Новый формат — два в одном!

4.50

МК

47-49 261-263
4 2006
Декабрь



WARHAMMER 40,000
DAWN OF WAR
DARK CRUSADE™

стр.22

стр.28

YOU ARE EMPTY

стр.18

Dark Messiah
MIGHT AND MAGIC

Crime Craft™

стр.40

ISSN 1819-8716
9 771819 871006 >

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

Подписная кампания - 2007 – в разгаре

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

Подписной индекс: 22307

Еженедельник Мой Компьютер Игровой

МОЙ КОМПЬЮТЕР

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

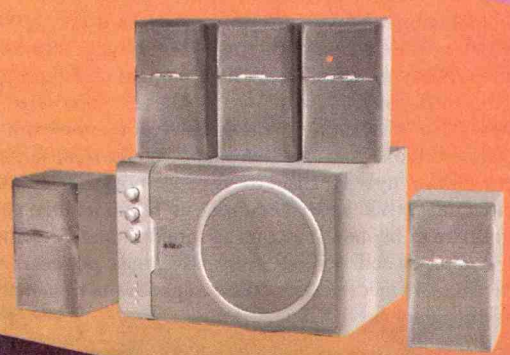
Подписной индекс: 35327

Генеральный спонсор компания Edifier

R251-30



R451-20



DA5000



S2000



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

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

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

ВНИМАНИЕ!!!

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

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

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

Оглавление

Новости стр. 5-11
Алексей ТУР aka leprecon
Haze стр. 12
Марк ЯРОВОЙ aka Rolan
Hellgate стр. 14-15
liric
«СheПай» стр. 16
The Maks
Heretic Kingdoms: Reluctant Hero стр. 17
Tom/Doc/КЕРТИС, Александр ГЛЮК
Dark Messiah of Might and Magic стр. 18-21
Frestarter
Dawn of War: Dark Crusade стр. 22-25
Арт-постер «Анабиоз: Сон разума» стр. 26-27
Вирджин КЕМПЕР
You are Empty стр. 28-30
Frestarter
Joint Task Force стр. 31
Мохнорыл ТАЛЕР
«Танита, или Морское Приключение» стр. 32-33
Вирджин КЕМПЕР
Call of Juarez стр. 34-36
Алексей ТУР aka leprecon
Birth of America стр. 37
Scratch
Defcon — Everybody Dies стр. 38-39
Jaguar
Crime Craft стр. 40-43
Надежда НИКОЛАЕВА
Небольшое путешествие в мир аниме стр. 44-47
Кирилл ТАЛЕР
Записки Автоответчика стр. 48-49

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№47-49 (261-263), 04.11.2006.
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. № **3607**

Кирилл Талер, Bateau, Jaguar

Прости нам, читатель... ибо не ведаем, что...

Читатель... Услышь меня, читатель!

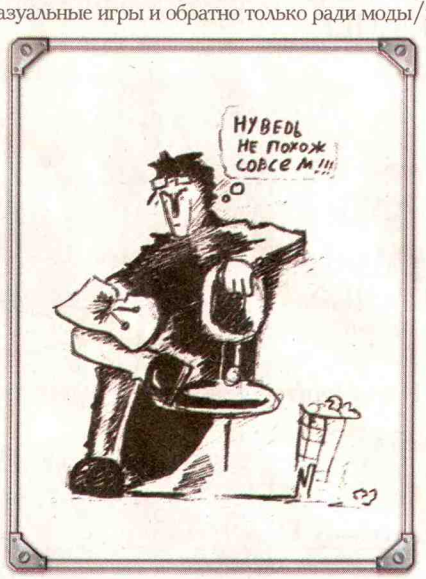
Эта бензоколонка, предпоследняя в 2006 году, не может быть обыденной. Потому что уже в следующем номере мы будем украшать междустрочия гирляндами и пухлыми стеклянными украшениями, мы начнём закупаться вкусным и весёлым продуктом для наиболее продуктивного проведения новогодней ночи, мы по долгу службы обязательно оденем на лица улыбки, а будущее обрядим в кавайно-пошлый сарафанчик вечной надежды, кричащий цветастыми иллюзиями: завтра будет лучше, чем вчера.

Но это завтра. А сегодня, пока ещё есть время, пробил час нам исповедаться. Всему редакторскому составу МИКа.

* * *

Прости меня, сторукий бог ГейМыр, ибо я Талер! Худшей кары сложно придумать. На скрижалях моей судьбы было написано олицетворять всё самое плохое, что только может вобрать в себя плохой игровой журналист.

Я невнимателен. Я не люблю внимать даже светилам игровой индустрии — и до сих пор уверен, что создание Fallout Online — дело благое, было бы сумасшедшее желание. Лучше уж искренний энтузиазм любителей, чем циничное всезнание больших дядек, перескакивающих с онлайна на казуальные игры и обратно только ради моды/прибыльности.



Я субъективен. Если игра не воспринимается самим нутром, ядром моего «я», то в лучшем случае это просто хороший проект. Но не более. А значит, тысячи почитателей, считающих проект шедевром, уже не имеют значения. Я могу разбить мечты этих людей и вызвать здоровое негодование...

Я невнимателен и неряшлив. Ошибка в фактаже для меня не так страшна — много хуже в авторской статье равнодушие патологоанатома, препарирующего очередную лягушку. Хотя должно быть иначе.

Я нечестен перед собой, так как всей душой не приемлю компьютерные игры. Я их ненавижу! Но остаюсь здесь.

Прости мне, сторукий бог ГейМыр, грехи мои, ибо несовершенен я, как соковыжималка, в которую бережно и заботливо опустили победитовое сверло...

* * *

Читатель... Услышь... а впрочем, как хочешь. Я, Ягуар, не настырный, так что хочешь слушай, хочешь нет. Так вот ты какой, великий Талер? «В чем хочу, в том и хожу, потому шо звезда»?! Гы-гы, не, ну исповедь, конечно, получилась трогательная, ей-богу, без балды!

Откровенность, говорите? Не-е-е, это не для меня. У меня нет никакого желания оправдываться за то, что я в этой жизни натворил. Да на одно лишь перечисление моих прегрешений не хватит и целого спецвыпуска!

Могу только пожаловаться на свою тяжелую жизнь. Так вот, вместо того, чтобы пойти на свидание со своей девушкой, я сижу и пытаюсь придумать, чего бы такого написать в «Бензоколонку».

А что писать-то?

Ладно-ладно, раз уж мы заговорили о журналистике, наверное, я тоже выскажу свое мнение... Наверное... Вот иногда меня спрашивают: а почему это мнение автора в МИКе иногда не совпадает с мнением других игро-информационных ресурсов? А потому что, блин, не существует в мире такой профессии, как игровой журналист! Даже самый профессиональный обозреватель по сути является обыкновенным субъективным геймером — не больше и не меньше. Так почему, скажите мне, один субъективный геймер должен слепо ориентироваться на мнение другого?!

Лично я считаю, что писать статьи по игрушке — это прежде всего изображать собственное мнение на подручных материалах, писчебумажных или электронных. И оправдываться мне не перед кем, кроме как перед собственной мышкой. Вот её точно жалко...

А эти слезливые проповеди, это вы для Дольфа Лунгрена оставьте... Это ж он в «Матрице» оборотня играл?.. Нет?! А какая, к бешеным пёсикам, разница? В общем, нечего читателям знать слишком много, особенно девушкам, а то получится как в прошлый раз, когда...

Тьфу ты, ну вот опять...

* * *

Не «опять», а «снова», лёшкин кот... И вообще — какие откровения, брм? Тут не откровенничать надо, а просить прощения. Что, не ясно? Откровенничать будем в мемуарах, а пока нужно хранить структуру своего *моска*, как военную тайну. Будь ты хоть гей, хоть мэр, хоть жуткий гей-мэр, но в редакционной колонке пиши про редакцию, а не про девушек.

Впрочем, зачем я так резко? Вроде бы собирался просить прощения... Ну, значит, попрошу. Посему, обр, садись и слушай. Слушай, кому говорят! И не храпи!

Вот так-то лучше...

Итак, дорогой наш Котенька! Прости меня за то, что два дня назад я стоял над твоим редакционным ложем, где ты дрых без задних лап после трудового дня, и алкал твоего (худо)сочного тела... Но ты сам виноват — не нужно было есть мой последний йогурт. Сам знаешь, что такое голодный огр, лишённый йогурта! Ы-ы-ы!

Прости меня и ты, Талер. Прости за то, что стол у меня мелковат, и мои ботинки постоянно торчат там, где ты привык ставить сумку, пиво и другие не менее полезные вещи. Обещаю приобщиться к искусству йоги и научиться умещать своё бренное тело исключительно в рамках выделенного рабочего места.

Прости меня и ты, о верный страж ДЗВР Шарик! Жаден я и горд — потому и не дал тебе до сих пор ни разу грызнуть меня за ляжку. Но помни, что день, в который твоя мечта осуществится, станет для тебя последним...

Простите меня, все геймеры, за то, что считаю «Старкрафт» вторичным, а Дьяблу — RPG. Простите за то, что считаю Half-Life 2 казуальным, а Doom 3 атмосферным. Простите за то, что моя любимая NFS — это Porsche Unleashed, а любимая стратегия — UFO: Terror From The Deep. Простите за то, что я считаю своё мнение единственно правильным, а также за то, что нередко мне удаётся убедить в своей ереси окружающих, и я не стесняюсь использовать для этих целей страницы МИКа.

Простите, кто может, а кто не может... Ну, пеняйте на себя! Я предупреждал, гры...

Кстати, Ягуар, где мой бутерброд с колбасой?

Что значит «мяу»?

Так... Прости, господи, но это животное покушается на святое!

Стой! Куда побежал?!

* * *

— Мя-а-а-а-у!!!

Игровые новости

Elite — одним махом двух космозайцев убивахом

А куда мне эту новость засовывать? В «стандарт» или в online?

И как, скажите, начинать? Если вы, мол, не знаете, что такое **Elite**, то значит и недостойны даже прикоснуться к обложке МИКа, не говоря уже о том, чтобы попытаться залезть в его сердцевину? А зачем человеку, который недавно «разменял свою пятнадцатую весну», знать об этой вехе в истории игростроения, если он не хочет в перспективе стать игровым журналистом или не желает меряться с кем-то определённым органом на форумах?

Оки, краткое описание космосима Elite оставлю для скорого (надеюсь, скорого) превью, а сам ограничусь кратчайшим.

Итак, 1984 г., компьютеры ещё завидуют калькуляторам, а в широкое потребление уже выходит космический симулятор Elite. Возможность торговли, сражений в глубоком космосе, скромная сюжетная линия, открывающая, правда, безграничные возможности свободного перемещения по галактикам. Графика, убогая в сравнении с сегодняшним днём, была настоящим прорывом двадцать с лишним лет тому назад. Ещё бы, элементы 3D использовались в игре щедро,



хотя на тот момент 3D-технологии только зарождались (в основном на системах PLUTO). Приправленная многочисленными легендами и мифами атмосфера игры заставляла напрочь забыть о несовершенной графике, а количество галактик просто не поддаётся описанию — 281 триллион 474 миллиарда 976 миллионов 710 тысяч 676! По 256 звёздных систем в каждой галактике. Вы это себе представляете? Я — нет!

Так вот, духовный отец проекта *Дэвид Брэбен*, и по сей день имеющий отношение к игровой индустрии (лидер компании **Frontier Developments**), после долгих лет слухов, одиночных интервью и робких аналитический статей на космическую тему... решается! Решается пусть расплывчато и сумбурно, но объявить о том, что в скором времени начнётся разработка двух (!) проектов-продолжателей серии Elite (1984), в которую входят также *Elite 2: Frontier* (1993) и *Elite 3: First Encounters* 1995.

Первый выстрел. Однопользовательский (ух-ты!) проект. На данный момент никаких сведений по нему нет, но те же старые забытые интервью немного приоткрывают завесу тайны: возможность посадки на планеты и взаимодействие с планетами (где мы это видели? — правильно, в «Завтра Война»!), новые расы и т.д., и т.п. Количество галактик уточняется.



Второй выстрел. Многопользовательская Elite. Учитывая то, что онлайн сейчас поднимается в целом, а у онлайн-космосимов стремительный взлёт ещё впереди (пока только EVE в гордом одиночестве не перестаёт удивлять рынок MMOG своей хардкорностью и живучестью), уже само появление Elite Online вызовет бурю. Правда, это будет ещё ой как нескоро... Пока что у Frontier Developments на повестке дня — незаконченные и только что начатые проекты.

Левые четыре мертвяка?..

Valve, которая легендарная, потому что *Counter-Strike* и *Turtle Rock Studios*, которая известна далеко не всем, но сложена из умов матёрых профессионалов, анонсировала проект **Left 4 Dead**, который должен якобы прогреметь в прогрессирующей отрасли «кооперативных шутеров», чему обязательно должен помочь движок *Source*, который сам разве что размножаться не умеет. О сюжете, количестве пушек на единицу рыла бойца, дизайне уровней и прочих подробностях пока деликатно умалчивается — если учесть, что неофициальные анонсы проекта звучали ещё по весне, то не мешало бы начинать потихоньку выкладывать карты на стол. Или это сверхамбициозность проекта не даёт пока права на ошибку. Задумывается-то не меньше чем CS-киллер! Выход запланирован на 2007 год, но в это как-то с трудом верится. Но верится!

Пейте Портер, Гарри Поттер!

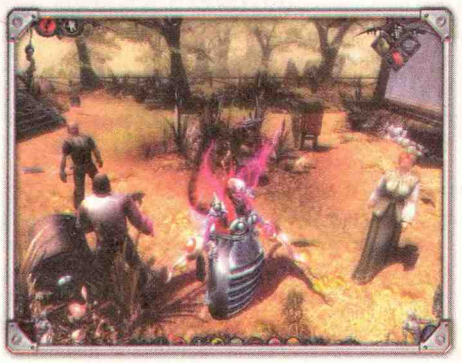
А пока в недрах киноподразделения **Warner Bros.** варятся герои пятой части «*Гарри Поттера*», дабы предстать 27 июля будущего года полноценным блокбастером, Warner Bros. Interactive Entertainment и **Electronic Arts** анонсировали одноимённую сопровождающую игру **«Гарри Поттер и Орден Феникса»**. Так как сюжет игрового проекта будет в той или иной степени соответствовать киношному, особого смысла рассказывать о нём не имеет. Да и сам пресс-релиз, мягко говоря, отыгрывает белорусского партизана. Единственная радость для утомлённого разнообразием платформ геймера — кроме PC очередной осколок «поттериады» выйдет на PS2, PSP, DS и GBA, а также на продвинутых Wii, PS3, Xbox 360. Релиз приурочен к выходу фильма на экраны.

«Магия Крови» — зло таки бессмертно...

Потому что главный босс оригинальной игры, почивший в бозе и тем самым уготовавший геймеру долгожданный финал — это далеко не последняя проблема главного героя. С выходом аддона **«Магия Крови: Время Теней»** зло всенепременно восстанет, несмотря на то, что все разработчики аддонов, оригинальных проектов, сиквелов и приквелов неизменно повергают зло в прах и пыль. Модо мёртв, но дело его живо. А



это значит, что придётся боевому магу бросать все бытовые проблемы и спешить на помощь миру. Мир также невозможно спасти окончательно, несмотря на старания разработчиков, издателей и главных героев. Согбенный под этим тяжким знанием протагонист сразится с 12 новыми боссами, сразит их усовершенствованной боевой системой, побывает в трёх мирах: созданных случайным образом локациях Мира

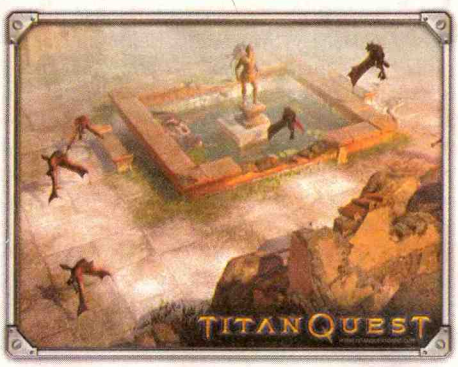


Земли (основной источник квестов и сюжетного течения), в Мире Теней, где произойдут битвы с боссами, и в Зеркальный Лабиринт, который эти два мира связывает. Чтобы сражаться было легче, разрешено импортирование героя «оттуда — сюда». Разработчик аддона — всё та же компания **SkyFallen Entertainment**, а издатель — опять же **1С**.

Игра уже вышла (24 ноября) и ждёт своего покупателя, нервно покуривая на лучших местах раскладок.

Врач сказал: «В Аид»...

Повелел издателям из **THQ** официально озвучить разработку аддона **Titan Quest: Immortal Throne**, который будет готов к весне следующего года. И придётся нам в этой древнегреческой вариации на тему hack`n`slash спуститься как раз туда, в царство мёртвых, где Харон жестоко



штрафует «зайцев», пытающихся прокатиться в его лодке ради забавы, а Цербер плотоядно рычит в три своих головы. Продолжительность новых похождений составляет 12 ча-



сов, которые скрасят 20 новых монстров, более 30 квестов и дерево навыков Dream Mastery, позволяющее освоить 8 новых классов. Причины, побудившие героя спуститься в царство мёртвых, уточняются. Пресс-релиза от героя пока что не поступало.

Опупея Лёхи Чайкина. Часть третья: Смерть надежды

Для тех, кто любит квесты и по какой-то причине остался в здравом уме после первых двух частей: бойтесь, прячьтесь, окапывайтесь! Ибо грядёт часть третья, и она уже в печати, и отправится на прилавки одновременно с выходом данного номера.

«ДМБ 3. Снова в армии: кавказская миссия» — *третья часть сериала о Лехе Чайкине. События разворачиваются в одной из недавних «горячих точек» на Кавказе, в расположении части российских миротворческих сил. Наш герой, устав от работы участкового милиционера, решил вер-*



нуться под армейские знамена. Да не простым солдатом-контрактником, а прапорщиком. Да еще и на должности завскладом. Не жизнь — малина! Так, да не так. Хоть и не стреляют уже, и муштры особой нет, а все-таки приключений хватает. Замначальника части по воспитательной работе подполковник Деткин достает, у повара Перловкина вечно мясо заканчивается, а тут еще какой-то полевой командир Пугаев объявился, стравливает меж собой жителей соседних городков, Безбашмака и Дыркартуза... В общем, скучать свежеиспеченному прапору не придется!

И это приговор.

...Не говоря уже о том, что шутить на тему «горячих точек» Кавказа — это гораздо хуже, чем делать экшены по мотивам событий в Чечне и Абхазии или же авиасимы на тему 11 сентября.

...Не говоря уже о том, что ни одно уважающее себя игровое издание или сайт не поставил серии ДМБ оценки выше уровня плинтуса.

...Не говоря уже о том, что «русский квест» нужно тащить из пропасти, а не добивать подобными проектами.



Видимо, в надежде на то, что вторая часть окажется последней, придётся умереть. Разработчик — студия **«Парус»**. Издатель **«Акелла»**.

Sims II: Атака сюжетов

О Sims III пока ничего нового не слышно? Нет? Ну, тогда наслаждайтесь очередным пополнением династии вторых «симсов». **The Sims 2: Life Stories** — именно под таким названием в конце января 2007 г. увидит свет очередной аддон к популярнейшему симулятору жития. Аддон ли? Точнее, только ли аддон? И что он нам предлагает?

Не поверите — сюжетные линии. Ровно две штуки, и обе любовные. То есть, помимо стандартного развития персонажа, его взросления и становления как личности, в игре появляются определённые цели. Первая линия вьётся сквозь судьбу некоей Лауры, над которой грязно насмеялась американская мечта, и теперь она, разнесчастная и заклейменная тавром «неудачница» (что в США приравнивается к тяжкому преступлению), возвращается в родной город, дабы начать там новую жизнь. Вторая — простой американский электрик... точнее, электронщик, которому упорно не везёт в любви — но он не отчаивается... И правильно, зачем отчаиваться, если помочь ему сможет любой игрок, имеющий не только PC, но и ноутбук: специально для пользователей «переносного» ПК оптимизирован интерфейс, добавлена возможность «быстрой паузы» при закрытии ноута и ещё пару плюшек со свежим изюмом. И если **EA** не врёт (что иногда бывает), то Stories вырастет в отдельную «симсовую» ветвь, которая будет заниматься непосредственно сюжетными ходами, «неожиданными поворотами» и «драматическими событиями».

Рука так и тянется к носовому платочку, но натыкается почему-то на грязный рукав... Нашему человеку нет смысла плакать над приключениями виртуальных человечков! Наш человек состоит из стали, мяса, нашпигованного этой сталью, самоконтроля и сборника чит-кодов!

Целевая аудитория — любители пива!

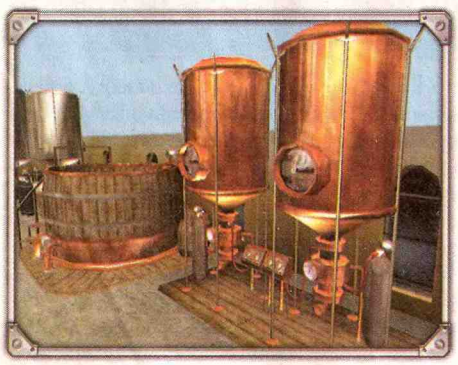
Вскоре, уважаемые камрады геймеры, истинно ненавидящие тайкуны, но обожающие пиво, вам придётся в лучшем случае морщить лбы, а в худшем — плакать крокодильими слезами. Ибо предстоит выбирать из двух столкнувшихся лбами принципов: «отдавать дань уважения пиву» и «не играть в "тайкуны"». Компания **Virtual Playground**, специализирующаяся именно на этом жанре, дерзнула приступить к разработке пивного проекта **Beer Tycoon**. И если у игры отыщется мировой издатель (пока наличествует только немецкий), и она увидит свет полностью локализованной или хотя бы пристойно англоязычной, я буду первым в очереди на обзор этого чуда экономической мысли. Ибо если уж я имею привычку время от времени наливать пенную жидкость в бокал, то хочу знать, как работает пивное производство, что за подводные камни встречаются в данном бизнесе и чем — чёрт возьми! — руководствоваться при создании новых сортов: потребностями рынка или всё же вкусовыми качествами?

Мы имеем маленькую приватную пивоварню где-то в глубоком захолустье — пригороде Льежа или Хасселта, в лучшем случае Ньюкасла или Гамбурга. Задача? она проста, как бокал «Будвайзера» — обогнать всех конкурентов и занять лидирующие позиции на мировом рынке пива.

Что для этого придётся делать? Придумывать новые сорта пива, превращать их в бренды, следить за рекламной составляющей, следить за производственной составляющей, вовремя ориентироваться на потребности рынка, не пропускать возникновения убыточных сортов, брендов или же целых линеек, адекватно и оперативно реагируя на «минусовые» ситуации.



Какой игровой инструментарий будет этому способствовать? Обширная «библиотека» персонажей различной высоты и полноты, пивных ингредиентов и, собственно, деталей, деталек и деталищей для агрегатов, производящих пиво.



Остаётся только пожелать успехов разработчикам и посоветовать им быть осторожнее — употребление пивных напитков во время девелопинга может привести к совершенно непредсказуемым результатам! Надеемся, локальный издатель **Frogster Interactive** (не путать с Vogster!) позаботится об этом.

Целевая аудитория — затрудняюсь сказать...

Если предыдущая новость была приятной и в некоторой степени неожиданной, то следующая... Остаётся только пожалеть, что нижеуказанный проект разрабатывался независимой компанией с крайне ограниченными возможностями, а не монстром вроде EA или же UbiSoft.

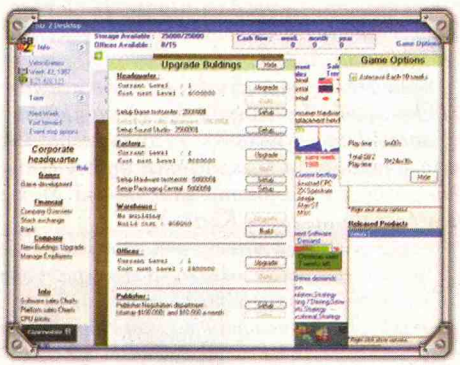
Знаете, есть в очень развитых странах вроде Дании или Швеции специальные хиппарские городки, в которых люди или ничего не делают вовсе, или занимаются исключительно некоммерческим искусством. Живут они частично за налоги сознательных граждан, частично за пожертвования и единовременные дотации. Подозреваю, что ко-



манда студии **VelociGames** вполне может базироваться там, хотя выбранная ими тема для игры вполне могла бы окупиться в широких кругах.

Вот по этой ссылке **www.veloci.dk/gamebiz/** можно попасть на сайт данной студии. А воспользовавшись ещё тремя ссылками (на главной странице), можно скачать три фриварные игры Veloci. Последняя называется **Gamebiz-II**.

Вы уже поняли? Играть нам придётся за лидера игродельческой конторы... Короче, чтобы не вдаваться в самую суть игрового процесса (а то напишу что-то не так, и заглянувший в журнал лидер какой-нибудь девелоперской команды засмеёт...) — занимаетесь созданием игр, обгоняете тех же EA или UbiSoft с Blizzard вместе взятых, попутно создавая идеальную игру, и становитесь лидером игровой индустрии. А чтобы случайный казуал, заглянувший в эту новость, не подумал ненароком: «Круто! Смогу геймдизайнера за я*** по офису потаскать!», подчеркну: 3D-графики в игре нет! — есть просто графика.



Сам файл весит немногим более 10 Мб. и может быть скачан даже посредством средней руки диал-апа. Так что всё, что вам требуется, дорогие мои орловские и мирошниковы — это знание английского чуть выше уровня «мой инглиш очень кровать!». Дерзайте!

The Longest Journey — утки и респауны

Как многим уже известно, на волне успеха замечательной адвенчуры Dreamfall (2006), **1C** и **Snowball Interactive** взялись за полную и бесповоротную локализацию её предшественницы — не менее знаковой и восхитительной адвенчуры **The Longest Journey** (2000). Конечно же, раньше и деревья были зеленее, и яблоки размером с арбузы, и пендели казались приятнее, и пираты переводили восхитительно. В некоторых случаях это, безусловно, так. Тем интереснее проверить на предмет литературности и аутентичности 1Совскую локализацию знаменитой игры. На полках магазинов TLJ появилось 1 декабря.

Кстати, с пиаром игры связан любопытный прикол. Несколько сайтов разместило на своих страницах вот такой анонс грядущей локализации.

Компания 1С сообщила некоторые подробности о русской версии игры The Longest



Journey, локализацией которой занимается Snowball Interactive. Русская версия игры значительно переработана: изменены сюжет, имена персонажей и текстуры.

Особенности локализации:

✓ *место действия будет происходить в альтернативном Ленинграде 1997 года (мир Stark) и Тридевятом царстве русских сказок (мир Arcadia);*

✓ *главной героиней игры станет девушка Ольга (в оригинале — April), студентка знаменитого мухинского художественного училища; в бесконечном путешествии ей будет помогать загадочный Махмед (в оригинале — Kortez);*

✓ *игроков ждут два удивительных мира — техногенная «Северная» столица страны победившего коммунизма и уникальная страна славянских мифов и легенд;*

✓ *в сюжете игры предусмотрены два варианта развязки.*

Игра «Бесконечное путешествие» выйдет в рамках серии 1C:SNOWBALL ИГРУШКИ. Точная дата выхода будет объявлена позже.

Так вот, уважаемые товарищи камрады. «Место действия» остаётся всё тем же, и ни одной Ольги в игре не предвидится. Мы имеем дело с шуткой (уткой), местами смешной, местами — нет. Но шуткой. Потому уберите валокордин с глаз долой!

Да, и Надежда Бабкина стопудово не будет озвучивать Эйприл Райан!

Мультижанровая девочка

Ужас, летящий на крыльях эстрады, и тайная любовь секретаря ДЗВР Jaguar`а певица *Глюк'Oza*, вернее, её виртуальное воплощение, выступит в очередном проекте (первый — «*Искусство войны: Gluk'oza RTS*»), на этот раз в экшене. Экшен так и называется — **«Глюк'Oza: Action»**.



«Глюк`Oza Action» — это уникальная смешь экшена и файтинга в анутражах, знакомых игрокам по клипам певицы. Вампиры и свиньи, «мальчики-обманщики» и злые гейши. 12 безумных уровней со стрельбой с двух рук, ураганными драками, уникальными комбо-связками и находчивыми напарниками, обладающими уникальными умениями!

Игра базируется на движке «4-го Батальона», что обеспечивает максимальную зрелищность действа, огромные пространства и феерическую спецэффектов. Реальное освещение, разрушаемое по физике оркужение, поддержка physX и все вкусности современных видеокарт вкупе с



широкими возможностями настройки под любое «железо», выпущенное за последние два года. Вам будет чем занять себя в III квартале этого года!

Разработчик **«Студия Монолит»**, издатель **GFI**. Игра увидит свет в следующем году. Я же с нетерпением буду ждать анонсов следующих игр — «Глюк'Oza: Online», «Глюк'Oza: Adventure», «Глюк'Oza: Fly Simulator», «Глюк'Oza: Tycoon» и «Глюк'Oza: Tetris». Последнюю — с особенным нетерпением.

Онлайновые новости

Трехглавая Kali

Если для оффлайн-космосимов некоторый стандарт развития был задан проектом «Завтра Война», (который, кроме кучи разочарований и недоумений, подарил одну действительно вкусную фичу — посадку на планеты из космоса, минуя стратосферу, плотные слои атмосферы и т.д.), то в тесной компании MMO-космосимов стандарты задаёт **EVE-Online**.

28 ноября единственный сервер уникального проекта сказал посетителям суточное «Ква!» и закрылся, дабы вкачать в себя первый блок апдейтов долгожданного дополнения **Path of Kali**...



«Э-э-э... Ы-ы-ы-ы... — скажете вы. — А как же ж оно, первый блок аддона? Неушто такое возможно? Надувательство какое-то, не иначе...»

Не надувательство, товарищи камрады. Никак нет, осмелюсь доложить. Просто северные скандинавы, рейкьявикские разработчики, ко всему подходят крайне мудро и проблемы решают, основываясь отнюдь не на истеричной скоротечности рынка. Если полный ввод Kali потребует слишком много ресурсов, почему бы не разбить аддон на три части? Ах, пострадает рекламная составляющая, ах, ввод дополнения, разбитого на несколько chapter-глав, не создаст такого ажиотажа... Странно, почему разработчиков это волнует меньше всего? Может быть, они не в курсе прописных маркетинговых истин: «Чем больше шума, тем больше прибыль»? Или, вероятно, они не слышали рассуждения русскоязычных знатоков от MMOG: «Fallout Online не окупается. Создавайте побольше ушастых эльфов, и да пребудет с вами зелёный бакс»?



Тем не менее, самый успешный (на сегодняшний день) НЕфэнтезийный MMOG-проект плевать хотел на прописные истины, и на авторитетные мнения. Может быть, потому он ещё жив?

Первые результаты апдейта можно будет увидеть 29 ноября ближе к утру, после скачивания 80 Мб первой главы Kali. Курьеры и просто одинокие суда, летящие через системы «беспредела», будут радостно восклицать, а пираты начнут яростно ругаться — убрана 15-километровая дистанция между внутриситемным и межсистемным прыжками. Теперь подловить беззащитный корабль станет крайне сложно. Зато все будут ругаться на урезание скорости и штрафы для некоторых модулей. В целом, изменений — вагон и ещё двадцать вагонов. И это только начало...

Для окончательного разъяснения ситуации. Кровожадное название Path of Kali заменено на более толерантное **Revelations**. Это «кали», значит, чаптерами нельзя вводить, а «релеват» — можно!

Saga of Ryzom. Эльфов нет. Населена банкротами

В опустевшем офисе французской компании **Nevrax** ушлый ветер гоняет по дорогому паркету перекати-поле пожелтевших бизнес-планов. На грубо сколоченном стуле сидит проджект-менеджер, смотрит в такое счастливое для других разработчиков небо и, сжав ладонями виски, повторяет: «Нету эльфов... У нас нету эльфов...».

Страшно, да? Немного есть. Смешно? Тоже чуток присутствует. На самом деле, дела у детища Nevrax — оригинальной и



красивой MMORPG **Saga of Ryzom** шли хуже некуда, и пришли к логическому распутью, и на камне перед оным написано французским по белому: «Банкроты!» На вопросы «Кто виноват?» и «Что делать?» мировая общественность пока затрудняется ответить, но у компании уже появился внешний



управляющий, регистрация в игре ограничена одной тренировочной локацией, аккаунты же стали бесплатными на 30-дневный срок. Каким образом это может помочь утопающему проекту — пока неизвестно. И может помочь ли?

А проект казался (и был!) действительно вкусным и оригинальным. Но эльфов в нём таки не было. Или дело всё же не в эльфах?

Second Life. Second ли?

Виртуально-денежный обмен в некотором роде стимулирует онлайн-игры. Но он же через энное количество лет может стать причиной полного краха MMORPG, в лучшем случае — превращения игрового альтер эго в простого виртуального двойника, без возможности отыгрыша. Ибо не удастся отыграть настоящего злодея или героя, влияющего на судьбу мира, если богатенький дядя купит супер-пупер артефакт, нивелирующий грамотное развитие персонажа, время, проведённое в онлайне, не говоря уже о такой допотопщине как честь, доблесть, храбрость. Отыгрывать же подчинённого вполне можно и в реальной жизни, и незачем для этого лезть в Инет. Из виртуальных миров начнётся отток...

Но это в будущем. Пока же мы приближаемся к печальным событиям семимильными шагами. Усилиями таких людей, как гражданка *Аилин Граеф* (фамилия соответствует, не правда ли?). Данный субъект социума убил... вернее, с огромной пользой потратил два с половиной года игрового времени в MMORPG *Second Life*, заработав около миллиона долларов на покупке виртуальных домов. С последующим евроремонтом («фэнтезиремонтом»?) и продажей за гораздо большие деньги. Которые вскоре превращались из игровой валюты в реальную. Благо, администрация проекта не видит в этом ничего предосудительного.

Тем более не считают зазорным зарабатывать на онлайн-мирах китайцы, чьё «фармерство» давно уже стало притчей во языцех. Конторы по всему Китаю, занимающиеся игровым заработком, множатся что грибы. Вот и китаянка Аилин Граеф, ныне проживающая в Китае, использовала заработанный миллион с умом — она купила... фармерскую контору **Anshe Chung Studio**. Ныне в штате предприимчивой Аилин 25 сотрудников, но вскоре планируется расширение до 50 человек.

И как бороться этим — непонятно. Неужели кто-то и вправду верит, что денежный обмен между двумя мирами можно продуктивно запретить?

Вне игры

О «Дозорах» ни слова!

Крупнейшая российская игростроительная компания 29 ноября празднует своё десятилетие. Сходка энтузиастов, состоявшаяся дождливым (солнечным?) осенним днём (ночью?), вылилась в мощное предприятие по выпуску качественных проектов, прошедших проверку временем: серии *«Аллоды»*, *Silent Storm*, *«Демиурги»*, *«Блицкриг»*, проект класса AAA *HoMM V* и другие — такому послужному списку может позавидовать (и завидуют) многие крупные зарубежные конторы.

На данный момент на счету **Nival Interactive** около 20 выпущенных проектов, компания расширилась, и теперь под её брендом работают продюсерское, издательское, мобильное и онлайн-подразделения, а также студия **Targem Games**.

С юбилеем вас! Творческого роста, здоровья, любви!

БК — вООН!!!

А теперь держитесь за стулья, дорогие читатели, чтобы не пасть с них в едином порыве. Ибо грядёт, кажется, новость всей осени.

Те, кто погрузился в пучину Интернета в 2005 году и позже, наверняка мало слышали об этом проекте. Для них — пара предложений. **«Бойцовский Клуб»** — это феноменально популярная браузерная игра, открытая в 2002 году и основанная тогда ещё на нехитрой боёвке: «удар — в одну точку из четырёх, блок — две точки из четырёх». В тогдашнем «безрыбье» Рунета БК был подобен глотку свежего воздуха. Многим крупным российским гейм-конторам до сих пор даже в эротическом кошмаре не могут присниться те суммы, которыми оперировали админы БК, и та всенародная любовь и обожание, которой эти админы были окружены.

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!

Со временем ажиотаж поутих. БК, остававшаяся крупнейшей игрой Рунета, продолжала опираться на тесное, влиятельное и крайне обширное комьюнити, но успех её несколько померк перед рывком WoW, выходом на российский рынок других MMORPG, стремительным развитием браузерных проектов...

Пушная зверушка песец нагрянула 16 ноября сего года. Одновременно с этим вот релизом.

5 декабря 2006 года в посольстве Республики Корея в Москве состоится официальное вручение письма на имя министра иностранных дел и внешней торговли Пан Ги Муна, который с 1 января 2007 года возглавит Организацию Объединенных Наций. В этом документе создатели и участники проекта «Бойцовский Клуб» выступят с предложением о начале процедуры по его признанию в качестве независимого виртуального государства.

Первая мысль: у нынешних хозяев БК крыша поехала окончательно. И больше не вернётся. Вторая мысль: а если WoW, Lineage II, EverQuest, EVE тоже потребуют признать их независимыми виртуальными государствами, что делать несчастному секретарю ООН? Третья мысль: а дурное дело, оно ведь крайне нехитрое. Что если Пан Ги Мун, вконец охренев от подобных просьб, возьмёт да и подмахнёт подпись на документе — валяйте, мол, создавайте своё государство! Только права негров и сексуальных меньшинств не очень там ущемляйте... Четвёртая мысль: хорошо, виртуальное государство будет создано, а какие дивиденды с этого будут иметь хозяева? И вот тут фантазия разыгрывается до такой степени, что поток мыслей приходится остановить силой.

И хотя на 99% я уверен, что никакого официального ответа от Пан Ги Муна не последует, неприятный осадок всё-таки остаётся. Ибо самые большие безрассудства и авантюры порой заканчивались удачно.

Уважаемый Пан Ги Мун! Если вы сейчас совершенно случайно читаете эти строки и находитесь в некотором затруднении по поводу ответа представителям делегации бра-

узерного проекта «Бойцовский Клуб» касательно их предложения, я возьму на себя смелость и даже дерзость предложить вам один из ответов. Он достаточно краток и не потребует от вас чрезмерных усилий. Звучит ответ примерно так:

«Отказать! До появления виртуального ООН».

С вами, кстати, был Кирилл Талер, невольный советник Пан Ги Муна в делах онлайновых стран третьего мира, ненавистник товарно-денежных отношений в «Тетрисе: RTS», любитель игр серии Harry Potter Tycoon и восторженный фанат Оли Райан и Махмуда Кортесовича Дараева. Уступаю место последней новости, т.к. после неё я вряд ли уже смогу что-то написать...

Финальная новость

Если новость о БК-государстве влазит хоть в какие-то рамки, то эта...

Вы о компании **Interplay** (никому не известную игру *Fallout* однажды выпустили) что-то слышали в последнее время? Нет? А она есть. Живёт-здравствует, на днях накатала письмецо в Парижский инвестиционный банк с просьбой выделить сумму от 20 до 50 млн евро. На создание **Fallout Online**...

No comments.

Железные новости

Бумажный винчестер

Студент индийского колледжа Сайнул Абидин утверждает, что ему удалось разработать экологически безопасную технологию записи цифровых данных. С ее помощью на небольшом листе бумаги можно записать от 90 до 450 Гб данных. Для записи используются не привычные единицы и нули, а геометрические формы — квадраты, треугольники и окружности. Сканер считывает их размер, положение и цвет. Технология позволяет добиться очень высокой плотности записи. Демонстрируя ноу-хау в лаборатории колледжа, Абидин записал 432 страницы машинописного текста на листок бумаги размером 5x5 см. Также в присутствии корреспондента Arab News с бумаги был воспроизведен 45-секундный видеоролик. Молодой экспериментатор назвал свое изобретение **«Радужным форматом»** (Rainbow Format), а носитель — «Радужным универсальным диском» (Rainbow Versatile Disc, RVD). Преимущества RVD очевидны — он дешев и экологически безопасен. При цене в десять раз ниже стоимости CD он позволяет записать в 131 раз больше данных. В настоящее время 24-летний Абидин работает над RVD-сканером для ноутбуков, а также RVD-картой для сотовых телефонов. При этом он планирует расширять возможности носителя, чтобы довести объем до фантастических 123,6 Пб (Петабайт). Несмотря на эффектность эксперимента, практики относятся к идее скептически. Неизвестна надежность подобных носителей, да и чистота эксперимента оставляет сомнения — 432 машинописных страницы для тестирования возможностей 450-гигабайтного носителя не считают показательным.

Источник: «*Вебпланета*»

Крик боли — Wii

Игровая приставка **Wii**, как выясняется, способна не только развлекать владельцев, но и причинять им настоящую физическую боль. Одной из особенностей Wii является специальный контроллер со встроенным датчиком движения.



Такой контроллер позволяет сделать процесс управления в играх реалистичнее и интуитивно понятнее, а развлечения — увлекательнее. Например, контроллер Wii можно использовать в качестве теннисной ракетки или клюшки для гольфа в спортивных симуляторах. Однако многие пользователи отмечают, что длительная работа с контроллером оборачивается болями в спине и руках. Другая проблема заключается в том, что, размахивая контроллером, можно случайно задеть проходящих мимо людей или пораниться о находящиеся поблизости предметы интерьера. Кстати, компания *Nintendo*, разработчик Wii, предупреждает пользователей о рисках, связанных с применением контроллера. Так, перед началом некоторых игр на дисплей выводится сообщение, в котором владельцам устройства рекомендуется проверить, нет ли рядом животных или каких-либо предметов. Кроме того, в процессе игры на экране периодически отображаются всплывающие окна с советом передохнуть. Однако увлекшиеся пользователи, как правило, такие рекомендации игнорируют. Следует заметить, что поддержка контроллеров со встроенными датчиками движения будет реализована и в некоторых играх для новой приставки *Sony PlayStation 3*, продажи которой тоже уже начались.

Источник: «*Компьюлента*»

Настоящая тюрьма за виртуальное оружие

Онлайновая многопользовательская ролевая игра помогла разбогатеть китайскому юноше, но счастья это ему не принесло. Японская полиция упекла парня за решетку, обвинив его в нелегальной коммерческой деятельности. Двадцатитрехлетний Ван Юэ Сы приехал в Японию в апреле 2004 года для учебы в университете. Студент въехал в страну по студенческой визе и обосновался в городе Кумамото. В апреле текущего года Ван начал продавать виртуальное оружие, выигранное в игре. Виртуальную валюту китаец превращал в реальные деньги и отправлял домой. По признанию самого студента, таким образом ему удалось наторговать на 6 миллионов иен ($51.637). Все бы ничего, но своим «бизнесом» Ван нарушил японский закон об иммиграционном контроле, запрещающий коммерческую деятельность прибывшим в Японию по студенческой визе. Полиция начала расследование после сигнала, поступившего от работника банка, услугами которого пользовался студент. Поскольку Ван регулярно переправлял на родину крупные суммы, банковский клерк заподозрил неладное и в августе сообщил в правоохранительные органы. В итоге, предприимчивый китаец оказался в тюрьме, где и дожидается теперь суда. Полиция предполагает, что Ван Юэ Сы продал виртуального оружия, в общей сложности, на 150 миллионов иен ($1,3 млн), из которых более 100 миллионов иен студент отправил в Китай. Кстати, торговые операции виртуальными товарами и услугами, которые ежедневно проводят завсегдатаи онлайновых миров, в последнее время все чаще привлекают внимание экономистов. Так, специалисты считают ошибочным то, что у игроков имеются игровые капиталы и счета, не облагаемые реальными налогами, тем более что ВВП растущих виртуальных экономик сравним с ВВП небольших стран.

Источник: «*Компьюлента*»

Галилуев, вот вам шар!

Производители флэш-накопителей борются за то, чтобы выпустить самые миниатюрные продукты, которые бы было легко носить в бумажнике или на кольце для ключей вместо брелка. Обратной стороной миниатюризации является



повышение риска утери накопителя. Некий Крис Спурджен, обладающий, очевидно, своеобразным чувством юмора, решил, что гнаться за малым размером и весом в данном случае не стоит, и поместил свой флэш-

диск внутрь 16-фунтового шара (это самый тяжелый шар в традиционном варианте боулинга, его масса достигает 7,2 кг) для боулинга Galaxie 300. Теперь, утверждает Крис, искать, куда дел флэшку, не приходится и случайно в стиральной машине в кармане брюк она не окажется. Очевидно, это искупает для затейника некоторые неудобства, связанные с транспортировкой такого накопителя и подключением его к портам ПК и ноутбука (даже если использовать кабель, нужно следить чтобы устройство не укатилось, прихватив с собой системный блок или ноутбук).

Источник: *iXBT*

Крутому компьютеру — крутое питание

В Европе стартовали продажи новых мощных блоков питания **Enermax Galaxy 850W**, сертифицированных для использования вместе с новыми графическими адаптерами *NVIDIA GeForce 8800*, в том числе в режиме SLI (максимальное количество обеспечиваемых питанием PCI Express-видеокарт, заявленное производителем, — четыре). Также производитель отмечает готовность своих продуктов к работе в системах, оснащенных четырехъядерными процессорами. Количество линий +12 В у Enermax Galaxy 850W равно пяти, номинальное значение силы тока по каждой из них составляет 17 А (но не более 68 А суммарно), пиковое — 25 А. Остальные линии менее актуальны в современных ПК. Enermax заявляет о 85% КПД своей модели, однако это эффективность, измеренная при 100% нагрузке на БП, в реальных условиях коэффициент будет несколько ниже. Охлаждение решения обеспечивают 130-мм и 80-мм вентиляторы с автоматической регулировкой скорости вращения. Неиспользуемые кабели можно снять, чтобы обеспечить лучшую вентиляцию в корпусе. В Европе Enermax Galaxy 850W будет продаваться примерно за 250 евро. Для сравнения, киловаттная модель той же серии, выпущенная несколько ранее, обойдется покупателю на 70 евро дороже.



Источник: *iXBT*

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

Мобильные новости

Зарядка для ума

В продаже появилась программа для мобильных телефонов, которая развивает интеллектуальные способности человека. Компания *FlySoft* адаптировала ряд упражнений **«Интеллект-тренажера»**, разработанного агентством *«Зеленый остров»*, для мобильных телефонов.

Первой стадией стала адаптация упражнений из раздела «Супервнимание». Роль внимания в нашей жизни невозможно недооценивать. Оно является неким катализатором, который необходим для осуществления всех психических процессов. А компьютерных программ по его развитию на сегодняшний день очень мало. В мобильном же формате это вообще первая программа подобного рода.

Следующим этапом станет создание мобильной версии упражнений из раздела «Суперпамять».

Вообще, для мобильных телефонов предполагается адаптировать упражнения из трех разделов «Интеллект-тренажера»: «Супервнимание», «Суперпамять» и «Суперинтуиция».

Скачать бесплатную демо-версию первого приложения линейки можно по адресу **wap.flysoft.ru/mobitrains/**.

Источник: *«Мобильный Контент»*

Немного статистики

По данным нового исследования *Nokia*, игроки в мобильные игры ждут появления нового поколения мобильных игр, которое ответит на их запросы, в том числе обеспечив более высокое качество игр, легкие способы их приобретения и удобный игровой процесс. В исследовании выявлено, что игроки в мобильные игры проводят в среднем 28 минут за одной игровой сессией, ценят улучшенную игровую графику, предпочитают тестировать игры перед покупкой и считают игровые сообщества все более существенной частью их игрового опыта в целом. Опрошенные игроки в основном играют раз в неделю (80%), а каждый день играют 34%. Дольше среднего играют в Индии (игровая сессия длится 39 минут), США (31 минута) и Таиланде (29 минут). В основном в игры играют во время поездок или перемещений (61%) и дома (62%). А 56% респондентов играют во время ожидания.

Основными факторами в пользу покупки игры являются интерес к игре (83%), возможность ее повторного прохождения (79%) и жанр (78%). Качество графики (84%) и возможность загрузки игры в фоновом режиме (78%) оказались самыми важными факторами при решении о покупки мобильных игр Nokia.

Если бы респондентам давали тестировать игры перед покупкой, большинство (43%) тестировало бы две-три игры в неделю, а одной игрой ограничился бы 21% опрошенных. Загрузку игр по мобильному телефону (OTA) выбрали бы 45% игроков, а через интернет (OTI) — 34%.

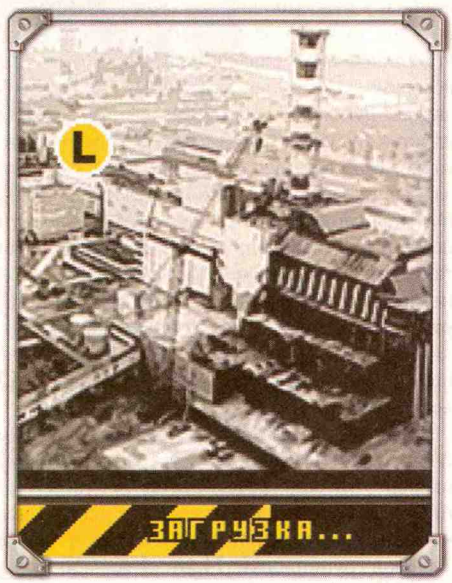
Опрос также показал возрастающую привлекательность многопользовательских игр. В частности, 45% респондентов сказали, что играют в такие игры по меньшей мере раз в месяц. Лидер на этом рынке — Индия, где 56% опрошенных играют с другими людьми по меньшей мере раз в неделю, а 25% — каждый день.

Источник: *«Мобильный Контент»*

Ликвидатор

Пока геймеры замерли в ожидании «Сталкера», компания *NET Lizard* выпустила мобильную игру **«Ликвидатор ЧАЭС»**. Сюжет ее таков: После Чернобыльской трагедии над IV энергоблоком был построен «саркофаг». Со временем местные «металлисты» добрались и до него. У возвратившихся через незначительное время начались необратимые генные мутации, и собиратели радиоактивного металлолома стали превращаться в нелюдей, а «саркофаг» в их дом...

Все чаще и чаще в районе «саркофага» стали слышаться душераздирающие вопли и крики, а ужасный вид этих монстров приводил в стопор случайных зрителей. Волосы становились дыбом. В округе начали пропадать люди. Дикий ужас навис над зоной отчуждения. Встревоженные власти Украины направили к «саркофагу» группу МЧСников, но они не вернулись... И вот вы — боец службы спасения (Ликвидатор) и главная Ваша задача — помочь людям, попавшим в зону и одновременно провести разведку внутри «саркофага», а если надо — ликвидировать монстров. В игре есть 8 уровней зоны отчуждения; 2 отдельные локации (подход к зданию реактора ЧАЭС, подвалы и сектора АЭС); 7 типов юнитов (от дворников, зловещих кастелянш, до комендантов общежития).



Источник: *«Мобильный Контент»*

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

HAZE

Разработчик: Free Radical Design
Издатель: UbiSoft
Жанр: shooter
Дата выхода: март 2007

Ты хотел бы изменить этот мир? Вступи в Корпорацию Mantel! Присоединись к правильной команде! К команде победителей! Корпорация Mantel даст тебе силу! Корпорация Mantel снабдит тебя самым лучшим оружием. Корпорация Mantel даст тебе шанс стать ГЕРОЕМ! Шанс стать НЕПОВТОРИМЫМ! Присоединяйся к нам и сражайся. Хорошо сражайся».

Понравилось вступление? Навеяло смутные воспоминания о чём-то знакомом и могучем? Суперкорпорации и их детища? Скайнет? Эквилибриум? Нет, всего лишь новая игра — Haze от Free Radical Design, созданная под чётким руководством господ из UbiSoft. Так сказать, мощный ответ Crysis. Держись, EA Games, UbiSoft не забывает обид, особенно если это касается CryTek и их творений. Война за Веру священна! Но хватит эмоций! Давайте поговорим о деле.

Решив нанести одному из своих основных конкурентов на компьютерном рынке левый хук справа, парни из Ubisoft анонсировали скорый выход на прилавки компьютерных магазинов нового мегареалистичного и суперграфичного шутера — Haze. В нём нам предстоит перенестись в относительно недалёкое будущее — 2030 год. В те светлые времена та часть человечества, что выжила после падения астероида, уничтоженного Брюсом Уилиссом, и была спасёна Джоном Коннором во время «Восстания машин», устала воевать. Точнее, устала воевать своими руками. А если быть ещё более точным — крупнейшие государства будущего отказались от содержания армии. Это стало невыгодно. Всю грязную работу сильные мира того, переложили на специальные корпорации, для которых война была повседневной работой. С помощью огромнейших лабораторий, разрабатывающих сверхсовременное оружие, заводов, производящих мощнейшую военную технику, а также продвинутого медицинского корпуса, балующегося генной инженерией и наркотическими стимуляторами, люди, приходящие в корпорации, становились супербойцами без страха и совести. Из них делали штурмовиков, разведчиков, снайперов. Они осуществляли карательные операции во всех точках земного шара. Они вели свои небольшие, локальные, но очень жестокие войны.

Главный герой истории Джек Карпентер — солдат корпорации Mantel, самой крупной из всех существующих. Его, а значит и ваша основная задача, поставленная руководством — ликвидация группировки The Promise Hand, поднявшей восстание в одной из южноамериканских стран. Джон должен любой ценой уничтожить всех лидеров группировки. Повторяю — любой ценой. Не мудрствуя лукаво, Карпентер обвешивается оружием по самые уши, закатывает себе тройную порцию стимуляторов, надевает сверхпрочную броню и бросается в тропические джунгли — выполнять задание Mantel. Однако после первой потраченной обоймы действие наркотиков кончается, энергетический всплеск повреждает электронные системы бронекостюма, и Джон в буквальном смысле слова прозревает. Он понимает, что все слова главы корпорации — ложь, и что действовать нужно совсем по-другому. А как именно — узнаем в марте ☺. А всё потому, что создатели не хотят раскрывать все перипетии сюжета заранее. Хотя кто в этом сомневался?

Haze — туман в голове

Зато информацию о том, как будет выглядеть игра и скольким людям в мире нужно будет выкинуть своим компьютеры в мусорник, разработчики не утаивают (вернее, просто не говорят конкретно ☺). Не делая громких заявлений в духе CryTek, мол, нет такой машины, которая бы справилась с нашей игрой на полных настройках, парни из Free Radical Design ведут себя вполне дипломатично. Игровой движок будет поддерживать все возможные и невозможные спецэффекты, одной левой справляться с большими, нет, даже с *огромными* открытыми пространствами, ну и само собой, являть образец интерактивности. И разумеется, всё это сдобрено реалистичной физикой. Нормальное заявление, не так ли? К нему можно добавить стандартный мультиплеер и лично мне немного непонятную возможность «пройти игру вдвоём». Это как — на одном компьютере? Или имеется в виду сетевой вариант? Честно говоря, я был бы не против поиграть в динамичный кампайн вдвоём на одном компе — главное, чтобы руки не заплелись ☺. К сожалению, разъяснения этому вопросу пока что нет, но уверен, скоро будет. Ведь от нас до марта рукой подать. Тем более, что по вопросу «кинематографической» графики ребята-разработчики, похоже, не врут. По крайней мере, на скриншотах тропические пейзажи и залы сталелитейных заводов выглядят просто потрясающе. Чего, правда, не скажешь о самих бойцах — до уровня F.E.A.R. им ещё плыть и плыть. Но это ведь не конечный вариант, верно? Посмотрим, что будет весной. Ну, а пока лёгкий вывод.

Вывод

Уверен — игру нужно ждать. И не просто ждать, а ЖДАТЬ и НАДЕЯТЬСЯ! Надеяться на то, что мы получим качественный, отличный продукт, что нам выдадут великолепный шутер, что нас не обманут. На этой весёлой ноте мне стоило бы и закончить своё повествование, но… я не буду этого делать. Ведь я не сказал самого главного — чего-то неприятного, злого, всегда вертящегося под ногами у доброго.

В связи со скорым выходом игры по Интернету поползли слухи, о том, что движок, на котором создаётся Haze, был куплен UbiSoft у CryTek. Что, мол, крайтековцы просто спихнули убисофтовцам недоработанный «двыгун», улыбнулись и продолжили ваять Crysis, а Ubiребята улыбнулись ещё шире и принялись рубить деньгу, пока она ещё горячая. Не знаю, насколько всё это достоверно, но ведь мы до сих пор ждём S.T.A.L.K.E.R., не правда ли? Что, уже не ждём? Гм…

P.S. В анонсе ничего не говорится об искусственном AI.
P.P.S. Официальный трейлер игры сделан очень классно.





BRAVO
КОМП'ЮТЕРИ

intel Core™2 Duo inside™

Dual-core. Do more.

3* РОКИ ГАРАНТІЇ

ISO 9001 СИСТЕМА УПРАВЛІННЯ ЯКІСТЮ



Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, та Intel Inside Logo є товарними знаками, або зареєстрованими товарними знаками, права на які належать корпорації Intel чи її підрозділам на території США та інших країн.

Товар сертифікований. Термін поширення акції обмежений 22 вересня або поки він є в наявності. Деякі зображення можуть відрізнятися від оригіналу.

ВСЬОГО 12.50 ГРН НА ДЕНЬ

Ціна вказана без вартості монитора

Комп'ютер BRAVO на базі двоядерного процесору Intel® Core™2 Duo

Доступніше ніж будь коли!

КУПУЙТЕ В НАЙКРАЩИХ МЕРЕЖАХ ПОБУТОВОЇ ЕЛЕКТРОНІКИ!

Цілодобова інформаційна лінія ПК Bravo: 8 800 500 34 40 Усі дзвінки в межах України зі стаціонарних телефонів безкоштовні

Марк ЯРОВОЙ aka Rolan

HELLGATE LONDON

Разработчик: Flagship Studios
Издатель: Namco Hometec
Жанр: FPS/hack`n`slash
Системные требования: не объявлены
Дата выхода: начало 2007 г.
Официальный сайт: www.hellgatelondon.com

Хиросима-1945, Чернобыль-1986, Windows-95 и все последующие... Цунами, мировой терроризм, СПИД и ветрянка. Джордж Дабл Ю Буш, Уве Болл и Фредди Крюгер. Телепузики...

Согласитесь, не нужно быть Нострадамусом, чтобы предсказать наше светлое будущее, тут даже фантазии особой не требуется. Умрём. Все. Ну, или почти все.

О подобном пути развития нашей несовершенной цивилизации неоднократно писали фантасты, и точно такую же картину представляли авторы сценариев компьютерных игр, так что всё предрешено. Осталось лишь надеяться на то, что человечество одумается и ступит на путь Истины, иначе роковой развязки не избежать. Видимо, создатели предмета нашего обсуждения вознамерились в этой связи посеять зерно сомнения в души хотя бы небольшой части населения планеты — простых наивных геймеров. Смотрите, мол, мальчики и девочки. Не будете мыть руки перед едой и молиться на ночь — будет всем большой капут. И только полчища адских созданий станут рыскать по опустевшим улицам в поисках выживших праведников, которым уже не исправить ошибок человечества...

Итак, прошу любить и жаловать. Hellgate: London — проект от Flagship Studios, компании, созданной *Биллом Роупером* (Bill Roper), бывшим сотрудником Blizzard и отцом великой «Дьяблы».

Уже неплохо, да?

Посему неудивительно, что проект сравнивают с пресловутым Diablo. И что с того, что графика 3D? Вот именно: ничего. Сходных черт в геймплее должно быть более чем достаточно, однако остановимся на этом чуть позже. Да и сюжет, мягко говоря, тривиален, если не сказать: отштампован в лучших традициях апокалиптического треша. Нет, конечно, если говорить об антураже, то выбор весьма оригинален: Лондон со своими подземными бомбоубежищами и самой разветвленной системой туннелей метро в Европе, с архитектурой поры Ренессанса и загрязненной Темзой. А вот что касается всего остального... Впрочем судите сами. В центре всех сюжетных переплетов — Храмовники или Тамплиеры (Templars), древний рыцарский орден, предрекавший апокалипсис еще за несколько столетий до самой плачевной трагедии человечества. Как несложно догадаться, наше альтер эго является приспешником культа, бравым рыцарем света, готовым в любой момент кинуться спасать планету. После открытия порталов из параллельных миров, изрыгающих несметные рати демонических созданий, начинается сам Судный день. Города один за другим повергаются в прах, не в силах противостоять пришельцам. Люди гибнут миллионами, теряют кровь и какую-либо веру в светлое будущее, забираются глубоко под землю, оставляя ее поверхность на произвол судьбы. И тогда на стезю войны выходят Тамплиеры, грозясь силой футуристических технологий и древней магии отвоевать право человечества на безмятежное существование.

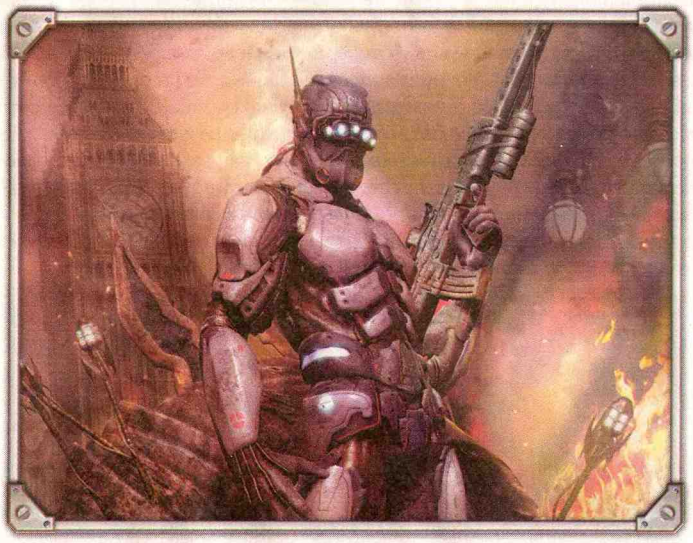
Как театр начинается с вешалки, так и RPG начинается с создания персонажа. Пускай Hellgate не является полноценной ролевой игрой, однако и ему избежать подобной планировки не удастся. Уже не впервой нам позволят «избрать себя» из предложенных аватаров. Раз взялись за такое кропотливое занятие, будьте добры подобрать прическу, цвет глаз и форму ушей по своему вкусу. Начальная коллекция примочек, разнообразящих черты лица персонажа, обещает не только не уступить знакомой нам по «Обливиону», но и оставить ее далеко позади по некоторым параметрам. Для острастки приведу вам в пример такую фичу, как импортирование своих собственных картинок. То есть, любой шарж, сделанный нашими корявыми ручками в фотошопе, имеет все шансы быть внедренным в игру. Также будет присутствовать деление на классы, вот только особо разгуляться в этом плане нам не дадут. Как и в Diablo, все первичные характеристики строго прикреплены к своим прототипам. А значит, играя за Cabalist (местный аналог ведьмы), не стоит ожидать высокой силы или выносливости от своего подопечного.

Одной из главных фишек разрабатываемого проекта являются рендомные локации. Хотелось бы мне того или нет, а параллель с Diablo вновь приходится проводить. А ну-ка поднапряглись и вспомнили: как там конструировались локации? Прошли подземелье, всех перебили. Затем начинаем переигрывать и вдруг смекаем, что все закоулки не похожи на посещенные парой часов ранее. Соображаете, к чему веду? Именно: коридоры местных катакомб также будут генерироваться по ходу игры. А что из этого должно следовать, думаю, поняли все. *Реплейабилити*. Правда, как это будет выглядеть в 3D, не имею ни малейшего представления.

Как же протекает сам игровой процесс? Весь Лондон условно разделен на две равные части: верхнюю и нижнюю, соответственно поверхность и подземелье. И то и другое, в свою очередь, состоит из областей. Те районы, в которых мы беззаботно торгуем и общаемся с NPC, определяются как безопасные. В таких областях вероятность нарваться на неблагосклонного монстра совсем невелика. Ну а в остальных районах столь же сложно набрести на дружественно настроенного NPC. Выполняя сюжетные и второстепенные квесты, мы кочуем из локации в локацию, подкапливая опыт и перескакивая с уровня на уровень.



Согласно последним данным, разработчики не поленились сварганить около ста разновидностей как холодного, так и дальнобойного оружия. А если и мы не будем лентяйничать по ходу игрового процесса, апгрейд существующих стволов станет делом плевым и обыденным. Найденные запчасти, выпадающие из бездыханных тел противников, можно прикрутить к первому подвернувшемуся орудию. Плюс ко всему генератор, вмонтированный в игру, позволит идентифицировать каждый раз по-новому характеристики найденных нами стволов, даже если внешне они идентичны (а-ля Diablo). С помощью всего арсенала можно нанести пять типов повреждения: физическое, позволяющее сваливать наземь оппонента; огненное, благодаря которому враг зажигается и получает урон в течение некоторого времени; спектральное, влияющее на степень разрушения вражеской брони; токсическое, то бишь отравляющее; электрическое, способствующее оглушению оп-



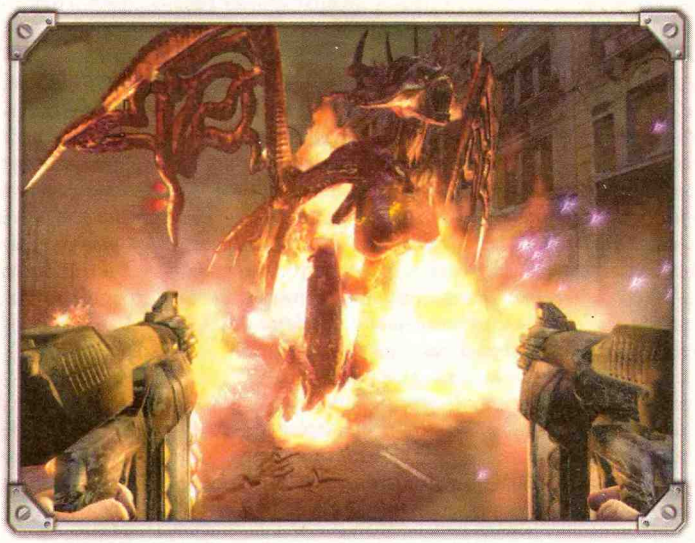
понента. Оружие бывает одноручное и двуручное; в зависимости от то, что мы сжимаем в наших натруженных руках, будет меняться расположение камеры. Как это? А так: если будете шнырять по закоулкам с тесаком или клинком, камера автоматически принимает вид «от третьего лица». Жаждете передвигаться от первого? Не проблема, стоит лишь взять в руки дальнобойную пушку. Что еще? Отсутствие боеприпасов. Да, именно так. У каждого ствола неограниченный запас патронов. Уже слышу шорох потирающихся рук. Но не спешите радоваться: разработчики, крестясь и божась, обещают, что вред, нанесенный тем или иным видом оружия, будет определяться не сноровкой самого играющего, а характеристиками вашего протагониста. Как же это понимать? А это шаг на встречу RPG, дорогие камрады.

Монстрятник характеризуется четырьмя основными вариациями чудищ: *Beasts*, *Necros*, *True Demons* и *Spectres*. Самые первые приравниваются к мясу для прокачки, они больше предпочитают держаться стаями. С такими парнями поразвлечься нельзя, да и экспы от них маловато. В общем, бесполезное зверье (надменный смайл). Затем следуют Necros — по сути то же самое, лишь с рядом мелких модификаций (к примеру, ядовитый укус или иммунитет к параличу). Проблемы из разряда мелких плавно перетекают в ряд катастрофических при встрече таких зубастых и улыбчивых, как True Demons. Быстры, сильны, наглы... Короче говоря, довольно немилые ребята. Ну и наконец, последние — Spectres. Как по мне, самый интересный класс монстров в игре. Мало того, что они имеют иммунитет к обычному оружию, так еще и скрываются от особо настырных игроков в параллельные миры методом исчезновения прямо на глазах. Вот так чудеса...

О графике сказать что-то плохое язык не поворачивается. Как и следовало ожидать, проект, готовящийся мигрировать на прилавки уже в следующем году, просто обязан иметь живописную картинку. Пейзажи в апокалиптическом стиле, готические церкви, игра света и тени на позолоченных монументах, спецэффекты, шокирующие переливами света и цвета, — вот далеко не полный перечень всех достоинств нового движка. Красноречивее всех убеждений разработчиков, правдивых и не очень, об этом расскажут многочисленные скриншоты и видео. Честное слово, впечатляет. А если взять во внимание тот факт, что Hellgate является одним из немногих проектов, поддерживающих DirectX 10, несложно догадаться, что детищу Flagship гарантирован успех среди ценителей графики. Но всегда найдется капля дегтя (в дальнейшем, может, и ведро), которая испортит вкус любого деликатеса... На сей раз камнем преткновения выступает дата релиза. Вспомните Crysis, которого постигла горемычная участь отсрочки до 2008 г. Из-за DirectX все. Именно из-за него, нехорошего. Остается только со скрещенными пальцами на руках да ногах надеяться на положительный результат, дабы получить заветную игрушку точно в указанный срок.

Кроме стандартных режимов мультиплейера (Deathmatch и иже с ним) будет присутствовать кооператив, на который девелоперы делают особый упор. Помните, в Diablo при выборе сетевого режима мы автоматом переносились к самому старту игры и начинали проходить сюжетную линию уже группой. Примерно того же следует ожидать и от Hellgate. Правда, на этот раз все складывается иначе. Команды авантюристов, выбравших сей режим игры, имеют два варианта — либо прохождение, либо «стенка на стенку». А уже в зависимости от количества играющих компьютер загружает доступные области (нечто вроде карт в CS). То бишь если парочка усядется за два подсоединенных компа, используя LAN или Интернет, ей вряд ли удастся побегать по целому Лондону. Жирновато, видите ли, для них. А вот если десяток решит поразвлечься, очень может быть, что и Лондона окажется маловато.

Довольно храбрым шагом со стороны Flagship будет введение такого элемента как синхронизация игрового времени. Вся хитрость заключается в следующем. Получили вы, к примеру, квест, с виду очень простенький, можно бы выполнить на скорую руку. А читаете в журнале, что на его выполнение отводится два дня. Внимание: это и бу-



дет означать два РЕАЛЬНЫХ и никак не виртуальных дня. По-моему (и лишь по-моему), такой ход конем не очень справедлив по отношению к игрокам. Кому же с утра до вечера понравится пялиться на монитор, постепенно осознавая, что весь этот Ад проходить наново не очень-то и получается. А насколько такая девелоперская дерзость оправдает себя и, главное, будет ли понята геймерами, покажет только время. Но чтоб и здесь заручиться доверием в глазах потенциальных поклонников, Flagship припасла баночку меда. Вышеупомянутая синхронизация будет способствовать тому, что мы называем «неожиданностями». В Новый год (тот, который на календаре, а не на экране) можно найти сверхмощный артефакт, на Рождество наткнуться на хмельного деда Мороза прямо в лондонском метро, на Пасху повысить уровень убийством всего-навсего одного Beast...

ВЫВОД

Ух, ну и наобещали. Вроде бы никогда еще не было такого изобилия. Как говорит президент соседней державы, буду краток. Я игру жду. А уж ждать или нет сей экстраординарный продукт лично вам — дело сугубо интимное.

Liric

CheПай

Разработчик: «Студия ДВА»
Издатель в России/Украины: «Новый Диск»/«Одиссей»
Дата выхода: ноябрь 2006 г.

Читатель, знаешь ли ты Чапаева? Ну, хотя бы того, что уже надцатый раз спасает Галактику? Или даже его тёзку и однофамильца из начала 20-го века? А знаешь, как надо играть в Чапаева? Да перестань ты солюшены из Инета качать. И с коня слезь, он гимнастический. Эх ты, читатель! Вот кабы тебе было годков побольше да борода была подлиннее, тогда бы знал. Или стал бы Талером. Ну, не знаешь, и ладно. На то оно и превью, чтобы рассказывать про то, чего никто не знает и не ждёт.

Начну издалека, — с истока жанра пошаговой стратегии. А знаете ли вы, кгм... так вот, пару тысяч лет назад в Индии придумали первую пошаговую стратегию. И назвал её девелопер «Шахматы» (с этим связана крайне интересная история, но отложим до следующего раза; скажу только, что получил он от неё, благодаря продуманному маркетингу, нехилые дивиденды). Игра стала лидером продаж по всему миру, от пятачка на хоботе первого слона до кисточки хвоста последнего. Как это часто бывает с успешными проектами, у игры появился свой фан-клуб и модостроители. Последние в рекордные сроки (не прошло и тысячи лет) склепали мод и дали ему название «Шашки». Так и играл народ в шашки с шахматами, как в «Контру» с «Халфой». Пока в прошлом веке (точная дата уточняется) уже на необъятных просторах нашей родины не был придуман очередной мод к мировому мегахиту «Шашки». Главный слоган игры: «Новый убийца шашек». Обещался инновационный ураганный геймплей и невиданная ранее интерактивность. Это была смелая попытка перевести продукт из жанра ТБС в жанр РТС. И выглядело всё примерно следующим образом: игроки расставляли свои шашки на противоположных концах доски. И на счёт «три!» начинали что есть дури щелбанами пулять (по другому не скажешь) своими шашками по шашкам противника. Выигрывал тот, кому удастся выбить все вражеские фишки с доски. Отбитые пальцы в счёт не идут.

И вот, совсем недавно, чтобы закрепить за нашей страной имидж лидера-модостроителя по шашкам, Студия **«ДВА»** начала разрабатывать то, о чём я вам сегодня расскажу.

Уже с первого взгляда на игровое поле видно, что это не обычный перенос настольной версии в виртуальность. Здесь есть сложный рельеф, который можно использовать в тактических целях. На поле лежат разные бонусы, «основанные на физике», среди которых заявлены гранатуны, минусцы с плюсцами, пипон, замрец, бибирогун, яйценус, колбасун, стопудон, нокаутец, ну и венец всего эпического сражения — непобедимый Армагедец!

Конечно, ни одна современная стратегия не может обойтись без хорошо сбалансированных и, что немаловажно, ярких и запоминающихся юнитов. Ну, с балансом у нас всё в порядке — все просто одинаковы. А как быть с дизайном юнитов? Ведь что у нас является прототипом — пластмассовая кругляшка... Не больно-то разбежишься. Ан нет, здесь разработчики дали ход фантазии. «Шашки-то совсем не простые пластмассовые таблетки. Каждая шашка — живой глазастый организм, всеми фибрами своей шашечной души жаждущий победы и мирового господства». О как! А ещё в официальном трейлере промелькнула — и, впрочем, тут же исчезла строчка о непримиримой борьбе афро-американцев и... ну, я же говорю, — тут же исчезла. А теперь внимание, интрига вечера! Так же, как «Чапаева» позиционировали, как потенциального убийцу «Шашек», так **«CheПая»** представляют, как убийцу Worms`ов. Что можно сказать? Только то, что, несмотря на дату выхода «в ноябре 2006 года», информации по игре исчезающе мало. Скупые строчки пресс-релиза, короткий ролик (демонстрирующий достаточно живой, динамичный игровой процесс), пара десятков скриншотов и одна-две новости на игровых порталах. Так что перед нами тёмная лошадка отечественного геймдева.



Вывод? Я не ставил себе целью анализировать игру, пусть над этим ломают голову те, кто будет писать ревью. Моей задачей является обратить твоё внимание, геймер, на этот, бесспорно неординарный, да к тому же отечественный продукт, который почему-то пиар-отдел «Нового Диска» практически обошёл стороной. Хотя такое уже бывало (вспомните хотя бы «Космических рейнджеров»). Если говорить о моих ощущениях, то не думаю, что «CheПай» станет рестайлингом настольного «Чапаева», равно как и клоном Worms. Хочется верить, что разработчики сумеют выпустить интересную и самобытную игру.

Завтра будет... лучше.



The Maks superbalamut@rambler.ru

HERETIC KINGDOMS THE INQUISITION

Разработчик: 3D People и The International Hobo
Жанр: RPG
Дата выхода: 2008 год

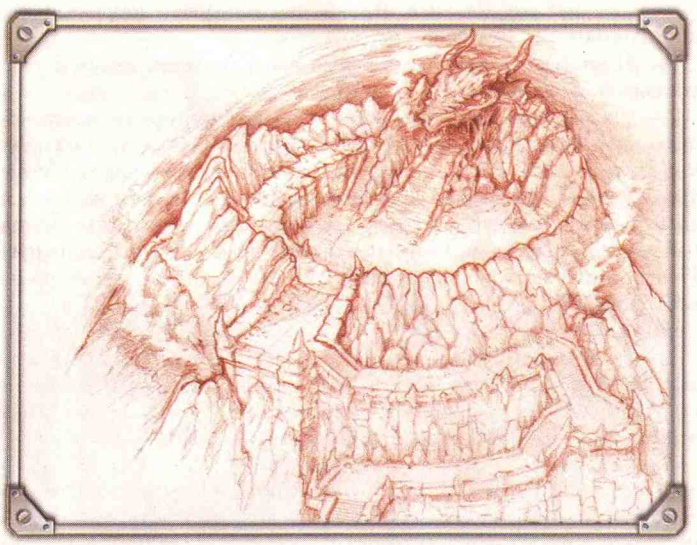
Думаю, что многие почитатели жанра РПГ несколько недовольны нынешней ситуацией на рынке компьютерных игр. Хороших проектов выходит слишком мало, да и то те по большей части являются продолжениями известных шедевров (Gothic, TES, NWN и т.д.). Возможно, все дело в жадных издателях, которые не хотят брать под свое крыло сомнительные разработки молодых компаний (то, что РПГ не слишком хорошо продаются на западе, всем известно), а может быть, дело именно в этих самых молодых компаниях, которые не хотят придумывать ничего нового, а лишь эксплуатируют старые идеи. Как бы то ни было, любой более-менее удачный ролевой проект заслуживает пристального внимания геймеров.

В не таком уж далеком 2004 году свет увидела action/RPG **Kult: Heretic Kingdoms**. Пусть она обладала многими недостатками (ужасная боевая система, полностью линейный сюжет и весьма посредственная графика), но интересный сеттинг наряду с достаточно оригинальной ролевой составляющей сделали свое дело. Игрокам пришлось по душе королевство атеистов, где правит жестокая инквизиция, всеми силами старающаяся не допустить появления новых религий. Культ мертвого Бога и рождающиеся время от времени избранники, отмеченные его печатью, таинственный Dreamworld, который населяют страшные существа, — все это так и манило погрузиться в мрачную атмосферу этой средневековой сказки. Прокачка персонажа осуществлялась с помощью набора неких attunement, которые чем-то напоминали перки из «Фоллаута». Часть игровой общественности признала, что продукт от молодых разработчиков из 3D People вышел вкуснее присыпанного яркими приправами Sacred`а. Тем более что в том же 2004 году нормальных ролевух (или hack-n-slash`ей) было совсем негусто. Неудивительно, что после успеха Культа разработчики начали подумывать о продолжении…

Сиквел пока еще находится на достаточно ранней стадии разработки, поэтому скриншотов и информации в Интернете о нем крайне мало. Наверное, начать следует с того, что игра поменяла название, поэтому заветной надписи Kult 2 мы на коробочке не увидим. Вместо нее будет красоваться **Heretic Kingdoms: Reluctant Hero**.

Судя по высказываниям разработчиков (а точнее, одного из дизайнеров проекта — *Криса Бейтмана*), одной из отличительных черт продолжения будет полное отсутствие всем привычной экспы. Нет, навыки не будут прокачиваться по мере использования, об этом речи не было. Наш перс будет матереть с возрастом. В начале игры нашему герою будет 18, а насколько он будет стар в конце, зависит от нашего усердия.

Обещают также некоего Оракула, у которого можно узнать, сколько нам еще осталось и как протянуть подольше. Довольно оригинальный подход, не находите? В Fable, правда, наш протеже тоже старел, но от этого не умирал. Интересно только, как будет поставлен сюжет игры, а то было б немного смешно смотреть на дряхлого старичка в валенках, изнывающего от болей в спине, который изо всех сил пытается успеть убить главного бяку, пока смерть не пришла по его душу ☺. Не исключается также возможность пройти Heretic Kingdoms не прибегая к силовым методам (представляю себе: сидят по домам главгерой и подлый бяка, гадая, кто из них раньше умрет от старости ☺). Специально для этого разрабатываются особые attunement для пацифистов и ремесленников (да-да, обещают и крафтерские профессии). Вот только про Dreamworld пока нет ни одного упоминания.



Движок у игры, судя по скриншотам, достаточно хорош, хоть и не блещет особо выдающимися красотами. Лично мне картинка чем-то напоминает Dungeon Siege. Главное, чтобы господа девелоперы не слишком затягивали с разработкой, иначе графика вполне может устареть (в последнее время все почему-то забывают об этой самой НЕглавной составляющей РПГ).

Я знаю, как часто разработчики говорят правду, но все равно хочется им верить. Ведь даже в незамысловатом сюжете предыдущей части чувствовалась прекрасная проработка мира, и если все это перейдет в сиквел вместе с обещанными и качественно реализованными вкусностями, то мы получим очень хорошую игру, не страдающую недостатком оригинальности. Сомневаюсь, что она станет шедевром, хотя кто его знает…

В общем, ждем с нетерпением (благо, ролевикам есть чем заняться — как-никак третья «Готика» и второй «Невервинтер» вышли) и благодарим сторукого ГеймЫра, что есть еще люди, пытающиеся экспериментировать.



Том\Doc\КЕРТИС
Александр ГЛЮК

Dark Messiah Might and Magic

Разработчик: Arkane Studios
Издатель: UbiSoft
Жанр: action/RPG
Системные требования:
✓**минимальные:** P 4-1 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео;
✓**рекомендуемые:** P 4-2 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, 256 Мб видео

Агенты в отставке

Майты», понимаешь? Новые «Майты»! — маленький небритый эльф щелкнул пальцами и в воздухе появилась полупрозрачная карта неведомого мира. — Ну, вспоминай же! Роланад, Арчибальд, королева Катерина, Сандро, Корлагон... Ну, вспомнил?!

— Грыхаргг, — толстый зеленый орк потянулся, икнул и тупо уставился на собеседника, — агагракх!

— Да, конечно, это так, — эльф взмахнул рукой и карта исчезла, — Ксин погиб. Но дух Might&Magic жив! Ну, вроде как мы с тобой, хоть и в отставке, но все-таки агенты! Так и «Майты». Один из древнейших ролевых сериалов не может накрыться только из-за того, что его создатели приказали долго жить. Всегда найдутся добрые люди, чтобы подхватить знамя из слабеющих рук. Новый виток истории, понимаешь? И мы просто не имеем права остаться в стороне.

— Хуркгрухк?

— Нет, на этот раз нам придется сражаться порознь. Ты ведь знаешь, что пошаговые игры нынче не в чести... Если честно, я сам не особо хорошо представляю, что там и к чему, но бои будут в реальном времени. И герой, как положено, будет только один.

— Гар!

— Ты, ты... или я... Там видно будет... Но есть один нюанс. В Ашане, новом мире Might&Magic, орки — это безмозглые убийцы, так что тебе придется скрывать свою сущность и начать наконец-то разговаривать по-человечески... Ну, хотя бы на время выполнения задания. Вот, глотни.

Эльф протянул орку колбу с дурно пахнущей жидкостью. Толстяк брезгливо взял ее двумя пальцами и с недоверием посмотрел на приятеля.

— Да на спирту она, на спирту, пей смело, — успокоил его эльф.

Орк выпил содержимое одним гигантским глотком и выдохул:

— Агрх... ция...

— Чего?

— Дискриминация, говорю! До каких пор мне придется прикидываться человеком на каждом третьем задании?!! Когда уже люди будут нами прикидываться?

— Спокойно, братишка, я над этим работаю. Ну, что, идем?

Эльф взмахнул рукой и посреди комнаты открылся сверкающий портал, в глубине которого смутно угадывались мрачные серые горы.

Might and Magic жив!

А началась эта история около... а, может быть, и более двадцати лет назад, когда компания **New World Computing** начала производство одного из самых знаковых ролевых сериалов — **Might and Magic**, действие которого разворачивалось в сказочном мире Xeen. В те далекие времена жанр ролевых игр пользовался огромной популярностью и игроки с радостью восприняли появление новой игры, которая обещала множество часов захватывающих приключений в оригинальной фэнтезийной вселенной, где сильные и тупые файтеры, сражаясь бок о бок со слабыми, но умными чародеями, к завтраку нарезали салат из гоблинов, а на ужин готовили рагу из драконов, неделями исследовали таинственные подземелья, сходились лицом к лицу с адептами древних культов и обвешивались реликвиями и артефактами.

Сага о «Мече и Магии» дополнялась все новыми и новыми подробностями; менялась география мира: в нем появлялись новые города, деревни, а со временем и целые материки. Да и сам Xeen, не без участия героев игры, со временем из плоского превратился в шарообразный.

Совершенствовалась ролевая система, разработчики выдумывали все новые и новые приключения, в которых взрослели и крепли новые поколения героев.

Не отставала и графическая составляющая. В отличие от небезызвестного творца Daikatana, создатели Might and Magic не проспали появления 3D-акселераторов и обеспечили их поддержку очередной части своего детища, несмотря на то, что выражение «в RPG графика не главное» в те времена еще воспринималось всерьез.

Популярность сериала росла с каждым годом. Миллионы фанатов во всем мире с замиранием сердца ждали выхода каждой последующей части и разработчики не обманывали их ожиданий, осчастливливая поклонников все новыми и новыми фичами, которые привносили в игру новые, невиданные ранее возможности.

Но все хорошее имеет одно неприятное свойство — заканчиваться. Восьмая часть Might and Magic, носившая название *Day of Destroyer* (если не ошибаемся), оказалась, по сути, клоном предыдущей части, только в новой, причем не слишком красивой обертке. Не привыкшие к такому положению вещей фанаты серии забили тревогу, и разработчики, уже давно перебравшиеся к тому моменту под крылышко издательской компании **3DO**, пообещали в следующей части исправить положение, а заодно и порадовать игроков новым уровнем графики, который должен был обеспечить движок **LithTech**. Чем закончился этот эксперимент, сегодня хорошо помнят поклонники сериала. Полный провал, вслед за которым последовало банкротство компании 3DO и продажа с аукциона всех ее брендов, в том числе и Might and Magic.



Вот, казалось бы, и конец сказке. Если культовая пошаговая стратегия **Heroes of Might and Magic** еще могла рассчитывать на продолжение, то кому в наше время нужна классическая ролевая игра с группой приключенцев, пошаговым боем и видом «от первого лица»? И, тем не менее, новый владелец марки Might and Magic компания **UbiSoft** решила не ставить крест на заслуженном сериале, а лишь трансформировать его под нужды современных игроков. О том, что в итоге получилось, мы и собираемся вам рассказать.

В Ашане все спокойно, но Doc уже рядом

О, как прекрасен ты, Ашан, весеннею порой
Я здесь герой, я там герой, я, блин, везде герой.
Врагов я шинковать привык, своим большим мечом,
И если вспыхнет материк, то я здесь ни при чем.
Doc. Добрый эльф. Из неопубликованного

Вот вечно так, только появился в новом мире, и сразу тебя в ученики записывают. Нет, чтобы склонить головы, сдаться, поляну накрыть. Так обязательно нужно поиздеваться над человеком... или над эльфом в человеческом обличии, какая разница? Впрочем, на этот раз обучение длилось недолго. Так, сходил, убил, достал, принес, и Учитель дает новое задание. Нужно доставить ценный артефакт магу Менелагу. Ха, наконец-то можно поразмяться, на города новые посмотреть, себя показать. Тем более, неладно что-то у нас в Ашане. Пророчества мрачные всякие, детей Темным Мессией пугают, который вот-вот в двери стучаться станет.

А что пугать-то? Если я здесь, то никакие Мессии вам уже не страшны. От них можно спастись, а вот от меня... не уверен. Пока еще никому не удавалось.

В общем, дал мне учитель Фенриг задание, и я отправился его выполнять. Только вот что-то устал я, и начала мне всякая жуть мерещиться. Девчонка какая-то. Симпатичная, кстати. Причем, странно, вроде уже недели скачу к своей цели, никаких особ женского пола на расстоянии выстрела из лука не наблюдается, но временами я ее слышу. В своей голове прямо. Говорил же старик Пендальф: «Поосторожней, Doc, с грибочками, а то всякое бывает».

Ладно. Завтрашние проблемы отложим на послезавтра, а пока... пока нужно до города добраться.

Кстати, вот и он.

— Эй, народ, что за паника? Куда вы все бежите? Я добрый, не бойтесь, рано еще от меня разбегаться! Какой такой циклоп-маклоп? Упс... Пожалуй, стоит поспешить...

Новое платье короля

Да, прошли времена, когда RPG — это звучало гордо. Прошли времена пошаговых игр, прошли времена, когда мы водили группу «от первого лица». Теперь, дабы заманить геймера в новый мир, разработчикам нужно приложить гораздо больше усилий и придумать нечто новенькое. Это понимали издатели из UbiSoft, это понимали разработчики из **Arkane Studios**, порадовавшие нас в свое время весьма неоднозначной RPG *Arx Fatalis*.

Новое время диктует новые правила, и вот для игры лицензируется движок **Source**, отлично зарекомендовавший себя в HL-2 и SiN Episodes: Emergence, а сама игра из ролевухи превращается в экшен. Фанаты сериала, думаю, помнят, что это не первая попытка сделать экшен во вселенной M&M. Помните ужасный *Crusaders of Might&Magic*? О да, мрак, да и только. А пародию на «Кемпер-страйк» под названием *Legends of Might and Magic* помните? Казалось, что все уже ясно, и мутанты обречены на вымирание, но парни из Arkane Studios решили, что чужие грабли им не помеха, и экшен в мире Might&Magic вполне имеет право на существование. Конечно, если подойти к его разработке с чувством, толком и расстановкой.

И — не поверите, они оказались правы!

Впрочем, разработчики не забыли о корнях, поэтому добавили в экшен ролевую систему. Пусть и не очень развитую, но лучше такая, чем никакой. Кем вы хотите быть? Осторожным асассином, прячущимся в тенях, изображающим из себя Сэма Фишера и предпочитающего ножи? Или тупым файтером, верящем в остроту меча и надежность щита? А, может быть, вам по душе швыряющиеся файерболами маги? Или, как истинный последователь Леголаса, вы считаете лук лучшим аргументом в любом споре? А, может, вы вообще не любитель жестких специализаций и ратуете за гармоничное развитие? Пожалуйста, ваше дело. Кем хотите, тем и будьте. Правда, не забывайте, что прокачать все ветки умений физически невозможно, поэтому лучше выбрать одну, основную, которую вы будете качать до максимума, а в остальных раскачивать только самые важные вещи.

Итак, пристегните ремни, наше путешествие по загадочному Ашану начинается!

Приключения начинаются

Агрых огур! Ой... Никто не услышал? Услышали... Это я так, парни... Это у нас в Южном Ашане такой боевой клич. Переводится как... э-э-э... «Смерть циклопам», вот! Что, говоришь, орочий диалект напоминает? А где это ты, мил человек, орочьему диалекту научился? Ась? Может, сообщить куда следует? Эй, куда ты побежал? По делам? Ну, ладно... Мне, кстати, тоже не помешает. Нужно дом Менелага найти, да гостинец с приветом от Мастера Фенрига передать, а потом — навстречу приключениям!



Начало, надо признать, весьма многообещающее. И вообще, похоже, что этот самый Ашан будет неплохой заменой старому доброму Ксину. Хотя миры совсем разные. Вместо зеленых равнин — серые безжизненные горы, вместо окруженных садами городков — мрачные цитадели. Люблю такие пейзажи. Да и местное население, судя по разбушевавшемуся циклопу, соответствует ландшафту. В общем, похоже, что здесь будет где развернуться. Вот бы еще найти топор +20... ну или хотя бы +5 для начала — и можно на подвиги...

Шашки наголо!

Что является наиболее важным для каждого спасителя мира, борца с Темными Повелителями и освободителя драконов от власти девственниц? Какой вопрос мучит отважных героев, делающих первые шаги в новом мире? Оружие! Чем именно и как именно мы будем насаждать разумное, доброе, вечное?

Если вы, подобно Glukk`у, предпочитаете всем видам холодного оружия топоры и молоты, то спешим вас огорчить. Воины в новом мире «Меча и магии» пользуются исключительно мечами и щитами (нет, топор в количестве одной штуки тоже имеется, но им только дрова колоть ☺). И все. Так что придется обучаться классическому средневековому фехтованию. Вернее, той его версии, которая близка сердцу разработчиков из Arkane

Studios. На первый взгляд, все просто: помимо старого доброго закликивания противника быстрыми ударами существует еще четыре сильных удара, которые, как понятно из названия, наносят врагу значительно большие повреждения. Именно ими можно пробить (или хотя бы попытаться) блок, снести голову или отсечь другую часть тела супостата. Короче говоря, на них и строится вся боевка. Четыре удара, которые, кстати, нельзя комбинировать, — на первый взгляд немного, но после того, как вы несколько освоитесь с управлением, вам станет ясно, что даже на таком минимуме можно строить действительно красивые, зрелищные и захватывающие сражения. Мощные удары сокрушают щиты противников. Хорошо размахнувшись, можно нанести повреждения нескольким врагам, если у них хватило глупости стать в одну линию. Укол пронзает насквозь оглушенного супостата. Чуть-чуть потренировавшись и уяснив сильные и слабые стороны того или иного врага, вы поймете, какой удар лучше использовать в какой момент. Спустя совсем не долгое время сражения в **Dark Messiah** начинают напоминать незабвенный *Blade of Darkness*, хоть здесь и нет того разнообразия комбо-ударов, которым могло похвалиться творение *Rebel Act Studios*.



Убивая врагов, вы тем самым повышаете уровень адреналина своего героя, и когда он достигнет максимума, ваши удары приобретают особую силу и мощь. Именно в состоянии «адреналинового опьянения» персонаж чаще всего отсекает части тела противника, пронзает его насквозь и цинично спихивает ногой бездыханное тело с лезвия своего меча. Рядовым монстрам зачастую хватает всего одного «адреналинового» удара, чтобы отправиться к праотцам, да и «боссам» от таких ударчиков становится не по себе. Так что используйте это состояние мудро, ибо для того, чтобы снова заполнить полоску «адреналина», придется пролить немало вражьей крови.

Справиться один на один практически с любым противником не составляет особого труда, но, вот незадача, не обучены монстры Ашана правилам честного боя. Все норовят толпой навалиться и шапками закидать. Против четырех-пяти врагов сражаться становится уже, мягко говоря, сложновато. И вот тут-то следует вспомнить, что сражаемся мы не на ринге или какой-нибудь арене, а на виртуальных просторах, наполненных множеством полезных вещей, каждая из которых может стать оружием. Возьмите бочку и метните ее во врага. Нет бочки? Можно подхватить каминные щипцы, вазу, горшок... Практически на каждом шагу вам будут попадаться предметы, мечтающие протаранить голову какого-нибудь зомби, вампира или черного рыцаря. Причем демедж они наносят весьма неслабый, но самое главное — удачный бросок сбивает противника с ног. Здесь уж не нужно зевать. Подскакиваем к копошащемуся на земле врагу и наносим добивающий удар. Эффектно и эффективно.

Ну, а если вы настолько брезгливы, что не желаете подбирать валяющиеся вокруг горшки и кастрюли (действительно, неизвестно, кто их до вас трогал), то помните, что у вас есть ноги! Да-да, ноги, крылья, а главное — хвост! Ну, хвост еще заслужить надо, а вот ноги у героя есть с самого начала игры. Чтобы в этом убедиться, нужно всего лишь посмотреть вниз. Но лучше не смотреть, а задействовать клавишу, отвечающую за «пинок». Сильный пинок в живот отшвырнет противника на несколько метров. А очень сильный даже собьет с ног. Но не это главное. Важно то, что практически на каждой локации вы найдете забытый кем-то костерок или стену, ощетинившуюся кольями, или, на худой конец, пропасть или открытую шахту лифта. Пинок — и все проблемы решены! Похоже, эту фразу можно было бы вынести в девиз игры. Прокачав выносливость и тем самым подняв уровень стамины (она используется лишь при пинках и быстром беге), в некоторых случаях можно попросту «запинать» двух-трех противников, вообще не пользуясь оружием.

Практически все уровни в игре разработаны таким образом, чтобы дать герою простор для тактического мышления, поэтому смело можно утверждать, что боевка в «Мессие» весьма разнообразна. Хотите — тупо машите шашкой, хотите, используйте подручные предметы или пинайте врагов на колья. А когда у вас появится чудо-лук, стреляющий стрелой с веревкой, то вариантов проведения боя станет еще больше.

А что делать тем, кому не по душе махать тяжелой железякой? Как говорилось, выбирайте магию или кинжалы. Маги, нужно заметить, класс читерский, просто ходячая ракетная установка, а не бойцы. Сами смотрите: кроме всяких убойных заклинаний у магов есть лечилка — лечит хорошо и, что важно, мгновенно. У них имеется заклинание, превращающее одного из противников в союзники, и, что вообще предел мечтаний, заклинание, вызывающее щит — силовую сферу, которая окружает мага и не пропускает удары. Если бы не то, что мана имеет привычку быстро заканчиваться, то мага смело можно было бы причислить к читерскому классу. А так — хочешь не хочешь, но приходится и волшебнику временами идти в рукопашную. Помните, в отличие от большинства игр, в которых любой уважающий себя маг первым делом меняет дубину на меч, в «Темном Мессии» посохи — вещь страшная. Да, они не очень быстрые и не слишком мощные поначалу. Но ими можно отбиваться сразу от нескольких противников. А когда вы найдете посох, дающий дополнительный бонус при использовании его против мертвяков... О, тогда вы всем сможете показать где раки зимуют.

Фанаты Сэма Фишера могут прокачивать скрытность. Это поможет вам не только прятаться от врагов, но и тырить у них ключи, с помощью которых можно открывать всякие сундуки и двери. Кинжалы — оружие ближнего боя, и демедж наносят не слишком большой, но недооценивать их не стоит. Это самое быстрое оружие и в умелых руках весьма опасное.

О чем мы еще не упомянули? О луках? Луки хороши, да. Только в ближнем бою с ними сложно, что, впрочем, не удивительно. Но во многих ситуациях навыки стрельбы вам могут пригодиться и существенно облегчить жизнь.

Дефицит

Теперь немного о грустном. Оружие в игре хорошее, но... его мало. Причем, по непонятной причине, хороших кинжалов попадалось нам меньше всего. Найденные ближе к середине игры *кинжалы молний* так и остались лучшим оружием этого типа до самого конца. Впрочем, может быть, это просто нам так не везло? Не знаем. В любом случае, рассчитывать на особо разнообразный арсенал не стоит — несколько видов брони, несколько видов колец и по несколько видов каждого из типов оружия, вот и весь арсенал. Плюс щиты. Кстати, зачем в «Мессии» нам дважды дают возможность выковать себе меч, не очень ясно. А если я пользуюсь кинжалами? Почему такая дискриминация? Такое впечатление, что ребята что-то не доделали. Хотели, но не успели.

Впрочем, ладно, это уже придирки.

Умный эльф — хитрый маг

Ципа-ципа, ципа-ципа, мои хорошие, ну, покажите свои личики, Дездемонки ненаглядные, — приговаривал Doc, сидя на балках. — Ну, где вы, я же знаю, что вы тут. Я вас слышу... Ага. Есть.

Быстро сплетя пальцы хитрой фигурой, Doc произнес заклинание, и один из воинов — вампиров молча набросился на другого. Не ожидавший подобного вероломства вампир пропустил первые два удара и... схватка была завершена.

— Восемь, — пробормотал Doc и потянулся за бутылкой с жидкостью подозрительного синего цвета. — Так, поправим здоровье и можно спускаться, добивать уцелевших.

А что вы хотели? Думаете, почему мы, эльфы, живем так долго? Потому что сначала думаем, потом колдуем, а уж потом, когда врагов, считай, и не осталось, выхватываем шашку и идем в атаку. Кстати, ковровое бомбометание и ядерное оружие тоже эльфы изобрели.

А вообще, радует меня этот Ашан, серьезно радует. Давно уже не предлагали нам разработчики мира, в котором можно с такой изобретательностью уничтожать противников.

Пусть локации не блещут особым разнообразием, пусть разновидностей врагов не так уж и много, но все равно. Приятно. Очень приятно. Процесс должен что? Правильно, доставлять удовольствие.

Ладно, поправим здоровье, восстановим ману, и вперед, там еще с циклопом разбираться нужно...

Ресурсы Source`а

Какой эльф не коллекционирует магические луки и какой геймер не любит хорошей графики? Все правильно. Все любят. Можем порадовать — графика в «Темном Мессии» вполне на уровне. А что вы хотите, Source весьма неплохой движок, даже по современным стандартам. Единственный минус — обладателям безмозглых машин, точнее, машин с малым количеством мозгов, придется пострадать во время загрузок. Они не слишком быстрые. Да, если игра у вас притормаживает, поставьте себе средние текстуры — помогает.

В остальном претензий к движку у нас нет, критических багов замечено не было. Правда, как уже отмечалось, локации в игре несколько однообразны, но... Жанр требует. Если уж приходится воевать с немертвыми и некромантами, то, значит, придется лазить по подземельям, иначе никак. Жанр требует.

Между демонами и мертвяками

Да уж, жанр действительно требует. На мрачных просторах материка Ашан не нашлось места светлым клерикам и лесным эльфам (Doc не в счет, за время своей работы в ДЗВР он напичкал свое тело таким количеством имплантантов и подвергся такому количеству разнообразных излучений, что эльфы его давно уже за своего не принимают), как не найдете вы здесь ни лесов, ни храмов добрых божеств. Суровые разработчики бросили нас в самую гущу схватки демонов, некромантов и последователей культа Седьмого Дракона, который, собственно, и играет роль сил Добра, хотя его последователи (за исключением красавицы Линны) имеют весьма мрачный облик. Но это вовсе не уменьшает достоинств игры. Наоборот, давненько уже не приходилось видеть такой мрачный и стильный мир. За время нашего эпического путешествия в поисках Черепа Теней нам придется побывать в древнем городе, затерянном на отдаленном гористом острове, посетить Некрополь, а уж сколько подземелий лежит на нашем пути к славе и могуществу — не перечесть! Но вы не будете одиноки. Слишком многим нужен Череп Теней, слишком многое поставлено на карту. На протяжении всей игры вы будете находиться под суровым надзором демоницы Заны, вселяющейся в голову героя еще в стартовом ролике, и ученицы Менелага — Линны. А там, где пересекаются интересы двух красивых женщин, ничего хорошего ждать не приходится. К счастью, спутницы они совершенно не напряжные. Зана время от времени помогает советами, так что стоит прислушиваться к ее словам, особенно во время спринтерского забега по крышам и поиска пути в запутанных катакомбах. Линна и ее приятели «культисты» с горем пополам выполняют роль огневой поддержки, что порой бывает довольно полезно, но помните, в некоторых местах гибель Линны и членов ее отряда может привести к провалу миссии. Так что следует десять раз подумать, прежде чем брать их с собой на разборки. Может, лучше разделаться с врагами по старинке, в одиночку?

Как вы уже, наверно, догадались, обе красавицы играют важную роль в сюжете, но его мы рассказывать вам не будем. Сами увидите.

Вывод

Ходят слухи, что в недрах компании **UbiSoft** есть небольшое подразделение, занимающееся, так сказать, стратегическим развитием мира Might and Magic. Это именно они придумали суровый и мрачный Ашан. Они пудрили мозги сценаристам «Нивала» во время работы над Heroes of Might and Magic V. И именно с их подачи **Dark Messiah of Might and Magic** вышел таким, каким мы его увидели.



Правда это или нет, мы не знаем. Слухи-с... Но слухи весьма радостные. Если все действительно так, то, значит, любимая многими вселенная будет развиваться и дальше. Стратегическую часть оставим стратегам. Сейчас мы говорим о наследнике ролевой игры, которым собственно и является «Темный Мессия». Очень хочется верить, что эта игра станет родоначальником нового сериала, который, как и его предшественник, будет с каждой игрой все глубже и глубже погружать нас в новый мир Might and Magic.

Первый блин оказался чем угодно, но не комом. Да, в игре есть недостатки, но достоинства с лихвой перекрывают их, вызывая желания проходить игру снова и снова. Другим персонажем. С другим оружием. Выбирая другую сюжетную ветку. А это значит, что игра удалась. Так что ждем продолжения.

Да, кстати, один из немногих минусов игры — это концовки. Пожадничали господа разработчики, сэкономили на роликах. Можно было сделать их разнообразней, а так... Впрочем, не будем спойлить, сами увидите.

А в остальном — отличная игра. Просто отличная. Хотя, возможно, вид от первого лица — это не самый удачный выбор для игры, где нам нужно махать мечом, но все равно хорошо.

Побольше бы таких игр, и у людей, кричащих, что ПК как игровая платформа мертв, поубавилось бы аргументов.

Так что если вы до сих пор не успели поиграть в «Темного Мессию», немедленно бегите за диском. Игра того стоит.

Frestarter

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR DARK CRUSADE

Разработчик: Relic Entertainment
Издатель: THQ
Жанр: RTS
Системные требования:
✓**минимальные:** P 4-1.5 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;
✓**рекомендуемые:** P 4-2.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Стоит признать — вселенная, созданная фантазерами из **Games Workshop**, как нельзя лучше подходит для создания компьютерных игр. Детально проработанная история, не похожие друг на друга расы, готовые модельки юнитов — все уже есть, нужно только грамотно перенести его на экраны мониторов. Но ни неплохая *Rites of War*, ни отвратительная *Fire Warrior* не смогли продвинуть вселенную **«Вархаммера»** в массы и добиться того ошеломляющего успеха, который сопровождал орденоносную *Dawn of War*, игру, ставшую эталоном современной РТС.

Время шло, фанаты потребовали еще. И получили еще. *Winter Assault* отшлифовала идеи оригинала, добавила много нового — но, будем откровенны, некоторые новшества были очень и очень спорными. Зато новая раса — Имперская Гвардия — приятно разнообразила геймплей и пришлась по духу большинству игроков.

Время продолжало идти. И фанаты опять потребовали еще. **Relic** сказала: «Будет» и наспех анонсировала второй аддон **Dark Crusade**. Нововведений обещалось вагон и маленькая тележка. Шутка ли — две новые расы, переработанная кампания, целый ворох изменений и дополнений.

* * *

То, что разработчики решились радикально переделать кампанию, не выглядит особой неожиданностью. В оригинальном DoW сингл, мягко говоря, обошли вниманием — череда конвейерных однообразных миссий и практически отсутствующий сюжет. Зимний аддон немного исправил ситуацию, но кардинально ничего не изменилось. Стало очевидно, что необходимо менять саму структуру построения кампании.

Dark Crusade... На планету Кронус почти одновременно прибывают представители семи разных рас. Разные миры, разные культуры, разное мировоззрение. Каждый из них преследует свои цели и, чтобы воплотить их, не остановится не перед чем. Где-то глубоко под землей, в мрачных катакомбах проснулись от тысячелетнего сна некроны. Имперская Гвардия пытается установить власть Империума на планете. В поисках древних реликвий прибывают Космодесантники. Сеять «великое добро» пришли Тау. Эльдары хотят лишь одного — любой ценой остановить восставших некронов. Лорд Хаоса и Варбос из орков в своих желаниях непритязательны: один хочет поскорее продвинуться по иерархической лестнице, а другой — всего лишь собрать побольше черепов для своей коллекции.

Выбираем расу, и вперед — на покорение Кронуса. Привычной череды последовательных миссий больше нет, появилась глобальная карта, а вместе с ней и пошаговый режим. Конечно же, хардкорностью *Total War* здесь и не пахнет, все просто, понятно и больше всего напоминает *Rise of Legends*. Игрок волен захватывать вражеские провинции в любой последовательности, с той лишь поправкой, что для того, чтобы окончательно избавиться от одного из конкурентов, нужно штурмом взять его крепость. Такие миссии отличаются повышенной сложностью, но после их завершения дышать становится значительно легче. Естественно, чтобы победить, нужно вынести всех.

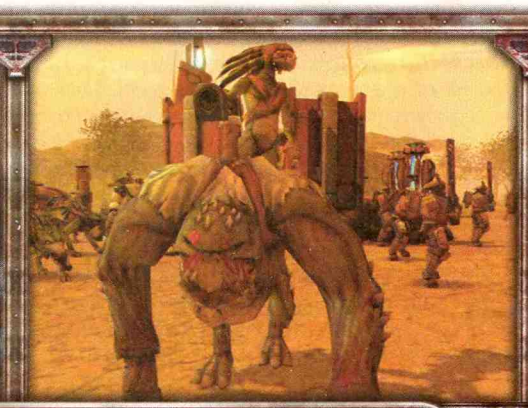
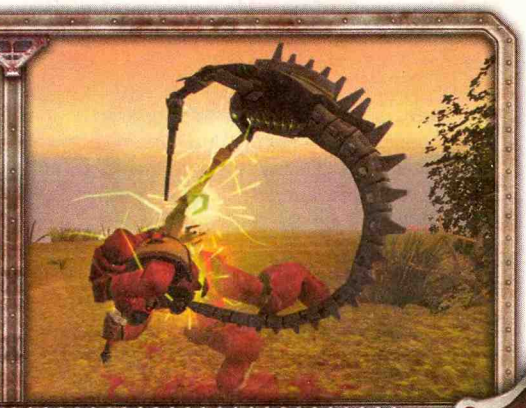
Каждая провинция за ход дает энное количество планетарной реквизиции. Следовательно, ее нужно на что-то тратить... Одно из самых занимательных нововведений аддона — появление элитной гвардии. Таких бойцов можно получить, успешно завершая задания, а нанимаются они на глобальной карте за ту самую планетарную реквизицию. Элита — обычные на вид бойцы, но обдающие повышенными боевыми характеристиками. Со временем, когда таких бойцов накопится несколько отрядов, миссии можно будет проходить, даже не отстраивая базу.

Не менее интересной выглядит возможность прокачивать героя. После выполнения определенных условий герой получает поинты апгрейдов, которые можно разбросать по своему усмотрению. Причем у каждого героя апгрейды свои. И хотя в скирмише такой возможности по-прежнему нет, кампанию это приятно разнообразит.

Естественно, ради большей свободы действий пришлось пожертвовать сюжетом. Фактически теперь есть два сюжетных пункта — начало, где объясняют, кто, что, почему и за что их всех нужно уничтожить, и конец — скриптовый ролик на движке, повествующий о том, насколько вы круты.

Самое главное нововведение аддона — это, безусловно, введение двух абсолютно новых рас — это **Империя Тау** и **Некроны**, посмотреть на которых одним глазком можно было еще в *Winter Assault*`е. С них и начнем. Кстати, дабы предотвратить возможные крики по поводу слишком подробного разбора новичков — можете воспринимать это не как рецензию, а как некое подобие FAQ.

Итак, некроны — это древняя раса боевых роботов. Смысл их существования заключается в уничтожении абсолютно всего живого. Некроны никогда никого не щадят, ибо для них жизнь — словно заразная болезнь. Эта раса резко выделяется среди остальных тем, что ресурс реквизиции у них отсутствует как понятие, и живут они исключительно за счет генераторов. Но это отнюдь не значит, что захватывать стратегические точки им не нужно. Изначально у некронов чрезвычайно низкая скорость исследований, а также постройки юнитов и зданий. Каждая захваченная точка прибавляет к скорости производ-

ства двадцать процентов, и для того, чтобы армия некронов смогла развернуться в полную силу, точек нужно захватить не менее трех-четырех. Но и без этого армия некронов может долго держаться даже против сильно превосходящих сил противника, благодаря способности абсолютно всех воинов воскресать примерно в пятидесяти процентах случаев. Поэтому даже поредевший отряд вполне может частично восстановить собственную боеспособность. При ближайшем рассмотрении воинство некронов выглядит следующим образом:

✓ **Necron Scarabs** — строительные юниты, их в отряде три, по совместительству — единственные, кто способен захватывать точки. Никаких особых способностей не имеют, зато крайне быстро производят ремонт. Бесплатные.

✓ **Necron Warriors** — основные пехотные юниты некронов. Бесплатность компенсируют колоссальной медлительностью и долгой (на начальном этапе) скоростью постройки. Но даже при таком раскладе они чрезвычайно сильны, полный отряд из восьми роботов может поспорить с укомплектованными сквадами Спейсмаринов и Хаоса. Хорошая эффективность в дальнем бою, сильная, хоть и медленная рукопашная атака и отменное здоровье — именно поэтому раш против некронов в начале игры неуместен, ну а сами они на небольших картах им брезгуют.

✓ **Necron Lord** — герой, ведущий в бой неживое воинство. Помимо отличной атаки, очень крепкого здоровья и достаточно быстрой скорости передвижения, может похвастаться целым набором артефактов, заботливо припасенных для него в одном из зданий. С собой Лорд может таскать всего три такие побрякушки, но если их умело подобрать, он станет практически непобедим. Способен на короткое время становиться воплощением некронской богини Несущей Ночь. В таком состоянии он неуязвим, так что его можно со спокойной душой посылать на штурм вражеских редутов.

✓ **Immortals** — элитный отряд некронов, вооруженный усовершенствованными гауссовыми пушками. Крайне эффективны против техники и зданий. Недостатки: не слишком большое здоровье и малое (всего пять) количество бойцов в отряде.

✓ **Wrath** — одиночный юнит с сильнейшей рукопашной атакой, но очень уязвим в дальнем бою. Может показаться, что при наличии с самого начала Warrior`ов, потребность в нем отпадает. Но все не так, как кажется на первый взгляд. Благодаря своей феноменальной скорости (после апгрейда Wrath становится вообще самым быстрым юнитом в игре) он очень эффективен для разведки — деле первостепенной важности для некронов. Мощная же атака и способность перезахватывать точки врага дают возможность одним-двумя Wrath`ами быстро снести посты врага и оставить его без ресурсов. Так что хотя бы одного такого молодца всегда нужно иметь под рукой.

✓ **Flyed Ones** — восьмерка крайне занимательных ребят. Мало того, что их огромные когти вскрывают вражескую пехоту словно консервы, а отменный запас здоровья позволяет им очень долго держаться под интенсивным огнем, так еще и их внешний вид (шутка ли — жутковатые роботы, обвешанные полуразложившимся мясом) заставляет вражескую мораль постоянно падать. После постройки они телепортируются в Монолит, откуда их можно вызвать в любую разведанную точку карты, что вполне может компенсировать черепашью скорость.

✓ **Pariahs** — новый, более совершенный вид некронов. Строить можно всего один отряд, но, право, даже этого хватает с головой. Пусть слабая дистанционная атака не сбивает вас с толку, ведь эти ребята, помимо конкретной бронелобости и не уступающей Flyed`ам атаки, при каждом ударе своих боевых жезлов понижают скорость и максимальное здоровье цели. Причем эффект длится до смерти Парии, нанесшего повреждение, то есть почти постоянно.

Некронская пехота, судя по описанию, страшная сила, так? Но ведь баланс нужно соблюдать, поэтому их техника в принципе ничем особенным не поражает. Да и техникой ее можно назвать с большой натяжкой…

✓ **Destroyer** — обычный некрон, посаженный на гравиплатформу. В отличие от своих ходячих братьев, имеет очень серьезную скорость и со временем может заменить Wrath`а на посту разведчика. Кроме того, в ближнем и дальнем бою великолепно справляется с чужой пехотой, но из-за очень маленького здоровья против другой техники и противотехнических средств он долго не выстоит.

✓ **Heavy Destroyer** — как и следует из названия, это все тот же Разрушитель, с теми же достоинствами и недостатками, с одной лишь разницей, что он эффективен против пехоты и зданий.

✓ **Lord Destroyer** — и снова некрон на гравиплатформе. Только на этот раз он исполняет роль второстепенного командующего и обладает ну очень интересными способностями. Во-первых, он способен ненадолго останавливать время, и именно в этот момент враг становится уязвим для второй его способности — захвата техники. Лорд способен взять контроль над любой техникой (кроме, естественно, Baneblade) и в случае ее разрушения остается цел, хотя лишь с половиной хитов.

✓ **Tomb Spyder**`ы заслуживают очень и очень детального изучения. Эти парящие над землей паукообразные создания имеют изрядное здоровье и в ближнем бою являются очень грозной силой. Могут быть подвергнуты модификации, которая вдвое уменьшает ближнюю атаку, но значительно увеличивает дальнюю. Кроме того, за счет собственного здоровья они способны производить Скарабеев — толпу жуков, способную очень быстро расправиться с любым зданием. Самая главная ценность спайдеров заключается в том, что они способны воскрешать отряды павших товарищей. Причем делать это сверх лимита! От страшного перекоса в балансе спасает лишь ограничение — таких красавцев может быть только трое.



✓ **Monolith** — как ни странно, но в роли суперюнита у некронов выступает база. Проведя соответствующий апгрейд, ее можно превратить из просто здания в такую себе мобильную крепость, способную на ходу и с врагами расправляться, и войска производить. Сверхмедленную скорость и относительно малое здоровье отнюдь нельзя записать Монолиту в актив, зато их можно строить сразу несколько, хватило бы ресурсов…

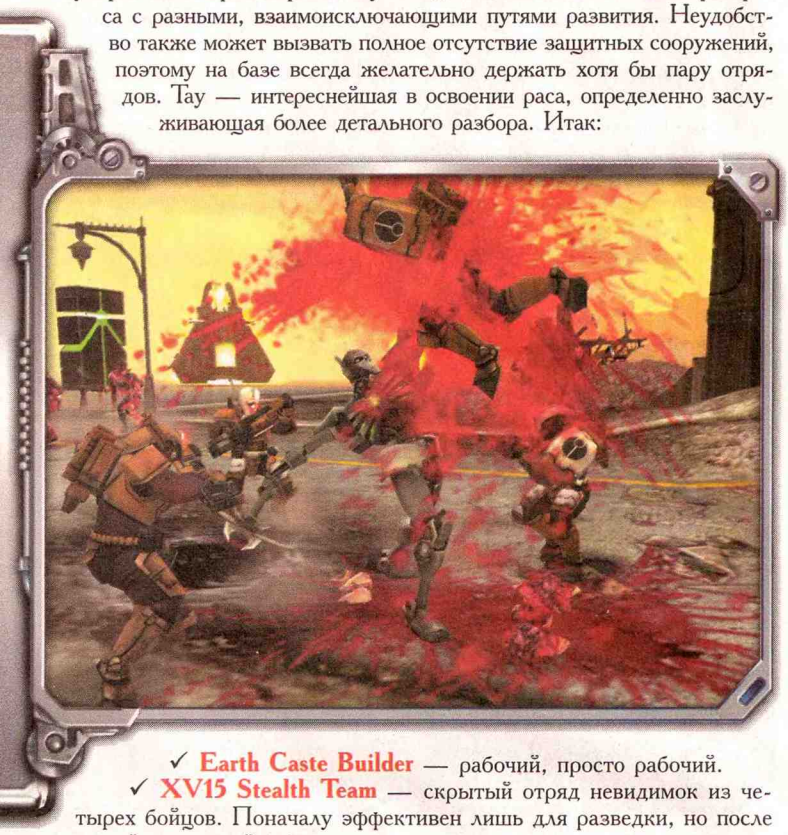
На этом перечень доступных юнитов заканчивается. Их, конечно, могло бы быть и побольше, но поскольку некронские бойцы в большинстве своем разноплановы, хватает и этого набора.

При всей своей крутости некроны имеют ряд значительных недостатков. Кроме уже упомянутых медлительности и слабой техники, им на пользу не идет и относительно небольшая численность армии (те же Necron Warriors занимают три места в лимите). Большие проблемы могут возникнуть при обнаружении скрытых войск врага, ведь детекторами у некронов могут быть только рабочие. Но нельзя не признать, что такие ограничения вполне оправданны, ведь их армия, даже немобильная и малочисленная, представляет огромную угрозу.

Данная раса как нельзя лучше подходит для новичков, ведь управлять некронами проще простого. Развитие чрезвычайно простое, апгрейдов и спецумений у юнитов минимум, а тактика игры в большинстве случаев примитивна до «не могу» — клик мышкой в центре вражеской базы, и можно со спокойной душой уходить ставить чайник.

* * *

Та-а-ак, наконец добрались и до Tau. Раса, которая очень быстро, всего за несколько тысячелетий (мгновение по вархаммеровским меркам), совершила огромный скачок в развитии и так же быстро построила внушительных размеров космическую империю. Среди всех рас «Вархаммера» Tau резко выделяются своими взглядами на жизнь, ибо основные ценности для них — добро и справедливость (нужно отдать должное Relic: ввести в игру расу-антипод плохишей-некронов — очень правильное решение). Но, как говорится, в тихом омуте черти водятся — все, что в глазах Tau не удовлетворяет идеалам добра, должно быть уничтожено огнем и мечом. Если же говорить собственно об игре, то это чисто стрелковая раса с упором на микроконтроль. Tau — единственная из всей шестерки раса с разными, взаимоисключающими путями развития. Неудобство также может вызвать полное отсутствие защитных сооружений, поэтому на базе всегда желательно держать хотя бы пару отрядов. Tau — интереснейшая в освоении раса, определенно заслуживающая более детального разбора. Итак:



✓ **Earth Caste Builder** — рабочий, просто рабочий.

✓ **XV15 Stealth Team** — скрытый отряд невидимок из четырех бойцов. Поначалу эффективен лишь для разведки, но после апгрейда средний урон в сочетании с невидимостью делают сквад очень полезным.

✓ **Vespid Stingwing Team** — ручаюсь, знатоки настольного «Вархаммера» значительно лучше могли бы растолковать, откуда в армии гуманоидных Tau появились насекомоподобные воины, я лишь могу поведать о боевых характеристиках. А они особо не впечатляют — средненький урон, посредственное здоровье. Совершенно непонятно, почему при таких-то скромных показателях доступен всего один отряд.

✓ **Fire Warriors Team** — костяк армии Tau и по совместительству смерть любому, кто осмелился подойти к их базе ближе чем на пушечный выстрел. Слабые в рукопашной, с низким здоровьем, требующие подготовки перед атакой — все эти недостатки меркнут перед их стрелковыми способностями. Когда смотришь, как отряд Космодесантников теряет половину солдат еще на дальних подступах к базе, начинаешь понимать, почему у Tau нет оборонительных сооружений, — они абсолютно не нужны. Такому успеху сильно способствует огромная, почти в полтора экрана дальность атаки. Но для того, чтобы использовать ее в полную силу, потребуется соответствующая область обзора. И в этом сильно помогает...

✓ **Pathfinders Team** — никакие боевые характеристики, зато поистине огромная область обзора. В сочетании с Fire Warrior`ами творят чудеса. Их надо держать подальше от потасовок, ибо они не способны дать отпор даже культистам. Могут поставить на врагов метки, что значительно увеличивает точность союзных войск.

✓ **XV88 Broadside Team** — отряд из трех бойцов в тяжелых бронекостюмах. Хороши против техники и зданий, да еще и способны окапываться, что неоценимо в обороне. В целом очень полезный отряд, расстраивает лишь невозможность восполнения потерь.

✓ **Tau Commander** — герой, специализирующийся на дальнем бою. Имеет широкий набор улучшений оружия, вследствие чего эффективен против всех типов войск. Полностью лишен рукопашной атаки, но это не проблема, т.к. реактивный ранец моментально вынесет его из гущи событий.

✓ **Etheral** — дополнительный командующий с кучей спецспособностей. В бою не очень силен, зато способен вызывать на помощь элитных Fire Warrior'od, бомбардировку и создавать собственные копии для отвлечения внимания. По аналогии с Аватаром, появившись, увеличивает мораль, здоровье и урон всех войск Tau. Но если Etheral'a ненароком уничтожить, это может подорвать боеспособность всей армии — впавшие в депрессию воины сражаются из рук вон плохо.

Поскольку слабые и чахлые Tau не способны оказать достойное сопротивление в ближнем бою, за них это делают союзники — звероподобные Круты. **Kroot Carnivore Squad** — толпа бешеных дикарей, вооруженных чем-то средним между дубиной и винтовкой. Толпа из десяти бойцов, мрут неприлично быстро, да и рукопашная атака не особо сильна, но за неимением лучшего приходится пользоваться тем, что есть. Могут питаться падалью, чтобы восстановить здоровье, но помогает это мало. Чтобы хоть немного поднять их боеспособность, хорошо подходит **Kroot Shaper** — дополнительный командующий, повышающий скорость и здоровье вверенных ему Крутов.

Вот тут-то и настает момент выбирать путь дальнейшего развития. Что вам ближе: звериная мощь Крутов или изощренно высокие технологии Tau? Оба пути одинаково жизнеспособны и выбирать стоит исключительно сообразно собственному вкусу.

Итак, если технократия оказалась ближе, в ваше распоряжение поступит **XV8 Crisis Battlesuit Team**. По сути это элитный Fire Warrior, облаченный в навороченную броню. Эффективен в любых условиях и против всего. Для борьбы с пехотой экипируется огнеметом, а против зданий — рокетлаунчером. В рукопашной драться не умеет, но, как и Командующий, при помощи ранца способен ретироваться на безопасное расстояния. Впоследствии открывается также **Hammerhead Gunship**, но о нем чуть позже.

Любители грубой силы получат **Kroot Hound Pack** и **Krootox**. Первые — еще один отряд зверья, внешне отдаленно напоминающие собак. Вот эти ребята действительно способны дать отпор в ближнем бою, поэтому пара отрядов совсем не помешает. Крутокс же — это настоящая машина убийства. Это здоровенное чудище (кстати, считается техникой) несет смерть всему вокруг. Мощная пушка уничтожает недругов еще на подступах, а когтистые лапы рвут тех, кто подошел слишком близко. Строить в как можно больших количествах!

Ну, а теперь настал через разобраться с техникой. **Devilfish Troop** — мобильный транспорт и **Drone Squad** — кучка маломощных роботов, они особого внимания не заслуживают и игре вряд ли будут востребованы. А вот неплохо исполняющий роль артиллерии **Skyray Missile** и мобильная фабрика вышеупомянутых роботов **Drone Harbinger** в бою показывают себя с самой лучшей стороны. Но почетное первое место достается не им, а уже упомянутому Hammerhead Gunship`у. Отличный многофункциональный юнит.

Суперюнит Tau — симпатичный дрессированный динозаврик **Creater Cnarloc**. Если ему удастся подойти близко (а ему удастся), живым не уйдет никто — огромный урон и неплохое здоровье, а главное — демоническая броня решают все.

Резюмируем. Раса получилась крайне колоритной и интересной в освоении. А самое главное — у Tau есть своя неповторимая тактика, свои финты и секреты. Правда, поначалу играть за них может быть довольно трудно, ведь немало отрядов с низким здоровьем, обладающих огромным количеством спецспособностей и требующих кто апгрейда оружия, кто присоединения командира. Они требуют к себе слишком много внимания. Но если научиться пользоваться их преимуществами и обходить

недостатки, Тау перестают уступать, а в чем-то и превосходят остальные расы.

Для такой игры, как Dark Crusade, одним из самых важных является вопрос баланса. Баланс есть, что не может не радовать. Некоторых проблем, правда, избежать все же не удалось. Так, например, некроны слишком уж круты поначалу и могут запросто задавить противника бесплатными Necron Warrior`ами. В целом же картина вполне благополучная, а недочеты должны вот-вот исправить патчем.

* * *

Не обошли разработчики стороной и другие расы, каждой из них добавили по одному новому отряду и провели кучу мелких изменений.

✓ Итак, **Grey Knights** — орден Спейсмаринов, неизвестно что забывший на Кронусе, т.к. специализируются они на уничтожении демонов. А здесь главная проблема, как известно, некроны. Неплохая ближняя атака, но в целом ничего особенного, правда, с исчадиями ада справляются действительно хорошо. Доступен всего один отряд.

✓ Имперцы получили **Heavy Weapon Team** — солдата-с-ну-очень-большой-пушкой. В обычном состоянии — мальчик для битья, но, окопавшись и установив поудобнее свое орудие, несет смерть всему живому. Может быть оптимизирован для борьбы с пехотой или техникой. В общем, теперь оборону Имперской Стражи пробить стало еще сложнее. Стоит также отметить увеличение количества простых гвардейцев в скваде до тринадцати. Огорчает лишь то, что появилось ограничение — теперь доступен всего один отряд Карскинов и Огринов, без них бывает ох как тяжко.

✓ **Herlequin** — добавочный командующий Эльдаров, доступный в количестве трех штук. Пусть вам не водит в заблуждение пестрая раскраска Арлекинов, в бою они не знают пощады. Если им удается добежать до врага (а с истинно эльдарским здоровьем получается это далеко не всегда), то коронный «танец смерти» заставит ряды противника сильно поредеть. Неплохой боец ближнего боя, к тому же не занимающий места в лимите, — строить однозначно.

✓ Наконец-то орки получили то, чего им так не хватало, — стрелковый отряд тяжелой пехоты. Пара сквадов **Flesh Gitz** может спокойно снести небольшую базу противника, благо, умопомрачительная дальнобойная атака это позволяет. Недостает разве что здоровья, из-за чего Gitz`ы мрут очень быстро. Посему использовать их лучше всего в связке с несколькими отрядами пушечного мяса, которые отвлекут на себя внимание вражьей обороны.

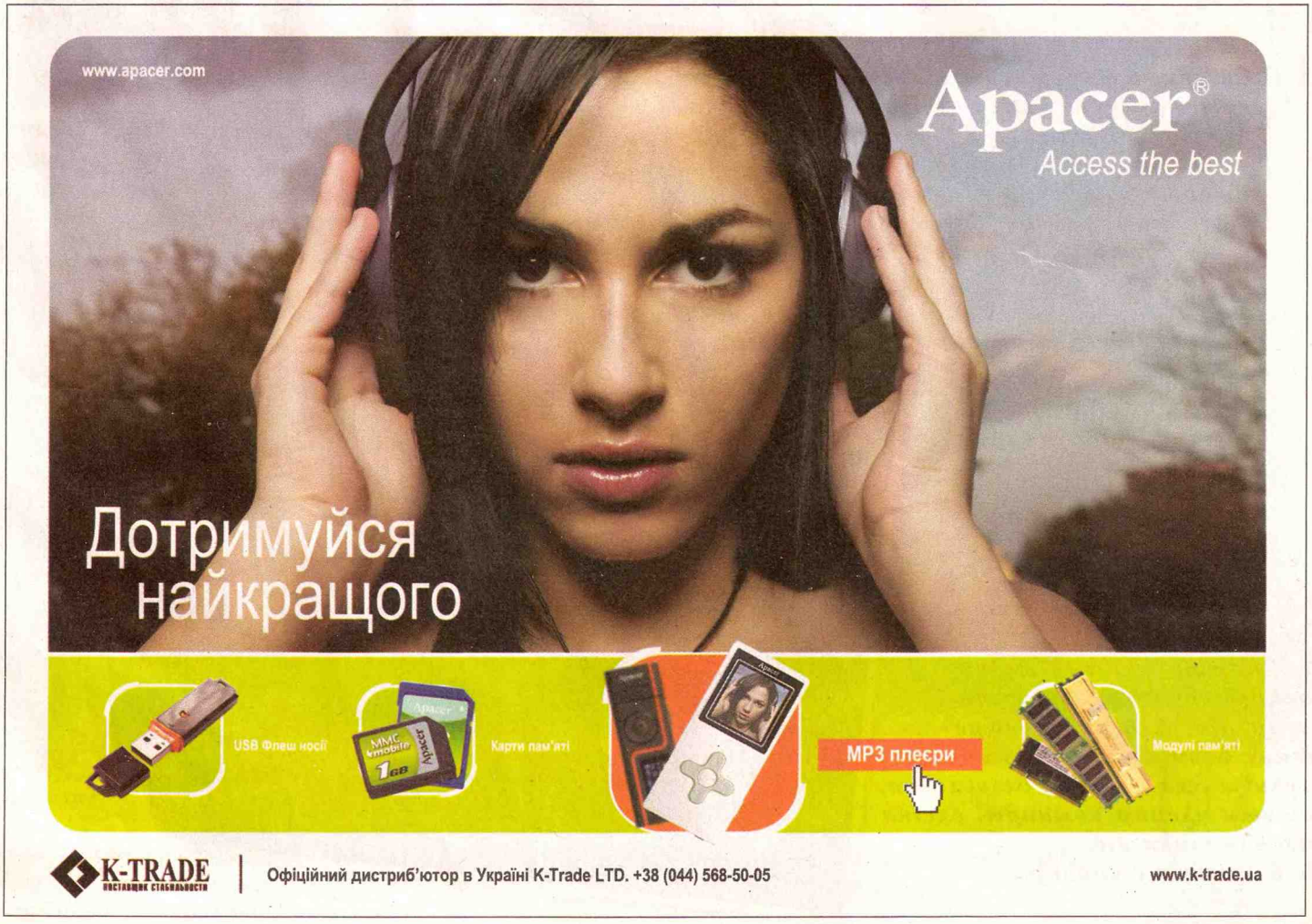
✓ А вот еретиков на этот раз обделили, как такового нового юнита они не получили, зато **Chaos Lord** научился превращаться в **Daemon Prince**, который является такой себе мини-версией Алчущего. Боец во всех отношениях мощный и достаточно живучий, к тому же может эффективно понижать вражью мораль. Также отрядам хаоса вернули возможность пользоваться плазмой, а максимальное количество тяжелого оружия в отряде довели до четырех единиц.

С появлением аддона тактика игры, особенно в мультиплеере, может сильно измениться. Дело не только в новых расах, но и в введении лимитов. Производство многих особо мощных юнитов теперь строго ограничено. Теперь ни одна раса не может строить больше двух единиц тяжелой техники (как пример — Предатор). Появились ограничения и на пехоту — тех же Космодесантников ограничили одним отрядом обычных и штурмовых терминаторов.

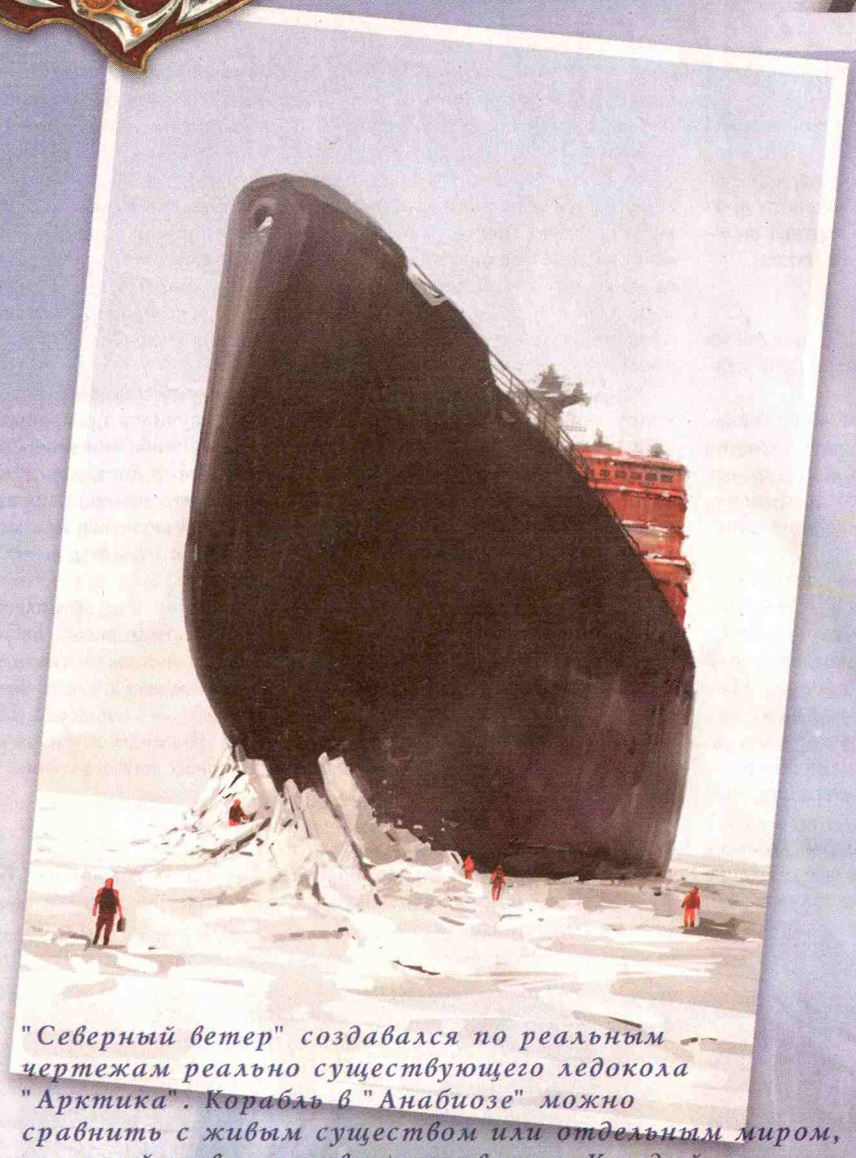
* * *

Дополнение к великолепной игре.

Если понравился оригинал — бегом в магазин. Кто вовсе не знаком с игрой — тем тоже очень желательно ознакомиться.



АНАБ



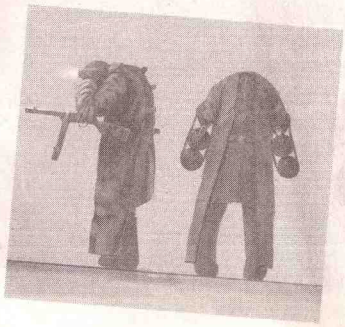
"Северный ветер" создавался по реальным чертежам реально существующего ледокола "Арктика". Корабль в "Анабиозе" можно сравнить с живым существом или отдельным миром, который живет по своим правилам. Каждый, кто попал на борт, становится его невольным узником. Судно состоит из логически связанных огромных отсеков, тесных коридоров и заброшенных кают. Многие локации хранят свои "загадки", на корабле есть множество ловушек, в которые угодить легче, чем обойти.



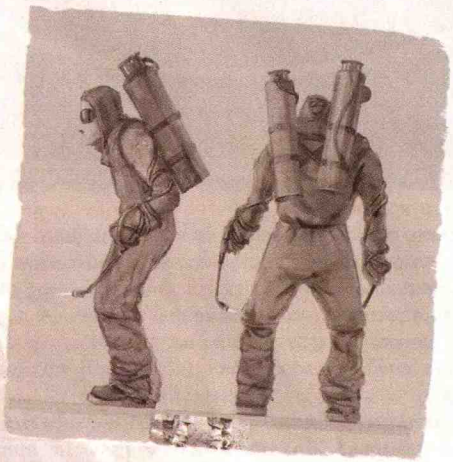
Главный
работают
на поляр



Все знают, что на каждом корабле есть кок, то есть повар. На "Северном ветре" также есть кок, но события, случившиеся с этим, безусловно, важным членом команды, слегка видоизменили его.
Не в лучшую сторону.









Маляры, сварщики – механики. Зомби. Опасны. Имеют небольшое преимущество над другими – они вооружены различными устройствами, такими, как сварочный аппарат, распылитель и т.д.

герой, Александр Нестеров,
щий метеорологом
ной станции "Полюс-21".









Все это – люди, когда-то жившие и дышавшие свежим воздухом морей и океанов, но в процессе эволюции, ставшие ужасными монстрами. Не вооружены, полагаются на собственную силу.

Вирджин КЕМПЕР

YOU ARE EMPTY

Разработчик: Digital Spray Studios
Издатель на территории Украины: 1С
Жанр: FPS
Системные требования:
✓ **минимальные:** P 4-2.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео;
✓ **рекомендуемые:** P 4-3.2 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, 256 Мб видео

Кто-то зарабатывает себе на жизнь тем, что клеит марки, кто-то клеит девушек, кто-то клеит обои к потолку, кто коробочки для пластилина, некоторые просто, безо всякого злого умысла — ласты... А пока в Велляриба все еще моют посуду, компания ***Digital Spray Studios*** *втихаря доклеила свой многообещающий проект под названием* ***You Are Empty****.*

Эх! Молодцы ребята! Так держать! Дадим отпор проклятым буржуям! Даешь отечественного производителя! Срочно все за коробочками с YaE! Налетай! Торопись! Покупай!..

* * *

Прошел игру. Хм... лучше бы DSS коробочки клеили, ей Богу... Это единственная мысль, которую смогло выдать мое больное сознание. Мдя-я... тут даже батончик Nuts с цельными орехами не спасет серое вещество правнука русской демократии. А ведь все так хорошо начиналось! Помнится, в 2003 году, когда я делал свои первые шаги в области игровой журналистики, на ежегодной выставке КРИ игра очень хорошо засветилась. Многие тогда были поражены нестандартным сюжетом, красивой графикой и многообещающим геймплеем. Но с тех самых пор разработчики ушли в глубокое и темное подполье. Ни новостей, ни свежих порций аппетитных скриншотов — ни-че-го! Шли недели, месяцы, годы — о проекте давно уже забыли, даже самые ярые фанаты смирились с мыслью о том, что девелоперы уже давно заблудились в загадочных недрах своего подполья и не могут найти дорогу обратно...



Осень. Три раза по «год спустя». Бронированные двери офис-бункера вначале со скрипом приоткрылись, а затем и вовсе распахнулись, выпуская наружу застоявшийся запах сенсации. Не знаю, все ли будет понятно читателю, если я скажу: «И тут грянул гром» — но в общей сложности все именно так и происходило. Журналисты достали старые блокнотики, где когда-то были нацарапаны восторженные заметки по поводу проекта, фанаты пооткапывали в тайниках своих комнат плакаты, вырезки из журналов и прочий хлам, который долго прятали от маминой уборки. Все говорили только об одном: «You are Empty ушел в печать».

* * *

Мое личное знакомство с игрой произошло на выставке «Территория Игр», где проект получил награду как лучший FPS. Вначале я долго вспоминал, откуда мне известно название. Когда я наконец-то осилил поставленную задачу, то потихоньку начал припоминать и отзывы из тогдашних анонсов.

Не помню, какое у меня было настроение в день, когда я первый раз попробовал на зуб новую элитную закуску, приготовленную по старому совковому рецепту. Точно помню, что тогда в гости забежал наш форумный зубной фей Shrike.



Я как раз запустил процесс инсталяции YaE, и пока это чудо девелоперской фантазии устанавливалось, мы со Shrike`ом вели чудную беседу касательно состояния моих зубов, точнее, Shrike меня просто давил медицинскими терминами, а я сидел и слушал.

Ага! Ещё один маленький штришок — за несколько минут до запуска в комнату МИК-редакции завалился ныне отставной спецагент Александр Glukk. Перед ним я, конечно же, не мог не похвастаться новым приобретением. «The End», — сказало окошко инсталляции. «Поехали!» — скомандовал я, и все трое уставились в монитор.

Мысленно потирая руки в предвкушении новой игрушки и обрадовавшись, что теперь мне не придется поддерживать зубную тему, я кликнул на кнопочку «Запуск».

Первый видеоролик — первые хорошие впечатления. Психоделичность прет отовсюду, а в воздухе разливается флюид то ли неизвестности, то ли неопределенности.

Видеовставка показывает нам вполне стандартный рабочий день простого работника правоохранительных органов. Встал,

позавтракал, оделся, пошел на роботу, отработал день и потопал обратно и... Попал под лошадь? Отделался легким испугом?

Ну не то чтобы совсем под лошадь, но попал... И отделался отнюдь не легким испугом, а средней тяжести реанимацией...

Мда... Не повезло мужику — бывает. Жизнь человека вообще штука неординарная и неудержимо стремится к разнообразию — белая полоса, черная полоса, белая, черная — отверстие в чёрной полосе и т.д.

В общем, если начинать счет с головы всей этой зеброобразной системы восприятия жизненных ситуаций, то можно смело сказать, что для нашего героя как раз настала та самая полная часть тела, которая обычно идет в конце...

Игра

Первая мысль, выданная нашим небольшим коллективом любителей игр, выглядела примерно так: «Может, в настройках по дефолту графика стоит на минимальном уровне?» Зашел в опции, посмотрел. Да нет, все на максимуме. Так почему же тогда вместо обещанной картины маслом мы видим плакат, напечатанный на струйном принтере?

Как-то все мрачноватенько получается. Готичненько, со знаком «накось-выкусь». Может, все так и задумано, и я просто по собственной необразованности не могу оценить по достоинству всю суть гениальной идеи? Может и так, хотя, судя по выражению на лице Shrike`а, необразованность тут явно ни при чем. Ну хорошо, мы все-таки продвинутые геймеры, а продвинутые геймеры — это такое зверьё, которое так просто не впадает в истерику перед страшной графикой, автоматом выставляя оценку «лабуда редкая». Как говорит одна моя знакомая, попробуем найти позитив. Пошёл искать...

Геймплей

Я думаю, что, пройдя несколько уровней, многие игроки согласятся — игровой процесс YaE скучен и однообразен. Линейные уровни, банальные квесты и вконец отупевшие монстры — совсем не то, чего я ожидал увидеть в творении киевских разработчиков. Ну ладно, хорошо, допустим, поймём и примем — в том же «Сэме» и монстры не с академическим образованием, и стандартные квесты, и линейные уровни, но зато как атмосферно и весело все это сделано! К сожалению, YaE подобным похвастаться не может. Банальный отстрел зомбиобразных чуваков надоедает еще до того как первая выкуренная по ходу процесса сигарета отправляется в пепельницу, а каждый четвертый поиск заветного ключика от запертой двери не вызывает ничего, кроме истерического смеха и легкого невроза.

А ведь из всей это петрушки могло получиться что то стоящее. Даже если бы игра попросту была хотя бы чуточку... хм, шустрее что ли. А то как-то вяло все. «Не верю!» — говоря словами великого иллюзиониста. Даже стрейфиться толком не получается, потому что наш герой еле-еле волочит ноги. Впрочем, если у вас нормальная реакция и хорошие отметки по стрельбе, стрейф вам вообще не понадобится. От количества аптечек, в роли которых выступают поллитровые банки со спиртом, просто рябит глаза. Банки валяются практически везде, куда смогла добраться фантазия разработчиков: в больнице, в театре, в метро, под лавочками и просто посреди проезжей части. Мечта хрона, растудыть моя берёзка! Ну и конечно же, не обошлось без классических автоматов с газировкой. Причем, что самое интересное, спирт восстанавливает здоровье моментально, а газировка — постепенно. Правильно! Настоящему советскому человеку незачем пить боржоми.



Совковая графика

Да-да, именно совковая, во всех возможных смыслах.

Общее оформление достаточно неплохое. По крайней мере окружающая среда вполне воссоздаёт атмосферу советского города. По уровням разбросана куча всяких мелких деталек, которые усиливают чувство тоталитарной реальности. Как всегда, не обошлось без знаменитых на весь со-

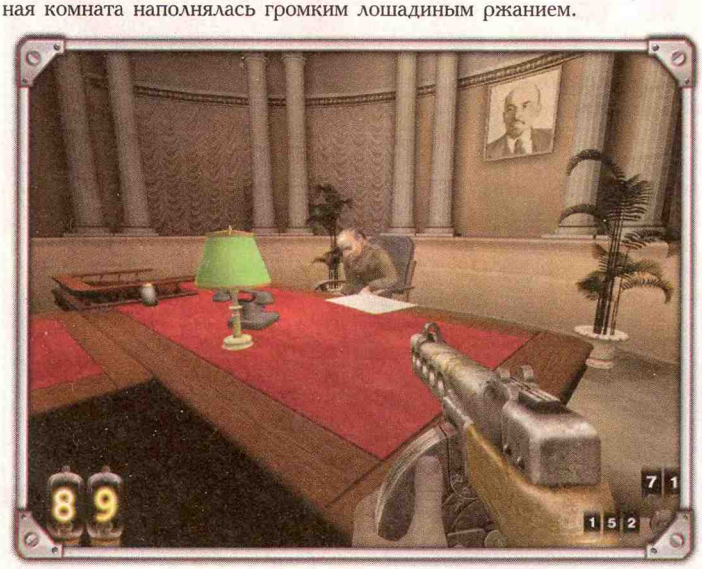


временный Интернет агитационных плакатов: «А ты записался в комсомол?» или «Все на субботник!» Короче, все выглядит так, как завещал наш дедушка Ленин. Это если не считать фонарных столбов, один в один срисованных с тех, что стоят на Майдане.

Только ради бога, не вздумайте всматриваться в графические элементы, иначе вы рискуете заработать порок сердца, со смеху. Уже давно корявость графики перестала вызывать у меня отвращение и нежелание играть. Больше всего хочется забыть про общепринятые правила приличия и просто потыкать в монитор пальцем, приговаривая: «Ыыыы... А тут голова у монстра квадратная. Клёво!»

* * *

Талер некоторое время бурчал, что я и Shrike мешаем работатьи и вообще не имеем ни малейшего представления окультурном поведении. Оно и неудивительно, ибо сдерживать эмоции у нас просто не хватало сил, поэтому периодически редакционная комната наполнялась громким лошадиным ржанием.



Больше всего «порвали на тушканчиков» местные модельки. Особенно монстрообразная медсестричка с угловатыми ногами, квадратными коленками и размером обуви, явно зашкаливающим где-то за сорок шестой. Про зомби в буденовках я вообще молчу — это уже диагноз.

Единственное, что действительно порадовало, так это летающие сварщики и пациенты местного дурдома в смирительных рубашках.

В общем, такой себе коктейль в духе ерофеевской «Слезы Комсомолки», особую пикантность которому придают глюки, которые пенятся, шипят и хлещут через край. Правда, на официальном сайте разработчики заверяют, что все проблемы исправляет патч. Однако как показывает практика, ничего особенного в игру он не добавляет. Некоторые геймеры вообще утверждают, что после установки обновления игра стала чаще вылетать.

Напоследок

Приравнивать You are Empty к лидерам рынка, просто не имеет смысла. Игра не содержит тех аспектов, по которым она могла бы конкурировать с зарубежной продукцией. Digital Spray Studios, видимо, просто не хватило сил создать что-то оригинальное, и судьба проекта повернулась к игрокам совсем не тем местом, которое ожидалось.

Можно было бы сыграть на достаточно неплохом сюжете, но увы, пиарщики компании посчитали за необходимое рассказать о нем загодя, раскрыв все карты и убив наповал единственную живую часть игры.



Была возможность добавить игре баллов за счет мультиплеера. Согласитесь, приятно побегать по ностальгическим совковым подворотням с верным другом за левым плечом и берданкой в руках. Но увы, сетевым игрокам придется поискать себе другое развлечение — мультиплейер в игре отсутствует. Почему? Об этом лучше спросить у разработчиков.

Единственная утеха всему этому горю — качественные и артистичные видеоролики, в которых разработчики подают нам сюжет. Я бы сказал, что ради них игру стоит пройти до конца, но просто боюсь быть заплеванным читателями. Так что решайте сами, достоин ли этот луч света вашего внимания.

Как ни печально, но мне ничего не остается кроме как поставить нашим землякам оценку «плохо», с надеждой на то, что разработчики примут во внимание все претензии и следующий проект DSS действительно заслужит право быть среди гигантов игровой индустрии.

P.S. А на вкус... элитная закуска оказалась не лучше обыкновенной котлеты в тоталитарно-планировочных сухарях.

Разработчик: Mithis Games
Издатель: HD Interactive
Жанр: RTS
Системные требования:
✓**минимальные:** P 4-1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео;
✓**рекомендуемые:** P 4-3.0 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Frestarter

JTF JOINT·TASK·FORCE

В последние годы в компьютерной индустрии сложилась странная ситуация. Компьютерные игры, будто лакмусовая бумажка, реагируют на все хоть сколько-нибудь значимые культурные явления. В Америке выбирают нового президента? Получите новую экономическую TBS`ку. Вот-вот должен начаться очередной ожидаемый футбольный турнир? Очередной конвейерный футсим к вашим услугам.

Еще одним источником «вдохновения» во времена повального отсутствия свежих идей служат всевозможные военные конфликты. Мне до сих пор интересно, увидели бы мы в C&C: Generals ГЛА в роли главных бяк, если бы не операция США в Ираке и спровоцировавший ее инцидент 11 сентября? Собственно говоря, с того времени поток игр, где бороться приходиться против боевиков и террористов, хоть и уменьшился, но совсем не исчез и, похоже, делать этого пока не собирается. **Joint Task Forces** — это как раз и есть один из отголосков…

Joint Gameplay Forces

После первых нескольких минут игры уже можно составить достаточно четкое мнение об игре. Клон *Ground Control II*. Слизать геймплей с чужого, более успешного детища и перенести в новый сеттинг — вот рецепт от **Most Wanted Entertainment**. Поначалу кажется, что все как в старые добрые времена, но с течением времени все заметнее становятся огрехи реализации.

Итак, в скирмише кроме самого подразделения Joint Task Forces доступны еще повстанцы (не террористы) и террористы (не повстанцы). Разница между ними заключается лишь в используемой технике, т.к. пехота у всех одинаковая.

Баланса нет. Это сразу же бросается в глаза — американцы разделывают всех быстро и профессионально. Для стратеги это уже приговор, не правда ли? Но это еще не все, далеко не все. Отвратительнейший pathfinding способен привести в бешенство даже самого спокойного человека. Танцы двух «Абрамсов», не способных разминуться на широченной дороге, выглядят очень весело, но геймплей убивают напрочь. Добавьте сюда идиотский сюжет о противостоянии бяк террористов и звездно-полосатых спасителей мира, к которому непонятно зачем был прикручен болванчик-майор в роли главгероя, к тому же постоянно распускающий сопли…

Герои — вот единственная пехота, которая действительно играет хоть какую-то роль в сражении. Выдаются они в зависимости от того, какими войсками вы предпочитаете пользоваться (ассортимент, кстати, крайне беден). Решили поизвращаться и вырезали пол-карты снайпером — получите соответствующего героя с нехилыми плюшками.

Помнится, разработчики в одном из роликов говорили: «It`s a vary tactical game». Ай-ай-йай, зачем же врать-то так. Какие-либо зачатки тактики, в отличии от того же GCII, отсутствуют напрочь. О чем можно говорить, если пехота нужна лишь в качестве экипажей для техники, а любая проблема решается мясом из танков?

AI туп как пробка. Противник всегда, в любой ситуации прет по прямой. Причем кремниевому болвану чужды даже самые призрачные представления о принципах ведения боя — несчастный солдатик, даже если не имеет никакого мало-мальски эффективного вооружения, все равно будет бросаться на танки, а засевшие в бункере ополченцы никогда не додумаются выйти и дать по шапке снайперу, выкашивающему их поочередно.

Есть, правда, и светлые моменты, вроде тех же героев. Да и сама кампания, несмотря на сюжет, скроена довольно неплохо, попадаются интересные задания. Но та тьма недостатков, которые упомянуты выше, может отбить желание играть до того, как вы заметите положительные моменты.

Joint Visual Forces

Графика вызывает по большей части негативные чувства. Если сравнивать хотя бы с той же, уже неоднократно упомянутой GCII, то сравнение окажется далеко не в пользу пациента. А ведь разница между играми больше двух лет! Если технике, скрипя зубами, еще можно поставить «удовлетворительно», то пехота не выдерживает никакой критики. Квадратные головы, прямоугольное тело — прямо буратины с автоматами. Спасает лишь то, что камеру нельзя опустить слишком низко (не удивляйтесь, в данном случае это — достоинство), и риск получить психологическую травму минимален. Блеклые, жиденькие, ненасыщенные спецэффекты картину только усугубляют. Единственное, что выполнено по-настоящему классно, — вода, на нее действительно приятно смотреть. Но остальное…

Интересный факт: JTF поддерживает новомодный физический ускоритель **PhysX**. При использовании этой карточки физика смотрится неплохо, но не более, без нее же она ужасна. Здоровенный танк, объезжающий хлипенький соломенный шалаш, и партизан, после смерти картинно улетающий метров на десять — это моветон.

О музыке сказать что-то конкретное сложно. Она есть, но во время прохождения абсолютно не запоминается, хотя и не мешает. А вот озвучка, как и многие другие составляющие, подвела — голоса отнюдь не плохи, но количество фраз у юнитов угнетает. На каждого наберется от силы три штуки.

Joint Faint Forces

И все же JTF — не совсем провальная игра. Игра ниже среднего, при том что многие ее составляющие могли бы при должном подходе вытянуть игру из болота.

Стоит ли покупать? Ну, разве что вы ярый фанат Ground Control`а или хотите протестировать свой новый физ. ускоритель.



Мохнорыл ТАЛЕР



Разработчик: Trickster Games
Издатель: «Акелла»
Жанр: квест
Системные требования:
✓**минимальные:** Pentium 4/Athlon XP 1.6 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 1 Гб на винте;
✓**рекомендуемые:** Pentium 4/Athlon XP 2 ГГц., 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 1 Гб на винте

А сейчас, уважаемые экскурсанты, когда вы уже увидели Уоллеса и Громмита, персонажей из «Пластилиновой вороны», а также мужика из «Падал прошлогодний снег», мы с вами покинем обширные экспозиции *Зала Пластилиновой Славы* и переместимся в *Зал Пластилинового Бесславия*.

* * *

Здесь вас ждут множество незабываемых экспонатов, таких, например, как треугольный слоник, похожий на крота, с оторванным хоботом и сплющенной задней половиной тела. Авторство передней части слоника — дело рук двоечника Коли, вернее, одной руки, так как второй он во время лепки ковырялся в носу и других манящих глубиной и прохладой отверстиях тела. Задняя половина тела — дело рук… точнее, зада отца Коли, слесаря Петра Константиныча, вернувшегося домой поздно и в соответствующем настроении… Не лишним будет упомянуть, что после демонстрации двоечником Колей данного произведения пластилинового искусства означенный папа немедленно был вызван в школу, дабы подтвердить свое частичное авторство…

Переходим к следующему экспонату. Перед вами — образец настоящего искусства, торжество полета фантазии и карнавал креативности от российских разработчиков из Trickster Games, представляющих вашему вниманию пластилиновый квест «Танита или Морское Приключение». Они разительно отличаются от остальных экспонатов в лучшую, а то и в несколько лучших сторон. Спросите, а что, же в таком случае Trickster Games и представленные ее работы забыли в Зале Пластилинового Бесславия? О-о-о-о, уважаемые экскурсанты, слово «бесславие» совершенно не эквивалентно в данном случае слову «позор»! А чтобы у вас не возникало дальнейших вопросов, ответы на которые пока еще рано давать, пройдемте к действительно худшим образцам пластилинового творчества, авторам которых, следуя новомодному слэнгу, следует направляться без пересадок в один из городов республики Беларусь, предварительно выпив токсичное вещество и нанеся себе смертельные травмы во время суицидальной атаки стены.

* * *

Итак. В данном углу зала представлена коллективная работа неизвестных авторов под названием *«Как талИр в Таниту играл!»* Обычно пластилин состоит из воска, с примесями глины, картофельной муки или же технического вазелина. Какие компоненты добавляла в материал данная творческая группа, для меня остается секретом, но неприятный запах, источаемый композицией, заметил, думаю, не только я, но и вы, уважаемые экскурсанты.

Работа №1. *талИр ищет только что вышедшую игру «Танита, или Морское Приключение».* Невнятного цвета квадратный мальчик о трех ногах с торчащей спичкой в голове, символизирующей сигарету, стоит в растерянности посреди города Киева. Киев выражен: длинной синей полоской пластилина, символизирующей реку Днепр, и десятком коричневых глыб, символизирующих специализированные магазины. На подобии лица квадратного мальчика написана растерянность и усталость — он месяц ходил по Киеву, но нигде (!) не мог найти игры «Танита, или Морское Приключение», хотя практически вся русскоязычная пресса называет «Таниту» самой удачной работой в жанре «русский квест» за последние несколько лет. Усталость символизирует спичка, клонящаяся к земле.

Работа №2. *талИр ищет в Москве уже давно вышедшую игру «Танита, или Морское Приключение».* Над данной скульптурой работал другой мастер, поэтому Талер на этот раз похож на синюю лужу, из которой опять же торчит спичка. Возле синей лужи расположен желтый конус с красным катышком на конце, символизирующий Кремль. Возле конуса вылеплены два кривых полена, цепляющиеся друг за друга веточками. У одного полена — две желтые полоски (волосы). Бревна символизируют рабочего и колхозницу — символ ВВЦ (ВДНХ). Рядом с бревнами — заплесневевший кусок хлеба, символизирующий самое «рыбное» место Москвы — знаменитую Горбушку. На Горбушке, как известно, можно приобрести любые диски. То есть все, которые только возможно! Синяя лужа очень грустит, потому что ни на ВВЦ, ни на «ИгроМире», ни даже на Горбушке не нашла «Таниту». «Как же так? — будто говорит лужа зрителю. — Я обошла практически все места Москвы, в которых продаются диски, но не нашел "Таниту"»! Это же невозможно!» Грязно-коричневые пятна на синей луже обозначает, что Талер плачет. Сломанная спичка обозначает, что он в полном отчаянии.

Работа №3. *талИр нашел «Таниту»!* Мастер тот же. Зато синяя лужа очень радуется, а кончик спички, обмазанный красным пластилином, обозначает, что Талер на радостях закурил. Радость лужи выражается в том, что она стоит вертикально — то есть приклеена к засохшему куску хлеба (Горбушке). К вершине синей лужи прилеплен маленький зеленый блинчик, символизирующий диск с игрой «Танита».

Работа №4. *талИр собирается играть в «Таниту».* Мастер сменился, поэтому мы опять видим квадратного мальчика на трех ногах, вместо спички из его «головы» теперь торчит переходник mini-midi, это означает, что Талер курит сигару, т.к. он очень доволен. Перед квад-



ратным мальчиком лежит большой брикет пластилина (стол), на нем — маленький брикет пластилина (компьютер), дохлая муха справа от маленького брикета символизирует манипулятор «мышь»...

* * *

Давайте оставим эти работы неизвестных скульпторов и вернемся экспозиции загадочной игры «Танита, или Морское Приключение», чтобы получше рассмотреть ее персонажей, объекты и бэкграунды. Не правда ли, они великолепны? Пластилин изящен и гибок, и с помощью его создавать сумасбродные и сумасшедшие миры крайне выгодно. А мир «Таниты» именно таков! Ведь скажите, что может присниться или примечтаться маленькой девочке, когда она сидит и листает книгу с разнообразными морскими приключениями, а затем, как и положено в сказках, попадает туда. В книгу.

Раз приключение у нас морское, то и существа, живые и не совсем, должны быть как-либо связаны с морем. Ан нет! Зато с хулиганством в особо креативных размеров они связаны напрямую. Посмотрите, например, на *душащее дерево — не любит засыпающих, хватает всех и душит при приближении, а если никого нет, то время от времени душит самого себя*. Или вот на *пукающий кактус — занесен в Красную Книгу, вскоре оттуда вынесен, сами понимаете почему*. А вот и животный мир подтянулся, точнее, «рыбариум». *Рыба-мегафон — молчаливая рыба, она может говорить, но не хочет. Рыба-собака — любит гоняться за рыбами-кошками, которые в свою очередь любят гоняться за рыбами-мышками, которые в свою очередь любят рыбий сыр из рыбьих мышеловок. Рыба-гипнотизер — редкий вид рыб, исчезает с просторов всерыбья, ведь рыба гипнотизирует сама себя. Размножается делением: начинает делиться, если рыбу стукнуть по голове во времясеанса гипноза.*

А сам внешний вид рыб и инструментария? Загляденье, да и только! И это вы, уважаемые экскурсанты, только на неподвижные экспонаты смотрите. А в «Таните» многопестрое морское царство постоянно находится в движении: рыбы скачут, плавают, летают, бурчат, ворчат, перемалывают морскую капусту или же танцуют под нехитрые мелодии. Профессионализм и любовь, с которой создатели подошли к графической начинке игры, достойны 9.5 баллов из 10. Не меньше!

Я уже предчувствую, уважаемые экскурсанты, у вас назрело несколько вопросов, и вы опять попытаетесь повторить главный: «Что, ядрен-батон, такие замечательные пластилиновые скульптурки из такой замечательной игры делают в этом позорном музее боевого бесславия, рядом с синими лужами и квадратными мальчиками на трех ногах?!»

Во-первых, еще раз напоминаю вам — «*бесславие*» еще не значит «*бездарность*». Во-вторых, «Татита» вовсе не замечательная игра, хотя это действительно лучший представитель жанра «русский квест» за последние несколько лет. А в-третьих... Давайте пройдем в центр зала, где вы сможете посмотреть очередную отвратительную экспозицию от неизвестных (и слава Богу!) творцов. Думаю, созерцание оной окончательно расставит все точки над «i».

* * *

Итак, вы наблюдаете экспозицию «*талИр пишыт статью пра "Таниту"*». Нет, это не кубизм и не импрессионизм — просто кто-то из посетителей не выдержал творческого полета мысли авторов и нанес данному скульптурному ряду непоправимые увечья ботинком марки Dr. Martins... Кое-какие элементы, правда, остались.

Видите кишку из грязно-желтого пластилина? По одной версии, она символизировала руку Талера, которой тот набивает текст, по версии более поздней, она и была Талером. Целиком и полностью. Если осторожно подколупнуть ногтем желтую «кишку», можно заметить под ней черный квадратик, на котором что-то нацарапано гвоздем. Это монитор с текстом статьи, видимо, незаконченной. А теперь осторожно берем увеличительное стекло и пытаемся прочесть хоть что-нибудь из сохранившегося текста...

* * *

Но радость от графических красот и пластилиновой катавасии — это всего лишь замечательная и превосходная обертка, не более. Все равно краеугольным камнем, фундаментом, несущей стеной и улетевшей крышей любого проекта должен быть геймплей: насколько он динамичен, хорош ли сюжет, логичны ли загадки, интересны ли они для взрослых и не слишком ли сложны ли для детей. И конечно же, главное — затягивает игровой процесс или действует в качестве сильнодействующего снотворного?

И как только задумываешься над подобными вещами, весь замечательный мирок «Таниты» начинает трещать по швам, лопаться и булькать восково-глиняной кашей.

Сюжет отсутствует, потому что его сюда не позвали. Детской игре (каковой и позиционируется «Танита») такое простительно? Отнюдь! Отсутствие сюжета в «Тетрисе» еще не значит, что оному нужно подражать. Если история той же кэрроловской «Алисы» абсурдна, но богата ассоциациями и многослойна, если «Психонавты» Тима Шеффера, бесконечно путешествующие по мозгу, тем не менее стройны и логичны, то в «Таните» есть только предыстория, кульминация и финал. Нет таких простых и элементарных вещей, как развитие, событийный ряд и связь между событиями. Добыли то-то, чтобы пройти туда-то, потом прошли еще дальше. Потом вдруг пришли к какому-то главному злодею, о котором и слыхом не слыхивали всю игру — дали тому по рыбьему кумполу и победили!.. По мере прохождения вопрос «Зачем?!» становится навязчивой манией.

За всю игру произнесен всего один длинный спич. В остальном — звуки, шорохи, ворчание, жужжание и бормотание. И это при том, что на сайте есть замечательные описания для каждой рыбы, агрегата, существа, будь оно живым или же механическим. А в игре — нет... *Фича-кат*? Нет? Тогда что? Почему пренебрегли явным усилением игры? В результате ни одно существо или объект не дорастает до уровня личности и не имеет характера, оставаясь красивейшей пластилиновой... декорацией. Как и сама Танита — она также не произносит ни слова, как до финала, так и после него.



Абсурдность загадок гордо возвышается над абсурдностью мира. Иногда встречаются такие комбинации предметов и активных зон, до которых невозможно догадаться ни в трезвом состоянии, ни в пьяном, ни в рыбьем. Все-таки головоломки в подобных играх должны быть нестандартными. Но «нестандартность» не означает «случайный набор предметов»...

Очаровательная «картинка» и смелый «креатив» безо всякого наполнения. Очень хороший проект, который на поверку оказывается практически неиграбельным. И при всем этом «Танита, или Морское Приключение» — действительно лучший «русский квест» (думаю, «Звездное Наследие 1: Черная Кобра», будучи адвенчурой, к подобному жанру не относится) за несколько последних лет. Это ж в каком состоянии находится индустрия?!

А диск с игрой я действительно нашел с огромным трудом. Продавцы говорят: «Был когда-то, больше нет...» — «Так чего ж не завозите еще, если сейчас нет?» — «Так не покупают, вот и не завозим...» — отвечают продавцы. И в чем-то они правы.

Играть или не играть в «Таниту»? Вот тут я серьезно затруднюсь. И, пожалуй, впервые, отвечу: «Статью читали? Выводы сделали? Решайте!» Если, конечно, найдете диск...

Вирджин КЕМПЕР

CALL OF JUAREZ

Разработчик: Techland
Издатель: UbiSoft
Издатель на территории Украины: 1С
Жанр: FPS
Системные требования:
✓**минимальные:** P 4-1.7 МГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео;
✓**рекомендуемые:** P 4-2.0 МГц, 768 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

В курилке Департамента всегда собиралось много людей, кто-то выходил на перекуры, кто-то послушать последние и распустить новые сплетни, а кто просто за компанию, подышать дымком, так сказать. К полудню там уже было не протолкнуться от количества галдящего народу. Спасало только то, что для агентов был выделен специальный VIP-уголок, куда они могли спокойно прийти и поговорить о насущных проблемах виртуальной реальности.

— Мдя... однако, строительные компании в этом сезоне просто как с цепи сорвались. Открытия и презентации зданий проходят чуть ли не каждый день, — Кемпер прикурил сигарету, затянулся и с блаженным выражением лица выпустил струйку дыма. — Уже целую неделю ношусь от одной постройки к другой. Отчеты в рюкзак не помещаются уже.

— Да. Выходные нам не скоро светят, — судя по голосу, Талер был вымотан не меньше Кемпера. — Да какие там выходные? Времени нет даже на... на свободное время, во! — достает из пачки последнюю сигарету. Саму пачку сминает в комок и, не глядя, бросает ее в сторону урны. Как всегда, не попадает. Пачка отскакивает от «кольца» мусорника и улетает куда то в угол.

— Как сказал бы мой дядюшка: «Кирилл, если бы вы стреляли из дробовика в кучу навоза, то даже брызги бы в сторону не полетели», — язвительно прокомментировал Кемпер.

— А сам-то?

— А я что? Я ничего, — тоже комкает пачку и швыряет ее в затылок ближайшему кадету. Пачка достигает цели и рикошетом попадает точно в урну. — Я форму поддерживаю регулярно.

— Жалкий позер. Нет, ты не Ягуар — ты енот, причем енот-полоскун! — Талер издевательски хихикает.

— Ты опять за свое? Бато, он снова дразнится и... — в ответ Кемпер услышал только храп — блин, везет же ограм, могут ведь спать где угодно и когда угодно...

Дверь курилки распахнулась. В комнату влетел взмыленный кадет. Судя по внешнему виду, парень явно где-то ползал или же валялся. И там не было чисто.

— В ИГРОГРАДЕ НАШЛИ ЗОЛОТО!!! — прокричал кадет и побежал оповещать людей дальше.

Тридцать секунд — и в курилки не осталось никого, кроме трех спецагентов.

— Лучше бы они так за отчетами бегали — пробурчал Кемпер.

— Вместо того, чтобы ворчать, метнулся бы... этим... енотом, — во! — приглядел за курсантами, а то еще натворят чего. Отмазывайся потом от мэрии... «Норма потерь среди кадетов какая? А почему в последний месяц она у вас превышена в три раза?» А мы что скажем: «Извините, кадет был очень толстым — поэтому мы его посчитали за десяток?!»

В ответ Кемпер затушил бычок в пепельнице, встал и направился к выходу.

— Ты только в коридоре форму не меняй, а то уборщица потом жалуется, — крикнул вдогонку Талер. Но было уже поздно. Вначале из коридора послышался треск костей, а затем грозное рычание.

— И что он нашел в этой кошачьей форме? — буркнул себе под нос Талер. Устроился в кресле поудобнее и решил попробовать хоть немного поспать.

А тем временем след кадетов привел Ягуара к зданию под названием **Call of Juarez**.

* * *

Хочу быть режиссером (Бато и Талер начинают дико ржать). Хочу быть режиссером и снимать кино (оба спецагента складываются пополам от хохота). Хочу работать с Киано Ривзом, Анжелиной Джоли и... (Т. и Б. катаются по полу, давясь собственным смехом). Хочу снимать кино про... О! Придумал! Хочу снимать кино про ковбоев (смех резко прекращается).

А ведь хорошая профессия. Когда-то, во времена сексуальной революции и малиновой жвачки, на этом неплохо «заколачивали». Это сейчас зрителю подавай спецэффекты, оригинальный сюжет и бюджет не менее ста миллионов долларов.

Раньше никто этого не требовал. Появился в кинотеатре новый фильм, и хорошо — будет на что сводить детей в ближайший выходной день. Многим из вас, дорогие читатели, наверняка известно, что зрители того времени очень приязненно относились к ковбойским киношкам.

Вестерн — один из самых дешевых, самых популярных и самых прибыльных жанров за всю историю голливудского кинематографа. Современные критики, запутавшиеся в сетях Интернета и аниме, до сих пор с недоумением и завистью смотрят на огромные на то время денежные киносборы. Смотрят и рыдают, слезами крокодила, у которого недавно из родственника сшили модный кожаный портфель для документов. Причина сего горя заключается в том, что те времена прошли. У зрителя поменялись вкусы, у продюсеров запросы. Проще говоря — тема ковбоев уже давно перестала быть актуальной.

К чему я, собственно, веду?

Это самое «проще говоря» очень хорошо подходит и для игровых вариантов шестизарядной мелодрамы. Игр подобного жанра достаточно мало. Почему? Абсолютно точного ответа на этот вопрос я дать, к сожалению, не смогу.

Видимо, разработчики понимают ситуацию. Если все заточить под нынешние стандарты и требования, то получится не вестерн, а непонятно что, которое не влезет ни в какие ворота общепринятых ковбойских норм.

Оставить все как есть — заключают. Геймеры давно уже не дети, и фразы типа «Круто!», «Улет!», «Вот блин — всю ночь просидел за компьютером» встречаются все реже и реже. Как так? Смотрим выше, перечитываем предыдущий огрызок текста и находим ответ на свой философский вопрос. Зритель изменился. «А тут деревья квадратные», «а



вон там разработчики пытаются сюжет из пальца высосать», «у этого героя ноги какие-то кривоватые» — вот что чаще слышится на игровых форумах. Поэтому соблюдать законы жанра тоже бессмысленно, ибо они давно превратились в такое понятие, как «штамп».

Сегодня речь пойдет об еще одном представителе сей иствудианы. Проект **Call of Juarez** в очередной раз окунет нас по самую голову, в вулкан развивающихся событий Дикого Запада.

Действительно ли это вулкан или всего лишь помойная яма с подогревом? Читаем дальше.

* * *

Кабы я была царицей, — третья молвила сестрица, —
Я б для батюшек царей родила б богатырей.

Что такое сюжет? В данном случае, как я уже писал — это набор штампов. Главный герой вполне подходит под стандартное описание жителей Дикого Запада: красив, умен, задирист, постоянно жалуется на свою дурацкую жизнь, характер скверный, не женат. Билли Кендл — сказать что подобные паспортные данные уже по сути огромнейший штамп, это не сказать ничего.

Мальчик Билли очень любил деньги, но работать не хотел. Поэтому большую часть времени он занимался поиском древних сокровищ. Но всякое занятие, которое не приносит результата, через некоторое время надоедает, и вот Билли уже готов был вытереть ноги об домашний коврик перед входной дверью, когда...

Предугадать следующие события не очень сложно. Нужно просто заглянуть в большую книгу «1000 и 1 штамп» и найти там раздел «развитие сюжетной линии стандартного вестерна».

Выстрелы, крики, просьбы о пощаде — всю родню нашего героя жестоко (а как иначе?) убивают. Биллу ничего не остается, кроме как поплакаться над трупами и...

Снова заглядываем в заветную книжечку сюжетов, но на этот раз смотрим раздел «типа оригинальность».

На сцене появляется еще один герой.

Местный священник — Преподобный Рей (я, если честно, думал, что разработчики назовут его Гарри), в этот момент забивал мозги других жителей очередной порцией литературных изысков из библии. Человек уже в возрасте, пора бы и о пенсии подумать, но увы... О тихой миссионерской жизни пока придется забыть.

В самый разгар проповеди в церковь вваливается какой-то горожанин и впопыхах сообщает, что на ферму, что неподалеку, напали какие-то бандиты. Рей бросает все дела и сломя голову мчится на место преступления с максимально доступной в таком возрасте скоростью.

И снова любимая книга подсказывает нам, что если скорость, с которой Рей несется к ферме, умножить на его рвение, то получится достаточно неплохая процентовка в пользу того, что на ферме тоже живут его родственники.

Дальнейшее развитие сюжета, во избежание лишнего расписывания, можно вполне запихнуть в обычный диалог.

Сцена 1. Рей наконец-то добегает до фермы, видит кучу трупов и стоящего неподалеку Билли.

Рей: Билли?

Билли: Рей?

Рей: Как ты мог убить моего брата? Это же была твоя единственная семья?

Билли: Это... это не я... Рей. Я никого не... [Что же делать? У Рея всегда были проблемы с головой, если я помедлю еще хотя бы минуту, он меня просто пристрелит. Надо уносить ноги, причем, чем быстрее, тем лучше!] (Собирается уносить ноги, сначала правую, потом левую, левую не совсем успевает...)

Рей: Для тебя нет ничего святого, Билли. Господь вынес тебе смертный приговор, и дал право мне вершить над тобой правосудие. (Достает револьвер.)

Билли: Дьявол!

Рей: Да простит тебе господь все твои грехи!

(Билли, пока Рей прицеливается, резко уносит ноги, руки, голову и самое ценное — печень! — в спасительные заросли кукурузы.)

Ну, а дальше все, как и положено — погоня, игра в прятки на кукурузном поле (закончившаяся в пользу молодого героя) и финальная фраза Рея: «Я найду тебя, Билли. И тогда — совершится суд Божий».

Штампы, штампы, штампы.

По сути, в CoJ можно наблюдать стык сразу двух жанров — этакий «Том и Джерри» на Диком Западе. Билли — мышка, которая постоянно, в попытках найти заветный сыр, убегает и прячется в норки. Рей, соответственно, кошка, которая ведет охоту за мышкой. Получается, что в общей сложности у нас есть stealth, если мы играем за Билли, плюс классический action при игре за Рея. Поскольку вся суть геймплея заключается именно в погоне двух вечно враждующих зверушек, можно, абсолютно не напрягая серое вещество в голове, сделать вывод, что практически каждую локацию придется проходить дважды. Первый раз мышкой, второй — кошкой. Как это выглядит на деле?

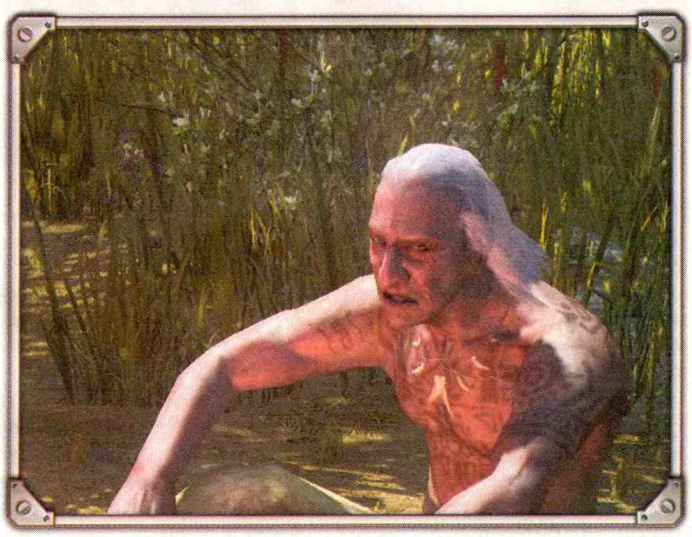
Главный, второстепенный, оба злые...

Билли Кендл

Сразу хочу предупредить — то, что стиль игры был назван stealth`ом, еще не значит, что вашему вниманию будет предоставлен полный набор шпионских приемов из Splinter Cell. Свобода действий практически отсутствует. Если партия сказала «контакт», вы ответите «есть контакт», а если партия сказала «есть контакт» — будете есть контакт...

Сам stealth режим примитивен, как мысли о большой и чистой любви у ребенка десяти лет. Ваша задача — просто перебраться из точки «А» в точку... скажем для оригинальности «Ё». На пути нашего героя куча всевозможных препятствий в виде обрывов, бандитских лагерей, лесных хищников и т. д.

Шуметь можно только в некоторых случаях, а как правило, если вы наделали шуму, то автоматом получаете красную карточку с надписью Game Over. В итоге приходится постоянно прятаться в кусти-



ках, спасаясь таким образом от глуховатых и слеповатых врагов. Занятие, скажу я вам, достаточно скучное и однообразное. Получается что-то на манер перебежек человека, страдающего несварением желудка — от кустика к кустику, которые, по сути, выполняют роль маркеров, указывающих верное направление. Иногда, конечно, всеобщий игровой скрипт проявляет немного жалости к игроку и позволяет использовать оружие, но таких случаев не так много.

Более интересно и оригинально выглядят погони. Тут разработчики не дадут вам времени на оценку ситуации, принятие решений и обдумывание возможных перспектив в будущем. Вперед, вперед и только вперед — не думая и не оглядываясь. Иногда, для пущего поднятия уровня адреналина, разработчики ограничивают нас во времени. Успели убежать, пока тикает таймер — хорошо. Не успели — всем спасибо — все свободны — quick Load.

Преподобный Рей

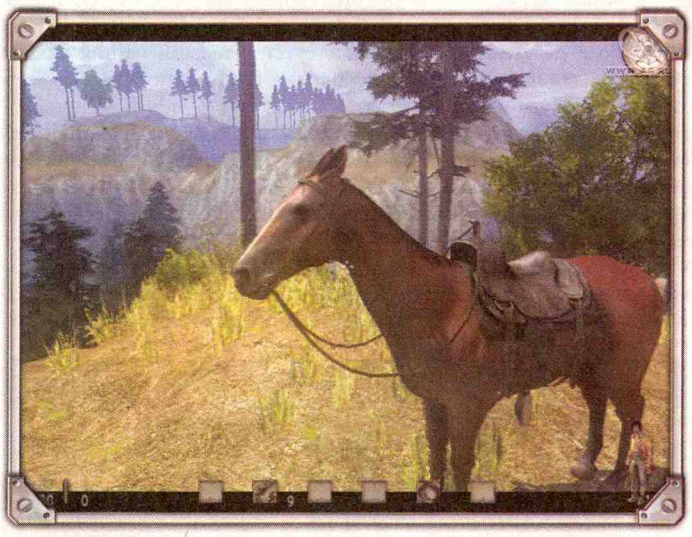
После того, как Билли дойдет до нужной точки, посетив по пути все местные кустики, вы автоматически переселяетесь в тело преподобного Рея. Персонаж достаточно интересный и колоритный. Он отлично вписывается на роль второстепенного

героя. Как оказалось, Рей, помимо Божьего слова, отлично владеет средствами убеждения в своей правоте. Откуда священник умеет мастерски владеть оружием, я рассказывать не буду, дабы не допускать спойлер и не портить общее впечатление об игре. Слушайте внимательно диалоги и, со временем, вам все станет ясно.

Хотя, опять же таки, если воспользоваться нашим учебником, то об этом можно догадаться еще в самом начале.

В отличие от Билли, Рей не прячется по кустам, изображая большеглазую мышку из бородатого анекдота. Все проблемы, препятствия и собственные комплексы он устраняет огнем и мечом. Стреляем во все, что движется, и разрушаем все, что мешает нам свободно передвигаться по уровню. Теперь-то вы вправе отыграться на тех, от кого прятались.

Игра за Преподобного палача — чистый action. Без всяких лишних загадок и обстоятельств. Иногда, правда, придется идти немного другой тропой, ибо не все препятствия, которые может преодолеть



Билли, под силу уже немолодому Рею. Да что тут препятствия, ему уже вообще пора на курортный отдых с грязевыми ваннами, симпатичными медсестрами и постоянными кефирными попойками.

В самом конце дороги героев на время разойдутся, но вскоре они снова встретятся, и в финальном сражении буду фигурировать оба персонажа.

* * *

Вооружение в игре соответствует времени происходящих событий. Несколько вариантов револьверов, винчестер, двустволка, обрез, динамит и прочее. Оружие способно ломаться, так что не удивляйтесь, если в один прекрасный момент барабан револьвера изрыгнет язык пламени и попросту отвалится.

Ни один вестерн не обходится без древнего станкового шестиствольного пулемета — этот тоже не исключение.

Помимо обычного вооружения, у каждого из героев есть своя особая плюшка. У Билли — это хлыст. В основном хлыст используется для преодоления всевозможных препятствий, там, где Рею приходиться перетаскивать ящики, делая из них некое подобие лестницы, Билли достаточно зацепиться хлыстом за торчащую балку и быстро забраться наверх. Точно так же и с преодолением пропастей. Рей обходит их по отдельной тропе, Билли, опять же таки, цепляется хлыстом за нужную ветку и с грацией большей, чем у Тарзана и Индианы Джонса, перебирается на другую сторону. В некоторых уровнях Билли будет получать в свое распоряжение лук и стрелы. Достаточно неплохое оружие, жаль только, что так редко появляется возможность им воспользоваться.

Зато преподобный отец с глубокой выразительностью читает вслух отрывки из Библии, вводя врага во временный ступор. Практически каждый пройденный уровень в самом конце выставляет Рея «к барьеру». Дуэль проводится достаточно стандартно — на «раз, два, три» нужно успеть быстро навести прицел на врага и нажать на спусковой крючок. Все это, конечно, в замедленном времени. Также во время дуэли ваш герой может уклоняться от пуль противника. Конечно, не так, как это делал избранный Нео, но тоже достаточно красиво и эффективно.

Далека дорога твоя

А ведь не так уж и далека. Несмотря на всю неописуемую красоту этого виртуального мира, никто не даст вам возможности плюнуть на все и ускользнуть от всей сюжетной лини, как колобок от бабушки. Вид, конечно, красивый, но все мои попытки убежать в эту красоту натыкались на непреодолимые горы и высокие заборы. Хотя за местную прерию разработчикам надо отдать должное — красиво, очень красиво, даже ругаться не хочется.

Модельки ковбоев получились, в принципе, неплохо, только морды у них какие-то кислые, то ли похмелье, то ли просто — устали мужики, но лица странные.

Музыкальное сопровождение замечательно вписывается в общую атмосферу и привередливый мозг современного геймера. Озвучка не подкачала, особо жаловаться не буду.

Вывод

Несмотря на классический (мягко говоря) сюжет, проект получился достаточно интересным. Игрушка мне понравилась, особенно финальная сцена, в которой…

Вот же ж — творческая душа, блин! Чуть не наспойлил… В общем, играть весело, концовка интересная. Как минимум, один раз пройти ее точно стоит.

— Дорогая! Я дома! — как всегда, Кемпер завалился в курилку, не соблаговолив подумать о том, что там кто-то может отдыхать.

— Ну, чего ты орешь, как енот-тинейджер в брачный период, которому енотиха на хвост наступила? — Бато зевнул в две глотки. Попытался найти свои очки, но быстро понял, что они затерялись в бездонных карманах огромной спортивной куртки BOS (Best Ogre Sport). Талер тем временем продолжал усердно храпеть, то ли спал крепко, то ли делал вид, что спит, дабы не докучал никто.

Тем временем, Бато смирился с пропажей ценного имущества, корректирующего зрение, и, прищурившись, пытался разглядеть Кемпера.

— Слушай, то ли я не проснулся еще, то ли у меня шизофрения на два мозга сразу — а почему на тебе, — йошкин кошкин! — из одежды одни семейные трусы. Кстати, прикольная разрисовочка, молоденьких кошечек сам дорисовывал или на заказ делали?

— Во-первых — попрошу без фамильярности. Во-вторых, ничего я не дорисовывал, какие были, такие и купил. И в-третьих — в чем, по твоему, я могу ходить по Департаменту, если постоянно приходится использовать кошачью форму для более продуктивной роботы?

— Ой, та ладно, знаем мы твою роботу — пробурчал Талер (видать, все же не спал). — Опять, небось, хвастался перед студентками Игроградского университета — ну что за сотрудник? Ни совести, ни стыда. Я уже не говорю про какие-либо понятия о приличном поведении.

— Ой-ой-ой, можно подумать… — Кемпер пытался оправдаться, но по выражению лица было видно, что Талер угадал. — Тоже мне культурные нашлись. Я, между прочим, новое слово умное выучил — ла-кан-тность, во!

— Ну во первых не лакантность, а латентность, — Талер достал из новой пачки сигарету и закурил. — Во вторых — тебя за чем посылали? По городу в трусах бегать или за кадетами присмотреть?

— Да все ОК. Нашел я их. Все объяснил, все рассказал, самым умным объяснил дважды, заодно, кстати, и местную ситуацию разрулил… Черт! забыл совсем, надо бы отчет отнести, а то вечер уже, скоро архивный отдел закроется и мне придется весь вечер таскать папку с собой, а у меня свиданка намеча… э-э-э-э… то есть… ну… в общем… я по делам — не дожидаясь ответа, Кемпер шмыгнул в коридор.

— Что это еще за свиданки в рабочее время!!!? — хором прокричал агенты в след, но было уже поздно.

По вечерним улицам Игрограда с отчетом в зубах мчался огромный енотовидный кошк-тинейджер. И только семейные трусы с нескромными рисунками выдавали в нем спецагента Департамента Защиты Виртуальной Реальности.

Разработчик/издатель: Ageon
Жанр: жалкая пародия на что-то стратегическое
Системные требования: P 3-800 МГц, 64 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru



Картографы не сдаются!

Даже самому маленькому бобренку в прославленном народными легендами и сказаниями белорусском городе Бобруйске известна одна простая истина — игры бывают разные. Плохие и хорошие, пропиаренные и не очень, увлекательные и глупые, шестигиговые и восьмидесятимегабайтные, и многие, многие другие. Но сие знание не есть сила! Потому что «сила есть — ума не надо!» Хм, как-то коряво вступление начинается. Попробуем по-другому.

На небосклоне блистательных стратегий прошлого, настоящего и будущего зажглась новая, я бы даже сказал — сверхновая звезда. Это игра, покорившая тысячи людей своей глупостью, десятки тысяч своей отсталостью и сотни тысяч своей простой сложностью. Об этой игре говорили много, и все без слов — одними выражениями. Кучка разработчиков и заслюнявленных фанатов радовалась, остальные плакали. История Америки возродилась вновь в замечательной, проникновенной и картографически достоверной геймe всех времен, но одного народа — **Birth of America** от компании **Ageon**. Этот микрошедевр подарит вам секунды незабываемого наслаждения от нажатия кнопки Uninstall и продемонстрирует вам выгодные преимущество рабочего стола, на котором отсутствует красивейший ярлык этой электронной макулатуры. Да — это оно, это то, что нам было нужно все эти долгие годы! Тэк-с, что-то уж сильно помпезно звучит. Попробуем еще разок, слегка на тормозах.

Граждане бандиты! Выходить по одному, стволы и перья на снег! Ой, простите, занесло не туда. В пожелтевшем месяце сего календарного года 2006 от Рождества Рождественого на избранных прилавках уж очень не избранных торговых точек, магазинов и прочих рассадников демократии появилась абсолютно невыразительная пластиковая коробка, обмотанная полиграфией с батальными сценами времен кремниевых винтовок. Звалась она «Рождение Америки», и на обратной стороне упаковки была расписана так, что у всех неверных фанатов Europe Universalis отвалились челюсти и зачесались руки. Обещали нам добрые дяди-составители сладких текстов много, вкусно и очень тактически. Говорили о войне Америки против Британии за свободу, вспоминали вольнонаемных индейцев, трапперов, регулярных и не очень солдат, а также генералов, Линкольна, Вашингтона и других дядек в париках. Не знаю, как на кого, а на меня данные уговоры подействовали, тем более что ранее сверхожидаемый мной потенциальный хит Super Power 2 оказался бракованной браковкой, и мне так и не удалось в него поиграть. Именно поэтому я, засучив рукава и стараясь не думать о всяких там бобруйцах и лживых массовиках-затейниках, пошел домой — ставить свежеприобретенную стратежку на топографических картах на свой могучий комп. Искренне надеюсь, что он на меня за это грязное оскорбление не обиделся.

Так рушатся надежды на мир

Мда, как говорится, Вавилон 5 был нашей последней надеждой на мир. Она не оправдалась. Мы были втянуты в ужасную войну непредставимого ранее масштаба. На нас напали наши собственные создания — неосэпианты, раса искусственно созданных



существ. Пррр, стоооооп! Отдать якорь, равняяяяяйсь, смирно! Что ж меня все время сносит не в ту степь? Неужели я не могу заставить себя написать ВСЕ, что я думаю об игре, самым наглым образом разбившей мои хрупкие мечты и затоптавшей осколки?! Да, я не могу этого сделать! Но я все-таки попробую ☺.

Такие геймы, как Birth of America, способны кардинально изменить мировоззрение любого геймера в известном геймовом пространстве гейм. Они бьют веслом по голове и мухобойкой по рукам, они пятнают честь разработчиков и мозг игроков, они несут ужас и смуту в разумы простых мирных людей. Если бы я много лет назад, молодой и неискушенный игровой юзер, сел и попытался сыграть во что-то типа нашего с вами сегодняшнего объекта восхищения, боюсь, что подобный жанр электронного развлечения был бы вычеркнут навсегда из моего ассоциативного ряда. Благодарю великого Оракула за то, что этого не произошло. Со мной. И именно поэтому, я, в свою очередь, постараюсь сделать так, чтобы данный курьезный катастрофический инцидент не случился бы и с вами.

Мэджик шедевр «Рождение Америки» представляет собой набор миссий, основанных на реальных исторических событиях (текстовые пояснения к заданиям прольют лично вам свет на столько исторических нюансов, сколько не вытянет не один школьный «книжк»). Играть вы можете за любую из противоборствующих сторон — цели миссий (всех!!!) — удержать определенное количество ключевых городов от захвата противником в течение определенного времени.

Для выполнения сих великих целей от вас требуется... Нет, не основывать базы и добывать ресурсы, не торговать и нанимать полки солдат, и, само собой, не закладывать города и развивать дипломатию. Все это электронный разум игры будет делать за вас, причем контролировать данные процессы вам не дано. А зачем? Вашей основной, единственной и главной задачей станет продвижение по контурной карте Северной Америки флажков с обозначением того или иного типа войск. Кроме, само собой, гарнизонных — защита фортов превыше всего! Так что не удивляйтесь, если ходу так на пятом у вас по карте станет бегать два флажка, а у врага десять. Гарнизоны, все в гарнизоны! А ведь время-то идет! Не успеете оглянуться, как отпущенные вам на захват/оборону 120 дней канут в бездну, а ключевые объекты уже давно будут захвачены/отбиты. Ведь сами битвы занимают несколько секунд и проходят на таком автомате, что не успеваешь даже понять, где чьи солдаты в картинках нарисованы. А все почему? А все потому что «Рождение Америки»!

Вывод

Как минимум не играть, как максимум не играть никогда.

Scratch scratch385@mail.ru

DEFCON
EVERYBODY DIES

Разработчик/издатель: Introversion Software
Жанр: RTS
Системные требования: P 3-800 МГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

Всем, кто мечтал с криком «Нет больше вашей Америки!» нажать красную кнопку на пульте запуска ракет и, напевая «это день победы», ждать результата, посвящается.
«Патамушта НАТОвские ракеты уже нацелены на нашу родную Беларусь!»
Из выступления президента республики Беларусь Александра Лукашенко на канале БеларусьТВ

Думаю, все помнят гениальное творение **Introversion Software** — игру *Darvinia*, которая просто покорила всех своей неординарностью и отсутствием всяких графических излишеств. При этом в игре присутствовал очень интересный и увлекательный геймплей, каких мало. Лично для меня Darvinia стала просто настоящим открытием, стратегическим откровением и сбывшейся тактической мечтой моих серых будней. Уверен, что никто не сомневался, что на этом товарищи разрабы не остановятся. И вот — свершилось, стряслось, произошло. Встречайте **Defcon — Everybody Dies** — новый, не побоюсь этого слова, плевок в сторону всех пафосно-графических игр, набитых всевозможными графическими примочками и новшествами.

Итак, время действия — период «холодной войны», когда страны еще не избавились от запасов ядерного оружия; место действия — весь мир; цель — нанести как можно больше урона, то есть устроить как можно больше жертв среди мирного населения противника. Выигрывает соответственно тот, у кого выживших останется больше. Кстати, учитывая масштабы действия, всем выжившим предстоит насладиться всеми прелестями ядерной зимы. Разработчики именно об этом предупреждают на своем сайте: «Вы можете уничтожить на пару миллионов населения больше, чем будет уничтожено у вас, но все равно проиграете» или что-то типа того.

Начинаем собственно игру. Боевая готовность, грубо говоря, никакая. Выбираем страну и сразу примечаем потенциальных врагов, готовых разрядить на нас всю свою огневую мощь. Но о странах-соседях — отдельный разговор. На данном этапе самое интересное — строительство. Вот только не надо ожидать всякой там возни с ресурсами и запарок с размещением шахт. Все предельно просто — есть некий бюджет страны, исходя из которого, мы делаем все наши закупки и постройки. Итак, строительство. Выбор построек не так уж и велик: радары, системы ПВО да пусковые шахты. Думаю, разъяснять зачем нужны шахты и ПВО не стоит, а вот про радары можно и сказануть пару слов. Они в игре очень важны. Каждый радар открывает вокруг себя определенный сектор территории, что позволяет вовремя отследить вражеские ракеты, летящие на вашу территорию. Учитывая ограниченность денежных средств и размеры страны, размещать постройки приходится очень и очень осторожно. Можно построить кучу пусковых шахт и забросать всех ракетами, но не факт, что в таком случае вы выиграете, можно уйти в глубокую оборону, окружив себя кучей ПВО пополам с радарами, но тогда не факт, что вы сможете нанести ощутимый урон противнику. Тут определенно должен быть баланс, который ох как нелегко найти. Тактика, однако. При этом, вам вначале абсолютно не известно кто ваш потенциальный противник. Оборону приходится строить практически наугад. Но в этом и состоит вся соль игры — непредвиденность.

Далее идет закупка войск. Их тоже не так уж и много — субмарины, корабли, пара видов самолетов, вот и все. Перечислять и описывать каждый юнит по отдельности смысла нет. А вот их возможности — смысл есть. Во-первых, юниты могут быть, так сказать, экипированы радарами, что в комплекте с их разумным дислоцированием поможет вам в решении проблем насущных. Во-вторых, как и системы ПВО, наши юниты могут уничтожать вражеские боеголовки — и атаковать противника своими.

И вот мы, как говорится, во всеоружии, расставив постройки и войска, переходим к следующей фазе. Далее в нашей культурно-развлекательной программе имеются переговоры. Конечно же, в несколько урезанном варианте. Дипломатия тут соответствует стилю игры — либо объявление войны лоб в лоб, либо заключение альянса. Но и здесь есть нюансы. Альянс, конечно же, штука недолговечная и отнюдь не обязательная. Если соседняя страна заключила с вами альянс, то это абсолютно не значит, что ее можно смело вычеркнуть из списка потенциальных врагов. Скорее наоборот. Подлый удар под прикрытием мирного договора здесь вполне обычное дело. Чем вполне разумно пользоваться и самому, хотя, честно говоря, компьютер на такие фишки ведется очень неохотно и обычно первый разрывает уговор, посылая в вашу сторону стаю ракет. Хотя иногда бывают и успешные союзы. Вот такая вот тут дипломатия... но, один черт, под бомбежку попадают все. За ооооочень редким исключением. Но все равно, возможность альянсов приносит в игру очень много интересностей.

Итак, все. Переговоры закончены, войска расставлены, жертвы намечены — и вот тут начинается настоящее веселье. Особенно когда на экране загорается красноречивая надпись LAUNCH DETECTED! Это значит, пришло время заряжать орудия и показывать врагам кузькину мать. Собственно, пора воевать.

Если вы думаете, что разнести какую-то страну кучей ракет, устроить ядерную пустыню в штате Аризона, уничтожить несколько миллионов мирного населения — это весело, то вы ошибаетесь. Это очень весело! Просто невероятно!

Вот вы раздали ракетам цели. Вот нажали кнопку LAUNCH. А дальше нужно ждать. Долго или нет, зависит от того, насколько успешно вы все сделали в фазе обустройства оборонных комп-



лексов и расстановки войск. Если успешно, то есть вариант, что вражеские ракеты заблаговременно попадут в зону видимости ваших радаров и вы успеете выслать ракеты-перехватчики или авиацию. Если нет — капец вам. В таком случае я обычно быстро разряжал весь боезапас на подозреваемого виновника — чтоб не расслаблялся.

Да, кстати, учтите, что на каждую фазу, коих всего насчитывается пять, отведено строго ограниченное время. Но, в принципе, особой проблемы это не представляет, так как имеется возможность замедления (ну и, соответственно, ускорения) игры.

Вот так можно вкратце описать игровой процесс этой игры. Очень вкратце. В целом же игра использует концепцию бессмертных «Танчиков», развитую до мирового масштаба. Все просто и гениально: действие — противодействие. Есть ракеты, есть перехватчики, есть дополнительные нюансы. Просто и доступно. Однако, если разобраться, при довольно простом геймплее в игре присутствует огромное количество интересных особенностей. Чтобы ощутить все прелести игры, в нее просто необходимо поиграть. Невозможно передать словами все переживания и волнения, возникающие во время очередной партии. Даже во время игры с компьютерным оппонентом. ИИ ведет себя достаточно непредсказуемо, чтобы вам долгое время не надоело с ним играть.

Ну, а коли надоело — добро пожаловать в сетевой режим. Здесь все переживания станут во сто крат больше. Лично у меня на работе, где было установлено сие творение, некоторое время только и слышалось: «Кто красный игрок? Убью!», «Я те щас Чернобыль устрою!», «Лови ракеты, гад!» и так далее в том же духе. Одним словом, работа резко отошла на второй план — все рубились в ядерную войну, дружно показывая друг другу кузькину мать. Короче, мультиплеер выше всех похвал.

Кстати, специально для работающих и занятых людей в игре предусмотрен так называемый «офис-режим». По сути тот же сингл, только все действия в нем происходят в реальном времени. То есть, утром послали ракеты к цели — где-то к вечеру долетят. А в остальном все так же. Всё неигровое время игра уютно сидит в трее, не требуя вашего постоянного присутствия, лишь периодически услужливо информируя вас о случившихся в игре событиях, которые требуют вашего непосредственного участия.

Что еще хорошего в игре — так это интерфейс. Нет, честно, я просто не могу удержаться от похвал. Некоторых разработчиков нужно брать по отдельности и тыкать фейсом в монитор с включенным Defcon`ом, чтобы навсегда запомнили, каким должен быть удобный и функциональный интерфейс без всяких там выпадающих менюшек на пол-экрана, мизерных кнопочек и прочей дребедени. Интерфейс прост и интуитивен до безобразия, при этом предельно функционален. И стилен до умопомрачения. Респект и уважуха, однозначно.

Графика. Смешно, конечно, говорить здесь о графике. Скорее речь пойдет о стиле исполнения игры. Стиль холодной войны выдержан «на все сто». Игровое поле — наш мир — изображено контурами материков и островов, мерцающих неоновым светом. Все остальные объекты сделаны предельно просто: большие треугольники — это пусковые шахты, маленькие — самолеты-перехватчики, прямоугольники с башенками в море — корабли, пунктир — траектория полета ракеты и так далее. И, честно вам скажу, смотриться все это очень красиво и... стильно, что ли. И даже не надейтесь здесь увидеть суперэффектные кинематографические взрывы и спецэффекты. Попадание ракеты обозначается расплывающимся пятном психоделического цвета. Вот и все эффекты. Но вы бы видели как восторженно реагируют игроки, когда такие вот психоделические пятна заливают всю территорию страны противника! И все это без всяческих шейдеров энной версии, многополигональных моделей и прочих излишеств. В общем, за исполнение и стиль — пять с множеством плюсов. Во время игры складывается впечатление, что сидишь в каком-нибудь бункере за пультом управления ядерными ракетами.

Правда, не обошлось в игре и без недостатков. Самый главный из них — это то, что каждому отдельному юниту, каждой отдельной ракете нужно персонально указывать цель или отдавать определенный приказ. Конечно, здесь несколько помогает возможность управления скоростью игры, но все равно это задалбывает. Хотя, признаться честно, после пары раундов этот недостаток не слишком-то и замечается. А в остальном стандартно — пара глюков и все. Хотя вполне возможно, что глюки — это результат кривой пиратской локализации.

Ну, вот вроде бы и все. Игра получилась очень и очень хорошей. И пусть умники с **ag.ru** сколько угодно распинаются,



что по сравнению с Darvinia игра вышла примитивной и тянет максимум на замену «Сапера» для развлечения офисных работников. Я скажу так: **Defcon** — это не продолжение Darvinia и даже не ее идейный наследник. Это абсолютно самостоятельный уникальный проект. Сколько уже было игр, где мы могли, играя за определенную страну, перебрасываться ядерными боеголовками с другими странами? Множество. А реально играбельных и затягивающих? Единицы. Defcon же переплюнул их всех. По геймплею, по стилю, по всему. Без всяких графических излишеств и прочих наворотов. **Introversion Software** еще раз доказа-



ли, что на игровом рынке все еще есть место для неординарных проектов, выбивающихся из мэйнстрима игровой индустрии. А заодно еще раз доказали, что по-прежнему существуют игры, для которых графика — не главное.

Короче, хватит распинаться, абсолютный must have. И да будут ваши ПВО точны и зорки, а боеголовки — быстры и разрушительны!

Jaguar

Crime Craft™

Vogster Entertainment. Что вы знаете об этой компании? Нет, понятно, что после «Игрограда» практически каждый разработчик, издатель или просто геймер смог сложить свое собственное мнение о ней. Я имел в виду, что вам было известно до выставки? Вот и мне — абсолютно ничего. Появление Vogster`а чем-то напоминает ураган. Тишина, хорошая погода, а тут кааааак…

Появились, завели себе офис, первыми в Украине купили движок *Unreal 3*, проспонсировали «Игроград», собрали хорошую команду и засели заниматься своими делами.

Как? Где? Кто? Куда убежали?

Происходящее развивалось настолько быстро, что журналисты не сразу успели понять, что, собственно, здесь происходит. Нет, так не бывает. Не может вот так, просто, ни с того ни с сего появиться новая контора и сразу же, без всяких квалификационных заездов встать на тот же пьедестал, на котором уже расположились лидеры. Конечно, сразу поползли всевозможные слухи, где-то хорошие и восхищенные, где-то, наоборот, злые и предрекающие неприятности, но сути это не меняло — Vogster есть, и на данный момент он усиленно трудится над своим MMO-проектом **Crime Craft**…

Ну что ж — встречайте.

Арсений Назаренко — генеральный продюсер компании Vogster Entertainment (VE).

А со стороны МИКа, как вы уже могли догадаться, енотовидный кошак-тинейджер (МИК).

МИК: *Расскажите для начала вкратце — что за проект вы готовите? Чем планируете удивить? Где? Чего? Сколько?*

VE: Что за игра? Это Massive Multiplayer Online Game. Касательно приставки RPG… мы пока заявлять не будем, поскольку делаем игру немного в ином жанре, который нельзя назвать чистым RPG.

Игра представляет собой, по сути, коммьюнити, большое количество людей (игроков), живущих в современном мире и занимающихся различными видами деятельности, которые можно себе представить в реальном городе. Основное противостояние здесь — это бизнес, мафия и полиция.

Игроки, которые захотят быть бизнесменами, смогут просто покупать магазины, заниматься торговлей, массовым производством, в общем, развивать свою компанию.

Преступники, понятное дело, хотят на этом нажиться. Если игрок выбирает профессию бандита, он имеет возможность грабить, угонять машины — одним словом, вести себя так, как подобает нарушителю закона.

Ну, а игроки, пожелавшие играть за полицию, соответственно, пытаются остановить правонарушителей.

В игре возможна кооперация. Тот же бизнесмен может заплатить полиции за охрану или же наоборот, навести бандитов на магазин конкурента.

Плюс ко всему, у нас есть некая глобальная гейм-механика «подчинения районов». Игроки будут вести клановые войны за контроль над районами города. Чем лучший район захватывает клан, тем больше у него всяких преимуществ. Вот очень краткое описание всего того, что мы запланировали.

Сроки выхода пока четко не анонсированы и заявлять даже о примерной дате мы не можем, поскольку игра еще не дошла до стадии «альфа». Более конкретные материалы или даже официальный анонс игры, возможно, будет на КРИ.

МИК: *Насколько я понял, игра нестандартная. Бизнес, банды, полиция, возможности сотрудничества. Каким вы планируете начало игры для игрока? То есть, допустим, есть город, в котором начинают регистрироваться «маленькие» бизнесмены, «маленькие» бандиты и новички, только что закончившие полицейскую академию?*

VE: Не так. Поэтому я и говорил, что игра не похожа на классическую MMORPG. Нет такого, что ты только зашел и как новичок практически ничего не можешь сделать с теми, кто играет очень долго. Грубо говоря, Level Up в Crime Craft — это не повышение количества жизней, статов и всего остального. Игрок просто получает новые возможности: свой собственный статус в городе, возможность приобрести автомобиль или, скажем, новое оружие. Можно будет даже стать мэром города, тогда у игрока уже будет своя охрана, свой денежный фонд, свои связи (если будет желание) с мафией и пр. Но! Если поставить, скажем, игрока, играющего три года, и игрока, вошедшего неделю назад, то в сражении «один на один» победит тот, кто «быстрее» и умнее, а не тот, у кого статы в десять раз больше. Хотя, конечно, если у бывалого игрока есть охрана, хорошие знакомства, да и сам он парень не промах, то достать его будет достаточно тяжело. То есть, главное в игре — это статус игрока в городе или районе.



МИК: *И все-таки. Игрок зарегистрировался, ввел логин, ввел пароль и очутился в новом мире. Что у него есть? Что он видит?*

VE: Ну, в начале он, конечно же, проходит небольшое обучение, дабы разобраться с интерфейсом и вообще понять, куда он попал.

Еще игрок получает стартовый капитал, которым он вправе воспользоваться как пожелает. К нему сразу подходит... хм... игрок более высокого уровня, так называемый «модератор города», который будет помогать ему поначалу.

МИК: *GM?* (Game Master.)

VE: Нет — это не GM. GM`ы более профессиональные игроки, которые будут заниматься разрешением конфликтов, править игровой мир, помогать в случаях с возможными багами и пр. Модераторов выбираю из простых игроков. Игроки, достигшие определенного уровня, могут получить специальный статус, особые бонусы, зарплату и станут модераторами. В их обязанности входят консультации новичкам, разрешение мелких заварушек и пр.

Ну, а дальше новичок имеет право выбрать, за какую из сторон он предпочитает играть.

Возможно, он получит квест и, выполнив его, присоединится к бандитам. Если игроку по душе правоохранительные органы, то он вправе поступить в полицейскую академию. Или, скажем, он ни к кому не присоединяется и просто становится хакером.

МИК: *Хакером?*

VE: Да есть и такая возможность. Профессий не очень много, но в каждой из них есть, скажем так, под-профессии. Например, присоединившись к бандитам, можно играть за обычного уличного грабителя, а можно и наемным киллером сделаться или же примкнуть к местной мафии. Самое интересное то, что в любой момент игрок может сменить профессию.

МИК: *Отойти от дел, так сказать?*

VE: Именно. При этом игрок потеряет какие-то бонусы, испортит отношения, но пойдет развиваться по другой дороге. Допустим, ты заработал достаточно большой капитал и решил уже не грабить магазины, угонять машины и заниматься рэкетом, а, скажем, открыть свой банк. Тогда, конечно, ты теряешь связи, теряешь какие-то преимущества, изменяется отношение тебе группировки, от которой ты уходишь. Но, тем не менее, ты начинаешь развиваться в другом направлении.

МИК: *Как вы планируете поддерживать баланс сил в игре? Чтобы не было, например, одной мегакорпорации, которая держала бы всю полицию, да еще и бандитам «навешивала» периодически?*

VE: Для этого у нас пишется так называемый **Advanced AI**. Очень мощный искусственный интеллект, который будет следить за балансом практически всего города. То есть, регулировать денежный баланс, баланс сил, баланс активности и так далее. AI создает условия для различных противостояний, в то же время не доводя противостояние до критического предела. Допустим, бандиты заблокировали район, забаррикадировались и никого туда не пускают. Тогда AI посылает туда специальный отряд спецназа. Грубо говоря, баланс автоматически регулируется силой напряжения — чем больше напряжение, тем больше давление.

МИК: *А спецназ, который идет на штурм баррикады, управляется искусственным интеллектом? Или это тоже будут игроки?*

VE: Спецназом будет командовать AI. Хотя, безусловно, игрокам тоже будет предоставлен «быстрый квест», и они тоже смогут принять участие в подобном мероприятии.

МИК: *То есть ситуаций, когда очень мощный клан сможет удерживать определенную область и периодически отстреливать спецназ не будет?*

VE: Нет, такого не будет. Город — это все-таки город, хотя он и поделен на криминальные зоны или более законопослушные, но чтобы совсем отгородиться и вести свою политику — такое невозможно.

МИК: *Хорошо. Роль бандитов ясна, роль полиции вроде тоже. А как будет выглядеть игра за бизнесмена?*

VE: «Игра за бизнес» подразумевает гораздо меньше стрельбы. Больший акцент будет сделан на задания бизнес плана. Ну вот, представь себе, где-то что-то найти, где-то что-то создать, где-то что-то продать, решить какой-то конфликт методом переговоров или же деньгами... И еще достаточно много всяких бизнес-квестов, которые сейчас раскрывать нет смысла, поскольку для игроков это будет сюрпризом и им будет интересней играть.

МИК: *Насколько будет интерактивен сам город? Все ли здания в нем будут активны или некоторые будут просто в роли фона?*

VE: Начнем с того, что в любом здании, внизу, можно будет купить помещение и открыть там, допустим, свой магазин. Здания активны практически все. Конечно же, каждое здание будет интерактивны не полностью. Облазить его «от и до» не получится, хотя, опять же, будут квесты, которые позволят игрокам походить внутри некоторых зданий. То есть, город очень интерактивный, город полностью раскрыт. Здесь нет безумного количества локаций, как, допустим, в WoW`е, гигантского мира и т.д. Это единый город с небольшим количеством подлокаций.

МИК: *Подлокаций?*

VE: Да. Допустим, игрок поступает в армию, проходит тренировку, а затем отправляется на войну...

МИК: *Там еще и крупномасштабная война будет?*

VE: Будет, но это совсем другая локация. Вообще игрок живет в городе. Внутри самого города хорошо развита инфраструктура, начиная от всяких там канализаций, тоннелей и заканчивая офисными зданиями, заводскими помещениями, фабриками, заброшенными шахтами и т.д. Что касается графики — качество ее будет максимально, благодаря движку **Unreal**, на котором делается игра. Он позволяет достичь просто небывалых высот по качеству, по детализации и т.д.. Фактически это photo real — максимальный photo real, какой только можно себе представить. Ну и, конечно, качество next gen, то, что поддерживается современными консолями в последнее время.



МИК: *Немного нестандартный вопрос. В некоторых MMORPG, когда клан достигает определенных высот, он заводит себе резиденцию — ну или, по сути, помещение, где они собираются и куда открыт доступ только членам клана. Обычно всегда пишется, мол, клан такой-то, резиденция находится там-то и так далее.*

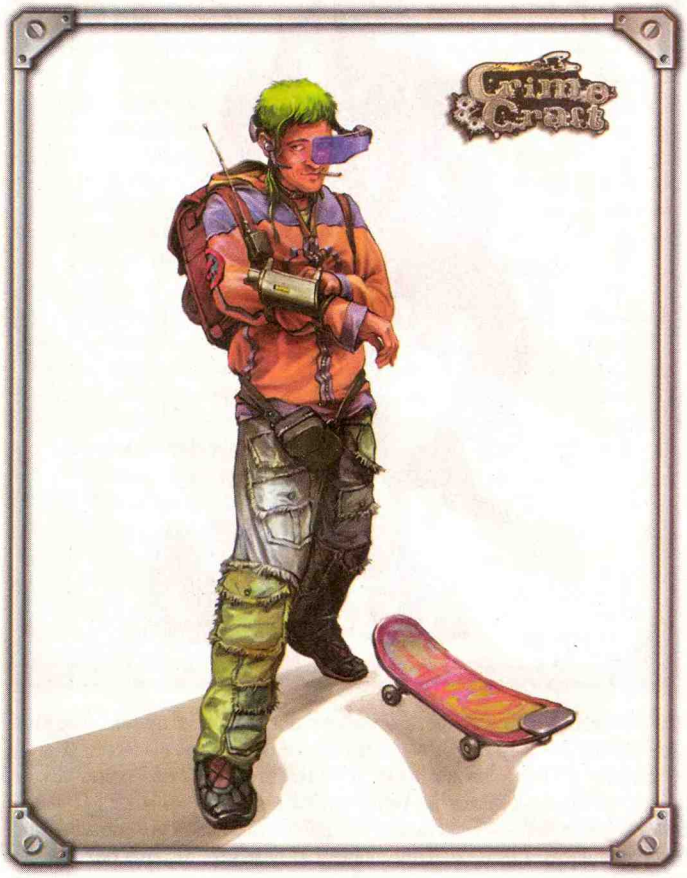
Можно ли будет в Crime Craft создать... хм... тайный клан? Или хотя бы тайную резиденцию. Проще говоря — можно ли будет в игре спрятаться? Вот чтоб даже полиция не знала, где ты находишься?

VE: Безусловно. Такая возможность будет. Количество кланов ограничено только, скажем так, желанием игроков. Можно будет создать клан и нигде не заявлять о себе официально, также можно не заявлять о месторасположении базы, но от этого теряется преимущество. Если клан очень сильный и готов заявить о себе, то он захватывает терри-

торию или покупает, или использует политику (в игре есть политика) и с помощью выборов заполучает под свое управление район. Тогда клану придется официально заявить себя в этом районе. В контролируемом районе сокланов будут получать дополнительные льготы. Вражеский клан, если таковой имеется, будет встречать значительное сопротивление не только от NPC, но и от игроков, в случае если перейдет дозволенную границу.

Главную резиденцию тоже можно захватывать, если клан официально объявил о ней. Понятное дело, что сокланов ее постоянно укрепляют, вносят всяческие усовершенствования, нанимают охрану...

Но существуют так называемые «дни рейдов»: один любой клан может напасть на другой любой клан. И не просто так, а ради наживы. Можно будет даже нанять хакера, который попытается взломать электронную защиту и выдать ключи к самым заветным складам. Вообще система хакерства достаточно детально проработана, но сейчас не хотелось бы полностью раскрывать карты, поскольку клановые войны у нас — это очень интересная и отдельная игровая схема, которую мы встроили в игру. Это развлечение для игроков высокого уровня, которые уже практически достигли совершенства в своей профессии, достигли максимального уровня в карьерной лестнице. Они и будут сражаться друг с другом за право обладать прибыльным районом.



МИК: *Как будет происходить захват района? Нужно подчинить себе все магазины? Выбить конкурирующую банду или что-то еще?*

VE: Есть разные способы. Есть, например, политический способ. Как я уже говорил, в игре есть политика. Все NPC — жители города, которые имеют право отдать свой голос в поддержку кого-то. Игроки также имеют право голоса. Поэтому у нас есть целая политическая схема, выборы проводятся в определенные дни. Также есть определенная гейм-механика — как заработать голоса, как победить на выборах и прочее...

Ну и, соответственно, те кланы, которые получают большее количество голосов, могут баллотироваться в определенные районы. Победив на выборах, клан получает определенное влияние и множество всяких бонусов.

Существует и силовой захват района — как со стороны полиции, так и со стороны преступников.

МИК: *Если в игре есть такое понятие как профессия, то должна быть и RPG-составляющая. Каким образом игрок повышает свой уровень?*

VE: Игрок повышает свой уровень профессии, совершая определенные действия и выполняя разные задания.

МИК: *Ну вот, допустим, чтобы поднять себе профессию «гангстер», нужно просто много убивать? Или как?*



VE: Не только. Ну, во-первых для гангстера это не главное. Важна не просто стрельба и убийства — должен быть результат. Если ты просто пойдешь и перестреляешь группу жителей, то толку от этого не будет, ибо результата никакого нет. Когда же результат соответствует требованиям профессии, игрок получает заслуженные очки.

Еще опыт можно получить, выполняя квесты, которые также будут продвигать игрока по карьерной лестнице в избранной профессии.

МИК: *Как в игре обстоят дела с крафтом? И сразу же дополнительный вопрос. Есть такая онлайновая игра под названием Time Zero, так вот, там все предметы делаются игроками, администрация практически ничего не «рисует». Как планируете поступить вы?*

VE: У нас есть вещи, производимые городом, и вещи, которые создают сами игроки. Как все это будет происходить — это опять же детали, которые пока открывать не хочется. Хотя возможность создавать вещи будет, также есть возможность построить свой завод, фабрику, мастерскую, автосервис и пр.

МИК: *Можно ли будет модернизировать оружие?*

VE: Это тоже относится к крафтингу. Существуют специальные профессии, мастерские, где можно будет все это сделать самому или же отдать на доработку кому-то. Тут снова появляется множество других аспектов. Необходимо купить нужные детали, найти помещение... в общем, по сути, бизнес здесь тоже участвует.

Говоря о системе боя в игре, хочу сразу оговориться, что у нас планируется очень новаторский подход. Мы совмещаем систему боя RPG с системой FPS.

МИК: *(Пытается сделать вид, что не удивлен.)*

VE: Какие-то вещи мы взяли из FPS. То есть прицеливаться ты можешь реально, а не так, как, скажем, в WoW`e или Lineage, когда ты просто указываешь курсором на цель и кликаешь на заклинания. Хотя и обычная RPG-система тоже будет, только немного в другой форме. В то же время мы даем игроку возможность прицеливаться самостоятельно — как в Counter Strike. Чем выше у тебя уровень, тем больше у тебя шанс… хм… как бы так сказать, чтобы не раскрывать всех подробностей?.. В общем, возможностями FPS будут обладать игроки, прожившие больше времени в игре. Поначалу, для новичков, проще RPG-система, поэтому начальные возможности стрельбы будут более приближенны именно к ней. Со временем, повышая навыки владения определенным типом оружия, ты получаешь все больше… возможности, чтобы результат больше зависел от твоего умения стрелять, а не от обыкновенного просчета вероятности.

МИК: *Вы упомянули о том, что в городе будет транспорт — машины. Расскажите поподробнее.*

VE: Это вторая уникальная фича игры Crime Craft, Которая, скажем, мало где реализована в MMO, кроме разве что Auto Assault`a. Есть, конечно, еще пара игр, но там, как правило, все это реализовано не очень хорошо. Всегда есть проблема — должен ли просчитывать столкновение клиент или это работа сервера? У нас есть свое ноу-хау, которое позволяет делать столкновение и все прочее. Наши игроки получат возможность управлять машиной практически «прямым» способом.

МИК: *Какие еще будут виды транспорта, кроме машин? Может, мотоциклы?*

VE: Игроки будут управлять только легковыми машинами, грузовиками, а на войне можно будет покататься на бронетранспортерах. Остальное мы планируем вести в аддонах: мотоциклы, катера и, возможно, даже вертолеты.

МИК: *О! Хорошо, что напомнили. Вот о военных действиях тоже хотелось бы узнать поподробнее.*

VE: Игрок может записаться в армию, будучи представителем любой профессии. Есть поле боя, на котором происходит сражение между городами. Армии из разных городов выходят друг против друга и сражаются за первенство своего города.

МИК: *И насколько это будет масштабно?*

VE: Достаточно масштабно. Поля будут различаться по размерам в зависимости от количества игроков, принимающих участия в битве. Как я уже говорил, наши технологии позволяют держать в одной локации очень большое количество игроков, так что сражения должны быть масштабными.

МИК: *Что происходит с персонажем после его смерти?*

VE: После смерти игрок должен какое-то время провести в больнице. Естественно, лечение придется оплачивать. Плюс планируется все-таки сделать какие-то штрафы, дабы игроки поменьше геройствовали. Еще, кстати, в игре можно попасть в тюрьму.

МИК: *Интересно. И как будет происходить процесс отсидки за решеткой?*

VE: Сидеть просто так никто не будет, ибо это скучно и не интересно. Пребывание в тюрьме — отдельное и очень интересное действо. Там можно приобрести некоторые полезные товары, завести полезные знакомства как с NPC, так и с живыми игроками, узнать нужную информацию и т.д. В тюрьме есть свои квесты, хотя никто не мешает игроку выйти сразу «под залог» или за счет «исправительных работ».

МИК: *Хорошо. Не буду больше задерживать вас. Напоследок, задам свой любимый вопрос. Чем планируете удивить? Планируете ли вы что-то, чего еще не делали другие?*

VE: Планируем. Планируем создать живой город. Не будет такого, что за углом тебя ждет враг, и ты всегда знаешь, что он респаунится именно за этим углом. Такого не будет. Все NPC живут своей жизнью (еще одна система AI). Это дает возможность создать в городе постоянно изменяющуюся обстановку. Город будет живой, будет жить своей жизнью.



Надежда НИКОЛАЕВА

Небольшое путешествие в мир АНИМЕ

«Аниме появилось из смеси трех вещей — манги (сюжет и герои), театра Кабуки (темы и подтексты) и диснеевской анимации (технология). Как известно, два первых ингредиента существуют лишь в Японии...»
Из интервью знаменитого японского продюсера и режиссера Исигуро Нобору

Я знаю, что кое-кому из вас известно о том, что с 26 по 29 октября в киевском Доме кино проходил уже второй по счету **Аниме-фестиваль**. Более того, эти кое-кто Фестиваль посетили, а некоторые даже приняли в нем участие. Для остальных, тех, которые не смогли (или не захотели) в силу разных причин на нем побывать, я расскажу немного о самом событии и немного больше — собственно об аниме. Конечно, я не только провела много времени на Фестивале, но и посетила некоторые сайты, посвященные этой субкультуре. И хочу заметить, что любому человеку, считающему себя хоть чуть-чуть просвещенным в этой жизни (я уже не говорю о тех, кто посягает на гордое звание ИНТЕЛЛЕКТУАЛ), не помешает немного узнать о таком солидном пласте японской культуры, как аниме и манга.

Второй Киевский Аниме-фестиваль

Его организаторы (официальный представитель **MC-entertainment** и журнала **«АнимеГид»** ЧП *Роман Янковский* и команда **«Анирай»**) решили представить эту увлекательную часть японской культуры «по-взрослому». Что это значит, пришедшие на Фестиваль фанаты аниме и просто любопытствующие посетители понимали не сразу. Но, когда разобрались, уйти уже не было никакой возможности: события захватывали и оставляли несчастных (или счастливых?) до позднего вечера.

С чем же сталкивались посетители на Фестивале? Я не имею в виду, конечно, один из дней, когда они обнаружили на месте проведения Фестиваля многочисленных представителей одной из партий Украины. Изумление, кстати, было с обеих сторон. Представьте себе чувства спокойно заполняющих бюллетени панов и панночек из Народной партии, когда их взору внезапно предстали какие-то там многочисленные вампиры, ангелочки, самураи, маги и другие персонажи аниме!!! Мда. Аниме-фестиваль, несомненно, оказался на лидирующих позициях.

Программа Фестиваля была многообразна и очень необычна для людей «не в теме». А таких было много. Во-первых, поднявшись на третий этаж Дома кино, они сразу оказывались среди вышеупомянутых персонажей, которые жили своей, довольно шумной жизнью и не обращали ни малейшего внимания на пораженных посетителей. Во-вторых, пришедший полюбопытствовать и просто посмотреть аниме-фильмы народ начинал с рассматривания «рисунков» (на Фестивале были представлены фанарт, авторский рисунок и манга). Затем наступал черед аниме-фигурок, потом — аниме-клипов... и все. Далее, между фильмами, а иногда и вместо них посещались лекции и мастер-классы, на которых можно было научиться, например, искусству оригами или рисованию манги, или разобраться, наконец, в направлениях «кавай» и «готика». А еще послушать японскую музыку и научиться отличать в конце концов j-pop от j-rock, а потом и то и другое — от goth. А также посмотреть косплей-дефиле и косплей-сценки или просто принять участие в чемпионате по файтингам Sony PlayStation 2 (игры *Guilty Gear XX Slash*, организатор **www.fighting.ru** и *Soul Calibur 3*, организатор **www.guro.com.ua**).

Кстати, если кто-то уже обнаружил незнакомые слова, не пугайтесь (но и не радуйтесь!) — это вполне нормативная лексика. В конце статьи помещен небольшой тематический словарик ☺.

По поводу демонстрации фильмов могу сказать, что были представлены как полнометражные работы, так и сериалы разных лет лучших японских аниматоров, заслуживших мировую славу. Например, «Воскрешение ниндзя » (Ninja Resurrection) OVA-сериал, 1998 г., режиссер *Ясунори Урата* (как все уже догадались, кто не знал — исторический самурайский боевик с элементами фэнтези). Или «Полиция будущего: монстр» (Patlabor WXIII). Полнометражный фильм, 2001 г. , режиссер *Фумихико Такаяма* (меха, с элементами фантастической драмы и участием полиции). Фильмы шли на языке оригинала с русскими субтитрами.



Разумеется, представителям нашего Издательского дома пришлось на Фестивале несладко — внутренняя борьба между вполне понятным желанием посмотреть, послушать, попробовать и чувством долга была жесточайшая.

Конечно, что-то мы послушали и посмотрели (по очереди), но и работать не забывали. Например, конкурсы проводить (вот уж чего мы не ожидали, хотя призы на всякий случай взяли ☺). Частично это можно увидеть на представленных фотографиях. А еще можно почитать.

Интервью с Кириллом и Женей

Кстати, учитесь, друзья, чувствовать момент. Интервью дают практически ваши сверстники.

Я: Ребята, я смотрю, у вас на стойке фигурки, банданы, игрушки... Что или кого вы представляете?

Кирилл: Свой магазин аниме-онлайн.

Я: Интересно, а почему вы решили продавать именно это?

Женя: Сначала был чистый энтузиазм.

Я: Энтузиазм, потому, что сами фаны аниме?

Женя: Открытая ниша. Есть много людей, которые хотели бы купить, например банданы, а им негде. И мы решили помочь.

Я: А когда вы решили помочь, материальная составляющая какую роль играла? Товары довольно дорогие.

Кирилл: Товары эксклюзивные, потому и дорогие. Кроме Китая их негде взять. В США наценка выше нашей на некоторые группы товаров в несколько раз.

Женя: Основную конкуренцию составляют россияне. У них рынок более развит. У нас цены раза в полтора ниже.

Я: А как вы считаете, у нас когда аниме стало по-настоящему популярным?

Кирилл: Года два назад, когда аниме-фильмы начали активно показывать.

Женя: Тогда же появились аниме-клубы.

Кирилл: «Сакура», пожалуй, была точкой отсчета.

Я: А какие товары вы предлагаете? И кто является потребителем?

Кирилл: Люди, которым нравится аниме, возрастом от 16 до 35 лет.

Женя: Да нет, средний возраст — где-то 20 лет.

Я: Ребята или девушки больше интересуются?

Кирилл: Ребята покупают аксессуары и фигурки, а девушки больше костюмы и парики.

Я: А зачем им костюмы и парики?

(В момент интервью на Фестивале проходила косплей-сценка. Это такое театрализованное действо, в котором участвуют персонажи аниме, манги, приставочных и компьютерных игр. Причем, наличие всех основных элементов костюмов персонажей — обязательно.)

Кирилл: Мы не задумывались.

Женя: Чтобы быть похожими на героев.

Я: А что, существует аниме-мода?

Женя: В Москве существует стиль аниме: фанаты раскрашивают машины, квартиры, себя и все остальное ☺...

Я: Существуют ли точки пересечения аниме-игр с общепринятыми компьютерными играми?

Кирилл: Есть пересечение культур, например JRPG. Очень популярны японские онлайн-игры и файтинги, например, Tekken 3, Soul Calibur. Кстати, товары лучше берут с символикой игр, и фигурки тоже.

Я: Ну, что ж, предложим всем, кому стало интересно, зайти к вам в интернет-магазин. А вам я желаю не потерять интереса к своему увлечению аниме. Пусть не затмит его презренная зеленая бумажка ☺.

Мы же предпримем небольшое путешествие в мир АНИМЕ. И конечно, это будет немного другая...

...История Манга

С древнейших времен в Японии, параллельно с письменностью (заимствовали из соседнего Китая), существовала форма передачи информации в картинках. Кто-то считает непосредственным предшественником современной манги «Веселые картинки из жизни животных», созданные в XII веке буддийским священником и художником *Какую*. Кто-то утверждает, что манга появилась еще в X веке. Но все сходятся в одном — феномену аниме способствовало уникальное эстетическое мировосприятие, характерное для жителей Страны восходящего солнца. А сам термин «манга» (странные картинки) придумал в 1814 году знаменитый художник-график *Хокусай Кацусика*. Мангой он назвал ряд своих работ, в которых отобразил повседневную жизнь японцев. Позже мангой стали называть все произведения, которые сочетали в себе рисунки и текст.

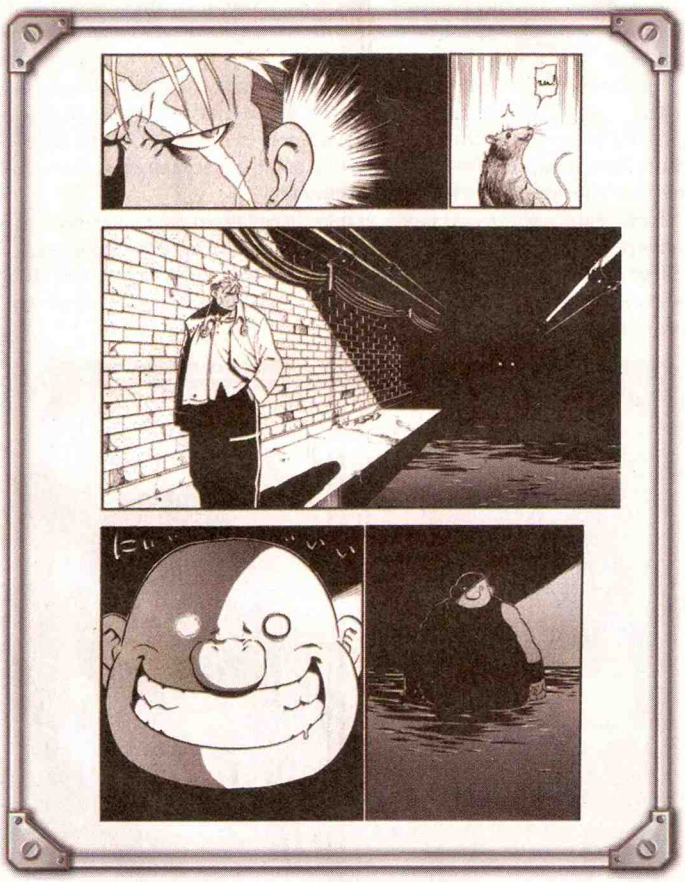
Итак, манга — это японские комиксы, которые представляют собой нарисованные книги... или нарисованный театр. *Кабуки* или *бунраку*. Манга настолько отличается от традиционных комиксов, что ее и читают наоборот — справа налево ☺.

Неудивительно, что когда появилась анимация, в Японии она стала использоваться прежде всего для «оживления» манги.

...Аниме

Первые аниме появились в Японии в двадцатых годах прошлого века (представьте, еще не родились ваши бабушки!). И вначале они назывались вовсе не «аниме», а «манга-эйга» («кинокомиксы»). Термин «аниме» (anime) появился в 1970 году.

Одной из отличительных особенностей японского аниме является диспропорция персонажей: большая голова, большие глаза, маленькое тело, на руках может не быть пальцев. Особенно характерны большие глаза. Правда, в современном аниме это уже не так часто встречается. Впервые «большие глаза» появились в манге для девочек. Их изобретателем считается «бог японской мультипликации» *Тедзука Осаму*, который минимальными средствами выражал максимум эмоций — через глаза и позы. Осаму Тедзука стал создателем первого сверхпопулярного аниме-сериала, известного как в Японии, так и на Западе — **«Могучего Атома»** (Tetsuwan Atomu), 1952–1968. Тот, кто захочет посмотреть, что же это такое, вполне сможет найти и скачать сериал из Интернета. То же самое можно сделать и с одним из первых полнометражных аниме *Икэды Хироси* **«Летающий Корабль-призрак»** (Sora Tobu Yureisen), созданном в 1969 году. Именно в этом фильме получил свою первую значительную работу *Миядзаки Хаяо*.



В начале девяностых годов значительную популярность начинает приобретать новый стиль исполнения, в котором традиционная анимация сочетается с элементами компьютерной графики. Компьютерные технологии проникают во все жанры аниме при создании любого фильма.

Кстати, я думаю, что вы не особо удивитесь, если узнаете, что аниме бывает не только японское.

Неяпонское аниме

Можно было бы, конечно, начать с Кореи. Но это будет не так эффектно. Поэтому начнем с французов. Их знаменитый анимационный фильм **«Король и птица»** (Le roi et l'oiseau») *Поля Грюммо* наделал изрядного шуму в 1980, так как сформировал абсолютно новый для зрительного восприятия стиль аниме. Японские художники также со временем нашли ему применение.

Корейское аниме отличается от японского другим стилем исполнения. Собственно, это симбиоз классических приемов корейского кинематографа и классической японской анимации. Предлагаю найти и посмотреть, например, фильм **«Страна фантазий»** (My Beautiful Girl Mari), созданный в 2002 году.

Вообще-то не стоит думать, что аниме — это искусство для избранных. Не забывайте, что аниме/манга очень разнообразны. Если данное произведение вам непонятно, не понравилось или навевает скуку, это вовсе не означает, что какой-нибудь другой фильм не сделает вас фаном данного жанра навсегда ☺.

Что ж, настало время поговорить о... готах.

Готика в аниме

Подробно об этом — в статье *Михаила Булгакова* в журнале «Мир фантастики» за 09.11.2006 г.

Первая и самая главная особенность J-Gothik-аниме — мрачная, таинственная и даже пугающая атмосфера, которая царит в течение всего фильма.

Вторым признаком является наличие двух противоборствующих сторон — тьмы и света. Причем очень часто светлую сторону представляют отнюдь не благородные, красивые и правильные герои. Поэтому добрых героев правильнее называть не «белыми» (и пушистыми ☺), а грязно-серыми.

Третья особенность — в картинах, принадлежащих к японской готике, среди «рядовых» людей царят обреченность, безысходность и неизбежность. От этого они, движимые самыми низкими качествами своей природы — завистью, злобой, тщеславием — нередко помогают не светлой стороне, а темной.

Есть еще несколько характерных черт этого направления. Например, линия развития любви ничем хорошим не заканчивается, а нейтральные персонажи, которые долго никак не могут определиться и помогают то одним, то другим, всегда заканчивают приверженцами темной стороны.



Итак, первый вид японской готики можно отнести к представителям жанра «жестокого аниме». Называется он «*кровавая J-Gothik*». В основе сюжета почти всегда лежат японские мифы, легенды или реальные исторические события. Главные герои — странствующие самураи или ронины. Их кровные враги — обычно те, кто что-то сделал с их семьями. Примерами данного направления могут послужить **Ninja Scroll** и **Ninja Resurrection**.

В «жестоком» жанре аниме отсутствует всяческая таинственность и неопределенность. Зато эти проявления японской готики можно встретить в некоторых представителях жанра «мистика». В основном там, где аниме опирается на легенды, мифы и историю самой Японии. В этих картинах в качестве «добрых» героев чаще всего используются либо полукровки, рожденные от человека и существа демонического происхождения, либо существа фольклорного происхождения. По сравнению с западной готикой, в японской гораздо меньше внимания уделяется всяким пугающим деталям: скрипу половиц, отражению в зеркалах, вою в замках. Зато гораздо тщательнее прорабатывается общая атмосфера страшной тайны и нависшего над главным героем рока. Это направление называется «*таинственная J-Gothik*». В пример можно привести аниме (сериал и OVA) **Vampire Princess Miyu**.



Есть еще *оригинальная*, она же *вольная готика*. Речь идет о смешении двух течений готики — японской и западной. Примером может служить сериал **Hellsing**, действие которого происходит в Великобритании, а главными героями являются вампиры и воины, состоящие в древнем рыцарском ордене. Контраст между пугающей мрачностью в одних эпизодах и стебным юмором в других, смешение штампов и элементов разных жанров, среди которых есть и готические, — это и есть вольная готика.

В конечном итоге получается, что в аниме имеется как самобытное направление, чем-то напоминающее готику, так и более привычная для нас западная готика с некоторыми разбавлениями и дополнениями. Причем, представители готического направления отнюдь не обязательно имеют жанровую принадлежность. Они встречаются и среди *фэнтези*, и среди *боевиков*. И наблюдать все это разнообразие мы можем благодаря тому, что наличие элементов готики в аниме зависит в первую очередь от личных предпочтений режиссера и его видения будущего фильма.

Японцы вообще снимают свои фильмы практически для себя и вовсе не всегда находят нужным что-то объяснять тем, на кого эти фильмы не рассчитаны.

Между прочим, ВОЗРАСТНОЙ РЕЙТИНГ очень важен для определения аудитории того или иного аниме. Им определяется сюжет и визуальная стилистика фильма.

Аниме подразделяется на такие возрастные категории:

- ✓ *Кодомо-аниме* — для маленьких детей;
- ✓ *Сёнен-аниме* — для мальчиков 12—18 лет;
- ✓ *Сёдзё-аниме* — для девочек 12—18 лет;
- ✓ *Сейнен-аниме* — для молодых мужчин;
- ✓ *Дзё-аниме* — для молодых женщин.

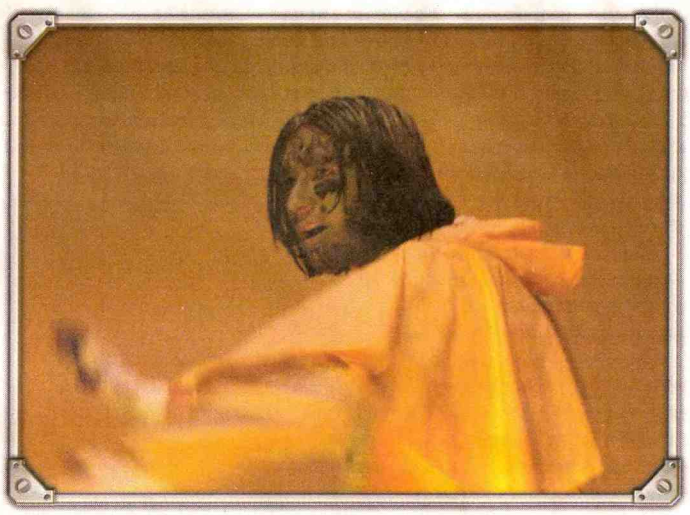
А делаются ЯПОНСКИЕ АНИМЕ-ФИЛЬМЫ в основном на небольших предприятиях.

В отличие от голливудских студий, на японских студиях, создающих анимацию, редко работают больше сотни человек. Аниме-студии полностью зависят от финансирования гигантов японской промышленности, которые помимо фильмов производят еще и сопутствующие товары: игрушки, компакт-диски, игровые приставки

и так далее. Вся индустрия аниме держится в Японии на развитой системе горизонтальных связей, благодаря взаимоуважению финансистов и создателей аниме.

Аниме-студии делятся на две неравные группы. Первые (их больше) создают в основном анимацию для ТВ. Они лучше умеют соблюдать сроки, но качество анимации у них обычно низкое. Вторые (их существенно меньше) предпочитают жертвовать количеством во имя более высокого качества. Они обычно создают полнометражную и видеоанимацию. Впрочем, создатели аниме зарабатывают немного и поэтому всячески стараются прирабатывать — делают анимацию для компьютерных и приставочных игр, выпускают каталоги своих работ, сами начинают создавать компьютерные игры и CD-галереи. Студия *Gainax*, например, на определенном этапе вообще перестала создавать аниме.

Однако несмотря на низкие заработки, в аниме-студиях нет нехватки в молодых, талантливых парнях и девушках. Японская молодежь очень амбициозна. Добиться значительной должности в солидной фирме можно лишь годам к 50. Конечно, для японцев это не возраст. Не надо забывать, что Япония — страна бодрых пожилых людей, сохраняющих работоспособность до глубокой старости. Аниме-студии же — организации очень демократичные. Молодой, способный и ответственный молодой человек может сравнительно быстро получить руководящий пост. А так как производство аниме требует большого напряжения и энтузиазма, аниматоры, становясь старше, с удовольствием дают дорогу своим более молодым коллегам. Себе же они оставляют роль уважаемых *сэнсеев*.



Об аниме можно говорить и писать часами. К сожалению, а для кого-то и к счастью ☺, у нас нет такой возможности. Для тех, кто заинтересовался, привожу несколько ссылок. Прежде всего — знаменитая страничка *Хитоси Док* **www.tcp.com/doi**. И еще несколько: **animeshka.org.ua**, **animezis.org.ua**, **lib.iswith.us**, **Animemanga.ru**.

Если этого покажется мало, наберите в любом поисковике это уже примелькавшееся слово «аниме» — и погружайтесь себе на здоровье в мир японской анимации.

И напоследок, учитывая, что как и в любой субкультуре, у фэндома аниме есть свой жаргон, приведем наиболее распространенные выражения.

Словарик

Аниме (anime) — японская анимация.
Манга (manga) — японские комиксы.
Мангака (mangaka) — создатель манги.
Отаку (otaku) — фанат аниме/манги (в Японии, в отличие от Запада, считается оскорбительным словом).
Меха (mecha) — любые сложные механизмы в аниме/манга (роботы, средства передвижения и т.д.).
Хенсин (henshin) — превращение/трансформация персонажа/меха.
Сейю (seiyuu) — актер/актриса, озвучивающие аниме.
Додзинси (dojinshi) — манга, созданная непрофессионалами.
Каван (kawaii) — милый, симпатичный.
Тиби (chibi) — маленький.
Бака (baka) — идиот, кретин, дурак.
Гайдзин (gaijin) — иностранец (с точки зрения японца).
Танкобон (tankoubon) — переиздание манги в виде больших, толстых томов.
OAV/OVA (Original Animation Video) — аниме, сделанное специально для выпуска на видео.
OST (Original Sound Track) — оригинальный саундтрек.
J-pop — японская поп-музыка.
J-rock — японская рок-музыка.
Сенсей (sensei) — учитель, наставник.
Семпай (sempai) — «старший товарищ».
Якудза (yakuza) — японская мафия.
Фанфик (fanfic) — любое литературное творчество фанатов.
Фанарт (fanart) — любое художественное творчество фанатов.

Некоторые жанры аниме/манги:

Сентай (sentai) — дословно «группа/команда»: жанр аниме/манги, рассказывающий о приключениях небольшой постоянной команды персонажей.



Махо-сёдзё (mahou shoujo) — «девушки-волшебницы», жанр аниме/манги для девушек, рассказывающий о приключениях девушек и девочек, наделенных необычной магической силой.
Киберпанк (cyberpunk) — жанр аниме/манги для юношей, рассказывающий о мире будущего, жизнь которого полностью определяют компьютерные технологии.
Добуцу (Doubutsu) — «пушистики», аниме о человекоподобных разумных пушистых существах.
Самурайские войны — жанр аниме, освещающий жизнь и историю средневековой феодальной Японии.
Школьный детектив — почему-то тема преступлений в школах, в которых обычно замешаны ученики, преподаватели и администрация учебного заведения, особенно популярна в Японии.
Хентай (hentai) — жанр аниме, в котором уделяется особое внимание откровенным сценам. Пожалуй, единственный жанр аниме, известный даже самым ярым аниме-ненавистникам ☺.

Записки Автоответчика

Кирилл ТАЛЕР kertis@mycomp.com.ua

ИНГУЛЕЦ АТАКУЕТ!

Недалеко от Кривого Рога расположен город Ингулец. Первое упоминание об Ингулецком поселении встречается еще в «Истории запорожских казаков» Дмитрия Яворницкого.

А начиналось все с небольшого селения Ингулец, где было открыто богатое месторождение железной руды. Статус города ему присвоили только в 1956 году. Сейчас в городе проживает 46 000 жителей. И знаменит Ингулец своим горно-обогатительным комбинатом, где, кроме железной руды, добывают щебень, песок и сланец. Это предприятие обеспечивает работой 11 000 человек.

В этом году Ингульцу исполнилось 50 лет. Поздравим же этот молодой город с юбилеем и пожелаем ему стать эталоном для других украинских городов!

Сабж

Я не зря открыл сегодняшний «Автоответчик» упоминанием об этом маленьком городке в Криворожской области. Как вы помните, в прошлом номере мы опубликовали чрезвычайно трогательное послание от тамошнего жителя и почитателя нашего журнала, камрада **Axel**, который сообщил, что ингулецкое коммьюнити МИКа насчитывает 5 человек, но оно очень дружное и крепкое. Зато Axel ни слова не сказал о том, что оно крайне недоверчивое...

Здарова Талеру!

Приветы Axel`ю!

Это мое второе письмо из нашего захолустья под названием пгт Ингулец!!! И пишу я по поводу радости, что первое письмо попало в великий и могучий АВТООТВЕДЧЕГ и все узнали, что ИНГУЛЕЦ существует!!!

Чёрт возьми, неужели сами жители Ингульца не знали о том, что они существуют?

Хотя я даже не ожидал его там увидеть (я почему то думал, что даже если оно дойдет, то ты не обратишь на него внимания). И я ОЧЕНЬ СИЛЬНО ОБРАДОВАЛСЯ увидев его в любимом журнале. Но вот какое дело, я наверное поставил мыло вместо ника или это очепятка, но в писме не было ника! И мне в моем пгт не верят, что это написал Я!!!!!

И ведь действительно — нет подписи... Mea culpa!

Думают, что попасть на страницы МИКа нереально (раньше я тоже так думал).

Не поверишь — я сам году в 2002-м думал примерно так же...

И я пошу тебя, если не хочешь печатать писмо (в нем нет смысла), то хотябы пристрой там где-то мой ник!!! И еще напиши PLZ мыло LeMkie, я отправлю ему пару статей МИКа. Пускай человек порадуется!!!

С уважением,

Axel

Уважаемое коммьюнити славного пгт Ингулец, сим абзацем удостоверяю, что прошлое письмо в МИК было писано камрадом Axel`ем, вашим товарищем и соратником! Сейчас пойду в бухгалтерию и заверю сей абзац печатью...

О! А вот и само комьюнити пришло. Стоит у дверей, с ноги на ногу переминается... Вот парламентёра выслало для переговоров. Съезжаемся.

VanDZYO.

Здравствуй, Кертис! Мир и любовь брат.

Привет! А знаешь, в чём правда, брат? В том, что я не Кертис (смайл)...

Я и есть воплощение тех людей, которые сравнительно недавно читают ваш журнал. Так что знайте, все больше и больше людей интересуются вами.

Ну, тогда я есть воплощение всех редакторов журналов, которые довольно щурятся, читая подобные слова.

Я здесь чтобы сказать всем правду, а правда в том, что у некоторых камрадов (уронили вниз головой) интеллекта не хватает, если у них пальцы подымаются такое писать,

Э-э-э-э... какое написать? О чём ты?

но от некоторых слёзы на глаза наворачиваются, и я начинаю гордиться за то, что мы талантливый народ. Я ещо один парень из Ингульца, правда, и я как и они целиком и во всём поддержываю вас.

Ваше коммьюнити расширяется? Равнение на Ингулец, однако!

Настоящий геймер всегда должен знать меру. Люди, нельзя жить дома и по 10 часов играть в игры. У меня самого довольно много игр (кстати, примерно половину я купил по вашим советам), но я не забываю про друзей, девушек, пиве и многом другом.

Так вот о чём ты — о камраде *Old_Man*! Письмо его вызвало огромнейший резонанс, и поэтому я не стану раскрывать его тайну в этом «Автоответчике». Хотя, честно признаюсь, хотел. Скажу только, что Old_Man — достаточно известный и уважаемый человек в девелоперских кругах.

Потом я заметил, что кто-то написал, что полумесячник — это хлам, типа, давайте еженедельник, но это же не выгодно (я же подписался на полгода) ведь сейчас просто приятно взять в руки эту чудесную бумагу.

Бумага — не главный элемент игрового издания. Но красивая обёртка способна творить чудеса с человеком, по себе знаю. Ибо встречают по одёжке... Главное, с умом не опозориться, когда читатель под «одёжку» заглянет ☺.

Кстати, какие бонусы открываются подписчикам прошу поведать мне этот секрет.

Первое — это стабильность. В розничной продаже МИКи раскупают достаточно быстро, и всегда есть шанс где-то задержаться, а на «раздачу слонов» в киоск или же на раскладку — не успеть. Подписавшись же на МИК, можешь быть уверен — тебе уже принадлежат все номера 2007 года. Главное — их дождаться. Лишь бы почта работала не через пень-колоду.

Второе — цена. Средняя цена розничного МИКа — 5 гр. По подписке же получается намного дешевле — 3.66 грн за экземпляр.

И — призы! Вот в этом же номере и найдёшь страничку с рекламной кампанией.

Но я, например, поддерживаю хентай (ведь надо же чтоб кто-то в них играл), это классно. Кому не интерестно, прошу пропустите етот абзац, я настаиваю верните хентай.

Иногда мы всё-таки вспоминаем, что нас читают дети ☺. И тогда приостанавливаем «хентайный сериал». А иногда как-то резко забываем. До конца, в общем, мы с данной рубрикой ещё не определились. Есть много голосов «против», но есть и «за»...

А «Пантеон» — це вообще святая обитель, там всегда увидишь шедевры мира сего и поиграешь в то, во что играли твои бабушки и дедушки.

Целиком поддерживаю. Но статьи в данную рубрику должны быть высочайшего качества. Лучше редко но метко, чем из дробовика, но по лягушкам.

Ну шо хлопцы летз гоу:

Не нравится.

• *Я требую убрать рубрику «Кузница», бо железо я могу увидеть в магазине на прилавке.*

Только в магазине будет продавец, цель которого — получить с тебя прибыль. Понимаешь? А в МИКе — более-менее объективные обзоры.

• *«Музей» не достоин и одной страницы. Вердикт — убрать. Лучше сделайте какой-нибудь постер и анекдотов парочку.*

Пока что рубрика «Музей» приостановлена. Но если появятся действительно стоящие игры прошлого — почему бы и нет?

• *Давайте уже SMS-голосование.*

Уффф... А ты предложи свои идеи по этому вопросу: хотя бы предмет интернет-голосования какой будет? Вот соберитесь всем ингулецким коммьюнити и попробуйте придумать для нас несколько конкурсов, голосований и т.д. Наш отдел маркетинга рассмотрит, и... В общем, чудеса возможны!

• *Почему у вас и у N`го журнала статьи про одни и те же игры.*

Потому что N`ый разработчик выпускает одни и те же игры для всех геймеров и журналов! Или ты не хочешь в МИКе обзора «Готики», например?

Теперь поговорим о приятном:

• *Мне нравится, что вы чудите всякие конкурсы это весьма интересно.*

• *То, что вы начали писать про игры-самоделки, очень заинтересовало. Это потому что я избрал путь истинный в смысле, я хочу, потом, пойти учится в Одесский институт кинематографии, говорят там можно получить специальность геймдизайнера и продюсера. Согласитесь, что классно создать своё детище, просто у каждого оно разное*

Ого! Тут я тебе даже немножечко завидую...

• *«Бензоколонка редактора» — это что-то неповторимое, и смешно и занятно можно сказать откровение от автора.*

Огромное спасибо!

Хотелось бы сказать, чтобы вы рассказали побольше про самые лучшие игры на фестивале Игроград.

Постепенно будут появляться превью и интервью. На НоАЕ мы вообще 10 полос выделили.

Скажите, когда будет Киевский фестиваль аниме.

Увы, уже был... С 26 по 29 октября проходил.

И еще сделайте для сравнения фотку Талера (очень большую), а то трудно нарисовать карикатуру.

:)))))) Вышлю. Только не пугайся!

Также я прошу написать про одну из этих игр:

1. *Real faiting campionship.*
2. *Hellgate: London.*

По Hellgate: London обзор будет точно.

Хочу пожелать вам удачи, пива, приятной роботы и супермегатеранастроения. Писал я первый раз так что «ай ел би бек». Что ж, больше нечего сказать «my work is over!». С Уважением VanDZYO.

Полярность — это не только север...

Это ещё и различные мнения. Они гуляют среди игроградского народу и будут гулять ещё долго: «МИК скорее жив, чем мёртв?» или «МИК скорее мёртв, чем жив?» Я, честно говоря, устал отвечать на подобные вопросы — ответом будет плодотворная работа, моя, Jaguar`a, Bateau. Вопросы есть?

Ага, видимо, есть... Отвечаю, аллё! Кто-кто? Камрад **Fire Golem**?

Привет Талер (Мохнорыльчку тоже не хворать)!

Как ни странно — оба здоровы. Такое редко случается. Так что вашими молитвами...

Пишет вам Fire Golem из Житомира. Пишу вам впервые, поэтому буду безумно счастлив если мое письмо попадет в "Автоответчик". Говорю честно — если будете так писать и дальше, то... МИК будет увести и пахнуть. Статьи — КЛАСС! Отдельный Respect для Bateau.

Присоединяюсь — Bateau ещё и в МК успевает статьи писать. Может быть, у огров кроме двух голов есть ещё скрытая тайная пара рук? В таком случае где они эту пару рук прячут?

А приколы на чисто украинскую тему Morte&Shaman'а — это вообще супер! У меня была истерика! Они случайно не Лэся Самизнаете-кого наслушались?

Лесь Подеревянский просто одним из первых открыл стихию суржика, считавшегося до сих пор низкопробным и непристойным явлением в языке. Но и до него были некоторые поэты и даже прозаики, пытавшиеся работать в подобном жанре. Так что не всё то закос под Леся, что суржиком пишется.

Теперь мои вопросы:

1. Хорошая идея была встряхнуть Кертиса и Глюка, чтоб они написали письмо о своей нынешней жизни. Очень буду ждать!

Письмо в МИК Кертис уже обещал. Ждём-с.

2. «Старый Новый формат» с января — это просто прикол или МИК опять станет в 2 раза тоньше, и будет выходить раз в неделю?

Нет, спасибочки! Мы уж как-нибудь два раза в месяц постараемся... Шутка это была, ага! Просто я смайлы ставить не люблю.

3. Была у вас такая рубрика "Пантеон". Куда она пропала? (Меня здесь могут забросать помидорами.) Хоть МИК и любимый мой журнал, но покупаю я его не регулярно, а когда есть деньги. Может я что-то упустил или пропустил. Ведь, на мой взгляд, эта рубрика достойна занимать колонку в журнале.

Ну вот и все, до свиданья!

P.S. Про "Пантеон" (если письмо не попадет в "Автоответчик") пошу написать на E-mail, очень уж хочу знать!

Я про «Пантеон» чуть выше написал.

А теперь познакомимся и с другим мнением, крайне радикальным. **willi** на связи. Письмо адресовано Кертису.

Вот зашел на микопртал и ПРОЗРЕЛ (не был я там с самого игрограда, и мик с того времени не покупал, хотя читаю его с 1999).

Я еще не разу тебе не писал, фсе лень было...

НО после такой новости...

Оди впорос: ЗАЧЕМ?!!!!!

МИК уже давно утратил свою изюминку, возможно только для меня, возможно раньше и вправду деревья зеленее были да и мне лет 10–11 было....

НО с уходом вас...

После 2002 только ваши с Глюком статьи и радовали...

Млиин, даже не знаю что сказать,

просто слезы на глаза наворачиваютья вот и все.

Для меня МИК мертв. =(((((((((((((((((((((((

willi, если тебе нужен плакат Кертиса, его икона или же святой носок с левой ноги, то это можно обеспечить. А живого человека невозможно засунуть в рамки, невозможно заставить жить вечно или же любить кого-то насильно. Кертис и Глюк работали на МИК более семи лет. Семь лет отличных статей, семь лет лидерства в МИКе и высокие позиции в русскоязычной игровой журналистике. Как ты думаешь, может ли человек устать за это время? Устать так, чтобы на эти статьи и смотреть не хотелось больше. Устать от редакции, от маленьких зарплат, от того, что критикуешь-критикуешь эти игры, а они всё хуже и хуже.

Зачем? Кертис и Глюк ушли, чтобы менять создавшееся положение на игровом рынке. Это в идеале. Или же просто создавать крепкие хорошие проекты. Но не наблюдать и рецензировать, а непосредственно принимать участие в девелопинге.

Всем нам хочется, чтобы любимый хомячок не умирал, чтобы тучек не было, а всегда солнце, чтобы детсадовский друг оставался таковым до конца жизни, а первая любовь сразу стала настоящей — и вторая половинка в жизни нашлась как-то сама собой... А не получается. Это жизнь, willi. Она часто бывает жестока и несправедлива. И Кертис не может оставаться вечно юным знаменем ДЗВР, и Rand`а уже давно нет в своём массивном кресле. Жизнь полна трудностей и разочарований — и мы сейчас пытаемся эти трудности преодолевать. Поэтому фразы о том, что МИК мёртв, лично меня не касаются. Как и всей редакции ☺.

И вот на этой кристально чистой ноте «ля» хочу на сегодня с вами распрощаться. Преодоление трудностей только начинается: как, например, втиснуть все интересные письма, которые накопились уже сейчас, в следующий «Автоответчик»? Но это не повод, чтобы их не писать! Пациент скорее голоден, чем сыт. И жаждет ваших мыслей, эмоций, рассуждений. До встречи!



Crazy Frog Racer 2 (английская версия)/1 CD

Долгожданное продолжение самых сумасшедших в мире аркадных гонок.

Чумовой синий жабенок **Crazy Frog** соревнуется с не менее причудливыми персонажами за звание лучшего гонщика. Веселые заезды, проходящие на футуристических трассах, полны неожиданностей, ведь вовремя подобранный ускоритель может радикально повлиять на исход событий.

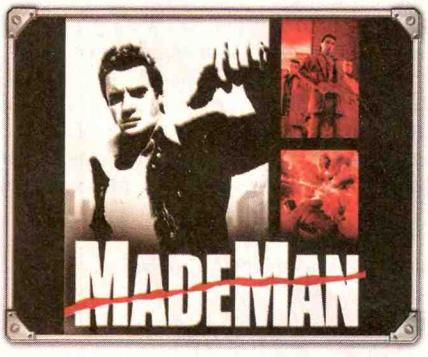
Минимальные системные требования: CPU 2,4 ГГц, 256 Мб ОЗУ, видео Nvidia TnT/GeForce or equivalent, 300 Мб на HDD



RACE (версия с русскими субтитрами)/2 CD/1 DVD

Первый гоночный симулятор, созданный по официальной лицензии WTCC: **World Touring Car Championship**. Игра оснащена по последнему слову игровой техники. Представлены все команды, пилоты, автомобили и трассы сезона 2006. В RACE также можно сразиться на трассе с такими знаменитыми гонщиками, как Энди Приоль, Иван Мюллер, Алан Меню, Никола Ларини, Дирк Мюллер, Джанни Морбиделли, Габриэле Тарквинии. Все именитые гонщики специально для игры записали свои видеообращения к игрокам и фанатам автоспорта.

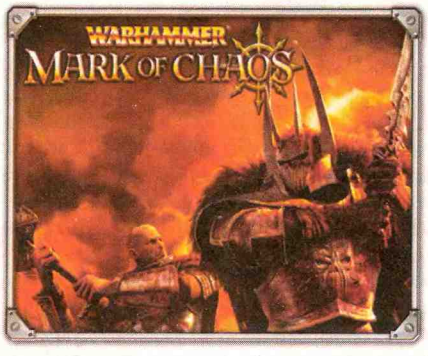
Минимальные системные требования: CPU 1.7 ГГц, 512 Мб ОЗУ, видео 128 Мб (DirectX 9), 2.5 Гб на HDD



«Made Man: Человек мафии»/3 CD/1 DVD

Гангстерский экшен проведет игрока по пути принятого в Семью. Три десятилетия в мире организованной преступности — от мелких подработок в Семье до передела сфер влияния с китайскими Триадами. Нелинейный сюжет игры и диалоги героев были созданы при содействии Дэвида Фишера, писателя, известного своими гангстерскими детективами. Консультантом выступил Сальваторе Бонанно (также известный как Билл), бывший консильере криминальной Семьи Бонанно

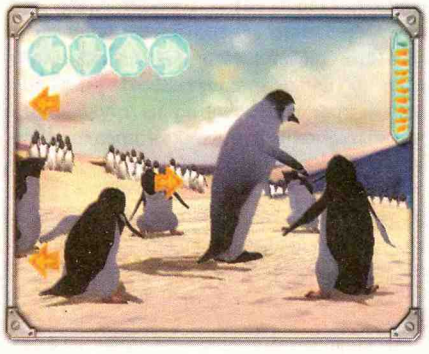
Минимальные системные требования: CPU 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, видео 128 Мб (DirectX 9), ОС Windows 2000/XP



Warhammer Mark of Chaos (английская версия)/1 DVD

Стратегия, повествующая о новых эпических сражениях между Империей людей, ордами Хаоса, расами Скайвенов и Высших Эльфов. Под управлением игрока оказывается многотысячная армия. Детализированная графика и отменная анимация всех игровых персонажей делает эпические баталии потрясающе красивыми и реалистичными. Отличительная особенность **Warhammer** — возможность раскрашивать и вооружать каждого воина, собирая неповторимые коллекции: каждому воину или штандарту можно придать уникальную форму и окраску.

Минимальные системные требования: CPU 2.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, видео 128 Мб (DirectX 9), 3 Гб на HDD, ОС Windows 2000/XP



«Делай ноги»/3 CD/1 DVD

3D-аркада по мотивам нового сногсшибательного проекта от Warner Bros. Pictures, анимационного мюзикла, герои которого — пингвины, поющие бессмертные хиты в стиле рок, поп и соул голосами Элайджи Вуда, Робина Уильямса и Николь Кидман и других всемирно известных артистов. Игра **«Делай ноги»** — уникальный шанс для всех ребят от 5 лет стать непосредственными участниками необыкновенных приключений пингвиненка Мамбла! Игра выйдет полностью на русском языке.

Минимальные системные требования: CPU 1.4 ГГц, 256 Мб ОЗУ, видео 128 Мб (DirectX 9), 2.6 Гб на HDD, ОС Windows 2000/XP



K-TRADE
ПОСТАВЩИК СТАБІЛЬНОСТІ

Офіційний дистриб'ютор в Україні K-Trade LTD. +38 (044) 568-50-05

www.k-trade.ua



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