Новый формат — два в одном!

ИМ

45-46 259-260
20 2006
Ноябрь

стр.20 Gothic 3

ЗАВТРА ВОЙНА стр.32

стр.28 The Guild 2

стр.16

ИгроМир

ISSN 1819-8716

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

Подписная кампания - 2007 – в разгаре

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

Подписной индекс: 22307

Еженедельник Мой Компьютер Игровой

МОЙ КОМПЬЮТЕР

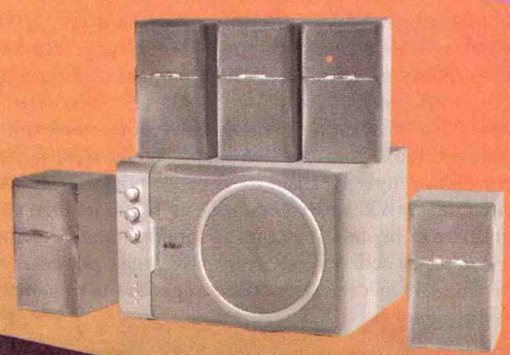
1 месяц: 11,70
3 месяца: 35,10
6 месяцев: 70,20
12 месяцев: 140,40

Подписной индекс: 35327

Генеральный спонсор компания Edifier

R251-30

R451-20



DA5000

S2000

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

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

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

ВНИМАНИЕ!!!

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

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

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

Оглавление

Новости стр. 5-11
Lar

Agression: Europe 1914 стр. 12-13
Scratch

Metro 2033 — The Last Refuge стр. 14
Scratch

Galactic Civilizations II — Dark Avatar стр. 15
Кирилл ТАЛЕР, Jaguar

ИгроМир-2006 стр. 16-19
SunnyBoy, Bateau, MaxDrake

Gothic 3 стр. 20-24
Morte&ShamanAD

NFS: Carbon стр. 25-27
Great Maniac

The Guild 2 стр. 28-31
Кирилл ТАЛЕР & Lar

«Завтра Война» стр. 32-35
Fallen Angel SID и Frestarter

ParaWorld стр. 36-37
Алексей ТУР aka leprecon

«Блицкриг: Возмездие» стр. 38-39
Алексей ТУР aka leprecon

War World — Tactical Combat стр. 40-41
Артур ЧЕМИРИС aka R@ak

Emergency 4 стр. 42-43
Кирилл ТАЛЕР, Bateau, Jaguar

Heroes of Annihilated Empires стр. 44-45
Гнат БУРМА

Ancient Wars: Sparta стр. 46-47
Кирилл ТАЛЕР

Записки Автоответчика стр. 48-49

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№45-46 (259-260), 20.11.2006.
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.
Секретарь ДЗВР: Алексей Сургучев.
Спец. вентиляционных систем: Вадим Народицкий.
ПартОгр: Bateau.
Художественный редактор: Федор Сергеев.
Литературные редакторы: Анна Китаева, Данил Перцов.
Корректор: Полина Акулова.
Верстка: Андрей Шмаркатюк.
Директор по маркетингу и PR: Борис Сидюк.
Реклама:
Валентина Маркевич-Кравченко.

Отдел маркетинга: Надежда Николаева, Роман Бураковский.
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можаев.
Отдел полиграфии: Игорь Ильченко.
Сбыт: Елена Семенова.
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. № **3497**

Кирилл Талер, Bateau, Jaguar

Мультиредактор

Здорово, читатель и геймер заодно... С вами, как всегда, привычный Кирилл Талер. Честно говоря, времени для «Бензоколонки» у меня нет вообще, потому что его нет. Но я всё-таки пишу. Виновато в этом осеннее нашествие под названием «ИгроПад» — и приставки тут не при чём! Этот самый «ИгроПад» спутал все наши редакторские карты, заставляя сидеть за очередной нетленкой днями и ночами, а иногда даже и вечерами — когда все ненормальные люди гуляют с очаровательными девушками, а нормальные — пьют пиво по пабам, по пабам, па-па-ба-па-бам! Но я отвлёкся...

Так вот, итоги нынешней осени не в пример прошлым жёлто-красным временам года оказались... Ой, сорри! Тут в миссии «Завтра войны» флуггер только что долетел до точки брифинга, поэтому я на пару минут «отрублюсь» от написания. Сейчас вернусь! Ягуар, тронешь «Бензоколонку» — прибью!.. Сек., я сейчас...

Ой, подумаешь! Нужна мне, потомственному Ягуару, твоя бензоколонка, как ежу футболка. И вообще — нет у меня времени делиться своими тараканами в голове.

Хотя... Как там было в мультике? «То лапа болит, то хвост отваливается. С уважением, ваш дядя Шарик». Хм... может, попробовать написать пару строчек втихаря? Ну, не то чтобы очень хочется... так, интереса ради...

Так! Спокойно, только без истерик... Главное выдержать нужный стиль, тогда Талер ничего не заметит.

Осень. Та самая пора года, когда от количества игр у гейм-журналистов плавится то самое вещество, которое нормальные люди называют мозгом. Для нашей редколлегии этот месяц стал просто незабываемым. Свободного времени практически нет, а желудок уже давно бьется в истерике и плачет крокодильими слезами, требуя нормальной домашней еды вместо пластмассовых чизбургеров из «Макдональдса» и непонятных блюд, приготовленных в ближайшем кафе. А во всем виноваты подлые разработчики, которые просто закидали рынок

аппетитными новинками гейм-индустрии. Лично я за последнюю неделю прошел три игры и еще умудрился поднять свой боевой ранг в Planet Sid`e. Самое интересное, что, по моим подсчетам, подобное нашествие игр продолжится до конца сего года.

Нет, вы не думайте — я не жалуюсь, просто после летнего застоя вновь окунуться в водоворот виртуальных миров достаточно сложно, а еще сложнее постоянно держаться в нем на плаву.

Хотя все же немного разочаровывает тот факт, что некоторая часть игр в итоге получились совсем не такими, как их описывали. По своему горькому опыту могу сказать. После нашего «наезда» на Москву дисков было привезено много, но когда мы попробовали все это зуб...

Мдя... что тут можно сказать, оказывается, не все, что выглядит красиво, является съедобным. Ровно половина предоставленных нам барских закусок на вкус оказалось не лучше обычных бутербродов с опилковыми котлетами — гордости ближайшего *генделыка*. То RPG, поиграв в которую, можно смело вычеркивать первые две буквы из названия жанра, то космосим с неудобным игровым интерфейсом и идиотской системой взлета и посадки, то шутер, скучный до такой степени, что можно играть и одновременно ковыряться пальцем в носу. Причем, что самое удивительное, что игры эти самые делали *наши* разработчики.

Ну вот, и что теперь делать? Писать разгромные статьи? А сколько у нас мушкетов? Нас трое, господа. Хорошая компания для боя, в которой один хорошо владеет словом, но компетентен далеко не во всех ведущих жанрах, второй тоже хорошо пишет, но наполовину является редактором МК и загружен работой по кончики ушей. Третий же играет практически во все, но не умеет грамотно излагать мысли и постоянно корчит из себя тинэйджера. А скажут ведь, а скажут, что нас было четверо...

Точнее, не совсем так. Скажут: «Интересно, а почему редакторский состав МИКа так не любит СНГшных разработчиков?» И в чем-то они будут правы.

Вот прочитал недавно, на одном из игровых форумов. *«В целом — что-то в этой игре есть, ради чего в неё стоит играть. В конце концов, это действительно первый в истории шутер "в декорациях советского тоталитаризма", да и разрабатывалась она молодой командой»*.

«И что?» — спрошу я. Это делает игру гораздо интереснее? По-моему, вовсе нет.

Причем, если бы проект сделали в Штатах, то никто бы не стал вспоминать про то, что команда молодая, и что это их первый проект. Поставили бы штамп «фуфло», и дело с концом.

...А, черт! Надо было You Are Empty на паузу поставить! 15%, блин, здоровья осталось, пока я тут «Бензоколонку» портил... то есть, дополнял. И Талер возвращается — вон, какие шаги тяжёлые слышатся. Прикидываюсь шлангом, авось ничего не поймёт...

Так-с, что тут у нас? Бензоколонка? Ург! Хорошо, что Талера нет, можно и Bateau по-быстрому самовыразиться и отправить текст Татьяне. А то — верите или нет — Кирилл наш дорогой Мохнорылович хоть и не тиран по сути, но давит. Давит, гад, интеллектом, авторитетом и чем-то ещё, чего обе мои головы пока не смогли сформулировать в виде упорядоченной последовательности букв. И легче не становится — вон, даже Ягуар, бедняга, забился под стол, закрыл мордочку лапками, ушки прижал и делает вид, что прилёг тут поспать. Ну как можно было довести несчастное жЫвотное до такого состояния!

Ути, котя-котенька, давай за ушком почешу...

Мурчит... Хороший он у нас, домашний. Только нервный стал в последнее время. Эх, правду, что ли, говорят, что игры едят *моск* не хуже, чем онеме? Гырх... Может, действительно зря я на всё это подписался? Были ведь времена, когда я смеялся над шутками товарища Пучкова и был готов простить нашим разработчикам любые огрехи лишь потому, что они — наши! Но что-то поменялось... Наверное то, что появились такие «наши», которым прощать ничего не надо — сами кого хошь отпрощают по полной программе. И денег у них вроде немного, и замыслы вроде не шибко глобальные, но получается игра — не оторваться.

Так что нефиг. И, простите уж, нафиг. Если сделали пакость — извольте отвечать перед общественностью, которая, как минимум, в моём лице (хотя вернее — в двух лицах) недовольна вашим продуктом. Но хуже всего то, что по воле злого рока прохождение вашей нетленки — моя работа, от которой просто так не отмахнёшься. Так пожалейте ж мою умную голову! Ибо циничной уже всё равно на всё наплевать... Да и свои головы пожалейте.

Думаешь, слышат, котенька?

Нет, ничего не слышат. Ладно, спи. А то сейчас придёт страшный Мохнорыл и снова будет говорить страшные вещи, от которых нам будет стыдно и сразу захочется работать. А какой уж тогда сон?

Игровые новости

Хардкор, как он есть

В эпоху, когда игры становятся всё более и более зависимыми от вложенных в них бюджетов, когда по воле издателя, дающего деньги, искажается и упрощается первоначальная идея разработчиков, каждая свежая идея воспринимается с удвоенным энтузиазмом. Впрочем, основной принцип недавно анонсированной игры **Bus Driver** от команды *SCS Software* («18 Стальных Колёс») известен уже давно. Это максимально реалистичный симулятор управления неким транспортным средством. Однако, как вы могли понять из названия игрушки, на сей раз нас усадят за виртуальный руль пассажирского автобуса и поручат своевременную доставку честных и не очень честных граждан к месту назначения по графику Минтранса или другой конторы — смотря какой тип задания мы выберем.

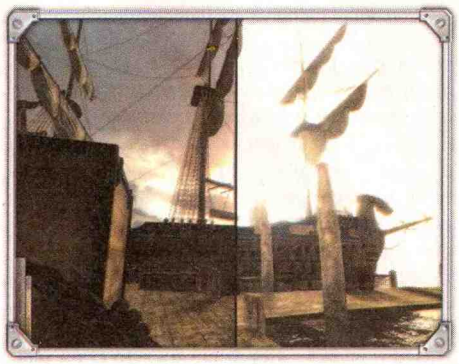
Проект изначально заявлен как бюджетный, поэтому не стоит ожидать от него лоска майкрософтовских Train и Flight симуляторов. Однако, несмотря на всю свою скромность, Bus Driver порадует нас различными погодными условиями, непредвиденными ситуациями и заманчивой возможностью порулить не только рейсовым автобусом, но и даже такой экзотической штукой, как тюремный зековоз. Благодаря упору на реалистичность никаких GTA или NFS устроить не получится — люди в форме строго следят за порядком на дороге, да и пассажиры любят, когда их доставляют до нужной станции «in one piece». Поэтому если вы устали от насилия, крови и интриг, ищите форменную водительскую фуражку и считайте дни до релиза. Если не случится форс-мажор, то на прилавках она появится до конца этого года.

Steamуляция игроков

Как мы уже упоминали, онлайновый сервис **Steam** под чутким руководством *Valve* набирает обороты, и вот нас снова радуют новым многообещающим анонсом. Не далее как 24 ноября в доступе Steam появится свеженький гоночный симулятор **RACE** от шведской команды *SimBin Development Team*. Особый интерес эта игра должна представлять для тех, кому до колик надоели аркадные «Андеграунды» и разухабистые «Флетауты». Дело в том, что RACE является одной из немногих игр, которые гордо демонстрируют общественности лицензию от всемирно известной *FIA*, под крылом которой находятся королева автоспорта «Формула-1» и, соответственно, король World Rally Championship. В основу игры положена третья гоночная серия FIA — World Touring Car Championship, которая не так популярна в наших краях, но ничуть не уступает по накалу страстей своим более именитым собратьям.

Кроме проработанной физики, графики и прочих атрибутов хорошего автосима SimBin отметилась тесным сотрудничеством с самой FIA, благодаря чему в игре будет представлено подробное воссоздание сезона WTCC 2006 года со всеми «живыми» прототипами, включая команды, гонщиков и треки.

Однако нужно предупредить тех, кто захочет купить коробочную версию игры — она может затребовать онлайновую регистрацию на сервисе Steam, даже если вы собираетесь играть в RACE только в оффлайне. С другой стороны Steam — это гарантия удобных и своевременных обновлений, патчей и дополнений к игровому контенту. Ну и, конечно же, постоянное присутствие в Сети большого количества серверов для онлайновых покатушек.



Думаю, RACE поможет нам пережить те несколько зимних месяцев, которые остались до релиза Test Drive Unlimited.

Кстати, компания *GSC World Publishing* тоже плотно заинтересовалась данной системой дистрибуции и заключила с Valve контракт на распространение своего свежего проекта **Heroes of Annihilated Empires** через Steam. Учитывая то, что подписчиками онлайнового дистрибутора на данный момент являются более 10 миллионов геймеров со всего мира, такой шаг не может не радовать всех, кому небезразлична судьба отечественного геймдева. К тому же стоит отметить, что, пожалуй, самой эффектной и затягивающей частью HoAE являются именно мультиплеерные сражения, для которых в системе Steam открывается совершенно иной простор, чем для обычных jewel-релизов.

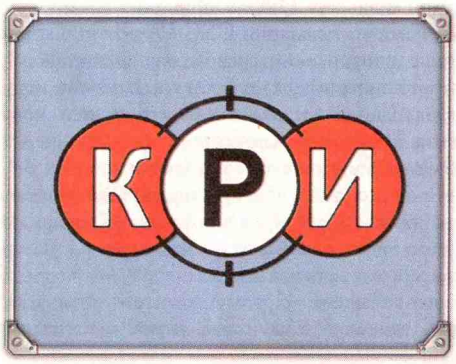
Купить и закачать игру можно будет с 22 ноября, а предварительная цена составляет 40 долларов, что ставит её в один ряд с такими блокбастерами, как Call of Duty 2 и Dark Messiah of Might and Magic. Надо бы связаться с PR-отделом GSC, чтобы угостили шампанским по поводу удачной сделки...

Место встречи изменить нельзя

На сайте московской Конференции разработчиков компьютерных игр (**КРИ**) **www.kriconf.ru** появилась официальная информация о том, что очередное игровое мероприятие индустриального масштаба пройдёт *в апреле* во всё той же гостинице «Космос» (Москва). Приятно отметить, что крупнейшее игровое событие на просторах бывшего СССР не потеряет своего размаха, как это случилось с E3, и в 2007 году нас снова ожидает огромное количество топ-анонсов от лидеров индустрии, ярмарка пока ещё «бесхозных», но пер-

спективных проектов, а также море информации по уже давно ожидаемым играм. Для разработчиков и заинтересованных лиц традиционно подготовлена плотная программа докладов (около восьмидесяти) как от отечественных специалистов, так и от иностранных гостей, круглые столы, а также оказавшийся довольно популярным на прошлой выставке Business Lounge (место для спокойного обсуждения серьёзными дядями и тётями деловых вопросов).

Для поддержания штанов... То есть, размаха, в проекте конференции участвуют старые партнёры КРИ — издатели 1С, «Акел-



ла», а также компания Nival Interactive. Что интересно, среди генеральных спонсоров значится и вездесущий Vogster Entertainment, который уже успел порадовать нас своими амбициозными анонсами на «Игрограде 2006».

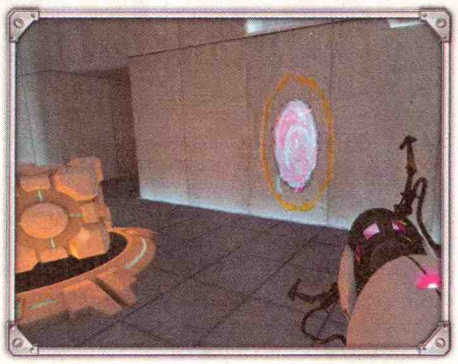
Простым геймерам на КРИ пробиться практически невозможно, однако молодые и не очень молодые разработчики могут отсчитывать дни до 4 декабря, когда начинается официальная регистрация участников и продажа стендов. Пропускать такую возможность нельзя ни в коем случае.

Мы же, в свою очередь, обещаем держать вас в курсе событий и отправить в Москвию нашего спецагента для добычи секретной информации из уст первых лиц игровой индустрии.

Дуг, ты нам не друг!

Сколько бы не открещивалось руководство компании *Valve Entertainment* от обвинений в банальном желании заработать побольше денег, делая поменьше работы, а результат все же налицо. «Эпизодическая» схема выпуска продолже-

ний к культовому шутеру **Half-Life 2** снова дала сбой — и дата релиза **Episode Two**



была перенесена с первого квартала 2007 года аж на лето. Так что ни о какой оптимизации процесса разработки речь не идёт, тем более, что разрабатывается не полноценный сиквел, а нечто лишь немногим большее, чем аддон.

Но не так обидна задержка Episode Two вкупе с продолжением командного **Team Fortress 2** (который идёт со вторым эпизодом в комплекте), как то, что за этой заминкой тянется ниточка к оригинальной игре **Portal**, о которой мы уже писали в предыдущих новостных выпусках.

Впрочем, наверное, не стоит слишком строго судить Valve и её представителя Дуга Ломбарди, который озвучил прессе эту новость, поскольку в любом случае можно быть уверенным в финальном результате трудовой деятельности этой компании. В первый раз, что ли? Если надо, значит, подождём ещё полгодика — не вопрос.

Мелкомягкие атакуют!

В разделе «железных» новостей вы сможете прочитать о выходе на рынок свежих видеочипов nVidia, ориентированных на использование инструкций **API DirectX 10** с упоминанием того, что розничные продажи коробок с новой ОС начинаются в январе будущего года. Однако мастер-копия уже отправлена в печать, и корпоративные клиенты смогут получить **Windows Vista** уже 30 ноября.

Можно долго спорить о достоинствах и недостатках новой операционной системы, однако то, что Microsoft позиционирует её как «геймерскую», заставляет крепко задуматься. Многие проекты уже сейчас ориентируются на DirectX 10, при этом практически всем известно о проблеме совместимости этого API со своими предыдущими версиями. Для тех разработчиков, которые захотят выпускать игры одновременно под Vista и XP, количество работы фактически удвоится. Это не говоря уже о том, что многие «вкусные» функции в старой версии будут просто недоступны.

Таким образом играющая братия стоит не перед перспективой «рано или поздно перейти на Vista», а уже в самое ближайшее время (год-два) определиться с приоритетами. Тратить 399 долларов на полноценную версию Vista Ultimate или отдать те же деньги за Xbox 360, с которым будет заведомо меньше проблем, чем с новой операционкой (всё же будем верить историческому опыту, а не заверениям Гейтса о том, насколько отполирована Vista).

Впрочем, не будем торопить события и дождёмся релиза, чтобы сделать окончательный выбор, будучи хорошо проинформированными.

Назло политикам

Прока градоправители наших областных центров и столицы вещают о тлетворном влиянии игровых автоматов на неокрепшие умы представителей населения, игровая индустрия начинает облагораживать банальные «рулетки», «блэк-джеки» и «три семёрки» по-своему. Так, например, компания *Cyberview*

Technology заключила с французским издательством *Ubisoft* контракт на создание **игрового автомата**, основанного на пошаговой стратегии **Heroes of Might and Magic V**, созданной нашими северными братьями из Nival Interactive. Каким образом игроку предлагают срывать «джекпот», по

какой схеме будут изыматься жетоны, а также что предпримут в связи с необходимостью время от времени сохраняться — пока неизвестно. Но сам факт того, что игровые автоматы в скором времени могут стать истинной забавой для интеллектуалов, не может не радовать.

Одними «Героями» Cyberview ограничиваться не собирается, под её пристальный взгляд попала практически вся линейка как PC, так и консольных тайтлов издателя UbiSoft. Так что ждите появления игровых автоматов, на которых вы сможете перекинуться в покер с орденоносным Сэмом Фишером и сыграть в кости с Принцем Персии, для пущей атмосферности покуривая кальян.

Vogster Entertainment набирает обороты

Тёмная лошадка отечественной игровой индустрии наконец-то раскрыла некоторые тайны своего происхождения, а также обнародовала очередную порцию крайне амбициозных планов, в реальность которых всё-таки хочется верить, поскольку на то есть все основания. Однако, давайте по порядку.

Как вам известно, в позапрошлый уикэнд в Москве состоялась масштабная выставка игровых проектов «*ИгроМир*», которую посетили и наши представители — Ягуар и Талер (отчёт читайте в этом номере). И среди прочих мероприятий, имевших место быть на «ИгроМире», прошла скромная, но очень интересная пресс-конференция компании Vogster Entertainment, на которой был представлен человек, призванный возглавить московское отделение компании, — Дмитрий Захаров (ранее работавший на Nival Entertainment). Подобно киевскому отделению Vogster`a, москвичи большую часть своей команды бросят на разработку масштабного онлайнового проекта **CrimeCraft**, а именно — серверной части игры. Кроме того, безусловно, будет идти разработка менее амбициозных, но тоже достаточно интересных проектов, анонсы которых уже не за горами (примерно таким же проектом заняты наши заслуженные спецагенты Кертис и Глюкк, только в киевском офисе Vogster Entertainment).

Однако, российскую прессу интересовали не столько игровые проекты, сколько источник финансирования, который позволил для первого же проекта лицензировать самый дорогой движок современности — Unreal Engine 3, а также переманить к себе в штат матёрых профессионалов из других компаний-разработчиков. И ответ был дан.

На самом деле Vogster задумывалась как инвестиционная компания для вложения «американского» капитала в различные отрасли, никак не связанные не то что с играми, но и с IT вообще. Однако, примерно полтора года назад у руководителей компании появилась мысль о том, что разработка компьютерных игрушек может стать очень удачным способом заработать денег, и таким образом появилось отделение Vogster Entertainment, на нужды которого было выделено 50 миллионов долларов.

Учитывая всё вышесказанное, можно понять руководителей Vogster`a, которые не жалеют средств на переманивание сотрудников у конкурентов и закупку всего необходимого для создания действительно топового проекта. Никакой лубочностью тут и не пахнет — эра, когда отечественная индустрия ассоциировалась исключительно с «Чапаем», «Братьями пилотами» и «Тетрисом» канула в Лету. А чтобы совсем добить пишущую братию, Дмитрий Захаров объявил о том, что сотрудники Vogster Entertainment будут посещать офис *Epic Games* для ознакомления с передовым опытом ведения дел в создании игр.

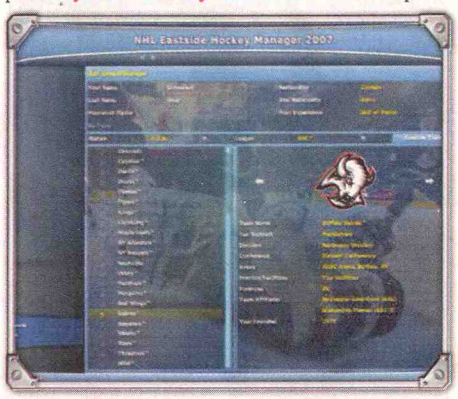
Ну, как говорится, дай-то бог. А мы пока продолжаем следить за развитием CrimeCraft и остальных проектов Vogster`a — ждите новостей.

С электрониками всё в порядке. Кушают хорошо...

Если вы не знаете, что такое Need for Speed, спортивные симуляторы FIFA, NHL и NBA, а также каким-то образом прозевали две части и несколько десятков аддонов игры The Sims, которая вот уже который год пожирает *моск* геймеров, даже не собираясь спускаться с топ-позиций в рейтингах американских продаж, то можете пропустить эту новость. Однако всем тем, кто сетует на «зажравшуюся» *Electronic Arts*, которая на протяжении последних лет окончательно потеряла совесть и с завидной регулярностью штампует практически идентичные сиквелы к удачным проектам, будет интересно узнать о том, что названная компания чувствует себя хорошо, и даже очень хорошо. При этом в финансовом благополучии EA главную роль играют как раз те самые пресловутые *одноликие* спортсимы. Лидером продаж стал малопопулярный у нас **Madden NFL`07** с пятью миллионами копий, но **FIFA`07** тоже не пасёт задних с результатом в 2 млн. копий всего за две первых недели после релиза. Миллионный рубеж пересекли **NHL`07**, а также **NCAA Football`07**.

Кто там говорил о том, что EA пора задуматься о качестве своей продукции? Забудьте, с такими результатами на рынке кардинального обновления линейки спортсимов можно ждать нескоро... А жаль.

Можно расстроиться и после сообщения о том, что крайне любопытные шутеры **Crysis** и **Army of Two** были перене-



сены на 2008 год, однако этого стоило ожидать, поскольку платформа десятого DirectX, под который они заявлены, ещё толком не обкатана, не говоря уже о том, что более-менее доступные видеокарты, позволяющие во всей красе раскрыть преимущества нового API, появятся не ранее второй половины 2007 года. Можно со скепсисом отнестись к анонсу третьей части **The Sims** (выход планируется в конце 2007–начале 2008 года), также новых **The Simpsons** и **Harry Potter**. Однако лично я пришёл в восторг от обещания вернуть к жизни старый добрый **Road Rash** — бесшабашные мотоциклетные гонки с драками на полной скорости и полным набором юного вандала и садиста в списке игровых фич!

Так что, господа, выбрасываем мячи и шайбы куда подальше и готовимся к примерке шлемов... Да, и про нунчаки не забудьте!

Это, братцы, не Гэллоп... Максимум — рысца

Уже в который раз поклонники настоящих тактических стратегий ждут возрождения традиций старого доброго *UFO: Enemy Unknown* то в одном, то в другом «продолжении», однако до сих пор так и не дождались ничего действительно достойного звания преемника. Тем не менее, надежда умирает последней, и скромный проект **UFO: Extraterrestrials** является достаточно неплохой причиной верить в лучшее.

По словам разработчиков (малоизвестной компании *Chaos Concept*), в новой игре с тремя «теми самыми» буквами в названии будут учтены ошибки *Aftermath* и *Aftershock*, а все основные возможности прародительницы серии будут восстановлены с максимальной тщательностью. Тем не менее, от некоторых сомнительных нововведений разработчики тоже не смогли отказаться. Пойдёт ли это на пользу игре — пока судить трудно, однако жЫзненный опыт нашёптывает неутешительные прогнозы...

Но, так или иначе, отношение разработчиков к своему проекту всё-таки вызывает некоторое уважение (даже несмотря на заявленную отсрочку релиза до февраля 2008 года). Причина, озвученная в официальном пресс-релизе, в последнее время становится модной, как никогда — это желание отточить баланс и добавить несколько интересных особенностей в геймплей.

Ну, с такими намерениями впору переименовываться в Blizzard-2, чесслово... Ладно, как истинный фанат серии UFO, подожду до февраля, но если в итоге получится то, что получалось до сих пор — разозлюсь.

А злой огр — это вам не шутки. Точно говорю.

It's a final countdown!

Пускай наш журнал и специализируется на PC-играх, однако влияние консольного рынка на нашу вотчину отрицать нельзя. Поэтому мы не можем обойти вниманием то, что 17 ноября стартовали американские продажи долгожданной **PlayStation 3**, очереди за которой начали выстраиваться на неделю раньше этого срока. Многие злые языки злорадствовали по поводу неоднократных задержек старта продаж этой консоли, однако как показали продажи основного конкурента — Xbox 360 от Microsoft — для Sony ещё ничего не потеряно, и верные фанаты не поддались чарам доступной шайтан-коробки.

Однако итог эпохального противостояния двух игровых гигантов пока ещё скрыт в тумане, поскольку PlayStation 3 имеет не только преимущества, но и недостатки, первым из которых можно назвать довольно высокую цену (499 и 599 долларов в зависимости от комплектации). Но главной радостной вестью от Sony стало преодоление всех критических проблем, связанных с внедрением в производство нового стандарта оптических дисков — Blu-Ray. Кстати, тот факт, что корпорация Microsoft объявила о решении поддержать формат HD-DVD добавляет интереса к поединку консолей (что самое забавное, Xbox 360 с внешним приводом HD-DVD стоит практически столько же, сколько и PlayStation 3 со штатным Blu-Ray).

Правда, я должен огорчить наших поклонников продукции Sony, поскольку планы насчёт продаж в Европе остались неизменными. Старт намечен примерно через полгода после американского. При этом надежда на покупку PlayStation 3 из-за океана выглядит довольно призрачной, поскольку ожидается большой дефицит на протяжении довольно длительного периода времени. Наверное, этим и продиктованы слова Каза Хираи (президента американского игрового подразделения Sony) о том, что в ближайшее время не стоит надеяться на значительное снижение цены.

Зато всё ещё популярная PlayStation 2 становится всё более доступной и не удивительно, что ей прогнозируют ту же судьбу, что и первой PS — более 10 лет в производстве и несомненный коммерческий успех. Что ж, на консольном рынке тоже есть свой low-end, тем более, что для PS 2 уже накопилось огромное количество превосходных игр, которые способны порадовать любого игрока, не слишком требовательного к графическим красотам.

Сыграем ДЖАЗ

А тем временем на популярном сайте *AG* (**www.ag.ru**) закончился конкурс *«Новое имя Jagged Alliance 3D»*. Отныне игра будет носить название **«ДЖАЗ: Работа по найму»**. За название

проголосовало 3245 человек, что составляет примерно 38 процентов всей аудитории.

Хрюшка-копилка дядюшки Джо

В то же время австралийский издатель *JoWooD Productions*, еще недавно бродивший по краю глубокой пропасти под названием банкротство, внезапно объявил о покупке фирмы *DreamCatcher Interactive*. Слияние будет происходить путем обмена акциями. Итак, австралийцы получают права на огромный пакет брендов (Painkiller, создание игр по мотивам произведениям Агаты Кристи и пр.) и доступ к развитой дистрибуторской сети, работающей вот уже 10 лет.

О том, что изменится после слияния, остается только гадать. Быть может, компании дополнят друг друга и перестанут выпускать сырые игры? Время покажет.

Титанический Diablo растет

Американское издание *PC Gamer* недавно поделилась новостями касательно нового аддона к нашумевшей игрушке **Titan Quest**. Дополнение **Immortal Throne** уже может предложить фанатам: около пятнадцати часов геймплея, порядка тридцати новых квестов, а главное — «Древо навыков», благодаря которому количество классов значительно увеличится. Релиз обещает состояться в первом квартале 2007 года.

В тылу 1С

На сейте дистрибутора появился **обновление** для официальной версии **«В тылу-2»**. Обновление оптимизирует работу приложения, улучшает интерфейс и добавляет в игру новые возможности. Весит вся эта радость примерно 58 мегабайт, скачать его все-таки рекомендую, ибо список обновлений весьма обильный. Скачать файл, а также ознакомиться с полным списком всего нового можно по адресу **http://games.1c.ru/vtv_2/?type=file&file_id=249**.

Онлайновые новости

Территория кровавого троецарствия

До недавнего времени компания *«Территория ИТ»* была известна благодаря достаточно успешным браузерным проектам, среди которых числятся **«Берсерк Онлайн»**, **«Хаддан»**, **«Легенда: наследие драконов»**, а также целый сонм небольших игр, собранных под лейблом **игры@mail.ru**. Но теперь её амбиции вышли за рамки браузерок, и широкой общественности были представлены анонсы двух новых онлайновых RPG — **Blood Hunter** и **«Троецарствие»**.

Первый проект разрабатывается совместно с компанией *Nikita*, которая уже отметилась масштабной MMORPG **«Сфера»**. Его события будут развиваться в оригинальном фэнтезийном мире (угу, если такое вообще бывает в наши дни). Не может не радовать то, что игра имеет все шансы стартовать уже в первой половине 2007 года. К тому же,

принцип получения ключа доступа предположительно будет условно-бесплатным (скорее всего, организуют нечто вроде платных «премиум» аккаунтов с некоторыми дополнительными возможностями).

Второй проект выглядит ещё более заманчиво благодаря тому, что разработчики «Троецарствия» имеют проработанный мир из одноимённой серии книг писателя Юрия Никитина. Мало того — сам автор будет плотно занят в создании игры как автор сценария и геймдизайнер, поскольку является заядлым геймером. По его словам, он играет по 5–6 часов в день и отлично научился подмечать огрехи других разработчиков в создании миров, поскольку сам только тем и занимается. (Чем занимается — огрехами в создании миров? И вообще, а когда ж он книги пишет, да еще в таких количествах? — *Прим. ред.*)

Проект будет разделён на две независимых игры — браузерную и клиентскую, между выходом которых намечен разрыв в год (вёсны 2007 и 2008 годов, соответственно). Очевидно, «Территория ИТ» планирует отточить баланс и тонкости построения игрового мира на браузерщиках, чтобы спустя год выдать действительно мощную и конкурентноспособную MMORPG с клиентской частью. Хитро, ничего не скажешь. Поглядим на результаты.

Ещё немного чужих денег

Что характерно, кто бы ни собирался «убивать» очередное творение *Blizzard Entertainment*, всякий раз такие попытки заканчивались... Ну, в лучшем случае, окупаемостью проекта и неплохой прессой (особо показательны уже фактически забытые *Sacred* и *Titan Quest*, пытавшиеся свергнуть с трона великую и ужасную Diablo II). О том, что происходило в худшем варианте, лучше великодушно умолчать. Поэтому с особым благоговением смотришь на таких храбрецов, как создатели Warhammer 40 000: Dawn of War и MMORPG по мотивам книг Роберта Говарда о бесстрашном варваре Конане, которые в очередной раз пытаются прошибить лбом стену.

Смотрите, специально для вас компания *Vivendi-Universal*, у которой в последнее время дела будто бы идут не так хорошо, как ей того хотелось бы, выложила перед общественностью отчёт о своих финансовых достижениях за прошедший квартал... Что тут скажешь? Когда за пазухой имеется франчайз уровня World of Warcraft, приносящий доход от семи с половиной миллионов подписчиков, можно смело забросить все остальные проекты. Однако, как ни странно, Vivendi отмечает солидный коммерческий успех экшена **Scarface: The World is Yours**, который пускай и не лишён своеобразного шарма, но всё же не дотягивает до современных стандартов по очень многим статьям. В общей сложности эти и другие проекты отделения *Vivendi Games* принесли в общую копилку 182 млн. евро.

Если вам нужно сравнить эти показатели с чем-либо ещё, то можно взглянуть на отчёт компании *NCsoft*, которая является владельцем второго по популярности проекта в той «весовой категории», к которой относится WoW — *Lineage II*. Эта игра вместе с предыдущей (Lineage), а также популярными *Guild Wars* и *City of Heroes* принесла NCsoft`у всего 13.7 млн. долларов.

Вопросы есть? Вопросов нет.

Ждём Конана, ведь должен же кто-то в конце концов превзойти Blizzard! В конце концов, так просто нечестно.

Крестовый поход начнётся уже очень скоро

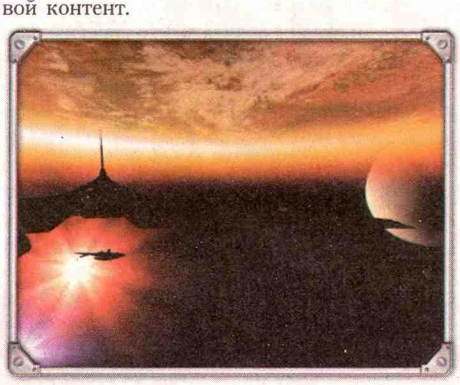
В догонку предыдущей новости добавлю небольшую заметку о том, что компания *Blizzard Entertainment* объявила окончательную дату выхода дополнения к своему многопользовательскому шедевру **World of Warcraft** под названием **Burning Crusade**. Несмотря на многочисленные жалобы фанатов и скептические заявления аналитиков, релиз всё же намечен на 16 января, а значит, рождественские праздники Blizzard всё же пропустит. Но решение вынесено твёрдо, и лозунг «Ready when it`s done» проявляет себя во всей красе.

Сколько было знаковых игр от этой компании, столько же отличных дополнений она представила на суд игровой общественности. При этом каждый раз дополнение становилось стандартом мультиплеерной игры — Diablo 2: Lord of Destruction, Starcraft: Broodwar, Warcraft 3: The Frozen Throne...

Так что у Burning Crusade есть все шансы стать очередным шедевром, как бы пошло это не звучало.

Мама анархия

Внимание! Внимание! Фирма *Funcom* объявила о начале приема предварительных заказов на новое дополнение к достаточно классической MMORPG **Anarchy Online: Lost Eden**. Пользователи, оплатившие предзаказ до 12 декабря, получат в свое распоряжение уникальный игровой контент.



Сама Anarchy Online уже стала одним из самых популярных проектов в жанре MMO. Количество игроков, имеющих бесплатные аккаунты, превысило один миллион. Новый аддон добавит в игру несколько орбитальных станций, парочку уникальных роботов и добавит много новых плюшек для любителей PVP.

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

Компания *Sony Online Entertainment* тоже не осталась в стороне и выпустила в продажу новый аддон к своей культовой многопользовательской RPG **EverQuest 2**. **Echoes of Faydwer** можно приобрести уже сейчас, сделав заказ в интернет-магазине издателя.

Аддон предложит игрокам новую играбельную расу — крылатых существ The Fae, обитающих на континенте Faydwer, а также новую стартовую площадку — древесный город Kelethin. А также: 350 новых квестов, более 20 новых локаций для игроков всех уровней, монстрятник пополнится примерно на 40 новых существ, появятся новые жилища, экипировка, заклинания, классовые умения и многое другое. Уровень гильдии изменит свое значение с полтинника на 60.

Аддон подойдет как новичкам, так и уже бывалым воякам сего виртуального мира.

Вне игры

Средневековье возвращается

Возрадуйтесь, любители вдумчивого вырабатывания тактики боя и планирования подлых заходов конницей с фланга! Компания *Sega* объявила об отправке в печать сиквела к «европейской» серии культовой воргеймовой серии **Medieval 2: Total War**. Окончательная дата европейского релиза... Собственно, уже. 10 ноября. Так что не теряйте времени и топайте в ближайший магазин, поскольку игра действительно того стоит.

В своём новом творении студия *Creative Assembly* сохранила все положительные качества предыдущих игр линейки и не забыла о нововведениях (наподобие глубокой дипломатической системы, способной сталкивать игрока то со Святейшей Инквизицией, то с Папой Римским, то с непомерно амби-

циозными самодержцами), которые позволяют разнообразить и без того богатый геймплей. Однако стоит признать, что основной упор сиквела был немного казуальным — сделать графику покрасивше, войск на карту вместить побольше, добавить эффектов и упростить интерфейс... Впрочем, мы что, против? Да что вы! Конечно же, нет!

Богатые традиции сериала, помноженные на отточенную проработку деталей дают в результате отличную игру, которую уже успели расхвалить многие ведущие игровые ресурсы. Наш обзор тоже не за горами. А пока сообщим, что локализованная версия ожидается на прилавках к концу месяца, и это тоже не может не радовать.

Спортивные новости

Вести от соседей

16–17 декабря в городе Полтава **пройдёт «Первый городской чемпионат по компьютерным играм»**. Желающие могут подавать заявки лично в компьютерный клуб *«ТехноЛенд»* или же заполнить анкету на официальном сайте. Заявки принимаются с 15 ноября по 14 декабря.

Чемпионаты будут проводиться по трем дисциплинам: Counter-Strike 1.6, NFS: Most Wanted, FIFA 2006.

Приглашаются все желающие показать свое мастерство на общей виртуальной арене. Победители получат ценные призы от организаторов чемпионата.

Стоимость участия 5 украинских тугриков.

Сегодня новости вёл Bateau (при участии Jaguar`a).

До следующего номера!

Железные новости

Супер-пупер

Опубликована очередная, 28-я по счету редакция рейтинга пятиста мощнейших суперкомпьютеров мира — **Top500**. Как и полгода назад, первую строку списка занимает вычислительный комплекс **IBM Blue Gene/L**, установленный в *Ливерморской национальной лаборатории имени Лоуренса*. Его производительность составляет 280.6 терафлопса (триллионов операций с плавающей запятой в секунду). На второй строке с быстродействием в 101.4 терафлопса расположился суперкомпьютер **Cray Red Storm**, принадлежащий *Американской национальной исследовательской лаборатории Сандия*. Замыкает тройку лидеров система **Blue Gene**, смонтированная в принадлежащем IBM *исследовательском центре имени Томаса Уотсона*. Этот суперкомпьютер, находившийся ранее на второй строке, может выполнять 91.3 триллиона операций с плавающей запятой в секунду. Российский суперкомпьютер *МВС-15000БМ*, установленный в Межведомственном суперкомпьютерном центре, с момента публикации прошлой редакции рейтинга Top500 ухудшил свое положение в списке почти на 30 пунктов и теперь занимает 99 место. Производительность МВС-15000БМ на текущий момент составляет 6.65 терафлопса. На 407 строке рейтинга с производительностью в три терафлопса значится вычислительный комплекс *SuperDome*, принадлежащий Сбербанку. А вот установленный в Минске суперкомпьютер *СКИФ-К-1000*, выполняющий около двух триллионов операций с плавающей запятой в секунду, вообще выбыл из списка. В большинстве систем из списка Top500 используются процессоры Intel. Чипами этого производителя оснащены 261 суперкомпьютер (против 333 год назад). Процессоры AMD Opteron применяются в 113 вычислительных комплексах, а чипы IBM Power — в 93 суперкомпьютерах. Около 48% суперкомпьютеров из списка построены компанией IBM. На долю этих систем приходится 49.9% суммарной вычислительной мощности всех комплексов, входящих в рейтинг Top500. Вторым крупнейшим производителем суперкомпьютеров остается Hewlett-Packard — 31.2% систем. На территории Соединенных Штатов установлены 306 систем из списка Top500. В европейских странах смонтированы 95 суперкомпьютеров, в Азии — 79 вычислительных комплексов. Порог минимальной производительности для вхождения в рейтинг Top500 за полгода возрос с 2.03 до 2.74 терафлопса.

Источник: *«Компьюлента»*

Робкая десятка

Несмотря на недавний анонс **NVIDIA** семейства видеочипов **GeForce 8800** с поддержкой DirectX 10, аналитики склонны считать, что спрос на карты Hi-End уровня с поддержкой передового API серьезно увеличится лишь с выходом операционной системы Microsoft Vista. Опережающее конкурента появление нового флагмана калифорнийской компании не окажет существенного влияния на рыночные перспективы ATI/AMD R600. По мнению специалистов, появление последнего в течение первого квартала 2007 года «запоздалым» считать не стоит. Новое поколение видеокарт сможет проявить себя во всей красе лишь в DirectX 10 и Windows Vista, поэтому релиз долгостроя Microsoft способен увеличить спрос на карты с поддержкой нового API на величину до 30% в розничном сегменте. Новая операционная система будет доступна в рознице с 30 января 2007 года.

Источник: *3D News*

Компьютер без Интернета

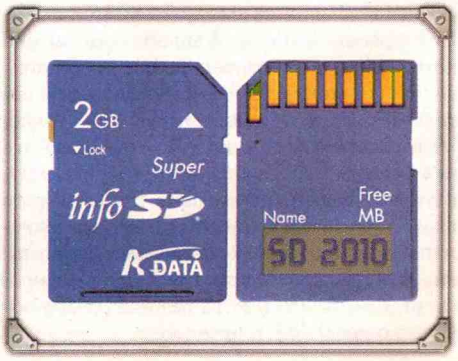
Компания **Renaissance Learning** выпустила под торговой маркой **AlphaSmart** портативный компьютер **Neo**, ориентированный на учащихся. Главная идея устройства — ограничение в доступе к Сети, дабы соблазны Интернета не отвлекали от учебы. Устройство оснащено полноразмерной клавиатурой и жидкокристаллическим дисплеем, способным отображать до двух строк текста. В наличии два мегабайта встроенной флэш-памяти. Новинку можно подключить к ПК посредством порта USB, а с периферийными устройствами Neo может «общаться» при помощи инфракрасного порта. В

память AlphaSmart Neo записано необходимое программное обеспечение — менеджер AlphaSmart, текстовый процессор AlphaWord Plus, словари, справочный материал и т.д. Приложения позволяют выработать навыки быстрого набора текста на клавиатуре, справляться о произношении того или иного слова. При размерах 4.5×31.5×24.7 см весит новинка около килограмма. Заявленное время автономной работы от трех батареек типа AA достигает 700 часов. Стоимость AlphaSmart Neo для индивидуального пользователя составляет $249. Образовательные учреждения могут приобрести устройство в партиях до 29 и от 30 штук по цене в $229 и $199 соответственно.

Источник: *«Компьюлента»*

Флешка с дисплейкой

Еще одно применение «электронным чернилам» нашла компания **A-DATA**. Она представила карту памяти формата SD, оборудованную шестизнаковым E-Ink дисплеем. **Info SD** (так назвал свой продукт производитель) обновляет информацию на экране



в момент нахождения в кардридере. После извлечения на дисплее остается последняя информация о свободном объеме на карте (четыре знака). Еще два знака остаются для «имени» карточки, что пригодится тем, у кого больше одного носителя этого типа. Как и подобает E-Ink, дисплей потребляет энергию только во время смены состояния. A-DATA обещает продемонстрировать Info SD на выставке International CES 2007, которая пройдет с 8 по 11 января, а массовый выпуск новинки должен начаться в первой половине 2007 года.

Источник: *iXBT*

PlayStation 3 сметают с полок

Консоль **PlayStation 3** от **Sony** начала продаваться в Японии. В премьерную ночь с полок магазинов сразу же разобрали небольшой 100-тысячный тираж, оставив многих геймеров без желанной «игрушки». Возле магазинов выстраивались длинные очереди до 300 человек, однако, лишь некоторым счастливчикам удавалось уйти домой с PlayStation 3 под мышкой. Некоторые зажиточные геймеры даже нанимали бездомных людей, чтобы те, ночуя перед магазинами, могли первыми приобрести консоль! Пользователи, которые не желали мокнуть под дождем несколько дней и не удосужились оформить предварительный заказ, так и не смогли найти коробку с консолью в свободной

продаже. Учитывая большой спрос на PS3, на интернет-аукционах за консоль уже начали заламывать космические цены. К примеру, 60-гигабайтную модель, которая в японской рознице стоит не более $508, у перекупщиков продается за $765! Впрочем, в дальнейшем ситуация должна несколько измениться. Sony твердо обещает поставлять в магазины по 100 тысяч копий в течение каждой недели после старта.

Источник: *3D News*

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

Мобильные новости

Наши пальчики устали

Установлен новый мировой рекорд по скорости набора текстового сообщения на мобильном телефоне. Новым рекордсменом стал студент из Сингапура *Анг Чуанг Янг*, который сумел ввести 160 символов менее чем за 42 секунды. Предыдущий рекорд был установлен четыре месяца назад. Он принадлежал некоему *Бену Куку* и составлял 42.22 секунды. Рекорд по голосовому вводу SMS этого же объема составляет 16.32 секунды.

Источник: «*мАбила*»

Мобильный не даст засохнуть

Компания **VeriSign** разработала ПО для мобильных устройств, которое позволяет использовать мобильные платежи между автоматами Coca-Cola, мобильными операторами и платежной системой для более 100 торговых автоматов в Австрии.

Теперь свыше двух миллионов клиентов сотовых операторов *Mobilkom Austria* и *ONE* получат доступ к мобильной платежной функции в торговых автоматах в Австрии.

Совершение покупок посредством мобильного телефона стремительно набирает популярность в мире. По данным аналитиков *Yankee Group*, мировой доход от операций по мобильным платежам вырастет в течение ближайших пяти лет более чем на 100%. По сравнению с 2005 годом в 2009 году пользовательская база увеличится с 66 млн. до более чем 180 млн.

Оплата товаров посредством мобильных телефонов уже достигла определенного успеха в Европе и Азии, и представители Yankee Group полагают, что эта тенденция продолжится, так как мобильные устройства стали более производительными, а потребители пользуются электронными платежами все чаще.

Несмотря на то, что данное решение VeriSign было разработано в Австрии, оно может также применяться в торговых автоматах по всему миру.

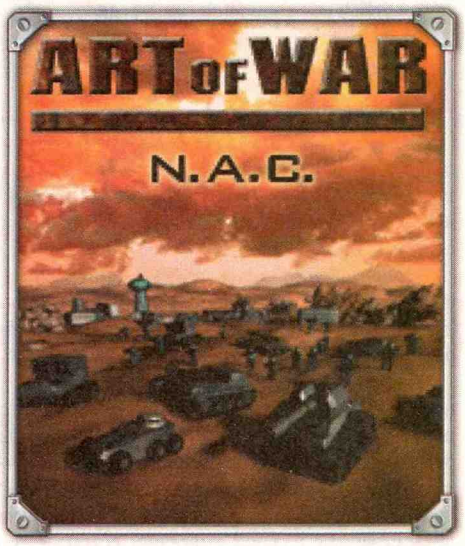
Источник: «*мАбила*»

Время — побоку

Компания **Gear Games** объявила о выпуске мобильной игры **Art of War**. По заявлению разработчиков это первая классическая RTS для телефона, вобравшая в себя лучшие традиции компьютерных RTS: динамичность, хороший AI, красивую графику, удобство управления.

Вы играете за одну из воинствующих сторон, проходя последовательно миссии, в ходе которых вам предстоит строить базы, добывать ресурсы, создавать армию, обороняться и атаковать противника. Каждый вид техники и пехоты в игре имеет свои особенные характеристики. Поэтому, чтобы успешно выполнить поставленные задачи, вам придется всякий раз разрабатывать свою тактику нападения и обороны, брать противника хитростью.

Действия происходят в альтернативном настоящем времени. В 1945 году Германия капитулировала, как только армия Советского Союза пересекла ее границы. Это изменило ход истории и привело к тому, что в конце XX века мир раскололся на два союза государств, между которыми постоянно нарастает напряжение на почве экономического неравенства. Десятки лет идет непрерывная гонка вооружения. Постоянно разгораются локальные конфликты, цель которых — захват стратегически важных территорий. Назревает третья мировая война, которая может стать последней для Земли.



Особенности игры:

- ✓ большое разнообразие юнитов и сооружений;
- ✓ 3D-визуализированная графика;
- ✓ огромные карты уровней;
- ✓ 2 вида ресурсов;
- ✓ 3 уровня сложности;
- ✓ 6 миссий в 2 локациях;
- ✓ до 50 юнитов и до 50 объектов с каждой стороны.

Видеоролик игры доступен по адресу **gear-games.com/downloads/aow_video_ru.gif**.

Источник: «*Мобильный контент*»

Адреса источников:
www.mabila.ua
www.procontent.ru

Lar

AGGRESSION

EUROPE 1914

Разработчик: Lesta Studio
Издатель: «Бука»
Жанр: strategy/RTS
Дата выхода: II квартал 2007 г.

Глобальными военно-историческими стратегиями, дающими шанс перекроить мировую историю, нас балуют не часто. Линейка по сути хардкорных исторических игр от шведской *Paradox Entertainment* (серии *Europa Universalis*, *Victoria* и *Hearts of Iron*, обретшая благодаря нашим доблестным локализаторам глуповатое название «День Победы») да народная серия *Total War* — вот, пожалуй, и все столпы, на коих жанр в тиши и спокойствии благоденствует. Питерская **Lesta Studio**, известная геймеру по относительно недавним «*Стальным монстрам*» (тоже не погулять вышли, а позволили игроку попытаться переписать события войны на Тихом океане), решила пошатнуть сие несколько унылое равновесие, пообещав ко второму кварталу 2007 года выпустить глобальную RTS **«Агрессия»** (на Западе — **Agression: Europe 1914**). Игра позволит геймеру поучаствовать (слава Богу, виртуально) в событиях эпохи тотальных войн двадцатого века. Игроку будут предоставлены карта Европы плюс частично Ближний Восток и Североафриканское побережье, временной промежуток с 1910 по 1950 год и возможность выступить в качестве лидера одной из великих держав того времени (на выбор предложены Великобритания, Франция, Германия и Россия). Вы никогда не задавались вопросом наподобие: «Что бы было, если б Германия выиграла первую мировую?» Lesta Studio готовится предоставить нам занятнейший полигон для подобных размышлений.

* * *

Как вы помните, «Стальные монстры» вызвали довольно неоднозначную реакцию. Ряд недостатков однозначно имел место — в особенности, жуткий дисбаланс, который вносила «симуляторная» часть по отношению к стратегической, однако внушал уважение объем работы, проделанный студией, которая взялась воплощать (и воплотила!) идею «три жанра в одной игре» (глобальная стратегия + «обычная» стратегия + аркадный симулятор участвующей в бою техники).

Новое детище питерской команды, любителей истории войн XX века, обещает стать куда более традиционным. «Агрессия» будет представлять собой двухуровневую стратегию без особо революционных решений.

Как и в далеко не зря помянутой выше серии Total War (наверное, нереально сделать двухуровневую RTS в антураже европейской истории, которая не была бы в чем-то похожа на RTW), геймплей «Агрессии» можно условно разделить на два уровня — стратегический и тактический. В стратегическом на трехмерной карте Европы в режиме реального времени с управляемой паузой выполняются глобальные государственные задачи, а именно: развитие городов, выдача средств на проведение научных изысканий, социальная политика, дипломатия, создание и развитие армии, планирование войн и стратегических операций. Если же вы желаете покомандовать непосредственно сражающимися частями (это не обязательно, при желании можно вручить бразды правления компьютеру, в таком случае вам просто покажут результат автобитвы, рассчитанный, исходя из соотношения сил противостоящих армий) — добро пожаловать на тактическую карту. Перед началом операции можно расставить задействованные в ней войска. Защищающемуся доступна при этом значительно большая территория, чем атакующему, что логично. Ну, а дальше — привет, классическая RTS в лучших традициях, где для достижения максимальной боевой эффективности нужно добиваться как можно более скоординированного взаимодействия различных родов войск и типов подразделений.

Линейки юнитов четырех основных стран уникальны, на каждую — по 40 типов подразделений. Остальные государства в «Агрессии» (о них ниже) составляют армии из усредненной линейки «нейтралов».

Одновременно на поле брани сможет находиться достаточно ограниченное количество подразделений, однако понесший потери игрок сможет запросить подкрепление из ближайших (на стратегической карте) гарнизонов. В итоге, затяжное сражение может объединить порядка 12 000 боевых единиц.

Генератора случайных миссий в кампании не будет, каждой из провинций на стратегической карте (всего их 92) соответствует своя индивидуальная тактическая карта, отображающая, к тому же, ваши стратегические заботы по укреплению провинции. Если вы укрепляете провинцию на стратегическом уровне, в тактике появляются линии окопов, ДОТы и прочие фортификации. Правда, невозможно создать настоящую линию укреплений по ходу сражения, из «быстрой» фортификации доступно только самоокапывание пехоты. Впрочем, разработчики обещают возможность использования пехотой размещенных на карте зданий, как полноценных огневых точек. Стрельба из окон, штурм построек и прочие радости уличного боя прилагаются. Тем более, что в «Агрессии» используется, по словам девелоперов, «уникальная физическая модель», позволяющая сделать уличные бои более реалистичными. Взорванный дом, например, может своими обломками повредить технику, завалить неудачно оказавшуюся рядом пехоту и т.д. Все элементы карт — дома, заборы, мелкие объекты, деревья — разрушаемы. Бомбардировка превращает тихий и уютный городок в затянутые дымом руины, а особенно впечатляюще смотрится яркая вспышка атомного взрыва, за которой следует сносящая все на своем пути ударная волна.

* * *

Система линий снабжения, присутствовавшая в «Стальных монстрах», в «Агрессии», к сожалению, скорее всего, не будет реализована. Все войска просто и бесхитростно снабжаются из некого общегосударственного пула ресурсов. А жаль. Ведь там, где есть транспортные линии, там уже возникает вопрос об их разрыве...

Разработчики, впрочем, утверждают, что на стратегической карте будет чем заняться и без проводки-истребления конвоев, а требующее большого времени и ресурсов добавление такой фичи считают излишним.

Самой же серьезной потерей «Агрессии» является, пожалуй, попавший под каток *фичаката* ВМФ. В первой версии игры его однозначно не будет, только перемещение между портами, без битв. Не устроить нам своего ютландского сражения, снимем шляпы.

Авиация же реализуется довольно любопытно. Самолеты делятся на три группы — разведчики, истребители, бомбардировщики. Развитие военной авиации, как и любой технологии, привязано к научным исследованиям, проводимым в стратегическом режиме. Первое исследование в этом направлении даст вам возможность строить три соответствующих типа самолетов периода первой мировой. В дальнейшем, двигаясь по древу технологий, вы сможете еще дважды проапгрейдить авиацию, «превратив» ее в результате в машины второй мировой.

Соответственно, каждая сторона имеет в своей линейке юнитов по 9 машин, плюс одна уникальная (на что спорим, у русских будет ИЛ-2? ☺).

Негусто, конечно, но что делать — чем глобальней стоящая перед девелоперами задача, тем к большим условностям приходится прибегать, достаточно вспомнить великую серию Civilization, где игрок, шагая сквозь эпохи, не сильно удивляется, обнаружив, что его танковым частям противостоят мушкетеры.

Нужно к тому же учесть, что, как заметил на форуме игры геймдизайнер проекта *Петр «Amicus» Прохоренко*, примитивной такую реализацию авиации можно называть только при сравнении со «Стальными монстрами». В «Агрессии» ВВС сделаны на том же, если не на более подробном, уровне, что и во всех военно-исторических RTS (*«Блицкриг»*, *Sudden Strike*, *Codename: Panzers* и проч.). И с ним трудно не согласится. Серьезно проработанной авиацией нас в жанре действительно не балуют.

Разработав в стратегическом режиме соответствующие технологии и создав требующиеся авиагруппы, игрок волен включать их в армии на свое усмотрение. Тогда в тактическом режиме появится возможность вызывать эти самолеты на поле боя совершенно по классической схеме. То есть — вызвал необходимую авиачасть в нужную точку, они прилетели, отработали, улетели. Через некоторое время, когда машины будут приготовлены на базах к следующему вылету, вы можете их вызвать опять. Единственное отличие от классического канона — то, что теперь геймер в стратегическом режиме сам может решать, какое количество авиации ему необходимо. В теории армия теперь может по большей части именно из самолетов и состоять, наземные же войска будут лишь вести непосредственную разведку и занимать оставшиеся после бомбежек руины ☺.

* * *

Стратегический режим «Агрессии», судя по всему, занимает некую среднюю нишу между ориентированными в первую очередь на сражения играми серии *Total War* и многогранностью (впрочем, все равно в конечном итоге направленной исключительно на войну) *Hearts of Iron*. По словам разработчиков, хардкора HoI не будет. С другой стороны, многие игровые элементы «Агрессии» проработаны более детально, чем в TW — та же политика, к примеру.

Чтобы воплотить в жизнь игрового мира свою политическую волю, игрок должен сформировать кабинет министров из представленных в игре реальных исторических персонажей первой половины XX века, каждый из которых обладает своими достоинствами, недостатками и принадлежит к одной из политических фракций, политические платформы которых и формирует, надо полагать, эти бонусы и штрафы. Свои воззрения на то, как должна быть устроена жизнь страны, будут и у жителей городов вашего государства, что несколько ограничит простор игрока в плане политического маневра. Скажем, имея в 1910 году монархическую Россию с большинством подданных, воспитанных во вполне патриархальном духе, вы сможете, конечно, с ходу привести к власти социалиста (в игре вы скорее не глава государства, а его добрый — или не очень — дух-хранитель), но недовольство жителей, лишенных доброго царя-батюшки, тут же аукнется всяческими *нэгараздами*, вплоть до выхода особо недовольных провинций из состава Империи. Политические метаморфозы желательно проводить постепенно. Не совсем пока ясно, как эта система будет работать, и кто кого в результате будет «воспитывать», народ — власть, власть — народ или же, что желательно (поскольку совершенно соответствует жизненным реалиям), власть с народом друг друга? Это непонятно в первую очередь потому, что неясно, как будет формироваться позиция электората. Существуют три вида игровых ресурсов, каждая провинция производит *Промышленность*, *Образование* и *Уровень жизни* — вот последний, судя по всему, будет здорово влиять на то, что граждане думают о правительстве.

Если уж мы затронули тему ресурсов, то следует объяснить, за что отвечают оставшиеся два. И если с *Промышленностью* все более-менее ясно, она идет на развитие и производство юнитов, то с *Образованием* не все так просто. Этот ресурс необходим для найма на службу тех самых духовных и политических лидеров, генералов, ученых, шпионов и промышленников, а также для применения различных специальных способностей. По словам разработчиков, именно эти персонажи, их выбор и развитие станут одним из краеугольных камней геймплея стратегического уровня игры, что, согласитесь, довольно необычно и интересно.

Помимо четырех основных игровых держав в игре представлены так же четыре «второстепенных» государства, управляемых исключительно AI — Австро-Венгрия, Италия, Испания и Турция. Они будут проводить свою политику, а игрок сможет вступать с ними в дипломатические отношения, набор которых довольно стандартен: война, мир, союз, требование аннексии. Все прочие небольшие государства Европы представятся как некие усредненные «нейтралы». Не совсем ясно, будет ли возможность протектората небольших нейтралов великими державами. Кто помнит событие, ставшее поводом для первой мировой, тот должен понимать, что это тоже важно. Точно так же независимым игроком на стратегической карте будут представлены усредненные «повстанцы».

* * *

Агрессия» — достаточно масштабный и интересный проект, который явно стоит того, чтобы его ждать. Ведь действительно, разработчики очень редко балуют нас возможностью переписать историю, доказав, что она все-таки знает сослагательное наклонение — по крайней мере, в компьютерных играх.

CODENAME:

Scratch
scratch385@mail.ru

METRO 2033
THE LAST REFUGE

Разработчик: 4A-Games
Издатель: не объявлен
Жанр: FPS с элементами RPG
Системные требования: не объявлены
Дата выхода: 4-й квартал 2008 г.

Думаю, все знают, что *всемирно-печально-известный* «Сталкер» после уже и не счесть скольких лет разработки грозится скоро появиться на прилавках. И пока вся игровая общественность уже без былого энтузиазма, но все равно с интересом ожидает релиза, одна маленькая, но очень гордая и талантливая компашка решила утереть этому самому «Ждалкеру» нос. Встречайте игру по роману *Дмитрия Глуховского* **«Метро 2033»** от **4A-Games**.

Итак, постапокалиптический мир 2033 года. Весь мир представляет собой выжженную пустыню с развалинами городов и мутировавшими лесами. Никто толком не знает, кто начал войну в 2013 году, но страны, уже начинающие понимать весь ужас сотворенного, успели тогда разрядить весь запас ядерного оружия на территории предполагаемого противника. Чтобы ни вам, ни нам. В результате на многострадальной Земле выжили лишь те, кто укрылся в московском метро — самом большом бомбоубежище. Их всего несколько десятков тысяч, большинство еще помнят времена до катастрофы, они постоянно прослушивают частоты крупных городов, но слышат лишь унылое шипение. Гермозатворы защищают их от радиации и монстров с поверхности, фильтры обеспечивают водой и воздухом, динамо-машины — электричеством, местные фермы — шампиньонами и свининой...

Практически каждая станция представляет собой отдельное государство. Здесь есть и фанатичные религиозные сектанты, и сатанисты, считающие, что метро — это первый круг ада, и неофашисты, решившие очистить метро от лиц кавказской национальности, и коммунисты, и торговые объединения. События начинаются на станции ВДНХ, где все чаще и чаще происходят нападения монстров, которых назвали «темными». И если это вторжение не остановить здесь, то волна «темных» захлестнет все метро, и последнему оплоту человечества придет капут. Поэтому молодого парня Артема посылают в самое сердце метро — легендарный город Полис, чтобы оповестить всех об угрозе и привести помощь. Вот такой вот сюжет, вкратце. Конечно же, чтобы узнать все возможные перипетии и нюансы сюжета будущей игры, стоит прочитать книгу «Метро» вышеупомянутого автора. Тем более, что она того стоит. Что интересно, хеппи-энда в игре нет, но не стану портить удовольствие тем, кто захочет прочитать книгу.

Но давайте поговорим о самой игре.

Так как шутер у нас с элементами РПГ, отсюда выплывают некоторые особенности игры. Пока, правда, неизвестно, будут ли присутствовать в игре определенные характеристики персонажа и набор опыта. Но точно известно, что планируется несколько типов прохождения: от классического «всех убью — один останусь» до стелс-вариантов. Кстати, валютой в игре выступают патроны. Так что либо стреляйте направо и налево, либо — если хотите прикупить что-нибудь навороченное из снаряжения — экономьте выстрелы.

Кроме основной сюжетной линии в игре будет множество побочных заданий, выполняя которые, игрок сможет прийти к альтернативной концовке или изменить быт какой-нибудь станции. Соответственно, и просто отношения игрока с обитателями станций влияют на игру. Тем более, что нам обещан живой мир. Несмотря на полную разруху, селения наполнены жизнью — дети будут играть, взрослые заниматься производством пищи, одежды и прочих предметов быта, мужики после караула на постах будут пить самогон... В общем, все как положено в приличном постапокалиптическом селении.

Кстати, игра не будет ограничена одни беганьем по туннелям. Выход на поверхность тоже будет присутствовать, правда, учитывая то, что там все кишмя кишит разного рода мутантами, выйти туда мы сможем не раньше, чем пройдем как минимум половину игры. Или когда обзаведемся соответствующим обмундированием, радиация — это вам не хухры-мухры.

Ну и, конечно же, нам обещана самая крутая графика и ИИ. Графика уже сейчас выглядит очень даже впечатляюще. Ролик во всей красе демонстрирует открытые поверхности среди руин многоэтажек, заброшенные туннели метро, прекрасную анимацию местных жителей и фауны. И, честно говоря, выглядит все это просто потрясающе. Плюс, разработчики предоставят нам возможность опробовать себя самого в создании игрового мира и в комплекте с игрой предоставят все необходимое, что позволит редактировать компоненты от шейдеров до физики. Щедрые, однако.

Одним словом, игру нельзя не ждать. На горизонте маячит просто первоклассный продукт, который вполне сможет (если разрабы не подведут) заткнуть за пояс «Сталкер». Тем более, что в игре ожидается очень интересный сюжет, который в «Сталкере» только намечен. Хотя... поживем — увидим. Правда, есть довольно высокая вероятность того, что проект не увидит свет.

Дело в том, что, по словам GSC, игра создается на вынесенных из офиса компании исходниках «Сталкера». Разработчики из *4A-Games*, которые являются бывшими сотрудниками GSC, пока что молчат по этому поводу. Но по Сети пронесся слух, что уже произошел первый судебный процесс по этому делу, и разработчики **«Метро 2033»** его проиграли. Так что, если дело и дальше так пойдет, мы либо вообще не увидим проект, либо, что лично мне кажется более вероятным вариантом, GSC заберет себе права на него... Остается лишь надеяться, что GSC со своими амбициями не сможет лишить нас возможности в 2008 году опробовать на вкус сей проект...

Scratch scratch383@mail.ru

Galactic Civilizations II: Dark Avatar

Разработчик/издатель: Stardock Entertainment
Жанр: TBS
Системные требования: P 3-1.4 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео
Дата выхода: февраль 2007 г.

Думаю, никто не сомневается, что такая отличная игра, как **Galactic Civilizations II**, от которой вместе офигевали Талер и Scratch, просто не может не обзавестись дополнением. И она им обзавелась, вернее, обзаводится в данный момент, так как релиз намечен на февраль следующего года. Не так уж и долго осталось ждать, если подумать, но все равно есть время взглянуть на то, что приготовили нам разработчики. Кстати, саму игру уже можно заказать на сайте разработчиков, дабы опробовать ее приблизительно на месяц раньше, чем она поступит в продажу. Стоит это удовольствие 29.95 зеленых американских президентов. Это так, для справки. Перейдем собственно к игре.

Итак, в комплект дополнения войдут новая кампания, которая расскажет нам о темных временах, когда раса дренджинов доминирует в галактике, люди находятся на грани полного вымирания, раса арцеанцев живет в оккупации, все остальные тоже не особо радуются жизни. Кроме того, среди дренджинов объявляется клан Корх, который решает истребить все расы, оставив в галактике лишь свою любимую Империю Дренджин. Но и это еще не самое ужасное! В клане Корх начинает происходить нечто темное, и внешность членов этого клана меняется. Такая вот загогулина! Нам, естественно, придется утихомирить дренджинов и узнать тайну клана Корх. В общем, восстановить кислотно-щелочной баланс в галактике. В принципе, сюжет здесь не главное, хотя, учитывая опыт предыдущих частей, можно смело рассчитывать на довольно интересные миссии и сюжетные повороты. Идем дальше.

Как и в любом другом дополнении, в игре будут присутствовать новые расы. В данном случае их будет аж две. Правда, учитывая, что в игре присутствует редактор игровых рас, это не так уж и важно. Собственно, вокруг новых рас и будет закручен сюжет. Кстати, как нетрудно догадаться, одна из этих двух, скорее всего, окажется тем самым кланом Корх.

Кстати, разработчики подумали и решили, что кроме редактора игровых рас неплохо бы добавить в игру редактор игровых оппонентов. Решили и сделали. Так что теперь мы сможем настраивать по своему вкусу противников, которые бы соответствовали вашему стилю игры.

В игре снова появится возможность сооружать космические базы на ресурсосодержащих астероидах. Так что вполне возможно, что прежних подвешенных в космосе кристалликов, символизирующих тот или иной ресурс, мы больше не увидим. Хотя как знать. Возможно, теперь в игре нам придется добывать определенные ресурсы — например, для той же торговли.

Добавили в игру и такую фичу, как вербовка агентов, которые будут проводить разнообразные саботажи на вражеских планетах и заодно, при наличии соответствующих навыков, устранять агентов супостата.

Планеты станут еще разнообразнее. Причем, если раньше степень привлекательности мира зависела от количества пригодной для застройки площади, то теперь добавилась спецификация планет для разных рас. Колонизировать их можно будет после изобретения определенной технологии. Так что теперь даже искоренив подчистую население какой-нибудь планеты, можно обнаружить, что она непригодна для вашей расы. Хотя нам будет дозволено построить на ней небольшой аванпост, чтобы никто ее втихаря не отобрал.

Также добавлена довольно интересная функция, по сути, конспектирующая ход вашей игры и генерирующая HTML-документ, который впоследствии можно будет выложить на сайте игры, дабы похвастаться перед народными массами, какой вы классный игрок. Конечно же, ничего нового в геймплей данная фича не принесет, но повыпендриваться перед народом всегда приятно.

Естественно, будет расширен ассортимент построек, технологий и компонентов для постройки космических кораблей. Учитывая объем компонентов оригинальной версии игры, возможности создания кораблей будут просто огромными — откроются просто необъятные просторы для полёта фантазии.

Также несколько улучшилась графика. В целом, конечно, она осталась прежней, но стала более детальной. Особенное внимание было уделено боям. Теперь они станут еще эффектнее. Да и планеты с различными космическими объектами покажутся более симпатичными.

Вот чего наготовили нам разработчики. Согласитесь — немало. Правда, есть один нюанс, который лично меня настораживает. Как минимум половина вышеперечисленных, так сказать, нововведений присутствовала в первой части **Galactic Civilizations**. Означает ли это, что у ребят из **Stardock Entertainment** закончились идеи? Не знаю. Может, очередная попытка *нарубать бабла*, как говорится, по-быстрому? Вполне возможно. Во всяком случае, это настораживает. Как бы после трех шедевральных продуктов (самые первые Galactic Civilizations считать не будем — в них играло очень мало людей) мы не получили банальное дополнение без всяких интересных нововведений.

Но ждать проект однозначно нужно, так как пока что в данном игровом жанре ничего более интересного и увлекательного не было. Не зря же мы так дружно офигевали ☺.

Кирилл ТАЛЕР & Jaguar

ИгроМир

*Начальство сказало: «Нэ нада!», народ ответил: «Ага-да-щаз!» И несмотря на урезанные командировочные, несмотря на накапливающуюся к концу года усталость и печальное время года, продавил пассивное сопротивление начальства и выбил командировку на выставку компьютерных игр **«ИгроМир-2006»**. В состав народа входило всего два человека и три сущности: Кирилл Талер, Вирджин Кемпер и Jaguar. Bateau, являющийся редактором МК и МИКа, был оставлен за бортом поезда на Москву, как и Мохнорыл. Первый — вследствие большого объема работы на два фронта. Второй — потому что задолбал.*

Ожидания и нежданчики

Что мы ожидали от выставки? А собственно, ничего! Ничего такого, что могло бы выделить «ИгроМир» среди других российских/украинских мероприятий подобного толка. Очередная лихорадка анонсов, коварные рифы стендов, толпы народу, громкая музыка и вопли из двадцати источников сразу. Много интересного, беготня, перерыв на перекур, диктофон, критическое настроение, внезапная радость, старые знакомые, сумерки, заслуженное пиво, закрывающийся павильон, вокзал, поезд, отчет... Примерно так.

Не учли мы одного маленького нюанса. Боюсь, что его не учел каждый второй участник выставки, утомленный своей должностью и мониторингом процессов в игровой индустрии. «ИгроМир» — выставка НЕ для разработчиков и издателей, а ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ. Больших и малых, мальчиков и девочек, олдовых дядек, имеющих за своими

плечами игровой стаж, практически равный возрасту, и начинающих игроков. Поэтому мы были шокированы. Да-да, у вас своя выставка, у нас своя, и где-то там на бизнес-уровне должна существовать конкуренция, а потому приветствуется прежде всего осторожная и критическая оценка... К черту! Те, кому удалось создать российское E3 и, подозреваю, войти в пятерку самых крупных игровых фестивалей мира, заслуживают не только сдержанных комплиментов, но и аплодисментов стоя. Аплодируем и улыбаемся! Москва слезам не верит...

Немного о брендинге

Ты собрался создать собственный игровой сайт/журнал/выставку и не знаешь, как ее назвать? Элементарно!

1. В названии обязательно должно присутствовать слово «игра» или же его английский эквивалент «game».

2. В названии крайне приветствуется второе слово, придающее слову «game» значимость. Чаще всего обозначающие место, где эти самые «game» обозреваются или же демонстрируются. Некую большую территорию: город, страна, планета, галактика, вселенная. Посему к слову «игра» или же «game» прибавляется внушительный

кусок территории, отчего и возникают многочисленные «ленды», «грады», «миры», «территории» и «зоны». Последнее слово вкуснее смотрится, конечно же, в английском эквиваленте. Впрочем, и в русском нормально: ст.о/у. Гоблин, устраивая собственную игровую выставку, наверняка бы соблазнился. «Зона» — вполне по-русски, со всем многообразием значений.

К чему может привести узость брендинга в данной (игровой) отрасли бизнеса? Да хотя бы к тому, что «ИгроМир» после анонса многие разработчики всерьез путали с «Игроградом», резонно вопрошая: «А что, киевскую выставку перенесли в Москву?!» Или же: «Следует ли расценивать "ИгроМир" как украинскую экспансию "Игрограда" на территорию России?»

Признаемся честно. Если бы подобные сравнения звучали сейчас, у нас был бы повод надувать щеки. Потому что ни «Игроградом», ни КРИ в павильоне ВВЦ (раньше — ВДНХ) и не пахло. Потому что получилась выставка уровня E3, не меньше.

КПП на ВВЦ

Холодное московское утро. Над Всероссийским выставочным центром парит одинокая колея монорельса — это такое метро будущего, существующее в Москве в единственном экземпляре по причине дороговизны билетов и множества других причин. Но выглядит очень красиво. Хочется проехаться.

Некогда! Расстояние до павильона немаленькое, погода мерзостная, прикидываем на глаз, сколько еще сигарет будет выкурено по дороге... Нисколько! Возле входа дежурят «народные» маршрутки, бесплатно довозящие народ до «ИгроМира». Маршруткам все равно, какой у кого игровой стаж, кто важная в индустрии личность, а кто просто геймер с широко раскрытым ртом и выпученными от удивления глазами. Маршрутки подвозят всех. Это первый и очень приятный плюс организаторам.

Четыре минуты езды, и высадка в районе павильона. И глубокий шок, переходящий в первозданный ужас. Нам что, тоже стоять в ЭТОМ?!

Огромнейшая очередь, королева всех очередей, подобную которой я видел всего один раз, в той же Москве, в Мавзолей. Она несколько раз изгибается, уходя далеко за территорию павильона, а людей все прибывает!.. Пытаемся считать — получается что-то около пяти тысяч... Люди упорно стоят, дожидаясь то ли чуда, то ли волшебника в голубом вертолете. И все они стремятся на «ИгроМир-2006». Как и мы. Но мы же особенные, мы же журналисты, нас же должны пустить в обход! Вот только предварительную регистрацию мы уже пропустили, и теперь, за неимением гербовой печати, показываем охранникам свои «украинские» удостоверения. Вернее, показывает Ягуар, а Талер стыдливо стоит в сторонке, потому как удостоверение его лежит в кармане в разобранном виде — клея не нашлось...

Пропускают. Пока мы регистрируемся, уши пытаются привыкнуть к невероятному грохоту, который будет мучить нас еще несколько дней после. Как потом признаются организаторы, они сами не ожидали подобного наплыва геймеров...

Теперь уже, имея именные бейджи, но совершенно сбитые с толку размахом, масштабами и, главное, эклектичностью мероприятия, заходим непосредственно на территорию выставки... Мама, прощай — водоворот!.. Весла влево, руль вправо, Ягуара вышвыривает из лодки первым, лодка вышвыривает Талера вторым — вплавь! Куда-нибудь да выгребем.

Jaguar и Вирджин Кемпер. Полное раздвоение

Да... — оглядываюсь по сторонам, — масштабненько.

— Йо! Прикольно!

— Опять ты, Кот? Я же просил не мешать мне, когда я работаю.

— Да ты че?! Какая тут работа, ты вокруг посмотри, сколько классных игр, а девушки какие тут ходят — ух! — а музыка... Не, это что-то. Туц-туц-туц-ту-ту-туц!!!

— Умолкни. Ты забыл, что мы сюда по делу приехали?

— А как же развлечения?!

— Если будет время. А пока пройдемся и посмотрим, что тут есть интересного.

На этот раз я не буду просить читателей фантазировать и мысленно подниматься под самый потолок московского ВВЦ. Для этого теперь достаточно просто подняться на второй этаж и посмотреть на то, что происходит. Муравейник видели? Вот. Что-то в этом духе, только с лазерным шоу, громкой музыкой и кучей всевозможных диковинок.

Первое, что видел протиснувшийся в это логово геймеров посетитель — огромный стенд **Heroes 5**. Что мне больше всего понравилось, не только в этом стенде, но и в большинстве других, так это отличная планировка. Те, кто хотел просто поиграть в пятых «Героев», могли спокойно себе наслаждаться игровым процессом в специально отведенном игровом уголочке. Ну а тем, кто, подобно древнему римскому народу, жаждали хлеба и зрелищ, также нашлось место. На территории стенда не раз выступали реконструкторы, демонстрируя зрителям свое виртуозное умение владения мечами. Сражались ребята надо сказать, весьма эффектно. Звон стали был слышен даже на втором этаже, туда же иногда долетали даже искры от ударов мечей.

— Правда, красиво? А, Кот?

— Ха! Ты лучше на второй этаж подымись. Вообще челюсть отвалится! Гы-гы-гы!..

Второй этаж действительно можно назвать гвоздем всей программы. Гвоздем же второго этажа, пожалуй, был стенд **Electronic Arts Games**. Хотя нет, назвать это стендом достаточно сложно. Больше на кинотеатр похоже, только со стоячими местами. Огромнейшая сцена, здоровенный экран, сумасшедший звук. На сцене — всевозможные конкурсы с очень ценными призами. Перед сценой толпится народ, который не думает расходиться. Только периодически толпа чуть редела, когда охрипший к концу второго дня DJ делал небольшие перерывы. На экране крутились ролики и демонстрировались демо-версии некоторых игрушек.

Ну и конечно же, все желающие могли поиграть во все последние игры компании, в том числе и в новый *Battlefield 2142* и *Crysis* (от компании **Crytek**).

Но не только EA был богат второй этаж. Еще две очереди были замечены моим кошачьим взглядом. Первая жаждала посмотреть на *новую новинку* от компании **Sony**, а вторая жаждала лицезреть разработку **Microsoft**. Я думаю, вы уже поняли, что речь идет о *Sony Playstation 3* и *Xbox 360*. На «ИгроМире» каждый желающий мог опробовать все эти чудеса видеоразвлечений. Стенды отличались не столько внешне, сколько принципами допуска желающих. Стенд «Икс-Ящика» был открытым, и любой посетитель мог если не поиграть, то хотя бы понаблюдать за действием. А вот Sony подошла к презентации более... хм... секретно, что ли. Стенд был закрытый, с одним входом, через который периодически впускали и выпускали по несколько человек. Посмотреть, что происходит там внутри, можно было, только дождавшись своей очереди. Пользоваться положением журналиста не хотелось, поэтому я честно отстоял свой час в очереди, прежде чем попал в рай для консольщиков.

Кстати, на стенде Microsoft можно было также посмотреть и даже пощупать мышкой новую операционную систему *Windows Vista*.

Стоит отметить и стенд MMORPG **Ragnarok Online**, оформленный в виде некоего фасада в японском стиле. Кавайные девочки раздавали листовки и последнюю версию клиента. А еще под конец первого дня на стенде можно было получить фирменную футболку — сказать, что это привлекло еще больше посетителей, значит не сказать ничего.

Компания **GSC** особо щеголять не стала, ограничилась большим постаментом с логотипом компании и двумя обильными геймзонами, где геймеры могли поиграть в старый добрый *S.T.A.L.K.E.R.* и недавно появившихся *«Героев Уничтоженных Империй»*. Зато на стенде можно было лицезреть самого *Илью Новака*, автора книг о «ГУИ», а также посмотреть свежие ролики из долгожданных *«Тени Чернобыля»*.

Стоило сделать разворот на 180 градусов от стенда EA, и очам представала общая сцена. Помимо всеобщих конкурсов, здесь также случались выступления разработчиков, которые с удовольствием отвечали на вопросы геймеров, кратко докладывая о состоянии своих проектов. Впрочем, к разработчикам геймеры почему-то проявляли не очень большой интерес, зато на конкурсах народу собиралось очень много.

— Хе-хе, смотри, какие девчонки стоят вон у того стенда! Пойдем, пофоткаемся с ними?! Там еще и байк стоит, офигительный до ужаса. Ну пойдем, а? Ну пожалуйста-а-а-а!

— Кот, ты опять за свое? Я же сказал — работа приоритетна! Потом посмотрим...

— Так я ж просто так не предлагаю. Смотри. Там написано большими буквами: **Sniper Online**.

— Ну ладно, ладно. Уболтал, чертяка языкастый! Пошли.

Странный стенд. Вроде бы рекламируют игру. Вроде бы даже компьютеры рядом стоят. Вот только на мониторах показывают что угодно, только не сам проект. Хм... видимо, я чего-то не понимаю в этой жизни, по своей подростковой наивности.

— Я есть хочу, я пить хочу, и вообще я устал.

— Хватит ныть, Кот. Ты в конце концов журналист или нет?

— Попрошу не обзываться. Я действительно есть хочу, пошли перекусим, а?

— Хорошо, я в принципе тоже проголодался, да и баночную «Кока-Колу» видел недалеко.

Стою на улице, курю, никого не трогаю, и тут двери выставочного центра открываются, и из них организованной шеренгой начинают выходить разработчики. От удивления роняю сигарету и судорожно пытаюсь дотянуться до своего фотоаппарата. После нескольких секунд ступор проходит. Нахожу в шеренге знакомых и пытаюсь выяснить: что за массовый побег? Толком никаких ответов не получил, но зато хоть поздоровался, как подобает вежливому человеку.

Пеший марш девелоперов продолжался недолго, неподалеку их ждал джип-лимузин с логотипами компании «Бука».

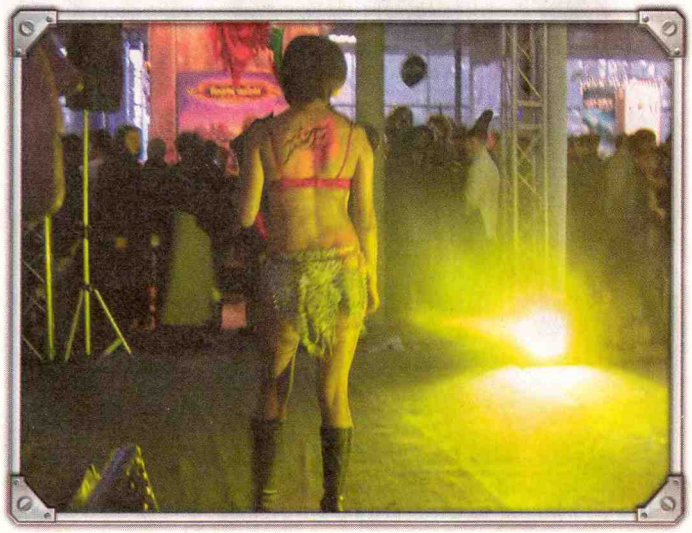
Куда и зачем их увезли, не знаю, но с тех пор я их не видел. Ужас.

Второй этаж мы изучили хорошо. Давайте теперь спустимся снова вниз. Ого! Вон сколько наших коллег собралось на выставке, и у каждого свой стенд.

— А журналюги-то отжигают *нипадецки*! Как думаешь, а?!

— Да, Кот. Тут я с тобой согласен. Шоу-программа у них не хуже, чем у разработчиков. Ну что пройдемся?

— А то! Я там уже двух очень привлекательных девушек заметил возле стенда «технарей».



Да. Журналисты действительно постарались на славу. Даже сложно сказать, кто лучше, а кто хуже. Слишком много всего было у каждого из издательских домов. Хотя все же стоит отметить две вещи.

Первая — это **Клуб Любителей Игр**. Проводил сие мероприятие ИД **«Техномир»**, а точнее, журнал *ЛКИ* («Лучшие компьютерные игры»). Что-то похожее на игру «Что, где, когда?», только вопросы по играм.

Если честно, то наблюдать было достаточно приятно и интересно. Кстати, одним из участников являлся всем известный Маньяк aka Грейт. Причем его манера играть мне очень понравилась. Вышел, ответил быстро на все вопросы, улыбнулся оппонентам из других команд — и утопал обратно готовиться к следующему к интеллектуальному забегу.

Вторую интересную штуку проводило издание **«Навигатор Игрового Мира»**. Главный редактор *Игорь Бойко* рецензировал игровые статьи всех желающих. Не знаю, много ли раз пришлось ему демонстрировать свое искусство «ведоведения», но

какие-то статьи приносили. Лично я пожалел, что не взял распечатки своих статей. Так хоть бы критику послушал от хорошего человека.

Остальные игровые издания и инет-порталы (**AG**, например) больше давили на шоу-программу, и надо сказать, весьма удачно. Численностью толп стенды практически не уступали упомянутому стенду EA. Посетители уходили с огромнейшими пачками всевозможных журналов, дисков и прочей ценной призовой продукцией. Что не могло не радовать меня, как геймера...

Талер без Мохнорыла. Никакого раздвоения. Обидно

На первом этаже спокойствием и не пахло. Парад издателей при участии разработчиков достиг своего апогея именно внизу. С высоты полета пьяной утки (то есть со второго этажа) выставка напоминала разворошенный улей.

Издатели соревновались в крутости и масштабности стендов. А поскольку игр представлялось много, и «затачивать» стенд под определенный жанр никто не собирался, получалось нечто эклектическое. Как правило, больших размеров квадрат с отростками-разработчиками, внутренней игровой зоной, внешней сценой и крохотной переговорной. Как ни странно, но **«Бука»** в данном сражении мод оказалась наиболее стильной, надстроив над первым этажом стенда второй, куда, как и в «консольный рай», пускали понемножку, под пристальными взглядами охраны.

1С растянулся сразу на несколько «подстанций»: головную, креативные «фича-зоны» и сугубо информативные стенды разработчиков.

Львиную долю «форта» ND занимала сцена — **«Новый Диск»** сделал ставку на шоу. Увы, устав от получасового ожидания главного пиарщика (который в этот момент на сцене «заводил» публику), я отправился далее. Все-таки работа пиарщика — это не шоуменство...

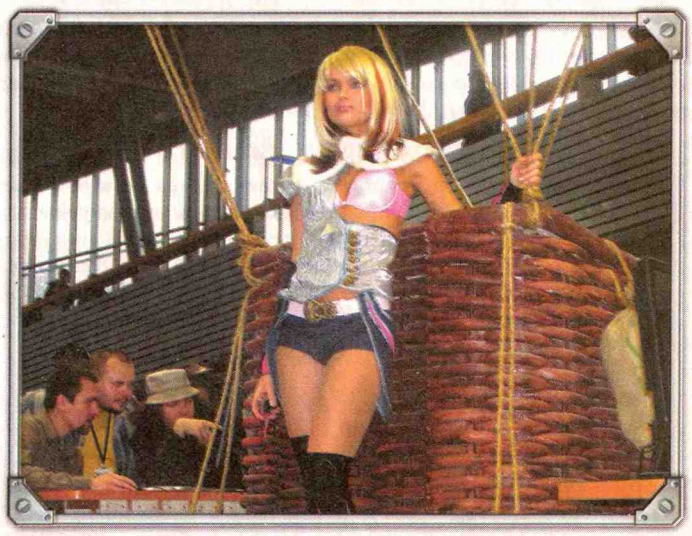
«Акелла» и **«Руссобит-М»** оказались в доску эклектическими, также раскинув свои щупальца-отростки с «корпоративными девочками» в разные стороны.

С восточной стороны расположились более скромные **«МедиаХауз»** и **Discus Games**. И если первые ограничились продажей дисков, то «дискусовцы» упрямо демонстрировали улучшенный ролик *«Стальная ярость: Харьков 42»*. Именно упрямо — команда рвется в «высшую лигу» паблишеров, но когда она ее достигнет... Хотелось бы, чтобы скорее — конкуренция еще никому не помешала.

Одинокой, но грозной крепостью возвышалась MMORPG **Ragnesis Online**. Несмотря на тотальную нехватку специалистов в области 3D-онлайновых игр, донецкая команда исхитряется совершенствоваться и совершенствовать игру. Некоторые монстры уже внушают уважение.

Еще один представитель «поколения MMORPG» — **Shelter Online**. Фэнтези, три враждующие фракции, бой, построенный на спецумениях... Запомнился монстр — подсолнух на ножках.

Можно было еще вспомнить о *BattleLord*, разрабатываемой выходцами из **Elemental Games**, искренний смех при просмотре ролика *«Братвы и Кольца»*, легкое недоумение, возникшее в процессе боя *Disciples III* (что, опять HoMM V?), или же волну восторга от предвкушения играбельной версии *Maelstrom*. Можно было бы сравнить двух *«Волкодавов»* («Волкодав из Рода Серых Псов» и «Путь Воина»). Да много чего можно было. Но тогда, боюсь, не хватит и целого журнала. К тому же мы обошли стороной гоночные симуляторы, варгеймы, парочку любопытных стратегий и т.д., и т.п. Слишком большая выставка, слишком много шума и мало вменяемых разработчиков, с которыми можно пообщаться. Слишком много девушек с минимумом одежды, слишком мало — два дня для того, чтобы обойти ревущий и грохочущий павильон...



Из бани да в сани

А потом мы погрузились в поезд и начали резюмировать. Когда, знаете, ничего алкогольного не хочется даже после праведных трудов, когда спать хочется, но не спится, когда знаешь, что ночью все равно придут хмурые пограничники и разбудят, когда порисоваться перед симпатичной девушкой не получается, потому что данный вагон симпатичные девушки обошли двадцатой дорогой...

Вот тогда и начинаешь яростно резюмировать прожитое.

«ИгроМир» — огромное событие отечественного игропрома, поставившее часть Москвы с ног на уши за пару дней.

«ИгроМир» — выставка прежде всего для геймеров. Разработчиков мало, они празднуют праздник, а издатели на страже проектов зачастую не разбираются в самом жанре «охраняемой» ими игры.

«ИгроМир» подтвердил тенденцию онлайн-изобилия. MMORPG немало, даже много. Скоро будет слишком много...

«ИгроМир» показал, что армия игроков многочисленна.

«ИгроМир» оставил ощущение карнавала.

«ИгроМир» удался.

P.S. А параллельно «ИгроМиру» на небольшом участке того же павильона разместилась выставка «Индустрия бань и саун». Разительная, пардон, разница! Там — два человека на всю выставку, тут — феерия и вакханалия... Несчастные банщики, влекомые завистью, даже попытались пробраться на территорию соседнего мероприятия, размахивая собственными бейджами, но их забесплатно не пустили. Даже представителей специализированного журнала «Банбасс».

Но однажды возле стенда «Буки» я таки заметил прорвавшегося «соседа». Он заворожено смотрел на сцену, где творилось очередное действо.

В правой руке он держал два банных веника...

SunnyBoy, Bateau, MaxDrake

Gothic 3

Разработчик: Pluto 13
Издатель: JoWood Productions
Жанр: самая настоящая RPG
Системные требования: процессор 1.5 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 128 Мб видео, 6 Гб дискового пространства, хороший канал доступа в Интернет для выкачивания патчей

Суеверные люди говорят, что пятница тринадцатое — плохой день, потому как в этот день увеличивается вероятность того, что с человеком произойдет что-то нехорошее. Но 13 октября сего года для многих геймеров ассоциируется отнюдь не с упавшим на голову кирпичом. Ибо в этот день в продаже появилась игра, ожидаемая огромной армией фанатов, да и просто людей, любящих качественные RPG — «Готика-3».

Размышления фаната

В свое время первая и вторая «Готики» стали незабываемым подарком всем RPG`шникам. Мало кто смог, окунувшись в этот виртуальный, но в то же время такой живой мир, просто перестать играть, не дойдя до конца. О том, насколько живые в «Готике» NPC, проработан мир и интересен сюжет, сказано уже немало. Посему просто остановимся на том, что «Готика» — одна из лучших ролевых игр за всю историю индустрии.

— Какова «Готика-3»?

— «Готика-3» — она как... Офисный стул! Удобно, функционально, везде рычажки, можно под себя настроить. Но пока непривычно.

— А какова «Готика-2»?

— «Готика-2» — она как старое кожаное кресло. Неповоротливое, тяжелое, где-то протертое, где-то дырявое. Но уютное! И неповторимый запах...

— А просто «Готика»?

— Готика? Хм... Садовая скамейка. Жестко... Занозы... Дует. Но на ней вырезаны наши имена!

(с) Подпись фаната на одном форуме

Ехидный голос второй головы

Ох, обожаю, когда боготворят игры, в которых есть что-то «цепляющее», и начинают приписывать им массу всевозможных достоинств, которыми они никогда и не обладали. Нелинейность в «Готике»? Окститесь, после выбора фракции вся игра шла по накатанным рельсам сюжета к логическому финалу. Даже на главы была разбита. Интересный сюжет? Да ну что вы, интересен тут как раз сеттинг, а сам сторилайн прост, как две копейки. Главный бяка, верные товарищи и супергерой в лице игрока с амнезией и печатью Избранного на лбу. Про графику и (уж простите) типично немецкие комплексы, из-за которых у большинства игровых девушек грудь шестого размера, скромно умолчим.

«Готика» всю свою историю была прежде всего миром, в который можно было поверить. Ну, по крайней мере, очень хотелось. Ну и геймплей, основанный на квестах, которые можно выполнять разными способами... Вот то, что покорило игроков — равно как и то, чего ждали от третьей части сериала.

Вступление фаната

Не могу не начать обзор третьей Готики со слов: «Это ОНА!» Да, это та же «Готика». Она видоизменилась, где-то что-то прикрутили, откуда-то что-то открутили, но это именно та «Готика», которую так любят фанаты. В ней выдержана та же атмосфера, которая заставляла нас, посмотрев в зеркало на свои красные от долгих часов игры глаза, возвращаться к компьютеру, чтобы выполнить еще один квест, найти еще один артефакт, убить еще одного дракона или получить еще один уровень, изучить еще один навык. Только вот метод создания этой атмосферы несколько изменился. Но обо всем по порядку.

Героями не рождаются, их выбирают

Я никогда не хотел быть тем, кем я есть. О моих подвигах знает весь Хоринис, а паладины признали меня избранником Инноса. Мудрые называют меня Избавителем и слагают пророчества, но на самом деле я просто бывший заключенный Рудниковой Долины, который оказался в нужное время в нужном месте и хочет обрести душевный покой вдалеке от порой столь невыносимых испытаний. Но Боги уготовили мне совсем другую судьбу.

«Опять ты лезешь в самое пекло?» — сказал мне Лестер, приятель из лагеря Братства. Собственно, он прав. Спящий повержен, Барьер пал, драконы скопытились. Но зло неискоренимо.

Оставив далеко позади зловещие Чертоги Ирдората, я со своей командой взял курс в сторону материка — королевства Миртаны. Корабль «Эсмеральда», заботливо подаренный нам паладинами, превосходно справился со своей задачей, доставив нас прямо к месту главных событий...

Первые впечатления фаната

Итак, повествование начинается спустя короткое время после окончания событий второй части. Безымянный герой вместе с друзьями (Горном, Диего, Ларесом, Лестером и Мильтеном) причаливает на своровонном у паладинов корабле к Материку. Уставшие, они отправляются в ближайшую деревушку, именуемую Ардеа, но вскоре понимают, что отдохнуть им никто не даст, — орки захватили в плен крестьян и обратили их в рабство. Но вы же помните, что избран-

ный с детства был орконенавистником, поэтому сразу достал из бездонного инвентаря свой клинок и пошел вершить правосудие. На этом вступительный ролик заканчивается, и начинается собственно игра.

А начинается она, как обычно, со зверских тормозов, так как большинство геймеров с количеством ОЗУ меньше полторы-двух гигов и видеокартой послабее GeForce 7600GT настолько наивны, что еще надеются на картинку высокого качества. Играемся с настройками, пока количество FPS не поднимется до уровня «терпимо», и возвращаемся в игру.

После геноцида местных орков и освобождения деревни приступаем к более детальному изучению местности, заодно осваиваясь с управлением. Первое, на что мы уже обратили внимание, — это *боевка*. Боевая система абсолютно не похожа на саму себя из предыдущих частей «Готики». Но от этого она не стала хуже. Поначалу сражаться непривычно, но стоит начать шевелить мозгами, продумывая тактику ведения боя, изучая поведение животных во время атаки, логику поведения во время драки людей и орков — и начинаешь понемногу осознавать, что боевка реализована вполне достойно. Как и прежде, мы можем «сфокусировать» героя на одном враге, но для нанесения удара или проведения серии ударов нам больше не надо жать «вверх», выжидая отведенную на комбо задержку. Теперь за удары и блок отвечают левая и правая кнопки мыши. Клик левой — обычный удар, держим левую — удар выходит сильный, но помедленней. Правой кнопкой можем «закликивать» врага, нанося быстрые, но слабые удары с выпадом, либо же блокировать удары оружием, задержав ее. На каждый удар расходуется стамина, и чем сильнее удар — тем больше. Также в игру добавили возможность помахать двумя мечами одновременно (мой выбор. — *Прим. файтера СанниБоя*) и использовать щит. Правда, атаки животных, как и в предыдущих частях серии, не блокируются.

Еще более ехидные замечания второй головы

Боевая система стала лучше? Держите меня семеро! Какой смысл в выборе тактики, если многие враги поддаются банальному «закликиванию»? Серия быстрых ударов может не дать монстру шанса на нанесение ответного, а уж эта история про жутких лесных кабанов, которые убиваются в честном боксерском поединке, облетела весь Интернет... Впрочем, тактика все же есть, да. Всего-то и надо, что пользоваться дистанционным оружием (при должной сноровке можно четко, по-робингудовски укладывать стрелы прямо во врага), а ближний бой оставить для фанатов. Поскольку для успешного закликивания игрок должен умудриться ударить первым, а это не так уж и просто...

Что же касается требований игры, то тут все элементарно. Дышащая на ладан JoWood прижала «Пиранью» со сроками выхода, несмотря на инцидент с изъятием мастер-копии прямо с конвейера из-за найденных критических ошибок. Надежда, конечно, умирает последней, но все трезвомыслящие геймеры уже могли понять, что в заявленный срок игра может выйти только очень сырой и неоптимизированной. Вот и имеем огромные затраты оперативной памяти (даже если у вас гигабайт оной — старайтесь выгружать из трея все, что только поддается выгружению, включая антивирусы, почтовики и винамп-агенты) и графику, которая не в состоянии конкурировать с полугодовалым Oblivion. И раз уж зацепили этого явного конкурента, то придется предостеречь тех, кто надеется увидеть в «Готике» красоты на уровне TES 4. Мы видим два совершенно разных подхода к созданию фэнтезийного мира — в противовес невероятно красивым сказочным городам и природе Oblivion ставится суровая типично средневековая архитектура Gothic 3 с довольно небрежной растительностью и всего одним спецэффектом сомнительного качества. Плохо это или хорошо — решать вам, просто помните о том, что Gothic никогда не была сказкой. Это скорее суровая средневековая сага, со всеми вытекающими последствиями. Впрочем, если вы помните предыдущие части трилогии, то должны признать, что Готика никогда не славилась передовой графикой. Последней всего-то и хватало на то, чтобы не испугать бывалого RPG`шника с первых же кадров.

В этот раз тоже чуда не произошло, однако суть игры не в графике ведь, правда? Она тут достаточно хороша. Но не более.

Ахалай-махалай и все такое...

От судьбы не уйдешь» — говорили мудрые. А от самоналодящегося файербола и подавно — это говорю я. Древняя магия, к моему сильнейшему удивлению, оказалась весьма разнообразной.

Чего только стоят знания Белиара! Я даже вывел рецепт безупречной победы над противниками: вызываю демона и отправляюсь собирать грибы, а чуть позже возвращаюсь за лутом. Если вижу, что демон загибается, то вызываю еще одного демона. Вообще самый легкий способ уйти от проблем — это заставить пахать на тебя других. Жить, как говорится, хорошо, а с регенерацией маны еще лучше! Как весело вызывать големов, повергая противников в ужас! Да и перемещать предметы на расстоянии тоже занятно... Есть еще магия Инноса, но акцентировать на ней внимание я не стану. Ибо я воин меча, но никак не магии.

Уточнения фаната

Магия в «Готике» всегда творилась посредством рун и свитков. В них были заключены магические формулы, которые высвобождались силой заклинателя. Но поскольку руны утратили свою силу, маги Миртаны начали изучать древние знания. С этими знаниями маг может кастовать заклинания, не прибегая к помощи рун. Впрочем, свитки никуда не делись, так что даже если вы изберете путь воина, полностью магии вас никто не лишит.

В игре присутствуют три *магические школы* — **господство** (magic of dominance), **превращение** (transformation magic) и **призыв** (summoning magic). В каждой школе — по тринадцать спеллов. К знакомым по предыдущим частям магиям добавили такие интересные заклинания, как замедление времени, туман, отравление, вскрытые замков и другие.

Через горы, через расстояния

Ведомый заданиями Ксардаса, я забрел в пустыню Варант — гигантскую область с собственным народом, культурой и проблемами, решать которые предстояло именно мне. Самая главная проблема остро высвечивалась в выборе: помочь хашишам-работорговцам избавиться от надоедливой занозы в заднице — кочевников, или же помочь последним разобраться с буржуйским отродьем.

Чтобы не морочить себе голову, я очистил мир от тех и других вместе взятых, и с мыслью «двумя проблемами меньше» отправился искать артефакты древних. (Главное — не переборщить с тотальным вырезанием всего живого, иначе придется снова приплывать сюда на корабле.)

А самое приятное в моем путешествии — это то, что в любом закоулке мира есть возможность встретить кого-нибудь из старых друзей. Так, в одной небольшой деревушке хашишинов — Браге — я встретил Диего, старого любителя подзаработать-деньжат-как-можно-легче; захваченную злым демоном крепость я отвоевывал бок о бок с Горном, бывшим наемником из Нового Лагеря; с интересом наблюдал за Лестером, когда он возле храма древних добивал орков лопатой.

Фанат о сюжете

К началу игры политическая ситуация в стране следующая. Орки захватили все города Миртаны, взяв в осаду стольный град Венгард. Чтобы продержаться еще хоть чуть-чуть, королевские маги создали купол над городом, действующий так же, как и барьер из первой части: никто из попавших внутрь, не может выйти наружу. Оставшиеся под куполом орки все же смогли штурмом взять город, и лишь замок короля Робара все еще держит оборону.

Лесные рейнджеры, будучи по своей философии мирными, устраивают время от времени стычки с небольшими лагерями орков, мотивируя такие набеги желанием отобрать то, что им же и принадлежит. Но в фанатизме своем Друиды рейнджеров иногда совершают необдуманные поступки, убивая невинных людей.

В пустынном Варанте, находящемся к юго-западу от Миртаны, заправляют хашишы (Hashishins) — работорговцы, поклоняющи-

еся Белиару. Их лидер Зубен заключил мирный договор с орками, которым они и продают рабов. Противостоят хашишам кочевники (Nomads).

На севере Объединенного Королевства Миртана находится снежный Нордмар, славящийся лучшими воинами, охотниками и кузнецами. Только местные труженики молота и наковальни знают секрет изготовления клинков из чистой магической руды. Орки, захватившие Миртану, пришли из-за гор Нордмара, но захватить свободолюбивый народ так и не смогли. Именно в Нордмаре расположен Монастырь, возведенный на том месте, где Бог огня и добра Иннос явился человечеству.

Пять копеек от злобной второй головы

Возможность вырезать все живое в округе, конечно, не может не радовать. Тем более что глюковатая боевая система позволяет это сделать даже вопреки здравому смыслу. Однако мой вам совет: сохраняйтесь почаще и в разные слоты, поскольку очень уж велика вероятность того, что вы пришьете какого-нибудь важного сюжетного персонажа, и ответственный квест зависнет в воздухе. Все-таки реализм — штука опасная. У нас появился повод задуматься — а так ли уж важно то, что из игры исчезли «бессмертные» персонажи?

Выбор пути

Вся моя жизнь — сплошное противоречие. За время своих недолгих скитаний по материку я уразумел одну простую вещь: никому нельзя доверять. Здесь нет деления на добро и зло, даже условного. Просто каждая фракция преследует собственные интересы и идеалы, которые не всем могут прийтись по душе.

Повстанцы, орки, хашиши, горные кланы севера, рэйнджеры, кочевники — все пытаются навязать свое видение мира мне и остальным жителям континента. Террариум

единомышленников, чесслово! И так трудно выбрать, кого же подвергнуть тотальному геноциду...

О, как сладок и манящ зов Белиара! Только он мог бы дать мне столь могущественные знания. Я был бы подобен кровавой звезде, которая уничтожает все на своем пути. Иннос также борется за мою душу, и поэтому на смену злым и нечестивым поступкам чаще приходят благородные деяния. И все же я разрываюсь. Маги огня полагают, что мое будущее предопределено, Ксардас же, наоборот, доказывает мне присутствие выбора.

А Мильтен без сомнения в голосе сказал: «Я уверен в том, что ты Избранный». Я тоже уверен — у меня это выбито на лбу. Но вопросы все еще остаются...

Фанат о нелинейности

Готика» не была бы «Готикой», если бы в ней нам не дали свободу выбора фракции. Только механизм вступления во фракцию в третьей части изменился в корне. Если в предыдущих частях герою нужно было выполнить определенный ряд действий, чтобы присоединиться к лагерю/паладинам/наемникам/магам, после чего он уже не мог сменить фракцию, и сюжет становился линейным, то в рассматриваемой сегодня игре проблема выбора сохраняется на протяжении всей игры. И это непередаваемое ощущение свободы! Отныне у каждой фракции, будь то орки, повстанцы, хашишы, кочевники, рэйнджеры или нордмарцы, в зависимости от его действий вырабатывается определенное отношение к безымянному герою. И оно влияет на то, какой доспех вам сможет продать торговец, разрешат ли вам аудиенцию с начальством, выдадут ли вам квест. Но привязки к одной определенной фракции также не наблюдается. Вы можете, выполнив все квесты для орков в городе и подняв их к вам уважение, связаться с тайным лагерем повстанцев и помочь им освободить город от узурпаторов. Если вы зачистите город от захватчиков, то, придя в следующий, вы заметите, что отношение к вам несколько ухудшилось, и местный предводитель вам обязательно об этом скажет. После освобождения нескольких городов диалог с лидерами воинственных узурпаторов в других городах станет невозможен.

«Вау!» — сказала вторая голова

Нам дали настоящую свободу? Вау еще раз. Это действительно достойно похвалы, давненько уже не было подобных игр в зарастающем стереотипами жанре RPG. Действительно, это похоже на старую мечту о третьем «Фоллауте», и то, что это не постапокалипсис, а «всего лишь» средневековая эпическая сага, не должно омрачать радость истинных ценителей жанра.

Но только не надо говорить о прорыве, поскольку мы уже сполна вкусили пьянящей свободы в The Elder Scrolls, которая фактически с самой первой игры ничем не ограничивала игрока в выборе дальнейшего пути. Впрочем, теперь у фанатов «Готики» появился повод для злорадства, поскольку их новый фетиш избавился от старого бича серии TES — линейного основного сюжета. И одновременно перенял ее главное преимущество — полную независимость в выборе пути. Да, теперь в «Готику» можно играть не для того, чтобы выиграть. В этом мире просто можно жить.

Я знаю кунг-фу!

Помню, когда я только ступил на порог рудниковой долины, то не умел равным счетом ничего. Падальщик был для меня самым страшным противником, а орки — те вообще повергали в ужас (и не только своими креативными рожами). Но время шло, я набирался сил, опыта, познавал тайны магии и потихоньку выбирался из своего никчемного положения.

Однако долго радоваться не пришлось — после падения барьера я потерял свою силу и был вынужден начинать все сначала. Теперь это в прошлом. Во время плаваний на «Эсмеральде» я держал себя в форме — прошел изнуряющий курс владения мечом и луком, научился готовить снадобья, а также делать утреннюю зарядку. Своих первых врагов в Ардее я встретил с достоинством. Орки так и не заставили меня побеспокоиться о здоровье, а освобожденные жители деревушки встречали меня аплодисментами и цветами. Великолепное празднество продолжалось, пока я не вышел за пределы деревни...

Из опыта второй головы

А меня, если честно, беспомощность орков повергла в некоторое замешательство. В принципе, это отлично, что Pyranha Bytes сумела избавить игрока от утомительной первоначальной прокачки (казуалы аплодируют стоя) и сохранить возможность все равно «вылепить» впоследствии именно того персонажа, которого вы хотите (хардкорщики кланяются в пояс). Но такой «высокий старт» слишком расслабляет, поэтому у меня в первом бою погибла почти вся деревня, пока я с истинно

манчкинским интересом перебирал в инвентаре свежесобранное оружие. Если бы орки были серьезными оппонентами, я бы себе такого не позволял.

И тут же — жутковатый контраст с некоторыми представителями фауны, которые обитают буквально в двух шагах от деревни, но в бою могут дать фору любому орку. Подобные вещи могут отпугнуть ньюба, которому трудно понять смысл начальной прокачки. Ведь как обычно происходит? Первым заданием бьем крыс, затем каких-нибудь слабеньких гоблинов, а на закуску качаемся волками. И лишь после этого принимаемся за врагов-людей или тех же орков. В третьей «Готике» все поставлено с ног на голову, поэтому save, save и еще раз save. Ибо очень легко нарваться на незнакомого противника, который уложит вас за два-три удара.

В то же время проблем с прокачкой не наблюдается, поскольку всегда можно найти противника по своим силам. А уж если совсем обнаглеть, то можно попытаться найти уязвимые места в AI и заняться истреблением заведомо более мощных монстров. Да, так поступают только законченные негодяи, манчкины и казуалы. Но соблазн велик, ой как велик...

Ролевая глазами фантата

Ролевая система в третьей части «Готики» также изменилась. Навыков и умений стало заметно больше. Кроме характеристик жизни, маны и стамины есть шесть *навыков:* **Сила** (Srhength), **Охотничий навык** (Hunting skill — аналог ловкости), **Древнее знание** (Ancient knowledge), **Кузнечный навык** (Smithing), **Воровской навык** (Thieving) и **Алхимия** (Alchemy). Каждый из них отвечает за свою группу *умений*. В Кузнечных навыках, например, числятся: ковка, ковка рудных клинков, ковка клинков из чистой руды, горное дело (добывание руды, железа, золота, серы), заточка оружия и улучшение брони. Для изучения каждого из этих умений требуется определенный уровень Кузнечного навыка. Но не всегда следующее умение требует большего уровня навыка. Так, заточку оружия и горное дело можно изучить с довольно-таки невысоким Кузнечным навыком, тогда как улучшение доспехов требует, чтобы навык был равен 60.

Есть еще группа **Другие умения**, в которую входят: акробатика (она, правда, отличается от своего аналога из предыдущих частей и влияет только на получаемый при падении урон), атлетика, сопротивление огню, холоду, яду и усталости.

Как и раньше, при каждом левел-апе мы получаем десять очков обучения. Но теперь, как бы ни была велика ваша Сила, прокачка ее на пять пунктов стоит пять очков обучения. Также изучение любого умения, будь то владение двумя мечами или отравление клинка, стоит опять же ровно пять очков обучения.

В отличие от предыдущих игр серии, начинаем мы играть довольно-таки прокачанным персонажем, а не новичком, не умеющим правильно держать меч. С первого левела герой вполне неплохо машет мечом, умеет стрелять из лука, готовить зелья исцеления и восстановления маны, взламывать обычные замки и ковать простые мечи. Сила и Охотничий навык равны сотне.

Вся информация о состоянии прокачки героя очень удобно размещена в окне характеристик.

Иногда лучше говорить, чем молчать

Не стоит прерывать человека, который пытается тебе что-то сказать, — диалоги зачастую содержат очень важную информацию, которую я почему-то иногда забываю корректно записать в свой дневник. К такому выводу я пришел после того, как горделиво отказался слушать людей, просящих меня выполнить для них задание. И в результате бегал, как угорелый на все шесть сторон некромантской пентаграммы, пытаясь найти нужного человека, монстра или подземелье...

Фанатские заметки на полях

Журнал героя не вызывает положительных эмоций. Задумка отличная — при открытии лога квестов мы видим карту мира с обозначенными населенными пунктами. На любой из них можно кликнуть и увидеть список активных в этом регионе заданий. Но вот сам квест записан как диалог с выдавшим его неписем. И все бы хорошо, но обычно первую реплику такого «квестодательного» диалога главгерой забывает записать. Вот и думай тогда, вспоминай...

Зато интерфейс игры крайне дружелюбен. Все предметы инвентаря разбиты на категории, как и в первой части, что очень удобно, ведь при безразмерном ранце хочешь не хочешь, а носишь с собой кучу всего. Торговля тоже сродни той, что мы видели в «Готике» (если кто не играл — вспоминаем бартер из Fallout), только слегка модернизирована. Появилась крайне полезная кнопочка Gold Balance, которая дополняет стоимость того, что вы предлагаете торговцу золотом, и наоборот.

Говоря об интерфейсе, нельзя не упомянуть, что взаимодействие с любым активным предметом инвентаря, будь то вытаскивание меча или использование зелья, можно повесить на одну из клавиш 1–9. Вызов небольшой панели, на которой отображены текущие «хот-кеи», осуществляется отдельной кнопкой, так что для того, чтобы посмотреть, какой кнопкой брать меч, не приходится открывать инвентарь.

Глубокомысленные замечания второй головы

И все-таки не скажешь, что интерфейс стал оптимально дружелюбным. Прогресс налицо, однако количество горячих клавиш недостаточно для того, чтобы полностью отказаться от заглядывания в инвентарь. В зависимости от ситуации приходится «перетасовывать» нужные предметы и заклинания, чтобы не оказаться потом зарубленным во время копания в вещмешке прямо по ходу схватки. Но, повторюсь, по сравнению с первыми частями организация инвентаря и торговли демонстрирует изрядный прогресс.

Впрочем, то ли по причине бедности JoWood, то ли из-за нехватки персонала в Pyranha манчкинские радости в «Готике» так и не доросли до уровня конкурентов. Оружия мало, броня надевается «одним куском» да и оригинальностью особо не блещет. У игрока практически всегда будет только один вариант лучшего на данный момент обмундирования, независимо от его стиля игры и вариантов прокачки. К тому же изрядно напрягает то, что атаки диких тварей не блокируются, и это во многом вообще нивелирует добрую часть удовольствия от покупки новой шмотки.

О квестовом логе все уже сказано фанатами. И пусть это неправильно, надуманно и недостойно истинного ролевика, но порой страшно не хватает маркеров на карте, по которым можно найти квестового персонажа или монстра. Их даже вручную расставить нельзя. Так что для пущего комфорта лучше скачать карту мира по адресу **worldofgothic.ru/gallery/displayimage.php?album=10&pos=0** и вооружиться блокнотом для записи ключе-

вых моментов взятого квеста. Впрочем, если вы считаете себя истинным фанатом серии, забудьте этот линк: он предназначен только для еретиков — фанатов TES.

Прощай, амнезия!

Я нашел ответы на все свои вопросы, я знаю теперь свое настоящее имя, я дал надежду людям и поделился ею с друзьями. Скорее всего, я никогда их больше не увижу, и мне от этого грустно. Но путь, который я выбрал изначально, предполагал именно такой финал.

Я не знаю, что ждет меня впереди, но ясно одно: мои приключения еще не закончились...

Фанатский вывод СанниБоя

На игровых форумах в последнее время появилась мода сравнивать «Готику-3» с «Обливионом». Фанаты-готоманы кричат, что «Готика» круче, их перекрикивают фанаты TES 4, утверждая, что у «Обливиона» больше достоинств. Но я бы не стал сравнивать эти игры. Каждая из них завоевала сердца людей, каждую есть за что похвалить, есть за что поругать. Они разные. Но мое сердце навсегда принадлежит «Готике». Да, в ней есть недоработки. Но они есть в любой другой игре. Все недочеты забываются, когда погружаешься в эту чудесную атмосферу. Сколько положительных эмоций возникает, когда встречаешь друзей из предыдущих частей, которых язык не повернется назвать просто «неписями», когда они узнают тебя и общаются с тобой как со старым приятелем. А огромное количество увлекательных квестов, закрученный сюжет, великолепная графика и просто божественная музыка только подчеркивают «атмосферистость». Я думаю, мой вывод ясен. «Готика-3» — просто великая Игра, пройти мимо которой — просто преступление.

Последнее слово второй головы

Не сравнивать с TES? Как же так? А вот фигушки вам!

Не будь я поклонником жанра в целом, мог бы наговорить массу гадостей об этой игре. Впрочем, коллеги уже постарались, и вы без труда найдете отличный разнос Gothic 3 за ее глюкавость и незавершенность.

Но что уж тут поделаешь? Жанр вырос из детских штанишек и благодаря усилиям Bethesda стремится спорить с монстрами FPS и hack-n-slash. Во что это выливается, мы видим своими глазами. «Готика» — это утопия, это именно тот проект, который все зовут «идеальной RPG», зная наверняка, что ему никогда не суждено увидеть свет. Команды и издатели, которые имеют возможность вложить в проект достаточное количество денег, чтобы достойно выдержать конкуренцию в плане графики, физики, баланса и качества игрового кода в целом, никогда не пойдут на создание игры, которая не будет гарантированно окупаться. Тем более что поджимает конкуренция со стороны онлайновых игр, в которых враги и соратники являются действительно живыми людьми, мир растет прямо на глазах, а баланс шлифуется благодаря непрерывающемуся тестированию самими игроками... Весомый аргумент, однако.

Что же остается? Только надежда на команды романтиков, наивно верующих в свои детские мечты и высокие идеалы «чистой» RPG, коими я и считаю Pluto 13 с их брендом Pyrahna Bytes. Поэтому нельзя строго судить «Готику», это просто противопоказано. Oblivion велик, могуч и прекрасен. Но казуален насквозь. А «Готика» — другая. Сырая, глючная, несбалансированная, но честная.

Так что играйте, пока жанр еще жив. Глотните напоследок свежего лесного воздуха, пока лес не вырублен под застройку новыми небоскребами. А то, что в лесу водятся комары... Ну, дык дело привычное. Главное — не жалеть трафик на патчи.

Разработчик: EA Black Box
Издатель: Electronic Arts
Жанр: аркадные гонки:
Системные требования:
✓ **минимальные:** P 4-3.5 ГГц, 1.5 Гб ОЗУ, 256 Мб видео;
✓ **рекомендованные:** P 4-1.7 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео (не MX)

Morte & ShamanAD

NEED FOR SPEED CARBON

Вуглець, ти мені приснився

Что-то изобретать очень полезно и, главное, интересно. Ведь трудно даже представить, где результат бессонных ночей, сложных математических вычислений или обычного озарения найдет применение в будущем. Вот Эдисон, например, подарил нам электрическую лампочку, без нее теперь никуда. Попов радио придумал. А что человечество делало бы без Белла, даже представить трудно. Но вряд ли Генри Форд подозревал, что его изобретение выйдет за пределы промышленной зоны и доберется даже до индустрии электронных развлечений.

EA, как в свое время Форд, по достоинству оценила преимущества конвейера — производительность труда возрастает; время, затраченное на работу, уменьшается; максимум усилий нужно приложить лишь один раз, после чего остается пожинать плоды и лишь изредка модернизировать отдельные узлы, оставляя основу прежней.

Love Me Or Hate Me

В принципе, именно за идеальной работой конвейера мы и будем наблюдать — уже, как минимум, в третий раз. Та же аббревиатура **NFS**, только в качестве отличительной черты добавлено слово **Carbon**. Видимо, великая сила скрыта в этом бренде, раз люди снова и снова готовы покупать одно и то же (думаю, ни для кого не секрет, что в отношении спортивных симуляторов политика у EA такая же). Тем более, что на этот раз столь желанных новшеств стало еще меньше. Вот так вот. А я-то, наивный, еще в прошлом году думал: куда же меньше? Оказалось, нет предела беспределу. Рецепт нашего сегодняшнего гостя до ужаса прост: танцуем от хорошо сбитого *Most Wanted*, делаем шаг назад ко второму *Underground*`у, по дороге прихватывая с собой свеженький сказочно-гламурненький блокбастер «Форсаж 3»: Токийский дрифт — и вот Carbon, слепя светом фар, выкатывает из ночного тумана, соблазнительно блестит хромированными деталями и обещает очередную увлекательную поездку. Любопытство заставляет попробовать... хотя, скорее, не любопытство даже, а сила привычки. Как бы ни жаловались злопыхатели на то, что серия по уши увязла в самоповторах (вообще-то так оно и есть), отрицать то, что игрокам предлагают продукт высокого качества, глупо. Ребята в EA не зря едят свой хлеб и, потеряй они такую дойную корову, как NFS, тут же полетели бы головы.

Первый взгляд

Вот уже в десятый раз курсор мышки все ближе подползает к заветному и, в принципе, юбилейному значку. Мозг, конечно, хорошо помнит три предыдущих, но все равно, игнорируя здравый смысл, до последнего момента продолжает верить в то, что сейчас произойдет чудо и что к своей юбилейной части господа разработчики приготовили геймерам по-настоящему хороший подарок (за деньги, естественно). Дабл клик... И что же мы видим после непродолжительной загрузки? Сплошное дежавю в карбоновой рамочке. Опять взрослая тетя с серьезным видом рассказывает нам, чтобы мы вели себя прилично на дорогах и ни в коем случае не подражали манере вождения игровых персонажей. Опять я игнорирую эту солидную проповедь, так как единственную свою машину я поменял в далеком детстве на трансформера. Затем идет как всегда завораживающий своими красотами ролик и выскакивает главное меню, в котором моментально находится и запускается *карьера*.

Смотрим еще один ролик, после чего становится ясно, что наш протагонист возвращается к уже объезженной местности, где он, скажем так, не очень всем нравится. Первым подтверждением этому является Сержант Кросс, поджидающий в каньоне. Вот с ним и произойдет первая гонка. И, как вы думаете, на чем же будет ехать наш герой? Правильно, на своем мегакрутом BMW, который, как и в прошлой части, у нас тут же отнимут — точнее, не отнимут, а поломают, но сути это не меняет. Немного позже оказалось, что далеко не все в этом городе хотят мне насолить, некоторые даже помочь не прочь. Забегая немного вперед, скажу, что все доброжелатели вскорости вошли в ряды моей бравой команды, а поначалу они проводили тренировки. Они-то и поставили меня перед первым выбором автомобиля — из целых трех штук... ну, для начала неплохо. Поскольку в прошлых частях у меня не было возможности поуправлять «Альфа Ромео», времени на раздумья ушло немного.

И вот наконец-то затянутое лирическое отступление отпустило меня на свободу, пришло время вдохнуть полной грудью дух... кхе-хе... как ни прискорбно, опять дежавю. Та же карта, по которой можно свободно передвигаться между гонками, все тот же городской транспорт, угрюмо ездящий по улицам, редкие магазинчики и savehouse`ы, полное отсутствие солнца. Все на своих местах, даже гонщики, с которыми можно случайно встретиться на улице.

Абзац

Что-то мы зашли немного не стой стороны. Все ругаем, пристаем к уже сколько лет неизменным составляющим игрового процесса NFS. А ведь играть все равно интересно!

Да, уже не так захватывающе происходит визуальный апгрейд автомобиля, да, уже приелись тюнингованные тачки и возможность использования нитроускорителя. И уже не хочется просто так колесить по карте. Но все равно играть интересно, да и нововведения при желании можно отыскать. Вот этим мы сейчас и займемся.

Город теперь делится на четыре района, и смысл прохождения *карьеры* заключается в том, чтобы захватить посредством гонок эти области. Но овладеть районами не так-то просто, ведь каждый из них разделен на кучу мелких участков. При этом в состав почти каждого из них входит три трассы. То есть, чтобы захватить рай-

он, нужно тройками трасс отвоевать его части, а затем, вступив в неравный бой с самым крутым гонщиком, захватить интересующую вас область целиком и полностью.

Как мы уже упоминали в недавнем превью «Карбона», в игре присутствуют все те же привычные режимы, по крайней мере, при одиночной игре. Тут можно будет преодолеть цепочку контрольных точек за определенное время, пулей промчать-

ся мимо наблюдательных speedtrap`ов, поучаствовать в гонках по кругу, в спринте, в каньонных заездах, в дрифте и т.д. Драг разработчики упразднили (или приберегли для следующей части, как знать). К упомянутым в первую очередь режимам уже успели привыкнуть даже начинающие геймеры, а вот про два последних расскажу немного подробнее.

Итак, дрифт снова с нами. Но вернулся он немного не в том виде, в каком мы его наблюдали несколькими частями раньше. Стал он намного проще. Почти что все заезды в этом режиме я прошел чуть ли не с первого раза, проблемы возникли только в каньонах, откуда я неоднократно вываливался. А

вот в более безопасных условиях я умудрялся, особо не напрягаясь, обставить оппонентов, да и еще по очкам превышал показатели противников чуть ли не втрое.

Каньонные гонки весьма напряженные, особенно в состязаниях с боссом. В этом случае в игру вступают новые правила. То есть, чтобы полностью подчинить район своему контролю, нужно сперва обставить босса на его территории в городе, а затем позаморачивать-

ся в каньоне. При этом гонка в каньоне разделяется на два этапа. В первом вы следуете за противником и пытаетесь ехать впритык к нему (большая дистанция означает автоматический проигрыш). Во втором ваш оппонент следует за вами, а вы должны оторваться от него. Кстати, если вы ездите на мускул-каре, то этот вид гонок может очень упроститься. Достаточно воспользоваться просто неприличными показателями акселерации, в два счета обогнать противника в первом же этапе и, продержав первенство десять секунд, выиграть гонку, даже не вступая во вторую стадию.

Абсолютный customize

Для любителей визуального тюнинга разработчики приготовили сюрприз — «революционную» систему Autosculpt. С ее помощью можно всячески изменять (растягивать, гнуть, крутить и т.д.) стандартные детали, тем самым получая ну совсем уникальные. Интересная на словах, но нудноватая возможность. Может, потому что эта барбизация уже оскомину набила?

Количество всяческих обвесов, наклеек и винилов обходит виденное нами в *Most Wanted*. Ковыряние под капотом, несмотря на все попытки преподнести его как нечто серьезное, осталось таким же детским.

Dream team

Глотком по-настоящему свежего воздуха — по крайней мере, для серии «Жажды Скорости» — стала *команда*. Идея так и витала в воздухе, на что еще раньше успели обратить внимание разработчики других компаний. Впрочем эти самые разработчики перенесли эту самую идею сначала на бумагу, а потом уже и на экраны мониторов задолго до NFS. EA подошла к этому моменту в свойственной только ей манере. Результат легко предсказуем — максимально эффектно и зрелищно, но минимально эффективно. Правило конвейера не позволяет большего, менять можно только наименее важные узлы.

Одновременно нанять в команду разрешено не более трех человек, в гонке участвует только один. К сожалению, появляются новые напарники строго по расписанию — или до, или после. Всего их будет ровно шесть, включая очаровательную Никки. Некоторые воротят нос? Извините, классическую блондинку, не обезображенную ни интеллектом, ни актерскими данными, завести забыли. Ах да, в идеале она еще должна была бы облокачиваться об автомобиль, демонстрируя глубокое декольте. Потекли слюни? Повесьте возле монитора постер Джесики Симпсон.

Каждый член команды имеет свои навыки, бонусы… и даже характер. Тут EA, как я уже говорил, в своем репертуаре, живые актеры на фоне зеленого полотна превратились в игре в живых персонажей. За это разработчикам жирный плюс. На игровой процесс такое внимание к мелочам, конечно, не влияет, но общее впечатление от происходящего улучшается.

Нэвилл и Самсон — блокеры. Их задача — по сигналу жестко «подрезать» противника, дабы тот как можно дольше не мог составлять конкуренцию на первое место. Понятно, что при нажатии соответствующей клавиши, словно по мановению волшебной палочки, перед вашим соперником не вырастет стена и земля не разверзнется. Ваш напарник лишь попытается выбить соперника из колеи. Получится или нет — неизвестно. Зато «замечательная» (ладно, в этой части сериала она действительно нисколечко не раздражает) функция catchup будет помогать кремниевым союзникам на порядок больше, чем оппонентам. Поэтому не удивляйтесь их загадочной способности врезаться под прямым углом в ограждение, а уже через несколько секунд как ни в чем ни бывало ехать рядом. Кроме своих прямых обязанностей по блокировке Нэвилл и Самсон приносят дополнительные деньги (+ 200 у.е. за гонку и +10% от суммы выигрыша соответственно) и уменьшают внимание полиции к району, где проходили гонки.

Иуми и Сел — скауты, только не настоящие, а гоночные, так что, подозреваю, значка у них нет, костер из мокрых дров разжечь не смогут и в лесу ночью ориентируются плохо. Зато в Palmont City знают каждый закоулок, арку и дворик, поэтому должны показывать самые короткие пути, окольные тропинки и тому подобное. Если честно, самый бесполезный класс. Сомневаюсь, что у игроков «повылазило» настолько, чтобы не заметить поворот, возле которого разве что огромной неновой стрелки-указателя «Поворачивать тут» не хватает. В качестве бонуса Иуми дает 10% скидку на все апгрейды автомобиля и

25% повышение к nitrous, а Сел понижает внимание со стороны органов правопорядка в случае победы в гонке и открывает Autosculpt таких деталей, как каркасы кузова, капоты, «совки» на крышу (фанаты визуального тюнинга — вот он, ваш герой).

Никки и Колин записались в ряды драфтеров. Драфтер едет перед вами и тем самым помогает преодолеть сопротивление воздуха... если честно, представляю себе это с бооольшим трудом. Главное, что разработчики все видят четко и ясно. Стоит только пристроиться за Никки (гусары молчат и уходят купать коней в шампанском), как тут же начинает резко увеличиваться ваш (гусары без денег могут пойти хотя бы кота пивом облить) показатель скорости, и теоретически легче входить в повороты. Это может пригодиться во время прохождения speedtrap`ов или в том случае, если класс вашего автомобиля уступает машинам соперников. Наличие в команде Колина увеличивает площадь для драфтинга и делает возможным Autosculpt колес, выхлопных труб, спойлеров и высоты кабины. Присутствие Никки кроме эстетического удовольствия дает 10% скидку на покупку авто и 50% к ускорению nitrous и speedbreaker`ов.

В общем, команда — вещь приятная, местами полезная, но при желании и без нее спокойно можно обойтись.

Ride A White Horse

Как уже можно было узнать из бесконечных превью и воочию убедиться в демо-версии, автопарк разделили на 3 класса: бешеные и неуправляемые Muscle, послушные Tuner и скоростные Exotic. К тому же в каждом классе есть 3 уровня крутости, понятно, что представители последнего открываются в самом конце.

В начале нам предлагают выбрать машину, принадлежащую к одному из вышеперечисленных классов (до этого прокатимся на уже знакомом BMW). Разница между классами большая, не каждый сядет за баранку Chevrolet Camaro SS, ибо управлять таким монстром — то еще занятие. «Мускулы» ведут себя как им и подобает: неповоротливы, отличный разгон и неплохая скорость. В гараж можно загнать, кроме нового Mustang`а и вышеупомянутого Camaro, даже Ford Shelby GT и Plymouth Hemi Cuda. Думаю, любители оценят (эх, еще бы старенький Mustang для полного счастья). Опять же некоторые считают данный тип машин слишком неудобным. (Ага. — *Прим. анонима.*) Это, конечно, дело вкуса, но я, например, спокойно прошел всю игру на «мускулах», а все боссы, включая последнего, лишь глотали пыль. А в связи с тем, что эта часть, несомненно, легче своих предшественников, класс Muscle — отличный способ почувствовать сопротивление и азарт. Попробуйте пересесть после них на Tuner, и складывается впечатление, что машина сама едет. Данный класс представлен в основном японцами — Mitsubishi, Mazda, Nissan (да, Skyline GT-R R34 тоже есть), Subaru, Lexus, Toyota, немного европейцами — Volkswagen и Renault, и даже американцем Infiniti.

К экзотическим автомобилям попали Alfa Romeo, Aston Martin, Audi, BMW, Ford, Jaguar, Lamborghini, Lotus, Pagani Zonda F, Porsche.

Но в «карьере» опробовать все машины не выйдет, одни доступны только в быстрой гонке, другие вообще откроются только после специальной активации. Того и гляди, в следующей части будут оптом продавать через интернет винилы, запчасти и автомобили. При большом желании можно просто скачать трейнер, открывающий все машины, и не мучаться.

Последний взгляд

Ну вот, *карьера* пройдена на все сто процентов, все противники повержены, все районы захвачены. Что же делать дальше безудержному фанату гонок? Конечно же переходить с *карьеры* на другие режимы. Благо, участие в них разработчики поощрили множеством бонусов. Так что ездить за просто так тут даже при желании не получится. Есть в NFS такое меню, как «наградные карточки», зайдя в которое можно увидеть уйму разнообразных бонусов — от настраиваемых спойлеров и раскрасок до новых автомобилей. Но, чтобы открыть один из них, нужно выполнить четыре условия. Например, пройти всю *карьеру*, открыть тридцать три машины, выиграть десять каньонных дуэлей, обзавестись кругленькой суммой денег и т.д.

Графика и прочее

Выявливать графические отличия с момента выхода первой «Подземки» становится все сложнее и сложнее. Да, машины выглядят просто замечательно, да, прорисовка асфальта становится все лучше и лучше, да, есть очень зрелищный эффект размытия, который смазывает все недостатки... как, впрочем, и некоторые достоинства. Вроде не к чему придраться, но все-таки лучше бы «Карбон» оставался под манящими лучами солнца, а не погружался в какую-то депрессивную темень. Физика особо из подземного ряда не выходит. То есть, «Карбон», несмотря на то, что чувствуется ощутимая разница между «мускулами» и, к примеру, экзотическими автомобилями, остается по-прежнему аркадной.

Слышал уже недовольные высказывания по этому поводу. Вам, дорогие мои, никак не угодишь. Да, как-то некрасиво входить в повороты, «коцаясь» боком об стену, но если в один прекрасный день НФС превратится в хардкорный симулятор, я поглядел бы, как вы в такое на клавиатуре поиграете.

Музыка в игре лично мне не понравилась, недостает ей жесткости, присутствовавшей в прошлых частях. Хотя это дело вкуса.

Быть или не быть?

Итак, пришло время подводить итоги. Я, как фанат всей серии NFS, гонявший во все игры сериала, как всегда взахлеб прошел «Карбон» (угу, попробуй тут по-другому, карьера-то безбожно короткая). И даже при очень малом количестве нововведений был доволен увиденным. Конечно, не мешало бы плюнуть в лицо разработчикам за то, что десятая часть не привнесла в жанр чего-то нового. И вместо полноценной игры получаешь нечто вроде патча «Подземки» версии 1.4 (а денег за игру, между прочим, приходится отстегнуть немало). Даже сюжет вместе с качественными роликами не приносят чувства новизны, ведь мы их уже видели в прошлой части. Единственное, что можно считать достойной новинкой, это команду. Да и то союзники частенько ведут себя неадекватно, проезжая трассу, как по рельсам, при этом умудряясь подрезать вас и просто сносить на манер Burnout`а проезжающие автомобили.

При желании можно придраться к чему угодно, но все же в игре есть какая-то изюминка, которая заставляет на протяжении всей «подземной» серии снова и снова играть в одно и то же. В общем, не смотря ни на что, «Карбон» — это очень увлекательная, интересная и красивая игра, в которую все-таки стоит поиграть оптимистично настроенным любителям сериала. А для тех фанатов гонок, которые в силу каких-либо обстоятельств не играли в последние три части сериала («Тато, а хіба такі люди бувають? Ні, синку, то пі... неправда» ©. — *Прим. Морте*) эта игра вообще может стать откровением.

The Guild 2

Great Maniac

Разработчик: 4head Studios
Издатель: JoWood Productions
Жанр: симулятор средневекового жителя
Системные требования:
✓ **минимальные:** CPU 1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео;
✓ **рекомендуемые:** CPU 2.5 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Маячащие впереди постройки казались смутно знакомыми. Пытаясь что-то рассмотреть сквозь пелену дождя, я рефлекторно сбросил скорость. В моторе старичка «корлея» что-то надрывно закашляло, столь резкое торможение явно не пошло ему на пользу. Надо бы, конечно, новый приобрести — да негде. Последний раз про эти мотоциклы слышали года четыре назад, когда в Игрограде намечалось строительство нового здания в серии Full Throttle. Вот только заглохла на полдороги эта стройка, а новой пока что и не предвидится. Следовательно, нового завода Корлей-моторз не будет. А старый давно законсервирован в необъятных подвалах игроградского Музея, и сейчас если и работает, то лишь как памятник древности для праздношатающихся туристов.

Кстати, об Игрограде. А не он ли это виднеется на горизонте? А ведь точно он! Вон и громада ДЗВР показалась в свете молнии. Только подъезжаю я к нему с противоположной стороны, а не с той, в которую таким же дождливым вечером уехал год назад. Надо же, всегда знал, что Земля круглая, но никак не ожидал, что аж настолько.

Что ж, заедем, навестим. Выжав максимум скорости из недовольно взревевшего «корлея», я пересек границу города, промчался по центральной улице, остановился перед главным входом в Департамент и обомлел. Обшарпанное здание взирало на меня пустыми глазницами выбитых окон, невесть откуда взявшиеся ставни зловеще хлопали на ветру, а прямо над входом висела, покачиваясь, одинокая буква «З». Ни беснующихся толп кадетов, ни вечно спешащих по своим важным делам агентов — пустота и тишина. Только солидная металлическая дверь и несколько ярко светящихся окон на верхних этажах намекали, что жизнь тут еще есть.

В момент открытия двери из образовавшейся щели сквозняком выдуло чей-то череп. Он с гулким звуком проскакал по ступенькам крыльца и укатился куда-то во тьму. Проводив его взглядом, я шагнул внутрь и тут же уперся носом во что-то мягкое, предположительно — живот. «Это не Глюк», — почему-то вслух подумал я и посмотрел вверх. Там, в сгустившемся под высоким сводчатым потолком сумраке с трудом различалось лицо. Знакомое лицо одного очень известного огра с ученой степенью.

— Это не Глюк, это Бато, — радостно произнесло оно и протянуло ладонь для рукопожатия. Протянутая в ответ моя рука в ней просто утонула. Хрустнули кости. Преодолев желание нервно хихикнуть, я снова всмотрелся в полумрак.

— Демон, ты, что ли?

— Ну я, я. Только ты тс-с-с. Не все кадеты об этом знают и не хотелось бы дальнейшего распространения слухов.

— А где Глюк?

— Ушел.

— Ясно… А Кертис?

— Тоже ушел.

— Ага… А надолго?

— Насовсем.

— Понятно, а… Как «насовсем»?! — тут я понял, что меня в Департаменте не было слишком давно. — А Талер?

В этот момент в вентиляции под потолком раздалось какое-то шебуршание и сдавленные ругательства на три голоса. Мне за шиворот посыпалась какая-то древняя труха, а потом с истерическим писком рухнула живая мышь. Затем оттуда медленно и величаво слевитировал сам Талер в позе лотоса. Поднялся на ноги, поправил очки и как ни в чем не бывало сообщил:

— Я-то как раз никуда не делся. И Ягуар тоже где-то бродит. А Лепреконов, не поверишь, целых четыре стало. И откуда только берутся? Заполонили всю планету, киборги. Ты, кстати, за заданием пришел, или как?

— Да я вообще-то в гости, проездом, пива попи… А что за задание? — дали о себе знать годами развиваемые инстинкты агента ДЗВР. Кажется, у всех, проработавших в этом заведении хоть какое-то время, они намертво прописываются в подкорке мозга.

— Ты, помнится, ночами просиживал в здании «Гильдии»? Ну вот, недавно появилась вторая часть. Специально для тебя берегли. Отсюда прямо и направо, тут недалеко. А я пока огурчиков нарежу, у меня как раз грядка поспела. А Бато тем временем стаканы сполоснет…

Спустя десять минут я уже стоял перед массивными воротами **«Гильдии 2»**, не вполне понимая, где же меня все-таки накололи.

* * *

Выход первой *«Гильдии»* состоялся более трех лет назад и был ознаменован временным уходом из реальной жизни тысяч игроков. Отнюдь не миллионов, увы. Игра была просто замечательной, затягивала с головой, заставляя забывать об окружающем мире и сутками пялиться в тогда еще мерцающий монитор, взращивая собственную средневековую династию. Но при этом она была далеко не для всех и каждого. Слишком сложная, слишком глубокая,

слишком похожая на реальную жизнь — многие игроки, привычные к условностям виртуальных миров, просто не были готовы к тому объему проблем, которые вываливала перед ними «Гильдия». Как оказалось, средневековье — это не только бравые походы на полчища врагов с тяжелым бастардом наперевес, дележ богатой добычи да песни у костра под лютню или еще какую мандолину. Это и обустройство собственного жилища, куда в любой момент могут влезть грабители. И налаживание малого бизнеса при постоянном давлении со стороны конкурентов. И плетение интриг в попытках проникнуть в высшие инстанции власти. И многое, многое другое. Местами рутинное, но зверски интересное для каждого, кто хотел бы себя почувствовать простым средневековым европейцем.

Второй шанс влиться в эту струю разработчики предоставили спустя добрых два года после выхода первой части. Отправившееся вдогонку дополнение *«Гильдия Gold»* оказалось куда более коммерчески успешным. Играющий народ уже как-то пообвыкся с мыслью, что игры могут быть и такими, и не выбрасывал коробочку в окно, так ничего и не поняв после первого получаса игры. Но самое главное достоинство дополнения заключалось в его стабильности — оригинал имел свойство с завидной регулярностью вылетать в Windows, стирая попутно сохраненку-другую. А с учетом того, что игровой процесс «Гильдии» во многом медитативен и неспешен, переигрывать потерянные часа три хотелось не всегда.

И вот, наконец, у игроков всего мира появилась третья возможность приобщиться к суровому средневековому существованию — вышла полноценная вторая часть. Тем более, что **«Гильдия 2»** куда дружелюбнее относится к игрокам, нежели ее предшественницы. Хотя бы за счет длинного и подробного режима обучения, где все необходимые функции разжеваны и изложены в доступной форме с наглядными примерами. Да и сама она стала гораздо проще — поток денег в ваши карманы резко возрос, затраты снизились, и обанкротиться в первый же день стало гораздо труднее.

С одной стороны — это хорошо, ведь многих игроков именно сложность и отпугивала. Обживаться в «Гильдии» было необходимо с первых же игровых минут, небольшое промедление в начале приводило к очень неприятным последствиям в дальнейшем. Неторопливых игроков элементарно обходили конкуренты, уходя в большой отрыв и затем постоянно его увеличивая. Разумеется, догнать их после этого оказывалось совсем непросто.

Но с другой стороны, в «Гильдии 2» многие ветераны первых частей начнут скучать. Просто потому, что благодаря заученным ранее схемам опытный игрок быстро обеспечит себе большой отрыв, заработает миллион, прижучит конкурирующие династии и поймет, что больше ему тут делать, собственно, нечего. Если в первой «Гильдии» абсолютного успеха можно было достичь лишь под конец партии, ни на секунду не расслабляясь, то во второй вершины власти достигаются не в пример скорее. Или чуть позже, но без постоянного напряжения в попытках поймать самый выгодный момент для продажи товара, вычислить оптимальный размер взятки или сэкономить на охране для повозки, ловя момент между сменами воровских патрулей.

Благо, сложность можно настраивать под себя, варьируя ее в довольно большом диапазоне. Но все-таки «очень сложный» уровень в «Гильдии 2» не сравнить с таковым в «Гильдии Gold». Уважаемые любители жизненных трудностей, мужайтесь.

* * *

И все же, что конкретно представляет собой эта игра? Это — полноценный симулятор жизни простого средневекового частного предпринимателя. В самом начале игры у вас есть только вы сами, с небольшой суммой денег под матрасом, жалкой лачугой для ночлега и без малейших прав как личности. Даже гражданство — и то вам пока не положено, считайте, что прибыли в выбранный город эмигрантом.

А вокруг, между прочим, кипит жизнь. Город довольно большой, и ему решительно на вас наплевать — каждый житель занят каким-то своим делом. Люди вокруг работают, женятся, воюют с бандитами и друг с другом. Вы — лишь один из многих, а никакой не герой-спаситель, вокруг которого будет вертеться мир. Так что, если хотите тут жить, начинайте вертеться сами.

Как именно вы это будете делать — тоже дело строго ваше. Путей для самореализации в игре хватает. Не сотни и тысячи, но десятка два наскребается. Можно открыть собственную мануфактуру, например, кузницу. И снабжать местный рынок оружием да инструментами, постепенно переходя на более совершенные образцы, за которые и платить будут подороже. Этот путь один из самых прямолинейных и, признаться, мой самый любимый. Закупили ресурсы, обработали в кузнице — и положили на склад. Продавать сразу же — вредить самому себе. Лучше дождаться, пока производимый вами товар в городе закончится, цены на него взлетят до небес, и тогда уже загнать сразу все и оптом. Цена, разумеется, сразу упадет, что даст вам много времени на накопление следующей оптовой партии, и так далее.

Но это только на бумаге очень просто. На самом деле, нужно тщательно ловить момент и успеть все продать, прежде чем город закупит партию дефицитного товара у соседей. Или появится у вас прямой конкурент, производящий те же товары, что и вы. В конце концов, может и дефицит ресурсов случиться, особенно если ими будет заведовать кто-то из ваших соперников. Перекроет он вам доступ к железу, и что вы делать будете? Деревянные мечи строгать? Разве что...

Несколько отличаться будет, например, профессия хозяина таверны. Там вы не только производите товары на продажу, но и реализуете их прямо на месте. Ведь голодные жители наверняка заглянут к вам под вечер, дабы перекусить, сыграть в кости или употребить кружечку чего-нибудь вкусненького за душевной беседой.

Но если простой честный труд ваших амбиций не удовлетворяет, то можно заняться, например, воровством. Зачем что-то производить, если это же можно отобрать? Организовывайте себе воровскую гильдию, отправляйте народ на промысел, перехватывайте грузовые тележки и дружите со стражей — и жить будете припеваючи. А можно и наоборот — стать стражником и охотиться на бандитов, попутно предотвращая мелкие преступления на улицах города. Будете зарабатывать свою трудовую копейку и гордиться званием честного гражданина.

Ну, а самым амбициозным прямая дорога во власть. Начав свою карьеру с мелкого клерка, можно постепенно возвыситься до городского мэра с соответствующей зарплатой и полномочиями. В зависимости от занимаемой вами должности вы будете иметь доступ к разным статьям закона, чем можно и нужно пользоваться. Взвинтить налоги на бизнес, которым занимается ваш конкурент, — самое милое дело. Или, скажем, легализовать взятки тоже может быть полезно. И вам в кошелек добавят, и вы с кем надо отношения улучшите. А когда то же самое попробует сделать соперник — быстренько изменить закон обратно и натравить на него городскую стражу.

На самом деле, дворцовыми интригами можно заниматься без отрыва от основного производства. Это принесет много пользы — ведь вовремя принятый закон может заметно утяжелить ваш кошель. Но в то же время вам будет сложнее, так как на это будет уходить лишнее время — раз. И два — ваши характеристики не позволят вам быть докой сразу во всех областях. Либо вы крутой политик, либо — производитель, либо вы и тот, и тот, но довольно посредственный.

* * *

Тут мы плавно подошли к чуть ли не основному отличию второй части «Гильдии» от первой. А заключается оно именно в ролевом элементе, претерпевшем колоссальные изменения. Ролевая система раздалась вглубь и вширь, количество характеристик персонажа выросло вдвое. Предназначение их тоже поменялось, но расписывать, что во что превратилось, не имеет смысла — подробные подсказки по нажатии на правую кнопку мыши из игры никуда не делись. Изменился также и способ прокачки характеристик. Раньше героя надо было просто отдавать на обучение в специальные заведения, аргументировав это

звонким золотишком. И спустя некоторое время приходило сообщение, мол, так и так, вы получили еще ползвездочки в ораторском искусстве. Теперь же все основывается на обычных очках опыта, выдаваемых за различные важные действия. Накопив определенное количество, их можно куда-нибудь вложить — при этом каждое последующее повышение одной и той же характеристики будет стоить вдвое дороже предыдущего. Причем характеристики эти могут быть как профилирующими, так и наоборот — чуждыми вам. Все определяется выбранным в начале игры классом. Трудно ожидать от ремесленника хорошо поставленной речи, а от ученого — мощного физразвития. Вот и обойдется вам увеличение таких характеристик подороже. Зато «родные» вы будете поднимать чуть ли не задаром.

Иногда также будут случаться переходы на новый уровень, что порой будет сопровождаться выбором какого-нибудь ценного перка. Учтите, все выучить не удастся, так что выбирайте мудро. Лучше всего, конечно, сразу определиться с направлением развития и не пытаться создать мультикласс — все равно не наверняка не успеете, жизнь человеческая коротка, а в средневековье была еще короче.

Но это не основной удар по ролевой составляющей. Итак, попробуйте свыкнуться с тем, что вы и ваш персонаж — это не совсем одно и то же. Если раньше личность главного героя отождествлялась только с вами, то есть где вы с мышиным курсором, там присутствует и ваш аватар, то теперь герой присутствует на карте в виде отдельной фигурки, которой вы можете управлять. Примерно как в, прости Господи, «Симсах».

Да, с одной стороны все стало реалистичнее. Ваш герой больше не незримый дух, свободно парящий над городом, перемещаясь с немыслимой для простого смертного скоростью. Теперь на то, чтобы куда-то дойти и что-то там сделать, требуется время. И вам придется очень тщательно планировать свои действия, чтобы успевать всегда и везде. А время-то, оно тикает неумолимо. Это раньше можно было снизить скорость игры на минимум и успеть переделать все дела за пять минут до окончания дня. Сейчас же вам придется учитывать время на дорогу, на переговоры, на обратную дорогу в конце концов. Даже заседания совета, которые раньше проходили вне временного континуума, теперь происходят прямо в течение дня. И к тому же в строго назначенный срок, и если вы к нему не успеете, то ваше мнение не только не будет учтено, но и в будущем сильно потеряет в значимости для окружающих. Ну кому охота иметь дело с патологическим копушей?

* * *

Но вот что странно — далеко не все дела требуют вашего личного присутствия. Заказ на постройку нового здания, например, можно делать в любой момент и где угодно, даже если ваш персонаж в настоящий момент трудится в собственной кузне (кстати, тут предусмотрена и такая возможность). По моему мнению, если уж делать упор на реалистичность, то во всем, и привязку к персонажу тоже делать полную. А так получается ни рыба ни мясо. Приказали своему герою мчаться в ратушу, платить взнос на приобретения статуса гражданина, а сами тем временем божественной дланью построили ему домик, доставили на мануфактуру сырье и слетали на разведку в соседний городок, поинтересоваться тамошними ценами на рынке. И вот вы уже не отождествляете себя с персонажем, он просто марионетка под вашим управлением, как в, прости Господи, «Симсах».

Что характерно, таких «марионеток» у вас может быть целых трое в один момент времени — разумеется, если у вас возникнет такое желание. Втроем, конечно, можно успеть гораздо больше. С другой стороны — и управляться с ними всеми одновременно будет нелегко, но широкие возможности в настройке скорости игры обязательно помогут вам с этим справиться. Назначать игровых персонажей вы будете сами, выбирая на эту роль любых членов вашей семьи.

Все-таки ходить герою холостяком тоже никак нельзя. Если он умрет от старости, не оставив наследника, то вместе с этим закончится и сама игра. А значит, ему необходимо создать семью, что тут делается, опять же, примерно как в, прости Господи, «Симсах». Ваш герой имеет некоторое количество способов воздействовать на окружающих его людей. Ну, там, поговорить, атаковать, применить предмет из инвентаря, но нас сейчас интересует конкретно возможность кого-то соблазнить.

Ухаживать за особями противоположного пола здесь довольно непросто, особенно по сравнению с первой частью. Нужно знать, что любит ваша избранница, и стараться поступать именно так, как ей того хочется. В случае правильного выбора (основанного чаще всего на интуиции, но и некоторая логика в этом деле не помешает — подарив бедной крестьянке дорогое кольцо, вы вполне можете получить пощечину с комментарием: «Зачем ты столько денег угрохал на эту бесполезную финтифлюшку?») благосклонность к вам будет неуклонно расти, что вполне может окончиться узами брака. И, как следствие, рождением ребенка.

Процесс этот тоже перестал быть «закадровым», призывать парочку к созданию наследника придется вручную. После отдачи приказа ваши подопечные стыдливо задернут шторку в спальне и чем-то там займутся — вероятно, игрой в шахматы. За это, кстати, тоже начисляется опыт, причем довольно немало.

Так или иначе, через некоторое время можете ожидать рождения нового члена семьи. Пока он еще маленький, его можно и нужно отдать в обучающие заведения, где ему подтянут доставшиеся в наследство от родителей характеристики. Вы ж жену не только по красоте выбирали, правда? А когда дите подрастет, оно превратится в полноценного члена семьи, способного делать все то же, что умели его отец и мать.

Со временем ваше семейство наверняка разрастется в огромную династию. Дети будут подхватывать эстафету у родителей, продолжая развивать бизнес, а может, начиная свой. И так — пока не будет выполнена поставленная в начале игры задача. Какой именно она будет — решать вам. Вплоть до устранения всех конкурирующих династий. И хотя никто не запретит просто развиваться в режиме «песочницы», сама возможность пройти игру колоссально радует. В отличие от тех же, прости Господи, «Симсов», размножать которых можно вечно и совершенно безрезультатно.

* * *

В течение трех последних лет компьютерные технологии неустанно шагали вперед, а разработчики «Гильдии 2» изо всех сил старались за ними поспеть. И, что характерно, у них это вполне получилось. Игра выглядит просто на «отлично», радуя глаз пасторальными пейзажами, прекрасной детализацией построек и общей живостью виртуального городка, по улочкам которого постоянно снуют обитатели. Иллюзия обитаемого мирка — полная. Даже если вы ничего не будете предпринимать, этот город будет продолжать жить своей собственной суетливой жизнью. Наблюдать за этим можно очень долго, но все же слишком зацикливаться на созерцательстве не рекомендуется — работать-то тоже надо.

В любой момент графику можно настроить под себя. На низких настройках игра без тормозов бегает даже на очень дохленьких, по нынешним меркам, машинах. А на компьютерах, сопоставимых с величинами, указанными в рекомендуемых системных требованиях, она, вдобавок, еще и в полную силу играет красками. Местный движок поддерживает если не все, то многие приятные глазу спецэффекты, вроде колышущейся травы или отражений на воде. Есть даже поддержка завоевывающего популярность фильтра Bloom, но включать ее все-таки не очень рекомендуется. Из-за этого размытия все в игре окрашивается в такие пошло-пастельные тона, что вся суровая атмосфера средневековья тут же куда-то улетучивается.

Конечно, можно придраться к малому числу полигонов в объектах, но мы этого делать не будем. Созерцать город мы чаще всего будем с большой высоты, так что в глаза это не бросается. Ну, разве что в тех случаях, когда нам демонстрируют скриптовые сценки с участием общающихся человечков, но их в любом случае рекомендуется пропускать — это все драгоценное время, а игра учит его ценить. Да и за те масштабы, которые нам предлагают, можно простить многое. Вверенные нам карты местности очень велики, если не сказать огромны. И располагается на них не один, а два-три города, в каждом из которых обитает множество жителей. Которые, заметьте, из ниоткуда не берутся и в никуда не пропадают — у каждого есть свой маршрут, пролегающий через множество контрольных точек, вроде дома, работы, любимой таверны и так далее. На просчет всего этого и так тратится немало ресурсов системы, зачем ее еще и лишней графикой нагружать?

Игровая камера обрела совершенно новую степень свободы, теперь вы можете рассмотреть окружение под любым углом. Это касается и внутреннего убранства зданий, в которые традиционно можно заглядывать в любой момент. Раньше там можно было перемещаться только от одной фиксированной точки к другой, теперь же — совершенно свободно, хоть в самые углы заглядывайте. Только за занавесочку, где уединяются муж с женой, подсматривать не положено.

Заодно поменялся и игровой интерфейс. Теперь все важные функции вынесены на панельки по краям экрана и больше нет нужды заходить внутрь зданий, чтобы что-то сделать. С одной стороны — да, удобнее. С другой — опять удар по атмосфере. Раньше элементы управления, пусть и были где-то запрятаны, но все же органично вписывались в саму игру. Лежащая на столе книга — меню назначения работ, висящий на стене листок — список рабочих и так далее. Сейчас же ничего этого нет. Вернее, общая детализация осталась на месте, книги все так же лежат на столах, и вообще декоративных объектов в игре просто уйма. Но, увы, нефункциональны они. Все отдано в угоду удобству и быстроте доступа. Нет того эффекта присутствия, так нравившегося многим в первой части.

Зато в игре обнаружилась забавная дизайнерская находка, способная выжать из игроков скупую слезу ностальгии. Все получаемые в игре перки сопровождаются милыми картинками в стиле незабвенного Fallout с его PipBoy. Подражание налицо, но здесь эти картинки пришлись как нельзя к месту. Жаль, немного их.

* * *

Очень трудно выносить вердикт игре, в которой можно попросту жить. Она великолепна, она потрясающа, она колоссальна и все такое. Но не для всех. То есть попробовать в нее поиграть стоит в любом случае. А вдруг затянет, и вы на недельку-другую поселитесь в маленьком городке на окраине Германии или Англии? Заведете семью, организуете прибыльный бизнес, начнете экспансию в соседние палестины. И проживете не одну жизнь, а целых две, или даже три, только виртуальные. Главное, чтоб на настоящую времени хватило.

Тем же, кто с первой частью «Гильдии» уже сталкивался, вынужден сообщить, что получилась она чуть хуже предшественницы. Опошлили ее немного. С, прости Господи, «Симсами» скрестили. И атмосфера частично улетучилась. И жить легче стало, в конце концов. Зато возможностей поприбавилось, и это вполне способно скомпенсировать вышеназванные недостатки. Играть в нее по-прежнему интересно, и это, пожалуй, главное.

* * *

Я сидел на крыльце ДЗВР, потягивал пиво и жалел, что не курю. Дождь к этому моменту уже закончился, лишь редкие лужи напоминали о том, что он вообще был. Ветер тоже стих, и вечер неожиданно оказался теплым. Самое оно для того, чтобы где-то посидеть и о чем-то помечтать. Возможно, даже о великом.

Подошел Ягуар, сел рядом. Я приподнял бутылку и посмотрел на просвет — пива оставалось на донышке.

— Ты знаешь, тут все-таки уютно. По-домашнему, что ли... — я допил пиво и отставил бутылку в сторонку. Момент ее исчезновения я, как обычно, прозевал. Кажется, она пропала, еще даже не коснувшись земли, — сталкеры, они же боттлхантеры, всегда удивляли своей оперативностью. — Осталось тут где-то место, где можно пива испить?

— Само собой. Собственно говоря, ближайшее прямо напротив.

— Ну так пойдем пивка попьем?

— Пойдем.

И мы действительно пошли. А на то место, где мы только что сидели, с грохотом рухнула огромная буква «З».

Кирилл ТАЛЕР & Lar

ЗАВТРА ВОЙНА

Разработчик: CrioLand
Издатель: 1С
Жанр: space simulator/fly simulator
Системные требования:
✓**минимальные:** 2,4 ГГц, 512 Мб, ATi 9600/nVidia 5600 128 Мб;
✓**рекомендуемые:** 3 ГГц, 1Гб, ATi X 800/nVidia 6800 256 Мб

Рекламная вводная

Предупреждение и предостережение

Я не помню, да и не буду копаться сейчас в игровых (и не очень) сайтах, чтобы уточнить, когда именно между разработчиками проекта «Завтра война» (**CrioLand**) и крупной иностранной компанией **Nestle** был подписан договор о рекламе их нового продукта — [шоколадного батончика] — внутри игрового процесса.

Но это было. И свершилось. И на всех военных и не очень базах XXVII века, куда бы ни занесла железная рука линейного геймплея, вы увидите рекламу этих [шоколадных батончиков], услышите скриптовые фразы главного героя *Андрея Румянцева*, восторгающегося этими [шоколадными батончиками], а также просмотрите рекламный ролик с ПРЕВЕДОМ из XX века. И это через шесть столетий!

Я сам работал в рекламе и примерно представляю, на что рассчитывали пиарщики: даже если на игровых сайтах проект будут ругать за нашествие рекламного контента — все равно и в гневных отзывах на форумах, и в рецензиях будет повторяться название [шоколадного батончика], а плохая реклама — тоже реклама!

Поэтому я не намерен ни в статье, ни в форумном трепе использовать бренд этих батончиков. Нам, извините, не платили за подобное, а на каждого хитрого пиарщика найдется свой журналист с резьбой. Потому — просто почитайте пресс-релиз о позиционировании [шоколадного батончика] так, как это видят вершители наших вкусов — рекламисты! А принятый бренд заменим... например, на АФФЕКТ!

«В конце октября стартовала рекламная кампания большого [шоколадного батончика] «АФФЕКТ-XXL» компании [********].

*Ее разработкой и реализацией занималось творческое агентство [****** *********], при активной поддержке бренд-группы компании [********].*

Подростки любят привлекать к себе внимание, им необходимо показать и доказать, что они уже не те мальчики и девочки, какими их воспринимают взрослые (родители, учителя, старшие по возрасту люди). Нестандартное поведение позволяет им самоутверждаться как в глазах друзей, так и в мнении взрослых. Креативная концепция бренда — «с большим АФФЕКТом ты способен на многое» — соединяет желание подростков выделиться — с новым большим размером батончика. Слоган кампании — «Большой АФФЕКТ способен на многое. Большой АФФЕКТ — это по-нашему!»

Итак, вы поняли, уважаемые товарищи камрады, что крупный кондитерский концерн и рекламные агентства сочли потенциальную аудиторию проекта космо/авиасимулятора «Завтра война» подростковой. И не просто тиновской, а такой, которой во что бы то ни стало надо «выделиться», «выделаться», которая постоянно самоутверждается (за счет других в том числе) и представляет из себя собирательный образ мерзкого форумчанина MiKPortal`a 14—15 лет, флудливого, закомплексованного и понтоватого в общении.

И крупный концерн, и рекламные агентства категорически ошиблись. Потому что в сложные симуляторные проекты дети не играют, да и подростки не являются основной аудиторией для оных. И тут на помощь приходит книга **Александра Зорича** «Завтра война», первая часть трилогии, ставшая краеугольным камнем в фундаменте уже разработанной игры. Книга, написанная просто и интересно, нравящаяся подросткам и взрослым людям. Вот с этого мы, пожалуй, и начнем.

Александр Зорич. Переход на военное время

Года два назад попала в мои руки книжка некоего совершенно не известного мне тогда Александра Зорича, которой я был совершенно покорен. Под непритязательной обложкой с намалеванными взрывами и прочими спецеффектами, под дурацкой аннотацией, оравшей: «Перед тобой очередной проходной боевик про войну в космосе!» — скрывался умный и очаровательный роман. Далеко не простая история курсанта Северной Военно-Космической Академии Александра Ричардовича Пушкина была рассказана с такой восхитительной простотой, жизненной непосредственностью и легкой доброй иронией, что не влюбиться в этот мир и в этих героев не оставалось просто никакой возможности.

В мире XXVII века Зоричей (вскоре я узнал, что «Александр Зорич» — это псевдоним харьковского писательского дуэта **Дмитрия Гордевского** и **Яны Боцман**) человечество, покорившее межзвездные пространства, разделено на две космические сверхдержавы. Во-первых, *Объединенные Нации* — относительно демократическая конфедерация старых земных сверхгосударств — Директорий, плюс звездные колонии. Во-вторых, отколовшаяся при очень странных обстоятельствах от Объединенных Наций колония, создавшая собственную, не столь обширную, но куда более централизованную и милитаризованную тоталитарную звездную державу — *Конкордию*. Обстоятельства эти, кстати, заслуживают внимания: как-то лет за 250—300 до событий, описанных в книге, жители одной большой колонии, проснувшись поутру, решили, что им крайне срочно нужно принять зороастризм — давно мертвую религию древней Персидской империи. Колонист, с которым загадочный процесс, названный позже ретроспективной эволюцией, протекал, судя по всему, особенно быстро, стал под именем Римуша первоучителем и пророком возрожденной религии. Естественно! Ведь он в одну ночь познал и принял все постулаты зороастризма, а заодно и выучил фарси.

О такой мелочи, как одинаковые сны, снящиеся жителям целых городов, и упоминать нечего.

Вскоре после этого события, мгновенно изменившего культурное поле планеты, колония, переименованная своими жителями в Вэртрагну, вышла из состава потрясенных ОН и создала свое звездное государство — Конкордию, основанное на абсолютном диктате религиозных догм.

Чтобы как можно быстрее освоить межзвездные пространства, в Конкордии было поставлено на поток промышленное клонирование человека (вообще запрещенное в ОН), которое, как оказалось, очень хорошо сочетается с кастовой системой. Именно отсюда пошло разговорное название Конкордии — Клон.

К тому моменту, когда кадет Пушкин совершил свой первый вылет, отношения между двумя космическими государствами людей представляли из себя устоявшийся и традиционный худой мир. На словах, впрочем, во взаимоотношениях ОН и Конкордии царит вечная дружба и взаимовыгодное сотрудничество, но дело, хоть и незаметно для людей, не интересующихся политикой (того же Пушкина), движется к доброй ссоре.

Не пафосное, слегка ироничное изложение, живые симпатичные герои — подкупали.

Чего стоил один только Пушкин — пусть слегка (поначалу) недалекий, но очень цельный и самостоятельный молодой человек, способный на настоящие поступки! Поучаствовав в составе объединенного флота в славной наотарской операции и заимев романтические отношения с девушкой из Конкордии (офицером тамошних ВКС, между прочим), он вполне был способен и вполне собирался с ходу, не особо задумываясь о последствиях (хотя вполне их осознавая), на ней жениться. Что, конечно, не выглядит подвигом, если не знать некоторые нюансы взаимоотношений Объединенных Наций (Земли) и Клона (Конкордии), плюс некоторые, кхм... особенности быта тоталитарной зороастрийской державы, очень умело, полунамеками описанные авторами... если не знать... Правда, клонская бюрократия — это та еще история, да и заявление на брак должно пролежать, по традиции — для пущего, видать, благочестия — что-то около года... И они расстались, чтобы служить. Каждый в своей армии. И Пушкин, помимо учебы-службы, работал на выходных, чтоб слетать к ней в отпуск... А «завтра» действительно была война... Война между двумя ветвями развития человеческой цивилизации.

Нда... банально, наверное, это смотрится в моем пересказе. Хотя ни черта это не банально! И мне очень и очень импонирует та ответственность, с которой герой относится к своим (и чужим) чувствам. Он готов пожертвовать многим, а может, и всем (кроме Родины, которую, кажется, действительно не предаст никогда — настоящий патриот, и это ничуть не смешно), если считает, что это правильно.

Впрочем, Александр не имеет особого отношения к предмету нашего разговора. Хоть сценаристами игры «Завтра война» и являются Зоричи, но Пушкин на должность главного героя — не подходит. Слишком хорошо известно, что он делал во время событий трилогии («Завтра война» — ее первая часть). Чуть не всю вторую книгу, например, в плену просидел. Так что придется нам принять участие в необычной судьбе его однокашника по СВКА Андрея Румянцева.

Особенности национальной рекламы

Войне быть не завтра, и даже не сегодня, а здесь и сейчас, и немедленно! Потому что уже тянется курсор к заветному маркеру «Новая игра», потому что грядущие приключения и минувшие мытарства при покупке/инсталляции диска разделяет последняя высота: вступительный ролик и вводная! Вперед, кадеты великоимперской державы Российской Дирректории и братские меньшинства грузин, украинцев и казахов!

Есть гипотеза, что эмпаты, а также люди, обладающие сверхчувствительностью, еще задолго до появления пушного зверька с ценным мехом, в народе именуемого «Песец!» (именно так, с большой буквы и с восклицательным знаком), уже чувствуют его дыхание. Если это предположение верно, то я точно эмпат. Ибо учуял прерывистое дыхание судьбоносного зверька еще в тот момент, когда смотрел вступительный ролик. Точнее, когда красивое 3D-повествование о том, как грозные линкоры и маневренные флуггеры бороздят просторы больших театров и астероидных скоплений, сменилось картинкой, явно выпущенной типографией города Тобольска, причем худшей (я сильно прошу прощения у города Тобольска и худшей его типографии!). Размазанная, невнятная раскоряка, символизирующая первую звездную систему, куда ступила нога homo galacticus, продержалась на экране секунд пять, чтобы уйти в тень, освобождая место еще одной раскоряке. Пятнадцать секунд — и на статичной картинке low-качества возник еще десяток раскоряк. Так создатели игры рассказали мне о космической экспансии и путях человечества, о разветвлении людской расы на ортодоксально-земную и тоталитарно-религиозно-конкордианскую. Песец дышал так туго и надсадно, что я начал похихикивать. Слава Богу, стандартно-романтический видеоряд вскоре вернул мою крышу на круги своя. То есть, на орбиту 10 км вокруг головы.

А еще через несколько секунд главный герой Андрей Румянцев, сокурсник главгероя одноименной книги «Завтра война», вошел в кают-компанию, дабы подкрепиться перед выпускными экзаменами. Изо рта его разит ароматом скрипта, но в глазах светится надежда на самостоятельное передвижение...

Кают-компания. Сделайте скриншот!

Пухлый и явно неадекватный мальчик поглощает батончик «АФФЕКТ-XXL». Рядом с ним на столе мрачно ожидают своей участи еще несколько батончиков. Стены кают-компании украшены разнообразной рекламой батончика «АФФЕКТ-XXL», боль-

шой экран демонстрирует знакомый всем, кто смотрит телевидение образца XX века, ролик с рекламой батончика «АФФЕКТ-XXL». Над легендой к батончику никто, увы, не потрудился. Хотя стоило бы: мол, шедевр кулинарного искусства, дошедший до нас из глубины веков. Видным ученым 50 лет назад в желудке окаменевшей акулы был найден утерянный рецепт шоколадно-конвейерной амброзии... Увы! Потому симулятор симулятором, а реклама рекламой. И даже кадет Румянцев не краснеет, когда, исчерпав запас диалогов с барменом, при очередном клике машинально берет в руки батончик и, открыто смакуя его не приученным к липсингу ртом, сообщает рекламные слоганы.

Мудро и толерантно отнеслось большинство геймеров на форумах к подобному наглому вторжению рекламы в геймплей (первому в русском оффлане на моей памяти): «Пусть хоть прокладки рекламируют — главное, чтобы рекламных денег хватило на действительно классную игру». И я с ними согласен. Тем более, что рекламы «АФФЕКТ-XXL» нет на бортах боевых кораблей и на каменистой почве астероидов. Осталось еще что-то святое...

Подкрепились, Румянцев? Хорошо! Каждый российский солдат должен быть похож на крепость! А теперь смирррно! На вылет!

Румянцевский спич

Не забывать, что я надежда Российского космического флота! Сейчас будет триумф, триумф имени кадета Румянцева... Вход в астероидное поле. Ого-го, а кольца-то не просто нарисованные, а самые что ни есть настоящие. Переключение на орбитальный режим... Я сказал: переключение на ор-

битальный режим! Я сказал... Кажется, миссия перерастает в триумф памяти Румянцева. И это при том, что моя фамилия произошла от древнего английского слова «room» — вот позорище-то, прости Господи, помереть от какой-то каменюки, не знакомой со словом «форсаж»....

До астероидного кольца менее двух тысяч километров. Интересно, а из чего отольют мой памятник? И кто отольет? И куда отольют? Пожалуй, отольют кадеты... А куда? — пожалуй, туда... Елки-трепалки, что за кнопка на приборной панели — Space?! Это что, издевательство — а я тогда где? Тыц-тыц! Ага, оказывается этой кнопочкой переключаются из режима управления в режим вспомогательных кнопок... Зачем ишаку два руля? Наверное, чтобы было сложнее... Как говаривал наш каперанг, или сушите весла, или сушите штаны... Фуф, пролетел сквозь кольцо! Обделавшись легким испугом... отделавшись, то есть. То есть, испугом. Полным боекомплектом испуга в районе задней плоскости защитного скафандра. Ныряем в Х-ворота. В это... в суперпространство... или архипространство... или офигеть-пространство. В общем, туда, где ты перегоняешь скорость света... А можно ли вообще перегонять скорость? Интересный вопрос, надо будет задать старшему лейтенанту во время сессии...

Ух ты, боевое задание! Тяжелая учебная тревога сменяется легкой боевой. Я уже встал в звено! Я лечу в звене... Я лечу в звене... Я лечу в звене... Я хочу спать.... Я лечу. Я хочу. Я в звене. Я... Бах!

Наверное, это была торпеда. Или две. Или десять торпед! Мне ли, потомку древнего шотландского рода Эндрю МакКомнатному (от Andrew Roomyantseff) бояться каких-то торпед... Бах!.. Э-э-э, а траурная музыка откуда?

Я жив? Ух ты! Мне нравится слово «сейв»! А кто по мне стрелял? Ах, вон та противокосмическая башня? А я думал, вон тот истребитель... Странно. Почему они обозначаются на мониторе одинаковым красным маркером? Наверное, чтобы было сложнее. Как говорил наш каперанг, маркер у всех врагов одинаковый, зато рожи разные. Жалко, что рожи на радаре не показываются... Хорошо, что этот истребитель далеко сзади. Как, близко? А почему на экране не показывается расстояние?! Наверное, чтобы было сложнее... Бах!

Ух ты! Я люблю слово «сейв». Зато я не люблю слово «ракета»! Как это «встать в строй»? Их же нужно добивать!!! Что значит «симулятор — значит не рыпайся, иначе уберем с помощью патча»? Понял, приказы старших не обсуждать, но все-таки. Что значит «приказ разработчиков, которые хотели сделать космосим а-ля Elite с полной свободой действий, но у них чуть-чуть не получилось, поэтому решили сделать Wing Commander»? Правильно, поэтому врага нужно добить!.. Что значит «сошлем в ссылку за самоуправство»?! Но их же ну-жно до-бить!!!

...Как это «и Wing Commander тоже не получился?!». Бах!..

Я начинаю не любить слово «сейв». Ладно, ссылка так ссылка. Надеюсь, там будет интереснее.

Симуляция симулятора

Что ждет геймер от игры, если у оной в графе *жанр* гордо красуется *космический симулятор*? О, тут не такой уж и большой выбор, космический симулятор бывает ровно двух типов: *свободный* и *миссионный*. В первом случае игроку предоставляется полная (а-ля Elite), либо же относительная (а-ля FreeLancer) свобода действий, за которую можно простить и скучноватость квестов, и невнятный сюжет, и долгие и нудные полеты из точки «А» в точку «Б». Космосиму же, вяжущему игрока по рукам и ногам абсолютной линейностью, впору бы предложить куда более динамичный и увлекательный геймплей, более проработанные и увлекательные сражения, более глубокое погружение в сюжет и атмосферу.

Давайте сразу и на чистоту: «Завтра война» — игра, не обладающая ни одним из перечисленных выше достоинств, зато объединившая в себе все возможные недостатки обоих поджанров.

Тут и заскриптованность всего, чего только возможно. И появляющиеся из ниоткуда по мановению все того же волшебного скрипта истребители противника, и линейные, как рельсы, миссии, и ненужные абсолютно никому, кроме разработчиков, искусственно, но отнюдь не искусно затягивающие геймплей перелеты из точки «Мы» в точку «Жо», занимающие подчас более пяти минут.

Как вам, скажем, разведывательная миссия, заставляющая игрока несколько десятков минут перелетать из одной точки в другую? То есть, вот у нас задание: пролететь над объектом — мы, став в строй, пиликаем до него минут десять. И покрутившись над своей целью, получаем радиограмму от начальства: «Все путем! Теперь тащитесь к объекту №2!» Слетав минут за пять к вышепоименованной точке и выслушав благодарность командования, мы получаем задание: та-да! «Летите, братцы, к объекту №3!» — интересен он нам больно! Несчастный геймер, матерясь про себя, тащится в указанную точку, где ему показывают абсолютно скриптовую сценку с гибелью непонятно кем сбитого товарища, после чего игрок с радостью узнает, что теперь может возвращаться на корабль (еще минут 10 полета) — интересно, правда? Внимание! Эта миссия, длящаяся минут 40, проходится БЕЗ ЕДИНОГО ВЫСТРЕЛА, более того, БЕЗ ЕДИНОГО САМОСТОЯТЕЛЬНО ДЕЙСТВИЯ! Кроме двух позиций «занять место в звене».

Впрочем, и миссия, где стрельба предусмотрена, может обернуться ровно тем же. Ваши напарники в большинстве случаев вполне способны и самостоятельно посбивать все, что прилетело по вашу душу. Роль игрока в такой ситуации мало чем отличается от роли статиста. Можно, отлетев от сражающихся, позевывая, слушать крайне немногочисленные реплики бьющихся не на жизнь, а на смерть пилотов, любуясь видами космоса. Все равно скорей всего наша возьмет, безо всяких... Ну, можно пустить там ракету в слишком близко подошедшего наглеца, добить отбившегося от стаи противника... Только ведь скучно — поэтому, ввалившись в самую гущу свалки... А, поверьте, там тоже нет ничего интересного!

Противники числом до пяти (на одного игрока), не юзающие ракет, — практически не опасны.

Отдельной песни с припевом заслуживает интерфейс.

Господа-товарищи, объясните мне, ну почему маркеры врагов/союзников для всех целей одинаковы?! Это домна джипсов или их истребитель-«гребешок»? А может, неуязвимый для нашего оружия корабль-астероид? Без разницы! Все отмечается красной стрелочкой.

Отчего, если выбранная цель не на экране, расстояние до нее узнать невозможно?!

Почему вид «из кабины» — вообще нежизнеспособен? Простейшая вещь — график динамики активации орбитальных двигателей — в кабине не отображена!

Или вот: отчего, расстреляв все торпеды и вернувшись на корабль/базу за новыми, вы обнаружите, что никто вас обслуживать и снабжать боекомплектом не собирается?!

А деньги и их заработок? Для чего они тут нужны? В особенности учитывая, что ролевой системы нет никакой, притом даже местная, скажем так, *своеобразная* система закупки оружия исчезает, как только вы возвращаетесь в лоно родной армии? Стихийный заработок, стихийный же и сброс местных дензнаков.

Вообще, как-то принято, что если игра столь ужасающе линейна, как «Завтра война» — то миссии и боевка должны быть вылизаны до блеска. Поневоле вспоминается Борис Борисович Гребенщиков: «Я ушел от закона, но так и не дошел до любви!»

В случае с «Завтра война» уместнее будет: «Я ушел от любви, но закон послал меня на...»

Румянцевский раш

Я, Андрей МакКомнатный, мать его так, ныне уже лейтенант флота ВКС! Я бы мог спойлить, как простой кадет, но должность не позволяет. Не буду спойлить, это для слабаков и тыловых пресс-крыс! Мы победоносно наступали по гребешкам коварным джипсам, оторвали отростки коварным ягну и выбили жвала точным ударом в девятку коварным чоругам. Даже самый последний американец... то есть, самый первый американец почитает за честь служить в ВКС Российской Директории! Прямо так и сказал, когда пришел: пусть я и потерял честь, но я за ней пришел! И где-то здесь, в ВКС, я ее найду! И нечего тут удивляться. Мы, американцы, такие — потеряем честь в одном месте, а найдем совсем в другом. Такой вот фрукт иноземный...

Не то что мы, русские — мы эту честь никогда не теряем, потому что не показываем никому. Зато как покажем!.. Вот коварным клонам уже показали. И остался последний штурм... Унд дранг... Я ничего не напутал? Уверен, ничего — англосаксонские языки для слабаков!

Вчера мы завалили самую мощную оборону планеты на Кираспе, их знаменитые ПКО! Булгарин прямо так и орал, по скрипту, как по приказу: «Сколько ты не фигуряй, от меня не уйдешь!» И правильно, куда ж она уйдет?! — она же башня! А то, что скрипт был не для башен прописан, а для звездолетов — кого это волнует?

А самые масштабные сражения — это линейные схватки наших доблестных крейсеров и линкоров. Знаете, что самое слабое место крейсера — дюзы? Это даже конкордианцы знают, а уж мы и подавно. Поэтому ни мы, ни они не прячем дюзы от врага — истребитель/штурмовик все равно рано или поздно до них долетит... Глупый дюзы нервно прячет, умный — дюзами вперед!!! Поэтому и стоим друг напротив друга, и пуляем друг в друга страшными лучевыми проклятиями. Кто первым брифинг получит, тот и квач!

А я... я пару раз даже в спецмиссиях участвовал. Снимал особиста с разбитого авианосца. Пока себя *ап землю* не убил, миссия не продолжилась. Ну и что? «Сейв» — вот наше оружие против конкордианцев! Убей себя *ап поле* — и командир доволен, как говаривал каперанг. Иначе бы не разобрались, чесслово.

А что цифрового показателя лайфбара ни по одному из параметров корабля нет — так это не беда. Как говаривал кадет, а ныне лейтенант Пушкин: «Если в жизни все не так, значит Исса Гор твой враг!» Я, честно говоря, не врубился, но чувствую, что жизненно. Вот сейчас слетаю на очередную победную миссию, а там и погоны старшого. Или даже страшно подумать кого... Тем более, меня особисты к себе зовут. На полную ставку. И мадам Браун-Железнова тоже. Вы не знаете, кто такая мадам Браун-Железнова? И не знайте, спать будете спокойнее!

Ложка меда в бездне космоса

Создать игру, в которой абсолютно все идеально, как известно, невозможно. А из этого вытекает парадоксальный вывод, что создать игру, в которой абсолютно все ужасно — тоже невыполнимая задача. Вот и в «Завтра войне» есть свои положительные черты. Целых... *(задумывается)* две!

Под номером первым выступает возможность входить в атмосферу планет.

А под вторым — хорошая работа сценаристов.

Персонажи — из тех, в слова и поступки которых веришь, действительно теплые и настоящие. Хороший (все же не отличный) сюжет — чуть ли не единственное, из-за чего стоит играть в эту игру. К сожалению, все остальное, в том числе и подача перипетий этого сюжета в игре тянет «Завтра войну» ко дну.

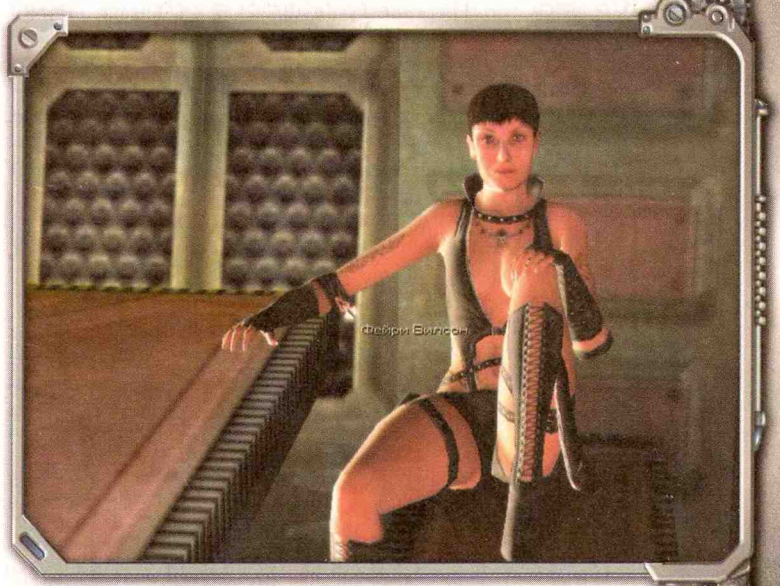
Кстати, если мы уже заговорили о сюжете, то надо закончить, наверное, рассказ о трилогии Зоричей. Это действительно важно — ведь расхвалив тут с субъективных позиций первую часть, я, пожалуй, взял на себя некоторую ответственность...

Зато, при всем уважении к первой и даже ко второй части, заключительную книгу трилогии «Время — Московское» я считаю просто ужасной. Акценты расставлены не там и не те, прицел взят на, скажем так, весьма своеобразную аудиторию, специально для которой, очевидно, патриотизм первой части сменился сопливым *поцреотизмом*, который без ходульного национализма, пламенного милитаризма (пришедшего на смену идее «правильных военных» из первой части) и «кирдыка вашей Америке» никак не может.

Конечно, все это мое субъективное мнение... Но ведь там, выше — оно же...

X-вывод из игры

Как ни странно. Как ни страшно. На данный момент фанаты русскоязычных игр в целом и симуляторов в частности воспринимают игру практически на ура. «Уры» лезут из всех щелей и возвещают победоносное шествие 3В. Странный парадокс: «Звездные Волки», ставшие открытием в жанре тактических симуляторов, паршивели подобным макаром. И вторая часть была провальной. Но первая же потрясла!..



Увы и швах! Какую бы симпатию ни хотелось испытывать к сибирскому CrioLand`у, но получившееся у них варево несъедобно. А так как проблески чего-то хорошего мелькали на протяжении игры, мелькали, да и примелькались (не зря же хорошее люди говорят...), значит, потенциал у компании есть. И именно поэтому необходимо сказать: «Да, неудача. Крупная». И никого не волнует, скольких финансовых и человеческих ресурсов не хватило — важен результат. А он есть только в канве русскоязычных игр, которые выпускаются с подстрочным: «Нам было так плохо, когда она разрабатывалась! Мы такие несчастные! У нас были такие идеи... Пожалейте нас и полюбите!»

Жалеть будем. Любить — нет. Ибо не за что.

Обидно за Зоричей. Они отработали сценарий по полной.

Досадно за потраченное время. У нас в обмен на возмущенные вопли о багах, глюках и сырости деньги за диски не возвращают.

Страшно за будущее российского игропрома. Чем больше восторгов от подобных проектов, тем больше у него шансов навеки потеряться в плодородном навозе.

Извините, мы пошли убивать себя *ап астероид. Ап два*. Два красивых, вращающихся астероида. А потом будет сейв-лоад. Очень надеемся, будет сейв-лоад. Очень.

(В статье частично использованы материалы сайта «PR и Реклама в России» — www.rvr.ru.)

Fallen Angel SID & Frestarter

ParaWorld

Разработчик: SEK
Издатель: Sunflowers Interactive Entertainment
Жанр: RTC
Системные требования:
✓**минимальные:** P 4-2 ГГц, 521 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 2 Гб на жестком диске;
✓**рекомендуемые:** P 4-3 ГГц, 1 ГГц ОЗУ, 256 Мб видео, 2 Гб на жестком диске

Солдат в тяжелой броне и с внушительного вида пулеметом за спиной устало шагал по коридору. Подойдя к одной из дверей, он вставил в замок ключ-карту и вошел в свою квартиру.

Уже из последних сил он прошел прихожую, снял запыленную и заляпанную зеленой кровью броню, бросил рядом с ней оружие и не без удовольствия растянулся на любимом диване. Да-а, последнее задание выдалось трудное, М.А.Г.М.А., наверное, разорится, оплачивая наемнику его труды... Но это будет потом... А сейчас — отдыха-ать...

— Спишь? — Осведомился чей-то тихий голос.

— Кто здесь? — Наемник приподнялся и взглянул в сторону неожиданного собеседника. — А-а, Сид, чего тебе надо?

Демон уже вышел из огненного портала:

— Не хочешь поработать в паре?

— Опять про SpellForce писать надумал? Не, Сид, надоело уже. Я хоть эту игру и люблю, но сколько можно про нее писать, а?

— Это не про «Спеллфорс»...

— Да-а?.. — Наемник был искренне удивлен. — Ну тогда хотя бы эльфы там будут?

— Не-а, эльфов нет. Лучники — есть, но эльфов нет. Идем, на месте все увидишь.

— Неохота, я только-только с задания. Сам иди.

— Эм... Ну, возможно, эльфийки будут, но...

— Чего? — у кадета явно потекли слюни. — Эльфийки?! — Fres вскочив с дивана и, не дав договорить, схватил демона в охапку и потащил к порталу. Следующие несколько дней в Игрограде их не видели.

* * *

Что-то в последнее время разработчики вообще разленились. Ну никак не хотят поменять тематику своих проектов: последние RTC снова и снова предлагают нам повторить высадку в Нормандии, победить злобную нежить объединенной армией людей и эльфов или привести к победе одну из нескольких мегакорпораций далекого будущего. Честно говоря, приедается помаленьку... Но нет правил без исключений, и совсем свеженькая стратегия ParaWorld это правило подтверждает. Только не говорите нам, что никогда не мечтали прогуляться (в относительной безопасности ☺) по жаркому тропическому лесу, населенному велоцерапторами, диплодоками и саблезубыми тиграми, и привести к победе армию, целиком состоящую из настоящих динозавров? Мечтали? То-то же...

* * *

They brought their war to another world. Now its our turn. We're bringing it to their doorstep.
Stina

Сюжет игры довольно прост. Правы были многочисленные сценаристы малобюджетных фильмов — параллельные миры существуют. Вот только в данном случае другой мир отличается от нашего не какими-то там иначе сложившимися судьбами отдельно взятых людей, а другими законами природы, со всеми вытекающими из этого последствиями. В другом мире и люди живут дольше, и климатические зоны сменяют друг друга резко, без каких-либо «переходов», и животные сохранились доисторические. Бродят по полям да лугам динозавры всякие, злые и добрые, а люди используют недюжинную силу этих созданий в сельском хозяйстве и военном деле.

Так и развивались бы оба мира по отдельности, если б не случайное открытие наших ученых — иногда между мирами открываются связующие их врата. Этот факт сразу же многих заинтересовал, в том числе и одного плохого дядьку, который, не долго думая, решил покорить новооткрытый мир с помощью технологий мира нашего.

Все, дальше можно не продолжать. И так понятно, что уже нашелся стандартный злодей, планы которого надо бы разрушить. Этим и займутся главные действующие лица этого балагана — тройка ученых, ищущих путь домой. К слову, компания выдалась под стать сюжету: мы имеем стандартный набор из грубоватого верзилы, на ученого никак не тянущего, умницы-девицы с выдающимися «способностями» и ботаника-очкарика.

* * *

Первое, что бросается в глаза — графика. Очень яркая гамма поначалу приводит в легкое замешательство, первые уровня два к ней даже нужно привыкать. Но зато потом от местных красот трудно оторвать глаза! Поразительно красивое окружение не раз заставит игрока забросить возведение своей базы до лучших времен и просто полюбоваться местными пейзажами. Ветер колышет деревья и траву, гоняет волны по морю, неизменно окружающему каждую карту... Если заказать постройку какого-нибудь юнита, то мы увидим, как в казармах появится новобранец и, немного потренировавшись, выйдет из здания уже готовым воином; можно понаблюдать за снующими там и сям динозаврами — время от времени они ложатся спать и просыпаются, если рядом с ними шу-

мят. Еще бы детализацию несколько повыше, да камеру поудобнее. Похоже, ребята в SEK — давнишние поклонники «Варкрафта», в духе которого как раз и решена камера с ее вполне узнаваемыми «припаданиями» к земле — так что каких-то особых зрелищных ракурсов или кинематографичных красот ждать не стоит.

В процессе игры нам будут досаждать и другие технические огрехи. Картинку, например, лучше вообще не пытаться приближать, иначе в глаза бросается корявая халтурная анимация, которая у игрока, знакомого с Warhammer 40k, SpellForce 2 и Company of Heroes, может вообще отбить желание играть.

Второе отличие от других стратегий — это сворачиваемая менюшка слева, почти во весь экран высотой. Знакомьтесь — это то самое нововведение, которым так гордились разработчики: *Army Controller*, меню контроля за юнитами. Это окошко разделено на пять частей — по количеству возможных уровней воинов. Сосчитав все слоты в этом меню, можно узнать максимальный объем нашей армии — 52 существа. При этом контроллер сделан по принципу пирамиды — из двадцати пяти солдат первого уровня следующего достигнут лишь пятнадцать, еще выше поднимутся только восемь и так далее, пока не останется всего один (его не обязательно обзывать МакЛаудом ☺). Кому-то этого может показаться мало, но будьте спокойны: для войны вполне достаточно использовать где-то треть доступного числа воинов. Менюха способна отображать текущее действие каждого юнита (соответствующей иконкой на его портрете), а также дает возможность незамедлительно повысить его в чине. Особенно помогает эта фича в общении с рабочими, ведь для того чтобы проверить, кто и чем занимается, не нужно обшаривать всю карту — достаточно мимолетного взгляда на панельку, что существенно экономит время.

Механика боя проста, если не сказать — примитивна. Представьте себе две галдящие толпы, стремительно бегущие навстречу друг другу. Через секунду, когда они все-таки встретятся, обе стороны свалятся в одну большую пеструю кучу-малу, в которой разобрать что-то весьма проблематично. Ощутимо повлиять на исход поединка удается довольно редко, обычно побеждает тот, кто прихватил с собой на пару солдат больше.

На всех уровнях, кроме нескольких последних, регулярные вылазки врага на нашу базу можно с легкостью отбить, перекрыв путь хиленькой на вид стеночкой чуть выше двух метров и двумя башнями. Занятно и немного странно смотреть на то, как подобная защита становится причиной смерти целого отряда людей и парочки довольно внушительных динозавров... Что? Почему динозавры просто не сметут эту стенку своей массой? Да потому что эти самые динозавры немногим сильнее простых людей. Вот вы как думали, сколько раз стегозавру надо ударить хвостом по человеку, чтоб его прибить? С десяток! Фактически, в игре пригодятся только те виды динозавров, которые способны переносить на себе лучников, т.е. являются просто дополнительной броней стрелкам; простых же динозавров покупать почти нет смысла.

Любой юнит имеет бонусы и штрафы в сражении с различными родами войск (пехота, ездовые животные и техника) и разрушении зданий. Но лично я не заметил, чтобы что-то менялось, если компоновать свои войска без учета этих способностей — бои скоротечны и очень прибыльны в плане такого себе ресурса: *черепов*. Эти черепки зарабатываются при убийстве врагов или нейтралов и расходуются на повышение своих юнитов и некоторые апгрейды. Чаще всего они зарабатываются быстрее, чем тратятся, и к концу уровня остается несколько тысяч лишних единиц (для сравнения: чтобы повысить юнит до второго левэла, нужно всего 20 единиц). К тому же смертность наших войск можно сократить в несколько раз, если использовать меню контроля за юнитами как халявную аптечку, ведь при повышении любой воин полностью восстанавливает свои HP. Так что, имея запас черепов, можно организовать настоящий отряд бессмертных ☺.

В остальном же ParaWorld — обычная стратежка средней руки. Знакомая многим игрокам тактика «укрепиться > изучить все апгрейды > вынести врага самыми сильными юнитами» действенна как никогда, да другого выхода нам и не оставляют — база противника завсегда утыкана мощными башнями, так что отрядам начальных юнитов там делать просто нечего. Врага мы примитивно давим массой, подлечивая более-менее важных воинов через повышение их уровня и изредка подтягивая подкрепление. Да, SEK вынесли все спецспособности юнитов в выбранном отряде в отдельное окошко быстрого доступа, но на деле пользоваться приходится только сильными подачами наших героев. Разработчики также подталкивают игрока к экспансии, т.к. каменоломни довольно быстро «иссякают», и нам надо искать новый рудник, но это приводит лишь к возведению новой небольшой стеночки чуть подальше от уже созданной. В общем, ничего выдающегося.

Пусть о ParaWorld с легкостью можно сказать, что уж слишком многое взято из «Варкрафта», AoE, AoM, пусть игровая механика без преувеличения одноклеточна, но за антураж этой игре можно простить многое. Отчетливо заметно, что динозаврячья тематика является чуть ли не единственным козырем, выделяющим игру из толп подобных ей. Как приятно наблюдать, когда бок о бок с суровыми викингами или кочевниками-бедуинами сражаются огромные диковинные существа! Экзотика, как-никак! Да и при всех недостатках играется Параворлд довольно приятно, и время пролетает совсем незаметно. В начале и конце каждого уровня разработчики поставили хоть и несколько мутноватые, но все же довольно неплохие ролики, а брифингам предшествуют хорошо озвученные размышления главгероев о сложившейся ситуации. Это простое решение в сочетании с отлично скомпонованной оркестровой музыкой удерживает атмосферу игры во взвешенном состоянии, что смело можно занести в плюсы.

* * *

В общем, игра очень смахивает на сказку. Неразлучная троица ученых, очутившись в другом мире, нисколько не растерялась, а даже наоборот — уверенно зашагала в выбранном направлении, которое, как ни странно, оказывается действительно правильным, приправляя путешествие беззаботными шутками и комментариями различных ситуаций. На своем пути они встречают то злых пиратов (разве что без капитана Крюка), то восточный город, в котором их считают будущими исполнителями давнего пророчества, то живущего в домике на дереве ученого... Да и само деление на «плохих» и «хороших» вполне четкое. Именно сказка.

В общем, вердикт — неплохо. Поиграть можно, но перепроходить ParaWorld вам вряд ли захочется. Да и тратить деньги на подобную игру мы не рекомендуем, уж слишком урожайной выдалась нынешняя осень на хорошие стратегии. А вот взять у кого-нибудь поиграть — самое то.

* * *

В Игрограде было уже далеко за полночь, когда из портала с надписью «ParaWorld» вывалились два кадета. Один из них обернулся к порталу и громко свистнул. В «проходе» появилась огромная тень и заковыляла к друзьям. По-видимому, приближающееся к ним существо было им привычно, потому как кадеты развернулись и направились в сторону жилых блоков, что-то бурно обсуждая.

— Все-таки этот мир мне дико понравился! — Frestarter просто сиял от радости, — эльфиек хоть и не нашлось, зато какие там копейщицы *симпатишные*, просто загляденье!

— Ага, да и сувенир мы неплохой прихватили, — Fallen Angel SID махнул рукой в сторону громадного тираннозавра, совместными усилиями приручённого на задании. — Будет что вспомнить.

И кадеты сразу же принялись вспоминать последние приключения, сопровождая разговор активной жестикуляцией и смехом, не обращая внимания на сердитые лица жителей Игрограда, высовывающиеся из окон.

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

БЛИЦКРИГ ВОЗМЕЗДИЕ

Разработчик: Arise
Издатель: 1С
Жанр: тактическая стратегия
Системные требования: P 3-1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Бобруйск — город контрастов

Боевой приказ 49–44.

Дата: июнь 1944.

«Советские войска наступают, вражеская оборона не в силах сдержать удара наших частей. Силами 1-ого Белорусского фронта в БОБРУЙСКЕ окружена крупная группировка фашистов. По данным разведки, она насчитывает порядка 40 тыс. солдат и большое количество техники. Войскам 65-ой и 48-ой армий предстоит уничтожить гитлеровские части. Вашей непосредственной задачей станет захват железнодорожного узла, который противник планирует использовать для эвакуации своих войск. После выполнения этой задачи вы примете участие в штурме города. Подходы к БОБРУЙСКУ прикрывает артиллерийская батарея, поэтому вам следует уничтожить ее в первую очередь».

Генерал Рокоссовский

— Вот так-то, товарищи офицеры, — майор НКВД Алексей Сургучев опустил лист с приказом генерала Рокоссовского и обвел внимательным взглядом присутствовавших в комнате офицеров. — Это не шутка, не фарс и не охота на жЫвотных. Это — боевой приказ командующего фронтом. К выполнению операции приступить немедленно. У кого есть вопросы, товарищи?

— У меня. — Рослый капитан-пехотинец Василий Попов поднял руку вверх. — Товарищ майор, я не понял одной вещи. Бобруйск — это нормальный белорусский город, один из десятков. Почему же каждый встречный норовит отправить туда всех немцев или же клянет Гитлера и отсылает его в топку?! И если с последним утверждением я готов согласиться, потому как каждый из нас, думаю, прекрасно помнит нацистские лагеря смерти и их страшные топки, каждый знает, что такое Бухенвальд и Освенцим, то при чем тут жЫвотные, я понять не могу. И какое это имеет значение в свете предстоящей атаки?

— Хм, все очень просто, капитан, — энкавэдист отложил расшифрованный приказ и постучал пальцем по тактической карте. — Бобруйск — это не просто белорусский город, «один из десятков», как вы выразились. Бобруйск — это будущий центр культуры и искусств большей части стран Советского Союза. В этом славном граде будут культивироваться личности таких великих героев, как Бобр, жЫвотнАе, ГЫ и, возможно, Медвед с Преведом. Хотя это точно не установлено и документально не подтверждено. Поэтому наша задача — не просто освободить город и разгромить группировку фашистов, а сделать это аккуратно и точно, стараясь нанести как можно меньше ущерба памятникам данных культовых личностей. Почему на этом был сделан акцент? Да потому, что по информации нашего засланного казачка в их армии, Александра Пушкаря, германцы заминировали все, что только можно и где только можно. Именно поэтому наше продвижение вглубь города будет существенно затруднено, и мы можем просто не успеть. Мой ответ вас удовлетворил, товарищ капитан?

— Не совсем. — Василий Попов озадаченно почесал затылок. — Но я подумаю над ним в курилке ДЗВР... эээ... гм, НКВД. Глядишь, чего-то нового и придумаю, в разделе «Светлые vs Темные», к примеру. Ну, или в «Кто о чем?».

— Отлично, я рад, что вы в свободное время изучали устав партии, — Алексей Сургучев одобрительно наклонил голову: — Ну, а я пока продолжу свою мысль. Если мы не хотим застрять в уличных боях на недели, предлагаю подвергнуть город массированному налету штурмовиков-бомбардировщиков и тщательно обработать позиции их артиллерии из нашей. Что скажут по этому поводу командиры названных мной частей 65-ой армии? Майор Вадим Народицкий, подполковник Дмитрий Лысенко — вам слово.

— Да говорить тут особо нечего, — высокий небритый Вадим Народицкий, сверкнул начищенными стеклами очков. Майор НКВД Сургучев мог поклясться, что видел точно такие же на Лаврентии Павловиче Берии. — Мои ребята свое дело знают. Все эскадрильи лягут на крыло по первому же приказу.

— Пехота, как известно, царица полей, — глубокомысленно произнес подполковник Лысенко, медленно потягивая фронтовые сто грамм через бамбуковую трубку. — Но ведь артиллерия — бог войны.

— Хорошо, товарищи, — энкавэдист провел рукой по карте местности. — Вижу, что боевая задача всем ясна. Начало операции назначаю на завтра, на восемь утра. Слава Советскому Союзу!

Приветик, Медведик!

Операция по уничтожению группировки врага в славном городе Бобруйске проходила успешно. Гремела артиллерия, пыхтели танки, кричали наступающие пехотинцы. Повсюду полыхали зарева пожарищ, дымные столбы застилали горизонт, а высоко в небе гордо реяли советские штурмовики под командованием Вадима Народицкого. Вдали от всей этой мирской суеты на «бгоневичке» сидел майор НКВД Алексей Сургучев и неторопливо перечитывал «Капитал». Особо интересные моменты доблестный коммунист заучивал наизусть. Мало ли что понадобится истинному патриоту в момент настоящего смертельного боя. Тем более командиру уровня Сургучева. Неожиданно борца с врагами народа потревожили.

— Товарищ майор, разрешите доложить! — рослый штурмовик спецотряда НКВД, в перепачканном грязью и сажей маскировочном комбинезоне в буквальном смысле вырос из-под земли перед командным «бгоневичком». — Оперативная ситуация требует вашего немедленного и мудрого вмешательства!

— А, капитан Алексей Тур... — от неожиданности майор Сургучев едва не выронил «Капитал» из рук, однако очень быстро овладел собой (как истинный энкавэдист) и недоуменно поднял правую бровь. — Лучшие из лучших друзей народов — элитные солдаты НКВД не справляются с поставленной задачей? Мне стоило послать в атаку оперативников «Смерть Шпионам»?

— Товарищ майор! — укоряюще произнес капитан Тур, смахивая белку с головы. — Бойцы НКВД умрут за товарища Сталина! Наше подразделение уже заняло три артиллерийских батареи противника и загнало остатки четвертой на ферму бобров. А это, скажу я вам, будет похуже любой топки.

— Да, конечно, — майор Сургучев искренне посочувствовал немецким солдатам. Оказаться один на один с бобруйскими бобрами из Бобруйска и остаться после этого нормальным — такого еще не бывало. — Так в чем же тогда дело, капитан? Почему вы отрываете меня от... гм... планирования штурма Берлина?

— Все дело в пехоте, товарищ майор! — Алексей Тур негодующе потряс кулаком. — В пехоте и артиллерии. Они срывают нам все темпы наступления. Стоит пехотинцам капитана Попова занять какую-либо пушку или мощную зенитку, они тут же отказываются из-за нее вставать. Говорят, мол, немцы тут клея поналивали кругом, и они прилипли. Теперь с орудием будут до самого конца войны. Я думаю, что это форменный саботаж! Предательство!

— А у вас есть факты? — Алексей Сургучев подался вперед. — Неопровержимые доказательства вины этих людей?

— Конечно, есть! — обиделся капитан-штурмовик, — я же не первый год в НКВД работаю. — Порывшись за пазухой, Алексей Тур вытащил папку пятнадцати сантиметров толщиной. — Вот здесь доказательства, собранные за первые четыре часа нашего наступления. Доносы, результаты допросов, косвенные и прямые улики, а также моя личная анонимка непосредственно на капитана Василия Попова.

— Как-то маловато, — разочаровано протянул майор, взвесив папку в руке. — Плохо работаете, товарищ, очень плохо.

— Ну, так это же еще не все, товарищ Сургучев! — капитан Тур огляделся по сторонам и вытянул из заднего кармана комбинезона еще одну папку, формата А1, свернутую в рулон, — здесь свидетельские показания и очная ставка с Дмитрием Лысенко, который подозревается, а фактически — обвиняется в подлоге, подкупе, поджоге и погребе! Его артиллеристы имеют одну очень скверную привычку — они сквозь стены входят в полуразрушенные дома и потом из них не выходят. Кричат, руками машут, но не выходят. Нам пришлось взорвать четыре дома и разнести в клочья еще один, ради спасения их жизней, но кроме трупов мы ничего не нашли. По всей видимости, данные враги народа, пользуясь случаем, перебегают таким образом во вражеский капиталистический стан. Вот что я по этому поводу думаю, товарищ майор!

И Алексей Тур застыл по стойке смирно.

— Все правильно, вы — думаете, а Народный Комиссариат решает, — Алексей Сургучев спрятал папки с уликами в правый лампас своих командирских штанов. — Кто на сколько лет надумал, и кого надо расстрелять. Да не волнуйтесь, — майор НКВД небрежным движением захлопнул выпавшую от удивления челюсть капитана-штурмовика и достал из пулеметной башни «бгоневичка» массивную полевую рацию: — Але, «Топор», я «Бревно»! Я «Бревно»! «Топор», «Топор», как слышите меня?!

— Слышу вас хорошо, «Бревно», — веселый голос Вадима Народицкого пробился через стену помех. — Что нужно «Бревну» от «Топора»?

— Оправдайте свой позывной и атакуйте железнодорожный узел, — Алексей Сургучев протер «Капитал» тряпочкой. — Наши сверхэлитные посвященные коммунисты-отличники взяли приступом все зенитки. Можете приступать к выполнению самой увлекательной части операции.

— Понял вас, товарищ энкавэдист-мелкий пакостник, — пошутил Вадим, — отключаюсь.

— Только не в прямом смысле этого слова! — прокричал в рацию майор НКВД, но майор-летчик уже вынул батарейки со своей стороны. — Эх, всегда он так шутит. Так-с, что там еще я хотел такое сделать во славу моей Родины? Ах, да, осудить парочку потенциальных врагов народа, — Сургучев достал из кармана махорку и профессиональным движением скрутил самокрутку. — Але, «Алмаз», «Каштан», я «Бревно»! Я «Бревно»! Как слышите меня?! Что там у вас происходит, товарищ Троцкий меня на Воркуту побери?!

— Происходит то, что и должно происходить, — глубокомысленно заявил на том конце сигнала подполковник Дмитрий Лысенко: — Искривление пространства привело к возмущению в пространственно-временном континууме и смещению пластов реальности. В результате этого наши артиллерийские расчеты попали в огромную воронку, раскрывшуюся над Гондурасом.

— А пехота, что с пехотой?! — майор НКВД подавился самокруткой и заставил свой мозг отключиться от попытки понять сказанное. — Она что, дезертирует?!

— Сам ты дезертируешь, — обиделся капитан Василий Попов, вмешиваясь в диалог. — Мои ребята просто немного устали и решили присесть. Кто ж знал, что фашисты все нар-

команы, на рабочих местах клей нюхают! Нам теперь нужно всем полком к интенданту идти, чтобы он нам форму новую выдал. А то негоже советскому солдату ходить по улицам с голой задни... гм, не по уставу.

— Ну, хорошо-хорошо, продолжайте наступление, — Алексей Сургучев отключил рацию и повернулся к Алексею Туру. — Интендантом у нас сейчас новый зеленый неоформившийся коммунист работает. Дмитрием Дахно звать. Вот на него мы всю ответственность и спишем. Вот вам «Капитал», капитан, прочитаете от двухсотой до трехсотой страницы, выучите и через неделю придете мне сдавать. А пока идите, берите Бобруйск, спасайте бобров для нации. Ну, а я пока со штабом свяжусь, узнаю, что там у них как...

Вывод

Аддон! Аддон! Полцарства, чтобы не было больше новых аддонов! В смысле «новых» аддонов к «Блицкригу». Настолько новых, что они фактически ничем не отличались бы от оригинала, и настолько аддонов, что ими уже можно было задолбать любого геймера. **«Блицкриг: Возмездие»** — это новые/старые юниты, миссии, задания, карты, стороны, глюки, недоработки. Все так же пехоту невозможно вывести из-за захваченной пушки, орудия заезжают в дома и остаются там навсегда, танки тупят при прямой атаке, стараясь протаранить врага, не открывая огонь. Все это уже было, и я очень сильно надеюсь, что больше не будет. Я, конечно, фанат тактических стратегий, но в эту блицкригоманию я играть вам не советую. Утомляет.

P.S. Заценил юмор разработчиков. Бобруйск — это сила.

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

WAR WORLD TACTICAL COMBAT

Разработчик: Third Wave Games
Издатель в СНГ: «Акелла»
Жанр: роботизированный экшен
Системные требования: P 3-1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Клоны или клоуны?

Да, смотрю я на все это дело и в очередной раз убеждаюсь — какие же гениальные парни сидели в *FASA*, какую прекрасную серию книг (а по ним и игр) создали. *Battletech*, они же «*Боевые Роботы*» на более понятном мне языке, открыли перед разумными людьми новую страницу в истории фантастики, погрузили их в полностью живой, красивый мир, в котором многометровые мехи под управлением пилотов-людей были вершиной военных технологий, а огромные прыжковые корабли царили в космосе. Эх, какое время было... Но все это прошлое, ностальгия-меланхолия, так сказать. Сейчас корпорации FASA уже не существует, и Вселенная Боевых Роботов канула в прошлое. Однако многие великие и не очень компании вовсю стараются достичь ее высот и, само собой, превзойти учителя по мастерству джедайства. Вольно или невольно, одной из таких контор стала **Third Wave Games**. Их роботизированный экшен **War World — Tactical Combat** как две капли воды напоминает сражение великих мехов MechWarrior. Те же лазеры, те же прыжки, та же концепция. Ну, или почти та же. Давайте разберемся поподробнее.

У кого лазер краснее

Пять военных машин, четыре боевые системы, силовой щит и прыжковые двигатели — вот границы полета фантазии разработчиков в этой игре. Атакуйте, прыгайте, модернизируйтесь. Благо, графикой игру Великий Кибернетический Разум не обидел, мало того, звуком качественным наградил, да искусственный интеллект немного приподнял над серой шевелящейся массой ограниченных любителей упираться головами в стены и столбы. Все бы хорошо, да вот закос под сетевые баталии подкачал. У геймы, по сути, нет одиночного кампайна. Три режима — *аркада*, *битва стенка на стенку* и *каждый за себя* — это всего лишь демонстрация сетевых возможностей **«Планеты Роботов»** в условиях одного компьютера. Так сказать, локалка без сети. Кто меня не понял, вспоминаем WarPath. Одно радует — есть возможность создания своего режима, со своими ограничениями и характеристиками. Это позволяет продлить «удовольствие» от выноса металлолома с экрана на пару часов, но не более. Хотя, конечно, те из вас, кто любит безостановочное *робо-рубилово* или до сих пор сдувает пыль с диска MechWarrior 3 (как я, к примеру ☺), могут объединиться, законнектить локалку и отшпилить друг друга по самое «не могу». К сожалению, я такого себе позволить не в силах, а значит, резко перейду к описанию... геймплея.

Страшные: «Пантера», «Питон», «Гром», «Шторм» и «Левиафан» — не что иное, как пятерка роботов, скопированных соответственно с «Коммандоса», «Аватара», «Тора», «Сандера» и «Громовержца» из MechWarrior. Радуйтесь и пойте — это ваш великий боевой железный «парк». Кроме внешнего вида роботы различаются только лишь скоростью и бронированием — вооружение и силовые щиты ставятся на все модели в полном объеме без дискриминации со стороны Общества Зеленых. Энергетические файтинги происходят по «невмирущему» принципу Unreal Tournament — арена, участники, грозный голос, отсчитывающий пять секунд и рявкающий «START», разбросанные повсюду боеприпасы, периодически пролетающий мимо футуристический боевой истребитель-транспорт, постреливающий из своих пушечек, ну и, само собой, дикий комментатор, сообщающий всем о том, что где-то на арене появились новые участники, а лидер десматча совершил «мультиубийство». Зажигающе, драйвово, но все это уже когда-то было. Но раз уж мы начали, давайте зажжем эту вечернику еще разок.

Для начала выставляем самый приближенный к индивидуальному прохождению режим *аркада*. У нас есть чисто символический денежный кредит, самый слабый робот «Пантера» и пара стандартных пулеметов в обеих руках вашей железяки. Надеваем наушники, выставляем уровень сложности, и вперед. Первый уровень — дуэль с себе подобным ботом. Уделав его на раз-два и получив три штуки кредов, двигаемся дальше. Второй уровень — два противника-слабака, третий уровень — два более модернизированных бота с лазерами, плюс третий пулеметчик на закуску, четвертый уровень — дуэль с могучим «Левиафаном», у которого есть вихревой силовой щит. Победить его уже не так легко, и ваше первое поражение не за горами. Гм, передохнем, сожмем кулаки и зайдем в гараж, чтобы там проапгрейдить своего роботика на честно заработанные креды. Ставим ему пулеметы помощнее, покупаем простейший силовой щит, ускоритель движения, и... деньги кончились. Ладно, выходим на арену с чем есть — авось повезет. Ну и, как говорится... и т.д., и т.п. «Аркада» особо не утомляет, но и не впечатляет. Так, лазерная возня (а, господа пришельцы, забыл сказать — в режиме «Аркада» ни много ни мало, сто уровней ☺).

Куда бешенее режим *каждый за себя*. Здесь на покупку и модернизацию робота вам выделяется солидная сумма, и в гараже можно оторваться по самое не могу. Смело берем сверхбронированного «Левиафана», на одну руку ставим ему убийственный лазер «Клинок», на второй вешаем старый добрый «Гатлинг», за спину заправляем ракетную турель и миномет, на плечи кладем прыжковые двигатели, а в грудь монтируем плазменную броню — эх, прячьтесь мои вороги, вам пришел Алеес Ден Ахт! Место боя — арена «Пустынные укрытия», а *робо-супротивников* тут целый легион. Для того, чтобы победить, нужно выбить пятнадцать фрагов, раунд автоматически заканчивается через десять минут. Стандартная рубка для тех, кто скучает по классике. Один, два, три, поехали! Ух ты, только появился на поле боя, как мне зарядили лазером

в бок. Ах ты, проклятый «Аватар», тьфу, «Питон» замутил себе пару лазеров «Аврора» и думает, что компания «Эфтек» его спасет. Как бы не так — держи серию самонаводящихся ракет и минометный залп в придачу. Все, что осталось от тебя после этого, добьет мой «Гатлинг». Первый фраг наш. Ай, больно! Тройка ракет мне прямо в голову, от вынырнувшего из-за угла полуразваливавшейся стены «Грома». Врубаем плазменную броню и валим негодника из миномета — только он способен пролетать сквозь непроницаемый силовой щит. Ай, опоздал я, юркая «Пантера», выпрыгнувшая высоко вверх, всадила в спину «Грому» пулеметную очередь. Тот треснул и развалился на части. Ну, ничего, моим следующим фрагом станет глупая «Пантера». У нее щита нет вообще. Эх, господа, подходите еще! В очередь, негодяи, в очередь!

Что касается режима «Стенка на стенку», то он в особых комментариях не нуждается. То же самое, что и «Каждый за себя», только в диапазоне «пять на пять». Эдакий Мех-Контер-Страйк получается.

Единственное, что радует, не вызывая никакого огорчения, так это «Своя Игра». Такая себе яркая звезда пленительного счастья на тусклом небосклоне *робо-лазеров*. Выставляешь количество своих оппонентов, настраиваешь их системы вооружения, сложность игры, а также искусственный AI всех присутствующих, загребаешь оружия по максимуму — и пошел отрабатывать план «Перехват» до полного автоматизма. Опять же жаль, что это довольно быстро надоедает (примерно через час, после наступления отторжения рук от первых трех режимов ☺). Карт для уничтожения стальных движущихся тонн очень мало, особых тактических изысков не наблюдается, враги или очень точно стреляют, или теряются в лабиринте ангаров и мостов, но, что самое интересное, никогда не дают зайти себе в тыл. Всевидящие они, что ли? Хаос, постоянное мочилово и полный разброд стоит над полем боя. Что это? Это бешеный геймплей War World — Tactical Combat ☺.

От игры до графики одна ракета

Признаюсь честно, я пристально и добросовестно рассмотрел коробочку диска со всех сторон, не забыл ни одного уголка, ни одной складки бумаги, и нигде — ну просто нигде! — не нашел упоминания о том, что игра делалась на движке *Unreal Tournament*. Даже файл-описание игры об этом умолчал. Странно, сейчас данную подпись модно ставить, даже если она не соответствует действительности. Это как с мобами в «Линейке», которые иногда убивают. Гм, так о чем это я? А, да — не обнаружив сей надписи ни на одном из искомых предметов, я возрадовался и принялся изучать графику «Планеты Роботов». Да, я такой странный и загадочный. Потерев подбородок, начертив на земле в вазоне с алоэ некие руны, я произвел несколько тестовых прыжков, забегов на дальность и выстрелов со взрывами. Результаты превзошли все мои ожидания. Довольно красиво выполненные и красочно разрисованные роботы, палящие друг по другу на территории развалленного завода из лазерных пушек с гранатометами, на поверку оказались совсем не идеальными. Мало того, что эти собратья из стали могли упираться в ящики вместо того, чтобы их обойти, так они еще в них и застревали! Это случалось не часто, но случалось. Вот тогда-то и начиналась веселуха. Тот, кто застрял, умирал под перекрестным огнем тех, кто оказался удачливее. Очевидно, так творения разработчиков из Third Wave Games заметают дефектные следы своих создателей. В остальном претензий к графике у меня нет — все нарисовано очень неплохо. И ярко ☺. Взрывы, выстрелы, и прочие эффектные штуки красивы и качественны. Особенно полно красоту боев роботов можно оценить на карте с джунглями — десяток железных воинов, окруженных ореолом силовых щитов, ощетинившихся красными копьями лазеров и плюющихся пулеметными залпами — это, я вам скажу, не вторая часть марлезонского балета. Это надо видеть.

А также слышать, потому как *звуковое оформление* игры выше всяких похвал — то есть, находится на традиционном «анреаловском» уровне. Кроме упоминавшегося выше экстремального диктора наши уши будут радовать звуки движения боевых машин, лазерные и пулеметные очереди, разрыв очередного поверженного меха на куски, шипение лазерного луча, плавящего броню, и многое другое, любезно предоставленное нам компанией «Аркс Индастриз» (включая, конечно, динамичные техномелодии). Так что звуку в данной гейме мы ставим «пять» и идем дальше убивать.

Многострадальный компьютерный ум, на который я делал прозрачные намеки по ходу статьи, также не остался без нашего внимания — как, я думаю, вы уже поняли. Гм, похоже, я опять что-то не то говорю. Тэк-с, попробуем еще разок. Уважаемый владелец машины «субару-импреза», бортовой номер отсутствует, на стекле кровь, шины прострелены — подойдите к своей машине, вас ожидает служба безопасности магазина. Эм, что-то у меня мозг кипит. Ах, да! Мозг! Ум! Интеллект! Электронный AI! Скайнет! Терминатор! «Планета Роботов»! Вау, ну и параллель. Гм, попробуем снова. Искусственный мозг ваших врагов напрямую зависит от величины IQ, которую вы выставляете перед каждым режимом. В зависимости от нее многотонная машина может быть либо коварным врагом, чей выстрел несет смерть, либо тупым броненосным болваном, упирающимся на поворотах в стенку и совершенно не знающим карту. Все, как говорится, в ваших руках и пальцах, но лично я советую играть с ботами не ниже пятого уровня — тогда присутствует хоть какой-то интерес.

Вывод

War World — Tactical Combat — это хороший, качественно проработанный, отлично прорисованный и... непонятно зачем созданный сетевой *робо-экшен*. Лично я очень сомневаюсь, что он обретет небывалую популярность в клубах, и десятки сотен фанатов будут рубиться в него с отчаяньем обреченных. А если этого не произойдет, то зачем он нужен в наше с вами переборчивое время?

Артур ЧЕМИРИС aka R@ak raak@ukr.net

EMERGENCY 4

Разработчик: Sixteen Tons Entertainment
Издатель: Take-Two Interactive
Издатель в СНГ: GFI/»Руссобит-М»
Жанр: strategy
Системные требования: CPU 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Многим фанатам экономических стратегий приходилось сутки напролет спасать человеческие жизни — нет, не от инопланетян-туристов, а от банальных пожаров, автокатастроф и наводнений. И все благодаря уникальной серии от Sixteen Tons Entertainment — Emergency. И вот уже четвертый представитель данного семейства появился на свет и готов продолжить славное дело всеобщего спасения — точнее, спасания. Здесь нет ничего надуманного, здесь все точно так же, как в том мире, что за окном. Пожары не берутся из ниоткуда — кто-то, проходя мимо парка, бросил сигарету, от которой загорелась сухая трава, потом дерево, потом и весь парк. И чем быстрее мы отреагируем, чем быстрее вызовем пожарных и потушим их усилиями пожар, тем больше шансов спасти парк, человеческие жизни и весь город. Конечно, игра несколько искривляет действительность, пренебрегая, в частности, физикой огня, зато она по-своему учит нас ценить самое дорогое из того, что у нас есть — жизнь. Мы уже давно перестали реагировать на сообщения информагентств о том, что где-то там на краю света произошла очередная катастрофа, забравшая сотни или тысячи человеческих жизней. Мы привыкли жить только в нашем собственном небольшом мире, замкнутом в цикл дом-работа/учеба-дом, и все, что вне этого мира, нас не касается. Но мы не думаем о том, что этот самый цикл в результате какой-нибудь аварии или стихийного бедствия может быть прерван. И что тогда? Тогда уже ничего. Тушите свет, плотно закрывайте все окна и двери, ложитесь на пол и ждите людей, которые придут вам на помощь. На спасателей, героический труд которых воспевается в играх серии Emergency.

* * *

Как и прежде, в игре два основных режима игры — кампания и свободная игра. В свободной игре нам предложат возглавить спасательную службу небольшого города, реагирующую на все чрезвычайные происшествия, время от времени возникающие на подконтрольной нам территории. Происшествия самые разнообразные: начиная с сердечного приступа у какого-нибудь старика и заканчивая землетрясениями и наводнениями. Конечно, и реагировать на них мы должны адекватно. Мы не станем оцеплять квартал, в котором у кого-то украли сумочку, и вызывать на место происшествия кинологов. В подобной ситуации можно обойтись одной патрульной машиной. Но если вдруг террористы захватили заложников и грозят подорвать полгорода, нам придется действовать жестче, применяя куда больше техники и живой силы. Также всегда у нас есть альтернатива — вести переговоры или брать штурмом, лечить или ждать, пока помрет ☺ (конечно, настоящие спасатели подобного развития ситуации не допустят. Но в условиях суровых реалий Emergency, в которой за все нужно платить из собственного кармана, иногда дешевле и куда проще подождать, пока лес выгорит, оцепив район и эвакуировав всех жителей, нежели, применяя авиацию, тушить бушующее пламя).

Технику, необходимую для той или иной спасательной операции, нужно заранее приобрести в неком эфемерном пространстве, за свои кровные вечнозеленые. Лишь раз в сутки на наш счет будет поступать незначительная сумма дотаций из городского бюджета, да и той хватит от силы для тушения нескольких мусорных урн. А все остальное, простите — за свой счет. Ну а где еще брать деньги? За успешное выполнение заданий нам будут начисляться очки, и чем выше уровень сложности происшествия, чем быстрее вы с ним справитесь, тем больше очков получите. Например, за ликвидацию небольшого пожара в местном парке дают 300, а за освобождение заложников или тушение пожара на фабрике — аж 2000. Данные очки не только считаются за деньги, но и записываются в таблицу рекордов, просмотреть которую вы можете в главном меню. Поэтому в наших интересах делать все качественно и быстро — и в таблицу рекордов попадем, и денег подзаработаем.

Теперь появился еще один отряд спасателей. К пожарным, полицейским и медикам примкнули инженеры, которые занимаются разбором завалов, ремонтом различных механизмов, а также отвечают за эвакуацию из зоны бедствия неисправной техники. И не обращайте внимания на то, что эвакуатор у инженеров небольшой и невзрачный на вид — в него влезет все, даже хвост огромного пассажирского самолета.

Если продолжить наш разговор о технике, то тут в основном все как прежде. Несколько видов карет скорой помощи, на разные случаи жизни, пять типов пожарных автомобилей, включая пожарные лестницы и броневики, и прочее, прочее, прочее. Есть даже пожарный самолет, но из-за своей дороговизны он выступает больше в качестве стимула, мечты.

* * *

Кампания, как и прежде, состоит из двадцати никак не связанных между собой миссий. Только на этот раз они следуют не беспрерывной чередой, как в предыдущих частях серии. К четвертой игре сериала разработчики решили все-таки прилепить сюжет, причем не просто так для галочки, а настоящий, чтобы за душу цепляло. Но к сожалению, идея и реализация не всегда друг друга стоят. Девелоперы не нашли ничего лучшего, чем добавить в режим кампании элементы свободной игры, приправив их текстовыми сообщениями. То есть между миссиями нам опять же предложат последить за безопасностью цело-

го города. Мне это нововведение показалось бессмысленным. Зачем ремонтировать то, что никогда не ломалось? Разве у игроков когда-то были претензии к режиму кампании? В предыдущих двух частях ознакомительные ролики перед миссиями полностью заменяли сюжет. Конечно, мувики и из E4 никуда не делись, но толку от них теперь куда меньше. Если раньше нам перед миссией демонстрировали не только причины ЧП, но и последствия, то теперь имеем только причины, да и те не всегда понятны.

Но все же не будем углубляться в критику, лучше более детально поговорим о миссиях кампании. Они как всегда разнообразны и интересны. С каждой миссией задания становятся все сложнее и сложнее. Все начинается с падения строительного крана, в результате чего пострадали два человека. Вызвав две скорых, бригаду пожарных и машину полиции, мы за несколько минут разберем завалы и спасем всех пострадавших. С каждым следующим заданием количество жертв будет расти. То дамбу где-то прорвет, то на каком-нибудь рок-концерте случится пожар — везде нужна наша помощь. Каждая миссия может пополняться новыми и новыми задачами, в зависимости от того, как игрок поведет себя в той или иной ситуации. Случилось землетрясение, и вы не успели вовремя на него отреагировать? Получите за это вдобавок к спасательным работам еще и проблему с мародерами, заполонившими улицы разрушенного города.

* * *

Графически игра осталась на том же уровне, что и ее предшественница. Все смотрится довольно красиво. А за детально проработанные модели техники разработчикам можно сказать отдельное спасибо. Конечно, немного подкачало пламя — выглядит несколько старомодно. Будем надеяться, что с выходом пятой части серия наконец-то обретет новый движок.

Также вызывают нарекания слабые возможности зума камеры, и ладно бы речь шла о разглядывании графических красот — не всегда удается разглядеть жертву под руинами.

К физике также нет никаких серьезных претензий. Конечно, она несовершенна, но все же это не очень портит впечатления от игры.

ИИ по сравнению с третьей частью серии, значительно продвинулся, но все же он далек от идеала. Хотя нам уже и не нужно ждать часами, пока скорая помощь доедет до места назначения, все же иногда наши спасатели отказываются исполнять приказы, а время от времени и вовсе отключаются от виртуальной реальности. В таких случаях у игрока есть два варианта. Можно убить или покалечить «аутиста», чтобы того скорая хоть в каком-то виде могла транспортировать на базу, ну а если вы не желаете подобных жертв, можете начать миссию с начала.

Также в игре присутствует мультиплеер, в котором могут принимать участие одновременно до четырех человек.

* * *

Итак, перед нами старая добрая Emergency со всеми своими плюсами и минусами. Если принять во внимание тот незначительный список изменений, который мы имеем, можно смело утверждать, что Emergency 4 не является полноценным продолжением серии. Ей куда больше подошло бы определение «аддон». Ну а так... можно поставить игре твердую оценку «хорошо», вместо стандартной для этой серии — «отлично», поиграть и, пройдя все миссии, забыть. Регресс налицо, но будем надеяться, что он временный. На этом ставлю точку и желаю вам всяческих успехов в спасении человеческих жизней. Удачи!

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

Окончание, начало см.: МИК № 43-44 (257-258)

Я, конечно, боюсь показаться невежливым! — произнёс внушительных размеров енотовидный кот с татуировкой «Шлемазла!» на коленке, вываливаясь из Глючного Портала, — но мне кажется, мы немного сработались...

В спине кота торчал виртуальный топор с дарственной надписью *«Я же предупреждал — прибью!»*, а лапа рефлекторно подёргивалась, пытаясь направить уже несуществующую армию на несуществующие бастионы противника.

Огр хмыкнул, протёр очки и в ответ хотел что-то сказать, но подумал о слабом закосе (пополам с плагиатом) под кота Бегемота и ехидно улыбнулся. Он всё ещё параллельно размышлял над условиями применения дорогостоящего заклинания «Фтопку фсех!» в мире техники типа «Земля» и пытался найти лазейку в чётких построениях континуума.

Jaguar не услышал мысли новоиспечённого агента, зато их услышал мрачновато-небритый Талер, который в отместку подумал о том, что двухголовой горе мяса за два метра ростом IQ не нужен по определению.

Bateau в ответ подумал, что некоторые несъедобные кости четвёртого сорта, которые рубятся прямо с офисным креслом и не годны даже валяться в контейнере пищевых отходов, могли бы не завидовать другим, а заняться непосредственно делом.

Jaguar примирительно подумал, что двум личностям с зашкаливающими гормонами не помешало бы найти себе настоящее мужское занятие. Например, склеить пару девушек (причем желательно не из картона) в радиусе Департамента и выплеснуть негативную энергию...

...На это Талер резонно заметил, что ни в эпицентре, ни в радиусе, ни в далёких окрестностях Департамента нормальных девушек не водится уже пару лет, и максимум, что он может сделать для восстановления гормонального баланса, это склеить самого Jaguar`а. Намертво. Bateau тут же вызвался сходить за хорошим столярным клеем...

И если бы кто-то сейчас решил подслушать мысленную перепалку трёх агентов, он бы мгновенно уверился в одном. Они сработаются! Они обязательно сработаются! Если не поубивают друг друга, конечно... Впрочем, самое крепкое сотрудничество зачастую начинается с непонимания. Об этом знали все. Об этом знали даже Глубокий Кризис и Полное Уныние, царящие в коридорах и на территории Департамента, и ставшие притчей во языцех. Вы кризис видите? Нет. А он есть...

* * *

Предлагаю согнать раздражение старым дедовским способом. Выяснением отношений в виртуальном мире! — предложил находчивый енотовидный кошак.

— Отклоняется, — зевнул невидимой головой Bateau. — Адреналин не тот. Стратегия скучна, дирижабли рулят, всё плохо. Предлагаю всё-таки склеить кота.

— Стоп! Кто сказал стратегия? Жанр HoAE как определяется? RTS vs RPG! Вот мы и попробуем в скирмише это самое RPG, — авторитетно заявил Jaguar.

— Ну уж нет. Против армии с голой ж*** — извините, я лучше кота склею! — возмутился Талер.

— Допустим-допустим... — в глазах Bateau зажёгся недобрый огонёк. — А я предлагаю склеить того, кто в сражении «герой vs база» окажется на последнем месте.

Jaguar облегчённо вздохнул. Bateau протёр очки. Талер нахмурился — кажется, эти олухи решили, что его можно взять «на слабо». Кажется, у них это получилось.

— В Портал! — провозгласил без пяти минут спецагент, бросаясь в алчущий зев Портала. — И да пребудет с нами поезд Одесса-Москва!..

— И да пребудет он на третью колею! — воскликнул Jaguar, ныряя туда же.

— Флудеры... — вздохнул Bateau и начал вычислять ту идеальную траекторию прыжка, после которой он не застрянет в Портале намертво.

* * *

Ну, что ж. Теперь вы остались один. Нет ни войск, ни башен, ни других полезных построек. А враг ведь не дремлет и уже начинает потихоньку застраивать свою территорию. Что же делать одинокому герою?

Первым делом — продавать карту вызова крестьян. Сделать это можно, наведя на нее курсор и кликнув правой кнопкой мыши. Подобным способом можно продать только это заклинание. Остальные придется сдавать в библиотеку.

Как видите, на экране нет никаких показателей ресурсов, ибо они вам теперь ни к чему. Главная задача — нормально прокачать героя, пока враг не развился достаточно сильно.

До штурма вражеской базы еще далеко, а значит, пока придется набивать опыт на нейтралах. Лучше всего подходят группы юнитов, которые не имеют своих поселений.

Тактика достаточно проста. Вначале всю мощь обрушиваем на вожака стаи. Как только вожак будет уничтожен, остальные воины отряда на время потеряют боевой запал и начнут разбегаться. Остается только добить их и забрать ценный или не очень артефакт, который выпадает из каждого вожака.

За каждого убитого вражеского или нейтрального юнита герой получает денежное вознаграждение. Собственно, так герой зарабатывает себе на новые артефакты, всевозможные бутылочки, заклинания и пр. Но об этом потом. А пока что остановимся поподробнее на прокачке при варианте RPG vs Strategy. Пожалуй, нет смысла рассказывать о том, сколько всего навыков, что за что отвечает и какие бонусы можно получить. Если вы хоть немного играли в кампанию, то система навыков не должна вызвать никаких вопросов.

После долгих экспериментов весь редакторский состав сошелся в едином мнении — с самого начала полезней всего повышать «скорость передвижения», ибо бегать придется много, особенно когда враг отправит на поиски вас свои армии.

При подобном стиле игры мы заметили еще один интересный момент. Без магии вы как без рук. Как показала практика, от чистого файтера толку не то чтобы мало... ммм... ну, скажем — он совсем никакой. С войсками в рукопашную еще можно справиться, но вот штурм базы станет для вас достаточно геморройным занятием. Так что не ленитесь выделять время для поиска нужных заклинаний и не забывайте повышать максимальное количество маны. Не стоит забывать и про резисты. Ведь согласитесь, гораздо легче, когда сотня стрелков (в начале — самый опасный юнит) снимает с героя сто единиц здоровья, а не, скажем, 400 или 600. В принципе, поднять до нормального уровня резисты можно за счет артефактов, хотя никто не мешает вам прокачать их с помощью навыков.

Теперь давайте разберемся подробнее с арсеналом заклинаний, необходимых герою для нормального и приятного ведения войны против армий врага. Да-да, именно армий. И не нужно пугаться немалого количества вражеских юнитов и бросать игру после первых неудачных попыток. Поверьте нам на слово — правильно прокачанного героя не

сможет остановить даже тысячное подразделение (Bateau, вон, в одиночку смог положить шесть «сложных» компьютеров в союзе). Другой вопрос, что именно использовать? Вот на него мы сейчас и постараемся ответить. С физической атакой все понятно. Она немаловажна, но все же основное оружие — это магия. Вашему вниманию предлагается три наиболее оптимальных заклинания для всех героев:

Заклинание вызова — герой призывает себе на помощь небольшое войско. Заклинания подобного рода полезны как отвлекающий маневр. Пока силы противника разбираются с никчемной горсткой юнитов, у вас есть время скастовать на них что-нибудь убойное или, скажем, сбегать за бутылочками, пока есть возможность;

Глаз молнии — выбор редакторского состава. Недорогой и эффективный способ уничтожения вражеских сил. Висящая хрень, угрюмо долбящая по врагу и напоминающая призрачный глаз или шаровую молнию;

Разлом — ужас, летящий на крыльях Апокалипсиса, «горькие слезы» для крепости противника и вообще самое мощное заклинание в игре. Просто создает дыру на карте, в которую проваливается все, что находится в радиусе ее действия.

* * *

Поначалу партизанские войны против кремниевых болванчиков затягивают со страшной силой. В сюжетных миссиях подобные толпы противников можно было встретить лишь в паре-тройке миссий, а тут... Тут царит беспощадный геноцид, причём разнообразие юнитов заставляет мага и файтера кооперироваться, поскольку один бессилен против плевавшего на магию голема, в то время как другой теряется перед многотысячной ордой в общем-то слабых вражин. Однако после нескольких поединков нащупывается оптимальная стратегия прокачки, выявляется основная ошибка ИИ (компьютер ни разу не додумался сколотить неубиваемую армию, вместо того чтобы постоянно скармливать игрокам сравнительно небольшие «порции» солдат), запоминаются все важные точки на карте, оттачивается умение управлять персонажем... В итоге вся игра сводится к выживанию в течение некоторого времени, после которого уровень прокачки персонажа уже позволяет более-менее сносно справляться с прибывающими от компьютерных игроков полчищами. А дальше дорожка простая — герои собираются вместе, запасаются бутылочками, покупают разрушительные спеллы и начинают методично выносить вражеские базы.

Весело? Да, но надоедает. Есть надежда, что в этом режиме игра будет гораздо интереснее и сложнее с выходом патча и новых мультиплеерных карт. Но, как ни странно, на данный момент наш фетиш — это чистый Crimsonland в виде поединка одиноких героев. Причём никакого разделения на команды — каждый сам за себя! И чем больше игроков, тем лучше, поскольку при один на один азарт совсем не тот, что при схватке четырёх героев.

Спросите, почему «Кримсон»? Ведь героев не может быть больше семи...

Верно, так и есть. Героев мало, карта большая... Но не забывайте о нейтральных поселениях. Поначалу мы пытались играть с упором на прокачку, дрались только при случайной встрече у библиотеки или у торговца артефактами. И только когда чувствовали в себе достаточно силушки богатырской, топали к нейтралам и нанимали их просто для того, чтобы поскорее найти оппонента. Да, так и есть, если вы нанимаете вольное поселение в ситуации, когда вам не противостоит враг с базой, наёмники собираются в небольшие отряды и начинают просто патрулировать дороги по всей карте. И будьте уверены — рано или поздно они наткнутся на врага, после чего вам только останется как можно быстрее добраться до места схватки и помочь своим наёмникам довести их правое дело до логичного финала. Неплохой режим. Забавный. Но DotA Allstars поинамичнее будет, да и баланса в ней побольше...

Но где же Crimsonland?!

Спокойно, как раз добрались до самого интересного. А именно — до совершенно нового, доселе невиданного жанра сетевой игры. Именно так — не больше и не меньше. Ибо!

Вся суть такой игры кроется в том самом заклинании, которое сразу же продаётся, если вы собрались играть только героем (см. выше). При стандартных настройках игры такое решение приносит 450 золотых, в то время как найм небольшого поселения орков стоит всего лишь 612 единиц местной валюты. Сами понимаете, что набить менее двух сотен золотых — это работа на 3–4 минуты (смотря каким героем играть), главное не поддаться соблазну и не потратить деньги на бутылочки, артефакты и заклинания. А дальше...

Думаю, вы уже знаете, что такое отряд орков в HoAE, если хотя бы немного играли в скирмиш. А если не знаете, то мы подскажем. Орочий отряд состоит из трёх родов войск: наездники на кабанах (очень быстрые, но хуже всего то, что они при ударе обездвиживают игрока), шаманы (которые восстанавливают здоровье своих подопечных и, что немаловажно, обладают мощной магической атакой), а также простые пехотинцы. В итоге для героя до 20–30 уровня схватка с таким отрядом заканчивается крайне плачевно: кабаны догоняют и замедляют, шаманы лечат кабанов и наносят серьезные магические повреждения, а пехота выбивает остатки здоровья, если к моменту её прихода игрок ещё жив. И надо сказать, что 20–30 уровень «прокатит», только если у игрока имеется на руках отличный набор заклинаний и хорошие вещи. «Голый» герой и на сороковом уровне может не справиться с орочьим отрядом, даже если потратит на схватку с пяток пузырьков здоровья.

В этом как раз и заключается соль игры на выживание: с момента первого контакта с вражескими орками игроку приходится постоянно убегать, использовать замедляющие заклинания, невидимость и прочие ухищрения, просто чтобы выжить. Силёнок для нормального сопротивления ещё нет, а постоянная беготня не даёт шанса прокачаться на более слабых нейтралах. Кто бегает быстрее всех? У кого хватило ума купить заклинание невидимости?

А орки тем временем плодятся и плодятся. И вот, в какой-то момент понимаешь, что бежать больше некуда... Адреналин так и хлещет! Кто-то пытается разрушать «вражеские» поселения орков при помощи мощных заклинаний, но тратит при этом деньги и очки развития, которые необходимы для выживания в этой погоне. Кто-то украдкой пытается поставить магическую башню или «глаз молний», чтобы хоть как-то заработать опыт. Кто-то просто добыл плащ невидимости и скрывается от преследователей в укромном уголке карты... Но так или иначе — итог один. Смерть.

Вопрос только в том, кто продержится дольше других.

GSC, не думаю, что вы хотели сделать именно такую игру, но ваш смелый шаг действительно принёс в мир компьютерных развлечений нечто новое. И это замечательно. Иначе и быть не может.

Спасибо.

* * *

На виртуальных полях ещё догорали остатки вражеских баз. В углу карты два мага поливали друг друга вредоносными заклинаниями и насылали на супротивника полчища крыс. Одинокий вандал-эльф опустил в преисподнюю очередную библиотеку с ценным заклинанием.

Это было там.

А здесь, за окнами, наплевав на ДЗВР, уверенно шествовали в светлое будущее Глубокий Кризис и Всеобщее Уныние. Они потеряли интерес к Департаменту. Впереди у них было ещё много толстых красочных журналов...

ANCIENT WARS SPARTA

Гнат БУРМА

Спартанцы. К началу классического периода древнегреческой истории они создали самое сильное военное государство Греции и повсеместно славились отвагой и ратным мастерством. Они осторожно относились к любым переменам и старались всячески ограничить общение с внешним миром. Они усердно тренировались в самых суровых условиях, воспитывая в себе идеальных воинов и верных защитников родины. Они чтили закон силы, и сила была на их стороне. Их мужество вдохновляло и продолжает вдохновлять по сей день.

Сказку сразу, с этим интервью связан один забавный курьез. Изначально я рассчитывал разузнать о стратегии **Ancient Wars: Sparta** у PR-менеджера компании **Playlogic International** *Жана-Поля Харди*. Но, к моему большому удивлению ответы на свои вопросы я получил от известного немецкого продюсера и художника *Торстена Хесса*. Как всегда, по уши загруженного работой, но все же готового о ней поболтать. Чистейшей воды удача. И причем немалая.

Торстен Хесс хорошо известен не только в узких профессиональных кругах разработчиков игр. Любой мало-мальски внимательный геймер обязательно встречал это имя. И не раз. То ли в разделе новостей, то ли в списках создателей любимых стратегий. Действительно, Хесс долгое время работал в составе *Blue Byte Studio*. Свой авторитет он завоевал благодаря участию в проектах *Incubation: Time is Running Out* и *The Settlers III*. В 2004 году Торстен перебрался в издательский дом Playlogic International. Точнее в его европейский филиал, что находится в Амстердаме. Компания эта сейчас ведет многие весьма ожидаемые гейм-проекты. Например, *World Racing 2*, *Knights of the Temple 2*, *Gene Troopers*. Хессу поручили курировать Ancient Wars: Sparta. Именно об этой игре сейчас и пойдет речь.

Ancient Wars: Sparta — стратегия, которая вот-вот ворвется на игровой рынок. Над ее разработкой уже долгое время трудится воронежская студия **World Forge**, слагая новую эпическую оду кровавому ремеслу спартанцев. Сочная трехмерная графика и пышное великолепие античного мира, проработанный физический движок и масса стратегических возможностей — вот далеко не полный список того, что ожидает нас в ближайшем будущем.

Мой первый вопрос, адресованный Жану-Полю, а вовсе не Торстену, нашел все же весьма достойный ответ ☺. Итак...

* * *

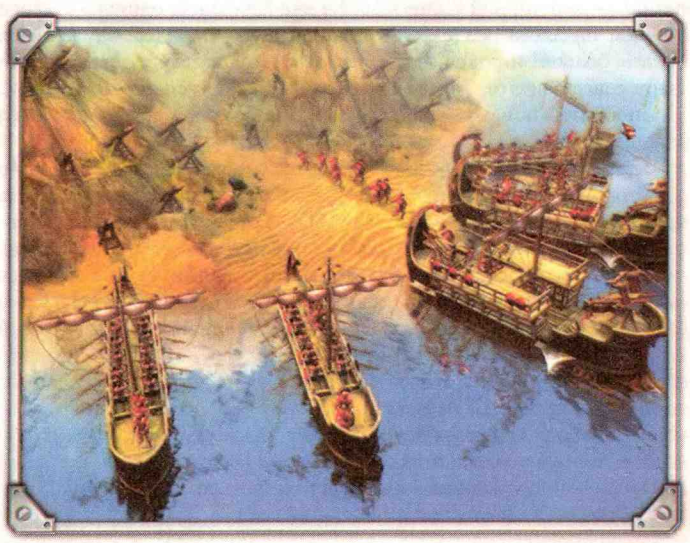
МИК: *Каким образом лидерство ветерана игростроя Торстена Хесса повлияло на работу World Forge?*

Торстен Хесс: Разработка игр — это сугубо командная работа, поэтому один человек не может все изменить, но вправе день ото дня влиять на те или иные вопросы. Вряд ли стоит говорить о влиянии кого-то одного на процесс разработки в целом, но все же опыт Торстена, накопленный в Settlers 3, оказался полезным.

МИК: *Основывается ли сюжет игры Ancient Wars: Sparta на подлинной истории Древнего мира?*

Торстен Хесс: Сюжет зиждется на правдивой исторической основе лишь частично. Игровые народности представлены спартанцами, персами и египтянами. Здесь игрок встретит реально существовавших персонажей (таких как Агамемнон, царь Ксеркс и т.п.). Исторические детали, внесенные в наш сценарий, придают ему дополнительную глубину. Но, в то же время, то, как разворачивается наша история, является чистейшей воды вымыслом. Как результат, игрок сможет по-своему влиять на ход общеизвестной истории.

МИК: *Является ли Sparta сугубо батальной стратегией? Будут ли в ней присутствовать классические экономические и сельскохозяйственные составляющие?*



Торстен Хесс: Незыблемым базисом игры станут сражения и стратегическое планирование. Чтобы вырвать победу у других племен, нужно готовить армии и применять разные тактические возможности. Экономика — важнейшая часть подготовки к войне, поскольку без нее невозможно проведение никаких военных действий. За экономикой закреплено производство оружия и обеспечение провизией. В игре это крайне важно. Дело в том, что го-

лодающие солдаты теряют здоровье и способность сражаться. В то же время наша игра не похожа на экономический симулятор, такой как Settlers, например. Главный акцент поставлен на качественный военный экшен.

МИК: *Опишите боевую систему. Может ли она похвастаться чем-то действительно революционным?*

Торстен Хесс: Действительно. Наша команда задействовала некоторые возможности, которые ранее никем в RTS не использовались. Игрок сможет производить собственное оружие или же собирать его на поле боя возле павших врагов. Используя рабочих и подбирая «трофеи», каждый игрок в качестве такого себе юнит-дизайнера сможет производить собственных уникальных бойцов. Принимая во внимание, что на протяжении всей игры может быть подобрано и использовано около 40-ка видов оружия и брони, становится понятно, какое разнообразие «Спарта» вкладывает в руки игрока.

Мы также добавили в игру природные элементы, такие как огонь и ветер. Попутный ветер позволит кораблям плыть быстрее, а встречный — наоборот, замедлит их скорость. При хорошем ветре лучники смогут стрелять на более дальние расстояния. Еще интереснее комбинировать огонь и ветер. При сильном ветре юниты, стоящие рядом с пылающим зданием, могут тоже загореться. Вообще, благодаря этой фиче стратегические возможности в игре почти безграничны.

«Спарта» располагает и рядом других новшеств, благодаря которым она сможет быть признанна игроками в качестве новой вехи в истории RTS. В то же время наша стратегия работает по известным всем принципам, поэтому у опытного игрока не будет никаких проблем с тем, чтобы разобраться со всеми нюансами игры. Мы решили не изобретать колесо заново, а лишь подрихтовать его тут и там.

МИК: *В игре намечен некий РПГ-элемент. Каковы его главные особенности по сравнению с другими играми? Вы использовали некие специальные магические возможности, перки или что-то в этом роде?*

Торстен Хесс: Мы решили не использовать чересчур уж много магических событий, поскольку игра должна смотреться более или менее реалистично. При этом у нескольких юнитов есть некие способности, которые в определенной степени могут называться магическими. Например, жрецы могут призывать черных пантер, отравлять противника или лечить собратьев. Огненные аколиты забрасывает врагов фляжками с зажигательной смесью. Сегодня мы называем это «коктейлем Молотова» ☺. Лечение юнитов может быть воспринято, как использование медицинских навыков. Персы, например, имеют специальные «лечащие палатки». Они проделывают манипуляции, которые могут казаться вполне магическими для того времени. Для нас это всего лишь сума технических, медицинских, физических и тому подобных знаний. Одним словом, у нас не будет колдунов, кастующих заклинание «вулкан» или призывающих могучих драконов.

МИК: *Вы создали собственный графический движок* **Ancient Wars Engine**. *Какой у него потенциал?*

Торстен Хесс: Прежде всего, как вы уже заметили по скриншотам, движок наполняет игру просто фантастическим графическим исполнением. Ландшафты насыщены тоннами мелких деталей. Они полны жизни. При этом движок способен выдержать огромные скопления юнитов. Составляющая движка, которая отвечает за физику, создавалась отдельно. Тщательно и скрупулезно. В общем, мы очень довольны тем набором возможностей и опций, которые представляет наш движок.

МИК: *Влияет ли неким образом меняющаяся природная среда на игру?*

Торстен Хесс: Влияет. Исходя из возможностей физического движка, различные части ландшафта могут быть использованы в геймплее. Например, на вершинах холмов игрок сможет строить каменные ловушки. Катящиеся вниз камни могут приносить немалый ущерб в зависимости от крутизны спуска и размеров долины. Или вот, например, разваливающиеся здания разбрасывают осколки и могут покалечить стоящих вблизи юнитов.

МИК: *Насколько разнообразными будут игровые локации?*

Торстен Хесс: Мы разработали множество ландшафтных наборов с богатой окружающей средой. Действие игры будет проходить в Европе, Африке и Малой Азии, так что ждите множество сухопутных сражений и морских битв.

МИК: *И, наконец, на когда намечен релиз?*

Торстен Хесс: Выход Ancient Wars: Sparta запланирован на конец этого года.

МИК: *Большое спасибо. И удачи вашему проекту!*

Записки Автоответчика

Кирилл ТАЛЕР kertis@mycomp.com.ua

ПОД ЗНАКОМ АВТООТВЕТЧИКА

Вам когда-нибудь не давали поговорить об осени? О настоящей печальной, затяжной осени, когда снег ещё только суёт свою любопытную мордочку в насиженный курятник города... Вам когда-нибудь не давали поговорить об играх, о большом количестве игр, вышедшем в этом урожайно-жёлтом сезоне? Вам когда-нибудь не давали поговорить о зябко кутающихся в пальтеца девушках и об их многозначительных взглядах? Вот так, чтобы категорически сказали: «Не дадим!» Не девушки, в смысле, а поговорить обо всём этом. В том числе и о них.

Мне сегодня не дадут. Потому что писем не просто много. Гончие электронные собаки отгрузили такое количество мнений и впечатлений с различных серверов, что впору хвататься за голову или подключать вторую клавиатуру, параллельно учась печатать ногами. Всеми двумя сразу.

Но прежде чем нырять с головой в нагромождение *букав*, попробуем подвести итоги, так сказать, автомесяца. Они таковы: критики практически нет. То есть, её нет совсем. Причина, конечно же, не в том, что критиковать нечего. Уход бессменного кормчего «Автоответчика», приход нового рулевого... Тут поневоле задашься вопросом, а останется ли жив предмет предполагаемой критики вообще? Потому слышны или слова сожаления по поводу ухода Kertis`а и Glukk`а, или же поддержка нынешнему редакторскому составу. И за то, и за другое низкий вам поклон с тройным *подподвыподвывертом*!

А ещё приятно, чертовски приятно, что оживились девушки. Целых три письма от слабой (и латентно сильной) половины человечества! Агентурный отдел, надеть латы и шлемы — хоть пару раз в году будьте похожи на рыцарей, ёлки-палки! Jaguar, перестань ковыряться в носу пяткой задней ноги, это уже не модно... Bateau, хватит смотреть исподлобья сверху вниз, это неудобно и ведёт к косоглазию обеих голов!.. Улыбаемся, мальчики, улыбаемся...

Привет, Таллер! :))

Здравствуй :)

Пишет тебе **El'фийка**. *Читаю МИК уже лет пять, а пишу впервые.*

У меня наоборот. Пишу в МИК почти пять лет, а прочитал в первый раз совсем недавно...

Но на это повод имеется. Надоело читать «ОЙ А КАК БЕЗ КЕРТИСА ЖИТЬ-ТО МЫ И ЖУРНАЛ БУДЕМ?» Хотя, если честно, расстроилась. Да будем жить все и нормально.

Полностью поддерживаю! С одной стороны — конечно, Кертиса с Глюком не хватает. Но сколько ж можно скорбеть!

Вот почитала я первый номер без Кертиса — и нормально. Даже интересней стало. Таллер, тебе мона выписать ОГРОМНЫЙ РЕСПЕКТ. А Кертису от меня передай такое пожелание: пусть как-нибудь, когда шумиха, с его уходом связанная, поутихнет, сядет да ответит на письма в «Автоответчике» (типа «Не ждали, а я пришел») :)).

Кертис, ты слышал? Если девушка просит... Эй, Кертис, ты вообще читаешь «Автоответчик»?! Молчит...

И еще ты там проследи, чтобы Мохнорыла не добили, а то часами зверушку, в душе нежную, бьют. Засим прощаюсь и желаю тебе и всем остальном камрадам удачи.

Прослежу. Сейчас Мохнорылу хорошо. Нашёл очередной вентиляционный ход, заваленный ещё со времён гражданской войны Алой и Белой роз. Сейчас всё время пропадает там. Раскопки ведёт. Передам ему от тебя привет — захрюкает от удовольствия...

Не поверите — ещё одна девушка! Кто там перестал улыбаться?! ...Jaguar, я же просил изобразить на лице подобие **улыбки**, а не **лыбы**! Нам **Елена** пишет...

Привет, Талер!!!!!!!!

Купила последний номер МИКа. Он абсолютно не изменился после ухода Кертиса и его брата орка. Да, их не хватает. Но все меняется и развивается, и люди тоже. Я не так давно читаю МИК, но могу сказать, что ваши статьи (вас всех без исключения) самые объективные и потрясающие. В них есть все, что лично мне хотелось бы видеть в обзорах. У вас объективные и своевременные новости. И вообще ВЫ ВСЕ просто супер.

Привет, Елена. Повторяться по поводу ухода K&G не буду. Но если вторая половина письма посвящена мне, то я, конечно, польщён.... Но статьи мои далеко не супер. Иногда увлекаюсь атмосферностью, иногда слишком сложно формулирую мысли. Работы ещё — непочатый край, как грится! А что касается всей редколлегии, то и плохие статьи зачастую попадают в номер, и средние... Опять же — работа от забора и до обеда, как говорится. Но мы стараемся, чтобы действительно стать такими, как ты нас описываешь.

P.S. (Лично тебе.) Не обращай внимания на тех, кто заявляет, будто без «братьев» МИКу конец. Я не согласна. Ты умница.

(Густо покраснел.)

Ещё раз напрягитесь, агентурный отдел! Пишет не абы кто, а девушка с замечательным ником **Гретхен**.

Здравствуй, Талер!

Здравствуйте, Гретхен!

Получается, тебе теперь надо писать письма в «Автоответчик»? С повышением!

Так точно, камрад Гретхен!

В этом году МИК не перестаёт удивлять. Я составлю список основных изменений? Для себя. Вам виднее, что у вас случилось хорошего, а что плохого.

Номер раз. Два спецвыпуска. Несомненно плюс. Online-номер стал моей настольной книгой по информатике.

По информатике?! Но я же в ней ничегошеньки не понимаю... Вот это да!

Большое спасибо за историю Сети. Хотя, судя по отзывам :), спецвыпуск, особенно во время отпуска, — это почти бедствие. Восхищаюсь вашим героизмом.

Я сейчас опять покраснею...

Намбер два. Смена формата. Скорее минус, чем плюс. Уровень статей пока не изменился и вряд ли в ближайшее время повысится, раз штат покинули два лучших автора.

Смена формата позволила немного разгрузить штатников, так как они работали в режиме загнанных лошадей, и даже на банальную редактуру присланных материалов времени не хватало. Оттого в статьях было так много неточностей, фактажных ошибок и стилистических косяков. Но! На смену двум лучшим авторам пришло/вернулось несколько молодых, интересных, по-спортивному злых. Уровень статей уже сейчас немного поднялся. Дальше будет больше. Уже в следующем номере — сюрприз и новая рубрика в одном лице!

Номер три. В одной статье было очень здорово сказано, что МИК продолжает радовать почитателей хорошими статьями, а критиканов плохими. Это ваш самый жирный плюс. МИК умудряется РАДОВАТЬ ВСЕХ. Вы, наверное, замечательные люди, раз так пишете...

:)))))) Спасибо!

Ещё хотелось бы ответить на письмо камрада Old Man`а, опубликованное в Online-номере. Конечно, это было давно и неправда, но раньше у меня не было возможности написать, что,

соотечественник мой, жить ты можешь где угодно, но Реал тебя породил, Реал тебя и убьёт. Плюйся тогда, когда станешь от него полностью независим. Живи везде и не выпендривайся!

Спасибо.

С уважением, Гретхен.

Знаешь, Гретхен, в одном Old Man прав — он не боится говорить о своём недостатке. А признание оного — шаг к выздоровлению. Второй вопрос, захочет ли он возвращаться в рЫал?.. Но это уже его проблемы, не находишь?

P.S. Надеюсь, «Бензоколонка редактора» не исчезнет?

Были мысли её прикрыть. Но пока не исчезнет. Возможно, бензоколонка будет чередоваться между редакторами. Сегодня вот состоится пилотный залив бензина на 4 тыс. с гаком знаков от Jaguar`a. А там и Bateau подтянется.

P.P.S. Конкурс «Карикаталер» продолжается?

А то! Продолжается, рисуй карикатуры.

Всё, парни, расслабились, ковыряемся чем угодно в чём угодно. Смотрим, как хотим, можем вообще не смотреть. Можно даже за пивом сбегать... А я остаюсь на боевом... чтобы встретить появление боевого листка от **freeripper**.

Привет, Талер.

Здорово!

Надеюсь, уже привык, что тебе пишут на этот мейл :))

Привыкаю потихоньку... Всё-таки официальный ящик «Автоответчика».

Долго думал написать, наконец-то появился повод.

Пишу не в «Автоответчик», а лично тебе. Очень рад, что ты согласился принять эту ношу, стать ответственным за журнал перед читателем. Я думаю, что тебе первое время будет сложновато и «Аффтаатветчег» вести, и писать статьи, и играть в игры, и слушать толкования про то, что никто не моГет заменить Кертиса и т.д. Надеюсь, выдержишь и не подведешь всех читателей.

Надеюсь выдержать. У меня уже было два боевых крещения — юбилейный 200-ый номер и «Спецвыпуск-Онлайн», так что к подобному форс-мажору немного подготовлен. Хотя, конечно, сложно. Времени не хватает даже на любимую EVE-Online. Хотя, вчера вот подтвердил свой секьюрити-лэвел 0.1. Приятно, однако!..

Удачи тебе и много терпения.

Спасибо на добром слове.

С ув., freeripper

P.S. Оч понравилась твоя фраза в «Автоответчике» про тяжелое состояние МИКа и про твое ненамеринение из него уходить :))

Следующее письмо особенное. Действительно особенное.

Добрый день, уважаемый Мохнорылыч!!!

Доброго дня!

Пишу я первый раз. И хочу я выразить свое мнение по поводу журнала. ОН КЛАССНЫЙ!!!!!

Я просто не могу представить, что бы я делал без него и вас всех (авторов) в частности.

Мне очень жаль того чувака, который живет в Китае, но и я живу не в Москве, а в Поселке Городского Типа — ИНГУЛЕЦ!

Что, не слышал?

Нет...

Это в часе езды от Кривого Рога. Но суть не в этом. Меня мучает 2 вопроса. Первый: будет ли спецвыпуск про ШУТЕРЫ?

Предположительно к весне думаем.

И второй: когда вы уберете мобильные новости? Вам что, некуда страницы девать? Убрать их нафиг!!!

Знаешь, а в одной стране уже предлагается сделать общение по мобильным телефонам бесплатным. За счёт чего? За счёт рекламы! А о чём это говорит? А о том, что мобильная индустрия развивается, пожалуй, такими же бешеными темпами, как и онлайн-игры. Думаем, что держать руку на пульсе такой перспективной отрасли всё же нужно.

И еще от всего ингулецкого комьюнити (5 человек) огромный РКСПЕКТИШЕ!!! METAL FOREVER!!!

Огромное спасибо вам, всему маленькому ингулецкому комьюнити, за то, что поддерживаете нас, покупаете нас, пишете нам. Подобные письма особенно ценны, потому что искренни. Ещё раз спасибо. Тысяч бы пятьдесят таких ингульцов с таким преданным комьюнити, и мы бы вышли на первое место среди всех журналов Украины! А там, глядишь, и китайское комьюнити силами LeMkie подключится :)

О, старый знакомый! **Сергей Николаевич**. Уважаемый человек, доктор...

Здорово, Талер :)

Приветствую, Сергей!

1) Благодарствую, что опубликовал мое письмецо, но есть одно «но»!

Ты меня неправильно понял, когда комментировал меня насчет того, что я написал, что мы с Кертисом тезки. Я имел в виду, что мы тезки по профессии (в смысле, орудуем скальпелем :)), а не по именам.

Да шутил я, шутил! Я просто смайлы не люблю ставить. Но, видимо, придётся :)

А то как-то... Да, передай это Доку.

Думаю, он нас всё-таки читает. Но при первой же встрече — передам.

2) Мне вот интересно, Талер, почему не поменяли e-mail «Автоответчика»? А то ты принял командование, а адресок Кертиса! Меня, конечно, и этот устраивает, но все таки?

Так я ж уже писал. **kertis@mycomp.com.ua** — это *мыло* стало символом «Автоответчика». Его, так сказать, фундаментом и несущей стеной. Правда, крыша теперь другая, но с крышами так всегда — одна улетит, другая прилетит... Но традиции чтить надо.

3) Средство от больного горла (проверено на себе!): 150 гр. водки + чайная ложка перца (красного) + чайная ложка меда! Можно, конечно «Немиров» (медовая с перцем), но там перца маловато. Пить перед сном. Главное, чтобы близко была кровать, а то рубает не по-детски. Эффект гарантирован!

Слава ГейМыру, я за прошедшие две недели немного подлечился, но рецепт запомню обязательно. Благодарствую за свиток с зельем живительным :).

P.S. Ну, бывай здоров, не кашляй!

Спасибо — кхе-кхе! — я здоров, как бык!

P.P.S. Конечно, этот рецепт, как говорится, для совершеннолетних, а то вас и дети читают.

Поняли, дети? Не читайте этот рецепт. ...Уже прочитали?! Тогда забудьте и опечатайте номер. Вскроете по достижении совершеннолетия.

Писем ещё много, и много среди них интересных. А места уже хронически мало. Но мы обязательно встретимся через неделю. Будьте на связи. Напоминаю: адрес «Автоответчика» остаётся прежним: **kertis@mycomp.com.ua**. А теперь... Кто там у нас?.. камрад **Rasmus**?

Кертис, привет.

Я не...

Ну куды ж ты уходишь?

(Талер плачет.)

Шо ж мы будем без тебя делать?

(Стенает.)

Теперь классных афторов в журнале еще меньше! И еще и Глюк уходит...

(Рыдает.)

Я чувствую, что скоро и Талер уйдет.

(Подавился плачем...)

Вот такие дела... Но, несмотря ни на что, я всё равно буду покупать журнал...

(Начинает улыбаться.)

...Потому что вы зе бест!

(Широко улыбается.)

А в «Автоответчик» теперь типа Талеру на мыло писать?

(Показывает рукой в сторону *мыла* **kertis@mycomp.com.ua**.)

Ладно, удачи вам с Глюком в разработке игр, и ему привет. Пока!

(Пританцовывая, убегает к Кертису с Глюком, чтобы передать им привет от всех читателей.)

«Дневной Дозор»

Тактическая ролевая игра по популярной серии книг Сергея Лукьяненко позволит игроку прочувствовать всю прелесть Темной стороны, мощных магических заклинаний, а также встретиться с героями нашумевшего одноименного фильма. Игрок может использовать в боях сверхмощные комбозаклинания, требующие участия нескольких героев, менять внешность, изменяя тем самым характеристики персонажа и отношение к нему неигровых персонажей, и многое другое. Действие игры развивается не только в Москве — перипетии сюжета заведут главную героиню, ведьму Анну, на Эйфелеву башню и в мемориал Линкольна.

Издатель на территории Украины: «Одиссей»

Минимальные системные требования: CPU 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, видео уровня GeForce 3 или Radeon® 8500, 2,5 Гб на HDD, ОС MS Windows 2000/XP, DirectX® 9.0c

«X3: Воссоединение» (русская версия)

Игрок полностью управляет своей судьбой — можно стать главой мощной экономической империи, предводителем собственного межзвездного флота или космическим пиратом. Игра поражает бесподобной графикой, целостной и сложной экономической системой, продвинутым искусственным интеллектом врагов, великолепной физикой, а также огромным количеством новых кораблей и конструкций. Русская версия включает последний патч версии 2.0 и содержит миссии «Исследовательская корпорация Бага Ги», дающие доступ к новым кораблям и собственной космической станцией, кораблям нового класса M7, а также новыми секторами, оружием и оборудованием.

Издатель на территории Украины: «Одиссей»

Минимальные системные требования: CPU 1,7 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 4 Гб на HDD, ОС MS Windows 2000/XP, DirectX® 9.0

«Diver. В поисках Атлантиды»

Однозначно определить жанр игры не просто: это трехмерное подводное приключение включает два полноценных режима — захватывающий экшен и симулятор подводного плавания. Игра создана при поддержке русской школы дайвинга и может служить наглядным пособием для тех, кто хочет больше узнать об этом увлекательном виде экстремального спорта. А если вы не слишком интересуетесь дайвингом, тогда к вашим услугам динамичный экшен.

Издатель на территории Украины: «Одиссей»

Минимальные системные требования: CPU 600 МГц, 128 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 150Мб на HDD, ОС MS Windows 98/ME/2000/XP, DirectX® 8.0

«Unreal Anthology»

Unreal — нереально успешная культовая серия, которая разошлась по миру тиражом, превышающим 7 миллионов проданных игр. Вот уже восьмой год не увядает слава этого проекта, в котором все прекрасно — и сингл, и мультиплеер. Игра Unreal Tournament входит в круг обязательных дисциплин на турнирах по киберспорту. В преддверии выхода Unreal Tournament 2007 Midway Games анонсирует сборник Unreal Anthology, куда вошли лучшие игры Unreal и Unreal Tournament, выходившие с 1998 по 2004 год.

Издатель на территории Украины: «Одиссей»

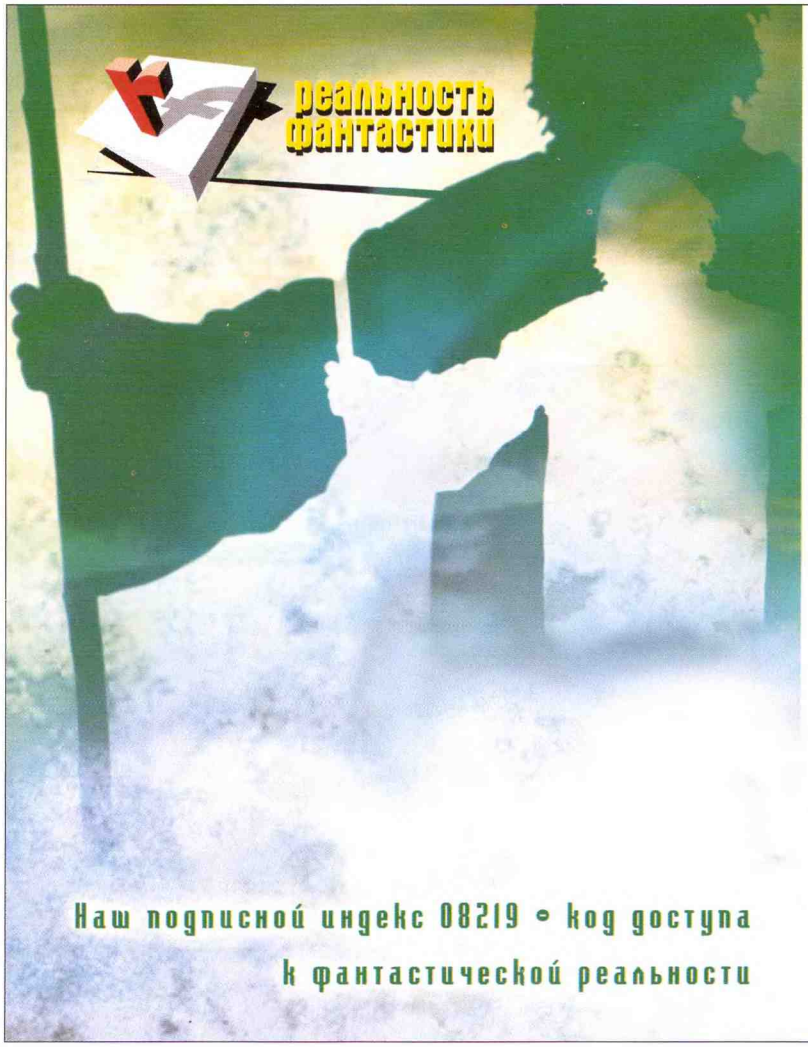
Минимальные системные требования: CPU 1,5 ГГц, 256 Мб ОЗУ, видео — GeForce 2 с памятью 32 Мб, 9 Гб на HDD, ОС MS Windows 98SE/Me/2000/XP, DirectX® 9.0

«Повелители звезд»

В 2405 году земные ученые открыли сверхсветовой двигатель, который положил начало освоению дальних рубежей космоса. Известие, что люди не одни во Вселенной, стоило жизни первому разведывательному экипажу... В русскоязычной версии космической стратегии пошаговый режим управления империей сочетается с боями в реальном времени. Игроку предстоит исследовать новые технологии, колонизировать планеты, изучать артефакты иных рас... и, конечно же, собирать мощный флот, постепенно завоевывая все новые и новые звездные системы.

Издатель на территории Украины: «Одиссей»

Минимальные системные требования: CPU 1 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 1 Гб на HDD, ОС MS Windows 2000/XP, DirectX® 9.0



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