякие Lan`ы и IP-адреса не рулят — рулит сетевой магазин! Что это значит, и откуда оно взялось, выясните сами — мне не хватило смелости ☺. А я пока игровым процессом займусь. Он ведь тоже пал.

А какая могла быть классная игра...

Если бы денег на ее создание выделили побольше, да внимания мелочам уделили не меньше. А так... Демоны хотят захватить деревню Сент-Черльз, пошерушить на ее кладбищах и украсть души умерших до их попадания на Место Распределения. Короче говоря, хотят осуществить сверхсрочный призыв в демонические ряды Баала. Ангелы, конечно, всеми крыльями против, а Мертвякам по барабану — их летучие отряды готовы прийти туда, куда надо, и забрать себе все, что осталось (но это только пока — очень скоро Свободные Души атакуют Демонов и захотят искать союза с Ангелами, только я вам этого не говорил ☺). Вы — великий командующий Ангелов, героический воин с длинными соломенными волосами, закрывающими все лицо в лучших традициях аниме. У вас в руках двуручный меч, а в сердце пламенный огонь веры. Вы должны остановить армию демонов, направляющуюся на кладбище. Для этого вам нужно в одиночку разбить несколько их мелких отрядов и пробиться к основным силам Ангелов под духовным командованием Архангела Саддиэля (его мужественное фанатичное лицо изображено на коробке с диском). Ха, задача — проще не бывает. Идем на кладбище, бросаем меч, подбираем боевой молот, и вперед — косить вражин направо и налево. А как вы думали? У каждого оружия есть свои плюсы и минусы, свои бонусы и ограничения, за исключением боевого молота — он хорош всегда и везде. Возможно, это маленькая хитрость или же большое упущение разработчиков, однако Ангел-воин с боевым молотом в руке сильнее двух своих классовых оппонентов из других рас, вместе взятых. Ну да ладно, врагов молотом мы замолотили, своих о беде предупредили, подкрепление получили — самое время выдвигаться в захваченную демонами деревушку. Ведь еще немного — и они займут кладбище, тогда миссия будет проиграна и уровень придется начинать сначала, а это не есть хорошо и правильно.

Ну ничего, сила любой армии в ней самой, так что вы, во главе неслабого отряда Воинов Света, врываетесь в деревню и без особых усилий крошите там всех, кого не лень (что самое интересное, в кампайне за демонов, все происходит точно так же, только наоборот, а в кампании за Мертвые Души случает-



ся всеобщая трехсторонняя свалка). В ближнем бою ваш воин использует боевой молот, по подбегающим врагам стреляет из лука. Стрелы исчезают не сразу, и после выстрела эдак пятого создается впечатление, что вас атакует не демон, а рогатый красный ежик ☺. Хорошо, что на более поздних уровнях будут встречаться луки помощнее стартовых. Поехали дальше. Ангелы отбили деревушку, а Свободные Души предприняли вылазку в Шамахааан — крупный город Демонов. Вылазка удалась, и город пал под натиском могучих штурмовых Виверн Мертвяков. Баалу это не понравилось, и он послал против Баньши армию своих лучших демонических солдат. Верховная Колдунья Мертвых выставила против них свои элитные полки. Началось одно из крупнейших сражений Великой Войны. Пехота, лучники, кавалерия и тяжелая артиллерия обоих сторон сошлись у стен Шамахааана. Выбирайте, на чьей стороне мы будем сражаться, чьими воинственными душами командовать. Что-что? Что значит «не хотите сражаться со мной в паре»? Что значит «хотите сами победить»? Неужели вы от меня что-то скрываете? Неужели, несмотря на свою неказистость, игра вас затянула? Ну ладно, не будут требовать от вас ответа прямо сейчас, тем более, что свой вывод об этой игре я уже сделал.

Вывод

Игра хорошая... Нет. Игра отстойная... Тоже нет. Что же тогда? Очередная светлая идея не смогла полностью воплотиться в жизнь из-за отсутствия зеленого сами знаете чего? Да. Так, именно так. И это очень грустно.

Frestarter

ALIEN SHOOTER 2

Разработчик: Sigma Team
Издатель: 1C
Системные требования:
✓ **минимальные:** P-1.7 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 2.5 Гб на жестком диске;
✓ **рекомендуемые:** P-2.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 2.5 Гб на жестком диске;
Количество носителей: 2 CD

Первая игра **Alien Shooter** стала в свое время довольно популярной среди отечественных геймеров. Удивительно, но обыкновенная на первый взгляд, обладающая до неприличия простым игровым процессом аркада притягивала к себе словно магнит. Собственно, в простоте и заключалась вся соль — знай себе дави на гашетку, выкашивай толпы монстров и получай удовольствие.

После столь шумного успеха появление сиквела было вполне естественным. Но за время его создания у игры появилось множество достойных конкурентов, главным из которых стала великолепная Shadowgrounds. Конечно, появилось множество людей, искренне сомневающихся в том, что новое творение **Sigma Team** сможет повторить успех предшественницы.

А новая игра, между тем, стала немного не тем, чего ожидали фанаты. Более того, она в некоторой степени уникальна. В эпоху тотального упрощения и оказуаливания игр создатели Alien Shooter'а пошли «против течения», не попытались еще больше упростить, обрезать игровой процесс (куда уж проще-то?), а напротив, рискнули прикрутить ко второй части несколько интересных идей, приятно разнообразящих геймплей и несколько усложняющих его. В итоге вышла не туповатая бюджетная аркада на пять минут, а вполне серьезный, повзрослевший, отрастивший щетину и накачавший мышцы проект.

Create youself

Сюрприз первый — при клике на «кампанию» вас вежливо попросят создать свое альтер эго. Да-да, теперь игра может похвастаться полноценной ролевой системой, хотя привычные имплантанты тоже никуда не делись.

Для начала нужно выбрать одну уникальную способность будущего персонажа. Всего их восемь:

✓ Самолечение — игрок получает способность регенерации и умеет «зализывать раны» прямо на поле боя.
✓ Аналитик — персонах быстро учится на своих ошибках; соответственно, и опыт он набирает быстрее.
✓ Экономист — теперь вы будете находить значительно больше денег.
✓ Ночное видение — разве нужны комментарии?
✓ Вампиризм — убивая врагов, вы лечитесь сами.
✓ Гипнотизер — обладая этой способностью, можно переманивать некоторых монстров на свою сторону.
✓ Наблюдатель — позволяет с большей вероятностью обнаруживать всевозможные тайники.
✓ Боксер — вы можете рвать врагов на куски голыми руками!

Далее предстоит собственно выбрать персонажа и раскидать несколько очков умений. Выбирать придется между шестью одинаково непривлекательными персонажами, каждый со своими достоинствами и недостатками. Сама же ролевая система представлена набором довольно-таки стандартных характеристик: здоровье, сила (отвечает за здоровье и кол-во слотов в инвентаре), скорость, точность, интеллект (позволяет использовать лучшие имплантанты), способность (увеличивает эффект от выбранной способности). Также присутствует ряд навыков обращения с разными видами оружия и брони.

Согласитесь, очень неплохо как для «аркады». Тем более, что баланс сделан достаточно хорошо — чтобы создать нежизнеспособного героя, нужно ой как постараться.

Equipment

Выбор всевозможных девайсов, которыми можно увешать протагониста, стал в несколько раз шире. Оружие можно разделить на пять типов — пистолеты, дробовики, пулеметы, ракетницы и энергетическое. Каждая категория насчитывает не меньше десяти образцов вооружения, от устаревшего хлама до экспериментальных прототипов. Чем прокаченнее скил обращения с тем или иным оружием, тем больше повреждений оно будет наносить и тем более смертоносные образцы станут вам доступны. Порадовала броня, лучшие ее образцы сильно смахивают на броню Анклава из Fallout 2. Внимание стоит уделять и имплантантам, ведь они способны превратить даже самого захудалого персонажа в настоящую машину смерти. Добавьте к этому списку несколько видов фонарей, радар, пару боевых дронов — и получите подлинную картину того многообразия, которое предоставляет **Alien Shooter 2**.

Без всего этого вороха оружия и оборудования герою придется туго. Правда, чтобы купить что-то стоящее, придется обшарить уровень на предмет всевозможных секретов и тайников, ибо того, что периодически выдает начальство, никогда не хватает.

Trash Story

Помните первую часть Alien Shooter'а? Безымянный десантник\десантница неизвестно как попадают на неизвестно какую базу и неизвестно зачем изничтожают неизвестно откуда взявшихся монстров. Сюжета не было. Вообще. Нельзя сказать, что это очень уж раздражало, но иногда все же хотелось узнать, что это за динозавры с плазмаганами вместо рук постоянно на тебя нападают.



Теперь сюжет есть. Пусть кастрированный, предсказуемый, кишащий штампами, но есть. Да в подобных играх особо закрученная интрига и не нужна — вон, тот же первый AS вместе с «Кримсоном» без него прекрасно обошлись.

Итак, небольшой экскурс. Вы в роли наемника, нанятого на работу корпорацией М.А.Г.М.А., высаживаетесь на территории секретной базы где-то в Сибири с целью разобраться, что же происходит внутри. Тут-то и начинается самое интересное — встреча с военными, похищение симпатичной девушки-техника и прущие из всех щелей монстры. О том, что будет дальше, догадаться совсем не трудно — спасти девушку, поглумиться над главным бякой и обязательно спасти планету. Точнее, не совсем обязательно — концовок-то две!

Среди всего этого маразма время от времени попадаются и побочные задания. Их немного, но выполнять их крайне полезно. Очень советую выполнить все поручения техника в самом начале — его подарок значительно облегчит вам жизнь в дальнейшем.

Core

Куда не глянь, во всех аспектах игры куча нововведений, исправлений, дополнений. Зато суть (то самое, за что многие так любят Alien Shooter), осталась неизменной: безбашенное «мясо» на протяжении всей игры никуда не делось. Десятки, сотни врагов, выстрелы, взрывы, кровища! Адреналин временами просто-таки зашкаливает! Собственно, в плане геймплея Alien Shooter 2 почти ничем не отличается от прародителя — настоящий праздник для спинного мозга.

Такой гиперразвеселой мясной «аркады» не было уже очень давно. В битве огромный арсенал оружия и довольно обширный бестиарий (кстати, некоторые монстры — римейки тех, что мы видели в первой части) создают неповторимую феерию, когда становится абсолютно все равно, кто ты и зачем ты здесь (вот вам и причина примитивности сюжета), остается лишь желание методично и как можно более жестоко уничтожать все, что движется. Что ни говори, а с задачей удовлетворения низменных инстинктов Alien Shooter 2, несмотря на изменения, справляется просто прекрасно. Поэтому, если вас достали родители\начальник\соседи, лучшего средства снять напряжение и расслабиться, чем Alien Shooter, вряд ли можно найти.

Игра настолько драйвова и так сильно захватывает, что попросту перестаешь замечать, как быстро летит время. И появившаяся как раз в тот момент, когда только вошел во вкус, финальная заставка вызывает лишь недоумение. AS2 и вправду коротковата, лично я, не напрягаясь, прошел ее за три дня. Но это досадное недоразумение сполна компенсируется Survive-режимом и очень неплохим мультиплеером.

Между тем, бродить по уровням в гордом одиночестве теперь не придется. Время от времени к главгерою присоединяются другие персонажи. И хотя все их действия жестко заскриптованы (монстры вообще тупее кирпича), все равно приятно, что в этих темных коридорах тебе в трудную минуту кто-то прикроет спину.

Вслед за напарниками в Alien Shooter 2 пришла и техника. Старое доброе развлечение — превращение толпы монстров в фарш при помощи крупнокалиберного минигана — не только никуда не делось, но и пополнилось еще несколькими интереснейшими аттракционами. Пару раз нам дадут порулить всамделишным бронированным джипом, а однажды в наши цепкие ручонки даже попадет танк. Только представьте себе: огромная бронированная, заляпанная кровью и внутренностями махина мчится по шоссе, мелкие монстры дохнут под колесами, а тех, что покрупнее, разрывает на части залп бортового орудия. Описание достаточно красочное, не правда ли? Но поверьте, лучше это прочувствовать самому! Незабываемо.

В сиквеле куда разнообразней стал антураж, а карты уже не страдают столь убогим левел-дизайном. Нет, львиную долю времени по-прежнему придется проводить во всевозможных бункерах и базах, но их начинка стала значительно более приятной глазу. Да и культурная программа ими не ограничивается, она содержит еще довольно продолжительные прогулки на свежем воздухе и даже забеги по логову инопланетян.

Technologique park

На дворе две тысячи шестой год, всюду властвуют полигоны, шейдеры и анизотропии. И тут на сцену выбегает Alien Shooter 2 и, показав всем настоящую русскую кузькину мать (Sigma Team, как выяснилось, почти что свои хлопцы), разом доказывает всем, что 2D далеко не мертво. Да, движок действительно изометрический и двухмерный, но на первых порах в это даже не верится. Уж не знаю, чем там занимались программисты и художники, но картинка получилась действительно красивой.

Было сделано все, чтобы максимально приблизить картинку к тридэшной. Вы только посмотрите на тени от кустов и деревьев — почти как настоящие, да еще и меняются в зависимости от расположения источника освещения! Бьющиеся источники света тоже хороши и вносят некоторую изюминку. А как классно выглядит заляпанный элиенской кровью пол, по которому ровным слоем размазаны мелкие монстры! Отдельного «спасибо» заслуживает работа художников — все нарисовано красиво, четко и, что немаловажно, со вкусом.



Хотя, конечно же, графику есть за что и поругать. Главный герой, у которого верхняя часть тела двигается отдельно от нижней, выглядит по меньшей мере недоразумением на фоне всеобщего торжества цвета и формы. Огонь и лед тоже могли бы быть чуть более реалистичными. Но, несмотря на небольшие недостатки, Alien Shooter 2 — одна из самых красивых двадэшных игр на сегодняшний день.

А вот за озвучку разработчиков бы надо убить. Лучше б уж все персонажи оставались немыми, потому как от бездарной игры актеров волосы встают дыбом не только на голове. Зато чертовски порадовала музыка. Представлена она смесью электронных и роковых композиций, которыми смело можно пополнять плейлист. Треков, к сожалению, маловато, но если не затягивать с прохождением, надоесть они не успеют.

New level

По старой доброй традиции в выводе к такой игре должно последовать всем известное сравнение с отцом-основателем жанра — Crimsonland'ом. Но этого не будет — уж слишком разными получились игры. Вы, вероятно, уже заметили, что в статье слово «аркада», употребляемое в отношении Alien Shooter 2, взято в кавычки. Именно так, потому что AS2 переступила невидимую черту и вышла на новый уровень. Теперь это уже не простенькая аркада, а полноценный аркадный экшен, ибо обозвать столь качественный продукт просто аркадой язык не поворачивается.

Играть всем обязательно. Манчкинам — чтобы набить побольше монстров и возглавить таблицу рекордов, а хардкорщикам — для релаксации между зарубами в JA2 и Fallout.

Мохнорыл

ЯЙЦА ФАБЕРЖЕ
ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Разработчик: студия Олега Корастелева
Издатель: 1С
Жанр: адвенчура
Системные требования:
✓**минимальные:** P-4 или Athlon 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, GeForce1 с 32 Мб видео;
✓**рекомендуемые:** P-4 или Athlon 1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, Geforce3 & radeon 8500 64 Мб пам.

Материалы ДЗВРопедии

Талер. Редкая разновидность сволочи (версия — разновидность редкой сволочи), уже несколько лет безвылазно живущая в здании ДЗВР. Путем обмана, шантажа и трех партий в щелбаны на выбывание получил звание *агента* и личный кабинет с именным *Глючным Порталом* (порядковый номер TXD-GG165399980, на корпусе вырезано ножом: «Здесь был я!!!», личность загадочного Я до сих пор не установлена). Еще ранее был переведен из *наблюдателя* (самое низшее и убогое звание в иерархии ДЗВР) в *кадеты* (самое низшее, но не совсем убогое звание), а затем и в *старшие кадеты*, используя старые связи, пользуясь взятками, подхалимажем и стриптизом на столе (в крайних случаях).

Двуедин. Уже несколько лет две его личности оказались настолько несовместимы, что на общем заседании (то есть с глазу на глаз) они приняли решение о разделении на Кирилла и Мохнорыла. Мохнорыл до сих пор не согласен с этим знаковым решением и подает постоянные протесты в арбитражную бухгалтерию Департамента, так как он на судьбоносное заседание опять же не явился…

Кирилл обычно легко небрит, на его лице практически всегда сосредоточенно-серьезное выражение. Всем своим видом, а тем более действием Кирилл мстит нынешним кадетам за то, что когда-то был таким же сам.

Свои отчеты по возвращении из именного Глючного Портала Кирилл обычно начинает так:

«...Итак. Проанализировав на прошлой неделе общие тенденции игрового рынка Восточной Европы, я был крайне удивлен тем фактором...» и т.д.

(Подробнее о **Кирилле Талере** *можно прочесть в соответствующем разделе ДЗВРопедии.)*

Мохнорыл живет в труднодоступных местах вентиляционных коммуникаций и прочих углах, демонстрирующих крайнюю труднодоступность. Характеристика внешнего вида, внутреннего наполнения и образа жизни Мохнорыла легко укладывается в смысловой объем слова *жывотное*. Одно из любимых занятий Мохнорыла — утаскивать кадетов в вентиляцию. Ни один кадет, вернувшийся обратно, не мог вспомнить, что с ним делали, но на повторную встречу готов был отправиться только с батальоном спецназовцев. Потому у кадетов появилась народная игра: «Поймай Мохнорыла». Кайф игры состоит не в том, чтобы его поймать, а в том, что начинается после этого. Несколько месяцев назад был зафиксирован новый рекорд — пойманного Мохнорыла били ногами 3 часа 57 минут 49 секунд и 735 тысячных секунды.

Свои отчеты по возвращении из именного Глючного Портала Мохнорыл обычно начинает так:

«Вы ненавидите квесты так же, как ненавижу их я? Да? Тогда вам ко мне!»

(Подробнее о **Мохнорыле Талере** *можно прочесть в в Расширенной ДЗВРопедии. -> пока на реконструкции.)*

* * *

Вы ненавидите квесты так же, как ненавижу их я? Да? тогда вам не ко мне, потому что двух ненавистников на одном квадратном сантиметре статьи будет многовато. Просто садитесь где-нибудь рядышком и слушайте. Слушайте прекрасную сказочку о том, как хорошо ошибаться. Особенно когда тебя вводят в заблуждение. Особенно если таким циничным способом.

Вот представьте себе на секундочку: вы приходите на рынок/в специализированный магазин/к другу (директору издательства) и говорите:

— А дай-ка мне, продавец/друг/не надо ничего давать, я сам украду — во-о-он тот диск с милой забавной обложечкой».

— Вот этот, который называется «Яйца Фаберже?!

— Чего-чего?!

И уже не хочется ни диска, ни обложечки, ни тем более того что внутри. Потому что перед тобой, видимо (точнее, на 99%) — проект класса *руссоквесто*.

* * *

Руссоквесто. Уникальный игровой жанр, родившийся из нескольких замечательных составляющих: плохой анимации, отвратительной работы художников, невнятных диалогов, дубово-солдатских шуточек и малых бюджетов. С развитием компьютерной индустрии данный жанр окреп, встал на ноги, предварительно пожрав конкурентов-идиотов, пытающихся делать высокобюджетные квесты и дерзновенно рассчитывать на прибыль. Сейчас производство руссоквесто рассматривается издателями как удачное вложение мизерных денежных сумм, которые принесут чуть большую прибыль, но завсегда именно прибыль. Единственный вклад российской гейм-индустрии в мировую жанрологию пока на редкость живуч и постоянно радует нас такими шедеврами, как ДМБ, «Падал прошлогодний снег» и т.д.

(Подробнее о термине руссоквесто можно прочитать в Расширенной ДЗВРопедии —> пока на реконструкции.)



Итак, вернемся к другу, который директор издательства (давайте остановимся на данном варианте!). Он видит все еще выражение вашего уже не лица — и преображается. Начинает плясать перед вами джигу, чачу и полонез, убеждая взять у него игру «Яйца Фаберже» и провести за ней несколько *приятных* часов (а он в этом практически уверен!). Ну как не отказать другу-директору?! С кислой рожей и желанием забросить двухдисковую версию туда, где Макар телят не пас, возвращаетесь домой, прикидывая, в каком круге ада будут вариться игровые паблишеры после смерти и какова будет в их котлах температура.

Новая неприятность поджидает вас дома: Инет отрубился и врубится не скоро. Любимая «Линейка» и еще более любимый WoW грустят-тоскуют по ту сторону Ла-Манша, не-забывай-меня-любимый...

С садомазохистским удовольствием вставляете диск в машину (для танкистов — не в легковую!), приговаривая: «Старфорсик, миленький, разнеси мне CD-привод к такой-то матери!» Никто никуда ничего не разносит, т.к. на дисках *таких* игр его отродясь не водилось. Придется отдать моральный и этический долг другу и поиграть в нее минутки три — их хватит как раз на созерцание главного меню, просмотр убогого вступительного ролика и, возможно, на пару движений в самой игре. Увы, на игру с таким звучным названием не хочется терять ни времени, ни сил, да и злости она вроде бы недостойна. Но долг другу отдать надо, да...

И вы заходите в игру, да. Идет третья минута из трех запланированных, но выходить почему-то уже не хочется.

* * *

Карл Фаберже (1846–1920). Известный ювелир, мастер-золотые руки. Точнее, золотые яйца. Пардон за мой французский, но с такой фамилией быть русским в XIX веке не считалось зазорным. Вот Карл и не стеснялся. Была у него ювелирная мастерская в Санкт-Петербурге, захудалая такая, крохотная, доставшаяся в наследство от отца, также ювелира. И был бы Карл Густавович одним из тех многих, кто что-то там такое делал-пытался, да почил безвестно и безвременно, прихлопнутый томом «Истории Государства Российского».

Ан нет — ювелирное дело для Карла исчислялось не количеством блестящих цацек в изделии и не величиной цацки. Карл был творцом — и каждое свое изделие создавал будто последнее. И каждое было маленьким творческим прорывом в ювелирном деле... Когда Фаберже окончательно встал на ноги, сделался известным и почитаемым, нежданно-негаданно от Императорской династии Романовых, которой исполнилось 300 лет, пришел заказ (в честь юбилея же). Так и появились знаменитые яйца Фаберже. Которые уже больше века служат объектом восхищения и насмешек (свинья грязь найдет, а гусар — пошлость!). Дабы совместить эти два понятия, могу сказать: да, Фаберже был мужиком с яйцами! И точка!

(Подробнее о Фаберже и его яйцах можно прочитать в Расширенной ДЗВРопедии –> пока на реконструкции.)

* * *

А в чем же завязка игры-то? А в том, что у некоего молодого человека, гражданина города Парижа, умирает старенький папа, в девичестве — эмигрант из России. И решает перед смертью открыть страшную тайну: оказывается, их семья состояла в родстве с Фабержами (!)... то есть, служила в доме господ Фаберже, если быть честным. Ну и дед, царствие ему небесное, сам был мастер хоть куда. Потому, смотывая удочки из России, сам приобщился к большому искусству — создал нечто похожее на творения Карла: золотые яйцо, глобус, орех и глаз. А затем разорвал карту с точным местом хранения фамильных сокровищ, в каждом изделии спрятал по кусочку — и был таков. Так что, сынок, мы-то владельцы большо-ого состояния на самом деле, только вот добраться до сокровищ никак не могем. Ибо не пускают нас в Страну Советов А между тем, на дворе 60–70-е годы, над СССР парит железный занавес, со стальными кулисами по бокам.

...И сынок отправляется в недолгое, но крайне яркое путешествие, чтобы заполучить фамильные драгоценности семьи.

И вот тут, мой дорогой геймер, таки решившийся войти в игру, ты начинаешь испытывать нечто очень странное. Хотя нет, очень простое такое и понятное чувство. Удивление. Потому что сынок-протагонист движется совсем не так, как ты ожидал. Потому что 3D-моделлинг совсем не такой, каким он тебе ожидался. Да и то, что «Яйца Фаберже» в целом сделаны в полном 3D — удивляет еще как! Пока сынок бегает по Парижу, удивление перерастает в изумление — как, у героев еще и анимация нормальная?!

Хе-хе, если бы просто нормальная!.. Анимация у героев *вкусная*. А сами герои — *обаятельные*. Согласитесь, редчайший представитель русского квестового сообщества может продемонстрировать нам и то и другое, и желательно без хлеба. Создать обаятельную модель — уже большой резонанс, вдохнуть в нее правильную и забавную анимацию — резонанс вдвойне!

С «моделью обыкновенной», а также «моделью движущейся» мы уже познакомились. И знакомство оказалось приятным. Но сынок уже давно покинул тенета больничной палаты и вот-вот получит визу!.. И вот уже почти... хм... Получил. И еще раз получил! И еще раз, со страшной силой!.. Но гордой французской молодежи трудности не помеха, а мать родна... Пара несложных головоломок — и вот мы уже летим в Москву. Правда, не совсем первым классом... И даже не вторым....

Но вернемся к Парижу! И одновременно посетим в Москву.

Мы с Ягуаром минуты три пялились в экран, и будучи еще теми ламерами, так и не смогли вычислить, использовались ли в игре фототекстуры. На секундочку! — использовались ли *в русском 3D-квесте с названием, подразумевающим сально-топорный юмор и сделанной одним человеком (Олег Корастелев) — фототекстуры*?! Так до конца и не разобравшись, сошлись на том, что некоторые фототекстурные элементы присутствовали, но многое из 3D-антуража было сделано, так сказать, собственными руками и мозгами. И что же получается?

А получаются такие себе наивно-кукольные, очень живые и уютные города, в которых хочется жить. И если атмосфера Парижа с многочисленными японскими туристами прохавана была, скажем так, на 50%, то старая Москва времен социализма просто дышит ностальгией и детско-сказочной непосредственностью. Несмотря на то, что побочных анимаций мало, все они очень по делу и вызывают улыбку. Такие себе фичи-микроистории, которые очень приятно наблюдать. Диалогов/монологов также крайне мало, и это не есть хорошо, но, отдавая себе отчет в том, что студия Олега Корастелева (именно так — в разработке участвовал не только «отец» «Братьев Пилотов»!) делала упор не на разговоры, а на маленький живой, забавный мир, — это простительно. Так же простительно, как и ненавязчивая музыка, которая могла быть и получше. Уровень загадок невысок (минус это или все же плюс?) и, что характерно — все они логичны!

Как логична и неожиданная концовка путешествия.

Минус один, он жирен и настойчив — игра слишком коротка (меньше четырех часов), чтобы не задаться вопросом: за что я плачу деньги, покупая два диска, если даже ежу-тугодуму понятно: подобные игры могут обойтись всего одним. Бизнес-модель для стран крайнего Севера и русской игровой индустрии, блин!

* * *

Одна из первых, но смелых попыток при небольшом бюджете создать нечто стоящее, интересное и вразумительное. Удачных попыток, заметьте! Привет, Джонатан Боакс и Мэтт Кларк — а у нас малобюджетка вышла! Да так, пустячок, но приятно... А так, как сделала студия Олега Корастелева, вы сможете? Что?! Не расслышал...

Маленький мирок в стеклянном шарике, какие продавались раньше. Смачный плевок в бомжовскую рожу жанра руссоквесто. Спасибо, ребята — вы возвращаете веру.

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

BLAZING ANGELS

★★★SQUADRONS OF WWII★★★

Разработчик/Издатель:: Ubisoft
Издатель в СНГ: «Акелла»
Жанр: классный симулятор пилота истребителя
Системные требования: P-4 1.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Бурный игровой процесс

Хо-хо, мои воздушные охотники! Пришла ваша очередь покорить небо. Могучий боевой самолет поможет вам в этом славном деле. Само собой, самолет будет исключительно американского происхождения, независимо от страны-производителя и конструктора-создателя (после того, как английский Spitfire записали в ряды американской армии, меня пробил бурный приступ хохота). Но все это не главное! Главное — это мощь американских пилотов-асов, их мастерство и сверхпрофессионализм! Давайте на несколько дней станем одним из них. Прикоснемся, как говорится, к источнику нечеловеческого мужества.

Начнется наш героический крестовый поход в Дюнкерке, а закончится жестоким штурмом Берлина — истинным триумфом американского оружия. По ходу дела мы будем сражаться с японцами на Перл-Харборе, бомбить их суда у атолла Мидуэй, оборонять Британию от немецкой высадки и захватывать Гуадаканал. Осуществлять сию великую миссию мы с вами будем не одни — четверка закаленных тренировочными боями пилотов-ветеранов всегда находится в нескольких метрах от родного самолета. Им можно приказывать, с ними можно говорить, у них можно просить совета. Они же мать и отец вашего полка, елы-палы! Сейчас я, исключительно ради вас, окунусь в круговорот свинцового дождя и белых облаков на фоне тихоокеанских пейзажей и английских городов. Но сначала хочу уточнить некоторые вопиющие делали, без которых описание игрового процесса превратится в пустую формальность. Детали, которые сознательно/бессознательно опустили создатели **Brazing Angels: Squadron of WW2** во время своего легкого экскурса в историю.

Уровни игры с первого по третий посвящены обороне и эвакуации Дюнкерка и битве за Англию, происходившей во время гитлеровской операции «Морской Лев». Время действия — 1940 год. Пилоты боевых самолетов, выносящие противника с поля боя пропеллерами вперед, — американцы. Не находите тут ничего странного, нет? Никакая астральная связь вас не беспокоит? Ну, тогда я вам напомню. Соединенные Штаты Америки вступили во вторую мировую войну в 1941 году, после атаки их базы на Перл-Харборе японским Императорским флотом. До этого США официально не объявляли войну ни Германии, ни Италии, ни Японии. Так скажите мне, пожалуйста, други мои, что, Статуя Свободы побери, эскадрилья янки делает в воздушном пространстве Великобритании, да еще в английских Spitfire`ах?! Спасает бедных англичан от катастрофического немецкого разгрома?! Эскадрилья «Лафайет» здесь? Или, может, это трансформеры атакуют? Нет, это парни из **Ubisoft** превосходно мешают правду с ложью. Хотя, в принципе, если в Голливуде снимают фильмы, в которых американцы вместо англичан захватывают шифровальный аппарат Enigma, то почему бы им и не отразить немецкий десант на английское побережье за год до вступления США в войну? Эх, видели бы это королева и палата пэров в полном составе!

Хотя лично мне интересно другое. Что будет с историей самой кровавой войны через пять лет, с такими то ультрапатриотическими тенденциями? Как перепишут ее американцы? Не удивлюсь, если в следующем авиасиме их ЯК-и и Zero (☺) будут «зажигать» в битве под Сталинградом, а сверхнадежные танки «шерман» будут косить немецких «тигров» очередями из тяжелых пулеметов. С советскими Т-34 заодно, само собой. Или, может, все удачные технические решения мира принадлежат американцам, и они просто продают их другим странам, а сами остаются с чем попало, однако это «что-попало» лучшего качества во Вселенной? И именно на этом строится вся военная доктрина их фермеров в касках? Не знаю, не знаю, не буду пророчествовать зря, но дыму без американского огня точно не бывает.

Ну да ладно, что-то я отвлекся от темы. Яркие исторические ляпсусы оставим на совести разработчиков — сконцентрируем внимание на самой игре. Как там говорилось в исторических архивах? «Умение английского командования истребительной авиации вводить свои самолеты в бой с численно превосходящим атакующим противником основывалось на хитроумном использовании радаров. Как только немецкие самолеты поднимались в воздух с аэродромов в Западной Европе, их обнаруживали и с такой точностью определяли курс полета, что английское командование истребительной авиации знало, где и когда лучше всего атаковать. Эта новинка воздушной войны ставила немцев, далеко отстававших от англичан в разработке и использовании электроники, в тупик». Вот и мы с вами попробуем сделать то же самое, только прикинувшись американскими асами. Вместо Дюнкерка у нас будет Рабаул, а могучий Spitfire сменит маневренный Corsair. Раз, два, три, японская база — гори!

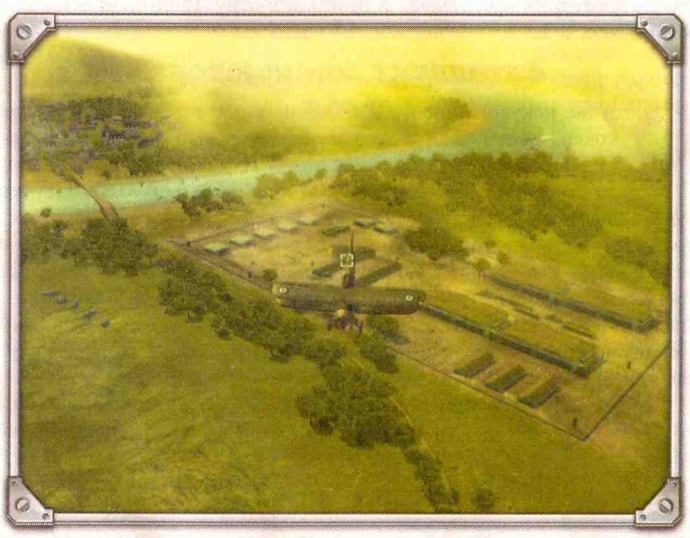
Тактический план таков — подвергнуть Рабаул массированной бомбардировке, буквально напичкать его бомбами. Для осуществления этого геройского замысла командование ВМС США выделило три соединения своих самых лучших бомбардировщиков. Однако всем известно, что без поддержки истребителей бомбардировщики могут не долететь до места назначения — японские смертоносные Zero патрулируют воздушное пространство Рабаула, готовясь дать отпор американскому захватчику. Само собой, несколько эскадрилий новеньких «Корсаров» будут посланы для прикрытия бомбоносной звездной авиации. Именно им, а в данный момент — вам и предстоит завязать бой, уничтожив ПВО вражеской базы и стоящие на взлетно-посадочной полосе самолеты против-



ника. Смерть японцам, да здравствует Америка! Итак, вы лидер группы, и от ВАС зависит — выиграет Америка эту войну или бесславно проиграет. ВАШИ ведомые ждут ВАШЕГО приказа. Они знают, что ВЫ — немногословный командир. Обманные маневры — вот Ваш конек. Вы можете послать в атаку, позвать на защиту или же велеть штурмовать в боевом порядке, в любом случае напарники моментально выполнят приказ в самом лучшем виде — интеллект компьютера тут довольно высок (по крайней мере, выше, чем в тех же «Героях воздушных битв» ☺), за что спасибо парням из Ubisoft. Эх, если бы и с историей у них все было нормально…

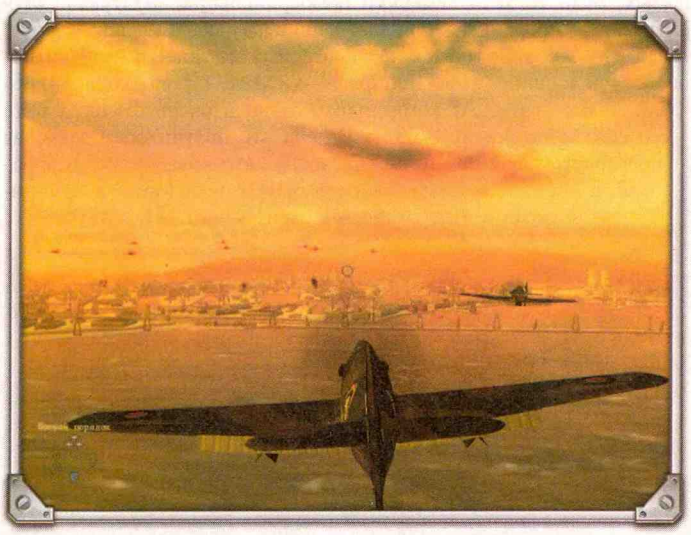
Но, впрочем, мы отвлеклись. Небрежным тычком клавиши вы посылаете своих собратьев по крылу в атаку на японскую базу, а сами занимаетесь ракетным обстрелом замерших на аэродроме японских Zero. Вы командир, вам все можно. Тем более, что управлять своей боевой машиной вы можете виртуозно. По аналогу раскладки ФИФА-клавиатуры стрелочки меняют направление вашего самолета во время полета, тогда как WASD служат для изменения тяги мотора американского стального орла и его ремонта (к счастью, изменение мощности двигателя продублировано на колесике мышки — поверьте, так гораздо удобнее набирать скорость и управлять самолетом во время боя). Правая кнопка мыши служит для захвата цели, левая для пулемета, третья (у кого она, конечно, есть) для вспомогательного оружия, сиречь торпед и бомб всяких. Само собой, смертоносный американский «Корсар» стоит десяти японских Zero, так что натягиваем перчатки покрепче, и туда, в бой! Во славу Франклина и Черчилля!

До подлета бомбардировщиков осталось две минуты, а японские истребители уже вышли на тропу войны. Их действительно много — четыре десятка; большинство, правда на земле, но это только пока. Плюс зенитные установки, расположенные по всему периметру аэродрома. Сражаться с японскими убийцами в одиночку бесполезно — задавят числом. Остается одно — бить на поражение тех, кто еще не взлетел, не обращая внимания на плюющихся свинцом патрульных. Быстрее, быстрее, пока не показались звенья бомбардировщиков, пока японцы не почуяли слабину и не бросились на беззащитные бомбоносцы. Один заход, второй, третий, броня трещит по швам, пули бьют по корпусу, словно надоедливый град, японская база на Рабауле горит ярким пламенем, подбитые ракетой зенитные орудия разле-



таются на части. Однако успехи мимолетны — достаточно японских боевых машин все-таки поднялись в воздух, и, направляемые диспетчерами на радиовышке, устремились к подлетающим к Рабаулу американским бомбардировщикам. Этого нельзя допустить! Крутой вираж, от перегрузки темнеет в глазах, но вы пилот-профессионал, в вас нуждается страна! Вы выдержите! Пальцы вросли в гашетки, обугленные остовы Zero дождем посыпались с небес на грешную землю — у вас нет жалости к врагу, вы настоящий американец! Настоящий патриот! Вы крушите врага, не думая о последствиях. Вот еще один японец рухнул в море, подбитый могучей американской пулеметной очередью, еще один враг демократии нашел свое последнее пристанище на холодном дне.

Однако истребителей врага еще очень много, вы не успеете сбить всех. Даже с помощью напарников. Японцы разорвут ваши бомбардировщики на части. Закусив губу, вы вызываете по рации Джо и спрашиваете его о технологии ремонта самолета в воздухе. Джо, не медля, говорит. Вы делаете. S, S, A, D — переход на вспомогательную топливную систему, ручное управление, корректировка траектории полета и последний решающий заход на остатки вражьей базы. Не знаю, как там



бомбардировщики, а защитных укреплений мы врагу не оставим. Удар, еще удар — остатки казарм и ангаров горят ярким патриотическим огнем. Заложив петлю, «Корсар» разворачивается для боя с остатками истребителей, в то время как уцелевшие бомбардировщики начинают обрабатывать взлетную полосу японцев тяжелыми авиабомбами. Вива Америка! Вива мы! Подбив ближайшего «Зеро» ракетой, бросаем свой самолет к остальным, в самый центр боя. Бросаем и получаем свинцовый подарок в левое крыло. «Корсар» дергается и начинает заваливаться влево. Заказываем еще один ремонт — пальцы порхают по клавиатуре, и вот стабилизированный самолет-герой вступает в решающую схватку: надо, во что бы то ни стало, спасти хотя бы несколько бомбардировщиков. А сделать это очень непросто — японцы маневреннее и проворнее, их юркие Zero прошивают смертоносными очередями бомбардирующий флот, постепенно заставляя его капитулировать. Не бывать этому! Пот ручьем стекает со лба, гильзы летят во все стороны — настоящая битва за Рабаул только началась. Не обращая внимания на повреждения, на перегрев и заклинивание оружия, мы собираем вокруг себя верных ведомых и отправляем их в атаку на оставшиеся японские воздушные силы. Нам нужно спасти бомбардировщики! Ваши ребята хорошо знают свое дело — они были отличниками на тренажере, но и они не успевают. Вот один из оставшихся пяти бомбардировщиков распался прямо в небе дымящимися запчастями, вот второй клюнул носом в воду, пытаясь уйти от вездесущего врага, осталось всего три. Сбив очередной «Зеро», вы развернулись к новому противнику, но… его уже не оказалось. Наконец-то! Победа! Виктори! А я уж начал было сомневаться. Зато теперь меня уж точно наградят. Я ведь ас.

P.S. Лично для меня миссия «Атака Рабаула» была самой сложной. Я безуспешно пытался пройти ее около двадцати раз, как минимум ☺. Хорошо, что хоть когда-то получилось.

Режимы, бой, стрельба

Так-с, сейчас я расскажу вам, господа мои начинающие воздушные короли, о том, какие режимы, кроме великого Кампайна, содержит в себе игра, и стоит ли вообще в них играть ☺.

Во-первых, и самых главных, в Brazing Angels: Squadron of WW2 присутствует довольно мощный сетевой режим. Кроме стандартных LAN и Internet, парни из Ubisoft снабдили свой, без сомнения качественный продукт такой штукой, как «игра вдвоем». Разумеется, на одном компьютере. Само собой, без джойстика тут не обойтись (если клавиатуру еще можно поделить, то мышку никак), но если он у вас есть, попробуйте — вы не пожалеете (я так точно не пожалел). В данном

режиме экранчик делится горизонтальной полоской, вы и ваш напарник выбираете себе самолеты, настраиваете карту, цель — и вперед, гасить гадких вражин. Кто больше очков наберет, тот и выиграл, тому и медаль вручать надобно. Эх, люблю я такие приятные неожиданности от разработчиков. Вот если бы и историю они знали хорошо...

Во-вторых, и не очень главных, в игре есть такая приятная штука, как «Дуэль». Выбираешь себе любой тип самолета из свежеоткрытых, будь то хоть немецкий бомбардировщик «Штука», хоть британский «Хюррикен», выставляешь карту, нажимаешь «старт», и вперед — на тебя мчится компьютерный противник на идентичной боевой машине. Победишь его — слава. Проиграешь — позор. Только учти, AI компа здесь очень и очень высок. Сбить его совсем не просто. Лично у меня это получилось только на пресловутом Spitfire, путем головокружительных петель и виражей, с постоянно включенным захватом цели (хотя, в принципе, я играл в этот режим не очень много ☺).



В-третьих, и последних, после прохождения основной кампании (а это будет ой как не просто) вам откроется мини-кампания, в режиме «Одиночные задания». Что вы будете там делать и кого бомбить, говорить не буду. Зачем раскрывать тайну раньше времени?

Ну, хорошего понемножку, этот раздел был небольшой прелюдией к непосредственному описанию игрового процесса. Давайте перелетим прямо к нему.

Графика и звук — что еще нужно для хорошей битвы?

М-да, вот что-что, а создавать хорошие, красивые игры, господа из Ubisoft умеют, ой как умеют. Да еще и наполнять их при этом звуком отличным и снабжать искусственным AI достойным — настоящий джентльменский набор истинного игродела. Без недостатков, конечно, не обошлось, но их настолько мало и они настолько несущественны, что особо останавливаться на них я не стану. Почти не стану. Не все же хвалить, верно? Ну, а пока вы гадаете над моими, для меня самого не всегда понятными словами, я начну описание основных технологических показателей «Ангелов Смерти». Вдруг на этих самолетах летал сам Небесный Капитан?

Графика

Скажу просто и понятно — «Герои воздушных битв» отдыхают. И не только они. Конечно, присутствуют огрехи и недоработки, типа безликой квадратноголовой пехоты и прозрачных деревьев, но это не суть важно. Самолеты, корабли и здания — вот что интересует нас в игре больше всего (ну, и вода, само собой). По этому поводу вам, господа геймеры, беспокоится не придется — убисофтовцы знают свою работу назубок. Современные игровые требования для них не просто набор букв. Графика игры очарует вас, схватит и швырнет в ураган второй мировой войны. Начнется все с обалденного вступительного ролика, а закончится прорисовкой самолетов, сшибающихся в темном небе над Лондоном и закладывающих умопомрачительные виражи над Перл-Харбором. Вы увидите все — кабину пилота, шасси, обшивку, отличительные знаки, разрывы ракет, тонущие корабли, торпедные атаки и лучи восходящего солнца на крыльях вашей боевой машины. Все — от пропеллера до хвоста авиабомбы — прорисовано просто великолепно. Возможно, некоторые подумают, что мои восторги чрезмерны, что, мол, посмотрите, как косо стоят доты, как коряво едут плоско-параллельные танки, но у меня будет ответ и для этих некоторых. Ибо я сам по природе большой скептик.

Да, на броне не видно повреждений от пуль, да, всего лишь знакомый маловразумительный огонь на хвосте самолета выражает степень повреждения вашей машины, да, наземные оборонные сооружения и техника прорисованы слабо, но не смотрите на них! Взгляните в небо, на вражеские «мессершмитты», на их блестящие отполированные корпуса, посмотрите, как они летят. Заложите мертвую петлю на вашем «корсаре» и посчитайте заклепки на днище боевого самолета — уверен, вы увидите их все. Так что, хотите вы этого или нет, господа сопротивляющиеся, но графика сего настоящего сима получает от меня виртуальную оценку «классно» по одному мне ведомой шкале ☺.

Звук

Как я уже говорил слегка выше, звуковое оформление игры отлично и преотлично. Переговоры ваших парней по рации, истошные крики японских самураев, идущих в атаку, короткие немецкие команды и колкие фразы гитлеровских асов — все это создает непередаваемое ощущение присутствия в игре. И это не говоря о бравурных патриотических мелодиях в заставке, и вообще забывая о шуме мотора вашего самолета, летящего на бреющем полете к японской базе. Из общей радужной картины выпадают только лишь спецэффекты, над ними парни-криэйторы решили особо не работать. На место взрывов и выстрелов вставили стандартный набор «тра-та-та» и «бух-бух», подправили это в звукообрабатывающих программах и врубили в игру. Получилось ни рыба ни мясо, а нечто непонятное. И очень жаль.

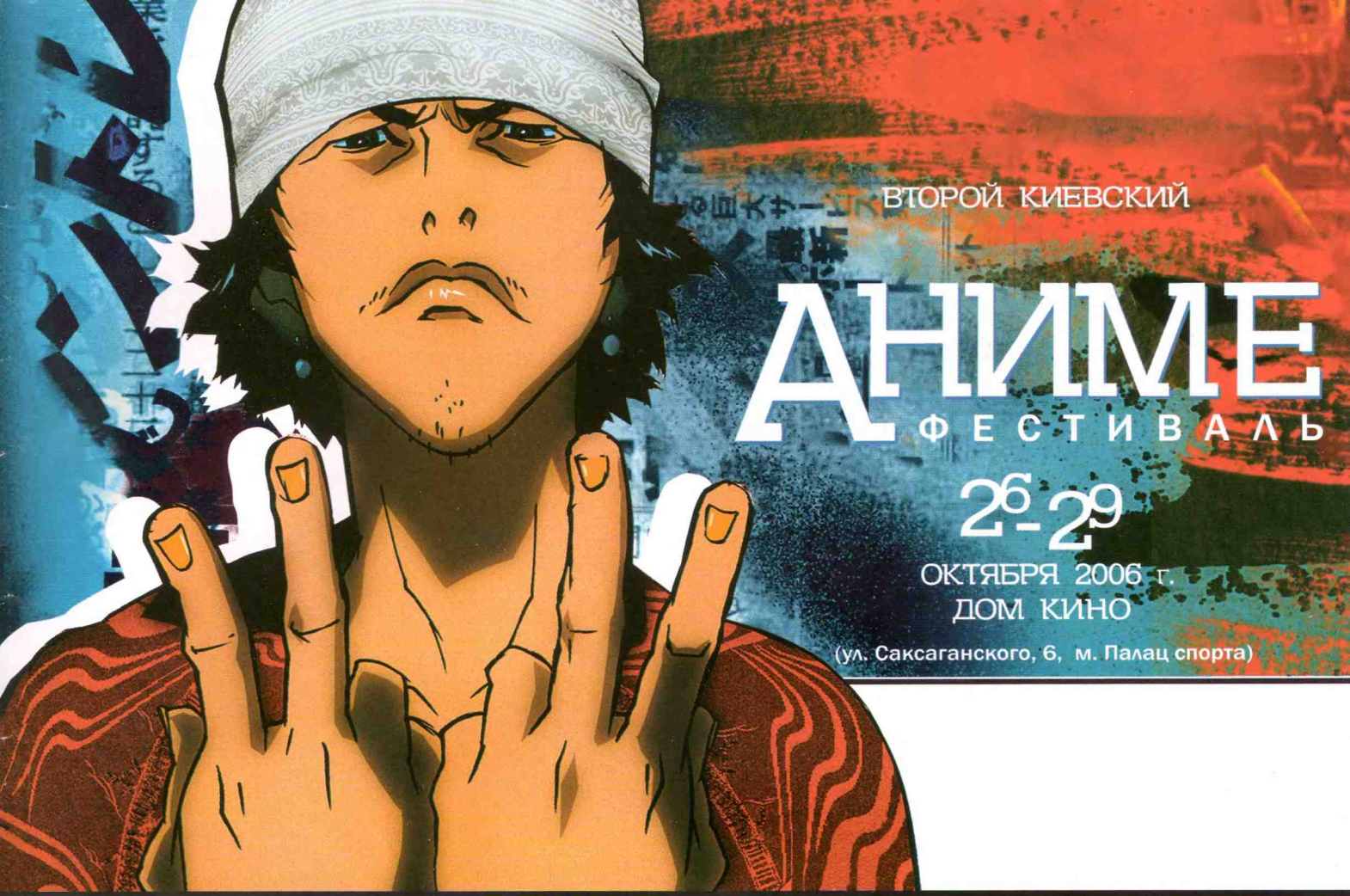
Интеллект компьютера

Он же искусственный AI. Хорош, отличен, и до безобразия точен. Враги бьют метко, всякие уходы в сторону и покачивания крыльями не вызывают у них ничего, кроме гадкого смеха, и сражаться с ними приходится, высоко засучив рукава. Правда, и союзники без дела не сидят — мастерски расправляются с воздушными целями и не пасуют перед наземными и надводными. Это очень помогает — направил ведомых на цель, все вражеские зенитки тут же переключились на них. Вот только не знают они, зенитчики темные, что на пути к демократии все американские пилоты получают неуязвимость при жизни. В нашем случае так оно и есть.

Ну что ж, с техникой покончили, переходим к тактике, а именно — к описанию режимов и возможностей игры. Надеюсь, вы не против.

Начало начал

Следом за «Героями воздушных битв», или же перед ними, не хочу уточнять, до наших с вами прилавков магазинов докатился еще один авиасим, посвященный второй мировой войне, на сей раз представляемый гигантом игровой индустрии, компанией **Ubisoft**. Имя сего продукта **Brazing Angels: Squadron of WW2**, что в вольном переводе с забугорного означает **«Ангелы Смерти: Асы второй мировой»**. Думаю, не стоит говорить, что вольный перевод осуществляла компания **«Акелла»** ☺. Именно о нем мы сейчас и будем вести долгую задушевную беседу, вот только я поправлю свой карманный модулятор пространства. Он перебрасывает текстовую информацию с места на место. Вот так, теперь он весит на поясе нормально. Гм, правда же, ничего не изменилось?



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

Clever aka Палпатин

ГЛАДИАТОРЫ-II

Разработчик: Glads-Group
Жанр: браузерная онлайн-RPG-Tactics
Адрес: http://glads.games.wnet.ua
Дата выхода: 2005 год

Время идет, а люди не меняются. Оно течет и течет, медленно и неторопливо. Изменяются названия гор, рек и континентов, возникают и рушатся города, страны ведут между собой войны, люди умирают и рождаются. Лошадь уступила место автомобилю, на смену хатам-хибарам пришли высотные дома-силосы. Люди научились убивать друг друга все более изощренно — начинали с луков, а закончили... Еще не закончили. Ведь страсть к кровавым битвам, то леденящим, то греющим кровь, у людей не отнимет даже всесильное время.

История

Когда-то, давным-давно, в 2001 году, молодой человек по имени Мастер решил сделать онлайн-игру, да не простую, а с замашкой на оригинальность. Это у него получилось. На вырвиглазном черном фоне белыми буквами игроки (да-да, в эту игру уже тогда играли — сперва друзья, потом друзья друзей, потом еле знакомые люди по учебному заведению... в онлайне всегда можно было встретить 3–4 человека) следили за происходящим на экране. А на экране при минимуме графики и максимуме текста происходили небывалые по своей эпохальности бои на просторах мира «Гладиаторов». Без малого 7 рас сражались между собой за господство над реальными городами вымышленной страны — Мессиной, Римом... Каждый игрок имел свой отряд преданных ему воинов, с которым он шел через «огонь и воду» городских арен. Цель — получить заветный «венок» Цезаря около своего ника как отличие бывалого гладиатора, стать главой когорты и править в своем замке, который мог стоять в любой точке бесхитростной и лишенной графических изысков карты фэнтезийной Италии. Не очень богатая награда за потраченное время в онлайне, но игра захватывала! Тем более, что она не требовала постоянного присутствия игрока: достаточно было просто поставить или принять вызов противника — и наслаждаться красочным описанием боя (кто кому ноги отгрыз).

Шло время, и Мастер понимал, что пора вылазить из пеленок и делать «Гладиаторов» действительно профессиональной онлайн-игрой, а не любительской, которой она была до тех пор. Ему везло, и он нашел дизайнера, готового работать на шару, делая для игры 3D-модели юнитов и рисуя ландшафт. Все когда-то начиналось с малого...

Первые «Гладиаторы» канули в Лету, и им на смену пришел бета-тест новой версии, в ходе которого игроками были испробованы новые фичи. И вот, в конце 2005 — начале 2006 была запущена вторая часть популярной в узком кругу игры «Гладиаторы».

Современность

Гладиаторы 2» весьма сильно отличались от своих предшественников во всем, кроме одного — неторопливого геймплея. Первое, что бросалось в глаза ветеранам, это кардинальное улучшение графики. На смену спартанским задникам и рисункам пришел приятный дизайн «а-ля лесной эльф», удачно сочетающий в себе растительные и минеральные элементы. Был написан собственный форум, изменена система клепки оружия и добычи ресурсов. Но самое главное — мир «Гладиаторов» перестал являть собой ядовито-зеленый ковер с разноцветными квадратиками, изображающими строения. Фэнтезийная Италия уступила место фантастическим островам, которые прорисованы с такой любовью, что так и хочется спуститься туда с заэкранной высоты и прилечь на травку. В целом — эпоха игры «на любителя» кончилась. Началась эпоха серьезного гейминга.

Суровые будни гладиатора

Горе-знатоки, знающие даже из падонковского языка (не говоря о русском) одно слово и умело его юзающие — я говорю о слове «баян»! — привыкли на любой браузерный проект вешать страшное клеймо «клон БК». В отношении «Гладиаторов 2» это не так — нет ничего различнее, чем БК и «Гладиаторы», и это радует, потому что вечные блоки-удары уже порядком поднадоели. На фоне этого однообразия медленный геймплей «Гладов», как их любовно именуют игроки, воспринимается как свежая струя воздуха.

В отличие от БК и ему подобных проектов, в «Гладах» необязательно постоянно сидеть за компом — бои в «Гладах» не интерактивные, как в БК, а автоматические, как в «Огейме». Может, кому-то это покажется минусом, но лично я так не думаю — красочные описания боев довольно интересно читать; к тому же, игрок может изменить исход боя — перед боем, подобрав правильную команду, тактику и оружие. Но обо всем по порядку.

После регистрации, выбрав себе и отряду подходящее имя, игрок попадает в первый город на острове Исток — город новичков до звания легионера. В игре присутствует система званий: до 20 побед ты *нуб*, до 50 побед ты *легионер*, до 100 побед ты *велит*, до 500 побед ты *гастат*, после 500 побед ты *принципс*, а дальше идет *триарий*, но его достигнуть пока еще никому не удалось ☺.

Экран у игрока разделен на три примерно равные части: сверху такая себе панель обзора игры — начиная от личных сообщений кончая личным профилем; слева расположены фигурки бойцов и их статы, а справа раскинулась карта города с тремя магическими умениями внизу.

Игрок передвигается по городу с помощью карты, кликая на то или иное строение, их всегда 8: *Арена, Зал Совета, Эго, Та-*



верна, *Базар*, *Кузница*, *Оружейка* и *Ворота города*. *Башня мага* — это дополнительная фича города, еще не подключена.

Каждый отряд имеет слоты для строений, и чтобы их строить, нужно идти в Зал Совета и платить денежку, причем немаленькую. Каждое строение логично и последовательно: так, для найма бойцов вам понадобятся *Казармы* (макс. 5 штук), для воскрешения бойцов — *Часовня*, для лечения — *Госпиталь*. На эти плюшки, позволяющие игроку более эффективно заниматься менеджментом отряда, нужны деньги. Где их взять? Как результат боев на арене, естественно.

Бои на арене приносят игроку не только деньги, но и опыт его бойцам, причем не только победителю, но и проигравшему. Бои выглядят так: игрок заходит в Арену и видит списки заявок на бой. Стандартно — он может либо сам поставить заявку, либо принять чей-то вызов. Перед боем игрок смотрит на количество бойцов и их опыт у противника и сравнивает их со своими. Если все подходит, он выставляет количество сражающихся воинов, их тактику (наступательную, обычную или оборонительную), поведение (осторожное или нормальное), использование эликсиров (7 штук на выбор) и планку здоровья, при которой бойцы могут отступить. После этого он либо ждет, пока ему ответят (вполне можно успеть выкурить пачку сигарет), либо сам лезет на рожон. В результате он видит лог боя и гробы с бойцами, если ему не повезло, или же здоровых бойцов в красной рамке (что означает ранения подопечных). Вверху есть счетчик побед/поражений, и туда записывается каждый бой, кроме боев тренировочных (это когда снесено менее 50 хп у всех).

Но это отнюдь не единственный способ заработать деньги — подкачавшись и накопив деньжат, игрок может возвести т.н. «Алтарь Эго», где он сможет приносить в жертву неведомому Богу опыт своих бойцов и взамен прокачивать себе личные умения (напоминает «Дискайплы» или «Герои»). Тут перед игроком на выбор три профессии:

✓ **Воин** — накачанный на бои игрок, его бойцы благодаря сильно прокачанным критическим и калечащим ударам имеют преимущество перед бойцами других профессий.

✓ **Охотник** — занимается тем, что бродит по различным островам «Гладиаторов» и охотится на NPC (живности куча — есть, где развернуться). Его умения позволяют выбивать из неписей больше шкур и шмота, чем способны воин и крафтер, к тому же у него огромный радиус видимости NPC на карте днем и ночью.

✓ **Крафтер** — мастер-кузнец, производящий на выбор либо оружие (стрелковое, метательное, колющее, режущее, магическое), либо броню, либо ювелирные изделия. Делать он может только один тип шмота, и для этого ему нужны ресурсы.

Всего ресурсов 6: это *дерево*, *железо*, *шкуры*, *бронза*, *цветы* и *мифрил*. Кроме шкур, все ресы добывают шахтеры в специальных шахтах/лесопилках на карте. Шахтер — это негласная профессия, и им может стать любой гладиатор. Все зависит от национального подбора отряда — если в отряде много гномов, значит, мифрил копается с большей вероятностью, если же в отряде полно орков, то железо и бронза идут «на ура». Самое лучшее, когда в отряде все 5 из 5 бойцов добывают один ресурс — хлеб насущный обеспечен. В «Гладиаторах» весьма развита экономическая система, и все можно купить через базар (за виртуальные деньги) — начиная от букета цветов и заканчивая каленой кольчугой.

Сразу скажу, что воин — самая многочисленная профессия, крафтер — самая прибыльная, ну, а охотник — самая авантюрная. Вам решать, кем стать, но в когорты (о них позже) предпочитают брать крафтеров и охотников, а не воинов — их и так полно.

* * *

В «Гладиаторах» все взаимосвязанно — за бои ваши бойцы получают опыт, по накоплении определенного его количества они получают левел-ап, становясь сильнее, вы этот опыт растрачиваете на свои умения и все начинается сначала. Набирая победы, вы открываете новые возможности и новые города — после достижения звания «велит» игрок может путешествовать по миру «Гладиаторов». Продвигаясь вверх по военной иерархической лестнице, вы также продвигаетесь по лестнице социальной — тем больше у вас опыта, побед и прокачанных умений, тем больше у вас шансов попасть в когорту или, собрав единомышленников, создать свою. Потому что, как ни крути, в «Гладиаторы» иногда очень трудно играть, будучи одиночкой: пресловутые профессии мешают вам стать мастером на все руки, а покупать комплекты оружия для бойцов (на каждого бойца — 1 оружие, 1 броня и 1 ювелирка) — очень дорого и накладно.

Поэтому игроки объединяются в *когорты* («гладиаторское» название кланов), чтобы помочь друг другу выжить в мире «Гладиаторов». Когорта — это мощное объединение игроков, имеющее свою казну, свой когортный базар, свой корабль для путешествия между островами (если она его построит) и свой замок (если она его захватит). Сокогортники помогают и защищают друг друга и в военных конфликтах, и на форуме при словесных перепалках. Другое дело, что игрок, вступающий в когорту, обязуется исполнять ее устав, платить налоги и вообще делать, что ему скажут старперы из правления. Это цена, которую нужно платить за псевдо-халявную жизнь, к тому же если игрок покажет себя хорошим и нахрапистым организатором, то он легко сам из рядового члена станет членом совета или даже Главой когорты. Члены совета — это ди-



пломат и казначей когорты, у разных когорт может быть своя специфика. Ну, а Глава когорты — это самая важная шишка, повелевающая жизнями своих поданных (если когорта централизованная — как моя, например ☺), или же, наоборот, не смеющая пикнуть, боясь, как бы ее не сместили (если когорта демократичная). Я, конечно, утрирую ☺.

Когорты — своего рода «страны» в игре — ведут между собой войны, заключают пакты и союзы. Это самая настоящая борьба за выживание, где побеждает тот, кто смог наиболее продуктивно организовать приток оружия отрядам и набрал активных игроков. Все это очень дорогое удовольствие — одна регистрация когорты стоит 250 000 золотых, но, если учесть, что некоторые игроки набирали до полтора миллиона голда, это не проблема ☺.

Вердикт

Играть в обязательном порядке всем, кому надоели вечные клоны БК, сам БК (без обид!), хочется чего-то свеженького, а в «Линейку» или WoW невозможно играть по материальным причинам (или охоты нет). Игра не требует много времени, для хорошей жизни вполне достаточно проводить за ней в день эдак 2–3 часа. Игра браузерная, что означает — вам не нужно быть инетчиком-мажором, и совершенно бесплатна. И, что удивительно, совершенно без рекламы. Рекомендую.

Кирилл ТАЛЕР & Jaguar

Игроград Четвертая высота

Окончание, начало см.: МИК № 39-40 (253-254)

О рифах и фуфах

Обычно как бывает при написании «долгоиграющих» статей? Сначала эмоции фонтаном, потом сухая аналитика. А с «Игроградом» как вышло? Наскакавшиеся по территории во время фестиваля, а также немножко «до» и совсем чуть-чуть «после», сотрудники ИД «МК» и в частности МИКа банально не нашли в себе внутренних резервов для эмоционально-атмосферного спича на надцать тыщь знаков. То есть в резервуарах еще что-то плескалось на дне, но назвать это *что-то* чувственной памятью не поднимется даже самый скромный мускул языка.

Итого нас хватило на нервическое «фуф», хватило на благодарности спонсорам, хватило даже на краткий анализ и беглый хронометраж. И на этом мысль предательски остановилась, почесалась, смачно зевнула и… Собственно, растолкать ее удалось только в преддверии следующего номера, уже не постигроградского, а пост-сами-знаете-чего. И пришло время собирать камни, бревнышки в глазу ближних и мегаэксклюзивы от далеких и креативных. Эксклюзивов, как правило, бывает мало, бревнышек в глазах у ближних — много, а подводных (и прочих камней) — ну просто завались! Так уж мы устроены, хотя и очень разные.

О разностях. В преддверии «Игрограда» особых военных советов не устраивалось, а обязанности распределились как-то сами собой. *Kertis*`у досталась должность а-ля «министр иностранных дел» — ведение круглых столов, лекции, общение, зырканье острым глазом на происходящее и т.д. *Glukk* являл собой нечто вроде отдела госбезопасности, совмещая его с постом «главного по поставкам» (в обязательной бочке пива на стенде Crazy House есть и его заслуга!), *Jaguar* перенял у Талера празднично-эстафетные кандалы ведения конкурсов от МИКа и MiKPortal`a, сам же *Талер* был торжественно повышен в звании и вместо второплановой фразы «Кушать подано!» теперь мог восклицать: «Жрать хочу!» Расшифровать? Кирилл занимался непосредственно журналистской деятельностью — бегал по стендам, беседовал с разработчиками, пробовал на последний здоровый зуб новые и относительно новые проекты и т.д. *Saint_Daemon* aka *Bateau*, дежурящий на пограничной территории между штатом МИКа и остальным нормальным миром, никакой конкретной должности не получал и был выведен больше «на смотрины». Однако мятежная душа одного из бывших элитных кадетов ДЗВР не могла смириться с ничегонеделаньем — буклеты МИКа, работа на стенде MiKPortal`a и прочее-прочее.

Стендомания по-талеровски

В какой день какой стенд был посещен? А кому это нужно? Тому, кто хочет в очередной раз посмаковать выражение: «А вечером состоялся очередной банкет…»? Да, состоялся, да, их было много, да, разработчики имеют обыкновение пить после фестивального дня, и не только чай. Но как уже сообщалось, разработчик, даже рядовой, и даже в процессе употребления спиртных напитков не перестает работать на свою контору, игру или же просто на себя (правда, вихри фестивальных вечеров и срывали с них то и дело их маски, заодно с некоторыми атрибутами приличия, и тогда на место бесед официальных приходили разговоры закулисные). Работа, везде работа…

Как писал Булгаков в своем «Бородино» (или это был Кафка?), *смешались в кучу дни и стенды, и будни, ставшие легендой, слились в протяжный миг…*

Какой стенд избрать в качестве первой ритуальной жертвы? Конечно же, **Crazy House**! Нет, пиво еще не завезли, лучше потом, чтобы совместить приятное с полезным… Ноги решают сами и неожиданно (совершенно неожиданно!) заносят меня на территорию **Absolutist**. Днепропетровская компания, занимающаяся казуальными проектами, уже второй год презентует на «Игрограде» свои новинки. Увы, как бы мне ни хотелось закрепить за словом «казуальность» ругательный смысл, это не совсем так. «Кэжуал»-проекты, согласно международной игровой терминологии — небольшие офисные игры, долженствующие развлечь человека в те недолгие периоды, когда хочется разгрузить мозги, немного отдохнуть, просто убить время и т.д. Даже заядлым геймерам иногда хочется чего-нибудь такого (особенно когда прерывается коннект, и тебя выбрасывает из WoW к вовиной матери! — так хочется забыться…). В прошлом году Absolutist засветился *Скажеными пацюками*, произведя маленький фурор не столько игрой (хотя она хороша — мышиный вид легкой атлетики: метание копья), сколько симпатичными игрушками, изображающими этих самых мышов. На этот раз днепропетровцы привезли три новых проекта. Основной принцип «абсолютистов» (насколько понял я) — чтобы все было «отчаянно красиво». Простенькие в целом идеи (таких офисно-аркандых шедевров как Circulate у компании пока что не наблюдается) заворачиваются в красивую, яркую, местами даже умную графическую обертку, тем самым создавая в подсознании игрока ощущение комфорта. Новые игры исповедуют тот же принцип — ловишь себя на том, что хочется потрогать все «выпуклости» (а речь идет далеко не о женщинах, а о жучках, квадратиках и звездочках). Мир спасет красота, а казуальная или хардкорная… знаете, красоте как-то все равно.

Рывок на стенд **1С «Мультимедиа»**. Увы, но тут никаких новинок. Или я не с тем человеком разговаривал. Долгий допрос с пристрастием и перестраховкой: «Может, что-то новенькое таки есть?», «Неужели ничего не привезли?» В ответ: «Можете купить эти и вот эти диски. Совсем новенькие…»

«Руссобит-М». Локализация *SpellForce II* — это, конечно, не новость и не сенсация, но с пивом сойдет. На «посмотреть». Тем более что пиво на стенд Crazy House наконец-то подвезли.

Под кожей начинает ощущаться острая нехватка новых проектов — кажется, именно это нужно будет задокументировать основным недостатком «Игрограда»… Бальзам на душу — «*Войны Древности*». «*Спарта*» от воронежской **World Forge**, тесно связанной с «Бурутом». RTS, кажущаяся похожей одновременно на все и ни на что, эпичности многотысячных армий в «Спарте» нет, зато есть сравнительно небольшие отряды, устраивающие кровавое месиво на относительно небольшой территории. У каждой из сторон — своя тактика, рассчитанная или на грубую силу, или же на жреческие умения (как у египтян, например). Позабавило наличие нескольких жизней у юнитов: копейщик оказывается в окружении врага, его полоска жизни стремительно тает (в «Спарте» вообще все стремительно!) — труп… Через пару секунд труп преспокойно поднимается и, демонстрируя стопроцентное наличие жизни, снова бросается в бой. О графике с наскока что-либо сказать сложно: ничего революционного замечено не было, но выглядит приятно. А поиграть-то можно? «А поиграть не завезли, — грустно ответствует девушка. — Не завезли играбельную версию-то. Хотя должны были.» Чешу затылок… «Ой, а вы знаете, как мы в МИКе любим «Бурут»! Мы его уже и так любили, и так…» Девушка улыбается: «Черный пиар — тоже пиар». Расстаемся тепло: девушка — пообещав, что завтра завезут демо, я — пообещав, что буду с нетерпением ожидать выхода проекта. Демо так и не завезли…

Deep Shadows. Два новых проекта: «*Предтечи*» (*The Precursors*) и «*Xenus. Белое золото-2*». Оба — шутеры. И куда я лезу, спрашивается? Пытаюсь поподробнее узнать о «Предтечах», ибо обещано там много вкусненького. «Дипы» предпочитают практику теории, потому цинично сажают меня за комп: тесть! «Какой тесть, блин?! У меня ж умений в шутерах — минус делить на ноль!» «Дипы» цинично улыбаются… Начинаю тестить, краснея под чужими взглядами — вы когда-нибудь видели большое бегающее мясо? Демо особого восторга, на первый взгляд, не вызывает — это уже потом я, увидев нарезку из эпизодов The Precursors, громко хлопнул челюстью об пол, демонстрируя тем самым щенячий восторг. Пока же пожимаю плечами и иду дальше. «Дипы» провожают цинично сочувствующими взглядами…

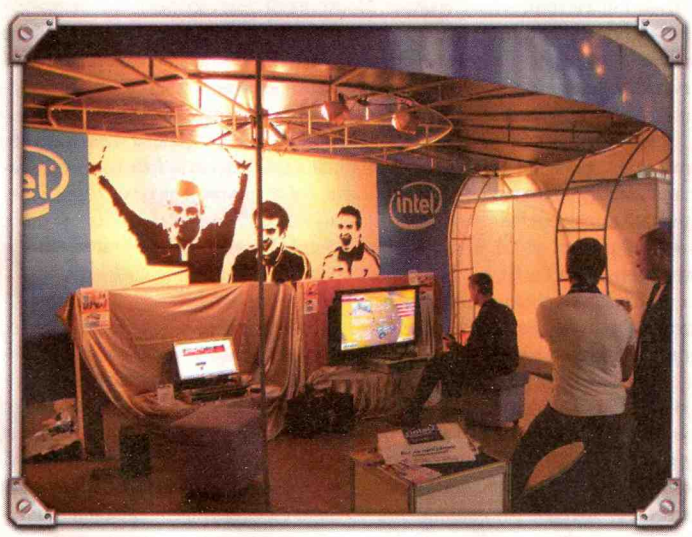
Стендомания по-ягуаровски

Ежедневно в мире происходит очень много удивительных вещей.

«Лучше приезжайте к нам в Песчаное — на море…» Те, кто читал прошлый «Автоответчик», смогут вспомнить девушку Аню, которая написала эти строки, узнав, что летом часть нашего МИК-комьюнити посетила Крым. Но мир полон совпадений и неожиданностей. Что в этом такого удивительного? А то, что после покорения гор и старых городов Крыма мы поехали на заслуженный морской отдых в то самое замечательное место, которое называется Песчаное.

Похожая ситуация получилась и на «Игрограде». Ведь знал же, какие компании приедут, знал, что за проекты они привезут, но попав на выставку, понял, что читать список участников это одно, а наслаждаться увиденными играми — совсем другое.

Возьмем, к примеру, стенд компании **CREOTEAM**. Конкурсов, насколько я помню, они не проводили, не шумели, специально к себе внимания не привлекали. Но люди все равно подходили посмотреть, что же нового могут показать разработчики уже известного проекта — «*КОЛЛАПС*». А все почему? Да потому что тяга к свежей информации об интересующем проекте одолевает не только журналистов и издателей, но и обыкновенных геймеров. Им тоже интересно узнать, как обстоят дела с игрой, на которую они давно уже отложили нужную сумму денег.



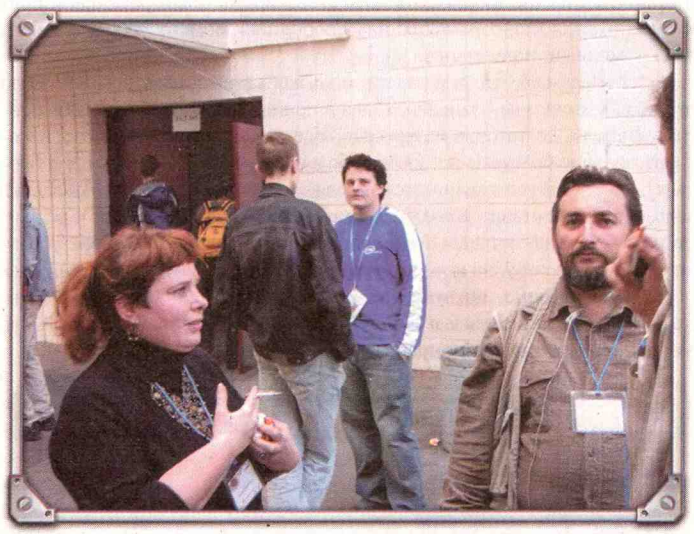
Вот мне как журналисту особого смысла идти на спич с разработчиками не было. Интервью я недавно брал, в демку поиграл еще на КРИ. Но как геймер, я первым делом побежал именно на этот стенд, ибо проект мне интересен. Ну и что, что новое интервью началось со слов: «Расскажешь, что-нибудь новое?» и закончилось: «Да собственно, ты и так уже все знаешь. Вот привезли новую локацию…» Главное — это узнать, что все ОК, что все идет по плану.

Парни нашли себе издателя и теперь могут спокойно готовить игру к выходу. Ну а нам лишь остается пожелать им удачи, а самим ждать — с нетерпением — релиза.

Ну что, погнали дальше? Кто у нас следующий? Компания **«Альфа Класс»**? Замечательно, тут я рассказать могу многое.

На выставке у меня было как минимум две причины посетить именно этот стенд. Во-первых, компания презентовала продолжение нашумевшей игры «*Мальгримия*», а во-вторых, хотелось познакомиться с нашим внештатным сотрудником *LaMrak*`ом, который, как оказалось, является сотрудником компании. Интервью получилось хорошим, хотя мой диктофон то и дело молил меня спасти его от такого количества постороннего шума.

Стенд «Альфа Класса» порадовал посетителей не только презентацией игры, но и замечательным конкурсом «Властелин колец», участие в котором могли принять все желающие. Мне тоже предлагали сыграть, дабы заполучить фирменную футболочку, но я как истинная позорная кошка отказался, а футболку спер потом у LaMrak`a.



Ну и конечно же, я поиграл в презентационную версию игры. Что можно сказать: интересно, красиво и просто хорошо. Хотя мой извращенный разум, натренированный американскими боевиками и эротическим кино, до сих пор не может понять — почему в игре не остается трупов?

«А вот и наши коллеги». Ничего другого на ум, кроме этой фразы, не пришло, когда я увидел стенд московского издательского дома **«Техномир»**. Тут я, конечно, тоже мог бы пуститься в оправдания: дескать, пришел на стенд, чтобы пообщаться с Маньяком, но вся проблема в том, что знакомы мы с ним уже настолько давно, что вместо стандартного «Привет» говорим: «Глаза б мои тебя не видели» ☺.

А вообще, «Технари» — люди свои. Чемпионат по Star Craft`у пришелся по вкусу как любителям игры, так и простым наблюдателям со стороны. Правда, немного удивил ведущий всего этого обана-шоу: «Ага. Зерги явно пошли в наступление!» или: «Протосы готовятся идти в атаку!» Оно, конечно, прикольно, весело и все такое, но ведь игроки тоже слышат эти комментарии, а значит, атака уже теряет внезапность. Хотя, может, это просто я привередливый такой?

Еще на стенде демонстрировалось множество игровых роликов. Особенно порадовала видеонарезка из MMOFPS *Planet Side*, в которой известный российский игровой журналист Domingues демонстрировал свое умение ликвидировать противника.

Все в сторону! К нам идет **Vogster**. Блин, даже не знаю, чего можно сказать про главного спонсора всего мероприятия… Наверное, так: «Было весело» — нет, лучше: «Все просто супер» — тоже не то. Как же его сказать-то, так чтоб покрасивее звучало? Стоп! Vogster ведь не только спонсор, они еще и разработчики… Тогда оставим пока спонсорство и отнесемся к стенду главных спонсоров как к стенду разработчиков.

Собственно, никаких конкретных презентаций своего проекта фирма не делала, но зато многие посетители смогли полюбоваться красотами нового «анреального» движка.

Конечно, это не помешало мне напроситься на беседу о грядущей игре. Как оказалась, компания уже достаточно немалый отрезок времени ведет разработку MMORPG *CrimeCraft*. Запланированный

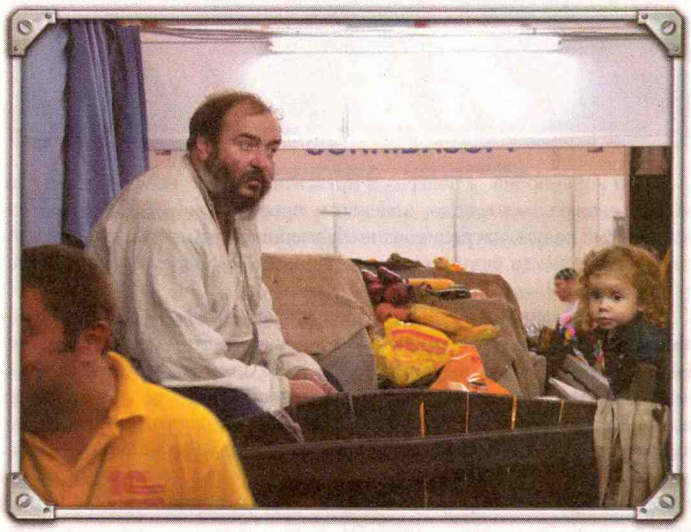
ими игровой мир, как ни странно, не фантастичен. Обычные города, обычные бизнесмены, бандиты, полицейские, военные, рекетиры и пр. Каждую из этих профессий игрок вправе выбрать. Ну а дальше по обстоятельствам.

Подробнее о игре я расскажу в следующем номере, ибо интервью получилось хорошее и большое. Так что, как говорится, coming soon.

Очень кстати вписался в выставку стенд **«Аниме»**. Народу здесь тоже хватало, ведь среди игровых фанатов очень часто встречаются анимешники. На стенде можно было прикупить диски с любимыми мультиками, а также поучаствовать в приставочных чемпионатах по файтингам. Тем, кто там не был, остается только жалеть и нервно кусать локти. Лично я очень хотел, так сказать, вспомнить молодость и принять участие в состязании, но увы, время было расписано практически полностью, и выщепить свободный момент для подобного дела у меня не получилось.

Intel. Я думаю, что все те, кто побывал на выставке, помнят такую штуку как «гонки на болидах». Идея в принципе не новая, не особо оригинальная, но достаточно интересная. Все очень просто. Строится некоторое подобие болида (интеловские больше смахивали на санки для бобслея), на макет устанавливается полный комплект игрового управления авто, а впереди ставится большая плазменная панель. Вот вам и вся система — дальше остается только подключить плазму и рулевое управление к компьютеру, на котором установлен какой-нибудь гоночный сим.

Как ни странно, посетителям идея понравилась — чуть не каждый норовил записаться в гонщики и выиграть ценный приз. Хотя, может, народу просто понравились девушки-MC.



Ну и напоследок я просто не могу не упомянуть самый сумасшедший стенд Игрограда — **MiKPortal**. Чтобы представить себе, как это выглядело, достаточно всего лишь вспомнить интерьер стандартной холостяцкой квартиры. Полный бардак, все валяется где попало, кругом толпа непонятного люда, который шумит, слушает странную музыку, задает посетителям странные вопросы и вообще ведет себя абсолютно не так, как подобает участникам выставки. Что еще можно сказать? Наверное «спасибо»! Что-то такое всегда должно быть на подобных мероприятиях, которое бы ломало все стандартные и обыденные понятия о проведении выставочного времени.

МИК портал развлекал всех. Коллективная фантазия людей, толпившихся там, не знала границ. Конкурсы были всевозможные. От простых вопросов и рисунков заканчивая конкурсами «Раскрась друга» и «Зеркальным Анрылом».

Да, еще хотелось бы поблагодарить волонтеров. Ребята, без вас мы бы не справились — честно, чтоб я год без хвоста ходил!

Стендомания по-талеровски-II

Чтоб я год ходил без своего именного, пардон, блевотного мешочка. Это такая штучка, которой ты пользуешься после произнесения слова «эксклюзив». Вот до сих пор не пойму —слишком мало ли я пользовался эти мешочком или, наоборот, слишком много? По сравнению с КРИ, конечно же, мало.

Kiev`s Games. «А что это у вас такое интересненькое?!» — «Да так, игра про пожарников… симулятор…» — без особого энтузиазма. Пришел, сел, поиграл (вместо «увидел, победил»). Скажу я вам, симулятор пожарной команды — очень интересная штука. Минут на пятнадцать забыл обо всем и добросовестно гасил какое-то кафе… точнее, пожар в нем. Конечно, столь недолгий срок еще не есть мерилом «абсорбинга» (absorbing — захватывающий, затягивающий, всепоглощающий), но сам факт… Провалив наконец-то очередную миссию *пожарной Службы 3: Укрощение стихии* (когда-то я ее должен был провалить!), обратился непосредственно к разработчикам…

— А что-то совсем новое?

— Да нет… мы в общем-то не показывать игры сюда пришли… Старательно собираю думательные способности в кучку.

— Э… А зачем?

— Мы являемся подразделением **Monte Cristo Games**, и в данный момент активно набираем сотрудников в штат компании…

— Мммм… И как рекрутинг?

— Слабо. До серьезного разговора доходит один процент…

— …Соответственно, вы очень недовольны.

— Не так чтобы очень… Это достаточно стандартная цифра. На «Игрограде» мы, можно сказать, немного продвинулись вперед. Конечно, не так, как бы хотелось.

— Ага… А вы не считаете, что свободные разработчики просто боятся Monte Cristo Games?

«Смело», — сказал бы мой старый друг, оттаскивая меня от клетки с медведем и отбирая зажатый в кулачке сахар. Теперь уже сотрудник Kiev`s Games собирает в кучку IQ/AI:

— Это почему же?!

— Ну… Наш разработчик боится тех драконовских методов, которые царят в филиалах, открывшихся в Киеве/в Украине. Насколько я знаю, в подобных институциях регламентируется все: от прихода на работу в 9.00 (и ни секундой позже!) и до учета минут, потраченных на сигарету. Каждая провинность жестко штрафуется.

— Зачем вы так… У нас далеко не такие драконовские методы, как принято считать… Или как вы считаете. Возьмем хотя бы приход на работу — он ограничивается промежутком с 9.00 до 11.00. Демократично?

— Более чем. А зарплаты? Восточный рынок, дешевое сырье…

— Может быть раньше, но не сейчас. «Негров» из сотрудников никто делать не собирается. У нас высокие, по киевским меркам, зарплаты, плюс действительно интересные проекты. Правда, ISQ и прочие средства массового общения на время работы отключаются.

— Это стандартная практика. И не только у разработчиков. Но чтобы окончательно убедиться в вашей лояльности… Некоторые компании поощряют заинтересованность работников в играх. Даже специальные «игровые дни» иногда назначают. А вы как? Можно ли у вас, например, в WoW резаться после рабочего дня?.. Так, чтобы за это ничего не было…

— Специализированных дней не устраиваем, но никаких препятствий на пути WoW, «Линейки» или же других игр после рабочего дня нет. Оставайся, рубись! Так что приглашаем специалистов…

Взяв на заметку пожарные будни (тем более что локализация уже свершилась) — прямиком на стенд **Crazy House**… Благодаря мудрой идее поставить плечом к плечу их стенд и клоаку MiKPortal`a, устроители локализовали беспредел на одном отдельно взятом участке фестиваля. *Tank Killer* — не-а, не хардкорный симулятор, как бы этого ни хотелось поклонникам Т-72. Простенькая и веселая танковая аркада shoot`n`run, призванная не дать заскучать среднестатистическому геймеру. Баллистика присутствует — и хорошо! А подробнее о ней еще напишем — дядюшка Рисеч фуфла не делает, и к этому мы уже привыкли.

Другое дело — **Discus Games**, представивший «*Стальную Ярость: Харьков 1942*», действительно новый проект, посвященный… танкам. Констатирую: учитывая опыт «Балкан в Огне» и других танк-симов, сделан качественный рывок вперед. Начиная от воссоздания событий тех времен (попавшая под Харьковом в окружение танковая ватага пытается прорваться к своим), заканчивая баллистикой, расчетом видимости, взаимодействием с окружающей средой (и только деревья под гусеницами стонут!) и реалистичным соотношением на поле боя танковой техники/пехоты. Нелишне будет добавить, что разработчи-

ки игры (компания **GRAVITEAM**) в жизни оказались совершенно оторванными ребятами, будто только на «Игрограде» вылезшими из люка танка с кучей впечатлений и желанием расслабиться.

GFI представила две игры. Первая «*Офицеры*», или же «*Комбат*», являющая собой стратегию в реальном времени, оставила после себя неоднозначное впечатление. С одной стороны, мир опять же второй мировой просто-таки дышит реализмом, чему способствуют большие карты, тщательные планировки операций, подробные рас-



четы, множество различных видов техники и т.д. С другой стороны, даже после ряда упрощений игра остается слишком хардкорной для рядового геймера и немного сложноватой для геймера-ефрейтора. Со стороны третьей — разработчики, которых не пугает собственная хардкорность, способны на многое, и успех игре можно уже начинать осторожно пророчить...

«*Глюк`Oza: Рождение Героя*». Аркадная стратежка, в которой поиграть за главную героиню не удалось (генералиссимус, а как же!), зато за ведомых ее властной рукой козлов (!) против свиней (!) — получилось! Ну что тут сказать... Обещанного «моря юмора» я както не наблюдал («Тату, а де море?!»), а юниты демонстрировали нарочитую мультяшность. В оценках буду осторожен — мало ли как дело повернется, вдруг шедевр? Не сомневаюсь в одном — козлы и свиньи в точности отражают мир (внутренний мир?) певицы Глюк`Ozы.

Electronic Paradise демонстрировала сразу восемь проектов, из которых новыми были сразу три, правда, львиная доля оных — детские. Стойкое чувство, что EP постоянно чего-то не хватает для того, чтобы их игры (да и сами разработчики) из разряда многообещающих перешли на уровень выше. Взять хотя бы мелкие погрешности в виде нечетких активных зон и переходов из локации в локацию — и простой детский квест становится натужным, а его прохождение не приносит радости ни ребенку, ни родителям, за этот квест заплатившим. «*Отель "У погибшего альпиниста"*» — взрослая адвенчура, разрабатываемая уже практически два года. На данный момент графика и анимация находятся примерно на уровне «Черного Оазиса» (конец 2002). И это притом, что уже тогда визуальная оболочка игры вызывала нарекания. Вот и думай тут, на что надеются ребята из EP... Правда, одно хорошее светлое пятно на темном фоне наблюдается — наконец-то ожил и сдвинулся с места списанный со счетов Wehrwolf. Говорить об изменениях громко и во всеуслышание пока рано, но факт — игра грядет, причем под руку с motion capture. Будем держать в курсе событий.

Гейм-коктейль. Это такое место, где собрались разработчики совсем еще молодые, без издателей, без средств к существованию, но с неуемным желанием покорить этот мир и показать, кто тут в хлебнице хозяин. Это я про «*Агора. Битва за Хлебницу*» от New Art Games . Тут уже не козлы и свиньи — действие разворачивается в многоуровневом холодильнике, населенном враждебными друг другу инсектоидами. Мы — за рыжих тараканов! Мы — против черных тараканов, пытающихся захватить в хлебнице власть с помощью лезвия на палочке, самострела, более продвинутого ружжа и т.д. Плюс «*основные музыкальные темы игры написаны известными панк- и рок-группами России*». Все бы хорошо, но у ребят нет издателя. А еще не хватает аниматоров, опыта, умения вести переговоры и еще много чего. И часть моего сознания подсказывает, что до релиза разработчики из **New Art Games** не доживут. Хотя вторая часть очень хочет, чтобы дожили.

FDream презентует онлайн-футбол. Жду разработчикофф.

— А че вам надо?..

— А... Про игру расскажите...

— А че про нее рассказывать. Онлайн-футбол. Команды. Игроки...

— Особенности-то какие?

— Че?!

Свалил со стенда нафиг.

На огромном стенде онлайновых *Чумаков* — внушительных размеров телега и истинный чумак, в этой телеге лежащий. Очень колоритный персонаж. Уважаю. И конкурсы. Многие конкурсы! О «Чумаках» совсем недавно писано было, потому не буду повторяться. Как и о *HOAE* от **GSC** — их еще ждет свой кусок пирога в этом номере, иногда с косточками. На стенде GSC места для *S.T.A.L.K.E.R.* не нашлось (перепиарили!), зато по RTS vs RPG конкурсы проходили стабильно, и от народу отбоя не было. Вряд ли что-то новое можно сказать и о «*Бельтионе*» от **Rostok Games**. Игра крайне медленно, но скрупулезно шлифуется и доводится до товарного вида. Хотим товарный вид!

О **Waterfall** и **Aerohills** — обе студии представляли детские обучающие игры для самых маленьких. У «водопадов» «*Русалочка*» уже вышла. У команды *Алексея Гончарова* — еще нет. Могу добавить, что с первой я так толком и не раззнакомился — время еще будет. Вторая же слишком долго разрабатывается, как для детской «обучалки». И то, что в этом есть большая доля моей вины, не дает мне кинуть камень в огород «аэрохолмов».

Финита ля комедия

Ну вот, собственно, и все. Осталось только назвать компании и людей, чьи имена навеки войдут в историю победителей фестиваля «Игроград». Итак, встречайте.

В номинации *Выбор редакции* победили:

✓ **GSC GameWorld**, а точнее, их проект **«Герои уничтоженных империй»**;

✓ **Deep Shadows** — проект **«Предтечи» (The Precursors)**;

✓ награда за *Лучшую казуальную игру* досталась игре **Jewelix** от компании **Absolutist**;

✓ тяжеленную грамоту от IDGA за *Личный вклад в игровую индустрию* получил **Роман Карев** — глава компании **Action Forms**;

✓ *Лучшей онлайн-игрой* стал проект **«Чумаки»** от конторы **«Чумацький Світ»**.

А теперь внимание!

Гран-при четвертого международного фестиваля компьютерных игр «Игроград 2006» получает команда **CREOTEAM** и их игра **«КОЛЛАПС»**.

Собственно, на этом все. Ждем всех на следующем «Игрограде»! До скорого!

Отдельное спасибо:

✓ *Шрайку* — за помощь в интервью и работу с порталом;

✓ *Макбету* — как техническому спонсору нашего стенда и просто хорошему другу;

✓ *Базу* — ну, блин, он большой, добрый и пушистый. Без таких Игрограду было бы трудно;

✓ *днепропетровцам*, особенно *Копермайну* — за то, что подарил моего шоколадного зайца амазонкам;

✓ *Даверту* — за хороший креатив и умение собирать людей;

✓ *Кролевскому Марку* — как самому юному, но самому полезному волонтеру;

✓ *Бато* — за то, что разработал макет для буклетиков MiK-Portal`a;

✓ *всем МиКовцам* — спасибо за то, что были и не давали нам скучать на перекурах.

И еще благодарность *Сергею из Озерного*, который пришел из ниоткуда и просто помогал.

Гнат БУРМА roofrunner@gmail.com

BioWare Corp

Вебсайт: www.bioware.com
E-mail: contact@bioware.com
Телефон: 780-430-0164
Адрес: BioWare Corp.
200, 4445 Calgary Trail
Edmonton, Alberta
Canada T6H 5R7

Эта компания, явившая миру такие бестселлеры, как *Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights* и *Star Wars: Knights of the Old Republic*, считается непотопляемым флагманом зарубежного игростроя.. Ее суммарные продажи за последнее десятилетие составили более 12 миллионов дисков. Ей нет равных в области RPG, а посему она располагает воистину непререкаемым авторитетом. Ее онлайн-комьюнити состоит из 3.5 млн. только зарегистрированных членов. У ее лидеров изысканный вкус и верное чутье. Они, подобно умелым серфингистам, на протяжении многих лет кряду неизменно остаются на гребне волны успеха и благоденствия. О ком речь? Конечно же, о **BioWare**. О таком коллективе говорят или много, или ничего. Переполнившись желанием поделиться всем увиденным, услышанным и прочитанным, мы начинаем. Итак...

* * *

Приятно порой осознавать, что люди, добившиеся признания и уважения в обществе, начинали свой славный путь с весьма обычных, если не сказать малопочитаемых профессий. Взять Эрнеста Хемингуэя. Будучи школьником, он дважды убегал из дому, дабы утолить жажду приключений и пожить в свое удовольствие. Тогда писатель работал официантом, нанимался разнорабочим на фермы и даже становился на ринг с профессиональными боксерами в качестве спарринг-партнера. Или, например, американский писатель и публицист Теодор Драйзер. В шестнадцать лет, пытаясь порвать с серым существованием, он подался в Чикаго. Там работал посудомойщиком, официантом и посыльным в одной из прачечных. Или вот братья Крестовские из Uma2rman. Прежде чем ступить на сцену, залитую золотым светом софитов и привлечь трепетное внимание юных поклонниц, они разгружали вагоны с овощами и не брезговали уборкой заплеванных кабаков своего родного Нижнего Новгорода.

«Низкий старт» всегда в почете. Тут нет ни богатого дядюшки, ни таинственных спонсоров, ни влиятельных связей. «Терпение и труд все перетрут», — говорит пословица. Наверное, не зря говорит. Эти успешные люди своим примером как бы наставляют: «Верь и трудись». Остальное не заставит себя долго ждать.

Путь Грега Зещука, полулегендарного участника и отца-основателя BioWare Corporation, тоже начинался с бесхитростного и однообразного ремесла. Он одно время работал при Институте Технологии штата Северная Альберта, что в Канаде. Дни коротал, убирая мусор и подстригая тамошние газоны. Видел ли он, какое будущее его ждет? Мог ли себе представить, что перманентное истребление сорняков и фантиков, брошенных на землю беззаботными студентами, станет лишь забавным воспоминанием в его успешной и состоятельной жизни? Не знаю. Но, согласитесь, радует и дает надежду тот факт, что даже самое незначительное занятие может стать первым шагом великого путешествия. Путешествия, ведущего к богатству и славе.

* * *

Фундамент компании BioWare был заложен в январе 1995 года в крупном канадском городе Эдмонтон, что в провинции Альберта. Инициаторами ее создания стали три врача: *Рэй Музыка (Ray Muzyka)*, *Грег Зещук (Greg Zeschuk)* и *Августин Йип (Augustine Yip)*. Трудно сказать, какие могущественные силы сподвигли этих парней на столь радикальную смену рода деятельности, но одно можно утверждать с полной уверенностью — гейм-братия от этого только выиграла. В 1997 году Йип покинул компанию и вернулся в медицину. Рэй на пару с Грегом превратились в лидеров BioWare, коими являются и по сей день.

Мне порой кажется, что этих умелых и независимых парней, добровольно взваливших на себя тяжкое бремя важнейших финансовых, кадровых, маркетинговых и, естественно, творческих вопросов компании вели по жизни сами старушки Мойры. Успех некоторым людям попросту на роду написан. Работая в медицине, эта парочка наверняка бы разработала какую-нибудь полезную вакцину, вырастила искусственную селезенку или же разработала универсальную сыворотку против змеиного яда.

И вот что странно. Постоянно удерживая руку на пульсе всех важных процессов внутри BioWare, Рэй и Грег ухитрились создать собственное дело на стороне. Ныне Музыка и Зещук также являются сопредседателями компании *CodeBaby Corporation* (**www.codebaby.com**), что занимается программированием и дизайном интерфейса для интернет-ресурсов и цифровых СМИ. Бесспорно, ими движет недюжинная энергия. Главным коньком CodeBaby является разработка интерактивных трехмерных персонажей — виртуальных гидов для всевозможных web-страничек. В архиве компании — более 300 разношерстных моделей с собственным поведением, манерами и озвучкой. Если ваши запросы ограничиваются гламурными мальчишками и девчонками с ясными глазками и сияющими улыбками, то в базе их предостаточно. А как быть с особыми заказами?

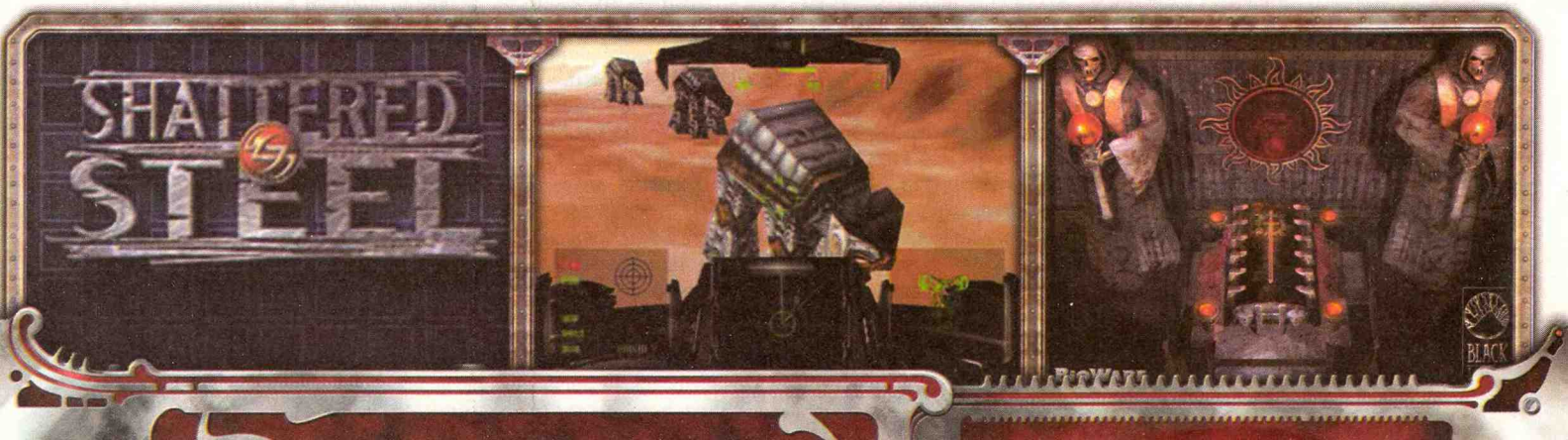
Хотите пышногрудую немецкую девицу с Октоберфеста, с томным грудным голосом и вульгарными шуточками в ваш адрес?

Желаете седовласого китайского мастера кунг-фу, грозно сверкающего глазами и злобно насмехающегося над вашей медлительностью?

А может, небритого дядьку в шлепанцах и спортивных штанах с отвисшими коленями, который, задумчиво почесывая пузо, лениво отгоняя назойливых мух и перманентно отрыгивая, будет водить гостей закоулками сайта?

Ответы: «лёгко», «без проблем» и «как пожелаете» не замедлят прозвучать.

До чего славные ребята, эти Рэй и Грег!



Strike First, Strike Fast, Strike Hard

Первым словом BioWare стал экшен **Shattered Steel**, то бишь «Покореженная сталь». Девиз игры «*Бей первым, бей быстро и упорно!*» отображает, наверное, не только динамический характер геймплея, но и смелые, немного агрессивные настроения самих разработчиков. Еще бы! Первый проект, первый шаг... первый блин, если хотите. Первая игра — как обряд инициации. Его нужно пройти с честью, с высоко поднятой головой, чтобы все увидели, как юноша превращается в мужчину. Провалишься — и уважения больше не сыщешь. А там, глядишь, и Альберта вновь раскроет изумрудные объятия своих нестриженых газонов.

Shattered Steel зарекомендовала себя в качестве достойного бойца. Релиз состоялся десятилетие назад. Тогда, в 1996 году, этот продукт был выпущен лишь под MS-DOS. Немногим позже компания *Logicware*, ныне несуществующая, портировала Shattered Steel на Mac OS.

Сюжет мне здорово напомнил вселенную, созданную серией книг Battle Tech. Аналогичные коннотации возникают и с линейкой игр Mech Warrior. Действительно, схожесть налицо. Опустошение и хаос стали уделом будущих поколений. Человечество увядает подобно старому цветку. Причина тому — глобальные конфликты, ведущиеся между индустриальными конгломератами за уцелевшие природные ресурсы. Альтер эго игрока — пилот высокотехнологического военного механизма под названием Planet Runner, или Планетарный бегун, способного на ведение «...полномасштабных боевых действий...» практически в любых условиях. За его спиной — опыт многих войн и локальных конфликтов. Перед ним стоит задача — устранить врага и восстановить порядок.

Shattered Steel считается одной из первых компьютерных игр, в которых появилась технология батального терраформинга, т.е. возможности изменять ландшафт в ходе боевых действий. Например, тактические ядерные боеголовки оставляют после себя огромные кратеры, а место встречи с вражескими подразделениями часто-густо усеивается обожженными воронками и рытвинами. Благо, средств опустошения и без того пустынной местности предостаточно. В игре около 25 видов вооружения: винтовки Гатлинга, наводимые ракеты, тяжелые минометы, плазменные пушки и т.д. Одним словом, все то, что превратит геймплей в яркое феерическое действо на протяжении всех 50 миссий. Кстати, игра также затачивалась и под мультиплеер. Хаос десматчей и слаженная упорядоченность командных сражений могли объединить до 16 игроков.

Там, за черными вратами

Baldur's Gate обязана своим появлением канадскому писателю и гейм-дизайнеру *Эду Гринвуду*. Действительно, популярная сегодня — как, впрочем, и всегда — настольная ролевая игра Dungeons & Dragons имеет множество сеттингов, но вот только созданные Гринвудом *Забытые Королевства* (Forgotten Realms) подарили такое количество фэнтезийных романов, повестей и компьютерных игр. Так уж повелось, что компания BioWare стала одной из крупнейших выразительниц необъятных просторов этой вселенной. Хотя лавры первенства все же принадлежат компании *Strategic Simulations Inc.*, которая еще в 1987 году приобрела лицензию Advanced D&D и выпустила в последующие годы около 30 ролевых творений, среди которых числится и хит *Eye of the Beholder* (1990).

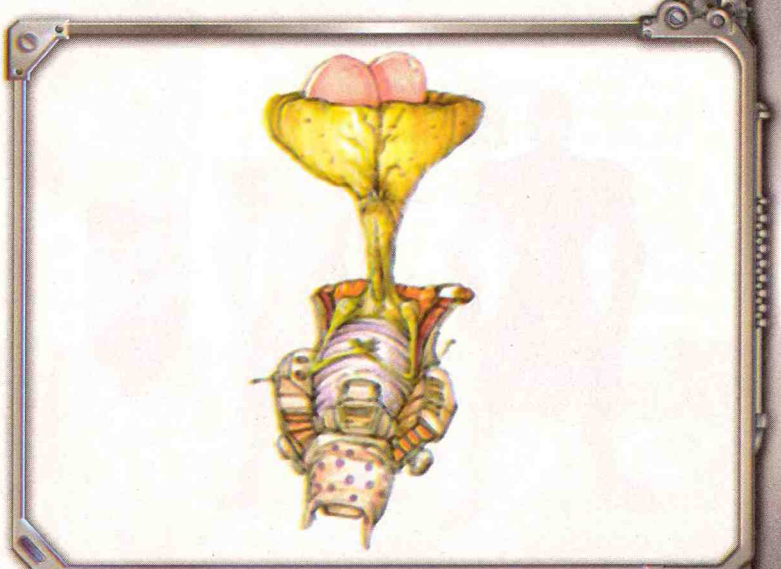
Врата Балдура открылись в 1998 году. И многие вмиг усвоили на зубок, что лучшего места, чем Фаэрун, приключенцу не сыскать на всем белом свете.

Фаэрун — вымышленный континент, расположенный на планете Торил. В технических и экономических аспектах его можно сравнить с Западной Европой позднего средневековья. Большинство населения составляют крестьяне, формирующие некое подобие феодальной системы. Земли эти населяют дварфы и гномы, полурослики и эльфы, гоблины и орки, людоящеры и огры, разновидные гиганты и драконы. Наряду с цивилизованными нациями Фаэруна бок о бок сосуществуют варварские племена и общины. Невзирая на возрастающую экспансию огнестрельного оружия, в повсеместном обиходе все же превалирует холодное.

Собственно действие игры переносит нас в восточную часть Фаэруна — на Побережье Мечей. С запада его омывают пенные воды Моря Мечей. Восточные границы доходят до Леса Острых Клыков. Южные его границы подпирают величавые Туманные Пики. А покой северных земель стережет самый крупный город региона — Балдурс Гейт.



Сюжет выстроен на противостоянии отпрысков мертвого бога убийств Баала. Главный герой — сирота, воспитанный магом Горионом в древней крепости Кенделкип, что ныне превратилась в обширную библиотеку. Побережье Мечей охвачено паникой. Производство железа практически остановилось. Этот металл стал почти драгоценным. Отряды головорезов и банды грабителей рыщут по округам его в поисках. Даже каменные стены крепости не могут удержать агрессию извне. После убийства Гориона неким таинственным незнакомцем в доспехах, игрок с головой окунается в опасные приключения, расследование «железного» заговора и странных загадок своего прошлого.



Концепция Baldur's Gate также замешивалась на дрожжах AD&D. Точнее, в ее основу легла вторая редакция этого рулсета. Напомню вкратце. Партия приключенцев состоит из 6 персонажей. При этом каждый подобранный NPC может по-своему влиять на сюжет, открывая побочные квесты и, тем самым, насыщая геймплей новым содержанием. Генерация персонажей — один из самых ответственных моментов в игре. Ин-

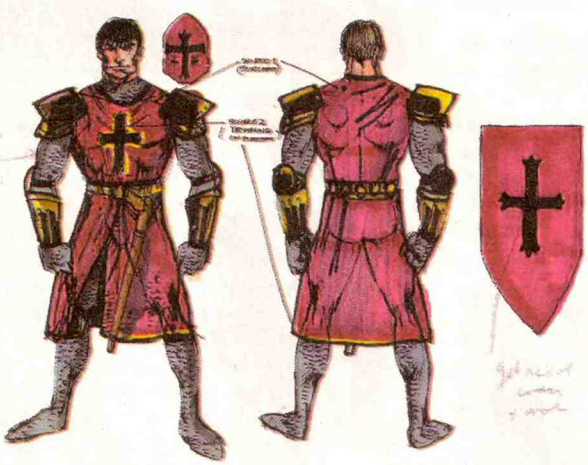
дивидуальных параметров или «статов» у каждого персонажа шесть. Все напрямую формируют профиль персонажа и определяют его способности.

Следующим важным моментом в игре является определение ремесла ваших подопечных. В классической AD&D все профессии разбиты на четыре основных категории: воители (*Воины, Паладины и Рейнджеры*), волшебники (*Маги, Иллюзионисты*



и *Маги-специалисты*), жрецы (*Друиды, Священники* и *Жрецы*), а также плуты (*Воры* и *Барды*). Расовая принадлежность существенно усиливает или же полностью нивелирует класс персонажа. Большинство рас, в силу своих физических и ментальных способностей, имеют очевидные преимущества и недостатки. Хоббиту никогда не стать жрецом. Карлик ни за какие коврижки не сможет примерить мантию мага. А вот из эльфа не получится грозный берсеркер, грызущий от ярости собственный щит.

Baldur's Gate привнесла в гейм-индустрию одно из самых влиятельных нововведений, положившее начало целой серии компь-



ютерных РПГ — движок **Infinity Engine**. Именно он впоследствии использовался для возведения таких ролевых небоскребов, как *Planescape: Torment* и всей линейки *Icewind Dale*. Движок использует изометрическую перспективу от третьего лица и предварительно отрендеренную двухмерную графику. Являясь результатом доработки старого графического ядра *Gold Box*, Infinity Engine по прошествии времени стал основой для создания трехмерного движка *Aurora*.

Частенько западные издания приравнивают Baldur's Gate к Diablo. Но это скорее от визуальной схожести картинки, нежели от внутреннего, идейного и сюжетного наполнения. Их родство в высшей степени сомнительно.

Гномье гостеприимство

Экспеншен **Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast** поступил на прилавки в 1999. А это значит, что к пятерке дисков Baldur's Gate прибавился еще и шестой. Вот только терпения жонглировать ими во время игры в комплекте не было. Где же набрать столько сидичейнджеров?!

Что сразу же бросается в глаза — игра насыщена новыми квестами, монстрами и NPC. Интерфейс также претерпел некоторые изменения. Глобальная карта отныне показывает, сколько дней придется тащиться от пункта «А» в пункт «В». Для удобства игроков создали подсветку для предметов инвентаря. Число последних, к слову, значительно возросло. Возросла также и планка опыта. Ранее лимит экспы пребывал на уровне *89 тыс.*. Теперь предел составил *161 тыс.*. Появились и новые заклинания, соответствующие высоким уровням клириков и магов. Специально для тех, кто начинал играть в Baldur's Gate именно с экспеншена, разработчики приложили специальный финальный сейв. В нем содержится партия уже готовых и весьма прокачанных приключенцев. Хотя импорт собственной группы тоже возможен. И даже приветствуется.

Дополнение органически вплелось в канву основной игры. Наряду с новыми локациями, старые по-прежнему остались доступными. Если вам ранее не приходилось играть в BG, то на пару с экспеншеном игра подарит более насыщенный и обогащенный геймплей. Собственно, после преобразования давешних сейвов из BG мы оказываемся в деревеньке Борода Ульгота. В беседе с местными жителями за кружкой доброго эля нам открываются новые подробности. В южных землях объявилась огромная башня, построенная некогда гномом Дурлагом. Поговаривают, что там спрятаны невиданные сокровища. Или это всего лишь брехня для легковерных? А в вот Море Мечей был обнаружен некий ранее неизвестный островок. Им уж больно заинтересовалась Лига купцов. Да и в самой деревеньке творится что-то неладное. Парни в темных балахонах ночами спать не дают. Демонов всяких там призывают, а главное — кошек мучают. Тут одно только напрашивается — с таким безобразием пора кончать. Пристыдить бы их! Причем самыми радикальными методами. Словом, работы хватит на всех. Было бы желание, как говорится.

Кстати, никто хомячка не видел? А то один лысый парень просто с ног сбился...

Навязанное бремя геройства

Мятные Драже Казановы? Нет...
Месть Деревенских Карапетов? Теплее...
Морские Диверсионные Кавалеристы? Близко, но не то...
Макс, Доктор и Курт? Они самые.

MDK2 (2000) — повсеместно нашумевший сиквел игры MDK. Последняя была с любовью выведена в свет компанией *Shiny Entertainment* в 1997 году. Примечательно, что деликатные канадцы выдержали атмосферу игры в духе первой части. Привычные глазу и милые сердцу протагонисты MDK никуда от нас не делись. Более того, их деструктивные таланты достигли небывалых доселе высот.

Отныне истребление инопланетных захватчиков будет взвалено на всех трех героев поочередно. Ученый Флюк Хавкинс по-прежнему безумно эксцентричен и на удивление изобретателен. Чего только стоит его суперветродуйка, смонтированная из сушилки для рук, липкой ленты и сантехнических труб! А ядерный тостер, извергающий атомные хлебцы, подавно стал запредельной мечтой юных дарований из кружков типа «Мастерим сами» и «Молоток Цок-цок».

Идем далее. Грозное шестилапое собакоподобное творение Хавкинса по кличке Макс курит кубинские сигары, лихо гоняет на реактивном ранце и метко отсылает свинцовые гостинцы из своего любимого Магнума. Фраза «Закурить не найдется?», по неопытности брошенная этому экзотическому питомцу, приводит, как правило, в отделение черепно-лицевой хирургии.

А вот Курт Гектик, личный дворник Хавкинса, все также скромен и неинициативен. Ему бы печь пирожки в домашнем фартуке и натирать паркет мастикой до зеркального блеска. Но нет! Приходится геройствовать. В своем черном стретчевом хайтек-костюмчике и клювообразном зум-шлеме он поневоле бросается в самую гущу событий. Иначе нельзя — товарищи не поймут. Да и земляне уж больно истошно разорались...

Шаманы, изгоняющие тоску и усталость. Чудаки, несущие непринужденные улыбки и безудержный хохот. Большие эксцентрики и герои поневоле. Они вернулись? Нет. Они, собственно, никуда и не уходили. Держитесь, эта тройка снова в деле. Хотя волноваться вам нечего. Конечно, если вы не обладатель противной инопланетной личины, алчущих глазенок навыкате и не грезите вселенским превосходством — в этом случае страшная расправа постигнет вас, где бы вы ни находились. Знайте, галактическое правосудие зиждется на трех столпах: «М», «Д», «К». И его длинная рука обязательно придет на помощь. ОБЯЗАТЕЛЬНО (фанфары)! Если, конечно, она не будет занята почесыванием места пониже спины ((()())).

Армагеддон ли?

Поскольку MDK2 изначально был выпущен для ПК и Dreamcast, в 2001 году было принято решение издать игру для платформы PlayStation2. Как обычно происходит в таких случаях, название несколько преобразили. Эпическая сага о похождении трех гротескных раздолбаев обрела название **MDK2: Armageddon**. Главное различие с базовой версией — возможность выбирать сложность игры.

Крадущийся сиквел, ползущая тень

Весь 2000 год, вплоть до долгожданного релиза, прошел под знаком выжидания. **Baldur's Gate II: Shadows of Amn** игроки ожидали почти с благоговейным трепетом. Финальный продукт, пройдя дегустацию у гейм-критиков, впоследствии оброс невероятным количеством призов, титулов и пестрых лейбочек типа «маст хэв» и «гоу&бай». Тень Амна на долгие месяцы легла на винчестеры благодарных фэнов. Еще бы! Забытые Королевства вновь поманили бескрайними просторами, неразгаданными тайнами и распоясавшимися вражинами. В северных землях Империи Песка создавалась новая эпическая летопись...

Очнуться в гипсе, не памятуя вчерашнего, вряд ли кому понравится. А пробуждение в клетке зловещего подземелья в одной только пижаме и вовсе может лишить душевного равновесия. Так уж случилось, что ваш игровой альтер эго стал узником некоего загадочного мага Иреникуса. Впрочем, если вас это обрадует, то не вы один томитесь в сырых казематах и дышите миазмами из собственного ночного горшка. Компанию незадачливых узников дополняют Имоэн, Минск и Джахейра. Вот это да! Ради такой встречи с закадычными друзьями можно отведать тюремной баланды и грубоватых ласк немытого ключника.

После дерзкого побега мы оказываемся в самом сердце Амна, знойном городе Аткатла. Отсюда и начнется эпический вояж по Фаэруну. Кабацкий мордобой, а также народные забавы вроде «стенка на стенку» и «бефстроганов по-домашнему» присутствуют в положенных количествах. Враждебных игроку монстров и разношерстных уродцев в игре столпилось около 130. И к сердцу каждого придется искать свой ключик. Посему — манчкины, милости просим. Окультуривайтесь со вкусом. Такое разнообразие необузданной фауны вряд ли приснится в ближайшее время заскучавшим было фанатам «Диаблы».

Игра обросла завидным арсеналом геймплейных новшеств и графических изысков. Первое, что бросается в глаза — это графика. Сиквел BG был завернут в красочную и реалистичную обертку доработанного движка Infinity Engine. Благодаря ему игра обогатилась улучшенной анимацией игрового мира, фантастически красивыми заклинаниями и появлением монстров несоразмерно больших размеров. Сочностью и великолепием поразили игроков предварительно отрендеренные фоновые подложки. Дизайнерский труд заслужил тогда высшие оценки.

Идем далее. В мире Балдура поселился замечательный сосед. Полуорк — это сильный, ловкий, умелый и не слишком смекалистый гражданин, что теперь встал бок о бок с другими расами Фаэруна. Новые классы (Sorcerer, Monk и Barbarian) в игре выводились с учетом третьей редакции AD&D — в то время, как сам геймплей возведен на фундаменте AD&D второго разлива. О новоявленных подклассах, или «китах», говорено было немало. Их получили все старые типы персонажей за исключением трех упомянутых новичков.



Многим игрокам особенно пришлась по вкусу возможность завладеть имением на просторах Фаэруна. Речь идет о некоем трудном квесте или даже цепочке нелегких заданий, по выполнении которых можно обогатится собственной вотчиной. Воин за ратные подвиги мог быть вознагражден замком (*de'Arnise Keep*), маг — башней магии, а вор — собственной гильдией подобных ему плутов и оболтусов и т.п.

Карта увеличилась раза в полтора-два. Далеко ходить не надо. Взгляните хотя бы на Аткатлу, разделенную на огромные районы. Следующим сюрпризом стала численность квестов. Их много.



Одни обязательные потянут часов на 50–70. А если учесть все остальные, то игрок погрузится в 300 часов легкоусвояемого и высоко аддиктивного заменителя подлинной реальности. Никак не меньше.

На сегодня все, но разговор о BioWare далеко не закончен. «Трон Баала», великий и ужасный «Невервинтер», могучий KoTOR и многое, многое другое — читайте во второй части статьи.

Записки Автоответчика

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

ЭТО БУДЕТ ПОСЛЕДНИЙ И РЕШИТЕЛЬНЫЙ...

Дороги, которые нас выбирают

Странно, пока шел в редакцию, вроде придумал вступление, а теперь сижу — и не знаю с чего начать. Или как начать. Ладно, исходя из принципов драматургии экшенов, начало должно быть оглушающим, как удар кувалдой по лбу. Так и начнем.

Итак. Это последний написанный мной «Автоответчик».

Почему? Я ухожу. Причем, ухожу не один, а вместе с Gluk`ком.

Получилось ударное начало? Тогда продолжим.

Как вы, вероятно, знаете, последние четыре года мы, параллельно с работой в МИКе, занимались разработкой игр. Придумывали концепции, разрабатывали миры, писали сценарии и диалоги. Работали в двух компаниях — в компании *Rostok-Games* трудились над экшен/RPG *Beltion: Beyond Ritual*, а в компании *UDC* писали сценарий к еще одной экшен/RPG — «*Сердцу Вечности*».

Понятно, что вечно совмещать несколько работ нельзя — тяжело это, да и эффективность хромает, а значит, раньше или позже, нам нужно было выбрать, чем заниматься дальше — писать об играх или писать игры.

Поверьте, сделать выбор было нелегко. Все таки мы уже очень давно работали в МИКе, привыкли к нему, любим коллектив, любим работу и раздолбайский лайф-стайл. Но, сами понимаете, стоять на месте — значит двигаться назад. А мы хотим вперед. В МИКе мы достигли всего, чего могли, а, значит, пора шагать в неизведанное.

Мы любим игры и хотим, чтобы хороших игр было больше, а значит, пора брать дело в свои руки. Нет, мы не планируем создавать «игру мечты», рановато еще. Но, надеемся, что наш проект вас порадует. Но, тсс, пока никаких подробностей рассказать мы не можем. Разработка только начинается, и время для рекламы еще не пришло. Скажем одно — игра будет веселой. Хватит уже мрачности и эпичности, пора сделать что-то для расслабления. Ведь игра должна прежде всего доставлять удовольствие, не так ли?

Что будет дальше? «Автоответчик» не исчезнет, не надейтесь, просто поменяется ведущий. В любом случае, я уже давно думал, что пора передать рубрику в другие руки, поскольку устал его вести. Кто будет теперь отвечать на ваши письма? Тот, кто подходит для этой роли больше других — Талер. Думаю, он отлично справится.

Кто остается в редакции после нашего ухода? Талер остается. Ягуар остается. Плюс добавляется **Saint_Daemon** ака **Bateu**, думаю, постоянные читатели должны помнить его статьи, а уж завсегдатаи MiKPortal`а его хорошо знают.

Так что не переживайте, все будет в порядке.

Да, и еще. То, что мы уходим, вовсе не значит, что вы больше не увидите наших статей. Мы ведь будем играть и дальше, а значит — иногда и писать будем. Конечно, реже, чем раньше, ибо работа над игрой будет съедать львиную долю времени, но будем. Сто процентов. В отличие от Ранда, бесследно растворившегося в астрале, мы не хотим просто перевернуть страницу и забыть о прошлом. Будет время, будут статьи. Но теперь только по действительно достойным проектам.

Хочу поблагодарить всех тех, кто был с нами эти годы, покупал МИК, писал письма, и, конечно, всех авторов, которые писали статьи. Спасибо, без вас мы бы ничего не достигли. Оставайтесь с МИКом!

Удачи!

А теперь — последний разбор пришедшей почты.

«Игроград» 2006

Начнем мы, естественно, с «Игрограда». Камрад **Владимир Сандро**, прошу:

Привет, Кертис.

Привет!

Меня зовут Владимир Сандро. Я выписываю МИК еще с лета 2002 года. На прошлой неделе впервые побывал на вашей ярмарке «Игроград 2006». Ну что тут сказать? Выставка просто великолепная! Это я говорю как человек... кхм... впервые побывавший на подобном мероприятии. Но это не важно и не значительно, ведь не только я, но и другие считают вашу ярмарку отменной.

Некоторые критикуют. Но раскритиковать можно все, было бы желание.

К сожалению, первый день Ярмарки я пропустил, а на второй день пришел довольно поздно, потому что долго искал ваш выставочный комплекс.

А первый день был самым неинтересным, так что потерял ты немного ☺.

И вот, наконец, заветная дверь была найдена, и, набрав полную грудь воздуха, я шагнул во второй зал.

Обалдеть! Всюду стенды с играми, плакаты, мониторы, разработчики, симпатичные девушки в стильных нарядах. Но главное не это. Главное, что в этот день я впервые увидел тебя живьем :-). Конечно не только тебя, но и Талера с Глюком. К тому же, в этот первый для меня день я смог, что называется, пощупать собственными руками игрушку «Бельтион».

Надеюсь, наш вид тебя не сильно шокировал ☺?

Второй день был еще лучше первого. Я участвовал в викторинах, придумывал стишок со словами «Мой компьютер». За свои старания получил эксклюзивный рюкзак и ручку с надписью «Игроград» и несколько журналов вашего издательства.

Призы — это хорошо. Но когда их много, это лучше.

Ну что ж, о хорошем рассказал. Теперь о грустном. Когда я уже сел в поезд и готовился к отправке в родную Волноваху, оказалось, что мой паршивый фотоаппарат не тянул пленку и ни одной фотографии из тех, что я делал на Ярмарке, не получилось.

Да, это печально. Увы, у самого так было. Впрочем, было и хуже, когда фотоаппарат все снимал, а потом тонул вместе с пленкой. Или терялся...

Представляешь такой облом? Я даже повеситься хотел... Но в поезде вешаться негде, а дома — не позволили родители. Конечно, большинство фотографий — хрен с ними, но вот фоток, где я вместе с тобой и где я вместе с Талером, жалко. Очень надеюсь, что на следующей Ярмарке вы с Талером снова не откажетесь со мной сфотографироваться.

Не беспокойся, не откажемся.

P.S. Кертис, почему на Ярмарке ты все время ходил с ранцем за спиной?

Ну, как мне кажется, если бы я носил ранец на животе, это выглядело бы более странно ☺. А вообще я всегда с ним. Там много нужного, типа ручки, программки фестиваля, книги, визиток и т.д. И пиво в нем носить удобно.

Следующим выступит камрад **Dantrag**:

Хай, Кертис.

Хау!

Так как места в журнале и времени у меня немного, перехожу сразу к делу:

1) «Игроград», безусловно, удался. И хотя я смог побыть на нем только в воскресенье (раньше ну никак не получалось), мне понравилось.

Это радует. Мне, как это не странно, тоже понравилось. Даже лекции читать понравилось ☺.

2) Безумно понравилась твоя статья из прошлого номера про Magic: The Gathering, жду продолжений про такие (настольные) игры, можно карточные, можно ролевые, очень интересно почитать (я начал читать журнал относительно недавно, поэтому предыдущие статьи прошли мимо моего внимания).

Да, раньше мы довольно много писали на эту тему, и про «Мэджик», и про AD&D, и про другие системы. Думаю, еще напишем.

3) Док, не ожидал от тебя такого прокола: в той же статье про «Мэджик» ты «обозвал» «Визардов» отцами AD&D, но, извини меня, это то же, что назвать Electronic Arts отцами серии Command&Conquer... В 1974 году была основана компания TSR, Inc., которая стала первым издателем D&D. В следующие несколько десятилетий были изданы сеттинги Forgotten Realms, DragonLance, Ravenloft, Dark Sun и другие. И только в 1997 году компания была куплена небезызвестной на то время Wizards of the Coast, которая и получила (читай купила) права на все сеттинги и саму D&D. Поэтому ярлык отцовства ты к «Визардам» прицепил поспешно (кому-то покажется этот пункт бредовым и мелочным, но для меня это принципиально).

Ладно, поправлюсь, «Визардов» можно считать отцами третьей редакции D&D, редакции, которую одни хвалят, а другие, ясное дело, ругают. А так да, прокололся. Особенно это интересно в свете того, что надцать лет назад, когда я еще играл в AD&D, я и сам писал статью по истории. Так что должен был помнить. Но оно как бывает, думаешь об одном, сморишь на второе (сайт «Визардов»), а в результате пишешь третье. Будем считать их приемными отцами ☺.

4) В свое время вы выпустили пару интервью с известными авторами (Гарри Гаррисон, Илья Новак). Они мне тогда очень понравились. Не могли бы вы продолжить этот цикл (я думаю, вы взяли интервью у А. Зорича?), используя схему, наработанную в интервью с Ильей Новаком (много вопросов, небольшие ответы, разные темы).

Писателями у нас Талер занимается, может быть, он и продолжит. А материал с Зоричами у нас, вроде, уже был.

На этом все, всем удачи, пока.

Ага, и тебе удачи.

«Мэджик»

Здравствуй, Кертис!

Вот увидел твой отчет о возвращении к «Мэджику» — и обрадовался.

Вспомни самые давние ваши публикации в тогда еще только зарождавшемся журнале, посвященные «Мэджику», которые были больше 6 лет назад.

Да, я помню. Я тогда много играл, и писал об этом немало. Хорошее было время, и контроль рулил ☺.

С тех пор я как читаю ваш журнал, так и играю в этот самый «Мэджик». Так что возвращение к истокам — очень даже позитивно, хотя многие старые маги возвратились еще во время прошлого блока — Равники. Между прочим, мы с тобой пересекались на этом самом пререлизе, только этого не заметили...

Понимаешь, я человек инертный, мне нужно, чтобы меня притащили, так и произошло. Посмотрел новые сеты, поиграл, понравилось. Жаль, что там много времени упустил, но... На все денег не напасешься. Надеюсь, со сменой работы денег и времени на игру у меня станет побольше.

Загляни на форум, где результаты пререлиза, там моя фамилия гордо высится на 3-м месте ☺.

Хорошо тебе ☺.

Позабавило, как люди выходили подышать воздухом — все стоят на солнечной стороне, жарятся, только я один стою напротив в тени и ловлю кайф ☺.

Да я тоже, когда перерыв объявили, ушел в сторону, сидел в тени на перпендикулярной улице и пил пиво. Единственный минус — не видно, когда люди начинают заходить, так что чуть не опоздал.

Так что до встречи в клубе, я надеюсь, на релизе.

Увы, никак ☹.

Привет из Китая

Следующее письмо было доставлено нам раненым китайским почтальоном. Ума не приложу, как он прополз через все границы и что его заставило так рисковать собой, сам он говорит только по-китайски, поэтому понять его сложно. В любом случае, письмо он донес, раны залечил и пополз обратно — с моим ответом. Итак, с приветом из далекого Китая, камрад LeMkie:

Здорово, Кертис!

Привет!

Слава великому МИКу! (Альтернативное приветствие.)

Воистину, слава!

Все хотел тебе написать — да все было в лом. Дескать, я же на родине — всегда успею. Но вот я хрен знает где (об этом ниже) и таки пишу тебе письмо. Я не буду писать, что МИК это самый лучший журнал (о компьютерных играх) — это и ежу понятно.

МИК вообще лучший. Не только о компьютерных играх, мы еще лучшие специалисты по разведению кактусов!

Я это всегда знал, но теперь, находясь хрен знает где (здесь люди даже не знают, где находится Украина), понял особенно. У других зачастую реклама или антиреклама (один хрен), у вас же — ширь и глыбь. Все хорошо пишут — и старые авторы, и молодые, равняясь на старых. Интересно было читать все статьи, даже об играх, в которые я никогда по своей воле не сяду играть. Все несогласные могут пойти в сортир и поплакать. Одним словом — респект.

Спасибо.

Это была лирика. Теперь о главном. Я в Китае уже почти два месяца, в небольшом портовом городке. Здесь никто не знает такого слова МИК. Нет такого слова в китайском языке 8-). А почитать вас охота, притом конкретная. Если я правильно понимаю, служба доставки если и найдет меня здесь — то получать журналы я буду с полугодовым опозданием. Не радует меня такая перспектива. Поэтому я решил поступить дешево и сердито — просто читать статьи на сайте Игограда. Но. Старые статьи я уже знаю практически наизусть. Хочется новые почитать. А новые датируются 03.07.2006, вроде бы, с этого времени должно было выйти уже журнала три-четыре. И подозреваю, что они вышли 8-). А статей новых — все нет и нет. Неужели с того времени не обновлялся сайт? Или это политика такая — чтоб журнал покупали? Ничего против не имею — ведь это вы их пишете. Развей мои сомнения, а главное, подскажи, что делать? Как вас почитать?

Странно. Раньше обновлялся ☹. Честно, не знаю, но спрошу. Теоретически скоро должна заработать новая версия MiKPortal`a, и там статьи будут дублироваться. Но когда это произойдет, не ясно. Все обещают и обещают...

Только не пиши ответ лишь в журнале — я его найду только когда вернусь, и то в архивах, а это будет не скоро.

Ок, передам ответ с китайским почтальоном ☺.

С неподдельным уважением — ваш, затерявшийся среди китайских гор, равнин и берегов почитатель — LeMkie.

Спасибо за письмо.

Напоследок

Ну вот, собственно, и все. Последняя задача выполнена, вахта сдана.

А дальше у нас — новая работа, новый коллектив, новые задачи.

А здесь, у руля «Автоответчика», новый Талер.

Спасибо всем, кто был с нами все эти годы.

И еще, я не прощаюсь, я говорю — до свидания!

Еще увидимся!

Да, и не забывайте писать письма!

П'ЯТИЙ МІЖНАРОДНИЙ

КИЇВСЬКИЙ ФОТО ЯРМАРОК



16-19 травня 2007

www.photofair.com.ua

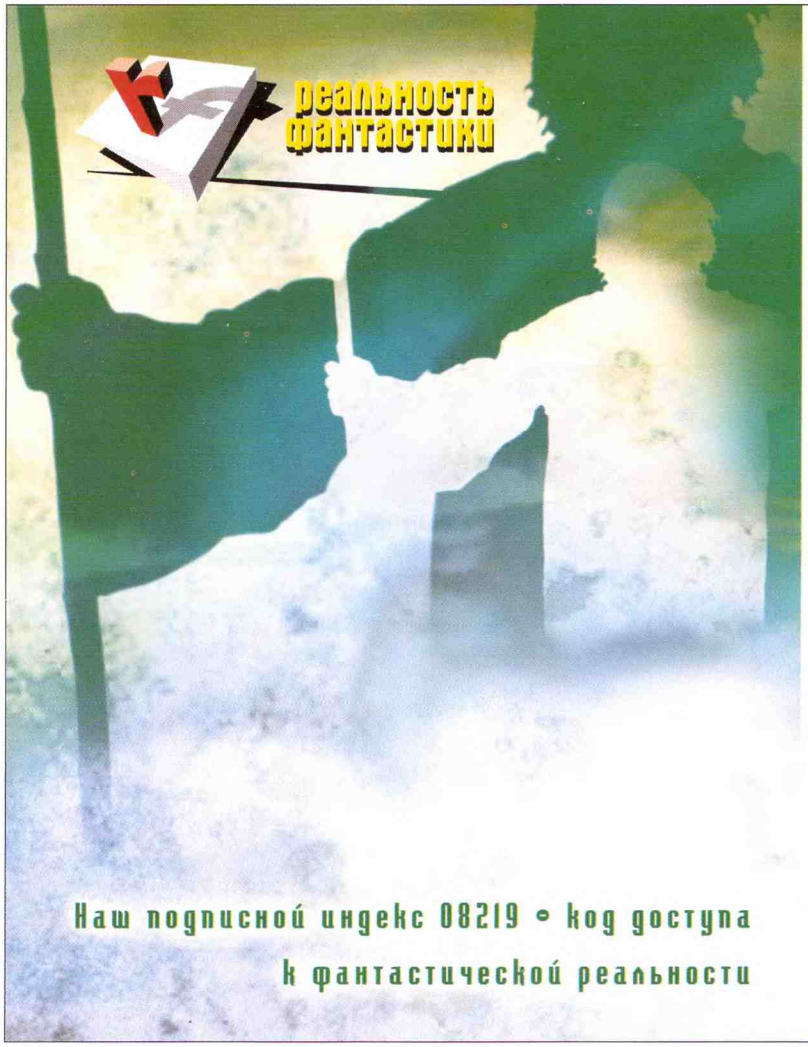
Традиційна і цифрова фототехніка
Фотоматеріали і аксесуари
Прикладна фотографія та фотопослуги
Мобільна фотографія
Семінари та майстер-класи
Фотовернісаж
Конкурси аматорської фотографії
Фотоконкурс «Мій Canon»
Фестиваль рекламної фотографії «Майстер»
Конкурс мобільної фотографії «Золотий MMS»
Фестиваль національних фотоконкурсів

Організатори:
ITE (Великобританія)
Прем'єр Експо (Україна)
ІВЦ Реал (Росія)
Гільдія рекламних фотографів

Дирекція в Україні: Прем'єр Експо
тел./факс: +380 (44) 451-4160,
+380 (44) 451-4161
e-mail: info@photofair.com.ua
www.photofair.com.ua

Дирекція в Росії: ІВЦ «Реал»
тел./факс: +7 (812) 717-6089,
+7 (812) 717-6446
e-mail: info@real-fair.ru
www.real-fair.ru

фотоярмарок
КИЇВ



ПОДПИСКА•2007

Лучший фантастический журнал Европы • 2004

Стоимость подписки: 1месяц • 5.59
12 месяцев • 67.08•

•Бонус: розыгрыш книг с автографами
лучших украинских авторов

Державний комітет зв'язку та інформатизації України ф.СП-1

ПВ	місце	літер.

ДОСТАВНА КАРТКА - ДОРУЧЕННЯ

На ~~газету~~ журнал | 08219 | індекс видання

Реальность фантастики
найменування видання

Вартість	передплата / переадресування	67 грн. 08 коп.	Кількість комплектів	1

на 2007 рік по місяцях

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

поштовий індекс _____
код вулиці
буд. | корп. | кв.

місто _____
село _____
область _____
район _____
вулиця _____

_____
прізвище, ініціали



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