Новый формат — два в одном!

МК

43-44 257-258
6 2006
Ноябрь

стр.27 MAGE KNIGHT APOCALYPSE

стр.24 CAESAR IV

COMPANY of HEROES стр.18

стр.12 CRYSIS

ISSN 1819-8716

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

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"

ВНИМАНИЕ!!!

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

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

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

Оглавление

Новости стр. 05-11
Марк ЯРОВОЙ aka Rolan
Crysis стр. 12-13
Scratch
Battle Lord стр. 14-15
Scratch
World in Conflict стр. 16
Марк ЯРОВОЙ aka Rolan
Persona 3 стр. 17
Frestarter
Company of Heroes стр. 18-20
Алексей ТУР aka leprecon
FIFA 2007 стр. 21-23
Lar
Caesar IV стр. 24-26
Morte&Shaman AD
Mage Knight Apocalypse стр. 27-29
Кирилл ТАЛЕР, Bateau, Jaguar
Heroes of Annihilated Emperies стр. 30-33
Алексей ТУР aka leprecon
First Battalion стр. 34-35
Morte&Shaman AD
Scarface стр. 36-38
Jaguar
Planet Side стр. 40
Гнат БУРМА
Bioware corp. стр. 42-45
Марина КОМИССАРЕНКО
Civilization стр. 46-47
Кирилл Талер
Записки Автоответчика стр. 48-49

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№43-44 (257-258), 06.11.2006.
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. № **3397**

Волшебная реальность

Пару слов о волшебстве

Должны здесь быть тематические слова. Много тематических слов. Об играх, о рынке игровом, о тенденциях, ятить их через ковиньку! — или, на совсем уже худой конец, о журналистике в целом. Можно ещё поговорить о перспективах развития журнала — тоже полезная штука…

А вот не хочется! Хочется чего-то такого, эдакого… Когда на дворе слякоть, в носу тоже слякоть, температура наматывает кольца вокруг отметки 0^0C, постоянно хочется завернуться во что-то мохнатое и уютное и повернуться к офису (стройке, переднему сиденью автомобиля, классу/аудитории, наполненному дебилами) задом, а к сказке передом. Или хотя бы к чуду. Ибо сказка рождается из последовательной цепочки чудес. То есть, чудо — есть неделимая единица (вроде кварка в физике) любой мистики, любого волшебства и сказочности.

Чудеса, как правило, наблюдаются в книжках, в фильмах и в компьютерных играх. Их там много, их там целая рать, они обыденны и рутинны. *«И снова чародей взмахнул кристальным посохом, и толпы демонов hrta`mogrud смелО слепяще-белым потоком чистой первозданной магии…»*. Зевал ли маг при этом? Считал ли, сколько уже раз было махано уставшим посохом? Подсчитывал ли старший бухгалтер демонов остаток войска после совершённой операции? Выводил ли приемлемый баланс? Проводится ли через бухгалтерию демонов чёрный демонский нал? Есть ли, вообще, эта хренова демонская бухгалтерия?! На подобные вопросы писатели, сценаристы и гейм-дизайнеры не особо торопятся отвечать. Зачастую, потому что и сами не знают: слишком много трудозатрат уйдёт на тщательную проработку такого простого, такого волшебного мира… Волшебство есть, реализма нет.

С другой стороны — наша реальность. Давайте не буду оную описывать — и так глаза натёрла. На первый взгляд кажется, никакой волшебности в ней нет…. А если есть, то не с нами, и даже не с нашими знакомыми. В лучшем случае — одловый таксист, подвозящий тебя за деньги, или же из жалости, или же в честь очередной годовщины автостопа, в очередной раз упомянёт, как пил за одним столом с Высоцким и корешился с генералом Лебедем…

Ан нет! С нашими родными, друзьями и знакомыми (и даже с нами!) случаются такие вещи, что за голову хватаешься. Только происходит это чаще всего с немногословными людьми. Мать Природа и Отец Социум так устроили, за что им большое спасибо и пара ругательных слов в довесок.

Как наши казаки дезу гнали

Вот, например. Мой знакомый (назовём его **SG**) после трудового дня попивает пивко, сидя за компьютером. И тут ему звонок. Инициатор звонка на том конце провода начинает лопотать чистым английским говором: «Мол, можно позвать Юрия Кармана?», «Какого такого Кармана?» — говорит **SG**, и тут вспоминает, что Ю. Карман является редактором спортивной газеты «Команда». «Мне вот телефон **ваш** дали…» — упорствует англоязычный собеседник…

А на дворе, надо сказать, стоял сентябрь 2006 года, и 4 наши футбольные команды вовсю сражались в еврокубках. И во втором по значимости (после Лиги чемпионов) кубке УЕФА очень сильный клуб Греции «Панатинаикос» (Афины) готовился у себя дома сыграть с еле-еле ползущим «Металлургом» из Запорожья. И даже самые горячие и оптимистичные фанаты из Запорожья знали, что разнесчастный «Металлург» будет порван, как позорная грелка бравыми греческими тузиками.

Отвлёкся я… И вот, мой знакомый SG спрашивает: «У меня есть телефон одного знакомого, который, в принципе может знать… А зачем вам Юрий Карман?»

«А я, — отвечает собеседник, — греческий спортивный журналист. И так как нашему "Панатинаикосу" предстоит играть с вашим этим… "Металлургом"… Вот, готовлю представление соперника. А у нас в Греции ну ни шиша о нём, сорри, не знают. Может быть, вы сможете помочь?» — как чувствовал забугорный журналюга, что **SG** увлекается футболом, регулярно смотрит матчи и находится в курсе событий. А вот то, что склад ума у моего знакомого критический, об этом он и не догадывался.

«Честно сказать? — ответствует SG. — Очень хреновая команда. В чемпионате на предпоследнем месте идёт… Игры никакой. Каждый бегает куда хочет. Ярких футболистов нет. Позор сплошной, а не "Металлург". Вылетит в первую лигу, наверное…»

Ещё поговорили о чём-то, и радостно распрощались. Информация о «Металлурге» вскоре появилась в одной из ведущих спортивных/футбольных газет Греции.

А через несколько дней в Греции состоялся матч «Панатинаикос» — «Металлург». И запорожане первыми открыли счёт, и хотя победу не удержали, повозили несчастных греков по полю от души. Так матч и закончился: 1:1, вместо предполагаемых 4:0 или же 5:0. И знаете, что эти греки, все как один, говорили после матча? — «Мы не знали, что у вас такая мощная команда!!!», «Кто мог подумать, что «Металлург» настолько силён?!», «Нам противостоял очень сложный соперник, а мы к этому были не готовы…». На следующий день после игры с поста главного тренера «Панатинаикоса» был снят Ханс Баке…

Неасилил патамушта неасилил — 41-42

В завершение хочется открыть новую извинительную рубрику, которая прольёт свет на то, чем мы занимаемся, когда ошибаемся. В пилотном выпуске были допущено две серьёзные ошибки, и одна несерьёзная. Автор всех трёх — ваш покорный слуга.

1. *Ошибка:* на стенде Crazy House на «Игрограде-2006» демонстрировалось демо игры Tank Killer.

На самом деле игра называется Tank Combat. В ходе разработки название поменялось.

Причина: Талеру очень нравилось прежнее название, и подсознание отомстило.

Наказание: Написать в «Ворде» 26-м шрифтом: Tank Combat (100 раз).

2. *Ошибка:* Роман Карев

На самом деле: Игорь Карев

Причина: измученность «Нарзаном» после выставки.

Наказание: найти всех Романов Каревых, прочитавших статью, и извиниться за несанкционированное использование имени-фамилии.

3. *Ошибка:* в обзоре HOAE огра звали Bateu.

На самом деле: Bateau

Причина: неасилил, патаму шта многа букав!

Наказание: Глаза Bateu… тьху ты! — Bateau, глядящие с немым укором. Теперь запомню навсегда. Чесслово!

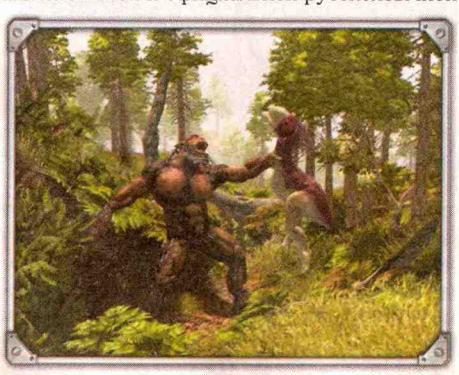
Игровые новости

Гейм-раш

Каждую осень мы с друзьями ходим в баню. А потом направляемся в специализированные места, закупаемся дисками по самое не хочу, и до Нового года больше не моемся...»

Потому что каждую осень грибы становятся агрессивными и рвутся собирать грибников. Потому что каждую осень игровая индустрия устраивает нам, геймерам, последний день Помпеи, забрасывая таким количеством игр всевозможных жанров и, что самое главное, высокого качества, что становится страшно за бесцельно прожитые (проигранные?) дни в будущем.

Итак. Начнем, пожалуй, с **Gothic III**. Не с англоязычной версии, в которую играют некоторые, и даже не с пиратской, в которую играют, увы, многие. Локализация грядет, и очень радостно, что для российских издателей вывод на рынок русскоязычных версий мировых хитов перестает быть стихийным бедствием и переходит в фазу нормального рабочего процесса. Вспомните, еще два года назад промежуток между выходом англоязычной и официальной русскоязычной



версии составлял примерно от 6 месяцев до года и более. Сейчас же устанавливается планка с разницей в месяц, а некоторые игры и вовсе появляются на день-два позже официальных релизов в Северной Америке и Европе. Приятно. Локализует **GFI Russia**, издает же **GFI/«Руссобит-М»** (за бугром — **JoWood**)). Пожалуй, не буду вкратце упоминать о сюжете и прочих вкусностях: упал, попал в тюрьму, очнулся — купол. Один из трех основных претендентов на звание RPG-2006.

Далее. **Sims II: Pets** — для любителей чего-нибудь посимулировать со зверюшками — очередной аддон близкой западному сердцу (и некоторой части сердца нашего) «Симсов». На повестке дня прогулки с домашними питомцами, кормежка рыб в аквариуме и главное конструктор животинок (слава Богу, не способный создать крокодятла или же рыбку со жвалами — для этого, собсна, разрабатывается Spore). Уже лежит на прилавках, будет доступен и на нашем пост-совковом пространстве, чуть попозже. В ноябре.

На «золоте» в данный момент находится и **Newerwinter Nights II**. То ни одной тебе глобальной RPG, а тут сразу две, да какие!.. 31 октября — осчастливлены жите-

ли Северной Америки. 3 ноября — вопиют «Ура!» европейцы! Мы же пока бережем голоса — локализация запланирована на ноябрь, а точную дату знает только сторукий бог ГейМыр, да еще, может быть, издатель официальной русской версии **«Акелла»**. Еще

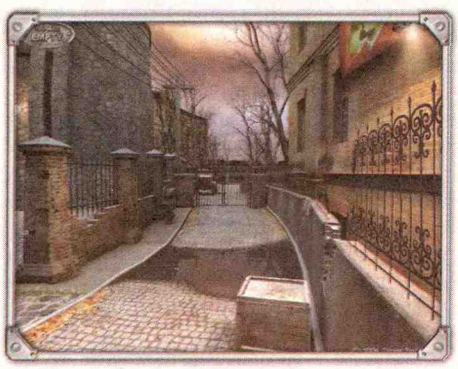
один претендент на RPG-2006. Сюжет также оставлю за кормой новостного блока.

Left Behind Games в ту же самую печать с той же самой «золотой подоплекой» отправила неоднозначную стратегию **Left Behind: Eternal Forces**. Практически одноименный студии проект наделал много шума еще на стадии разработки, ибо не просто цеплял темы религии, а эксплуатировал их. Ангельско-повстанческие Tribulation Forces и сатанинские Global Community Peacekeepers (с Антихристом-коммандером) сошлись не на жизнь, а на Апокалипсис с Армагеддоном. Сходка состоялась почему-то в Нью-Йорке... Попробовать игру на зуб ради последующих застольных теологических бесед можно в ноябре сего года. Локализовывать данный продукт, правда, никто из наших паблишеров не собирается.... По религиозным мотивам, что ли?!

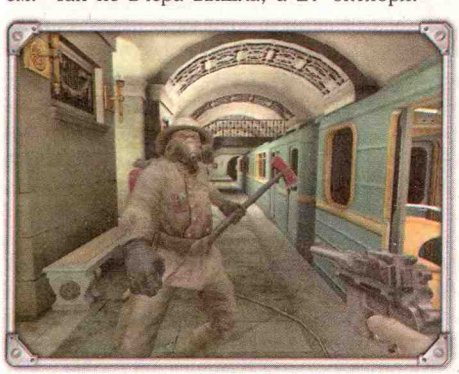
А вот вам и первый космосим! Студия с жизнеутверждающим нэймом **Destroyer Studios** выпустила обновленную и улучшенную версию **Starshatter**. Теперь уже с двоеточием и добавлением **«The Gathering Storm»**. Игра более заточена под бои в безвоздушном пространстве, нежели под экономику, планетарные действия и т.д.

А вот вам и космосим второй! В печать отправлен проект по мотивам произведений *А. Зорича* «Завтра Война». Российская Директори и Конкордия находятся в состоянии холодной войны. Пара необдуманных (обдуманных?) шагов с обеих сторон, и война становится горячей и страстной. А на горизонте товарищи пришельцы, которым очень выгодно, когда представители человеческой расы, пусть даже и очень непохожей, вцепляются друг другу в глотку... **CrioLand** и **1C** готовятся принимать поздравления, т.к. уровень игры обещает быть высоким и в плане графики, и в плане физики. Сосредоточимся на сюжете, да?

Чем дальше в лес, тем партизан матерей. Наконец-то дождались мы, болезные, отечественного родного долгостроя. Я говорю о **You are Empty** от **Digital Spray Studios** и **Mandel ArtPlains**. Еще один мини-под-



виг **1C**. Посткоммунистическая постапокалиптика, одухотворенные своим идиотизмом люди, по дороге к светлому будущему превратившиеся в монстров и призраков коммунизма, разрушенный мир вместо светлого будущего. Повторю — дождались! Покупаем! Чай не вчера вышла, а 27 октября.



Вдогонку к предыдущему релизу. От тех же издателей и компании **SCG**. На этот раз никакого космоса и постадмагеддона. Выдержанный в мягких тонах квест **«Вечера на хуторе близ Диканьки 2: Вечер накануне Ивана Купала»** по мотивам произведений *Николая Васильевича Гоголя*. Первый оказался неплохим, временами даже симпатичным, но до гоголевского оригинала не дотянул и близко — бюджетность, господа. Как-то будет с продолжением? Юрий Матвеев обещает подвижки на всех фронтах: от графики и до степени интересности головоломок.

Не Отечеством единым... **Monolith** и **TimeGate Studios** презентуют долгожданный аддон к нашумевшему и нашуршавшему хоррор-экшену **F.E.A.R. — Extraction Point**. Игра продолжает сюжетное повест-

вование, Альма прилагается. Запад увидел Альму & Co. 24 октября, мы же ждем ноября и уповаем на **«Софт Клаб»**, который выступит издателем. Хочется верить, что выступит хорошо.

В тот момент, когда свежий номер МИКа №42–43 выскочит из типографии и разбежится по городам и весям, игровой мир увидит продолжение неоднозначной и вряд ли удачной тактик-RPG «Ночной Дозор». На этот раз дозор будет дневным. То бишь играть теперь будем за темных, благо об этом позаботились **Targem Studio** и **Nival Interactive**. Помните ведьму Анну из первой части игры, которая была в некотором роде отражением книжной Алисы — темной мученицы за светлое дело любви? Повторяю — книжной! — фильм поставил все с ног на голову, даровав жизнь госпоже Жанне Фриске, та отблагодарила в «ДД» качественной актерской игрой, а проект от Targem/Nival слепо последовал за блокбастером… Так вот, Анна, как и «книжная» ведьма Алиса, влюбилась в светлого и нажила себе неприятностей на свою темную эмм… карму. Подробнее о преодолении неприятностей и правке кармы вы сможете узнать из игры. Издает **«Новый Диск»**.

Учитывая популярность брэнда и его неоднозначность, «Акелла» параллельно **«Дневному Дозору»** издает еще один. На этот раз — Тупой. Разработчик — студия **«Сатурн»**. Вместо кратких комментариев — такой же краткий анонс, взятый из пресс-релиза:

«Все знают, что на улицах опасно. Но в данном случае речь идет не о преступниках и маньяках. Когда наступает тупость, и силы Идиотизма властвуют безраздельно, можно столкнуться с кем угодно. Сила тупоумных столь велика, что справиться с ними обычным оружием невозможно. Но по их следу идут те, кто веками сражается с порождениями тупости и побеждает их, неукоснительно соблюдая при этом Договор, заключенный тысячелетия тому назад между Левыми и Тупыми… Имя им — Тупой Дозор. Их предназначение — сохранение равновесия между Добром и Злом, нарушение которого вызывает разрушения, войны, революции и вселенские катастрофы.

Главный дозорный **Тупого Дозора** Артем Невтрындецкий готов справиться с любыми тупостями! Еще утром Гессер, попивая "Некофе", сообщает ему о нависшей над миром катастрофе… И дикое сражение с Тупыми начинается».

Качество юмора оценили? Как говорится, дайте два юмора! И еще один заверните! Точной даты выхода нет, зато понятно, что «со дня на день».

Не одним полумесяцем жив среднестатистический турок. Помните, не так давно нами анонсировалась турецкая RPG Sovereign Symphony? Так вот, наши черноморские соседи увели на золото еще один проект, на этот раз — адвенчуру-антиутопию (здорово, да?) **Culpa Innata** от разработчика **Momentum AS**.

…Ура, ура и аллилуйя! Рай на Земле построен уже в 2047 году! Мир избавился от серости и всякого отребья, и теперь там живут только самые умные, самые сильные, са-

мые здоровые, самые богатые, самые талантливые — сверхчеловеки почти что! Мудрой рукой ведет мир к построению всеобщей нирваны организация World Union, большой папа с человеческим лицом. А, ну да, сохранились, правда, некие гетто, Rogue States, в которых кое-какой криминальный элемент промышляет своими грязными криминальными делами. И вот однажды, в глухую безлунную ночь… в одном Rogue State, что на территории России (кто бы сомневался?), в мегаполисе Адрианаполисе происходят два очень схожих по почерку убийства. Расследованием придется заняться молодому офицеру, комсомолке и просто симпатичной девушке Феникс Уоллес (видимо, далекий потомок шотландского героя). И чем дальше она копнет, следуя букве закона, тем более неприятным, неуютным и даже жутким бу-

дет ей казаться такой благополучный мир… Дата выхода, как и издатель, пока не сообщаются. А игра-то на золоте! Да-а-а-а…

Владельцы Xbox 360 потирают сальные лапки в предвкушении выхода на «большие экраны» большого хита — шутера **Gears of War**. Создатель — **Epic Games**, издатель — **Microsoft**. С 12 ноября — в рознице, а если воспользоваться услугами сайта *amazom.com*, то уже 7 числа можно успеть пощупать оный шедевр своей консолью. Увы, PC-релиз запланирован на 2007 год без какой-либо точной даты. Ждем.

3 ноября — выход очередного отечественного долгожданца — RPG с элементами много чего еще **«Санитары подземелий»** (разработка — **«Полный Пэ»** и **Skyfallen Entertainment**). Издает игру **1C**. Сюжет в общем-то не настраивает на философский лад — злая планета-концлагерь, сплошь мрачные типы, перед которыми, чтобы выжить, просто необходимо играть мускулами и строить зверскую рожу… А начиналось все вот с чего:

«В 2507 году агентура на планете начала подавать сигналы о том, что обитатели 2-4A33713/2 опять принялись активно возводить нечто масштабное, напоминающее космический корабль (не в первый раз). Наблюдатели на Орбитальном Комплексе Наблюдения и Охраны (ОКНО) "Цербер" ничего обнаружить не смогли и доложили об этом вышестоящему командованию. Командованием было принято решение предпринять наиболее дешевую меру проверки агентурных данных — в составе очередного этапа под видом осужденных запустить на планету пятерых диверсантов с целью установления места и характера возможного строи-

тельства. Задание являлось для четверых диверсантов-курсантов также государственным экзаменом при выпуске из академии. Группу возглавлял опытный сержант-сверхсрочник. После обнаружения объекта от группы требовалось сообщить на станцию координаты строительства для нанесения по нему орбитального удара, после чего с планеты убыть. Однако после выброски на планету диверсионная группа в силу обстоятельств оказалась разделена и поэтому немедленное выполнение задания оказалось невозможно».

Напомню, что книга ст. о/у Гоблина. «*Санитары Подземелий. Deathmatch Quake*» вышла еще в 1999 году, была написана по мотивам понятно чего и долгое время считалась одним из лучших произведений в жанре игровой литературы (а что, такой жанр есть?). И теперь, как это нередко бывает в кругах Сансары, книга стала родоначальницей совсем другой игры в совсем другом жанре. Респект, однако!

А вот и еще одна бомба! **Splinter Cell: Double Agent** наконец-то отправлен в печать и явится на светлы очи страждущим 9 ноября. **GFI/«Руссобит-М»** в поте лица локализуют и, если верить прогнозу погоды, официальная русская версия знаменитейшего экшен-stea появится уже в этом году. Работали над проектом три отделения **Ubisoft**, а на Западе проект издается силами того же Ubisoft, но только уже Entertainment.

Warhammer: Mark of Chaos — очередной новоиспеченный пирожок серии от **Black**

Hole Games. А выпускает **Namco Banda Games America**. В большой свет выходит 14 ноября. К нам придет, как только **«Но-**

вый Диск» локализует, а это где-то в декабре. И сражаться, сражаться, сражаться...

Рейтинги несовершенны!

Вашему вниманию рейтинг PC-игр на конец октября.

Вот так выглядят игры, пользующиеся спросом более других, по версии известного интернет-магазина *«Озон»*. Заметьте, «вовий» аддон, который увидит свет только в 2007 году (см. ниже) уже вышел в лидеры оп продажам, благодаря волшебной кнопочке «предварительный заказ»:

- ✓ World of WarCraft: The Burning Crusade (Softclub);
- ✓ Battlefield 2142 (Softclub);
- ✓ FIFA 07 (Softclub);
- ✓ The Sims 2: Питомцы (Softclub);
- ✓ Civilization IV (1C);
- ✓ Company of Heroes (Бука);
- ✓ Need for Speed: Carbon (EA Games);
- ✓ «Герои Уничтоженных Империй, глава 1» (GSC, 1C);
- ✓ Titan Quest (Бука);
- ✓ Dark Messiah Might and Magic («Бука»).

А вот так выглядит рейтинг от магазинов сети *«Союз»*:

- ✓ Company of Heroes («Бука»);
- ✓ Civilization IV (1C);
- ✓ Titan Quest («Бука»);
- ✓ Quake 4 (1C);
- ✓ «Метро 2: Смерть вождя» («Бука»);
- ✓ Red Orchestra: Ostfront 41–45 (1C);
- ✓ Lego Star Wars 2: The Original Trilogy (1C);
- ✓ «В тылу врага 2» (1C);
- ✓ «В тылу врага: Диверсанты 2» (1C);
- ✓ «Герои Уничтоженных Империй, глава 1» (GSC, 1C).

Разница, как говорится, налицо. В одном случае мы видим лидерство *SoftClab* и в нижней части топ-10 некоторое количество других паблишеров, во второй же список попали только *1С* и немножко *«Бука»*. И только три компании побывали в двух рейтингах разом — это «Бука», 1С и... *GSC World Publishing*. Это что получается, GSC теперь в тройке лучших издателей?! Несовершенны рейтинги, а других, увы нет.

Хорошо хоть, что за границей практика сводных чартов есть. Как, например, в США:

- ✓ World Of Warcraft (Blizzard Entertainment);
- ✓ Company of Heroes (THQ);
- ✓ The Sims 2: Glamour Life Stuff (EA Games);
- ✓ The Sims 2 (EA Games);
- ✓ Caesar IV (Vivendi Games);
- ✓ Lego Star Wars II: The Original Trilogy (Activision);
- ✓ SimCity 4: Deluxe Edition (EA Games);
- ✓ Guild Wars Factions (NCsoft);
- ✓ Cars: Radiator Springs Adventure (THQ);
- ✓ Warcraft III: Battlechest (Blizzard Entertainment).

И что мы видим — в десятке два «симса», два Варкрафта (один из них — оффлайновый!), две MMO (одна из них Guild Wars) — все те же лица! На их фоне такие крепкие проекты как Caesar IV или Company of Heroes сморятся выскочками и халифами на час. Да, консервативны американцы в выборе любимых игр.

А если посмотреть, например, на сводный кроссплатформенный рейтинг Австралии, то впору хвататься за голову — в нем встречается всего один(!) PC-проект, и это... WoW!

Теперь вы поняли, какая специализация ожидает PC-игры в будущем?...

Дайте в руки мне гранату, я швырну ее куда-то...

Bethesda Softworks, раскачивающая маховик создания очередного TES, попутно обратилась к истокам. Т.е. к шутерам: «Дайте мне обычный шутер — изменю его до жути»...

Название вполне стандартное: **Rogue Warrior**, как и сюжет — очередное спецподразделение очередных «нави-силов» (имеются в виду Navi SEAL, «морские котики»). Их вроде бы запускают в КНДР с сугубо разведывательной миссией — прощупать северокорейцев

на предмет ядерного потенциала. И вот, находясь в глубоком, так сказать, тылу, «котики» узнают, что КНДР начала крупномасштабное вторжение в Южную Корею. Глубокий тыл тут же оборачивается глубочайшей ж***, а задача у подразделения теперь одна — выжить. Движок у игры знатный — Unreal 3 engine, а это значит, что большинство современных эффектов будут поддерживаться. В самой игре обещается свобода передвижения, FPS- и TPS-режимы с различной схемой взаимодействия с

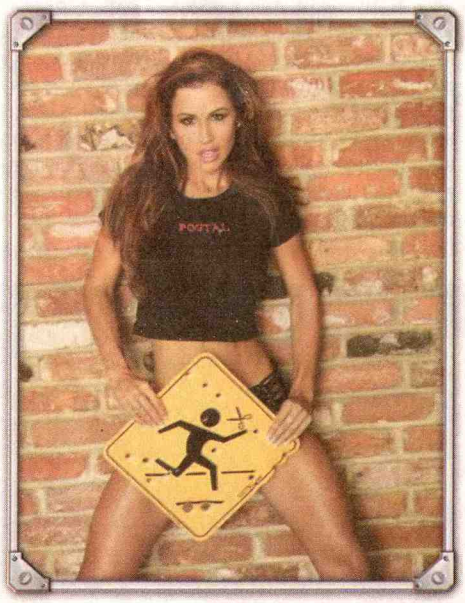
соратниками и еще много вкусностей. Большое значение придается также мультиплейеру — участвовать в нем могут до 24 человек, мало того, проходя игру, можно периодически подключать на место соратников-NPC живых игроков (при отключении оных AI возвращается

на свое законное место, чтобы продолжать операция под командованием игрока). Любую задачу можно будет решить несколькими способами, а специализация игры удовлетворит и запросы поклонников «стреляй-режь», и любителей тонкого тактического подхода, и адептов позиционных сражений. Точной даты выхода пока что нет, вернее, она есть, но большая — весь 2007 год.

Есть такая профессия: жечь!

«Акелла» признается в своей любви к «Постал»! — наверное, так должен выглядеть заголовок к новости, будь он локомотивом новостной колонки в какой-нибудь бульварно-игровой прессе.

После выпуска «Акеллой» *Postal 2: Штопор Жжот* отечественные паблишеры всерьез взялись за третью часть самого милого, солнечного, пушистого и гуманного сериала игровой индустрии. И не только в качестве издателей —



но еще и разработчиков! Действуют они в паре со студией Running With Scissors («Бегущие с ножницами» — тоже мило, не правда ли?). Что может выйти из подобного сотрудничества — даже боюсь предположить. Как вам, например, возможность замочить лопатой или граблями какого-нибудь российского издателя (кроме «Акеллы», само собой). Что, не получится?! Ну, тогда вас устроят толпы знаменитостей в качестве жертв? Вот этого добра в третьей части Postal 3: Catharsis будет предостаточно. Также обещается мощный закрученный сюжет (я затрудняюсь вычислить, сколько здесь должно стоять восклицательных и вопросительных знаков...). Вот только ждать третьей серии еще долго — только в 2008 году мы сможем устроить знатную охоту с использованием ненормативной лексики. А уж какого сорта будет последняя — сугубо игровая или же в адрес разработчиков, время и релиз покажут.

Show must die!

Помните, в репортаже об «Игрограде-2006» я упоминал о симуляторе пожарного *Emergency*. Так вот, создатели серии, ребята из Sixteen Tons Entertainment, решили вынырнуть из хардкора и, пользуясь накопленным опытом, нырнуть в пучину стандартных RTS. Но стандартных ли?

Приятно наблюдать сюжеты, начинающиеся с «Америка доигралась...». Конечно же, не дословно, но факт. Есть еще проекты, способные смотреть на американцев не только восторженно и умилительно, но и просеивать сегодняшнюю жизнь жителя США через критически-аналитическое сито. Итак, конец XXI века. Америка таки доигралась до гражданской войны, вследствие чего развалилась на множество независимых государств. Объектом нашего пристального внимания является одно из них — Калифорния. Знаменитый на весь мир штат превратился в тоталитарное общество, сочетающее в себе худшие элементы социализма, фашизма и «гнета корпораций». Правит Калифорнией республиканец (!) Лу Бакстер (игра спонсируется демократами?) — улицы переполнены полицией, а тюрьмы — свободомыслящими гражданами. Какой же американец не любит хорошей забавы? Вот и Лу Бакстер любит! Например, предоставить заключенным шанс вырваться на свободу, приняв участие в телешоу, ставкой в котором является жизнь заключенного. Вам это ничего не напоминает, а? Помните фильм с Арнольдом Шварценеггером, называется «Бегущий человек», если я не ошибаюсь? А вот, данная игра называется The Show.

Демократический (!) Восток (!) США, желая разрушить и низвергнуть тиранию Лу Бакстера, отправляет в клоаку насилия и коррупции своего лучшего бойца, агента Фрэнка Харриса. И как же Харрис собирается противостоять режиму тирании? Очень просто, точнее, крайне тупо — пробраться в тюрьму и, приняв участие в шоу, победить в нем, заодно разоблачив живодера Лу. Вот такой вод ход козлом... Способ, конечно же, не выдерживает никакой критики, но чем он будет сопровождаться?

Обязательным напарником (-цей), доктором Хэлен Смит (подозреваю, что она очень сексапильная — агенты обычно не выручают из беды толстых некрасивых женщин-докторов), двадцатью неприятельскими отрядами, сквозь которые доблестным героям придется пройти, как ножу сквозь масло (или же как утюгу сквозь воду), соратниками-заключенными, рассекающими на боевых роботах (огромных и человекоподобных? — Ктулху близко!), 21 видом пехотинцев, 15 видами роботов, динамической сменой ночи/дня, попиксельному освещению и многому-многому. Мультиплеер будет включать в себя 10 карт с одновременной игрой для четырех человек. Издает Take-Two Interactive, а побывать в шкуре участников шоу без права на проигрыш мы сможем уже весной 2007 года.

Онлайновые новости

Тенденция, однако...

Внимание, вопрос. Зачем изобретать RPG, если уже изобрели MMO? Первый участник, правильно ответивший на этот вопрос первым, получит макет Азерота в натуральную величину...

Онлайн нынче наступает по всем фронтам, наступает на все и вся. И если чего не раздавит, то аккуратно сложит в инвентарь и возьмет с собой. На долгую память, ради пользительности общей. И разработчики сегодняшние скорее придут к необходимости оффлайн-миссий в MMORPG-проектах, нежели создадут хотя бы еще одну оффлайновую масштабную RPG. Посудите сами, в данный момент все эпические Role Rlay Game зиждутся на уже известных брэндах. TES, NWN, Gothic... А придумать нечто новое, с нуля? Боюсь, никто этого делать не будет...

К чему такое начало, спросите? А к тому, что каждая сегодняшняя онлайн-новость (кроме последней) претендует на «Вау!», «Фигасе!» и «Что б я так жил/жила...» Просто праздник сенсаций какой-то. В очередной раз доказывающий, что абсолютная монархия (деспотия?) онлайна уже не за горами, а во-о-он за тем холмом!..

Nival Online

Итак, имеем нового игрока (фаворита?) на рынке онлайн-игр. В конце октября компания Nival Online официально заявила о том, что она существует. Более того, параллельно анонсу было заявлено, что неким частным инвестором были выкуплены активы NO, а взамен получены $20 млн инвестиций. Соответственно, бессменный рулевой и духовный отец Nival Interactive (думаю, не стоит в сотый раз повторять: «Аллоды», «Демиурги», «Блицкриг», «Операция Silent Storm» и т.д.) *Сергей Орловский* таким образом становится еще и президентом новосотворенной компании. И, на секундочку, NI также никуда не исчез, просто могучая гидра российского игростроения заимела еще одну высокоинтеллектуальную голову.

Выход первого проекта, который пока не анонсируется, намечен на 2008 год, штат Nival Online должен в ходе работы над проектом расширится до 200 человек.

Можно даже сказать, что это был ожидаемый ход, но все равно дух захватывает то того, что может создать Nival, обладая, как это принято говорить, высокими производственными мощностями и профессиональной командой.

Чем данный анонс компании может грозить лично нам? Да практически ничем, кроме выхода в свет как минимум конкурента World of Warcraft. А до 2008 года не так уж и много, особенно по эльфийскому летоисчислению...

Шекспир Online

В космосе летали? Летали! Гномов (орков) топорами по хребту били? Два раза! На машинках по выжженной пустыне дефилировали? Со стрельбой! Античную Грецию в поисках артефакта прочесали? А как же! Жизнь симулировали? Эмулировали, блин! В тюрьме сидели? Выпущены за примерное поведение!..

И чего ж еще такого придумать, чего в онлайне до сих пор не было?

Пока думали другие, озарение пришло к *Эдварду Кастронове*, профессору из универа, что в штате Индиана. Эдвард, считающийся специалистом по MMOG-экономике, также плотно увлекался — кем бы вы думали? — *Вильямом Шекспиром*, гениальным драматургом ушедшего тысячелетия. А что если совместить Шекспира и MMOG (и экономику?) — подумал Эдвард Кастронова. И начал совмещать...

Первым шагом стало получение гранта в размере $240 тыс. на разработку подобного проекта. Конечно же, на фоне только что анонсированных ранее 20 млн эта сумма может показать смехотворной, но... Учитывая «группу единомышленников» (энтузиастов?), которые будут работать в команде Эдварда, а также, где-то понимая душу профессорской братии, которые ради любимого дела могут забесплатно годами пахать, можно предположить: что-то да получится.

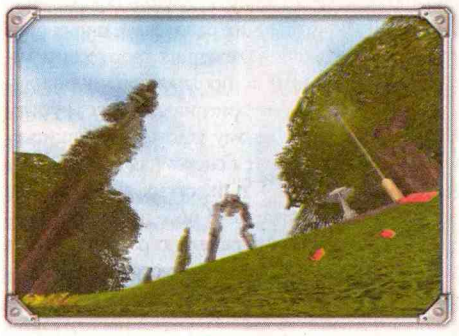
Пока что это «что-то» имеет название **Arden: The World of William Shakespeare**, и в основу его ляжет шекспировская трагедия «Ричард III». Честно говоря, пока даже представить сложно, как мир MMOG можно натянуть на обильно перевитые философией, страстью и фатумом сюжеты великого Шекспира. Но Кастронова, видимо, знает. Во-первых, сеттинг старой Англии, с ее бесконечными войнами Алой и Белой розы замечательно подходит под создание двух полюсов (Альянс/Орда), также немаловажную роль в Arden будет играть политика, интриги, шпионаж и прочие элементы социальной составляющей. Однако будущая игра не намерена ориентироваться на «бей-беги-создай клан!». Хотя бы тот факт, что по всему виртуальному миру будут разбросаны кусочки произведений Шекспира, и нашедший их после посещения барда (переводчика?) сможет получить некий бонус к оружию/броне, уже должен насторожить потенциального манчкина и казуала. А последующий факт: не знающим произведений Вильяма будет сложно добиться не только бонуса, но и просто выжить — способен повергнуть вышеуказанную аудиторию в состояние легкого шока пополам с негодованием.

Но разве кто-то обещал, что будет легко? А героям Шекспира, даже в комедиях, им крайне туго приходилось в суровом плаванье от первой страницы к эпилогу!

Никаких предварительных дат пока не декларировалось, и может быть, это к лучшему.

Shara Online, please!

Первый «нефэнтезийный» онлайн-проект и одна из старейших MMO **Anarchy Online**, переживавшая долгое время далеко не лучшие часы, постепенно выкарабкивается из трясины. И не за счет кардинального изменения геймплея, а благодаря интерактивной рекламе, которая стала в игре явлением постоянным. Теперь Anarchy Online, ранее сделавшая игру бесплатной для игроков, не пользующихся аддонами, и вовсе объявила год практически полной халявы — сами аддоны также перешли в разряд $0. Правда, абонплату никто не отменял, а она составляет 14 с лишним долларов в месяц или 95 с лишним за целый год. Обидно, конечно, что шара не оказалась совершеннейшее полной, ну так мы вроде бы и не при коммунизме живем.



Полный назад и полный вперед!

Подобный приказ был дан разработчиками сразу двух проектов — **Chronicles of Spellborn** и аддона к **Guild Wars**.

В первом случае постояльцам будущей «островной» вселенной сказано было подождать до I квартала 2007 года, ибо под Рождество «Хроники» подстроиться не успевают.

Также в «полном назаде» отметился флагман онлайн-индустрии **World of Warcraft**. Их аддон **Burning Crusade** после стандартного тестирования, видимо, изъявил потребность еще и в дополнительном. Потому срок выхода аддона и вживления его в тело остовного WoW аккуратно сдвинули с ноября сего года на январь того. Миллионы фанатов рвут волосы на головах и просят отменить Рождество.

А вот «Гильдейские Войны» (Guild Wars) к концу года подошли во всеоружии. «Сумеречный» аддон **Nightfall** уже появился на европейских раскладках, в стандартном и «золотом» варианте (всевозможная неигровая бонусность). Оригинальной игры для запуска аддона, напомню, не требуется. Жаль только, что любителей этой MMORPG в нашей стране крайне мало — игра стоящая.

Вне игры

К нам в редакцию пришло письмо такого содержания:

«16–18 ноября 2006 года в Киеве (Украина) состоится **Casuality Europe: East 2006** — первая специализированная конференция на территории Восточной Европы, посвященная проблемам и перспективам развития индустрии casual games. Мероприятие пройдет в бизнес-центре *Leonardo*.

В этом году конференция Casuality Europe: East 2006 состоится впервые. Предполагается, что в мероприятии примут участие около 150 специалистов из Восточной Европы и представителей крупных международных компаний, специализирующихся на разработке, издании и дистрибуции казуальных игр. Организаторами конференции выступили ведущие восточноевропейские компании — **Alawar Entertainment**, **CTXM** и **Friends Games** — при поддержке международной ассоциации **Casual Games Association**.

Основные темы предстоящей конференции Casuality Europe: East 2006 — место и роль восточноевропейских компаний в общемировой индустрии и потенциал российского рынка продаж casual games. Особая роль будет также уделена юридическим вопросам и международно-признанным стандартам практики ведения бизнеса. Третий день конференции в основном будет посвящен вопросам разработки игр формата casual games — в ходе докладов и круглых столов будут затронуты такие вопросы как оптимальный сеттинг для казуальной игры, особенности музыкального оформления игр, портирование на другие платформы, а также обзор игровых движков, представленных на рынке.

Программа конференции включает лекции от восточноевропейских и западных докладчиков. Все материалы Casuality Europe: East 2006 будут переведены на оба языка. Вниманию участников конференции будет также предложен специальный выпуск журнала Minna Magazine от Casual Games Association, посвященный деятельности независимых разработчиков и непосредственно приуроченный к конференции Casuality Europe: East 2006.

Среди зарубежных участников мероприятия ожидаются представители Electronic Arts, Real Arcade, Oberon Media, Vivendi, Pop Cap, Mumbo Jumbo, Shockwave, PlayFirst и многие другие. Информационными спонсорами конференции выступили компании KeyFactor, IntroNetworks, (game)land и DTF».

Железные новости

Вот она, мечта

Предвкушая повышение спроса на игровые системы в рождественский сезон, компания **Gateway** представила серию высокопроизводительных настольных ПК, ориентированную на энтузиастов компьютерных игр. Модели серии **Gateway FX530** построены на базе «топовых» процессоров Intel Core 2 Duo и Intel Core 2 Extreme, оснаще-

ны трехмерными графическими ускорителями ATI RADEON X1950 и X1900 CrossFire Edition. Кроме того, производитель обещает, что FX530 будет поддерживать четырехъядерные процессоры Intel. Однозначной ориентацией на любителей поиграть объясняется наличие вариантов с «разгоном», выполненным в заводских условиях. Компания предлагает FX530 с процессором Intel Core 2 Extreme X6800, работающим на повышенной частоте. Максимальный объем дисковых накопителей равен 2.25 Тб. Несколько вариантов конфигурации включают винчестеры Western Digital Raptor (объем — 150 Гб, скорость вращения шпинделя — 10000 об/мин), объединенные в «страйп» для повышения производительности. Звуковые карты — Audigy 4 или Sound Blaster X-Fi, по выбору покупателя. Цены, в зависимости от конфигурации, лежат в пределах $2500–5000. Начало поставок «мечты геймера», как называет свое детище сам производитель, намечено на 2 ноября.

Источник: *iXBT*

Моща по средней цене

TUL Corporation (владелец торговой марки PowerColor), как обычно, одной из первых представила вниманию публики видеокарту **PowerColor X1650 XT**, основанную на новом графическом процессоре Radeon X1650 XT (RV560), произведенном по 80-нм технологии с поддержкой CrossFire Bridge Interconnect. PowerColor X1650 XT оснащена 24 пиксельными и 8 вершинными процессорами и предполагает работу на частоте ядра 600 МГц и памяти 700 МГц (1400 МГц DDR3), что превышает референсные частоты от AMD: 585 МГц и 675 МГц (1350 МГц DDR3), соответственно. Новинка имеет на борту 256 Мб GDDR3-памяти, работающей на 128-битной внешней шине. PowerColor X1650 XT поддерживает DirectX 9c, OpenGL 2.0, HDR и Shader Model 3.0, а также режимы полноэкранного сглаживания (AA) 2x/4x/6x и анизотропной фильтрации (AF) 2x/4x/8x/16x (до 14x в режиме CrossFire). Обеспечивается аппаратная поддержка кодека H.264 и технологии защиты цифрового видео (HDCP). Новинка несет на себе логотип Windows Vista Ready. PowerColor X1650 XT будет доступна в двух модификациях: с интерфейсом PCI Express или AGP. Цена видеокарты с PCI Express составит около $150, с интерфейсом AGP — $170.

Источник: *3D News*

Корпус по барабану

Компания **Spotswood Custom Computers** недавно представила, пожалуй, один из самых необычных корпусов для ПК, какие только можно представить. Изготавливаемые вручную по индивидуальным заказам корпуса **L-18** довольно точно повторяют своим внешним видом известный музыкальный инструмент. По мнению производителя, округлая форма, применение натуральных материалов, сочетание теплых тонов дерева и строгих хромированных деталей позволяет внести свежую струю в оформление игровых ПК, домашних развлекательных центров и систем, принадлежащих творческим личностям, склонным к проявлению индивидуальности. По объему оригинальный корпус эквивалентен стандартному угловатому минитауэру. В него помещается системная плата ATX, блок питания, три 3.5" жестких диска и один оптический накопитель. В передней части корпуса устанавливается панель с разъемами для подключения периферийных устройств (четыре USB 2.0, один FireWire, разъемы для наушников и микрофона). Боковые панели съемные, что упрощает доступ к внутренностям компьютера. Охлаждение возложено на три вентилятора: два 92-мм, работающих «на вдув», и один 140-мм AeroCool Streamliner, украшенный светодиодной подсветкой, работающий «на выдув». Покупатель может выбрать один из пяти цветов корпуса, светлый или темный цвет хромировки, прозрачные или черные боковые панели, цвет бокового вентилятора. Цена «барабана» — $700.

Источник: *iXBT*

Эффектная мышка

Не совсем обычные мыши появились в ассортименте компании **Trust**: **Optical USB MultiColour Mouse MI-2330** и **Trust MultiColour Mini Mouse MI-2750p**. Оригинальной особенностью манипуляторов является способность постоянно менять цвет. Собственно, цвет меняет не вся мышь, а декоративный поясок, колесико прокрутки и другие элементы, подсвеченные цветными светодиодами. Цвет подсветки циклически выбирается из семицветной палитры. Мыши имеет симметричную форму, хорошо подходят для работы любой рукой. Разрешение сенсора — 800 точек на дюйм, интерфейс — USB. Резиновое покрытие корпуса улучшает контакт с рукой пользователя и повышает точность управления. Мышь Trust Optical USB MultiColour Mouse MI-2330 предназначена для использования в составе настольных системы, ее младшая сестра Trust Optical USB MultiColour Mini Mouse MI-2750p больше подойдет пользователям ноутбуков: у нее более компактный корпус и автоматически сворачивающийся кабель.

Источник: *iXBT*

Автофлешка

Многие пользователи USB-накопителей часто сетуют на потерю или выход из строя заглушек, предохраняющих хрупкие USB-коннекторы от повреждений. Ведь забыть такую мелочь на столе или нечаянно выбросить вместе с мусором — минутное дело. Производитель недорогой памяти компания **PQI** анонсировала флэш-накопитель с революционной технологией сохранения хрупкого USB-коннектора — механизм обычной авторучки, что обеспечит коннектору идеальную сохранность и избавит пользователей от надоевших заглушек. Новая модель **PQI Cool Drive U350** имеет кнопку, которая при нажатии или «выплевывает» коннектор, или же скрывает его в случае необходимости. U350 будет поставляться с программным обеспечением, расширяющим возможности накопителя.

Источник: *3D News*

Чистюлям и грязнулям

Как много возникает проблем, когда компьютер превращается в объект поклонения, жрец которого дни и ночи напролет просиживает перед монитором. Конечно, рано или поздно человеку захочется кушать, и тогда начинается настоящая охота — ловля крошек или кусочков еды, случайно попавших в клавиатуру и застрявших глубоко внутри. Возможно, для таких людей и была изготовлена клавиатура **Bendiboard**. Она состоит из цельного куска резины и не боится ни стирки, ни комканья, ни свертывания. Впрочем, не исключено, что эта разработка предназначалась дизайнерами не грязнулям и неряхам, а наоборот, опрятным девочкам, тоже живущим в компьютерном мире, но уставшим от серых строгих контуров современной техники. Цена новинки составляет 25 фунтов стерлингов, девайс вскоре будет доступен на рынке.

Источник: *3D News*

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

Мобильные новости

Первый миллион

Вечер 24 октября многие журналисты провели на вечеринке **Beeline Million Party** в киевском ресторане «Рукола». Название мероприятия говорит само за себя — менее чем за полгода с момента начала коммерческих операций в Украине мобильный бренд Beeline завоевал симпатии более миллиона пользователей мобильной связи.

Как вы помните, в апреле этого года ЗАО *«Украинские радиосистемы»*, 100% дочерняя компания ОАО *«ВымпелКом»*, объявило о начале предоставления услуг под международным брендом Beeline, который обслуживает свыше 50 млн. абонентов в пяти странах мира. За полгода операций на Украине абонентская база компании выросла на 70%, а территория радиопокрытия в 4 раза.

Генеральный директор «Украинских радиосистем» *Сергей Миронов* в своем выступлении искренне поблагодарил всех пользователей мобильной связи Beeline за их выбор. «Каждый день вся компания работает для того, чтобы жизнь наших абонентов становилась ярче, и для нас большая честь видеть, что все больше и больше людей в Украине выбирают предложения Beeline для бизнеса и общения», — отметил он.

Сегодня услугами бренда Beeline пользуются свыше миллиона украинцев. При этом стоит отметить, что оператор при наборе абонентской базы не использовал практику массовых раздач бесплатных стартовых пакетов. Возможно, именно поэтому, по данным *IKS-Consulting*, 83% абонентов Beeline — реальные активные пользователи мобильной связи, что является наивысшим показателем среди конкурентов. Мобильная сеть компании работает в 330 городах и свыше 2500 других населенных пунктах страны, где проживает свыше 60% населения страны. До конца года Beeline планирует предоставлять услуги на территории, где проживает около 90% населения Украины.

Своим успехом Beeline во многом обязан яркости и дружелюбности своего бренда, тарифным предложениям, которые среди прочего отличает полное отсутствие платы за соединение, а также использованию современного оборудования высочайшего класса. В сфере телекоммуникационного оборудования и дополнительных услуг Beeline сотрудничает с такими ведущими мировыми компаниями как *Ericsson*, *Amdocs*, *Comverse*, *Huawei* и другими.

Несомненно, приход Beeline «встряхнул» украинский рынок мобильной связи, что нас как потребителей не может не радовать.

Первой тарифной инициативой, предложенной Beeline украинскому рынку, стал тарифный план *«Простые вещи»*, который использует уникальный принцип «зональной тарификации» как на мобильные телефоны Beeline, так и на городские телефоны сразу нескольких областей. Это позволило абонентам общаться в сети «Своего региона» всего по 2 коп/минута и звонить на стационарные телефоны по самой низкой цене — 0.47 грн/минута. Затем Beeline предложил мобильным пользователям тарифы *«Говори легко»*, *«Сладкая жизнь»* и *«Говорун»*. А осенью этого года состоялась презентация линейки корпоративных тарифов, обеспечивающих возможность неограниченного бесплатного общения внутри «корпоративной группы», а также ряд других выгодных преимуществ. Рассказывать подробно о них не будем, вы, вероятно, о них и так знаете, а если

не знаете — посетите сайт компании **www.beeline.ua**.

В мае 2006 года Beeline начал самый масштабный в Украине проект полной модернизации сети сотовой связи, устанавливая базовые станции, коммутаторы и медиашлюзы на базе передового решения Ericsson для сетей третьего поколения. В сеть заложена интеллектуальная система маршрутизации вызова, которая позволяет увеличить количество прозвонов и свести до минимума негативные явления на сети. На сегодня оборудование полностью заменено в Харьковской, Полтавской, Сумской, Хмельницкой, Львовской, Волынской, Ровенской, Житомирской, Черниговской областях и АР Крым. На финальной стадии находится замена оборудования в столице.

Реальный уровень проникновения мобильной связи в Украине далек от номинального — это значит, что рынку есть куда расти, а операторам есть за кого бороться. Удачи в борьбе!

Маски-Шоу в телефоне

Украинский контент-провайдер **«Выбор-Мобайл»** (торговая марка *CHOICE*) и его российский партнер **«Рингтайм»** получили исключительные права на использование и распространение мобильного контента, созданного на основе развлекательной передачи *«Маски-шоу»*. Теперь абоненты сотовой связи станут свидетелями новых и уже полюбившихся приключений «Масок» с искрометным одесским юмором.

Источник: *«Мобильный Контент»*

Быстрее, выше, сильнее

20 октября в России компания **«Никита Мобайл»** дала официальный старт *Первым Российским Мобильным Играм (ПРМИ)*. Это единственные на сегодняшний день общероссийские соревнования по Java-играм среди пользователей мобильной связью.

В ходе чемпионата участникам предоставляется на выбор 4 игры. Результаты прохождения игры абонент может отправить (с помощью SMS) в глобальную турнирную таблицу рекордов, соревнуясь с реальными соперниками. Чемпионат пройдет в четыре этапа. По итогам каждого из этапов лучшие игроки (занявшие 1-е, 2-е и 3-е места) по каждой из игр получат ценные призы и подарки: игровые приставки, MP3-плейеры и часы со встроенной флеш-памятью. Лучшие игроки пройдут в финал, где в онлайне сразятся за главный приз — игровую приставку xBox 360. По итогам первых недель соревнований уже обозначились первые лидеры; соревнования становятся все более захватывающими и азартными. Остается порадоваться за наших северных соседей и ждать появления подобного проекта в Украине.

Источник: *«Мобильный Контент»*

Судоку на мобилке

Канадская компания **MobileRated**, производитель мобильных и интернет-игр и развлечений, разработала мобильную платформу для генерации популярных загадок-головоломок судоку — **M-SuDoKu**. Платформа позволяет создавать все новые и новые игры с поддержкой на многих языках и с разными уровнями сложности. Судоку — логический числовой паззл, таблица из девяти клеток с числами от 1 до 9. Исходное задание содержит несколько цифр, и надо заполнить всю таблицу числами так, чтобы в каждом столбце и строке из трех клеток каждое число было представлено только один раз. Эта математическая игра в последние годы стала невероятно популярна сначала в Японии, а потом во всем мире. В быстроразвивающемся мире мобильных игр разработчики пытаются создавать все более сложные игры с улучшенной графикой. Однако исследования показывают, что многие игроки предпочитают простые игры, которые легко понять и которые хорошо приспособлены под специфику телефона как игрового устройства. Судоку как раз и относится к таковым, поэтому многие издатели уже создали свои мобильные версии этих суперпопулярных числовых паззлов.

Источник: *«Мобильный Контент»*

Адреса источников: **www.procontent.ru**

Марк ЯРОВОЙ aka Rolan

CRYSIS

Разработчик: CryTek
Издатель: Electronic Arts
Жанр: first person shooter
Системные требования:
✓**минимальные:** P 4-2.8 ГГц, 512 Мб видео, 1 Гб ОЗУ для Windows Vista;
✓**рекомендуемые:** Dual-core CPU, 1 Гб видео, 1.5 Гб ОЗУ
Дата выхода: 2007 г.

«Far Cry, Far Cry, Far Cry...» — повторял я, с восторженными воплями носясь по комнате, когда на мониторе неспешно тянулся Loading. «Да, CryTek постарались на славу», — сделал я сдержанный вывод, просмотрев финальные титры игры. А через месяц спустя забыл все и вся касательно «Далекого Плача», забыл, что у меня еще есть корзина, и оттого пустил игру мимо — и прямиком в небытие к своим пращурам. А теперь... а теперь есть Crysis, восклицания в том же духе, что и о его предшественнике, но все же нет того энтузиазма, что был в ожидании Far Cry. А в чем причина? Вот это уже другой разговор.

Ладно, насчет своих провалов в памяти я малость приврал. На дворе стоял 2004 г., когда на прилавок, как снег на голову, свалился *Far Cry*. Огромные открытые пространства, экзотические джунгли, реалистичные погодные условия, вода, которую хочется пить, да монстры, которых хочется стрелять (скромный смайлик). Светлое время было, безоблачное. И все покупали, тратились, юзали, ставили на верхнюю полочку самого надежного шкафа в квартире и плакали горькими слезами, что игрушка пройдена. Теперь намечается все то же. То же, вот только с Crysis, новой игрухой старых разрабов. То же — и намного больше. Как театр начинается с вешалки, так геймы начинаются с сюжета. А вот, кстати, и один из них.

Стоит заметить, что разработчики не горят желанием доводить наши мАзги до состояния кипения. Сюжет столь же «занимателен», сколь просмотр телеканала УТ-1. В недалеком будущем НЛО терпит крушение (эх, подсчитать бы их все...) где-то на островке в Тихом океане. И тут все нелегкомысленные народы кидаются на место катастрофы, спутав (!) тарелочку с гигантским астероидом. Естественно, китайцы да северные корейцы тоже здесь, ну и без американцев не обошлось (после этого догадайтесь, за кого нам предстоит метаться по всем кругам ада?). Так вот, приехали, увидели и... обалдели в самом прямом смысле. Разбитый летающий корабль натолкнул всех на весьма очевидную мысль: кто сильнее — тому и достанется. И мы, играя за бравого десантника, командира взвода спецбойцов, единого и неповторимого, доблестного североамериканца Джейка Данна (ой, сюрприз), будем вершить судьбы земные и не только! Ведь наша главная цель — не в куколки цацкаться на вражеской территории, не братания с ускоглазыми и далеко не смазливый загар Пьера Нарцисса, а доставка чужеродного, то бишь инопланетного тела в США. Ну, приехали мы туда, а времени нам дали маловато — всего десять часиков с хвостиком, за которые надо и китайцам по зубкам надавать успеть, и зелененького с собой утащить, и мир спасти от морозильной камеры пришельцев (о чем немного позже), и хошь не хошь, с корейцами побрататься. На последнее, очевиднее всего, повлияло участие в разработке русских, иначе американцы все бы сами сделали...

8×8 км, то есть 64 квадратных км, то есть полная свобода действий. Гигантский цельный остров без уровневых подзагрузок и четкого деления на левелы, но с природой, буйной и зеленеющей, никого не оставит равнодушным. Тропики, не посещенные вами, окупятся сполна одним единственным взглядом на новое обличье Far Cry. Говорю сразу, для тех, кто считает Oblivion пределом фантазий, Crysis покажется просто раем обетованным по сравнению с Сиродиилом. Сохраняться можно где угодно и когда угодно, а не только на прискорбных чекпоинтах с минимумом хелсов, одной гильзой в кармане и ротой раздосадованных чудищ с поганым настроением, вереницей тянущихся за вами с самого старта сюжетной линии.

Принцип выполнения миссий довольно прост. Бегаем по островку, обливая напалмом и ползающих, и летающих, в ипостаси военкома и просто волка-одиночки Рэмбо. Внутриигровых роликов не ждите, как и возможности попялиться на мир из глаз кого-либо иного, а не только Джейка. Короче, что дали, то и имеем. Выбирать не придется. А где придется, так это в вариациях прохождения некоторых квестов. В демке на E3 демонстрировался уровень с незатейливым подъемом на укрепленный холм, где и засели наши вражины. Вариантов несколько. Можете извилистой тропой вскарабкаться наверх, а можете, вообразив себя суперменом, хоть с вывихами челюсти и энными сотрясениями, но притом с уймой положительных эмоций перелезть дзоты да минные поля и по прибытии высказать недругам все, что на душе накопилось за нелегкий путь. Одним словом, хотите на броню, хотите стелз — дело ваше.

Это нам, конечно, не Underground, но четырехколесные механизмы будут и тут. Например, джипы. И грузовики, и танки, и катера. И даже вертолеты на пару с самолетами (только не пассажирскими). И раз уж о технике речь заводить, то и об орудиях убийства потолковать стоит, которыми наш альтер эго и возьмется чинить всякие бесчинства. Арсенал как раз мы имеем стандартный: десантные винтовки, пистолеты, автоматы, гранатометы и непосредственно гранаты. Но и на этом разработчики останавливаться не стали. Нет уж, говорят, чем мы хуже? Взяли и добавили стрелялки инопланетные, из которых выделяются пока всего две: штука замораживающая и штука протыкающая. Если первую вообразить нетрудно, то вторую... тоже, если поднапрячься и вспомнить колкомет из Painkiller. На девайсы авторы проекта рукой махать тоже не стали, потому и включили такие полезные приборы, как анализаторы и детекторы, служащие для рассекречивания вражеских координат и попросту «тюнинга» ваших стволов (к примеру, заглушение выстрелов или усиление боевой мощи). Плюс! Причем значимый плюс заключается в нашей одежке. Да, именно в нашей одежде, которая носит крикливое название Nano Muscle Suite. Видать, подумали разработчики, пришли к выводу, что имплантаты в 2019 г. — это еще рановато, и состряпали костюмчик самого Бонда. Это вам и броня, и ранец жизнеобеспечения, и вышеупомянутые имплантаты, которые активируются в любой подходящий момент. А из этого следует, что автоматическое зализывание ран, повышение характеристик до не-

земных высот, невидимость для взора представителей мира того, защита от холода и радиации вам обеспечены сполна. Правда, и этот дар божий — вещь не безграничная. А из этого следует: попользовались — будьте добры подождать, пока штуковина сия не восстановит утраченные силы. Да и морозильная камера, о которой мне

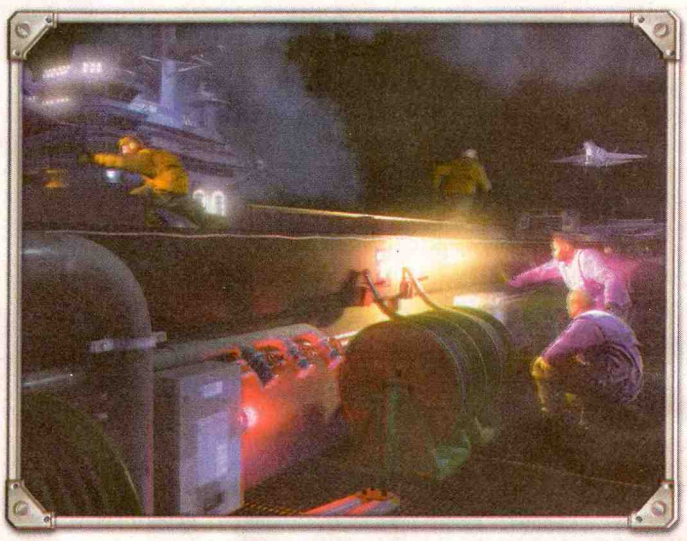
уже доводилось вспоминать, является неким приспособлением инопланетян, позволяющим охлаждать местность до неслыханно низких температур. Можно ли поиграться изобретением самого доктора Зло, нам пока знать не дано. Хотя чем черт не шутит, до костюмчика-то додумались.

Искусственный интеллект — это звучит гордо. Особенно в Crysis и особенно когда его много. Так как мы не кто-нибудь, а главнокомандующий, пускай и десантного отряда, нас ждет нелегкая судьба опекуна да наставника наших с вами сослуживцев. Правда, обещается, будет она полегче, нежели в других подобных играх. Связано это в первую очередь с тем, что солдафоны просить сосочку с первых минут игры у нас не возьмутся, а напрямую приступят к здравомысля-

щему выполнению своих обязанностей. К примеру, потеря одного из них значительно поубавит мораль и толику уважения остальных к вам. Аналогично, если мы будем терять сторонников и дальше, то они разбегутся кто куда, лишь бы от вас, «заботливых», подальше. Кроме того, и вражеские боты наберутся ума. Теперь они действуют в команде, избирают оптимальные варианты для действия в той или иной ситуации, и главное, не жаждут покончить жизнь самоубийством, карабкаясь на верхушки пальм и соскакивая с них самыми изумительными образами. Короче, глаз и ухо придется держать востро, не то будет худо. Умные, аж страшно. А еще характерной чертой всех ботов окажется их внешнее различие. Благодаря специально встроенной программке все лица второстепенных персонажей будут генерироваться автоматически по ходу игры. А шанс встретить две одинаковые мордашки окажется сведенным к минимуму.

CryEngine2 не беспочвенно окрестили в Сети самым навороченным движком гейм-индустрии. С чем это связано, думаю, догадались все без исключения. А для тех, кто в танке, и для просто исключений советую взглянуть на скрины. Ага, то-то же и оно. Я художественной фотографией не увлекаюсь, да и времени нет на подобные шалости. Так что, будьте добры, все завороженные ахи да охи слать прямиком в контору CryTek, а вернее — в отдел дизайна, где парни трудятся, не покладая рук. Чем двигатель хорош, так это тем, что имеются «плавная смена дня и ночи (два часа реального времени равняются пяти игровым), разнообразные погодные условия, реалистичные солнечные лучи, преломляющиеся под водой, объемные облака, мягкие тени, отблески огня, движение складок на одежде и т.д., и т.п.» И, если не ошибаюсь, это первая игрушка, поддерживающая DirectX 10, а вместе с тем и HDR-рендеринг, параллакс-маппинг, пиксельные шейдеры четвертого (!) поколения и много чего другого.

Одним из главных достоинств Crysis будет полная интерактивность окружающей среды. Косить, рубить, сгребать, лапать и просто сдвигать можно все, чего лихой геймерской душе заблагорассудится. Особых гурманов восхитит возможность перетягивать трупы или просто



нагромождать кучи пальм ракетными залпами. А еще… а еще разработчики страдают «манией реалистичности». Во как! Теперь, даже сидя тихонько в кустиках, вы можете выдать свое месторасположение мерцанием ствола. Так что камрады, против лома нет приема.

И последнее. Мультиплеер представят три игровых вида: tactical deathmatch, team tactical deathmatch и tactical capture the flag. Особо веселит приставка tactical. Неужто, как в «Анрыле», с гранатометом наперевес гонять? Тактика мне…

Вывод

Итог на то и итог, чтоб подвести заключительную черту под всем вышесказанным. А что можно сказать, когда все уже было сказано и пересказано еще до меня? Верно, все это повторить. Мы ждем проект, норовящий стать основным претендентом на обладателя нескромного звания «лучший экшен 2007 года» (Unreal в счет не брать). Да и оптимистический взгляд на сложившуюся ситуацию должен присутствовать, как минимум, у каждого второго. Мы ведь имеем дело с профессионалами, а они, как известно, за свое дело отвечают горбом.

P.S. Увлекся чуток, а про то, почему этот проект не сильно беспокоит лично меня, так и не сказал. Да и не надо оно вам (смайл). Всем ждать!

P.P.S. Для тех, кто сомневается в достоверности системных требований, слова Бернда Диемера (Bernd Diemer) послужат веским аргументом: «Никакой мощности платформ следующего поколения не хватит, чтобы потянуть Crysis на должном уровне…» Естественно, проект выходит только на PC.

Scratch scratch385@mail.ru

Battle Lord

Разработчик: Katauri Interactive
Издатель: 1C
Жанр: TBS/RPG
Системные требования: не объявлены
Дата выхода: 2007 г.

Первые «*Космические Рейнджеры*» никто не ждал. Не было ни рекламы, ни анонсов, ни громких превьюх. Зато после релиза... После релиза КР прогремели на весь мир, ибо это был успех. Вторые КР ждали все. Даже самые закостенелые критики и циники ждали. И снова успех. Снова огромное количество геймеров прилипло к экранам мониторов, погрузившись в неповторимую атмосферу КР. А, наигравшись, наверняка стали втихомолку ожидать продолжения. Думаю, все втихаря ожидали скорого анонса третьей части КР. Но его не было. А был совсем иной анонс. Совсем иного проекта. Который, кстати, многие и не заметили. Кстати, как оказалось, разработка этого проекта началась еще более полутора лет назад, еще до выхода вторых КР, а игровая пресса обратила на него внимание лишь совсем недавно.

Называется он **«Легенда о рыцаре»**, а не замечен был по двум причинам: во-первых, *Elemental Games* обрела новое обличье — **Katauri Interactive**, о которой никто до этого не слышал; во-вторых, произошла резкая смена космическо-технологической тематики на фэнтезийно-магическую, чего мало кто ожидал. Серьезно, могу поспорить, что мало кто мог подумать, что после такого успеха КР разработчики настолько резко поменяют тематику. Тем не менее, теперь отцы «Космических Рейнджеров» трудятся над созданием довольно интересного и неординарного фэнтезийного проекта.

Интересен он, в первую очередь, тем, что, несмотря на все сходства и подобия, он ни в коем случае не является клоном «Героев». Хотя на первый взгляд очень даже похож — внешний, так сказать, стиль, бои и т.д. Однако по сути это абсолютно не похожий и в чем-то уникальный проект. Но обо всем по порядку.

Итак, главный герой, то есть мы в лице юного рыцаря, отправляется на поиски приключений на собственную же... Если конкретнее, по сюжету отец-дворянин отправляет своего сына, вышеупомянутого рыцаря, на поиски счастья, разума и прочих положительных характеристик, постепенно продвигая его по служебной лестнице от рыцаря до барона и т.д. Это вкратце. Подробности сюжетной линии держатся в строгом секрете. Известно лишь то, что над сценарием потрудились такие лица, как *Алексей Пехов*, *Елена Бычкова* и *Наталья Турчанинова* — в меру известные писатели-фантасты, так что за качество сюжета можно не беспокоиться. По крайней мере, так говорят разработчики. В целом же, описать весь сюжет, цитирую все тех же разрабов, можно тремя словами: «Работа на короля». Что это означает, узнаем после релиза. Что интересно, в игре не будет других героев, то есть конкуренцию в прохождении сюжетных миссий нам никто составлять не будет. По словам разработчиков, сделано это было специально для того, чтобы игрок не отвлекался от сюжетной линии и мог полностью погрузиться в изучение мира.

Кстати, доподлинно известно, что мир «Легенды о рыцаре» будет легко узнаваем и будет представлять из себя классическую фэнтезийную вселенную. Не будет никаких хитрых выдумок сценаристов и прочих излишеств. Все будет предельно ясно и просто — эльфы, гномы, люди, орки, гоблины, драконы и прочие. Одним словом — традиционные расы, персонажи и атрибуты. Так что ломать голову над выяснением расовой принадлежности того или иного персонажа не придется.

По словам разработчиков, основные игровые идеи разработчики взяли из легендарной King`s Bounty и постарались максимально их развить. В результате, если верить очевидцам, получилась гремучая смесь из РПГ и тактических боев. Соответственно, игровой процесс состоит из двух режимов — приключенческий и собственно тактический. Причем действие в приключенческом режиме происходит и в реальном времени, то есть мы, как в обычной РПГ, бегаем по карте, покупаем/продаем предметы, нанимаем войска, ведем разговор с сюжетными персонажами, выполняем задания и так далее. Так обшариваем всю карту, а когда надоест, можно махнуть на другую (если, конечно, будет разрешено сюжетом). Всего в игре запланировано около тридцати связанных между собой локаций. Переход между ними будет осуществляться кораблями, порталами, дирижаблями и прочим общественным транспортом.

Ну, а когда дело подходит к битве — включается тактический режим а-ля «Герои», где мы упорно и методично в пошаговом режиме выписываем люлей противнику.

На этом, в принципе, можно было бы и закончить статью, так как более в игре ничего и не планируется: никакой дипломатии, строительства, торговли и прочих излишеств. Только снование героя по карте и бои. И еще много приятных мелочей, которые, собственно, и составляют игру. О них и пойдет речь ниже.

Начнем с нашего альтер эго. Итак, наш подопечный, по умолчанию Билл Гилберт, имеет, как принято в любой игре с элементами РПГ, несколько характеристик и показателей его, так сказать, крутости.

Первая группа параметров — это *атака*, *защита* и *интеллект*. Думаю, подробно объяснять, за что они отвечают, не нужно. Все предельно просто и стандартно: атака — наносимый отрядами урон, защита — устойчивость отрядов к нанесению им урона, интеллект — количество манны и сила заклинаний.

Дальше интереснее: *лидерство*, *ярость (rage)* и *ранг*.

Уровень лидерства обуславливает количество подконтрольного войска. Всего наш герой может взять под свое командование пять разных отрядов, а вот количество войска в каждом из отрядов будет зависеть от уровня лидерства.

Ярость чем-то подобна мане, правда, тратится она не на заклинания, а на вызов так называемых духов войны, коих обещано превеликое разнообразие. Правда, приручить, так сказать, можно будет

лишь четырех. Как и главный герой, они будут набирать опыт и развиваться по мере их использования на поле боя. Кроме того, ярость будет необходима для использования особых умений духов (то есть заклинаний), причем ее расход будет зависеть от размера выбранной площади поражения и мощности. После каждого вызова наш карманный дух будет некоторое время «отдыхать», так что использовать их придется крайне рационально и экономно. Длительность такого отдыха будет напрямую зависеть от скастованых духом заклинаний и их мощности. Сама же ярость накапливается в зависимости от количества убитых вами супостатов. То есть, чем больше врагов вы превратите в фарш, тем больше ярости накапает вам в карман.

Ранг. Начальный ранг героя — рыцарь. По мере прохождения и развития героя ранг будет подыматься в соответствии со средневековой иерархией, то бишь барон, герцог, граф и так далее. Что конкретно будет зависеть от этого параметра, толком не известно, хотя ходят слухи, что продвижение по сюжетной линии будет зависеть именно от ранга.

Кроме этого, в игре предусмотрено еще довольно обширное *дерево навыков*. Всего около тридцати. Причем прокачка навыков будет осуществляться посредством трех типов рун: *рун силы*, *магии* и *духа*. Так что, несмотря на всю кажущуюся простоту, ролевая составляющая игры обещает быть довольно интересной.

Еще, как уже повелось, в игре будет присутствовать инвентарь с «куклой» героя а-ля «Герои» для навешивания всяческих артефактов и т.д. Кстати, обвешивать своего героя разными шмотками придется тоже с некоторой осторожностью. Каждый предмет будет иметь свою, так сказать, ауру, которая вполне может быть конфликтной вашей или вашим подконтрольным существам. В общем, брать какой-нибудь Меч Великого Зла, если вы весь белый и пушистый, не стоит — заработаете ряд штрафных баллов. Кроме этого, оружие и шмотки можно будет улучшать и прокачивать — правда, какими методами это будет осуществляться, пока неизвестно.

Кстати, ваши подконтрольные отряды будут реагировать не только на ваше обмундирование, но и на своих соседей по армии — паладинам не понравится соседство с некромантами и т.д. Причем, кроме понижения некоторых характеристик отряда, вполне возможен вариант дезертирства и не только. По заявлениям разработчиков, конфликтующие отряды вполне могут подраться во время очередного боя. И наоборот, воины будут стараться оберегать симпатизирующие им отряды и т.д. Так что формировать армии придется довольно тщательно.

Что действительно интересно, так это то, что в инвентаре выделено отдельное место для... для жены и четырех детей! И все это помещается у нашего героя в карманах! Семейка героя следует за ним везде и повсюду, при этом, кстати, добавляя нехилые бонусы к характеристикам. Конечно, идея не нова, и это было уже реализовано в том же Fable, но в проекте подобного рода я такое вижу впервые.

Ну да ладно, поговорим о самом интересном. О боях. Как уже говорилось, бои будут проходить в честном пошаговом режиме в лучших традициях King`s Bounty, правда, с некоторыми изменениями. Так, у всех юнитов будут action points, исходя из которых можно будет управлять юнитом. То есть, за один ход подконтрольный персонах сможет совершить не одно действие, как это было в «Героях», а несколько, что открывает гораздо большие тактические возможности. Кстати, на полях брани особо сильные воины смогут крушить всякие элементы ландшафта — деревья, всяческий мусор и прочую дребедень. Мелочь, а приятно, тем более, что в таких вот декоративных составляющих игрового поля вполне могут оказаться сундучки с артефактами, рунами и так далее. В целом же пошаговый режим до боли напоминает его аналог из «Героев». Сам герой, кстати, непосредственного участия в сражениях принимать не будет — не царское это дело. Его возможности ограничены кастованием заклинаний и вызовом духов.

Теперь о графике. Если честно, лично мне графическое исполнение «Легенды о рыцаре» больше всего напомнило «Варкрафт 3». Очень уж похож стиль и оформление игры, строений и персонажей. Главный герой, кстати, очень напоминает принца Артеса из вышеупомянутого «Варкрафта». Не знаю, с чем связано такое сходство, но, как бы то ни было, оно не портит впечатление от игры. Наверное, даже наоборот, создает эффект давнего знакомства. Но хватит сантиментов.

Игра создается на улучшенном и доработанном движке игры «Магия крови». Если учесть, что «Магия крови» в графическом плане очень даже хорошо себя показала, то, думаю, никаких претензий к графической составляющей игры быть не должно. Честно говоря, игра очень красива — качественные модели, красивые спецэффекты, добротные ландшафты, плавная и качественная анимация и здания. Особо радует детальная проработка полей проведения битв. Одним словом, красота. За качество визуального исполнения игры можно не волноваться.

Что еще сказать? Кроме всего уже названного, нам обещаны огромный ассортимент войск, заклинаний и артефактов; множество интересных квестов; разветвленные диалоги в духе Baldur`s Gate и Fallout; возможность принять темную или светлую сторону... И, наверное, до релиза успеют ввести еще массу вкусностей.

До релиза, кстати, осталось не так уж и много времени. Так что ждать нам недолго. А не ждать такой проект нельзя. Ребята, разработавшие «Космических Рейнджеров», собрались в очередной раз потрясти мир, и, судя по всему, у них это вполне может получиться. Согласитесь, проекты такого плана выходят не так уж часто. Игра уже сейчас выглядит вполне добротно, причем, по словам разработчиков, большая часть работы уже проделана, что не может не радовать. А потому будем ждать, а вдруг шедевр получится!?

Scratch scratch385@mail.ru

WORLD IN CONFLICT™

Разработчик: Massive Entertainment
Издатель: Vivendi Games
Жанр: RTS
Системные требования: не объявлены
Дата выхода: 2007 г.

Если в России всего две извечные проблемы — дураки и дороги, а в Украине, по словам известного певца, — глупость и бедность, то в Америке, судя по всему, их три: терроризм, «рашен мафия» и СССР. Именно такое впечатление складывается у меня после просмотра игровых анонсов. Почти каждая третья игра использует одну из трех вышеупомянутых тематик. Вот и сейчас мы поговорим об игре, которая повествует о героической борьбе бравых американских войск против советских захватчиков. Проект называется **World in Conflict** и разрабатывается командой **Massive Entertainment**.

Для начала сюжет. Итак, 1989 год. Советский Союз стоит на грани развала, но вместо того, чтобы пойти по пути демократизации страны советов, правительство СССР решает поддержать свою экономику вторжением. Сказано — сделано. Советские войска высадились возле Сиэтла и оттуда начали вторгаться в соседние территории. Но бравые американские войска никогда не потерпят такого вероломства! Они сразу же начали противостояние подлым захватчикам. Им приходится очень трудно, так как в войну вступила третья сторона — НАТО, которая тоже не прочь поживиться на просторах бедной Америки.

Сюжет еще тот. Для полного комплекта не хватает только патриотической музыки и развевающегося полосато-звездного флага. Правда, радует то, что нам будет предоставлена возможность поиграть как за несчастные USA, так и за Союз нерушимый. Так что все желающие устроить геноцид проклятым американосам смогут оторваться на всю катушку. А вот почему нет возможности поиграть за НАТОвцев, неизвестно. Может, из чисто политических соображений. Впрочем, сюжет в этой игре скорее дань традиции, так как основное внимание сконцентрировано на геймплее.

Собственно, о нем. Сама по себе игра представляет вполне обычную стратегию, правда, с некоторыми особенностями.

Так, например, перед переходом непосредственно на поле боя, то есть на игровую локацию, нам предлагают выбрать специализацию подконтрольного войска, коих всего четыре: пехота, авиация, бронетехника и поддержка (в основном состоит из артиллерии и оружия ПВО). В общем, типичный набор по принципу «камень-ножницы-бумага», с некоторыми усложнениями и большим количеством вариаций: поддержка выносит авиацию и бронетехнику, пехота выносит поддержку и так далее. Кстати, выбор определенной специализации отнюдь не означает, что вам придется управлять лишь одним типом войск. Будут доступны и войска из других категорий, но в несколько ограниченном ассортименте. Зато выбранная категория войск будет предоставлена в полном объеме. Плюс различного вида бонусы и уникальные возможности.

Собственно, именно на специализации отрядов разработчики и делают основной акцент. По их словам, придется очень тщательно подбирать и комбинировать войска, чтобы успешно противостоять противнику. Естественно, нам также обещают сверхумный искусственный интеллект, который успешно будет пользоваться всем разнообразием комбинаций войск и тактических возможностей.

Ресурсов в игре нет как таковых. Есть лишь условные очки, которые можно тратить на первоначальную закупку войск, различные апгрейды, вызов дополнительных войск или артобстрелы. Даже ядерный удар можно заказать, лишь бы хватило очков.

Очки зарабатываются путем захвата и удержания определенных контрольных точек. Именно за них и будет вестись основная борьба в игре. За каждую захваченную точку начисляется ощутимый бонус, а, захватив определенное их количество и удержав их некоторое время, можно выиграть миссию. Кстати, для удержания одной такой точки нужно как минимум три юнита, находящихся в пределах влияния контрольной точки. Так что пробежаться одним разведчиком по карте и захватить сразу несколько точек не получится.

В целом же, лично мне игра до боли напоминает Battlefield, только в стратегическом варианте. Все абсолютно то же самое: удержание точек, специализация отрядов. Даже ограничение длительности игры будет присутствовать... Плагиат, однако. Хотя если разработчики смогут наладить добротный геймплей, то может выйти очень даже хорошая игра, просто-таки ураганная игра с — пардон за тавтологию — ураганным геймплеем. А это также может означать, что в игре будет очень даже хороший мультиплеер. И если разработчики сдержат обещания и реализуют все вышесказанное, сетевые баталии смогут стать главной особенностью этой игры.

Тем более, что внешне игра выглядит довольно неплохо. Красивые модели и очень красивые спецэффекты, при этом довольно приличные размеры игровых карт — вот что можно сказать после просмотра скриншотов. После просмотра ролика можно добавить — очень кинематографично. Иногда складывалось впечатление, что смотришь фильм. Будем надеяться, что и в самой игре все будет настолько же впечатляющим.

Итоги подведем. Нам готовят очередную игру, повествующую о нелегких буднях несчастной Америки и о вероломстве СССР. Но на сюжет, думаю, можно закрыть глаза. Главное, что в игре возможен очень даже хороший геймплей в стиле Battlefield. Вот это очень даже интересно. Плюс игра уже сейчас выглядит очень даже хорошо, хотя до ее выхода еще практически год. Так что, несмотря на не внушающий доверия сюжет, нужно ждать. А вдруг выйдет именно то, на что надеемся?

Разработчик/издатель: Atlus
Жанр: jRPG
Системные требования: не разглашаются
Дата выхода: IV квартал 2006 г.
Официальный сайт: www.atlus.co.jp

Марк ЯРОВОЙ aka Rolan

P3 PERSONA3

Интересно, а кто-то задается таким вопросом, как судьба jRPG на постсоветском пространстве? Скорее всего, никто. А коль и есть такие, они явно предопределят судьбу и **Persona 3** от компании **Atlus**. Мало кто согласится тратить накопленные непосильным (потому что своим!) трудом денежки на сомнительного вида проект. Да еще и японский. Да еще и не раскрученный. Ну и что с того, что серия Final Fantasy неплохо продавалась? «Контра» и «Халфа» тоже неплохо продаются. Причем, до сих пор. Но эти творения, думаю, в каждом клубе на каждом винчестере, а те — у приставочников на «Сонях» игровых. Не поиграешь. Вот и покупаются у нас, в основном, экшены, ставшие эталоном всей игровой индустрии.

Не знаю, как там у них на Западе, а вот на Востоке jRPG по популярности тем же экшенам не уступают, более того, все как раз наоборот. В рейтингах продаж — jRPG, на жестких дисках — jRPG, по телику — jRPG. А у нас есть и такие, что про это чудо и не слыхали за весь геймерский стаж. Так что читайте и просвещайтесь.

Persona 3 — вот вам представитель такого геймерского направления, как jRPG. Вернее, станет она им зимой этого же года, а пока это лишь бледный огонек намеченного шедевра. Сюжет, что стало некой традицией жанра, берет свои истоки из школьных лет жизни. Мы будем играть за мальчишку. Да, за школьника, но это еще не значит, что спокойная жизнь окажет на нас свое губительное влияние. Это еще, надо сказать, не свидетельствует о том, что стрельба, беготня и яркие спецэффекты заменятся включенной лампочкой и талмудами по истории. Все будет. Но не сначала. Если же мы ученики, целесообразным решением со стороны разработчиков было бы поместить нас в некую школу в неком японском городке. Что они и собираются сделать. Мы приезжаем на новое место с родителями, обживаемся, изучаем науки, нужные и не очень, заводим такие же знакомства... Короче, все как в жизни. Но не была бы эта игра RPG, и уж точно не японской, если бы с городком было все в полном порядке. По ночам здесь прогуливаются Тени. А это кто такие? А это, камрады читатели, жители потусторонних миров, которые ой как не прочь полакомиться нами, живыми, да и сделать припасы на зиму все из нас же, живых, утащив души смертных в мир Теней. Как и следовало ожидать, наш герой ни о чем не подозревает, как, собственно, и жители этого тихого городка. Конечно, встреча с Тенью (бой с Тенью?!) стает для нас очередным сюрпризом, вот только результатом этой встречи оказывается не что иное, как смерть. Мы овладеваем даром не делать домашние работы на отлично, а... повелевать Тенями. Причем сразу несколькими. А, посетив школу, мы в скором времени узнаем, что в учебном заведении существует кабалистическая организация S.E.E.S., в которую входят детки, отхватившие подобное дарование. Вот такая веселенькая получилась завязка у наших японских товарищей.

Конечно, «Симсам» эта игра ровней не станет, но в графе «жанр» можно было без опаски дописать через черточку два словца: «симулятор жизни». Поскольку с Тенями погулять мы сможем только ночью, днем же нам надо будет чем-то заниматься. Здравомыслящие девелоперы долго голову ломать об колено не стали: раз мы школьники, будем учиться, как сам Владимир Ильич. Корпеть над уроками, посещать кружки, спортивные мероприятия, судачить на переменах, а для особых извращенцев будет возможность участвовать в классных спектаклях, за что на наш вечно пополняемый счет будет поступать скоротечный опыт. Но город-то на то и есть город, чтоб не только на занятиях отсиживаться, но и эти занятия «пасовать». Всегда можно заглянуть в кафетерий, навестить родных в магазине или просто-напросто поглазеть на новоиспеченный боевик в местном центре кинематографии, то бишь, в кинотеатре. И это не учитывая такую фичу, как возможность заболеть! Одним словом, скука — это не для нас.

Боевая система представлена весьма новаторским, хотя и немного шаблонным (как для японцев) образом. Насчет первого. Чтоб вызвать свою Тень-опекуншу, придется — только не смейтесь! — застрелиться. В прямом смысле. Вот так посреди боя достаешь револьвер и всаживаешь патрон себе в висок (хе, какая мерзость!). Появляется наше чудо-юдо и делает всю грязную работенку за нас. Как и в FF (там были Стражи), наши призванные получают экспу и скачут с левела на левел, прямо как кузнечики. Победили — получите опыт и карту Таро, с позволения которой можете призвать еще одного чертика в помощь. Кстати, и карты эти просто так валяться у вас в кармане не будут, ибо им всегда найдется толковое применение. Какое? А вот такое, что берем эти карты, как самый настоящий шулер, и тащим дядюшке по имени... Игорь, который и занимается их... хм... скрещиванием. В результате этого микса вы получаете карту более приемлемую, нежели предыдущая.

Что касается численности баталий, то пока отметка стопорится на номерке четыре. Вы под свой контроль принимаете лишь самого себя, а остальной троице придется, о ужас, полагаться на свой ботАвский моСК. Они, чистосердечно клянутся разработчики, будут столь реалистичны, что не поверить в экранных альтер эгов будет просто невозможно. Наша компьютерная братия, в отличие от нас, вызывает только одну Тень (разве я не говорил, что поэтому мы и становимся главой S.E.E.S.?), и, само собой, по мере одоления оппонентов детишки начнут обогащаться все новыми и новыми способностями.

А вот что не будет хватать звезды с неба, так это графика. Она... стандартная. Не очень броская, не очень навороченная, но картинка, уже видно, обещает быть достаточно качественной, типичной для игр jRPG. Одним словом, колоритная для нас, свыкшихся с проектами Запада. А вот зрелищные спецэффекты заслуживают рукоплесканий. Они будут на самом деле зрелищными и несколько мультяшными. Впрочем, как и во всех jRPG.

Игры подобной категории выходят чересчур редко. Да и выход, запланированный в самый разгар горячих релизов, не сулит проекту ничего светлого и прибыльного. Хотя, если все обещанное, пускай хотя бы половина, окажется не рекламной кампанией, думаю, на моей полке рядом с Elder Scrolls может оказаться и Persona 3. Все может быть.

P.S. Насчет рейтингов. Страна Восходящего Солнца опубликовала свой чарт самых ожидаемых игр. Так вот. В нем Persona 3 занимает почетное третье место.

Frestarter

COMPANY of HEROES

Разработчик: Relic Entertainment
Издатель: THQ
Жанр: РТС
Системные требования: P 4-3 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 256 Мб видео, 4 Гб свободного места

Relic Entertainment — команда знаковая. В ее истории были и взлеты, и падения, но вклад этих людей в развитие жанра стратегий трудно переоценить. Их заслуги, конечно же, поменьше заслуг *Westwood* или *Blizzard*. Вествудовцы в свое время придумали жанр как таковой, «Метелица» же отшлифовала детали и превратила жанр РТС в то, чем он является сейчас.

Спрашивается, как в столь именитую компанию затесалась скромная с виду Relic? Давайте разбираться!

Первой ласточкой от Relic стала космическая стратегия *Homeworld*. Игра вышла и в одночасье произвела маленькую, но чрезвычайно значимую революцию в жанре РТС. Шутка ли — первая по-настоящему трехмерная стратегия! Как там пелось в финальной песне КР2? «Тьма, космос и звезды — мир, который всегда завораживал нас...». И вправду, на то время возможность пользоваться «честными» тремя измерениями поражала, завораживала и вгоняла в шок. А геймплей, а графика! Через пару лет вышло великолепное продолжение. Там, разумеется, присутствовал джентльменский набор в виде новой графической оболочки и пачки геймплейных новшеств, но самое главное — в сиквел были бережно перенесены основные идеи оригинала. Как и многие не совсем обычные игры, Homeworld'ы продавались не слишком успешно, но в сердцах фанатов игра живет до сих пор.

А потом случилось то, чего никто не ожидал. В основе *Impossible Creatures* хоть и лежала интереснейшая идея (почувствуй себя доктором Моро — создай персональную армию уродцев!), но с геймером игра не дружила. Хорошая графика, мясной геймплей и богатство возможностей сводились «на нет» дырами в самой концепции. Хотя стоит сказать, что полным провалом Impossible Creatures не стала и своих фанатов нашла.

И, наконец (барабанная дробь), *Warhammer 40k: Dawn of War*. Сказать, что игра получилась хорошей — значит, не сказать ничего. Во многом отличающийся от коллег по жанру игровой процесс, абсолютно непохожие расы, куча интересных идей — игра была обречена на успех. Не удивительно, что Warhammer взяли на WGC, а это, согласитесь, уже говорит о многом. Успех был закреплен двумя отличными аддонами — *Winter Assault* и *Dark Crusade*. Впрочем, некоторые скептики склонны считать «Вархаммер» казуальной игрой. Это далеко не так — просто, следуя современным тенденциям, разработчики сделали упор на проработанную боевую часть, что и было основной причиной успеха игра.

А мы двигаемся дальше. На прошлогодней E3 канадцы показывают свой новый проект и, отхватив приз в номинации «Лучшая РТС», уезжают восвояси, доводить его до ума. Говорят, что история развивается по спирали, так чем же станет **Company of Heroes**? Революцией, как в свое время Homeworls? Суперхитом а-ля Warhammer? Или повторит печальную участь Impossible Creatures?

Start a War

Игры на тему второй мировой... Не правда ли, они уже успели основательно достать? Тем не менее, их покупали и продолжали покупать, даже если качество подавляющего большинства таких проектов оставляет желать лучшего.

Шутеры, РПГ, симуляторы... Немного особняком в этой разношерстной компании стоят классические РТС. Если среди тактических стратегий довольно много по-настоящему хороших игр, то к их более аркадным собратьям судьба оказалась не так благосклонна — успешных проектов практически не было. Причин на то масса, но одна из основных — некоторая абсурдность вполне допустима в фэнтези или, скажем, в sci-fi, но никак не в антураже второй мировой. Согласитесь, советские солдаты, ежесекундно сотнями плодящиеся в бараках во время битвы за Сталинград (даже если наплевать на исторические реалии) выглядят абсурдно.

И тем более удивительно выглядел анонс новой игры от Relic: классическая стратегия со всеми полагающимися атрибутами — бараки, апгрейды, производство войск прямо на поле боя. Место действия — Нормандия — тоже не внушало особого оптимизма. За годы развития игровой индустрии эту тему успели так испоганить, что одно упоминание об этой местности на севере Франции у бывалого геймера вызывает желание поближе познакомиться с родственниками разработчиков, колена так до шестого.

Сразу оговорюсь, Company of Heroes — игра во многом ориентированная на казуального игрока. Во многом, но не во всем, бывалый геймер тоже найдет себе здесь много интересного. Поначалу...

Итак, Нормандия. 1944 год. Заключительный этап войны — немцы хоть и цепляются когтями за каждый сантиметр земли, вынуждены отступать под натиском союзнических войск. Мы высаживаемся на пляже Омаха (не надо преждевременно рвать журнал!) и на протяжении более чем десятка миссий собираемся показывать немцам, что гамбургеры круче сосисок, а кола заруливает баварское пиво. Кампания всего одна, но неожиданностью это не является — в играх от Relic это стандарт. Кстати, встречи с бойцами Красной Армии не ждите, т.к. в CoH всего две стороны, что никак нельзя записать ей в актив.

Явных намерений переписать историю не наблюдается, но непредвзятого отношения к происходящему все-таки не получилось. Некоторые ролики так и дышат «патриотизмом»: вот ничего не

подозревающие американские солдаты гибнут под огнем подлого немецкого снайпера, а вот фриц, завидев воинственный «Шерман», драпает со всех ног, крича и размахивая руками...

Что касается сюжета, то тут ситуация достаточно странная. Он вроде бы есть, и его вроде нет. Попробую пояснить. Многочисленные скриптовые ролики показывают солдат обычными людьми — в перерывах между сражениями они расслабляются, пьют вино и общаются на отвлеченные темы. Тем не менее, каких либо ключевых, харизматичных персонажей нет и в помине. Да и сами миссии связаны между собой постольку поскольку. Приведу пример: ваши войска успешно раздолбали немецкие укрепления, и на очередном брифинге вам объявляют, что во время штурма была найдена секретная документация по секретной ракете ФАУ-2. Все, значит, на следующем задании придется устранять проблему в виде этой самой ракеты. Примерно так и подается весь сюжет. Стоит отметить отличные межмиссионные ролики, стилизованные под статичные картинки, как в Homeworld.

* * *

Первo-наперво давайте рассмотрим то, что всегда первым бросается в глаза — графику.

Если для вас красота в игре стоит на первом месте, если качество визуального ряда является определяющим, то вам сюда. Уж что-что, а движки Relic всегда делать умела. **Essence Engine**, базирующийся на основательно перелопаченном моторчике Warhammer`a, способен соперничать с шутерами двух-трехлетней давности. Конечно же, грядет эра next-gen, с ее десятым DirectX и ворохом новых технологий, и вполне понятно, что всего через каких-нибудь полгода CoH будет превзойдена конкурентами по всем статьям. Но на данный момент это, пожалуй, самая красивая РТС вообще.

И поверьте, я не голословен! Повнимательнее присмотритесь к скриншотам, разве вы видели что-то подобное в какой-то другой РТС? Какие детализированные модели, какие текстуры, какие спецэффекты! Когда зумом вплотную приближаешь лицо солдата, временами не верится, что играешь в стратегию. Стоит упомянуть, что присутствует даже лицевая анимация подопечных, но, как мне кажется, это уже немного перебор — в пылу сражения такими мелочами любоваться некогда, а свою долю от производительности такая фича отъедает.

Все же наиболее полное впечатление о здешних красотах можно составить, лишь посмотрев на них в движении. Анимация, столь ярко блиставшая еще в Warhammer`e, теперь стала еще лучше, еще краше. Отвлекитесь на несколько секунд от кровавых побоищ и понаблюдайте за подопечными. Вот один из них, пригнувшись, настороженно смотрит по сторонам; другой устало потирает лицо руками; кто-то, отстав, догоняет свой отряд, а совсем рядом солдат корчится в луже собственной крови... Еще на стадии разработки Relic уверяла, что CoH по количеству анимаций превзойдет их прошлую игру в несколько раз. И, похоже, свое обещание они выполнили, сохранив при этом качество.

Kill or be killed

У американцев есть хорошая поговорка: «Не чини то, что работает». Relic хоть и не американцы, но ориентируются именно на западные рынки, поэтому смело взяли сей слоган на вооружение. И действительно, не нужно выдумывать что-то новое, ведь старые идеи себя еще не изжили. Неудивительно, что за основу была взята концепция «Вархаммера»; там обрубили, тут нарастили — получилась CoH.

Первым делом нас встречает карта, заблаговременно разделенная на множество маленьких лоскутков, в центре каждого из которых находится контрольная точка. Захватил точку — прибрал к рукам территорию. Все просто. Как и в «Вархаммере», присвоенные точки желательно укреплять — это увеличивает приток ресурсов. Они, к слову, теперь совсем другие. Генераторы, что вполне естественно, исчезли, ну а на смену реквизиции пришло сразу три ресурса. Первый ресурс — человеческий, расходуется в основном на найм отрядов. Не менее важны боеприпасы, расходуемые в основном на применение спецспособностей юнитов. Ну и, разумеется, горючее, которое уходит на постройку техники и которого почти всегда не хватает.

Бойцы, как и положено, поставляются отрядами по несколько человек. Ближнего боя, в отличие от «Вархаммера», нет — и это закономерно. Зато в CoH пехота существенно более дифференцирована по эффективности и месту использования. Простые штурмовики всегда рвутся на передовую, сзади их прикрывают минометчики и снайперы, а пулеметный расчет, поставленный в удачном месте, перекрывает огнем чуть ли не полкарты. Техника — это вообще отдельный разговор. В кои-то веки разработчики вспомнили, что против

танка с автоматом не попрешь. Теперь эффективны лишь гранаты, динамит, панзерфаусты... Но следует отдать должное Relic, даже после того, как доступ к вожделенным танкам получен, пехота не становится тупым пушечным мясом. Любая, даже самая крутая техника, при должной сноровке и некотором везении выносится всего одним отрядом пехотинцев. Кстати, что очень порадовало, техника имеет зональную систему повреждений, пусть и с привязкой к ХП, но даже такое положение дел не может не радовать.

Стоит упомянуть также и о «спионеренной» из «Генералов» системе бонусов. На свой вкус можно выбрать одну из трех военных доктрин, специализирующихся на пехоте/технике/поддержке у союзников или на обороне/терроре/раше у на-

цистов. Довольно полезная штука, позволяющая настроить войско под свой стиль игры.

Минимализм — слово, чаще всего приходящее на ум, когда речь заходит о строительстве базы. Ее возведение ограничивается постройкой всего-то пяти-шести зданий. Апгрейдов тоже совсем немного. Оно и понятно — все оставшееся время уходит на сражения.

Если вспоминать пресс-релизы, там в глаза сразу же бросались обещания сделать чуть ли не самый крутой ИИ в мире. Полностью эти обещания, само собой, не были выполнены, но отчасти — да. Отныне солдаты вполне способны постоять за себя даже без участия игрока. Подвергнувшись

атаке, отряд не будет стоять аки стадо баранов, а, самостоятельно перегруппировавшись и по возможности заняв укрытие, попытается уничтожить врага. Укрытием, как и в отечественной «В тылу врага», может служить почти любой предмет окружения, будь то остов догорающего танка или деревянный туалет. Что касается глобального ИИ, то ничем выдающимся он не поражает и, похоже, целиком перекочевал сами знаете откуда.

Неожиданным сюрпризом может послужить достаточно ощутимый тактический элемент, которого в такой игре, как CoH, никак не ожидаешь увидеть. Нет, до звания полноценной тактики игра, само собой, не дотягивает, но элементарные правила ведения боя — обходы с флангов, перекрытие хорошо простреливаемых участков карты и постоянное использование укрытий — очень и очень желательно постоянно применять на практике.

You've become the enemy

Чуть выше было упомянуто, что CoH в основном ориентируется на казуального геймера. Казуалы с одной стороны, хороший ИИ и элементы тактики с другой — странное соседство, не находите? Но, как это ни удивительно, так оно и есть. Абсолютно понятным выглядит стремление разработчиков сделать геймеру как можно комфортнее. Вот только на этот раз палку перегнули. База полностью отстраивается минут за десять, все апгрейды исследуются минут на пять дольше и, дабы не заскучать за монитором, остается только воевать. Тут-то в дело и вступает ИИ. В большинстве случаев он способен сам разобраться в ситуации, а вам остается лишь давать команды бросать гранаты или использовать другие спецспособности, а в промежутках любоваться местными пейзажами или смотреть в окно. Да и в целом геймплей слишком сильно упрощен даже в сравнении с тем же «Вархаммером», что явно не идет игре на пользу. Но нужно отдать игре должное — по началу CoH приводит в щенячий восторг.

Главный недостаток игры — это не упрощенность. Играя в CoH, можно было бы спокойно расслабляться после работы или учебы, если бы не низкое реплейабилити. К сожалению, игра чересчур быстро приедается, и желание вернуться к ней возникает очень не скоро.

Обычно в таких случаях лекарством служит хорошо проработанный мультиплеер. Но и в сетевой игре все далеко не так гладко. Вспомните уже надцать раз упомянутый Warhammer: изначально доступны четыре абсолютно непохожие расы, каждая со своей тактикой, своими достоинствами и недостатками. Что же мы видим в CoH? Всего две противоборствующие стороны, причем чертовски похожие между собой. Принцип развития — одинаковый, пехота по большей части тоже, ну а то, что «Пантера» отличается от «Шермана» моделькой и наносит на единицу больше урона, особой погоды не делает. Что мешало ввести в игру еще одну-две стороны или хотя бы сделать непохожими уже имеющиеся, непонятно.

Графика — это, разумеется, главный козырь Company of Heroes, но не стоит забывать и о других, не менее важных составляющих любой технически подкованной современной игры. За физику отвечает самый популярный на сегодняшний день физический движок — **Havok 3.0**. Свою работу он, нужно сказать, выполняет превосходно — подброшенные в небо взрывом рэгдольные солдатики выглядят довольно-таки симпатично. Не хуже смотрятся куски тел (специально для маньяков — в игре есть расчлененка!), обломки зданий и техники. Правда, в полную силу физика себя не показывает — «честных» разрушений а-ля «В тылу врага» нет. Как и в случае с техникой, все происходит с привязкой к ХП.

Музыкальное сопровождение стилистически от других WWII-игр не особо отличается — пафосно, патриотично, красиво, выполнено на очень высоком уровне. Саунд тоже высочайшего качества, по звуку стрельбы можно запросто вычислить, кто какое оружие использует.

Say goodbye to you

Время подводить итоги.

Да, **Company of Heroes** далеко не идеальна. Ее никогда не возьмут на WGC. Возможно, через год-полтора о ней вообще не вспомнят. Но поиграть в нее определенно стоит. До того, как вам надоест, она успеет подарить немало приятных мгновений. Ну, а если в играх вы цените графику, так играть вообще обязательно.

Разработчик/издатель: EA Games
Системные требования: P 3-1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 128 Мб видео
Жанр: футбольный симулятор

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

FIFA 07

Да здравствует король!

Ну что ж, господа мои дорогие футбольные фанаты, я приветствую вас! Осень на дворе, деревья в серебре, а ярлык **«ФИФА 2007»** уже давно на «Рабочем столе». Само собой, у тех, кто верует. Верует в компанию **EA Games**, в ее творческий коллектив, в его честь и совесть, в спортивные симы и серию FIFA в частности. Верит и надеется на то, что нас перестанут кормить «модернизированными» движками, в которых перерабатывается один лишь газон и ворота, а зрители и игроки так и остаются недорисованными, что сплошные глюкоголы перестанут считаться нормальным явлением, и что мяч наконец-то обретет реальную, реалистичную физику. Да, други мои, я говорю о нас с вами — о наивных, любящих футбол людях, которые покупают новую версию «ФИФЫ», независимо от мнений игровых экспертов. Покупают, устанавливают, играют и плачут, плачут, плачут. Хотя, возможно и радуются, кто его знает ☺. Ведь поистине неисповедим путь футбольный. Кому гол, а кому офсайд, кому удачная замена, а кому удаления на последних минутах. Эх, ладно, что ж это я — с первых строк и сразу в лирику. Раскис, голкипер, раскис. Расшатала меня EA Sports своими FIFA играми, ой расшатала. Я ведь, наивный, и понять-то не мог, почему с каждым годом очередная футбольная игрушка выходит у господ из Канады на месяц раньше. Помню, раньше не мог дождаться конца ноября, а тут в сентябре уже электронный кожаный мяч мне в монитор стучится. Впору радоваться честному геймеру, ан нет — деньги, деньги, деньжата все сгубили, конфетка-то в одной обертке уже года три делается, на одной фабрике упаковывается, и вкус у нее фактически не меняется, за исключением пары-тройки новых ароматизаторов. Ну, и смена состава само собой. Жаль, очень жаль, что господа из EA выбрали подобную стратегию развития. Взять движок, который был очень неплох в FIFA 2004, начал устаревать в FIFA 2005, и уж очень дряхло смотрелся в FIFA 2006, отшлифовать его золотым шлифовальным аппаратом, как можно лучше нарисовать «звездных» футболистов, добавить несколько приятных косметических изменений в самой структуре игры, слегка подработать поведение игроков на футбольном поле, и вуаля — FIFA 2007 готова. Можно заказывать пиво и пиццу в офис. А что делать нам, ожидавшим и получившим? Само собой, разгребать, разгребать и разгребать. Этим и займемся ☺.

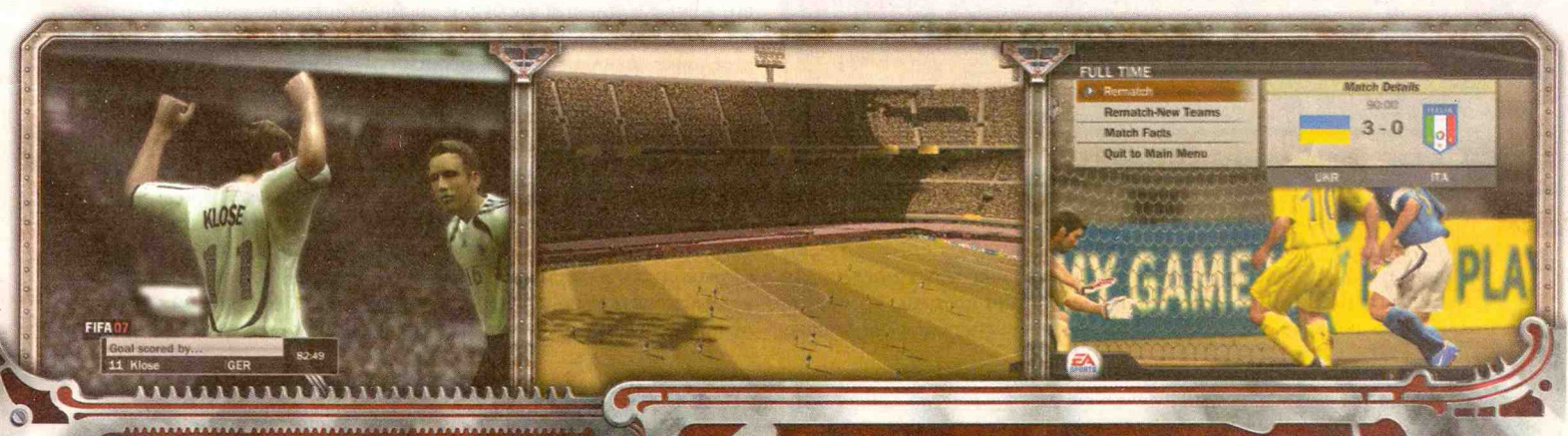
Футбол глазами EA

Итак, игра установлена, курсор мыши щелкнул два раза по ярлыку, руки затряслись — первый запуск FIFA`07 состоялся. Во время загрузки и демонстрации логотипов футбольных лиг настороженный взгляд видавшего виды фифашника уловил нечто новое — значок Турецкой Суперлиги. Гм, а где же Украинский Высший Дивизион ☺? Польская лига есть, Шведская лига есть, Датская лига есть, Бельгийская лига есть, а теперь даже Турецкая лига есть! Все есть, а Украинской нет. Где же она? На поле ее нет, на скамейке запасных тоже, раздевалка пуста... может, Украинский чемпионат где-то спрятался? Не хочет сотрудничать с EA Sports, не хочет платить деньги, или наоборот, не хочет их получать? Или ему это просто не надо? Не знаю, не знаю, но с такими темпами боюсь, что скоро мы получим Итальянскую Серию Чеуно, Греческий Чемпионат и Колумбийскую лигу, а Украина так и будет пасти задних и думать о футбольном гении Максима Шацких. А вдруг первым будет Российский чемпионат? Как подумаю об этом, так сразу же становится безмерно грустно за «дальновидность» наших деловых футбольных людей. М-да, ведь и сборная то наша появилась в «ФИФА 2007» не потому, что таков был договор, уговор и контракт, а потому что украинские футболисты достойно выступили на Чемпионате мира в Германии, и творцам из EA просто пришлось включить их в свою заявку. Шучу. На самом деле я не знаю всех раскладов, но факт остается фактом — ни одного украинского или российского клуба, равно как и сборной Голландии (и уже порядком давно) в игре нет. Даже «Шахтер», присутствовавший в «ФИФА 2006», канул в прошлое. С чем я всех нас и поздравляю.

Ладно, это был спонтанный всплеск злой иронии, рикошетом задевающий данную игру. Продолжим разбор полетов дальше. Скажите, как можно создать видимость новизны в трех одинаковых по сути играх, ничего кардинально не меняя? Правильно, нужно капитально переделать меню и накачать побольше разнообразных саундтреков, глядишь, кто-то да купится. Кто-то, но не я. Так что, пропуская все якобы имеющиеся нововведения с выпадающими закладками и фан-шопами, переходим непосредственно к дебютному товарищескому матчу Германия — Бразилия. На нем мы и отработаем все сверхчеткие графические прорисовки, обновленные тактические схемы и нещадно распиаренные в демо-роликах финты. Ну, или, по крайней мере, очень усердно попытаемся.

Первым делом среднестатистический фифашный мастер проверит установки на игру и тактическую расстановку своих игроков на поле. Так как мы ничем не хуже этих прославленных мастеров электронного мяча, совершаем вышеуказанные действия... и находим ферст сюрпрайз от EA Sports. К огромному счастью — умный и приятный. В очередной попытке добиться реалистичности на компьютерном футбольном поле с помощью ограниченных методов парни из Канады ввели в игру такую фишку, как преимущественность игровой позиции. Звучит мудрено, поэтому объясняю, что это такое, на понятном общеимперском языке.

Уверен, каждый из вас знает, что любой футболист FIFA имеет процентную характеристику своих профессиональных достижений. Страдала и видоизменялась эта шкала раскачек многие годы. Сначала это были семерки-десятки, после — проценты и дотошное описание всех способностей игрока. Одним словом, мутили разработ-



чики, мутят и будут мутить дальше, что и как им заблагорассудится. Хорошо, что в этот раз у них получилось что-то более или менее нормальное. Теперь каждый электронный футболист, кроме основных своих показателей, имеет рекомендуемую или же, проще говоря, «любимую» позицию на поле. И, в зависимости от того, попадает он на нее или нет, меняются и его раскачки. К примеру, маленький Филипп Лам очень любит бегать на фланге, а поставьте его в центр защиты — и показатель готовности этого футболиста круто упадет. Или же передвиньте неуступчивого Клода Макелеле куда-нибудь из центра полузащиты, скажем, в атаку — функциональность снизится чуть ли не вдвое! Вот так-то, господа фифашники. Теперь подбор тактики и расстановка игроков на поле будет требовать гораздо большего напряжения серого вещества, чем раньше. А это очень хорошо.

Ладно, данный урок канадских сюрпризеров мы усвоили, пошли футболировать дальше. Хей-хо, мозги заскрипели, руки задрожали, игроки по позициям разбежались, старт матчу дан. Старый добрый ролик-вступление демонстрирует нам выход команд на поле и их традиционный обмен любезностями. Камера подъезжает ближе, берет крупным планом сборную Германии... мама дорогая, и ЭТО — Йенс Лемман?! А вот это Бернд Шнайдер?! Ну, Клосе и Лама я узнал, их лица просто перекопировали из FIFA 2006, поэтому они еще как-то похожи, но Михаэль слегка поквадратневший Баллак, и не меняющийся на экране вот уже пару лет Торстен Фригс?! Увольте, это не они. Это их жалкие пародии. Ай, камера начала показывать сборную Бразилии! Елы-палы, да я тут почему-то вообще никого не узнаю. Роналдо — это ты?! А что у тебя с лицом? Ты что-то плохое съел на обед, и у тебя болит живот? А, вот нормальный Кака, вот толстый Адриано с короткими тоненькими ручками, вот шаблонные Робиньо, Жуан, Дида... Геймеры дорогие, так что ж тут делается? Где соответствие реальности, где хоть намек на фотогеничность? Я не буду говорить про всех мировых звезд, некоторые из них выполнены отлично, а некоторых можно узнать, лишь сильно напрягаясь, я хочу спросить у господ из EA про родное и больное — про лица наших, украинских футболистов. Они сами их хоть раз видели? Кроме традиционно нормально прорисованного Шевченко (ибо он играет в «Милане»/«Чесли»), сборная Украины может похвастаться коротковолосым Андреем Ворониным из «Ворлд Капа 2006», плачущим дистрофиком Шовковским, губастым и глазастым Олегом Шелаевым и Андреем Несмачным с лицом дебила и бритым фактически наголо черепом. На Ротаня, Милевского, Ващука и Кернозенко не рекомендую смотреть вовсе — будете плакать по ночам от страха. Скажите, и это — детальная работа над мелочами? Да у некоторых футболистов вообще даже нет фото — их лица поленились вставить из шаблонов! Кошмар. Армагеддон и мракобесие? Нет, просто EA дарит нам НОВУЮ «ФИФУ». А мы традиционно принимаем подарок. И продолжаем наш рассказ дальше.

Вдоволь налюбовавшись на обновленных футболистов и прослушав беззвучный гимн, мы приступаем, наконец, непосредственно к игре — разводим мяч с центра поля ☺. Сейчас мы приведем Германию к победе. Пас, навес, запуск Лама по флангу, паверболл летит слишком криво и Филипп не успевает... Аут для игроков Бразилии. Хм, неужели физика мяча переработана в нормальную сторону? Проверим, проверим. Дарио Силва вбрасывает круглого на поле, мы, по доброй привычке, усилиями все того же маленького Лама, снимаем его с ноги у Кака и мчимся вперед. Кое-то шепнул мне на ушко, что в этой версии FIFA вновь дико *рулят* навесы. Настало время проверить этот шепот. Лам подбегает к штрафной площади, параллельно по центру торопится Лукас Подольски, Филипп делает навес, падает от усердия на газон, мяч летит, я зажимаю Q, Подольски вырывается из-за спины защитника, подпрыгивает и, изворачиваясь в воздухе, наносит удар по воротам ножницами. Нелепо взмахнув руками, красиво прыгает Нельсон Дида, красиво опускается на газон Подольски, а мяч, само собой, красиво и невероятно быстро залетает в верхнюю девятку, едва не разрывая сетку ворот. Да, грозные глюконавесы вернулись. И сборная Германии повела в счете уже на третьей минуте матча.

Теперь очередь бразильцев разводить кожаного электронного друга с центра поля. Что они и делают. После короткой перепасовки, расталкивая корпусом германских защитников, к воротам Йенса Леммана несется грозный Адриано с диким лицом. Обойдя Шнайдера и сбив на землю Фрингса, Адриано замахивается для могучего удара по воротам из-за предела штрафной площади, но тут в него двумя ногами влетает не менее огромный Пер Мертезакер. Штрафной в пользу Бразилии и первая желтая карточка в матче. К установленному на точке мячу своей фирменной пританцовывающей походкой подходит Роналдиньо и, совершив замысловатый разбег, четко и ясно вгоняет мяч в сетку ворот сборной Германии. Голкиперу немцев остается только лишь удивленно пожимать плечами, а мне ему подражать — по новому веянию EA`шных разработчиков, все штрафные и угловые мы будем пробивать, только лишь руководствуясь индикатором силы и кнопками «влево-вправо», все остальные стрелочки-шкалы канули в прошлое. Гм, интересно, а это тоже сделано для реалистичности? Для какой? Если у игрока «рабочая» нога правая, а штрафной пробивается с левого фланга, НЕ забить «банку» нужно постараться. Разве что с угловыми придется повозиться, но только сначала. Подобное мы уже проходили раньше. Так что 1:1, и Германия вновь начинает с точки.

Серия коротких пасов в центре поля выявляет одну страшную истину — короткие пасы стали гораздо хуже, чем в прошлой версии. Однако и длинные не слишком улучшились — сверхточный выброс на выбегающего по центру игрока из «Ворлд Кап 2006» убрали, но ничего особо не добавили, разве что при определенных обстоятель-

ствах можно красиво, вразрез между защитниками, вывести форварда один на один с вратарем. Гм, ну что ж, давайте именно это и проделаем. Баллак на Фрингза, тот на Шнайдера, снова на Баллака, немного покружить на месте, собирая защитников, и длинный пас на оставленного без опеки Мирослава Клосе. Немецкий форвард-талант, мастерски обработав мяч, входит в штрафную площадь, Дида выходит из ворот, ха-ха, сейчас я тебе баночку-то в ближний глюкавый угол и положу. Удар! Го... в падении бразильский страж ворот ОТБИВАЕТ мяч на угловой. Неужели! Я не верю! Не может быть, чтобы вратаря ПРАВИЛЬНО переработали! Он же уже пропустил стандартный глюконавес. Или, может, я слишком пессимистичен? Может, есть еще светлые пятна на темной совести EA Sports? Угловой все покажет. Сначала я не понимал, как компьютер вешает на дальнего игрока и исправно клепает мне не берущиеся «банки», но теперь я, кажется, освоил этот финт. Сильный навес, удар Клосе — мяч по красивой дуге опускается в дальний угол ворот. Похоже, с гением вратаря я несколько поспешил. Если выходы один на один он частенько отбивает, то покрытые плесенью, стандартные стандарты глюков он не берет. Удары из центра поля, навесы, штрафные и угловые — не реализовать хотя бы один из перечисленных моментов, значит, опозорить себя перед заранее упавшим на газон кипером FIFA 2007. А это недопустимо.

Но это не главное. Главное — это тестовый матч. Сборная Германии ведет со счетом 2:1, и первый тайм близится к завершению. Удары с дальнего расстояния (из-за штрафной), без предварительной обработки мяча, в испóлнении любого игрока, будь то хоть сам Кака, пролетают в нескольких метров от ворот (кроме, само собой, сладких ударов непосредственно по центру), уж очень сильно лояльный к грубости судья разрешает футболистам валять друг друга в штрафной и бить по ногам — все идет к тому, что до перерыва счет останется неизменным. О, так и произошло — сорок пять минут (ну, или шесть ☺) пробежали незаметно, настало время перерыва и отдыха подуставших игроков. При необходимости можно сделать замену или же попытаться сменить тактическую схему. Но не думайте долго — второй тайм уже начался! Бразильцы стартуют с центра поля, и могучий Адриано вновь демонстрирует свой корпусный проход. Перепасовываясь с Робиньо, мощный и смешной Император проталкивается к угодьям Йенса Лемана. Финты в этой версии, равно как и в прошлой — редкий отстой. *Рулит* игра корпусом! Не рискуя повторно заработать штрафной, Мертезакер вступает в силовую борьбу с Адриано, но тот ловко пасует Робиньо, юркий бразилец уходит от Фридриха и бьет в дальнюю девятку — Лемман на высоте. Гм, все же чем-то нравится мне здешний кипер.

Матч продолжается дальше. Бразилия давит, Германия огрызается быстрыми контратаками. Замены обоих сторон кардинально ничего не меняют, и стадион начинает бесноваться. Первая домашняя победа Германии на расстоянии пяти минут игрового времени. Но до нее еще нужно дожить — прекрасный навес Кака с фланга, на линии штрафной площади принимает на свою голову Роналдиньо. Удар, мяч еле-еле катится в ворота, Лемман замер как заколдованный и тупо провожает его взглядом. Уже останавливаясь, мяч закатывается за линию ворот. Гол? ГОЛ!! Хм, это ж дежавю какое-то. Мне так год назад Майкл Оуэн забивал. А эта «ФИФА» точно новая? А то и игроки, и голы у нее из прошлой версии остались. Ладно, хорошо, братья мои футбольно-меньшие. Ничья, так ничья. Но ничего, мы еще поборемся! У нас еще два экстра-тайма и серия пенальти есть. Вот только, пробивая одиннадцатиметровый, не забывайте о таком нюансе — при слабом ударе по центру вратарь, падающий в сторону, может зацепить влетающий в ворота мяч ногой, и гол не состоится. Вот такой новый старый мелкий ляп господ создателей. Один из многих. К сожалению.

Вывод

В очередной раз, с огромной скорбью на душе и грустью в голосе, приходится констатировать — нас слегка надурили. Снова. Я согласен, что FIFA 2007 выглядит симпатичнее других, что тут очень много новых, приятных, удобных мелочей, что теперь можно создавать свой турнир, смешивая сборные и клубы, что во время визуальной симуляции матча, в перерыве между таймами появилась возможность смены состава, что тактически игра намного умнее всех своих предшественниц — но этого мало! Ужасно, неописуемо, страшно мало. Основное — игровой процесс не поменялся ни на йоту. Так же, как и графический движок. Скажите, зачем мне качественная модернизированная карьера, если в ней мне придется играть не качественными футболистами? Зачем мне

классный «off the Ball», если вратарь пропускает мячи от кнопки «пас»?! Да и зачем мне сам этот геройский голкипер, спасающий от серии опасных ударов и выкидывающий мяч на ногу форварду противника, чтобы через несколько секунд вынуть его из сетки своих же ворот?! Мне не нужно все это. Я устал. Устал играть в одно и то же футболоподражание. Я хочу нового, по-настоящему нового графического движка, качественной физики мяча и нормально проработанного вратаря, вкупе с остальными игроками. Мне не нужен суперзеленый газон, и сверхдвижущаяся сетка, я хочу отлично прорисо-

ванный СТАДИОН и футболистов, похожих на своих реальных прототипов! Будь то хоть Андрей Гусин, хоть Рауль Гонзалес. Я хочу... я много чего хочу. Только боюсь, что это все не скоро будет. А пока мне, да, думаю, и вам придется играть в косметически измененную FIFA 2006 под названием FIFA 2007. Ничего не напоминает?

P.S. В игре появился один русский саундтрек.

Lar

CAESAR IV

Разработчик: Tilted Mill Entertainment
Издатель: Vivendi Universal Games
Жанр: RTS/Manage/Business
Системные требования:
✓**минимальные** P 4-1.6 ГГц, 512Мб ОЗУ, 64 Мб видео;
✓**рекомендуемые:** P 4-2.7 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 128 Мб видео

Давным-давно... Году эдак в 1993 никому не известная тогда студия **Impressions Games** выпустила в мир градостроительный симулятор **Caesar**, не снискавший, впрочем, особой любви публики. Возможно, это было вызвано очень бедной графикой, возможно — неудобным управлением, а может, тогдашний малочисленный геймер, просиживающий штаны за SimCity и Settlers`ами, попросту не заметил прихода «Цезаря» — это не суть важно. Важно, что девелоперы не приуныли, а выпустили в 1995 году игру **Caesar II**, которая могла похвастаться отличной по тем временам графикой и обновленным интерфейсом. Изменения эти были по достоинству оценены здорово возросшими в числе геймерами планеты, и игра завоевала заслуженную популярность. Разработчикам, тем не менее, все было мало, и в 1998 на суд тогда уже широкой геймерской общественности была представлена игра **Caesar III**, ставшая истинной жемчужиной «цезариады», мегахитом и одним из столпов жанра.

Множество игроков по всему миру тратили бесценные ночи не на здоровый сон, призванный восстановить силы для новой порции питания науками и созидательного труда, а на выполнение приказов Императора и Сената, требовавших возведения процветающих городов буквально в голом поле.

Ах, какой это был затягивающий процесс! Ознакомившись с приказом, оговаривающим уровни (богатства, культурный, общественной безопасности и т.д.) развития будущего города, мы отправлялись в безлюдную местность, в коей единственным следом присутствия человека была дорога, ведущая одним концом, как и полагается всем дорогам, в Рим, а другим — в неримские земли, где нет никакой культуры, а токмо дикия звери и варвары. Приказ есть приказ, и, бормоча себе под нос что-то на тему «Здесь будет город заложен...» или даже «Через четыре года здесь будет город-сад...», мы размечали территорию под заселение, а дождавшись первых поселенцев, начинали налаживать примитивнейшую инфраструктуру. Жителям нового оплота Империи нужна в первую очередь вода и пища, и мы строили колодцы и фермы. Выращенные на фермах продукты нельзя хранить под открытым небом, и мы строили амбар. Для торговли теми же продуктами нужен рынок, и мы указывали, где он будет размещаться. Чтоб следить за поддержанием порядка, нужна полиция, и мы строили префектуры, служители которых с грозным видом прогуливались по улицам, наводя страх на криминальный элемент и параллельно выполняя функции пожарной инспекции. Жители, имеющие под нашим мудрым единоначалием перспективы для бизнеса и доступ к товарам и услугам, потихоньку устраивались на новом месте, расстраивая свои дома, делая их богаче и вместительнее. Но вот все равно наступает серьезная нехватка рабочей силы, и нужно разбивать новый квартал, размышляя о том, что пора бы открыть в городке первый театр... Так, под вашим пристальным руководством, то, что было пустыней, становилось небольшой сельскохозяйственной деревушкой, она же разрасталась до симпатичного городка, который, обрастая по вашей воле новыми кварталами и мастерскими, школами и храмами, театрами и больницами, библиотеками и гос. учреждениями, садами, дворцами и цирками, превращался постепенно в настоящий античный мегаполис, в котором не стыдно уже открыть собственный Колизей, ведь район жалких лачуг, с которого начинался когда-то ваш город, стал теперь кварталами богачей и патрициев.

А вот и приказ о вашем повышении... Что ж, продвижение по службе — это всегда приятно, тем более, что оно означает новое, более ответственное и сложное задание, новое назначение и возможность построить с пустого места еще один великолепный город.

Процесс завлекал на часы, часы складывались в дни, дни в месяцы...

Вскоре после этого свершения Impressions Games тихонько закрылась, но дело ее не умерло. Пожалуй, из клонов третьего «Цезаря» можно целый поджанр составить: «Симулятор градостроителя на античную тематику a-la Caesar III». Собственно, тут бы и сказочке конец, но это — только присказка, сказка будет впереди. А все потому, что 28 сентября 2006 года издательство **Vivendi Universal Games** и его подопечная **Sierra** выпустили игру **Caesar IV**, разработанную студией **Tilted Mill Entertainment**, состоящей из бывших сотрудников Impressions Games.

Шляпы долой, дамы и господа! Идет «Цезарь!»

* * *

За те восемь лет, пока «Цезарь» отсутствовал, а лукавые царедворцы-конкуренты соблазняли нас владениями, кто в Древнем Египте, кто в Древней Греции, а кое-кто обнаглел настолько, что прямо предлагал нам порулить колониями Рима безо всякой санкции Цезаря... Так вот, пока все это происходило, игростроение перешло в повсеместное 3D, шейдеры и другие страшные слова. Естественно, разработчики не могли допустить, чтоб четвертый отпрыск великого рода ударил в грязь лицом, графически Caesar IV — очень хорош, хоть и использует улучшенный движок от *Children of the Nile*, предыдущей игры Tilted Mill, который уже устарел. К несомненным достоинствам графики игры можно смело отнести прекрасную архитектуру зданий и отличные водные поверхности (отрадно, знаете ли, поразмышлять о судьбах Империи, глядя с высоты птичьего полета на отражающуюся в глади реки луну). Владельцы средних машин, руководствующиеся при выставлении настроек убеждением: «Это же просто страте-

гия!» — будут приятно удивлены графикой и неприятно удивлены тормозами, но даже на минимальных настройках четвертый «Цезарь» радует глаз. Правда, без ощутимых недостатков тоже не обошлось. Посредственные, плохо анимированные модели жителей могли бы здорово подпортить впечатление, если бы не были сугубо третьестепенным фактором восприятия этой игры. Ну снуют себе граждане вашего города по улицам в своих делах и заботах, живут своей жизнью, вам-то что? Правитель должен, любуясь величественным видом вверенного ему античного мегаполиса, думать о глобальном. О новых кварталах и фабриках, о том, что, судя по докладам советников, жителям не хватает развлечений, и пора, очевидно, отстроить собственный Колизей, для обеспечения работы которого придется наладить импорт оружия из Греции, что очень ударит по казне... Не правительское это дело — концентрировать, при помощи предельного зума, все свое высокое внимание на каком-нибудь мелком служащем и внимательно следить, как там малый сей ноги переставляет.

Деревья и кусты раскачиваются на ветру, содержимое складов и портов легко определяется чисто визуально, даже при максимальном отдалении, кучки водорослей покачиваются на водной глади, горожане идут по своим делам, будь то толкающий тележку чернорабочий или прогуливающийся с важным видом патриций, — что вам еще нужно? А значит, нужно признать, что Caesar IV — очень красивая игра, и все тут.

Очень порадовали погодные эффекты. Помимо дождя и грозы (попавшая в здание молния заставит ваши пожарные команды здорово поработать), можно увидеть очень милый, прямо-таки новогодний снежок, а в пустыне — даже настоящую песчаную бурю. Также присутствует в игре не слишком плавная, но все же очень приятная смена времени суток. Вот вечернее, предзакатное солнце удлиняет тени и заливает все ярким янтарным светом, вот на город опускается темная-претемная ночь, такая темная, что можно только посочувствовать владельцам посаженных мониторов, но очень скоро восходит луна, окрашивая все серебряным, а вот и рассвет с его свежими красками рождающегося дня... Словом, все сделано так, чтобы здорово потешить эстетическое чувство играющего.

* * *

Хоть разработчики и руководствовались принципом минимального изменения концепции третьей части, не стоит, однако, считать геймплей четвертого «Цезаря» бесхитростной с него калькой. Caesar IV — отнюдь не римейк культового хита (что зачастую бывает, когда целью является воскрешение популярного сериала), а вполне самостоятельная и полноценная игра, с должным уважением, но без священного трепета относящаяся к наработкам предыдущих частей.

Да, игровая механика практически не изменилась. Единственным серьезным нововведением является возможность поворота дорог и постройки перекрестков под углом в 45 градусов (игравшие в третью часть помнят, что ранее это можно было делать только под прямым углом). Также появилась возможность вращать здания, оптимизируя застройку. Вот, в целом, и все серьезные изменения концепции, вытекающие, впрочем, из перехода в трехмерность.

Да, поклонники сериала могут игнорировать обучающую кампанию и смело браться за построение своей карьеры наместника великой империи. Но, хоть все нюансы управления древнеримским городом остались без изменений, самоуверенность знатоков быстро пойдет на убыль, когда они обнаружат, как преобразились некоторые очень даже принципиальные аспекты геймплея.

Об этом — подробней.

Самым серьезным нововведением, без сомнения, можно считать... кхм... даже не знаю, как это назвать... Новую социальную политику, что ли ☺.

Помните, как в третьей части, отстроив десяток нищенских палаток и обеспечивая их на протяжении игры всем необходимым + все растущие запросы, мы могли получить в итоге шикарные виллы патрициев? Так вот — забудьте. Отныне граждане вашего города делятся на три социальных класса. Плебеи — дешевая неквалифицированная рабочая сила, рабочие шахт, ферм, фабрик, рынков и т.д. Эквиты — квалифицированные рабочие и интеллигенция, именно они нужны для работы гос. учреждений, систем образования и здравоохранения, театров и храмов. И патриции — принципиально не работающие хозяева древнеримской жизни, отменно, впрочем, платящие налоги и здорово повышающие показатель городского процветания. Соответственно, и жилые дома делятся на три отдельных типа: лачуги для плебеев, дома для эквитов, виллы для патрициев.

И хоть по мере обеспечения разнообразными товарами и услугами жилые здания будут богатеть и расти, хижины так и останутся хижинами, а виллы — виллами.

Такая система привносит новый аспект в геймплей «Цезаря». Теперь, например, вполне возможна ситуация, когда при огромной безработице среди бедняков город будет ощущать острую нехватку среднего класса, или наоборот. В первой ситуации, например, среди плебеев будет нарастать недовольство, а учитывая, что призванные, помимо всего прочего, погашать недовольство религиозные и увеселительные заведения не смогут работать на полную мощность из-за нехватки квалифицированной рабочей силы, все

это чревато очень неприятными последствиями... К тому же, как мне показалось, в условиях серьезной и длительной нехватки специалистов эквиты очень много про себя понимать начинают, требуя все больших и больших зарплат. Такие расклады здорово накаляют социальную ситуацию в городе и усложняют и без того нелегкую жизнь правителя, так что нужно, помимо всего прочего, стараться поддерживать некий общественный баланс.

Очень важен для ваших жителей также показатель привлекательности района — понижающийся по соседству с шумными фабриками и складами, повышающийся методом разбития садов, живых изгородей и парков, укладки площадей и возведения статуй хороших и разных. И если, отстроив небольшой садик с бюстиком любимого Цезаря, можно примирить нетребовательных плебеев практически с любым соседством, то уже эквитов заставить примириться с проживанием в промышленном районе — ох как сложно и накладно, особенно учитывая, что стоимость всяческого украшательства сильно возросла и бьет по карману. Виллу патриция же, в принципе, никто не мешает вам отстроить где-то между мебельной фабрикой и армейской казармой, только подобное соседство едва ли привлечет изнеженного аристократа, как ни украшай окрестности. И будет сиротливо скрипеть на ветру табличка: «Сдается», двор усадьбы зарастать бурьяном, а крыша ветшать. То есть, в общем-то, можно, угрохав сумасшедшие деньги на всяческие понты и украшательства, соблазнить этим районом какого-нибудь захудалого патриция, только простора для развития этой виллы попросту не будет. Из этого следует вывод, что богатые любят жить в элитных кварталах, подальше от всяческих мастеровых и поближе к величественным зданиям храмов, цирков и театров.

Изменена также система товаров и рынков. Теперь товары разбиты на четыре типа: продукты, основные товары (одежда, оливковое масло, стекло, кухонная утварь), товары роскоши (вино, мебель) и экзотические товары, такие как драгоценности и парфюмерия. Соответственно, для каждого типа товаров теперь существует свой отдельный рынок, и домам невзыскательных плебеев вовсе не обязательно обеспечивать доступ к рынку роскоши, для максимальной застройки им достаточно поставить несколько типов основных товаров. Роскошь — это уже для желающих шикануть эквитов. А чтобы обеспечить все потребности аристократии, придется здорово поднапрячь мыслительные способности и экономику своего города, но это того стоит. Во первых, патриции очень хорошо платят налоги. Во вторых, богатые усадьбы аристократов здорово повысят мнение римлян о экономическом благополучии вашего города, что вкупе с высокими показателями населения, культуры, общественной безопасности и благосклонности больших римских дядек, ответственных за принятие решений, обеспечит вам карьерный рост и новые назначения. Благосклонность, кстати, повышается, само собой, дорогими подарками, а еще выполнением всяческих дурацких и зачастую очень тяжелых для города заданий, типа: «Риму нужно срочно 50 единиц зерна — торопись!» А как вы думали? За чей счет, по-вашему, шла раздача римлянам хлеба и зрелищ? Забывать о благосклонности нельзя ни в коем случае, так как Рим не любит правителей, не шлющих подарков и не выполняющих приказы. Если ваш город к тому же регулярно влазит в долги — ждите появления на горизонте парочки железных легионов Рима, явившихся по вашу душу.

Даже если вы признанный знаток «цезариады», такие маленькие неприятности поначалу будут случаться с вами регулярно. Игра довольно сложна, что на фоне общих тенденций к проказуальному упрощению игрового процесса не может не радовать. В игре три кампании, «Королевство» — обучающая, «Республика» — для опытных игроков, «Империя» — для настоящих виртуозов древнеримского градостроения (закрыта, пока не пройдена «Республика»). И уже третья «республиканская» миссия — заставляет очень серьезно поработать, быстро сбивая спесь с закаленных ветеранов предыдущих частей. О финальном задании — постройке десятитысячного города, все показатели которого нужно, к тому же, довести до заоблачной цифры «100» — лучше промолчать...

* * *

Игр без недостатков не бывает. На фоне просто шикарной проработки всех аспектов геймплея неприятно выделяется отражение варварских набегов.

Военные действия в градостроительных стратегиях вообще и в серии Caesar в частности всегда были вполне второстепенным элементом, однако реализация их в четвертой части сериала — практически единственный серьезный прокол разработчиков. Парадокс: создавать и обеспечивать армию, возводить оборонительные сооружения — очень интересно. Сражения же нагоняют какое-то совершенно тоскливое ощущение. Группы ваших солдат, гоняющиеся, зачастую по улицам города, за группами враждебных варваров, оставляют впечатление игры в казаки-разбойники или разборки молодежных группировок... Чего угодно, но только не античного строевого боя. Возможно, это связанно с отвратительным AI и плохим pathfinding`ом (умением юнитов находить путь до заданной точки), возможно, с неверной организацией масштабов и темпов сражения... Но факт остается фактом, на фоне всех прочих аспектов геймплея, оценка которых ниже чем «отлично» была бы просто кощунством, боевые действия не заслуживают ничего выше «посредственно». Впрочем, теперь есть возможность просто откупиться от залетной бригады варваров, но аппетиты у этих специалистов по античному крышеванию неуклонно растут, так что объяснить им, что с легионами Рима шутки плохи, когда-нибудь все же придется.

* * *

Ощущение, которое охватывает геймера, отстроившего свой очередной город и любующегося с высоты птичьего полета ровными рядами мощеных улиц и аккуратных черепичных крыш, снующими по своим делам горожанами, суровой красотой производственных кварталов и величественной архитектурой помпезных цирков, сродни какой-то просто-таки детской гордости. Красочная и величественная демонстрация игроку результатов его упорных трудов всегда была одной из причин популярности «Цезаря», да и любой известной игры в жанре.

Но предыдущие серии «цезариады» не имели того козыря, что есть на руках у четвертой части — трехмерности. Ведь теперь правитель заэкранного города не ограничен, как раньше, раз и навсегда установленным углом обзора, теперь он может любоваться своими трудами и трудами своих виртуальных подопечных, вращая камеру и масштабируя изображение. Хотите вот этот квартальчик с максимального удаления, под углом 60 градусов, с видом на реку, где кораблики плавают? Пожалуйста! Хотите приблизить камеру так, чтоб рассмотреть конкретную улицу или фасад интересующего вас здания? На здоровье!

Стоит отметить также более двух десятков отличных музыкальных треков, выдержанных в общей «древнеримской» стилистике серии. Вкупе с приятной игровой озвучкой, передающей в основном гам оживленного города, они здорово способствуют погружению в атмосферу возведенного вами древнего города.

* * *

Не лишенное некоторых незначительных недостатков отличное продолжение великой игры. Редкий пример успешной реанимации великой серии с параллельным переходом в трехмерность.

Очень советую всем тем, кто когда-то ночи напролет отстраивал, по велению Цезаря, римские города.

P.S. А всем «непосвященным» — тем более.

Разработчики: InterServ International
Издатель: Namco Bandai Games America
Жанр: hack&slash
Системные требования:
✓**минимальные:** P 4/Athlon XP-1.8 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео
✓**рекомендуемые:** P 4/Athlon 64-2.4 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 256 Мб видео

Morte&Shaman AD

MAGE KNIGHT APOCALYPSE

Они убили «Дьяблу»... сволочи

Много лет прошло с момента выхода великой и могучей игры под названием Diablo, а разработчики из множества кампаний до сих пор пытаются повторить и даже превзойти успех Blizzard`овского творения. Но почему-то ни у кого данная идея не воплотилась в реальность — множество игр уже забыты, а некоторые с самого начала не смогли обрести популярность. Да, были проекты, которые, казалось бы, приближались к почетному пьедесталу, но тут же поскальзывались на гнилых помидорах, которыми их забрасывали дьябловские фанаты. И не то чтобы все «поскользнувшиеся» были дешевыми поделками. Нет, совсем наоборот. В жанр hack&slash они привнесли множество нововведений. Некоторые игры предлагали игроку командное развлечение. Одни могли похвалиться особым антуражем, другие вносили инновационную трехмерную графику, комбы, интересные заклинания и т.д. Вспомним хотя бы еще совершенно свеженький Titan Quest: ведь могут, когда хотят.

Но все же основные дьябловские принципы оставались и останутся нерушимыми. То есть обязательно должен присутствовать мегакрутой герой (а лучше, целая команда), куча шмоток и просто неприличное количество монстров, с помощью которых наш протагонист из чахлого мальчика на побегушках прокачивался бы до уровня самой настоящей машины убийства.

И вот с приходом осени появился еще один подобный проект под названием **Mage Knight Apocalypse**. Только в этот раз, ко всеобщему удивлению, вышел он «из-под пера» не европейской и даже не американской, а азиатской компании **InterServ International**.

В перечне достоинств МКА на первое место следует поставить концепцию, за основу которой взяли популярную одноименную настольную игру. (Одного пункта будет маловато, надо еще что-то вспомнить. — *Прим. совести*). А вот и еще достоинство: шесть немаленьких миров, которые разительно отличаются друг от друга. Или вот — набор из пяти героев. Да и система прокачки, со слов разработчиков, кажется очень даже интересной, или по крайней мере простой (а это огромный плюс для подобного проекта. — *Прим. здравого смысла*), то есть сделанной таким образом, чтобы игрок особенно не напрягал свой мозг всякими раздумиями по поводу того, как именно раскачать своего перса. Тут нужно просто «валить» монстров и время от времени наблюдать за вылетающими надписями типа «сила +1», «ты выучил новое заклинание» и тому подобное. Но это еще не все, ведь разработчики успели еще много чего наобещать: уйма навыков и их древообразная система, множество напарников, масса шмоток, куча побочных квестов и так далее...

Глумящиеся гномы

Ви любите драконів? А драконові яйця? Ні? Ось і я не люблю. А хто ж їх любить? Дракони великі, яйця теж великі. Ні, дракони нам не друзі. А ще мені дід колись розповідав, що дракони — це ті ж півні, тільки гребінь по всій спині. Було зловлять одного всією шахтою і не люблять, поки воно не здохне. Та давно вже жодної такої тварюки не бачили, мабуть повимирали. То й добре, а то пам'ятаю, ще коли малий був, летить сволота над корчмою й волає: «Я свободєн, словно птица в нєбєсах». Хотів у нього каменюкою поцілити, та не долетіла.

А взагалі ми, гнуми, мало кого любимо. Особливо коли дварфами нас кличуть. Вам би сподобалось, коли вас *карликом* називали? Як достану свою бойову сокиру, усім покажу хто з нас «*карлік*», якщо пива не наллєте... Чого я взагалі про драконів згадав? Бо прийшов одного разу на наші землі пісець. Великий такий, волохатий. Мертві з могил повилазили, мабуть, за духовним батьком своїм, Ромеро, засумували, орки мов скажені об паркани лбами битися почали. Шо татари, їй-богу. Велика крижинка перетворилася на величезну крижиняку, та й давай ельфів морозити. Так їм і треба, іродам. Я ще забув сказати, що ельфів ми теж не любимо. Пихаті, довговухі... Проходив раз біля їхнього міста, а вартовий і питає: «Парєньок, ти чей будешь?» Який я тобі парєньок, безвуса (хоча може хто бачив вусатого ельфа?) ти потвора, в мене борода довша, ніж у тебе руки, я вже зброю майстрував, коли тобі мати косічкі заплєтала. Так про що це я... а, про хаос та розруху, війни, жахи різні, катаклізми. Пісець, одним словом, самий час йти плюндрувати ельфів. І може, всьому світу наставив би кінець, але одна стародавня раса згадала, що в них є пророцтво, судячи з якого, хоробра п`ятірка тих, хто клятву давав, надає усім силам зла на горіхи... і сплюндрує ельфів (про останнє вони не казали, але я сам здогадався).

Не згадаю вже, коли я якісь клятви давав, але, може, й було таке. Нічого не поробиш, доведеться світ божий рятувати від пошесті лихої. Я б і сам упорався та набилися мені у товариші амазонка войовнича, вампірша загадкова (щось дуже на ельфа схожа), воїн фанатичний (оцей напевно ельф) та зелена потвора, чи ящірка якась, чи крокодил Гєна, чорт його знає.

Ну, прийшли вони до мене і почали розповідати усілякі байки про суцільне зло, про злоякісний розбрід і таке подібне. В цілому я зрозумів тільки те, куди ми йдемо. А йшли ми усі за драконом. Ну, не за цілим, а тільки за його частиною, а саме за яйцем, з якого нібито повинно було вилізти глобальне горе. А я, як створіння невелике, без усіляких там забаганок, мені тільки скажи, куди іти і кого куди бити, і буду задоволений.

Скинь программиста с поезда

Если на секунду забыть про такие мелочи, как сюжет, графика, звук и атмосфера (о которых мы обязательно вспомним ниже), то что самое главное в hack&slash`е? Ответ очевиден — это управление, интерфейс, стабильность и выплывающий из них комфорт. Вот за что стоит снять перед разработчиками из Blizzard шляпу (хоть я и считаю, что вторая Diablo слегка нудновата (полетели гнилые помидоры. — *Прим. фанатов*), так это за комфорт. Судите сами, разве будет обычный игрок закликивать монстров в промышленных масштабах чуть ли не до потери пульса, если для этого ему придется полчаса медитировать за компьютером, сплести себе венок из трилистников, набить на монитор семь подков и принести в жертву неизвестным богам любимого хомячка? Сомневаюсь. А вот играть в МКА без первого (и дай бог не последнего) патча — это уже попахивает мазохизмом чистой воды. Неудача может подстерегать прямо на старте. 10 (!) минут загрузки, тормозящий вступительный ролик, незагружающиеся сейвы (на этом месте должен был быть бьющийся головой об стену смайлик) — и энтузиазма порядком убавляется. Допустим, заплатку вы поставили сразу и про вышеперечисленные ужасы знаете только понаслышке... светлого будущего по-прежнему не видно. Глюки, баги и лаги прут нахрапом и уверенно заслоняют достоинства, которые и без того задыхаются под прессом недостатков. Они словно огромный бегемот, который прыгает по тем трем слонам, на которых держится мир МКА, дабы те в свою очередь поскользнулись на ките и плюхнулись в очень неприятное забытье.

Конечно, многое можно стерпеть, например, ради великолепного сюжета, эпической саги, увлекательной истории... которой здесь нет. Ибо назвать таковой сказочку про могучую кучку героев, которая за яйцом ходила, не позволит даже хорошо натасканная совесть, которая, как известно, хозяина не грызет. Проработка главных и второстепенных персонажей под стать сторилайну. Симпатию вызывают лишь ну очень харизматичные дварфы, которые порой даже умудряются шутить. И немножко вампиресса. Остальные расы практически безлики. Набираем в протагонисты заурядных статистов, господа разработчики? Но если вдруг последние прочитанные книги (игры, фильмы) — это «букварь и зеленая», для более глубокого погружения в оригинальный сюжет отведайте роликов местного, движкового разлива, щедро разбавленных концентрированным пафосом (гнум не в счет, он может шутить) и отборной скукой.

С дуба рухнул?

Манчкины уже наверняка крутят пальцем у виска: мол, вишь, чего ему еще захотелось, сюжету в hack&slash`е? Вот уровень бы повыше и топор побольше. Качаться пора.

С ролевой системой у игры полный порядок — проста в эксплуатации и весьма эффективна, а большего подобному проекту и не требуется. У каждого из героев, а всего их пять — вампиресса, драконум, амазонка, паладин и дварф, есть шесть основных характеристик (*здоровье*, *сила*, *ловкость*, *выносливость*, *мудрость*, *интеллект*). Подымаются они не за счет набора опыта и последующего увеличения уровня, а автоматически, в зависимости от ваших действий. Настучали топором оркам по мягкому месту — получите +1 к силе. Орки настучали вам? Тогда выносливее станете вы и быстрее жизненные силы восстанавливаться будут. Если же отдаете предпочтение, например, огнестрельному оружию, то будет расти ловкость. И наоборот, без ловкости ни Вильгельм Телль, ни Василий Зайцев из вас не получится.

Кроме этого у каждого персонажа имеется свой набор навыков, которые представлены в древовидной форме, знакомой по той же «Диабле». Так, например, играя за вампирессу, можно пойти по одному из трех путей развития, а именно по пути некроманта, асассина или вампира. Некромантский путь развития будет сопровождаться вербовкой только что убитых противников и всяческими заклинаниями, связанными с этим. Играя за чистокровного вампира, вы получите возможность сосать кровь, ну и вампирских заклинаний будет куча, вроде превращения в летучую мышь и т.д. Асассинская же доля и коню понятна — убийца, он и в Африке убийца ☺.

А дварф, например, может угостить непрошеного гостя тяжелым топориком и другими видами оружия ближнего боя, пустить пулю между глаз или пульнуть солью в тыл, а на худой конец и динамитику пару палочек подкинуть.

Только главное — не выращивать мастера на все руки, а то героиня/герой, мастерски владея двумя оружиями и разбрасывая направо и налево заклинания, будет не только выглядеть нелепо, но и скоро умрет, — как и персонаж, решивший резко сменить боевой молот на дробовик. Хотя благодаря второму «бегемоту» это весьма условно.

Кровавая месса

Да, гном мне сразу не понравился. И почему это я, древнее и гордое творение мира сего, должна скитаться по вселенной в поисках дракона вместе с каким-то там карликом? Который даже сказать ничего не может, кроме пошлостей в адрес эльфов. Хорошо, что хоть появилась возможность отдохнуть от его пьяных эпосов, потому что на время пребывания в городе мы рассредоточились. Интересно, а если ему сбрить бороду, он поумнеет?.. И вообще, что это за раса такая? Мне в последнее время начинает казаться, что у них бородатые даже женщины и дети... даже по утрам.

Что-то радости никакой не прибавилось от того, что в родной город наконец-то заглянула. После моего недолгого отсутствия всё как-то поменялось, а точнее — все. Люди стали унылыми и до неприличия тупыми, ходят по городу стадом да мычат что-то невнятное. И охранники какими-то невкусными стали, пьют, как не в себя, разнообразную дрянь, да жрут нечистоплотную скотину, дать бы им их собственную кровь откушать, дык они бы сразу же плеваться начали. Сколько там натикало?.. Ага, уже полдень, время идти к церкви, где я и договорилась встретиться с этими псевдогероями.

Подойдя к условленному месту, я стала свидетельницей весьма странной картины: по близлежащему парку, оседлав дракона, скакали амазонка и воин, при этом выкрикивали непонятные слова, что-то вроде «скачи, коняшка». Дварф в это время дико хохотал и катался по земле, схватившись за свое необъятное пузо, уже давно превратившиеся в помойку. Я сразу направилась к самому вменяемому из них — как назло, им был именно этот противный карлик.

— Я что-то пропустила?

— Га-га-га, — он попытался сдержать смех. — Ой, я лусну... прийшов... га-га, тупотіли, га-га.

— Ты что, снова давал им свое мерзкое пойло?

— Ні, — сказал гном, уже перестав смеяться, затем с трудом начал подыматься и отряхиваться.

— Да что, в конце концов, произошло?

— Була така старовинна легенда, про тупотіння...

— Ты меня перестань сказками кормить, по сути рассказывай.

— Ну, як повелось, наш тутешній маг зібрав сьогодні все насе-

лення держави для того, щоб провести щорічний ритуал по пересуненню наших земель подалі від сонця, щоб в літку від спеки врожай не зіпсувався.

— Хоть раз сработало?

— Звісно! Тільки для цього треба, щоб якомога більше люду одночасно тупнуло ногами, коли маг читатиме закляття, тоді земля і здвинеться.

— И как этот сдвиг относится вот к этому? — я показала в сторону развлекающихся игрой «покатай меня, большая черепаха», только на этот раз в роли наездников выступали воин и рептилия.

— Просто в цей раз хтось зробив малесеньку поправку у тексті промови, і тепер замість того, щоб здвинути землю, всім поздвигало дахи.

— А его хоть кто-то видел?

— Ага, бачив я його, все крутився перед ритуалом біля нашого мага, щось розпитував, падлюка. Це те саме бидло, що вирощує злобне яйце дракона.

— А-ха, значит, все это безобразие было сделано для того, чтобы никто не вмешивался в зловредные планы злодея... Интересно, а с какой это радости с нами все в порядке?

— А це скоріше всього через те, що ми обрані, чи дуже розумні... э-э-э г-м-ф-р-ш-ц...

После этих слов гном упал и забился в конвульсиях.

— Ну, вот одним придурком больше...

— Ні, це я гоню біса... це теж один з наших ритуалів по очищенню від злого духу.

— А есть ли у вашего народа заклинание, с которым можно хоть сейчас прийти к любому живодеру и огорчить его... до невозможности?

— Звісно що є, я його дуже ретельно підбирав, щоб личило до моїх кедів, і придбав напередодні. Ось воно, — гном выудил из-за пазухи шестиствольный пулемет невероятных размеров.

Круто, вот как раз с таким аргументом и нужно идти бить драконьи яйца.

Balance in everything? Ни за что!

Казалось бы, светлеет в царстве глюко-лагов. Расти себе на здоровье уникального протагониста, уничтожай супостатов... и тут на многострадальные земли выбегает второй бегемот по имени дисбаланс и с двойным усердием вместе со своим родственником начинает скакать по слонам, чтобы те все-таки поскользнулись на несчастном ките и плюхнулись вниз. Во-первых, игрок практически бессмертен, то есть умереть-то он, конечно, может, но, нажав заветную кнопочку Revive, в ту же секунду воскреснет возле ближайшей кучи кристаллов, которые еще служат местными чекпоинтами. И никаких вам штрафов, все вещи при себе, золото на месте. А поскольку уровни утыканы этими волшебными кристаллами довольно щедро, то и бежать далеко не придется. По большому счету, игру способен пройти любой персонаж, разница лишь в том, сколько раз придется воскреснуть и сделать спринтерский забег до ближайшей кучки монстров. Грозные боссы вообще превращаются в мальчиков для битья, ибо, в отличие от нас, не фениксы и воскреснуть из пламени не могут. «Так ведь под конец игры у них здоровье регенерируется быстрее, чем кролики размножаются» — скажете вы. Да, чистая правда, но что мешает заманить чудище под самый кристалл, чтобы минимизировать время в цикле «умер-ожил», и там спокойно отправить к праотцам? Абсолютно ничего.

А еще в мире МКА придется бегать. И много. Ведь мало того, что про баланс здесь никто не слышал, так, кроме тормознутого движка, нам еще всячески пытаются усложнить жизнь управление на пару с камерой. Управлять героем мышкой неудобно, намного проще делать это с клавиатуры, любимым WASD`ом; невидимый оператор наотрез отказывается следовать за протагонистом на фиксированном расстоянии, так что готовьтесь панически крутить камеру в пылу боя. И угол наклона выбран неудачно. Как ни пытайся увидеть тварь, методично осыпающую вас стрелами с ближайшего холмика, ничего не выйдет. Приходится спасаться бегством, водя за собой вереницу монстров, и выжидать, пока восстановится мана (спадет уровень перегрева) или обпиваться разными снадобьями. Вот и получается, что играть персонажем, ориентированным на ближний бой, сложнее, лучше на безопасном расстоянии поливать врага градом пуль или жарить файерболами. Конечно, потом рубить направо и налево станет так же удобно, как палить по врагу издалека, но до «потом» игра может и не дожить, отправившись в корзину.

Поведение напарников — это вообще один сплошной глюк. Зацепиться за стену для них не проблема и умереть просто так (в радиусе двухсот метров никого нет) могут на раз. Остается только колдовать над иконками «За мной», «Стоять» и «Атаковать». Хотя, опять же, несмотря на неадекватность поведения, помощь от них ощутимая.

Давай истчё

Ради чего еще можно простить мертвые сейвы, неудобный интерфейс (пролистать 50 с чем-то страниц у торговца, чтобы найти пару сапог — то еще издевательство), заклинания, которые преследуют игрока, словно ракеты с тепловым наведением — хоть зигзагами убегай, хоть по прямой, хоть за деревом спрячься, все равно достанут. Ну хотя бы ради симпатичной графики. Скрывать скупые модельки под вкрапле-

ниями «бампа», а недостатки окружающего мира маскировать «блумом» — это, конечно, дурной тон, но выглядит весьма неплохо. Или ради очень призрачной, но все же атмосферы и местами отличной музыки или...

Приплыли

Жаль, но достоинств, ради которых можно простить игре многочисленные огрехи, слишком мало. Возможно, после следующего патча прямолинейное путешествие по имени МКА избавится от горы ошибок и предстанет игрокам в другом свете, а пока рекомендовать игру можно только единицам фанатов.

Апокаліпсис відміняється...

...або не лізь попереду батька в пекло, бо батько ще не виліз.

Дія проходить на випаленому вогнем пустирі. Все навколо розмальовано сатанинськими написами та різноманітними зірками. Деінде стирчать поодинокі свічки та смолоскипи. Навколо валяються тіла убитих адських потвор, переважно сплюндрованих ельфів. На купі випалених черепів лежить дракон, якому зробили косметичну операцію обличчя, крил та інших частин тіла. В самому епіцентрі випаленого пустиря сидить головний злодій королівства та матюкається... бо п`ять легендарних героїв просять його зняти закляття... б`ючи руками та ногами. Найбільше старається гнум, видно, що «просить» від усього серця. Завіса.

Кирилл ТАЛЕР, Bateau, Jaguar

Heroes of Annihilated empires

Разработчик: GSC Game World
Издатель: GSC World Publishing
Жанр: hack`n`slash vs RTS
Системные требования: P 4/Athlon XP 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Пока над зданием ДЗВР разгоралась жгучая заря неизвестности и всеобщей паники, первый совместный отчет *без-пяти-минут-кого-то-там* и *симпатичной образины в очках с виртуальной второй головой* решительно и непоколебимо подходил к концу. Осиротевший второй Портал жалобно пинговал свежие новости, выдающиеся Игронетом на-гора из недр некоей великой клоаки *креатиффа*. На этот раз клоака рожала исключительно музыкальные news:

«Сенсация!!! Глюкоза — дочь Жанны Агузаровой!»

«Звуковую дорожку для пародийного квеста "Тупой Позор" записал краснодарский хор под руководством Шостаковича!»

«Монгольские ученые подсчитали, что из 3 млн Wii можно построить площадку для выступления Стинга на Красной Площади. Мэр Москвы Юрий Лужков отказался комментировать это объявление».

«Реклама! Кулер WindDumb с системой 5.1 не только охладит важные компоненты вашего компьютера, но еще и создаст иллюзию военного самолета на вашем рабочем месте!»

— Слушай, а как тебя правильно писать? Bateau или Bateu?

— Извините, можно ли Вас предупредить о том, что еще одно такое Bateu...

— Можно без Вы... Переходим на ты!..

Молодой огр внимательно посмотрел сверху вниз, приподняв очки.

— Так вот, если ты еще раз ошибешься, называя меня Bateu, то...

— То что?!

Агенты несколько секунд мерили друг друга взглядами. Талер прикидывал, какой урон он сможет нанести в случае драки. Bateau — то количество мяса, которое после драки можно сберечь на зиму.

— Кажется, это называется притиркой коллег... — тактично предположил Saint_Daemon aka Bateau.

Талер хмуро повернулся к нему той частью тела, которое у Мохнорыла похоже на лицо, и углубился в отчет:

— Так... геймплей захватывающий, дисбаланса в игре вагон с ведерком, яркая фэнтезийная графика, заставляющая поверить в живой мир. Так... Пиксельное воинство вызывает здоровое недоумение, но это скрашивается вкусной анимацией тех самых пиксельных монстров и их количеством. Стратегическая составляющая любопытна, но крайне упрощена. Сам герой уже за несколько миссий способен превратиться в танк, не знающий пощады. Белым пятном на внятном отчете остались в мирах ГУИ скирмиш и мультиплеер...

Конечно же, по окончании первого отчета следовало немного отдохнуть, а затем отправиться заполнять собой белые пятна. Но ни Талер, ни Bateau не знали, что Портал их сейчас не пустит. Ибо уже занят. И даже не Мохнорылом... Знаете, работа секретаря, она такая утомительная — и так хочется развлечься!..

Эльфодром

Ну секретарь, ну забрался, а что — нельзя что ли? Я, между прочим, чистокровный Эльф. Ну и что, что у меня уши не такие и хвост сзади? Все равно в душе я эльф, и все тут. И написание отчета о своей любимой расе я не намерен отдавать в чьи либо руки. Вот.

Собака — животное из семейства млекопитающих. У любой уважающей себя собаки есть блохи, а блоха — это... Нет, что-то меня понесло не в то русло. Наверное, правильней будет так...

Эльфийские *лучники* — это не только ценный мех, но еще и основная ударная сила своей расы. Практически вся тактика эльфов строится именно на этих юнитах. Небольшая цена и хорошие показатели в скорости воспроизведения позволяют создавать огромные армии стрелков за достаточно короткий срок. Помните, в Star Craft`e игроки очень полюбляли устраивать «рашу» зерлингами? Так вот. В HOAE, играя за эльфов, можно делать точно так же, только вместо «собак» используются лучники, причем весьма удачно. С обороной собственной базы дела обстоят иначе. Дело в том, что у лучников слабоватая защита, а значит, их должен кто-то прикрывать. Для начала сгодится и *лесная стража*. Производится этот юнит в том же здании, что и предыдущий. С самого начала стражники достаточно слабые, но если сапгрейдить нескольких на повышение атаки и защиты, то из них вполне получаются неплохие войны, которые под прикрытием способны сдерживать вражеские силы достаточно долго.

Еще для оборонной базы советую использовать *Энта*. Что такое Энт? Вы что, фэнтези не читаете, что ли? По сути Энт — это здоровенное, ходячее дЭрЭво с большим количеством хитпоинтов, хорошим ударом и достаточно медленной скоростью передвижения. Именно из-за скорости ходьбы Энта лучше всего использовать при обороне, а то пока он дойдет до вражеских укреплений, можно тридцать раз сбегать теми же лучниками туда и обратно.

Лучше всего для лобовой атаки подойдут *кентавры*. У них и жизней много, и скорость хорошая, плюс еще и выбивают неплохо. Только перед тем как создавать кагал кентавров, советую вначале исследовать «уменьшение стоимости», иначе ресурсов не напасетесь.

Так. Теперь давайте выставим уровень работы фантазии на максимум и попытаемся представить, как же должна проходить сама атака и какое примерное количество войск для этого необходимо.

Для раши вполне хватит и полсотни лучников. Главное — все делать быстро. Даже если у вас не получится быстро разнести вражескую базу, вы как минимум сможете неплохо замедлить вражеское развитие, что вполне может стать решающим аргументом в будущем сражении.

Для серьезной атаки одних лучников будет мало, даже если вы их сделаете сотни три. Примерное соотношение войск выглядит так: на каждые 50 лучников должно быть 25 лесных стражников и 25 кентавров. Самих лучников должно быть не меньше двухсот. В итоге получается, что при основной атаке у вас должно быть 200–300 лучников, 100–150 лесных стражников и столько же кентавров.

Тактика очень проста. Кентавры засылаются вперед. Пока они отвлекают на себя основные силы противника, не давая им пройти, лучники тем временем помогают, засыпая противника сотнями стрел. На случай непредвиденных вражеских прорывов перед лучниками выставляются стражники. На всякий случай, если есть лишние «эльфоеденицы», в помощь лучникам можно нанять пару десятков магов, хотя лично я вполне обходился без них.

Опять же таки, если у вас есть время подготовиться, то есть смысл подвести поближе Энта. При нормальной поддержке Энт может натворить много гадостей силам противника. Можно сделать еще хитрее и построить дополнительную мини-базу неподалеку от противника. Таким образом можно периодически подводить подкрепления, да и тем же Энтам топать придется гораздо ближе.

Оставим пока что военное ремесло и поговорим немного об экономике.

В отличие от всех остальных рас, эльфам для жизни необходимо только четыре ресурса: дерево, кристалл, руда и еда. *Дерева* поначалу понадобится очень много, так что не поленитесь провести исследования в *Лесной академии* на предмет повышения добываемости этого ресурса. Ну и на фей тоже не скупитесь. Дерево должно добывать не менее 30 фей, в противном случае у вас частенько будет наступать кризис, что даст вашему противнику возможность вырваться вперед.

Следующим номером в плане востребованности идет металл и еда. Оба эти ресурса необходимы для создания юнитов и для проведения апгрейдов атаки и защиты, без которых не обойтись никак.

Ну и в последнюю очередь — кристалл. Сразу поясню. «В последнюю очередь» — это не значит, что кристалл можно практически не добывать, просто он менее необходим, нежели остальные ресурсы. В основном этот ресурс используется для улучшений в Лесной академии.

Теперь немного об оформлении базы. Как уже отмечалось выше, лучники — это первые войска у эльфов. Так вот. Следующей постройкой после главного штаба и *Яблони* (для добычи еды) должен стать *Дом Эльфов*. Как только фей на добыче еды у вас становится не меньше 15, можно смело ставить на бесконечно производство лучников. В будущем необходимо будет построить второй Дом Эльфов, дабы проводить там улучшения, не приостанавливая производство войск.

Оборонительных башен много ставить не советую, ибо при том количестве войск, что плодится во время игры, толку от них будет немного. Три-четыре башни поставить можно, чисто для поддержки, но больше смысла я не вижу, по крайней мере при игре за Эльфов.

Еще один очень важный аспект в строительстве базы — это *Зачарованный лес*, который позволяет производить Энтов и Единорогов. Больше всего необходимы первые и желательно бы в количестве больше одного. Для этого придется в свое время раскошелиться на еще один такой лес, ведь количество доступных вам Энтов зависит от количества подобных зданий.

Если не считать некромантов, то эльфы — вторая раса, которой у меня получалось делать раши. Хотя это отнюдь не значит, что ими нельзя воевать красиво, используя все тонкости тактических маневров.

Нежная нежить

Бог, какое счастье! Теперь за твердолобых эльфов будет отдуваться котяра aka Jaguar, а мне досталась шкурка Повелителя Нежити. Честно говоря, когда я впервые столкнулся с новым хозяйством, мне было совершенно непонятно, как вообще мертвецы могли теснить эльфов в сюжетной игре. Работники-аколиты строятся очень медленно, самые мощные «люфтваффе» вчистую проигрывают дирижаблям гномов-механиков и пегасам остроухой братии... А стрелки, которые могут защитить от налета вражеской авиации, стоят по 30, а то и по 350 золотых — накладно уж как-то...

Впрочем, пока я второй раз уныло наблюдал за руинами родного Некрополиса, через Портал в исследуемый мир просунулась рожица нашего старого знакомого — Рипыча aka Great. В принципе, ничего нового он не посоветовал, кроме того, что «нежити нельзя давать развиваться»... Хм... Развиваться?

Смотрим на то, что мешало мне достойно встретить орды потных рыжебородых гномов. Медленное выращивание работников... Решаем проблему тем, что строим с самого начала два *Замка Тьмы* — и вот уже наши гастарбайтеры плодятся не хуже сексапильных феечек. Постоянная нехватка *камней*, урм. Отлично, замки строим поближе к каменоломням, работничков сразу с конвейера отправляем на добычу. А там уж снимаем по мере надобности на другие работы — главное, чтобы на каменном карьере их всегда было достаточно, чтобы обеспечить нормальную отстройку базы. Дальше по ресурсам все довольно просто, поскольку очень быстро определяются приоритетные места добычи. В первую очередь мертвецам нужно *золото* — видать, для того, что-

бы чахнуть над ним. Вторым по списку идет *железо*, из которого нужно ковать ржавые доспехи для скелетов и апгрейдить здания (включительно с шахтами, что очень важно). *Кристаллы* тоже нужны, но в основном для апгрейдов; так что используются они хоть и в больших количествах, но не очень часто.

В итоге мы со второй головой в первую очередь строили золотую шахту, затем железную и в последнюю — кристальную. В таком же порядке они и апгрейдились (кстати, для апгрейда шахт нежить должна провести улучшение хотя бы одного из своих главных зданий — прицепить сверху шпиль с оком Саурона). В принципе, про ресурсы можно больше не беспокоиться: когда шахты достигают второго уровня, войска можно штамповать непрерывным потоком. Единственное, чего не будет хватать всегда — это золото. Поэтому лучше не пожалеть 9000 железа и проапгрейдить золотую шахту третий раз. Все, с этого момента цена 30 золотых за юнит кажется просто смешной.

HoAE — игра ортодоксальная только в плане сюжета. Остальные элементы могут очень быстро сбить бывалого игрока-стратежника с толку, даже если он провел несколько месяцев среди усатых казаков и краснофуфаечных сердюков. Основная проблема, с которой столкнулись обе мои головы при игре на мультиплейерных картах — это ранние раши. Причем достаточно массированные и настойчивые. С одной стороны это минус для AI, поскольку неудачный раш бьет по его развитию, но сдругой — если раш не отбить сразу, то потеря работников может дорого обойтись командиру нежити (помним, работники строятся медленно). Посему одновремен-

но с первой шахтой мертвякам необходимо озаботиться постройкой *кладбища*, которое обеспечит их быстрыми в постройке, дешевыми и абсолютно никчемными *скелетами*. Главный плюс скелетов — их массовость. Пока база еще не отстроена, 60—70 скелетов, оживленных за каких-нибудь 3—4 минуты, позволят чувствовать себя сухо и комфортно до тех пор, пока не будут готовы все шахты и не начнется производство более мощных юнитов. При этом, правда, нужно помнить три вещи. Во-первых, скелеты — очень слабые вояки (ведь и строятся-то почти задаром), поэтому лучше не пожалеть 250 золотых и поставить за ними *скелета-капитана*, а также провести парочку апгрейдов. Второй момент — это то, что какими бы слабыми они не были, а врага все-таки задержат и собьют в кучу. Вот когда становятся очень полезны *Башни некромагии*. Из-за «казачьей» системы роста цен на постройки больше двух штук вы поначалу не поставите, но даже в таком количестве в сочетании со скелетами они помогут отбить любой начальный раш. Ну и третий момент... Вы знаете, нежить на самом деле полностью соответствует описанию героев в исполнении Леся Сами-знаете-какого. Да, нежить не ведет половую жизнь и не выполняет привычных физиологических процессов. Однако жить ей все равно где-то надо, поэтому не переусердствуйте со штамповкой скелетов — потом «некуда» будет строить других

солдат. Ну а когда будет готова более серьезная армия, скелетов можно будет пустить на убой к ближайшему рассаднику крипов.

Вторым эшелоном обороны могут стать либо *зомби*, либо *мумии*. Зомби очень медленные, но все-таки достаточно дешевые и «толстые». Они будут отличным выбором в том случае, если база находится в углу карты и врага можно ожидать только с одной стороны. Впрочем, можно просто поставить два отряда на два направления, но тут уж смотрите сами: зомбики ходят настолько медленно, что пока один отряд будет бежать на помощь к другому, бой может быть уже окончен. В то же время одновременно со *склепом*, производящим зомби и мумий, нужно строить *Лунный камень*, с появлением которого становятся доступны самые злобные стрелки — *оборотни*. Золота на их постройку поначалу будет мало (все же нужно помнить о необходимости апгрейдов шахт и основных зданий), но после третьего улучшения золотой копальни штамповать оборотней можно уже в двух Лунных камнях. Апгрейдить этих ребят нужно не скупясь, единственное, чего улучшать не нужно — это атаку в форме Зверя. Оборотень после выхода на свет (или тьму — кому как больше нравится) должен быть превращен в человека с арбалетом. Это сильно понизит его скорость передвижения, но грандиозно увеличит боеспособность.

Собственно, на этом этапе можно начать развитие «в свое удовольствие». Бесполезные скелеты отправляются на разведку и героически там гибнут, освобождая жилплощадь для новых оборотней и зомби, а на базе появляются новые постройки, апгрейды и войска. Кого вы сделаете основной ударной силой для атаки на врага на этом этапе, уже не так важно. Можно настроить орду *вампиров*, которые могут трансформироваться в летучих мышей и очень быстро перемещаться на самое неожиданное для врага направление, можно сколотить армию *рыцарей смерти*, равняться с которыми могут только уникальные юниты других рас. Но те строятся по одной штучке на здание, а рыцари — пока есть жилые места и деньги (впрочем, стоят они дороговато — 350 золотых)... В принципе, дешевизна зомби позволяет сделать их передовой ударной группой. Только пока эта группа дойдет до вражеской базы, можно заснуть обеими мордами в клавиатуру.

Главное, что нужно знать при атаке — это то, что любые юниты ближнего боя являются лишь щитом и «волнорезом» для армии оборотней, которые-то и выступают настоящей ударной силой. 100—200 оборотней — это уже весомый аргумент в любой стычке, а 300 практически гарантируют снос вражеской базы при первом же визите. Лишь бы поддержки хватило, чтобы никто не прорвался к оборотням вплотную.

Нелишней была и наша геройская тушка, которая к моменту начала основных битв просыпается и жаждет битвы. Непрокачанного героя лучше не бросать в гущу боя, пускай просто стоит рядом со стрелками и набирается халявного опыта, грм. Мы с головой буквально из воздуха сделали 20-ый левел, после чего могли не только командовать войсками, но и существенно помогать им своими заклинаниями (а нужно сказать, что даже базовые спеллы некромантов очень полезны в бою двух армий).

В общем, мне гораздо больше понравилось быть нежитью, чем эльфом. Потому что нежить эльфов бьет. И бьет больно. Да и криальцев с механиками тоже. Если они дадут нежити развиться.

Вот только в одиночку бегать неживым героем гораздо хуже. Особенно если этот герой — маг. Начальные заклинания хороши против мобов, но стоит наткнуться на другого игрока-воина, и прощай, жизнь. Поэтому выход только один — прятаться от соперников и как можно быстрее качаться на нейтралах, благо для этого есть все условия. А уж затем, когда соберется внушительный набор заклинаний... Впрочем, на что способен прокачанный герой, вы видели и в сингле. Разница лишь в том, что мультиплеер несоизмеримо веселее.

Криал-версия

Криальцы — достаточно интересная раса. На первый взгляд может показаться, что она самая слабая, но это только на первый взгляд. Да, согласен, разнообразие основных войск у них небольшое, но зато по количеству уникальных юнитов они занимают вторую позицию после гномов. Собственно говоря, и вся тактика строится именно на поддержке уни-юнитов. Как ни странно, несмотря на наличие достаточно сильных Йети-воинов, ударными войсками являются *Маги*. Маги бывают двух типов. Первые, собственно маги, наносят хорошие повреждения, плюс еще и замедляют скорость передвижения вражеских юнитов. Вторые маги, а точнее, чародейки, вреда наносят поменьше и дополнительными эффектами не грешат, но зато могут сражаться врукопашную. Даже при обороне без магов вам не обойтись, ибо других стрелков (кроме слабеньких *гремлинов-работников*) у криальцев нету, а от башен толку маловато.

Йети также делятся на две категории: *Йети-воины* и *Йети-вожди*. Воинов лучше всего использовать как поддержку для магов, на случай если враг подобрался вплотную. Йети-вожди — гораздо сильнее обычных воинов, плюс еще у них есть аура, которая увеличивает часть параметров у всех Йети в определенном радиусе. Однако количество их, которое вы можете произвести, ограниченно.

Из уникальных юнитов стоит выделить *Ледяного Дракона*, *Мамонта*, *Йотуна* и... хм, *Баллисту*.

Первые два юнита помогут вам справиться с достаточно большим количеством вражеских войск (причем мамонту атаковать необязательно — достаточно просто потоптаться по армии врага), а вторые смогут хорошо поспособствовать в разрушении строений противника.

Что же у нас получается в итоге? А получается достаточно заманчивый расклад для хорошей атаки. Вперед запускаем мамонта, у которого после соответствующего апгрейда количество хитпоинтов просто зашкаливает. Далее идут маги в количестве не меньше 50 штук. Собственно, задача оных — перестрелять всю навалившуюся на бедного мамонта толпу. Как только начинается побоище — подводим Йотуна и Баллисту и начинаем рушить здания. Ну а дальше уже в бой вступает дракон. У дракона одна из самых ответственных работ — ликвидировать всех работников, чтобы те не смогли чинить здания. Под самый финал можно отправить в атаку и Йети, но лучше, чтобы они охраняли магов, на случай внезапного удара.

Вот вам и вся военная наука криальцев.

Домик изо льда

Как и гномам, криальцам необходимы все шесть видов ресурсов. Правда, еда добывается сама по себе — в *загонах*, так что выделять для этого дела отдельную кучу работников не придется.

Особо рассказывать о тактике построения базы я не буду. Скажу только две вещи:

✓ старайтесь построить побольше башен, иначе можете не справиться с налетом авиации противника;

✓ лучше всего построить две *ледяные пещеры*. Воевать двумя драконами и двумя мамонтами гораздо удобнее.

Песня Ягуара-мамонтенка

Может быть, криальцы и послабее других рас, но играть ими как минимум интересно и увлекательно. Главное — все заранее планировать и не бросать войска просто так, на убой.

Гнумизм-механизм

Талер-гном, что может быть хуже? Наверное, только Талер-механик… Так и не понял, за что же расу гномов обозвали расой механиков. Все равно что наречь эльфов расой ушастых — думаю, эльфы бы обиделись. И крепко.

Ну да ладно. Если рашевая нежить, скажем так, под гномов не заточена, и в противостоянии с ними не может позволить себе больших ошибок, то сами гномы таким же образом страдают от криальских и особенно эльфийских набегов. Ибо последние быстры и стремительны, а эльфийские кентавры еще и сильны и толсты, немногим уступая в силе Рыцарям смерти. И что же делать несчастным бородатым коротконожкам, двигающимся неторопливо и вразвалочку? Строить, строить, строить — спецюнитов! Но давайте оборотимся лицом к началу игры.

Обороноспособность у гномов высокая, но только в условиях хорошо застроенной базы, возведенных оборонительных укреплений и т.д. Чтобы быстро возводить и успешно обороняться, нужны строители. Много строителей, чертова уйма строителей! Производятся они так же, как и ходят — медленно, поэтому возведение второго *Дома гномов*, штампующего строителей-ополченцев и увеличивающего количество мест на 75 — первоочередная гномская задача.

Ресурсов бородатому народцу также нужно немало, но на первом месте стоят золото и руда. Их будет не хватать постоянно, и апгрейды данных шахт (+5, +8, +10, +12 и т.д. работников) проводить нужно вовремя, возведя минимальную защиту.

Практически сразу после начала открывается первое здание спецъюнитов — *Фабрика Големов*. Големы (по три на фабрику) — основная боевая сила в начале игры. Что такое *Глиняный Голем* (самый первый)? Тупая медлительная тварь, которую проклинают остальные расы, т.к. он умеет самовосстанавливаться. Если во время первой атаки быстрый раш не удался — к Голему пришла подмога или же ваши юниты оказались недостаточно сильны — можете считать, что атака захлебнулась напрочь, а бородатые перегнали вас в развитии. Гномские воины бьют, как живут — медленно, но уверенно.

Следующие два Голема более быстры, смертоносны (они паровые) и… легче уничтожаются. Странно, но факт. Зато с тремя Глиняными при поддержке башен вы рискуете затормозить армию средних размеров. Надолго. Хотя в начале игры три фабрики построить не удастся — дорого…

После Големов приходит бронетехника. Да-да, вы не ослышались! Не те, земные, образца XX века, а паровые и допотопные, чисто гномской работы. Точнее, один *паровой танк* и одна *пушка*. Самые медлительные юниты в игре вообще! Зато пушка накрывает не отдельного врага, а небольшой участок земли, и накрывает, мягко говоря, с душой и вдохновением. А танк, даром что поливает быстрым пулеметным огнем, еще и давит! Танк давит ВСЕ. Кроме зданий и других спецъюнитов. В мирное время, впрочем, танк давит своих же рабочих — это, вероятно, должно считаться одной из фич игры. Голем как приманка для врага, танк и пушка как огневая поддержка — и вот уже внушительный враг остановлен и переломан о волосатое колено!

Башни у гномов не апгрейдятся, зато их две штуки. *Башня мушкетеров* очень сильна и также накрывает группу воинов. Несколько таких башен, поставленных недалеко друг от друга, и вам вообще практически ничего не страшно, кроме больших летающих спецов и тысячи полоумных кентавров.

Башня мудреца позволит сделать дополнительные апгрейды — ресурсные и боевые. Остальные апы — в тех же зданиях, где и производятся подопечные.

Венцом творения является *Дирижабль*. Тяжелый бомбардировщик. Нереально толстая (8000 единиц жизни), медлительная и смертоносная для зданий тварь. Если хотя бы ненадолго позволить ему разгуляться в стане врага… Все! Считайте, базы нет. Поиграли…

Почему же я ничего не сказал о простых воинах? А у коротких их… один вид. *Гномы-стрелки*. С помощью тучи апгрейдов они превращаются в мощную боевую силу, но до этого еще дожить надо. Использование стрелков в качестве атакеров категорически возбраняется, они полезнее в обороне. Разве что если их у вас перевалило за полтыщи.

А атаковать, атаковать как же?! Двумя способами. Первый — противник так резво наскакивал на вас, что практически израсходовал свой боевой потенциал. В таком случае совершается эстонский гномий раш. Второй называется «Дирижабль с секретом». Ибо дирижабль у нас — еще и десантный транспорт! До 300 юнитов, включая големов и танки! Отслеживаем, когда враг пойдет в атаку, сажаем войско на один-два дирижабля, оставив у базы минимальные сдерживающие силы — и забрасываем жирный десант за шиворот чужой базы. Ну и удачи! Ибо гномы такие твари, которые при всей своей мощи могут «развалиться» даже в начисто выигранной партии. Рисковая штука — спецъюниты.

Кстати, строители-ополченцы — тоже неплохая себе сила, а после улучшений особенно. Вот только сколотить армию из них сложновато, они постоянно разбредаются по «объектам» — и рубят, копают, копают, рубят!.. Загадочная раса, что тут сказать.

Совсем-совсем окончание — в следующем номере

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

Разработчик: JoWood
Издатель: Deep Silver
Жанр: экшен
Системные требования: P 3-1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Очередной танковый поход

Ох уж эти сказки, ох уж эти сказочники, ох уж эти игры, ох уж эти игроделы! Чего только не натворят, чего не наворотят! Гой еси, богатырю русскому такого даже и в балладах не пелось. Вторая мировая война, кровавая бойня прошлого — поистине бездонная бочка для разнообразнейших многонациональных проектов, начиная от «Снайпера Второй мировой» и заканчивая «Блицкригом». Кем мы уже только не были, чего только не делали, сколько раз защищали Сталинград и штурмовали Гуадаканал — всего не упомнит даже всезнающий Оракул. И на самолете летали, и с автоматом по дорогам бегали, и на джипе ездили, и на крейсере ходили, ну и, конечно же, само собой разумеется, из танка по врагам стреляли. Но время идет, а песня не кончается, а с ней не кончается пытка, и геймер трясет головой. Видит, как быстро и уверено полнится отстоем мир игровой. И особенно обидно, когда этот мусор, брошенный на прилавки, задевает рикошетом великую битву прошлого. Да, вы не ошиблись — я говорю о нашем нынешнем герое эпоса — танковом позорном симуляторе **First Battalion**, в котором компания **JoWood** честно и откровенно выразила все свое отношение к танковым боям второй мировой войны. В данной полуаркаде-полутанке мы познакомимся с настоящим русским героем Хейко Андреевичем, истинным арийцем Хаинрихом Штулером, а также героическим американцем Генри Томпсоном — командирами профессиональных танковых экипажей, рассекающих плохо прорисованные локации на своих грозных танках. Их вера крепка, а цель ясна — найти и уничтожить! Кого угодно и где угодно! И прямо сейчас!

Атака танковых клиньев

Приветствует нас сия сага довольно пристойным мувиком, наполненным танками, пехотой и стрельбой. Честно сказать, посмотрев его в первый раз, я загорелся оптимистическим пламенем касательного дальнейшего моего игрового времяпрепровождения. Как оказалось, очень и очень зря. Наверное, господа разработчики потратили все свои деньги и вложили весь свой талант в эти несколько минут компьютерного боя, потому как дальнейшие игровые события не влазят ни в какие современные геймерские рамки.

Начнем с того, что одиночный режим в игре всего один ☺ — это «Кампайн». Состоит он из трех следующих друг за другом глав: немецкая, русская, союзники. Причем переход происходит настолько резко, что начинаешь недоумевать — только что мы взрывали русские Т-34 на узких улицах Сталинграда, и вот мы уже едем на этом самом универсальном танке со звездой в атаку на немецкие Р-3. А потом еще высадка в Нормандии, «шерманы» всякие и Пурпурное Сердце в награду. Сумбур, хаос и полное непонимание всех членов экипажа без исключения. Хорошо, хоть каждую из глав кампании можно проходить отдельно, однако это всего лишь косметические правки на фоне общего безобразия.

Далее сценарий. Он ужасен. Он смешон. Он глуп до потери пульса. Тексты так называемого брифинга перед миссией можно смело отправлять в любую юмористическую передачу — они пойдут там «на ура». Ради примера процитирую вам часть вступительного брифинга перед миссией за русских. Это подлинные слова.

«Меня зовут Хейко Андреевич, я вырос в деревне и никогда не думал вступать в армию. Но к 1942 году миллионы русских солдат были убиты, и армии стали нужны новые люди. Я уже умел управлять трактором, и после недели тренировок меня взяли в экипаж танка. Наш командир был убит в первый же день, и меня, 19-летнего мальчика, сделали командиром танка. Наш экипаж был удивительным собранием индивидуальностей. Водитель Алексей был напуган как мышь в амбаре с котами, артиллерист Павел слыл непревзойденным циником, не верившим в собственные слова, а пулеметчик Борис был предан партии больше, чем сам Сталин. Наш танк Т-34, несомненно, внушал страх немецкому командованию, он был быстрее, лучше бронирован и сильнее вооружен. Мы должны были перейти в контратаку вблизи Сталинграда».

Ну, как вам такая завязочка? Водитель трактора Хейко Андреевич на супербронированном Т-34 едет крошить немецкие «Тигры»! Класс. С этим может сравниться только Генри Томпсон, который, по его собственным словам, «занимался разной грязной работой в разных штатах страны, а после нападении Японии на Перл-Харбор попал в армию и начал водить танк». М-да, тяжело компании-разработчику без нормального сценариста.

Вот-с, просмотрев мувик и прослушав дикий брифинг, вы оказываетесь непосредственно в мире игры. И тут начинается истинная «красная жара»! Кряхтя и ухая, ваш железный гигант несется вперед. Вернее, три ваших железных гиганта. Или четыре... Неважно. Важно то, что в выполнении сверхважных миссий вы

почти никогда не будете одиноки. У вас есть команда — звено танков, аналогичной с вашим модели, готовых выполнить любой ваш приказ. Главное — его толком отдать. Эти бравые ребята могут построиться линией, клином, двумя колоннами или совершить обходной маневр — нужно лишь им это приказать. Единственное, что хочется отметить: если после ваших приказов союзные танки не совершают никаких вразумительных движений, не отчаиваетесь — это и есть атака клином в исполнении JoWood ☺. Но ничего, забудем о команде, главное ведь все-таки — это вы и ваш экипаж. С помощью бинокля вы определяете расстояние до цели, по мини-карте ориентируетесь на местности, а тщательная наводка прицела поможет поразить врага на приличной дистанции. Если все понятно, заворачиваем за ближайший дом, валим по ходу несколько деревьев... и получаем удар в бок — вот и противотанковые пушки показали себя в деле. Не тратя на «сорокапятку» снаряд, запасы которых ограничены, вы расстреливаете расчет орудия из пулемета, который, как ни странно, может стрелять во все стороны, игнорируя все законы танкостроения. Подождав, пока пушка взлетит на воздух, вы едете дальше. Ваше звено следует за вами. Ого, перед нами целый ряд французских танков «рено»! Гм, а за кого это мы играем? Отто, а ну отдай мои сигареты! А, ясно, мы бьемся за немецкий фатерлянд. Приказ к атаке, труба зовет, и французская неудачная конструкция взлетает в воздух — орудия Р-3 бьют безжалостно. Елы-палы, ну как же плохо прорисовано все вокруг. Ну почему мой танк въехал в остатки другого сквозь какой-то куст. Они же теперь как сиамские близнецы — один встрял в другой. И все это на фоне разных там квадратиков и полупрозрачных текстур. Плохо, очень плохо. К тому же братья наши меньшие танковые наделены ой каким слабеньким умишком — они тупо прут на вас, не делая никаких попыток обхода или ложного отступления. Да, конечно, я понимаю, что лобовое столкновение наносит небольшой демедж, но постоянно брать меня на таран — это же просто смешно. Мой водитель Гюнтер так истошно орет при этом — у меня мурашки по коже пробегают. А я не люблю видеть всяких неприятных насекомых на моей чистой арийской коже. Мы же все-таки кавалеристы в третьем поколении! Но ничего, едем дальше.

Вот полуразрушенная усадьба какого-то помещика с обширным парком. Командование приказывает закрепиться здесь и держать оборону до последнего. А чем мне ее держать то?! Напарники где-то отстали, боезапас почти исчерпан, а броня сильно повреждена. Как я удержу десяток «рено» в таком виде?! Что ты говоришь, Отто? Ах, да, молодец, майн липхен стрелок. Командование не забыло нас — по углам парка стоят приземистые бункеры с недвусмысленными знаками, «красный крест» и «артиллерийский снаряд». Одно из них излечивает, а второе восстанавливает патроны. Ну что, «рено», подходите по одному! У меня текстур для всех хватит! Бах-бах, бух-бух, однообразные взрывы, однообразные спецэффекты. Все «рено» мертвы, можно ехать дальше. Однако на дороге стоит дом. Ничего — смело правим прямо на него, и жалкая хибарка разлетается в клочья от могучего немецкого панзера. Не бойтесь — это такая реалистичность игры. Сбив первый раз елку, я порадовался — ну наконец-то, управляя танком, мне не нужно будет объезжать всякие глупые препятствия, как это было, скажем, в «Танкистах Второй мировой», наконец-то разработчики учли все мелочи. Но после елки, я сбил дом, затем водокачку, цистерну с бензином и охранную башню. Я тупо сбивал все, пока не уперся носом в каменную стену. Гм, похоже, разработчики переучли все мелочи. Ничего, не будем акцентировать внимание на этом. Сбиваем все, так сбиваем!

Тем более, что от командования поступило новое указание — защитить склады с топливом от налета бомбардировщиков. Гуд, друзья, поехали выполнять возложенную на нас героическую миссию! Стоп! Что ты сказал, Гюнтер?! Ты точно понял задание?! Мы должны защитить склады от БОМБАРДИРОВЩИКОВ?! Но как?!! Мы же в танке, а не в зенитке!!! В ТАНКЕ!!! Что значит — Вермахту плевать на все? Я понимаю, что настоящий ариец может зубами загрызть три бронетранспортера и камнем потопить две подлодки, но все же! Мы будем танковым пулеметом сбивать самолеты?! Ну ладно, как скажет великий Адольф! Поехали, и пусть фатерлянд помнит нас героями! Ох, ничего ж себе, а я и не знал, что один среднестатистический танковый экипаж, которым, собственно, мы и являемся, может сбить дюжину бомбардировщиков, без особых усилий. Иа! Мы гут!! Несколько топливных контейнеров повреждено, но это не имеет значения. Мы в одиночку перебили бомбоносный воздушных флот врага. Вива нам! Вива фатерлянд! Гюнтер, разливай шнапс и доставай колбаски — фюрер будет нами доволен.

Яркие моменты

Если кто чего еще не понял, объясняю. Мы имеем дело с очень яркой игрой, настолько яркой, что только лишь озвучка еще как-то ее спасает. Остальные компоненты First Battalion настолько низкопробны, что говорить о них нет сил. Расскажу лишь об особо ярких, фактически неповторимых моментах геймы, заставивших меня иронически улыбаться.

1. При поддержке атак пехоты непонятно, где свои люди, а где чужие — прорисовка очень слабая. Определить это можно только лишь по цвету курсора да по гневным крикам на

арийском/английском/жалком подобии русского. Однако, сделать это в пылу боя порой не представляется возможным — вражеская пехота вооружена противотанковыми ружьями и гасит так, что земля трясется, поэтому при виде пехотинца на экране монитора палец инстинктивно жмет на кнопку мышки, и человеческое тело с оружием взлетает в воздух. Вот только очень часто бывает, что мертвые пехотинцы на поверку оказываются союзниками ☺.

2. В попытке обеспечить в игре хоть тень реалистичности, парни-разработчики ввели в гейму такую фишку, как «движение дула». Это значит, что во время стрельбы главным орудием курсор мышки и направление дула танка могут отличаться. К примеру, вы стреляете прямо, а дуло у танка смотрит вниз или вздернуто резко вверх. Что это значит, думаю, объяснять не надо. Корректировка и еще раз корректировка, а там, глядишь, тебя уже и подобьют ☹.

3. С целью упростить игроку жизнь (хотя она у него и так не сложная), криэйторы внедрили в «Первый Батальон» так называемый режим *облегченной езды*. Описать его можно простым выражением: «Куда направляешь, туда и едешь». Корпус танка автоматически подстраивается под направление езды, и вам не нужно совершать вычурные маневры — вы теперь виртуоз движения. Зачем это сделано, лично мне непонятно.

Вывод

Не советую вам тратить время на столь откровенно глупый проект. Можно найти много других, гораздо более интересных игр.

Morte&Shaman AD

SCARFACE
THE WORLD IS YOURS

Разработчик: Radical Entertainment
Издатель: VU Games
Жанр: action/racing аля GTA
Системные требования:
✓**минимальные**: P 4-1.8 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, просмотр фильма «Лицо со Шрамом» от Брайана де Пальмы (1983);
✓**рекомендованные**: P 4-2.8 ГГц, 512 (лично рекомендовал бы 1024) Мб ОЗУ, 256 Мб видео

Тенденции превращать любую, даже самую захудалую киноленту в компьютерную игру уже давно перестали удивляться даже те геймеры, которые никогда не вылазят из танка, а журналисты, вдоволь поиздевавшись над суррогатными проектами, просто оставили их в покое. Конвейер работает, можно особо выделить жанр «игры по лицензии», в общем, ситуация понятная. Но наш сегодняшний гость — это совершенно особенный случай. Сделать очередную поделку по какому-нибудь средненькому боевичку — дело нехитрое, а вот перенести на экраны мониторов классику кинематографа, да еще и взяв за основу игровую механику игры, вдохновленной все той же классикой? Слишком все запутано выходит? Давайте разбираться.

Золотой пантеон

Вряд ли кто-то станет спорить с тем, что великолепная картина Брайана де Пальмы «Лицо со шрамом» (Scarface) достойна стать в один ряд с такими легендами кино, как «Крестный отец» и «Путь Карлито». Это один из тех редких случаев, когда можно не кривя душой сказать: фильм на все времена. И правда, игра еще молодого Аль Пачино восхищает — складывается впечатление, что Тони Монтана должен быть именно таким, ни хуже, ни лучше, а именно таким. Тут Пачино добился такого же удивительного эффекта, как и Марлон Брандо в «Крестном отце», в результате получился яркий и в тоже время противоречивый образ. Добавьте сюда отличную режиссуру де Пальмы, достойную игру напарников главного героя Стивена Бауэра и Мишель Пфайфер, сценарий Оливера Стоуна... и вот уже в личном Топ 10 фильмов приходиться искать, кого бы подвинуть с лидирующих позиций. Исключение может быть только в том случае, если вы считаете криминальной драмой какую-нибудь лабуду, в которой лощеные красавчики тыкают друг в друга пальцем со словами «мы с первого класса вместе».

Кстати, «Лицо со Шрамом» 1983 года, о котором мы говорим и будем говорить дальше — это римейк одноименной черно-белой картины 1932 года. Несмотря на то, что у обоих фильмов есть общие ключевые детали, вышли они очень разными, во многом благодаря Оливеру Стоуну, прилично попотевшему над сценарием.

Who`s your daddy?

Рассматривать Scarface: The World Is Yours без киношной подоплеки неправильно, хотя и вполне реально. В отличие от того же «Крестного Отца», игра по которому, лишившись покровительства семьи Карлеоне, моментально рассыпалась на множество частей, здесь все не так. Игру можно воспринимать как самостоятельный проект, но зачем плевать против ветра.

Для тех, кто пропустил оригинал, расскажем «краткое содержание предыдущей серии» — игра начинается за несколько минут до окончания фильма, поэтому разобраться в происходящем будет куда легче, если знаешь, с чего все начиналось.

On top of the world you get nothing done...

В мае 1980 года Фидель Кастро открыл Мариэльскую гавань на Кубе, чтобы отпустить некоторых граждан повидаться со своими родственниками в Штатах. Через 72 часа 3000 американских судов были направлены на Кубу. Оказалось, что хитрый Кастро не от большой любви устроил великое паломничество на родину гамбургеров, а подложил звездно-полосатым небольшую троянскую свинью, выслав вместе с добропорядочными гражданами 25 000 уголовников. Уверен, Флорида таким гостям была не очень-то рада.

Одним из «политических эмигрантов» оказался и Антонио Монтана. Парень всегда хотел попасть в США, точнее, он просто был уверен, что попадет туда. Тони выучил английский, смотря фильмы с Хемфри Богартом; он верил в эту страну, верил что в ней осуществятся все его мечты. Нужно просто уметь взять свое. Конечно, потребуются деньги, ибо они дают власть, а власть дает все — но в результате мир станет твой.

Пересказать весь фильм нет никакой возможности, да и лучше увидеть его самому, чем судить по чьим-то рассказам. Сказу лишь, что Монтана проходит путь от посудомойщика до настоящего большого босса, оставляя за собой кровь, слезы и трупы друзей, врагов и конкурентов. В финале он погибает в своем особняке... но у нас есть возможность все исправить, взяв бразды управления в свои руки.

Муза

The World Is Yours — далеко не первая игра, создатели которой черпали вдохновение на улицах бандитского Майами 80-х, и в частности из «Лица со шрамом». Если еще в первом Hitman`е можно встретить прямые цитаты из фильма, то в GTA: Vice City оттуда перекочевала не только атмосфера, некоторые сюжетные моменты, но и локации и даже музыка. А если учесть, что в основу игровой адаптации Scarface положена та же механика, что и в GTA, свободное передвижение по городу, куча транспортных средств и т.д., сразу становится понятно, что ощущения дежавю не избежать.

I`m Antonio Montana.

Благодаря кинопредтече и самому Аль Пачино, который любезно согласился «поделиться» свои лицом (недавно вышедший Godfather, между прочим, не удостоился такой чести), в рукаве разработчиков оказался хороший козырь — протагонист Тони Монтана. Который выгодно отличается на фоне недамачо Рико из Just Cause и спокойно даст фору героям всяких Автоворов и True Crime`ов.

Задавшись одной целью — дойти до верхушки и не останавливаясь ни перед чем, — Монтана заставляет себя уважать, бояться и, как ни странно, вызывает симпатию. Он воплощает собой бесстрашие, удивительную целеустремленность и такую же жестокость и беспринципность. Наркоман, параноик, использующий людей как вещи, ведомый вперед жаждой денег и девизом «Мир принадлежит тебе». Чем не идеальный герой для подобных игр?

Но как мог такой подонок стать кумиром, примером для подражания? Очень просто: мы хотим быть в чем-то похожими на Монтану. Да, он ведь играючи делает то, на что у многих никогда не хватит духу. Так и хочется получить частицу его самоуверенности, наглости и хладнокровия.

У разработчиков отлично получилось воссоздать персонаж, столь блестяще сыгранный Аль Пачино. Игровой Тони получился копией своего живого прототипа, он так же ведет себя, так же ходит, так же говорит. К сожалению, озвучивал его не сам Пачино, а другой актер, но вышло очень похоже. Кстати, забыл упомянуть о том, что наш Тони тоже ругается матом, точнее, он на нем говорит. Крепкие словечки и их самые разнообразные сочетания так и льются из уст кубинца. Тут даже веселая программка «Генератор матов» (была такая раньше, если кто помнит) покажется отстоем. Вариантов фраз очень много, они не надоедают. К тому же даже обычные статисты способны как следует поддержать разговор. Не говоря уж о ключевых персонажах, которые за словом в карман не полезут. Привести бы парочку примеров, да все равно цензура вырежет.

Say Hello to my little friend.

Еще одну характерную черту характера Тони разработчики скомпоновали с его «красноречием» и превратили в игровой режим. Чтобы задействовать «Ярость», надо всячески глумиться над убитыми врагами, называя их нехорошими словами. По ходу этого ритуала будет заполняться счетчик гнева в нижней правой части экрана, и как только круг замкнется, Монтана впадет в состояние бешенства. Экран затянется красной пеленой, автоматически включится вид «из глаз», а сам герой торжества, лихо перехватив оружие в одну руку, ненадолго станет бессмертным и даже способен будет пополнять жизнь за счет убитых врагов. Все это сопровождается яростными криками и обещаниями расправы с противниками и их ближайшими родственниками. Отлично подходит к фильму и самому персонажу, особенно если вспомнить последние сцены из картины...

Every day above ground is a good day.

А вспомнить придется (поэтому просмотр оригинала ну крайне желателен), ибо как я уже говорил, там, где фильм стремительно приближается к финалу, начинается игра. По воле разработчиков и под нашим чутким руководством главный герой не погибает в своем шикарном особняке от руки приспешника наркодельца Алехандро Сосы (с каким удовольствием я его накормил свинцом!), а благополучно выбирается оттуда и ложится на дно. Империя уничтожена, практически все потеряно, но Тони Монтана не из тех, кто складывает руки и молча соглашается с приговором судьбы. Теперь у него, соответственно, две взаимосвязанные цели — отомстить и вернуть назад деньги и власть. Придется опять начинать путь с самого низа. Стоит сразу оговориться: наскоком сюжетную линию пройти не удастся, ибо как таковой ее нет. Есть одно общее задание — захватить Майами и близлежащие острова. Для этого придется зарабатывать деньги и репутацию, выполняя как обязательные миссии, так и второстепенные.

I took a little vacation you know, and things got a little crazy.

Весь город поделен на четыре части. Посетить можно любую из них, но завоевание по решению свыше следует начинать только с первой, с Малой Гаваны. На первых порах, заработав наличность, Тони выкупает у местных органов правопорядка свой порядком подпорченный особняк, который будет служить чем-то наподобие базы. Первый кирпичик в основание новой империи заложен. Далее стоит заняться возобновлением старых связей и, понятное дело, завести несколько новых. Как быстрее всего заработать деньги? Торговлей оружием, проституцией или наркотиками. Первое и второе отпадает, а вот кокаин будет продаваться «на ура».

Для этого сначала нужно купить дозу, а потом впарить ее подороже мелкому дилеру. Схема проста, как мир, только раньше она называлась спекуляцией, а теперь бизнесом. Дилеры отмечены на карте белыми точками, каждый из них может приобрести не больше ста грамм порошка. Схема продажи товара осуществляется посредством простенькой мини-игры, смысл которой заключается в том, что бы нажать определенную клавишу, а затем отпустить ее в нужное время, сверяясь с показаниями всплывающего бегунка. Передержали — значит, сделка не состоялась, в этом случае дилер моментально сделает вам какую-то пакость, например, попробует пристрелить. С этой мини-игрой вы столкнетесь не раз, и не только при продаже товара.

Соблазняться на сбыт кокаина смехотворными партиями по 300–500 г вы сможете позволить себе только на первых парах, так как пройдя игру немного далее, вы будете воротить такими деньгами, что связи с мелкими дилерами станут простой тратой времени. То есть игра постепенно набирает обороты вместе с вашим капиталом, который можно вложить в разнообразные предприятия. Что-то подобное мы уже могли лицезреть и в GTA, только там эти самые здания обладали немного другими функциями. И

когда одним из таких купленных зданий окажется склад — радуйтесь, теперь вам можно хранить наркоту целыми килограммами, а потом продавать ее оптом.

На словах все просто, а вот на практике вышеописанная процедура покупки/продажи занимает немало времени. Ведь для того чтобы купить кокаин, нужно сделать парню по имени Феликс небольшое одолжение, т.е. выполнить миссию. Затем нужно поехать и забрать свой «товар», после этого отвезти его на склад, если, конечно, такой имеется, а уж потом думать о продаже. Здания тоже просто так не купишь, как это ни смешно, но для того чтобы они взяли ваши заработанные непосильным трудом деньги, придется нешуточно попотеть, например, за указанное время (до прибытия полиции) доставить «посылки» и тому подобное. А потом еще эти постройки нужно будет обустраивать, чтобы хоть как-то защитится от соседствующих банд.

Банды Майами

Кроме всего прочего вам предстоит совершать захват близлежащих районов, где орудуют враждебно настроенные банды. Что, в принципе, для поклонников GTA тоже не ново. Выглядит это следующим образом: вы приходите на территорию, обозначенную на карте черепом, и начинаете беспорядочную стрельбу. На шум выстрелов сбегаются противники, и тут начинается война районов. После продолжительной пальбы выскакивает надпись: мол, пора идти

и убивать главаря, что мы и делаем. Но на этом «захват» не заканчивается, так как нужно еще догнать стукачей, которые сразу же после смерти босса побегут звать на помощь полицию. И только после всего этого территорию можно будет считать захваченной.

Уровень вашей «буйности» измеряется двумя «показателями волнения» — мафии и полиции, он же определяет уровень «разыскиваемости», нечто вроде звездочек из GTA. Т.е. кого-то ненароком сбили, не вписавшись в поворот — все, полиция будет иметь вас в виду. Еще что-то натворили, и они уже устраивают за вами погоню, от которой желательно сразу же уйти. И лучше всего сделать это в каких-то узких улочках или закоулках, чтобы спутать следы. А если же вы, увлекшись образом безбашенного героя, решите принять бой, то и глазом моргнуть не успеете, как интерфейс куда-то улетучится, а вместо него появится надпись, которая... хм... мягко говоря, намекнет на то, что вы облажались. После чего смерть протагониста будет лишь вопросом времени.

Если разгневать банду, то тоже будет несладко — в определенных районах на вас будут прямо бросаться с автоматами наперевес, а неровен час еще и бомбу в машину подложат. Но даже если вы успели всем насолить, то это не смертельно, ведь

всегда можно утрясти все проблемы с помощью денег. Кстати, если к вам придет смерть с косой, то смело прощайтесь с кучей денег и кокаина, распиханных по карманам. Для того, чтобы ваша неудачная миссия не закончилась банкротством империи Монтаны, нужно как можно чаще заглядывать в банк и «отмывать» (откладывать) деньги. Кстати, в банке вас ждет все та же миниигра с бегунком, и чем лучше вы с ней справитесь, тем в меньше процентов вам обойдется процедура отмывания. Опять же места залежей сбережений послужат для вас точками сохранения, так что волей-неволей заглядывать туда придется.

Арсенал

Пришло время рассказать о том, каким же образом будет умертвлять противников мистер Монтана. А делать он это может множеством способов. Ведь кроме того что он исправно машет руками и бесцеремонно давит прохожих, его господа разработчики наделили еще и умением исправной стрельбы. Система прицеливания очень похожа на ту, которую мы наблюдали в относительно недавно вышедшем Крестном Отце. То есть управление стрельбой сосредоточено на мышке, правая клавиша — это автоматическое наведение, а левая — это огонь. Но фишка в том, что по ходу автоприцеливания смертоносный крестик можно немножко пододвигать к определенным зонам, попадая в которые, вы с первого раза убиваете противника, получаете бонус и всплывающую надпись, которая специально для особо одаренных разъясняет, куда попала пуля — типа «правая почка», «голова» или «[censored]».

Оружие можно подобрать на любой вкус. Тут есть и пистолеты, и автоматы, и пулеметы, и гранатометы, а для личностей, страдающих (или наслаждающихся) извращениями разработчики приберегли мачете и бензопилу. С последней хоть и не попрешь против толпы, но зажав одного бандита в угол, можно хорошенько его попилить, при этом из него польется столько крови, что никакому «Мортал Комбату» такого не снилось; отлетающие части тела прилагаются.

Непонятно почему, но разработчики запретили нашему протагонисту цинично расстреливать прохожих: переехать можно, а пристрелить ни-ни. Наверняка они таким образом просто хотели зарезервировать за ним какие-то человеческие черты, на всякий случай. Но если вам все-таки захочется устроить блицкриг посреди улицы, то просто-напросто нужно выбрать второстепенного персонажа и выполнить задуманное — заодно полюбуетесь тем, как смешно выпрыгивают из машин трупы с отстреленными головами.

Куда деваются деньги?

Ну, как зарабатывать деньги в «Лице со шрамом», мы уже разобрались, а вот зачем они нам нужны, это уже совсем другой разговор. Во-первых, их можно потратить на найм персонала — например, взяв себе в подчинение водителя и заведующего лодочным гаражом, вы всегда сможете с помощью мобильного телефона заказать себе машину либо моторную лодку, чтобы лишний раз не угонять машины (мы ведь и в других играх насифились). Во-вторых, можно обустроить себе дом, например, поставив холодильник с пивом, прах члена семьи или мумию египетского фараона возле стола в своем кабинете. В-третьих, можно пополнить список машин и катеров, которые вам будут доставлять водители. И каждая из этих покупок косвенно повлияет на уровень уважения, что играет большую роль, по крайней мере для мафиози.

Машин в игре навалом. И тех машин, что ездят по городу, и тех, что можно приобрести за деньги. Они даже наделены несколькими показателями, т.е. можно выбрать что-то по обстоятельствам — если вам нужна крепкая машина для разборок, то берите «хаммер», если нужно выиграть в гонке — берите более скоростную машину, но учтите, что она не только быстрее ездит, но и быстрее развалится в случае внезапного нападения. Кстати, водного транспорта тоже хватает, есть даже маленькая яхта.

Графика

Графика в игре не фонтан, но по крайней мере лучше, чем в том же GTA — и на том спасибо. При этом не было замечено надоедливых подзагрузок. Но вот то, что она при всей своей красе осмеливается тормозить даже на весьма впечатляющих конфигурациях — вот это уже большой минус.

Ранее упомянутая озвучка, в принципе, не вызывает нареканий. А саундтрек вообще должен сразить наповал любого геймера доброй сотней качественных композиций. Хотя на некоторых конфигурациях со звуком возникают проблемы. Практика показала, что его вообще может не быть. Надеемся, что разработчики исправят это недоразумение первым же патчем.

Вывод

В игре есть недостатки и с технической стороны (тормоза и лаги сильно действуют на нервы, такой ужасной оптимизации, наверное, еще свет не видел), и со стороны геймпеля, и даже с сюжетной. Последние, а точнее, последний действует на нервы больше всего. Лично мной начало игры воспринимается так, как будто разработчики мне говорят: «Не, чувак, он не умер, он просто устал и прилег отдохнуть, но на самом деле он жив»... Ну нельзя вносить изменения в культовые фильмы, и все тут...

...И даже это не дает права плохо говорить об игре — атмосфера, большой, живой мир и на редкость приятный игровой процесс сделали свое дело. Даже не знаю, что сказать... Хм... В общем, сойдемся на том, что несмотря ни на что Scarface — это один из лучших клонов GTA... если не лучший. До трона Автовора ему осталось совсем чуть-чуть.

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

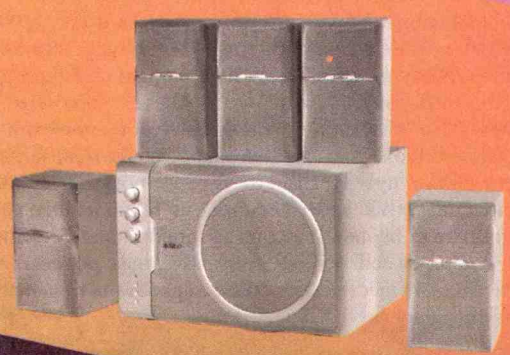
1 месяц: 11,70
3 месяца: 35,10
6 месяцев: 70,20
12 месяцев: 140,40

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.

Вирджин
КЕМПЕР

PlanetSide™

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

Окончание, начало см.: № 37-38 (251-252)

Все хорошо, что хорошо кончается — мудрая народность... э-э-э... то есть народная мудрость. Сегодня мы заканчиваем наше увлекательное путешествие по заманчивому игровому миру Planet Side. Жалко, конечно. Лично мое, кошачье «я» от игры просто в восторге и готово отказать себе в мелких радостях жизни, дабы вовремя продлить абонемент.

Конечно же, я не собираюсь, положа правую руку на первую подшивку МИКа, клятвенно обещать вам райскую усладу, мол, покайтесь, бросайте все, и бегом играть в PlaS. Отнюдь. Каждый выбирает сам для себя. Моя задача — показать, чем игрушка хороша, а уж решать, стоит ли тратить свое драгоценное время на подобное развлечение придется вам самим...

В прошлый раз мы закончили на вооружении и технике. Теперь заглянем немного в будущее, когда герой уже достаточно прокачен, любимые виды вооружения выбраны, а игрового опыта по-прежнему не хватает. Самое время подумать о таких полезных девайсах, как *имплантанты*. Доступ к первому имплант-слоту появляется на шестом уровне, следующий — на тринадцатом и т.д. Всего в наличии десять имплантантов — вживить можно только три из них, поэтому выбирать рекомендую по-умному, а еще лучше почитайте форум, там есть несколько вариантов подбора.

Итак. Какие же плюшки можно получить?

Увеличитель — проще говоря, дополнительный zoom. До жути полезная вещь, если вы избрали дорогу снайпера. Все очень просто. В снайперской винтовке прицел приближает в 8 раз, в остальном вооружении — только в 2–4. Вживив имплантант, вы получаете возможность приближать вплоть до 12х. Вдобавок подобный прицел может быть использован под любые виды вооружения.

Улучшенное прицеливание — тоже достаточно полезный навык для снайпера. Он позволяет видеть состояние здоровья и брони у врагов. Польза сего свойства очевидна: иногда проще убить трех раненых противников, нежели возиться с одним, полностью здоровым врагом.

Второе дыхание — если вы попали в крутую переделку, а все аптечки давно уже съедены, имплантант поможет моментально увеличить здоровье и выносливость. После активации необходимо время на перезарядку.

Личный Щит — по сути, это обычное защитное поле, которое способно поглощать наносимый вам урон. Весьма полезная плюшка для обладателей сертификата MAX.

Ночное зрение — несколько странное название, как для игры, в которой как таковой ночи нет и в помине. Имплантант позволит вам видеть «невидов» (игроков, использующих костюм stealth). Правда, радиус обзора при этом существенно понижается.

Регенерация — я думаю, тут все понятно. Очки выносливости просто перерабатываются в хитпоинты.

Рукопашный бой — часто используется невидимками. Имплантант значительно повышает урон, наносимый холодным оружием. Только попрактикуйтесь вначале подкрадываться к врагу, иначе толку от имплантанта не будет никакого.

Рывок — позволяет временно увеличить скорость бега. Весьма полезно, ибо драпать приходиться достаточно часто. Лично я этой штукой не пользовался, но у других игроков наблюдал ее применение не раз. В основном используется MAX`ами, у которых самая низкая скорость передвижения.

Сенсорный щит — искажает сигналы вражеского радара и дает возможность оставаться незамеченным при сканировании территории. Использовать подобный имплантант есть смысл только пехоте. Если же вы используете технику, то имплантант автоматически прекращает работу.

Усилитель звука — улавливает звуки шагов и шум техники. Таким образом можно определить расположение противника, не показываясь ему на глаза.

Тактика ведения боя и все, что с ней связано

Объяснить полностью все тонкости тактики у меня, конечно же, не получится. Во-первых, на это уйдет гораздо больше свободных полос. Во-вторых, я сам еще пока не вхожу в ряды элиты PlaS, и потому знаком не со всеми аспектами. Но все же кое-что подсказать могу.

Начнем с класса, который больше всего приглянулся мне.

Снайпер

Снайпер — достаточно уникальная боевая единица. «Чистых» снайперов увидишь нечасто — не все, знаете ли, получают удовольствие от просиживания на позициях казенных бронештанов. Многим хочется побегать по коридорам вражеских баз, сбить парочку танков, а еще лучше мехов — в общем, сами понимаете.

Поэтому я рекомендую не зацикливаться только на снайперском оружии, а присмотреть себе еще чего-нибудь. Я, например, обычно, делаю так. При штурме базы укомплектовываю

набор для снайпера, бегу на уже заранее присмотренную огневую точку и потихоньку отстреливаю врага издалека. Когда силы нашей корпорации прорываются во внутренние помещения базы, возвращаюсь к ближайшей панели экипировки и меняю свой комплект на что-то более подходящее для коридорных сражений. Победа? Отлично. Еще раз меняю комплект на снайперский, окапываюсь на базе, жду вражеской контратаки и т.д.

Теперь перейдем непосредственно к тактике ведения дальнего боя. Есть несколько основных правил, которых нужно придерживаться, дабы не стать легкой добычей для вражеского Василия Зайцева. Итак:

✓ самое важное. Никогда не стреляйте из положения «стоя». Бегайте по полю сколько угодно, но перед выстрелом обязательно присядьте, даже если враг находится в пяти метрах от вас;

✓ высота — это, конечно, хорошо. Чем выше находится снайпер, тем больше он видит. Но не всегда самый высокий холм является самой удачной огневой точкой. Иногда гораздо удобнее запрятаться где-нибудь у подножья. Да, так вы потеряете часть обозреваемой территории, но зато будете менее заметны, что позволит спокойно стрелять, не опасаясь того, что вас быстро вычислят;

✓ если вы видите, что неподалеку от вас расположились еще несколько снайперов вашей корпорации — срочно меняйте позицию. Один или два снайпера не привлекут к себе особого внимания, но толпа — это очень даже неплохой повод для врага воспользоваться авиаударом;

✓ если снайперы противника все же заметили вас, то вполне грамотно будет поискать себе новый огневой рубеж. Иначе рискуете получить пулю в спину. Не нужно недооценивать врага: обойти вас и ударить с тылу для него — обычное дело.

✓ помните, броня способна выдержать всего одно попадание из снайперской винтовки. Если в вас попали, то лучше всего отойти в сторону и подлечиться, а не продолжать сидеть на том же месте, пытаясь найти того, кто стрелял;

Наверное на этом и закончим. Остальным тонкостям, думаю, сможете обучиться сами, по ходу дела.

Невид

Искусство войны невидимкой достаточно непростое и требует усердных тренировок. В основном невидов используют для трех вещей:

✓ ликвидация вражеских снайперов. Тут все очень просто. Подкрадываемся сзади к вражине — и тыць его ножом в спину. Главное, не дайте себя обнаружить раньше времени, даже если вместо ножа вы используете пистолет — все равно рекомендуется подбираться как можно ближе, а лучше вообще впритык.

✓ взлом главных и второстепенных консолей. На это способны только игроки с прокачанным хакерством. Задача также не особо напряжная. Чтобы захватить базу, хакеру необходимо вначале хакнуть главную панель, а затем доставить с ближайшей захваченной базы специальный модуль. Чтобы не поднимать лишнего шуму, для взлома панелей используется невид.

✓ угон вражеской техники. Ну... как по мне — самая увлекательная возможность в игре. Что может быть лучше и интересней, нежели пробраться на вражескую базу и угнать оттуда танк или, еще лучше, самолет. Только учтите: помимо того же продвинутого хакерства, необходимо также владеть и сертификатом на управление транспортным средством, которое решили украсть.

Теперь немного о самом костюме. Войдя в стелс-режим, не забывайте о том, что полностью невидимы вы лишь тогда, когда неподвижны. При ходьбе уровень невидимости немного понижается, но этого вполне достаточно для того чтобы вас смогли вычислить. Лучше всего подкрадываться к врагу вполуприсяди — так вы менее заметны.

Старайтесь не вступать в серьезные потасовки. Самым правильным решением в таких случаях будет обойти опасную зону, где происходит бой, или же просто отсидеться, пока не появиться шанс проскользнуть незамеченным.

MAX

Тут особо рассказывать нечего. По сути, MAX — это такой себе легкий танк, только с ногами вместо гусениц. Броня достаточно крепка, чтобы выдержать добрый десяток попаданий из винтовки, а то и все два. Помните, в прошлой статье я писал, что всего есть три разновидности максов, и что оптимальное всего приобретать сразу универсальный сертификат, нежели брать по отдельности? Так вот. У каждой брони подобного класса есть свое вооружение. Один комплект рассчитан на пехоту, второй на уничтожение техники, третий подходит для ликвидации вражеских MAX-единиц.

Какой из них лучше, я затрудняюсь сказать, вернее, просто не могу определиться. Каждый из видов необходим, ибо боевые ситуации бывают разными.

Тактика ведения боя достаточно стандартна — поливать врага свинцовым (плазменным) дождем.

Единственный минус — это время. Возродившись после неудачного рейда, вам придется немного подождать (несколько минут), пока MAX будет снова доступен.

Пилот наземной техники

Сюда же можно добавить и стрелков. Большинству видов техники требуется несколько человек для экипажа — от двух до четырех. Как правило, один отвечает за пилотирование транспортным средством, а остальные усаживаются в кресла управления установленных турелей.

Пилот и стрелок должны работать согласованно, иначе уедут недалеко. Порой даже смотреть бывает больно на очередную постановку пьесы «Куда хочу, туда еду — куда хочу, туда стреляю». Такого быть не должно. У хорошего экипажа все должно быть согласовано, и только тогда из всей этой гоп-компании получится толк.

Пилот воздушной техники

В PlaS авиация играет не менее важную роль, нежели наземная техника или пехота. Удачная бомбардировка или же налет штурмовиков вполне могут решить исход всей битвы. Пилотировать летательные аппараты несложно — специально покупать джойстик необязательно. Чтобы нормально чувствовать себя за штурвалом того же истребителя, вам вполне будет достаточно клавиатуры и мыши.

Особо углубляться в тактику, я думаю, здесь не стоит, и так все ясно.

Истребитель — истребляет, бомбардировщик — бомбардирует, разведчик — разведывает, а транспорт — хм... транспортирует, что ли. В общем, ничего такого сверхъестественного и непонятного для нашего и без того загруженного ума здесь нет.

Уроки хорошего поведения в отделении

Хорошие манеры ценятся не только в реальном мире, но и в виртуальном. PlaS — исключением не является, так что читайте и запоминайте.

Одно из самых главных — старайтесь выполнять указания командира отделения, в котором вы находитесь. Если командование говорит «вернуться на базу», значит, нужно постараться вернуться как можно быстрее.

Игроки, достигшие CR5 (командный ранг), могут посылать приказы, которые получают все солдаты корпорации. Подобные указания также желательно исполнять. Конечно, принуждать вас никто не будет, но все-таки люди, отсылающие глобальные сообщения, достаточно опытны для того, чтобы к их мнению можно было бы прислушиваться.

Не засоряйте общий чат. Если внутри базы обнаружился вражеский невид, то это не повод, чтобы кричать в три горла: «Враг на территории!!!» или «Спасите!!! Убивают!!!» Достаточно сказать один раз. Те, кому надо — прочитают.

Старайтесь, если есть такая возможность, подлечивать раненых солдат, или же ремонтируйте подбитую технику.

Если вы — командир отделения, и вас просят передать командование офицеры с более высшим показателем CR, то хорошим тоном будет уступить место.

Собственно, на этом все. До встречи на баррикадах Ауракса!

Гнат БУРМА roofrunner@gmail.com

BioWare Corp

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

Семейные разборки

Baldur's Gate II: Throne of Bhaal производит весьма приятное впечатление. Сюжетное наполнение кое-кто сравнивает с парагвайскими сериалами — но не так все страшно, хотя разборок с родственниками действительно хватает. Пророчество «Балдурс Гейта» гласит о временах, когда отпрыски Баала станут сеять смуту и разрушения по всему Фаэруну. Одни пойдут по скользкой злодейской дорожке с целью занять отцовский трон. Другие — дабы восстановить гармонию между добром и злом. Третьи — и вовсе для того, чтобы наконец обрести мир и покончить с беспокойными родственничками.

Все злоключения начинаются южнее Амна, в самом сердце королевства Тетир. Отряд огненных гигантов во главе с Яга-Шура, вашим братцем по батюшке, берет в облогу город Сарадуш. Нерадивого великана и придется усмирить первым. А дальше — по накатанной. Разборки главного героя с другими детьми Баала красной нитью пройдут через весь сюжет очередного произведения **BioWare**.

Игра состоит из двух отдельных элементов: add-in и add-on. Первый возвращает нас в знакомый Baldur's Gate II. При этом на карте вырисовывается многоуровневая локация Watcher's Keep, такая себе инкарнация Башни Дурлага из ToSC. Весьма хардкорное местечко с сильными монстрами и достойным вознаграждением под конец. Второй элемент, собственно add-on, разворачивает перед игроком гораздо больше перспектив на абсолютно новой карте. На ней, помимо дюжины неизведанных локаций, приютился и тот же Watcher's Keep, от которого, по всей видимости, нам не уйти.

Еще в сиквеле наметилась неприятная тенденция, которую я иначе, нежели профанацией, назвать не могу. Вспомните, с какой легкостью разработчики одаривали игрока скороспелой экспой. Последняя лилась практически отовсюду. Вскрытие замков, обезвреживание ловушек, чтение свитков буквально захлестывали партию пунктами опыта. Верхняя планка в Baldur's Gate II составляла пугающие 2 950 000 единиц экспы. Но и на этом парни из BioWare останавливаться не пожелали. Нынешний «потолок» завис где-то на уровне восьми миллионов. Для любой настольной ролевки эта цифра не только недостижима, но и вообще ирреальна. У многих старых ролевиков становились дыбом последние седые волосы на загривке.

Напрасно старушка ждет сына домой. Ведь существо сорокового уровня, что завалится к ней на порог, человеком будет называться уже с бо-о-ольшой натяжкой.

У истоков Neverwinter Nights

Предшественницу **Neverwinter Nights** теперь мало кто помнит. Игра была выпущена весной 1991 года. Среди прочих создателей этого продукта значится пресловутая *Strategic Simulations Inc*. Та, первая Neverwinter Nights в свое время была весьма расточительной графической MMORPG и что есть мочи била по карману попавших в ее сети бедолаг. Дабы избежать путаницы, припишем к ее названию букву «о» — от «original».

Если учесть тот факт, что плата за соединение требовала немалых затрат, а час игры обходился игроку около $6.00, становится понятным, почему рост гейм-коммьюнити NN(o) был столь незначительным. 50 человек на сервере — вот реальная картина того времени. Хотя до сих пор можно услышать истории о парнях, которые ухитрялись растранжиривать на игру по полтысячи долларов в месяц. С ростом технологий и усовершенствованием серверов почасовая оплата и расходы на интернет существенно сократились. Уже в 1995 году шард NN(o) мог приютить около 500 приключенцев. К 1997 году устаревшие технологии, которые использовала Neverwinter Nights(o), стали причиной закрытия проекта. Король мертв — да здравствует король. Дорога была протоптана и вскоре на рынок ворвались новые графические MMORPG: *The Shadow of Yserbius* (1993), *Ultima Online* (1997) и *Everquest* (1999).

Что дозволено богам, не дозволено быкам

Теперь о **BioWare**. Ее ролевая игра тоже носит название **Neverwinter Nights**. Эта RPG с видом от третьего лица была полностью выстроена на основе третьей редакции D&D. Поначалу предполагалось, что проект будет издан компанией *Interplay Entertainment*. Но, поскольку последняя столкнулась с рядом финансовых неурядиц, это право благополучно перешло в руки **Infogrames**. Релиз состоялся в июне 2002 года. Игра была успешно локализирована и тепло принята в Японии, Китае, Корее. О европейских странах и говорить не приходится.

Я не зря упомянул о Neverwinter Nights(o), ибо новое творение BioWare использовало множество из того, что было разработано ранее. Старые сапоги уж больно хорошо знали правильную дорогу. В то же время обвинить парней из Эдмонтона в плагиате было бы, наверное, некорректно. Ведь «Нэвервинтер» — часть сеттинга «Забытые королевства». И использовать его может всякий, кто владеет лицензией или кому предоставлено подобное право. Кому это право принадлежит ныне, вы хорошо знаете.

Для более объективного суждения о чем-либо нужна определенная дистанция. По крайней мере, временная и географическая. Так было всегда. Историю по вчерашнему дню не пишет никто. Когда спадает ажиотаж и накал страстей, правда предстает в несколько ином свете. Ныне уже нет той сверкающей своей новизной и свежестью игры Neverwinter Nights, которую восхвалял и млад, и стар. Есть некий игровой продукт с четко обозначенными сильными и слабыми сторонами, которые со временем проступили рельефно.

Количество и качество преимуществ NN — непререкаемо. Но и о погрешностях забывать тоже не стоит. Текстурно-цветовая феерия честного трехмерного Фаэруна ввергала в легкий эстетический шок. При этом наблюдалась некая картонность, ненатуральность. Камень в огород дизайнеров можно бросить уже за создание уровней. По сравнению с картографией BG II, игровая реальность Neverwinter Nights несколько упразднена, сжата до необходимого для квестов уровня, подтасована под сюжет. Перед нами не сияющая своим столичным великолепием реалистичная Аткатла, а небольшой районный центр Нэвервинтер, несколько смахивающий на кукольный городок.

Несколько инфантильно смотрится оружие и всевозможные вещички. Заглядываешь в инвентарь и кажется, что перед тобой игрушки из детских наборов полицейского или средневекового рыцаря. Прекрасно анимированные сражения, напротив, вызывают лишь восторг. Вот боец пригибается от грозящего снести голову удара. Лезвие проходит в каком-то дюйме над макушкой. В следующий миг его отчаянный выпад парируется, озаряя темное подземелье роем желтых искр. Следует контратака. Все. Развязка. Лезвие стремительно входит в живот несчастного. Заливая кровью мозаичный пол, боец падает на колени и, скрутившись в предсмертной агонии, затихает.

Перед релизом Neverwinter Nights толковали о бракованности сюжета. И многие мейнстримовые гейм-ресурсы спешили немедленно разуверить читателей. Мол, сторилайн у NN безупречный и переживать особо не надо. Но, невзирая на поистине огромный труд сценаристов из BioWare, игра грешит присутствием одной надоедливой хрестоматийной ошибки, роптать на которую просто болит язык.

Концепция избранности протагониста в игровом мире уже давно набила оскомину. Тем не менее, эту корову разработчики продолжают усердно доить. Невзирая на то, что вместо парного молочка зачастую лезут самые что ни на есть отборнейшие фекалии. Раньше мы негодовали. Теперь, встречая пафосно-патетическую историю о «том-самом-избранном-герое» делаем вежливое личико, цепляем дежурную улыбочку и изрекаем анекдотическое «Уау! Саксофон!». Всеобщее презрение клеймом ложится на репутацию го-

ре-писак. И только немногим компаниям, BioWare в частности, подобное сюжетное «новаторство» сходит с рук. Такую любовь еще нужно заслужить. Хорошая репутация порой слепит куда ярче, чем фары машин встречной полосы.

Какие моды нынче в моде?

В коммьюнити Neverwinter Nights их называют зодчими. Они создают модули при помощи **Aurora Toolset**, специального редактора, который положил начало многим добрым сингловым и мультиплеерным сценариям. Редактор сей подарил практически безграничные возможности фэнам не только игры, но и жанра в целом. Отныне любой мало-мальськи обтесанный креатиФФщик мог создать РПГ своей мечты. Aurora Toolset давал возможность не только мастерить собственные левелы, но и создавать артефакты, монстров, визуальные эффекты, новые текстуры и насыщенные диалоги. По некоторым данным, с момента выхода игры с его помощью уже создано более 5000 модулей. Многие из них ныне доступны для скачивания.

В свое время BioWare представила миру **Neverwinter Nights: Diamond**. Этакий пакет всей игровой и околоигровой продукции, объединяемой брендом Neverwinter Nights. Он состоял из оригинальной игры, двух официальных дополнений (**Shadows of Undrentide** и **Hordes of the Underdark**), а также немалого количества более мелких модов. В набор также вошел и Aurora Toolset, приправленный патчами и дополнениями. Домашняя картография и кустарное мэп-дизайнерство ставились на широкие рельсы.

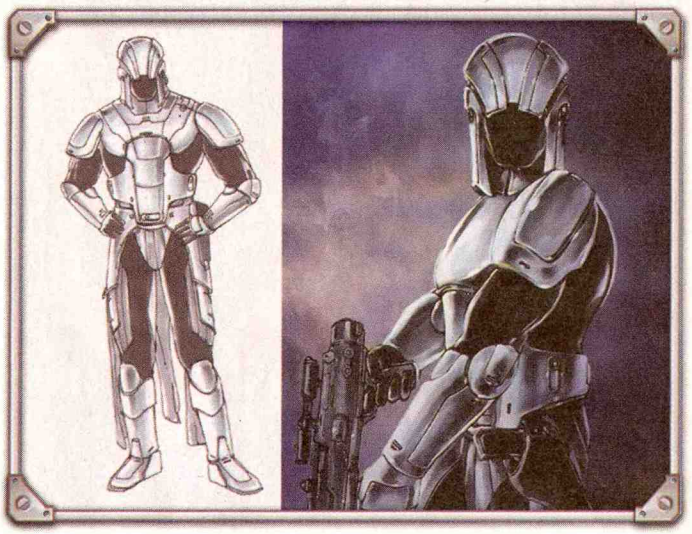
В октябре 2004 года BioWare открыла очередной интернет-магазин. И продавались в нем отнюдь не фирменные футболки и блайзеры, а модули к Neverwinter Nights. Поначалу на продажу было выставлено всего три мода: **Kingmaker**, **Shadow-Guard** и доработанный **Witch's Wake**. Запас геймплея в каждом составлял от 3 до 7 часов. При этом за каждый мод приходилось выложить не так уж и много (5–8 долларов). Позже к ним примкнул и **Pirates of the Sword Coast**. Примечательно, что в создании модулей руководством компании делались ставки не только на собственных сотрудников, а и на креативных вольных стрелков из ряда фэнов Neverwinter Nights. Что ни говорите, а подобное «хождение в народ» как нельзя лучше сказывается на рейтинге компании.

Правда, есть одно обстоятельство, которое немного прибавляет дегтя в онлайновый чан с медом. Закачав избранный мод, вы будете изрядно удивлены — даже для сингловой игры необходим перманентный доступ к Интернету.

Блеск и нищета торгового флота

Пионером среди экспеншенов к Neverwinter Nights стал **Shadows of Undrentide**. Он подоспел к июню 2003 года. Как и полагается в таких случаях, скелет основной игры оброс новыми мышцами дополнений и всевозможных новшеств, весьма свежих и удачных. Иначе и быть не могло. Ведь за трудом BioWare постоянно следят неусыпные моддеры, эти зодчие из народа. Последние не раз удивляли своим талантом и дизайнерским дарованием. Оттого отступать канадцам было некуда — на кону стояла репутация. В общем, разработчики своего добились. Экспеншен получился крепко сбитым, зрелищным и увлекательным. Хотя и прихрамывал на все тот же избитый трюк с избранностью героя.

Shadows of Undrentide разделена на три главы, прохождение которых, в зависимости от умений игрока, растянется на 25–30 часов. Для любителей экзотической фауны разработчики расширили бестиарий на полтора десятка не виданных ранее экземпляров. Батальные сцены обогатились за счет полусотни свеженьких спеллов, дюжины всевозможных орудий смертоубийства и множества боевых навыков. Feats, то бишь. Появились пять новых престиж-классов. Среди важнейших нововведений — возможность рыться в вещмешке напарника. Этим разработчики несказанно помогли вечно бедствующим протагонистам, заметно облегчая челночный труд ради звонкой монеты.



Кстати, музыкальным оформлением занимался *Кемаль Амаразингхам*, в свое время приложивший руку к столь атмосферным играм, как Arx Fatalis, System Shock 2 и Thief. Наслаждайтесь.

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark

Второй экспеншен к Neverwinter Nights был доведен до ума в декабре 2003 года. Невзирая на хорошо ограненный сюжет и целую охапку нововведений (монстры, спеллы, престиж-классы и т.п.), игра все же не блистала свежестью. Все в рамках ожидаемого. Профиль и анфас очередной эпической саги от BioWare поразительно напоминали облик предыдущих частей линейки NN. Тем не менее, на сегодняшний день объемы продаж оригинальной игры и двух последующих экспеншенов уже составили более чем 3 миллиона копий по всему миру. И число это неуклонно растет, явственно показывая, что списывать со счетов NN еще рановато.

Как и водится в ролевых играх, началом сюжету послужили смутные времена. Вот кто-то скажет, что поломка деревенского сортира или прожорливые соседские детишки, то и дело лазающие на вашу сливу, — это предвестники смуты. А канадские разработчики думают иначе.

В мультинациональном городе Уотердип случились самые настоящие неприятности. Из самих глубин подземного мира то и дело поднимаются темные эльфы. И краденными сливами тут дело не ограничивается. Они режут глотки знатным горожанам, артефакты воруют и вовсю пакостят по-мелкому. Более того, из подземелий мрачного Подгорья, созданного безумным магом Халастером, с пугающей частотой вырываются не менее опасные и прожорливые твари. Бесчинствуют, куролесят, стучат в двери и убегают... А разгребать конюшни старика Авгия на протяжении всех 15–25 часов игры поручено именно вам. Ну разве не прелесть?!

Графический движок Aurora, доселе впечатлявший динамическим освещением, сочностью текстур и завидной детализацией при большом масштабировании, не изменился. Угловатость персонажей устранена так и не была.

Choose your path

Издавать **Star Wars: Knights of the Old Republic** взялась корпорация **LucasArts**. Релиз состоялся 19 ноября 2003 года. Своеобразным девизом игры стал призыв «Выбери свой путь». Путь Star Wars по всему миру избрали миллионы. Путь KOTOR — даже те, кто был далек от простых истин и идеалов Джорджа Лукаса и его космической эпопеи. Всем было чертовски интересно, что на сей раз преподнесли креативные канадцы из BioWare. Все хотели знать ответы на вопросы: «С чего начинается Родина?» и «Как закалялась сталь?» То есть, заглянув за тяжелый бархатный занавес истории, перенестись во времена Старой Республики и стать участником эпического противостояния джедаев и ситхов. Подумать только! Это за 4000 лет до событий, описанных в «Звездных Войнах».

Давайте представим себе акцию в поддержку Star Wars: Knights of the Old Republic (далее KOTOR). В первой волне демонстрантов шли бы скромные труженики ресурса *GameSpy* с огромным транспарантом *«АднАзначна, лучшая игра 2003 года»* в руках. За ними бы величаво шагали актеры театра и кино в костюмах штурмовых дроидов НК-47. Вокруг воедино сливались бы шквал аплодисментов, всеобщее ликование и радостные возгласы воодушевленной публики. Далее шествовали бы парни из IGN, несущие огромные красочные флаги: *«Сценария краше не найти»* и *«В 2003 не на что больше смотреть»*. Рядом бы бежали смеющиеся мальчишки с игрушечными световыми мечами, громко выкрикивая: «Именем Дарта Малака!» и «Сила с нами!». Во второй волне демонстрантов чеканили бы шаг ребята из *gamespot*. В их рядах пестрели бы выразительные надписи: *«Отличное воплощение киноидеи»* и *«RPG 2003 года (по версии всех платформ)»*. Шествие замыкали бы умудренные жизненным опытом профессионалы из *Game Developers Choise Awards*. Тут, ворчливо урча старым дизельным мотором и сверкая яркими неоновыми огнями, катилась бы неповоротливая мобильная платформа, стилизованная под звездолет и украшенная надписями *«Игра года»* и *«Превосходный сценарий»*.

Папа Лукас остался доволен. Еще бы. Родился его ролевой первенец. Чертовски тяжелый и здоровый к тому же. KOTOR стала первой ролевой игрой во вселенной Star Wars. Она использует систему *«d20»*, позаимствованную из третьей редакции Dungeons & Dragons. А кто сказал, что это невозможно? Возможно и очень эффективно.

Ресурс *ActionTrip* лаконично подытожил: *«Эта игра похожа на любовь»*.

Простые законы улицы

Если вы, идя по бамбуковой роще повстречаете шаолиньского монаха, то сразу бейте его по физиономии.

1. Если это настоящий шаолиньский монах, то он просто не позволит вам это сделать.

2. Если это шаолиньский монах, которых только начинает постигать секреты боевого искусства, то он поблагодарит вас за преподнесенный урок.

3. Если это не настоящий монах, то так ЕМУ, КЛОУНУ, И НАДО!!!

Коль скоро вы постоянный читатель МИКа, то об игре **Jade Empire** вы знаете наверняка. Ежели Наверняк знает вас, то он обязательно вам о ней рассказывал за досужей беседой. Но, если вы знаете о Jade Empire из собственного опыта, то вы либо Рэй Музыка, либо зажиточный обладатель приставки Xbox. Последних любой пэкашник на дух не переносит. Бьет в лицо и в печенку при первой же удобной возможности. Таков жизненный уклад. А как же иначе? Эти паршивцы еще с апреля 2005 года наслаждаются инфернальным великолепием Jade Empire. В активе этой новой культовой экшен-РПГ от BioWare числится более 60 наград и знаков отличия, присвоенных профильными масс-медиа. Нам же остается лишь довольствоваться скриншотами да смачными откровениями тех, кто это дело уже познал. Посему для пущего разогрева аппетита предлагаю коротенький хит-парад цитат, выуженных на днях в Интернете:

Game Over Online: «Чудес, фантазии, юмора и риплейабилити, вмещенных в Jade Empire, хватило бы на три игры».

Electronic Toybox: «...Эта игра олицетворяет и предвосхищает все без исключения аспекты любого хорошего фильма о боевых искусствах, которые мы знаем и чтим».

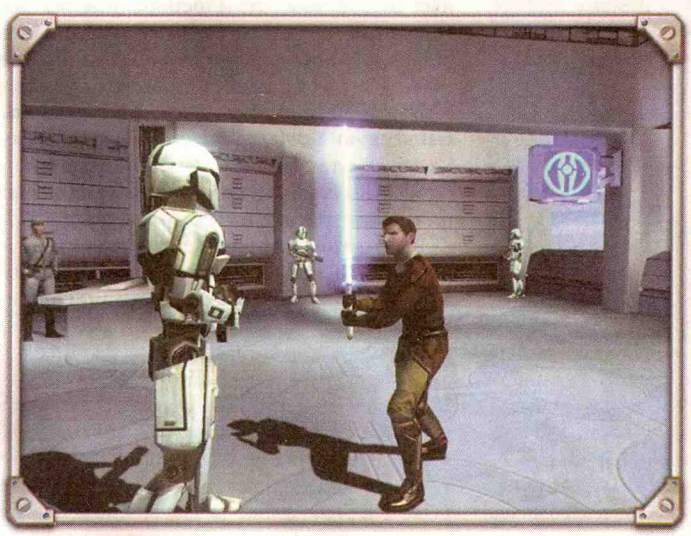
Stuff Magazine: «Играть в Jade Empire все равно, что сниматься в главной роли собственного убойного фильма о кунг-фу. На самом-то деле, ты не играешь в игру, ты погружаешься в мифологию Древнего Китая и нескончаемые эпические рукопашные поединки».

Версия для ПК будет несколько отличаться от своей Xbox-кузины. Управление будет подстроено под мышь и клавиатуру. Наряду с новыми страшилками и визуальными спецэффектами следует ожидать и пополнение перечня боевых стилей. Кроме того, ИИ претерпит существенные доработки, изменится интерфейс глобальной карты, появятся дополнительные уровни сложности. Дату релиза пока никто не объявлял.

Цвет Эпохи Драконов

Едва ли не центральным событием последней E3 стала демонстрация черновой версии новой РПГ от BioWare под названием **Dragon Age**. Разработчики успели заявить, что их новое чадо является духовным приемником ранее созданных Baldur's Gate, Neverwinter Nights и Knights of the Old Republic. Диковатая соляночка получается. Профиль создаваемой игры вполне классический. Это эпическая средневековая фантазия без каких-либо притязаний на спасение мира и прочие дешевые сюжетные полуфабрикаты. Гип-гип + троекратное УРА. Свершилось!

Ролевая система специально создается под влиянием вкусов и убеждений верных поклонников предыдущих творений компании. То есть нас с вами. Как уверяют разработчики, новаторских прорывов не будет. Все вполне привычно — замки и драконы, магия и деления персонажей на классы. Игровые народности, несмотря на привнесенные изменения, так или иначе перекликаются с жителями Dungeons&Dragons. Каждая из рас будет располагать не только богатым историческим и культурным бэкграундом, но и своим языком. Для подобного креативного начинания BioWare даже наняла профессиональных лингвистов.



Техническая сторона вопроса без повышенного внимания тоже не осталась. Для Dragon Age создали собственный графический движок. В обязанности последнего войдет качественное отображение множества хорошо детализированных персонажей без потери производительности. Разработчики обещают массовые баталии, и эта технология придется как раз впору. Примечательно, что локации будут подгружаться без вывески «Загрузка».

Как и положено по законам жанра, нам вверят партию лихих приключенцев. Соли геймплею добавит то, что принято называть «character interaction», или взаимодействием между персонажами. Едва ли не в полной мере мы могли наблюдать это в Baldur's Gate 2. Это и персонализированные диалоги, и индивидуальные задания, и склоки между членами команды.

Pandemic Studios feat. BioWare: новые горизонты

В ноябре 2005 года финансовая группа **Elevation Partners** объявила о создании нового экономического и творческого альянса. Полюбовным слиянием закончились переговоры между двумя гигантами гейм-бизнеса, а именно *Pandemic Studios* и *BioWare Corp*. Слившись воедино, они стали едва ли не самой обеспеченной и независимой девелоперской студией мира. Согласно официальной информации, руководство Elevation Partners готово инвестировать в проект не менее 300 млн долларов США. Джон Ричитиелло, исполнительный директор EP, а также главный управляющий новоявленной совместной компании, как-то сказал: «BioWare и Pandemic действительно числятся в списке величайших гейм-разработчиков. Представители Elevation горды тем, что их избрали в качестве деловых партнеров для расширения общего бизнеса». Филиалы BioWare/Pandemic Studios ныне находятся в Лос-Анджелесе (США), Эдмонтоне (Канада) и Брисбене (Австралия) и насчитывают около 450 работников.

Компания Elevation Partners является мощным инвестором на рынке интеллектуальной собственности. В сферу ее интересов входят крупнейшие медиа-ресурсы и компании, работающие в индустрии развлечений и досуга. В августе прошлого года фонды Elevation Partners насчитывали около 1.9 млрд долларов США. Совет директоров составляют люди, слышать о которых наверняка доводилось каждому. Это и Фрэд Андерсон, бывший финансовый директор *Apple Computer*, и Джон Ричитиелло, бывший президент *Electronic Arts*, и, наконец, Боно, фронтмен легендарной ирландской рок-группы *U2*. Не отсюда ли название компании?

* * *

Говорить о BioWare легко и приятно. Компания эта сродни гусарскому полку — ее работники находчивы, умны и безгранично искрометны. За ними идет слава лихих и чертовски талантливых людей, чье присутствие становится украшением любого досуга и оставляет после себя не один томный вздох и грустный взгляд.

Марина КОМИССАРЕНКО

CIVILIZATION

Знакомы ли вам эти слова, мой читатель? Знаете ли вы, что следует за ними? Помните ли картинку? Нет? Зря. Ведь последнее слово в предисловии (а это — именно предисловие) будет: CIVILIZATION!

В этом году одна из самых известных игр в истории Sid Meier`s Civilization отмечает свое пятнадцатилетие.

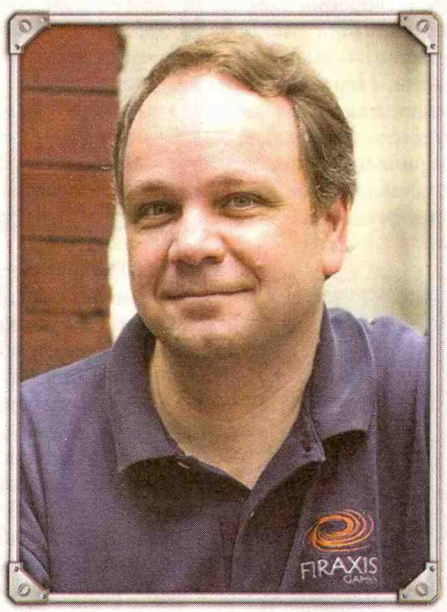
Как все начиналось

Компания **MicroProse** была основана в далеком 1982 году *Сидом Мейером* (Sid Meier) и *Биллом Стили* (Bill Stealey). Вот что говорит Сид в одном из своих интервью: «Я родился и вырос задолго до появления видеоигр, поэтому моя любовь к играм родилась из настольных игр, в которые я играл в детстве. Когда появились компьютеры, я принялся с увлечением изучать принципы, положенные в основу их действия, я учился программировать. После окончания колледжа я работал в компании по производству кассовых аппаратов и игровых автоматов, где и познакомился с Биллом Стили, работавшим тогда в отделе продаж. Думаю, что момент узнавания родственной души случился, когда мы были на конференции и случайно обнаружили симулятор воздушного боя в лобби гостиницы. Билл думал, что легко победит меня, поскольку он ранее был военным пилотом, но я раз за разом выигрывал у него. Я просто знал, что делает программа-симулятор, по каким принципам она работает, поэтому и выигрывал так легко. Я сказал что-то вроде: «Эта игра — полный отстой, я за две недели напишу лучше», мы поспорили, я снова победил, так и родилась компания MicroProse».

В начале восьмидесятых фирма занималась производством военных и авиасимуляторов для домашних компьютеров Commodore 64, Apple II и восьмибитных Atari.

Однако настоящий успех пришел с появлением на рынке компьютеров IBM PC, когда в течение 1990–91 годов MicroProse выпустила сразу два блокбастера — **Railroad Tycoon** и **Civilization**. Сказать, что это был прорыв — значит сильно поскромничать. Проданная тиражом 850 тысяч копий, Civilization стала одной из первых пошаговых стратегий и необратимо изменила мир, в который пришла.

Впрочем — стоп. «Цивилизация», бесспорно, была одной из первых компьютерных пошаговых стратегий, но уж точно не пионером жанра вообще, ведь его история насчитывает 22 сотни лет. Именно тогда, в 200 году до нашей эры на Дальнем Востоке начали играть в шахматы и го. В более новые времена к ним добавились «Монополия» и «Эрудит», сохранявшие статус любимого семейного времяпрепровождения годами. Невозможность как-то повлиять на ход игры, пока твой противник делает ход, приятно щекочет нервы и невольно заставляет отвлечься от кратковременных тактических выгод, обдумывая долгосрочные стратегические планы. Позже Сид Мейер признается, что идея игры была им позаимствована у одноименной настольной игры, разработанной в 1980 году *Френсисом Тришамом* (Francis Tresham) и выпущенной в Великобритании и США.



По иронии судьбы после оглушительного успеха его детища на рынке появится новая настольная игра, уже базирующаяся на сюжете и принципах Sid Meier`s Civilization II.

Вернемся к MicroProse. Окрыленная успехом двух своих суперхитов, компания не заметила, как влезла в финансовые неприятности. Вместо того чтобы приостановить выпуск новых игр, она продолжала выпускать один релиз за другим, распыляя усилия и перенасыщая рынок.

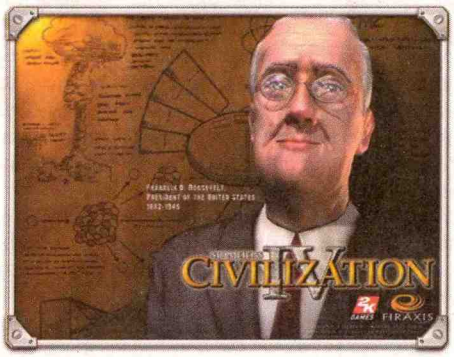
В 1991 году MicroProse выпустила еще и **Formula One Grand Prix**, творение мастера гоночных симуляторов *Джеффа Крамонда* (Geoff Crammond). И сегодня эта игра считается лучшим симулятором гонок Формулы 1 всех времен.

В 1996 году отцы-основатели MicroProse ушли из компании после того как процесс слияния студии с купившей ее в 1993 *Spectrum Holobyte* полностью закончился, и основали новую фирму — **Firaxis Games**. История MicroProse продолжалась еще достаточно долго, пока не закончилась в ноябре 2003 года, когда новый владелец лейбла Atari Inc. окончательно закрыла девелоперский отдел в Хант Вэлли, штат Мэриленд, где и располагалась MicroProse. Последней выпущенной игрой стала британская версия все той же Grand Prix 4 Джеффа Крамонда.

Дела у Firaxis Games идут куда лучше. С 1996 по 2006 год они выпустили целую обойму успешных и очень успешных игр, в том числе основанные на исторических реалиях одноименных битв Гражданской войны в США **Gettysburg** и **Antietam**; совместный проект с *Уиллом Райтом* из SimCity — игру **SimGolf**; космическую пошаговую стратегию **Alpha Centauri**, такую себе Цивилизацию в космосе. И конечно же, новые Цивилизации, уже третью и четвертую. В ноябре 2005 года было объявлено о слиянии Firaxis и **Take-Two Interactive**, причем появившуюся в результате этого слияния девелоперскую студию возглавит все тот же Сид Мейер, что гарантирует любителям стратегий многие часы приятного досуга.

Но вернемся к Цивилизации, которая ухитрилась выжить в мире, где продающийся в течение полугода продукт — это уже огромный успех. Вот уже 15 лет на рынке непрерывно, даже в периоды между версиями печатные станки не останавливались, а штамповали последний вышедший выпуск и аддоны к нему. Фэны игры создали несколько бесплатных версий, например **Freeciv** (**www.freeciv.org**) и **C-evo** (**www.c-evo.org**), сайты, клубы; наконец, помянем и простых фанатов-одиночек, играющих во все версии, включая первую и вторую, до сих пор.

В ноябре 1996 года журнал *Computer Gaming World*, выбирая 150 лучших игр всех времен для своего юбилейного выпуска, назвал «Цивилизацию» номером первым в этом выдающемся во всех отношениях списке (с полной версией которого вы можете ознакомиться по адресу **www.cdaccess.com/html/pc/150best.htm**). Общий список разнообразных рейтингов,

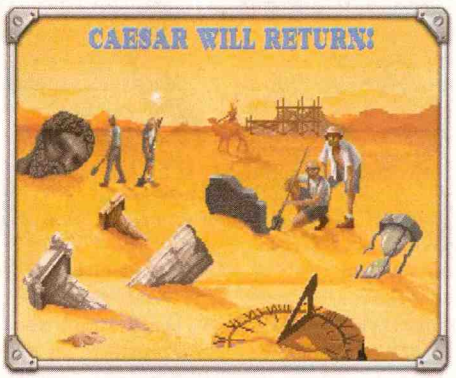


в которых версии игры получали высочайшие отметки, займет не одну страницу. Но речь ведь не об оценках, речь о любви.

Одним из самых трогательных моих воспоминаний, связанных с компьютерами и общим развитием компьютерных технологий, остается вот какое: в далеком 1993 году один из моих сотрудников аккуратно копировал «Цивилизацию» на три дискетки, дабы освободить необходимое ему для работы место на винчестере. В то время игры были маленькими, а винчестеры... Ну, как на сегодняшний день, так вовсе крохотные. Если хорошенько поискать, на сайтах со старым программным обеспечением и сегодня можно найти дистрибутив той самой первой «Цивилизации». Архив занимает всего 2.14 Мб. Мало? Нормальную игрушку на трех с небольшим мегабайтах не сделаешь? Да что вы, право слово! Уже первая версия предлагала выбор из 6 наций, и пусть от выбора почти не зависели ни стартовые бонусы, ни дальнейшее развитие, но сам факт возможности выбора грел сердце и распалял воображение. Сегодня только точек выигрыша — шесть штук, а уж вариантов их достижения и вовсе не счесть. Впрочем, позволю себе еще раз сказать «Стоп!» и еще раз процитировать Сида Мейера: «Игра — это последовательность интересных выборов».

Судя по тому, что в планах разработчиков (а по словам Сида, рассматриваются и новые платформы, в том числе версии для наладонников и карманных устройств) и дальнейшее развитие геймплея. С тех пор как в 1995 году с выпуском CivNet игра получила Win95-интерфейс и была добавлена возможность мультиплейера (в том числе с использованием интернет-технологий и прямого кабельного соединения), обсуждаются варианты дальнейшего перехода к многопользовательской версии, вплоть до создания онлайн-версии. Правда, разработчики столкнулись с большой проблемой, связанной с тем, что онлайновая мультиплеерная версия занимает очень много времени (ведь приходится дожидаться, пока все игроки сделают свои ходы), поэтому, скорее всего, для онлайна будут предложены только отдельные относительно небольшие кампании.

«Идея витает в воздухе, но я пока не готов ее обсуждать», — говорит Сид Мейре, зато охотно говорит о «войне» за запрет жестоких игр, развернувшейся в Конгрессе США в последнее время, таких как GTA и Doom. В противовес им Цивилизация и подобные ей игры признаются полезными и поучительными. Вот что об этом думает Мейер: «Я твердо уверен в том, что разработчики и издатели несут полную ответственность за то, чтобы предлагаемая рынку игра попала в руки той аудитории, на которую она рассчитана. Я также считаю, что родителям следует изучить рейтинг ESRB (Entertainment Software Rating Board — Комиссия по установлению рейтингов развлекательного ПО, негосударственная компа-



ния, занимающаяся принятием и определением рейтингов компьютерных и видеоигр, а также других развлекательных программ), чтобы быть уверенным в том, что их дети играют именно в те игры, которые родители считают подходящими. GTA — великолепная игра, с отличным движком и дизайном, она просто не предназначена для маленьких детей. Civ IV

получила рейтинг E-10, что означает, что в нее могут играть люди в возрасте 10 лет и старше. Я сам девелопер, и у меня растет сын-подросток. Я считаю, что игра — великолепное времяпрепровождение, не только развлекающее, но и обучающее. Думаю, что когда люди выучат рейтинги ESRB и станут играть в те игры, которые предназначены для их возраста, «война» вокруг видеоигр сразу закончится».

Но понимает ли сам господин Мейер, что его детская любовь к настольным играм уже давно переросла во что-то боль-

шее, чем обычная компьютерная игра? Ощущает ли груз ответственности, лежащий на его плечах? (тут следовало бы добавить ехидно-демонический смешок).

«Я просто человек, который делает игрушки для того, чтобы люди развлекались. Поэтому мы не хотим заниматься образованием. Мы делаем игры, которые учат, мы не работаем над образовательной программой. Если они оказывают какое-то влияние на общество, это очень интересно и забавно, но это не та сила, которая заставляет меня работать. Я получаю уйму писем о том, как моя игра изменила жизнь тех или иных людей: например, помогла сдать экзамен по истории (что, безусловно, хорошо) или превратила человека в законченного игромана (что, скорее всего, совсем не так хорошо)».

Позволю себе закончить еще одним отрывком из интервью Сида Мейера:

— А что вы считаете своим самым большим успехом в жизни? А поражением? О чем Вы сожалеете?

— Знаете, недавно в одном интервью меня спросили, что будет написано на моей надгробной плите. Я задумался, а потом ответил: «Создатель "Цивилизации"». Игра обрела свою собственную жизнь, так что теперь я с интересом наблюдаю за тем, как люди играют в нее, такие разные, из самых разных слоев общества, но с одинаковым удовольствием. Мы создали игру потому, что это была очень захватывающая задача — вся история человечества в одной игре. А сейчас мы понимаем, что поток идей, ждущих своего воплощения в геймплее, просто неисчерпаем. Поражение? Я не знаю такого слова! Всю мою жизнь я пытаюсь учиться, и любая неудача становится моим учителем. И я ни о чем не жалею. Я занимаюсь самым лучшим делом в мире — я придумываю игры!

Записки Автоответчика

Кирилл ТАЛЕР kertis@mycomp.com.ua

KERTIS@MYCOMP.COM.UA

Я — у-у-у-у-у-у! Оттуда — у-у-у-у-у-у!
Я туда камень, а оттуда электричка...
Анекдот

Как сейчас помню... *(кряхтит, разминает поясницу)*, было это в 2003 году... Я тогда молодой был, горячий... *(пускает скупую ядовитую редакторскую слезу)* И Кертис тоже был молодой, тоже был горячий... *(начинает клевать носом и похрапывать)*. О чем это я?! А-а-а-а-а... Ото ж. Решил как-то Кертис наладить связь с общественностью. Ну, у нас тогда MiKPortal`а не было и в помине, да и вообще ничего не было... Степь была, а посреди нее компьютер стоял. Кертиса. И еще один компьютер. Глюка. *(Начинает клевать носом и похрапывать)* О чем это я?! А-а-а-а... Ото ж. Не было, говорю, у нас связей с общественностью... Кто-то, конечно, писал на редакционное мыло письма, но скорее случайно или по делу. Или и то и другое. А связи не было... *(Ковыряется в носу, что-то выковыривает, вытирает о клавишу Enter.)* Так вот... Нас тогда и в лицо-то никто не знал — ну, маг там умный, файтер там тупой, этот, бородатый еще... А-а-а-а-а, Ранд еще был, во! Этот был шеф. И его тоже мало кто в лицо знал... Так-то оно и лучше было, если честно. Легенда была, понимаешь... Живая такая, огромная легенда про ДЗВР. На том и держались. Оно ведь больше верится в легенду, когда про реальность ничего не знаешь... *(Начинает клевать носом и похрапывать.)*

О чем это я?! А-а-а-а-а-а... Ото ж. И решил тогда Кертис создать колонку, а лучше две, чтобы слушать, так сказать, народное мнение, отвечать на него своим словом командорским, а в исключительных случаях еще и прислушиваться к нему... Чтобы, так сказать, мнение читателей иногда влияло на политику журнала... Вот... Решил... Ну, оно понятно, что особо влиять это мнение не могло *(мерзко хихикает)*, но пару раз было... *(Засовывает в рот «мышку», сосет... хмурится, высовывает изо рта мышку, засовывает леденец, сосет, улыбается.)* И в тот самый момент, так сказать, когда вышел первый Автоответчик, он и стал отправной точкой к зарождению прочного, настоящего МИК-комьюнити. Были, конечно же, предтечи, так сказать, общались мы на таком еле-еле себе форуме — то ли Харконненом он назывался, то ли Данканом Айдахо... А еще раньше был форум Рупор... Или Радиола?.. *(Начинает клевать носом и похрапывать.)* О чем это я?! А-а-а-а-а-а... Ото ж. Зарождение «Автоответчика», конечно, здорово ударило по легенде и образам агентов/кадетов. Тут представляешь себе эдакого неустрашимого агента и борца со Злом, типа Милы Йовович, а встречаешь немолодого пропитого дядьку, скучноватого, погрязшего в рутине, мелочного и т.д. Хочется после этого верить в тот его образ, который у тебя перед глазами-то стоял? Ото ж. Или наоборот — вместо мудрого Оби-Вана пред тобой фотография прыщавого, забитого и зашуганного школьника... Ничего себе, показал истинное лицо, да? *(Удаляется в сладостные мечтания.)* О чем это я?! А-а-а-а-а-а... Ото ж.

Так вот, Автоответчик и MiKPortal здорово ударили по легендам ДЗВР, хотя, как ни странно, главные действующие герои оказались достаточно схожи со своими образами. И выжил «Автоответчик», и стал расти и шириться, завоевывать народную популярность.

А я тогда был молодой, горячий... Я был со всеми не согласен, рубрик собсных не имел, зато знал, как вести «Автоответчик» правильно! Теоретически. Да, я тогда теоретически знал, как все делать правильно — вашще!.. Да меня хоть в президенты, хоть в приемную комиссию у райских Врат!..

И вот, понимаешь, проходят годы — много их было, целых три с половиной! — настает момент, когда надо принимать бразды правления «Автоответчиком». Я ж помнил, точно помнил, как его нужно вести правильно?! Э-э-э-э... А тут уже первый читатель с письмом в очереди стоит... Говорит, Dzirt_D aka Sage называется... И пишет Кертису... И что делать?

Кертис, выслушай мою историю...

Э-э-э-э... стыдно-то как... Что делать, подслушиваю.

С веселым лицом я вновь повернул ключ в почтовом ящике, раздался радостный вопль:

-Уррря! МИК!

О ужас, читатель! — закричал новенький номер.

Сварганив нехилый обед я откусил кусочек битка и открыл МИК. В этот раз я почему-то начал с новостей. Гм... Страница 48? Ню-ню... Листаем.

Первый абзац: хм интересно к чему это Кертис?

Второй абзац: давлюсь борщом.

Хорошее настроение как рукой сняло.

Я читаю МИК давно но уже в пост-янэндрючийский период, потому не слишком знаком с этим автором. Посему для меня лицом МИКа все эти годы являлись Ранд, Кертис, Глюк, Талер.

Сначала ушел Ранд, а с ним и часть атмосферы ДЗВР, теперь вот и первые агенты туда же...

Благо, хоть Талер никуда не собирается (п-п-правда ведь, а?)

Извините, я, конечно, понимаю, что вмешиваться в чужие разговоры — моветон. Но тут за себя не ответить не могу. Талер уйдет, пожалуй, только в двух случаях. Если МИК развалится, то есть будет закрыт. Или если в МИКе станет все настолько хорошо, что мое присутствие-отсутствие не будет играть большой роли. Много интереснейших сильных авторов, стабильная выплата гонораров, постоянно улучшающийся формат, новые рубрики, новые проекты. Пока МИК не перейдет из состояния «стабильно тяжело» в «стабильно замечательно», я отсюда не уйду. А путь это долгий. Так что — спакуха!

Да, это конец... Конец начала! МИК переходит в новою фазу накопления кадров.

Вобщем-то ничего особо страшного не случилось, МИК остался, Кертис и Глюк будут писать, номеньше, (хотя в случае с Глюком это довольно сложно :-)) Саинт-Демон писать больше будет,.ем.. ну живы все здоровы по-крайней мере. Так-что МИК никуда не делся он Был, Есть и Будет Есть. Но вот Кертис обещал писать, по-этому советую водворить это в жизнь. Честно говорю:камень с души снимет, увижу что жив, а то вдруг его ТОГО, всякие борцы с комп. играми?

Ну, парочка приемов в запасе у Кертиса есть. На пару бойцов с комп. играми хватит. А если еще Глюк подойдет...

Преданный читатель-почитатель МИКа Dzirt_D aka Sage .

P.S. Запятые сами поставьте где-надо.

Запятые сами ставить не будем. Ибо письма в Автоответчик идут в первозданном виде. Так что правьте письма еще ДО попадания их на наше мыло. Это информация для всех!

P.P.S Желаю Кертису и Глюку удачи на новом поприще.

Присоединяюсь!

Немного приготовьтесь, следующее письмо будет тяжелым и для меня, и для вас. Пишет нам **Сергей Николаевич**. Точнее, Кертису пишет, а я занимаюсь подзабытой профессией наблюдателя...

О хорошем: Привет Кертис, Док, (Дима). Пишу тебе в первый раз!

Да уж, что называется, не повезло...

Хотя читаю вас более четирех с половиной лет. МИК ето конечно супер-мега-гипер.т.д.ты и сам знаешь. меня зовут Сергей.по образованию медик(мы оказываеться тески:)) Жыву в Киевской Обл,г.Макаров.

Слышь, Дима Док Кертис, у тебя теперь есть тезка Сергей! Это даже покруче, чем тупой маг и умный файтер!

Тепер буду ругаться: йо-ма-йо (словами прапорщика Шматко:)) -ты что с ума сошел? уйти из Мик-а?на кого же ты его оставишь? да я Понимаю:есть Таллер, Морте, Лепрекон ну и еще пару кадетов. А что дальше? Боюсь чтобы он не загнулся.....

я не первый год жыву и умею разбираться в людях(докторах:)),слава богу уже 26 год мне идет.к чему я ето -ты поднял его(ну может не только ты,а с Глюком,Таллером:)) на высшый уровень пилотажа!!!!:)))))))!!!!!!!!!!!

Э-э-э... А Saint_Demon aka Bateau в качестве редактора тебя совсем не устраивает? А может быть, мы просто еще не видели его в деле? А Jaguar в качестве редактора и секретаря тоже? Нет, если мы, нынешние штатники, будем ни на что не способны, то МИК загнется, спору нет.

Конечно написание игр ето святое:),но оставить МиК..... у меня нет слов!

Серега, а вот ты представь, что квалификация твоя все выше и выше, давно ты перерос Киевскую область и хочешь работать в столице или даже за границей... Ну, стал ты действительно крутым врачом. Очень крутым — тебя даже лекции приглашают читать в универы, и наши, и не наши. И чувствуешь ты это, и знаешь, что нужно идти дальше... И тут тебе пациенты говорят: «А куда мы без тебя? А как же?!» И становишься ты перед дилеммой, и очень непростой. И должен выбирать...

Наверное, человек, все-таки должен идти вперед. Кертис с Глюком же не на базар овощами торговать ушли, а игры разрабатывать. Нам же от этого лучше будет потом (смайл).

Интересно,что я прочту в следующем номере МиКа?????????????????

Не поверишь — статьи.

Ну ни пуха:)

P.S. *Мохнорылу мохнорылистый привет:)))))))))).пусть бережет себя,а то сквозняки.....*

Спасибо. Я тут как раз приболел из-за сквозняков, так что впредь буду беречься. Кстати, не знаешь хорошего и быстрого средства от больного горла? (топор не предлагать!)

P.P.S. *Не забудь виставить пивка однокашникам за уход и кинуть пару пару банок у вентиляцыю Таллеру:)))!!!*

Следующий, — сказал заведующий и тут же здорово об этом пожалел. Шутка... **Fallen Angel SID** на проводе.

Э-э... здрасте, что ли... это самое... КТО ЗДЕСЬ?!

Я здесь!!!

Кертис еще пользуется этим ящиком, или как?

См. намного ниже.

Короче, привет, читатель моего письма ☺!

Здорово!

Если на связи все же Кертис, то уверяю, что не буду мучить тебя расспросами по поводу твоего ухода — дело твое. Я по другому вопросу...

На связи не Кертис, прием!

Просьба, наверное, странная, но не мог бы ты, читатель-моего-письма, раскрыть мне адрес Интернет-почты камрада LeMkie , который обитает в Китае? Очень хотелось бы с ним поговорить...

На связи Талер, прием! Думаю, камрад LeMkie не очень обрадуется, если его мыло выставить на всеобщее обозрение. Но лично тебе я его адрес перешлю. Может, ему действительно не хватает родной речи? А тут как раз ты...

З.Ы. См. подпись

З.Ы. См. выше

А следующее письмо Кертису пишет камрад **Uzik**... Как это, мне?! Точно мне?!

Привет, многоуважаемый Мохно... Талер тоесть :).

Точно, мне...

Пишет тебе камрад Uzik. Спешу поздравить тебя с повышением, хоть цена егодорога. Конечно, думаю, что вам придется туговато после такой потери... Сожалею :(.

Приходится действительно туговато. Но чувство ответственности, которого стало намного больше, оно мобилизирует.

Пишу я вот о чем. Читаю я МИК оч давно, с года 2001–2002. И покупал, покупаю и буду покупать его регулярно. Но дело вот вчем: давно у вас небыло конкурсов (карикаТалер не в счет). Да и убралась десятибалльная система по статьям для участия в конкурсе "Активно везучий читатель". Пропал азарт какой-то. Хотелось бы чего-нить новенького: там стишки какие-то, хокку, вот помню был конкурс на герб и девиз. Хочется чего-нить такого... такого... Даже не знаю какого, но хочется. То ли конкурс, то ли акцию. Вообщем надо.

Полностью согласен и поддерживаю двумя руками. Но чу-у-у-у-у-уточку попозже! Сейчас в МИКе идет глобальная перестройка ВСЕГО. Само собой, мы не можем и не будем пока рассказывать, чего и как — дабы не сглазить. Но разрушаем все «до основанья, а затем...» (© Интернационал). Поэтому такие, согласись, нужные, но все же второстепенные штуки как конкурсы отходят немного на второй план. Негоже тюнинговать автомобиль, когда карбюратор барахлит. Сначала нужно починить самое необходимое, а уж затем вводить новые фичи. Так что до декабря-января, думаю, новых конкурсов не предвидится. А затем пойдут, — задумки-то у нас есть, и крайне интересные!

Потом еще вопрос: когда уберется надпись "Новый формат — два в одном" на обложке? Ведь глаза уже муляет :).

Ага, мне тоже глаза муляет. Со следующего года, думаю, уберем. В ночь на Старый новый год (13–14 января) надпись изменится на «Старый Новый Формат»

Вот на этом у меня пока что все. Желаю всего хорошего!

И опять мне, на этот раз **Dima S**.

Привет, Талер.

Привет.

Я все не мог вам написать, но в свежем номере МИК-а меня настиг удар — увольнение Кертиса, нашего дорогого доктора-маньяка (не путать с Маньяком). Нет, я не говорю, что МИК умрет, это не так. Но в месте с Доком уйдет и часть истории МИК-а. Жаль, действительно жаль. Но, Кертис, не забывай МИК! Пиши статьи, им будут рады армии читателей.

Думаю, и Кертис, и Глюк еще не раз порадуют нас своими статьями.

И пиши письма, как поживаеш на новой работе, а Талер пусть их публикует.

Слышал, Димка? С тебя письмо в «Автоответчик»!!!

Про Мохнорыла тоже не надо забывать, ведь его орочий рев — это тоже часть МИКовской культуры и этноса.

Не поял...

Ну, я все сказал, что наболело. Искрине ваш, комрад strateg. Удачи МИКу и всем сотрудникам этого прекрасного журнала!

P.S. *Талер,а ты меня помниш? Я тебя в Time-Zero доставал стратегом-димой.*

Помню. Доставал. И сильно!

P.P.S. *По поводу почтового ящика. Неувязочка получаеться — ящик — Кертиса, а письма Талеру.*

А вот тут поподробнее можно... Знаете, адрес **kertis@mycomp.com.ua**, он уже превратился в символ Автоответчика. Можно, конечно, писать и на **taler@mycomp.com.ua**, но мне кажется, что правильнее будет оставить «авто»-мыло прежним. Это тоже часть легенды.

А уж кому вы будете писать — Jaguar`у, Bateau, мне, или тому же Кертису, оно разве важно? Да и не собираюсь я подминать под себя «Автоответчик». Вероятно, агенты будут чередовать этот почетный геморр... эмм... обязанность.

Потому ящик остается неизменным — **kertis@mycomp.com.ua**. Пишите письма, товарищи камрады!

You are Empty

Вы никогда не задумывались, что лучше — быстрая смерть или вечное забвение? Именно такой фразой лучше всего представлять игру **You are Empty**.

Сюжет игры — очередной вариант альтернативной истории XX века. Еще при СССР правительство проводило эксперименты, дабы создать абсолютного человека, настоящего коммуниста, так сказать. В один прекрасный день попытки изменить законы природы закончились провалом. Неизвестное науке энергетическое поле пронеслось как смерч над городом. Большинство людей погибло, а те, кто смогли выжить, подверглись непонятным мутациям. Только один человек,случайно смог выжить и сохранить рассудок. Теперь его задача попытаться выжить в этом аду, а главное — докопаться до истины.

Издатель: 1С

Системные требования: Windows 2000/XP; CPU 2.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, совместимого с DirectX 9.0, Windows 2000/XP

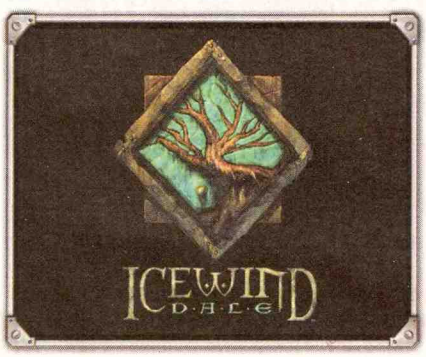
Call of Juarez

Золото всегда затуманивало людям разум. Ради куска желтого металла они были готовы на все.

Call of Juarez — это еще одно приключение, в котором вам предстоит прожить сразу две жизни. Первая принадлежит молодому искателю сокровищ, который, вернувшись домой, обнаруживает, что его родители мертвы, а убийцей считают его самого. Вторая виртуальная жизнь досталась бывшему охотнику за головами Преподобному Рею. Говорили, что он уже давно отошел от дел, однако оказалось, что это не так, и наш герой снова в седле после долгого отпуска.

Издатель: 1С

Системные требования: CPU 2,4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, совместимого с DirectX 9.0, 2 Гб на жестком диске



Icewind Dale

Многие геймеры помнят историю Долины Ледяного Ветра. Историю про холод, пробирающий до костей, про кровожадных тварей — любителей теплой человеческой плоти и про злобного демона, решившего испортить людям жизнь еще больше. Несмотря на незамысловатый сюжет, проект получился отменный.

Подобные игры выходят не часто и надолго остаются в сердцах игроков. Теперь знаменитую фэнтезийную RPG можно приобрести в локализации от 1С.

Издатель: 1С

Системные требования: CPU 266 МГц, 32 Мб ОЗУ, 8 Мб видео, 600 Мб на жестком диске, Windows 98/2000/XP

LEGO Star Wars

Увлекательное путешествие в мир классических «Звездных Войн». Знаменитая вселенная Star Wars сливается в одно целое с нескончаемой свободой конструктора LEGO, раскрывая перед нами эпическую историю оригинальной трилогии. Только не нужно делать предварительные выводы, говоря, что игра детская. **LEGO Star Wars II. The Original Trilogy** — это, по сути, очередной вариант изображения мира Star Wars, только с использованием не менее знаменитой серии конструктора.

Издатель: 1С

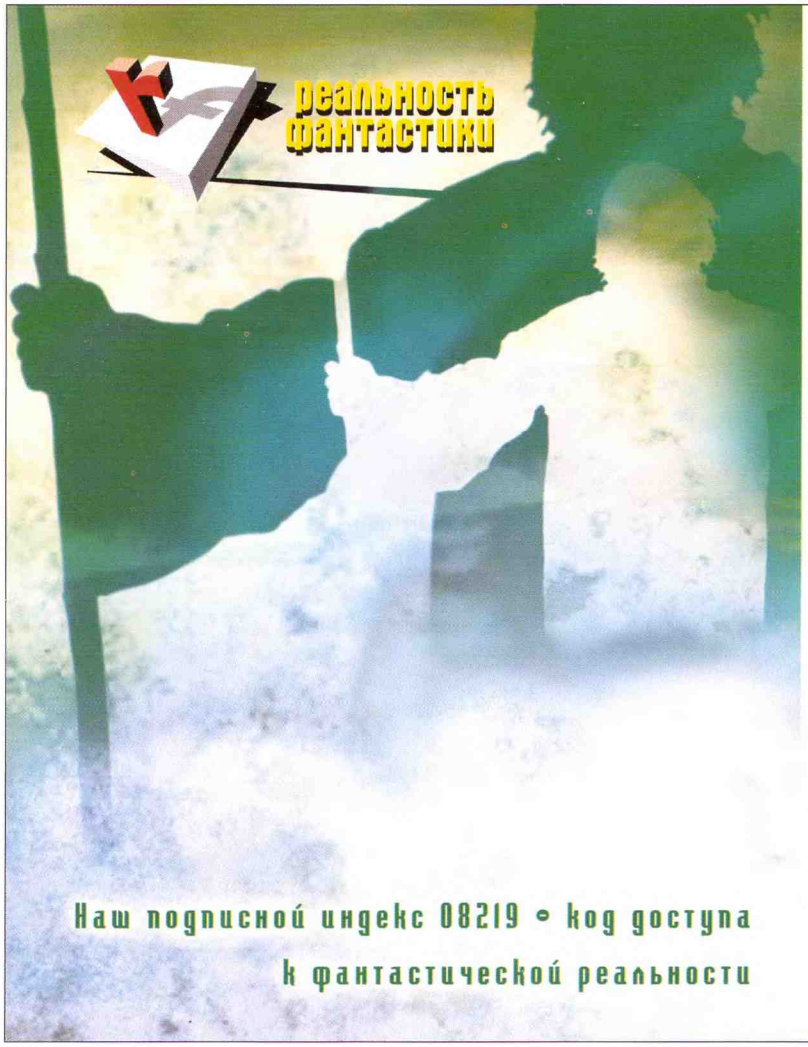
Системные требования: CPU 2.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, совместимого с DirectX 9.0, Windows 2000/XP

«В тылу врага: Диверсанты 2»

На дворе 194... какой-то год. Война. Окрестности оккупированной нацистами Винницы. Уничтожена диверсионная группа советской армии и снайпер Екатерина Стрельникова — единственная выжившая в перестрелке. Отступать некуда, ведь враг не уничтожен, а значит, задание еще не выполнено. Сможет ли Катенька разнести в щепки силы врага? Об этом вы сможете узнать, поиграв в продолжение нашумевшего дополнения — **«В тылу врага: Диверсанты 2»**

Издатель: 1С

Системные требования: CPU 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, совместимого с DirectX 9.0, 1.2 ГГц на жестком диске Windows 2000/XP



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