Новый формат — два в одном!

4,50

МК

50-52 264-266
18 2006
Декабрь



стр.18

FORGOTTEN REALMS
NEVERWINTER NIGHTS 2

Unreal TOURNAMENT 2007

стр.22

TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
DOUBLE AGENT

стр.12

стр.26

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

ISSN 1819-8716

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307



K-TRADE
ПОСТАВЩИК СТАБІЛЬНОСТІ

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

www.k-trade.ua



ВНИМАНИЕ!!!

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

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

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

Оглавление

Новости стр. 05-11
Lar

Unreal Tournament 2007 стр. 12-13
Артур ЧЕМИРИС aka R@ak

Gears of War стр. 14-15
The Maks

Eschalon: Book I стр. 16
Geralt[NBF]

Neverwinter Nights 2 стр. 18-21
Вирджин КЕМПЕР

Splinter Cell: Double Agent стр. 22-25
Lamrak, Shrike

«Санитары Подземелий» стр. 26-29
Кирилл ТАЛЕР

«Вечер накануне Ивана Купала» стр. 30-31
Lar

Warhammer: Mark of Chaos стр. 32-33
liriK

Secret Files: Tunguska стр. 34-36
Урфин ДЖУФФИН

«Толик: Путешествие по Африке» стр. 37
Алексей ТУР aka leprecon

F.E.A.R. — Extraction Point стр. 38-41
Uzik, R@ak

MotorWars стр. 42-43
Марина КОМИССАРЕНКО

Новогодние пятна игростроя стр. 44-45
LeoNEED

«Ядерные твари» стр. 46-47
Кирилл ТАЛЕР

Записки Автоответчика стр. 48-49

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№50-52 (264-266), 18.12.2006.
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. Лилия Погода

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. № **3713**

Кирилл Талер

Стереотипы

Странный у нас получается номер. С одной стороны, он вроде бы насквозь предновогодний, то есть последний в этом году. С другой стороны — первые читатели получат доступ к «телу» ещё 18 декабря, когда предстоящие праздники уже дышат в лицо и дразнят дольками мандаринов, но поздравлять вроде как ещё рано.

Поэтому давайте загодя попрощаемся с 2006-м годом, со всеми его приятностями, сложностями и скрытыми возможностями (использованными и не очень). Тихонько так, ненавязчиво. Громко попраздновать время ещё будет...

А вот пожелать чего-то такого, и чтобы ещё эдакого, под перестук дней уходящего года, — это можно и даже нужно.

Знаете, сегодня я и литредактор Данила Перцов возвращались со съёмок телепередачи — пилотного выпуска достаточно концептуального телешоу, построенного в формате дискуссии. О нет, компьютерные игры здесь совсем ни при чём! — мы говорили о музыке. О гордой и закоснелой в своём постоянстве, но переживающей далеко не лучшие времена классической. О заполонившей всё и вся эстраде (попсе), о рок-н-ролле, RnB и авторской песне... О том, возможно ли писать музыку только для себя, и о том, можно ли считать искусством тот жанр, в котором прежде всего необходимо понравиться зрителю.



Передача закончилась достаточно сумбурно — никто из четырёх участников не выговорился, но общаться друг с другом очень хотелось, ибо слишком разные — компания случилась ещё та: гламурный и сладенький мальчик, работающий в жанре «романтический рок», матёрый рокабилл, ранее выступавший в составе Mad Heads, член союза композиторов (Данила Перцов) и ваш покорный слуга, безнадежно пытающийся объяснить остальным, что такое жанр «бард-рок»...

И после завершения съёмок в тесной, озлоблённой маршрутке мне в голову начали приходить неожиданные мысли, никак не связанные с музыкальными или же игровыми жанрами. Я думал о стереотипах. И о том, как нас любят в них засовывать (и мы себя тоже). Началось, конечно же, с музыки....

Что такое «ритм энд блюз», вы, конечно же, знаете. И про «рэп», думаю, слышали... А знаете ли вы, что у настоящего рэпера или RnB-шника обязательно должна быть золотая цепь? Вот, нету у тебя цепи, и ты уже не «ар-эн-бишник», и, тем более, не рэпер. Ты можешь начитывать сколь угодно чумовые тексты, совершать остроумные наезды на власть, охренительно жизненно расписывать разборки молодёжных группировок... Да что там, ты можешь быть гениальнее Эминема во сто крат! Но нет золотой цепи, или хотя бы подделки под оную (неважно качество изделия, важно его наличие!) — и всё! Ты не с ними, ты сам по себе, ты вне эгрегора...

Рок. Знаете, что такое «рок»? Очень обширное понятие, совмещающее в себе и Бориса Борисыча, и группу «Ария» и грязно-брутальных-панков. И у каждого поджанра свои неписаные законы — как ты должен выглядеть, чтобы быть в их ареале обитания и общения. Попса? Ты обязан быть вылизанным, гламурным, посещать светские тусовки и нереально много улыбаться, чтобы потенциальные поклонницы, не дай Бог, не отвернулись от твоего смазливого личика, увидев вместо принца на белом Буцефале капризно-нервную личность. Авторская песня? Свой стиль поведения. Ди-джейство? Свой...

Дедовщино-уставщина. Железные правила, от которых ни в коем случае нельзя отходить. Меня всегда смущало — а почему нельзя выйти и спеть чистую авторскую песню в спортивном костюме? При этом бритым налысо...

Оказывается, я противопоставляю себя, я бунтую и провоцирую. Чем? Я же не знаменитая альтернативщица Bjork, которая ходила в школу голой, надев на себя только картонную коробку. Я же не ношу дольчики, не крашу губы в зелёный цвет... Всё равно провоцирую! А вот пой я шансон, данный спортивно-туповатый прикид смотрелся бы более чем нормально...

Я прихожу в поликлинику за снотворным. Бессонница, знаете ли, иногда случается. Когда от усталости не валит сразу и на месте. Врач интересуется, кем я работаю. Отвечаю, что журналистом и сценаристом. Мне мгновенно (!) выписывают направление в психдиспансер (!!!), оправдываясь словами «на всякий случай... ну, если что... вдруг...». Почему? Стереотип: сценаристы, писатели и вообще все пишущие люди — крайне нервные субъекты, у них постоянно сдвиги крыши, депрессии и истерики.

Конечно же, дыма без огня не бывает. И если отдельно взятый программист вполне даже может начистить физиономию отдельно взятому боксёру, то стенка на стенку 100 среднестатистических боксёров + 100 таких же обычных программистов закончится понятно чем... Профессия, стиль жизни, график — эти вещи диктуют нам и диктуют нас. Но...

Мы — геймеры. Мы играем в компьютерные игры, мы играем в игры на приставках и на мобильных телефонах. О нас сложился стереотип: бледные, худые, заморённые, просиживающие перед монитором по 16 часов в день, социально не адаптированные, аффективные, зажатые, озлоблённые. Да, именно так думает про нас большинство населения нашей гордой страны, знакомое с играми понаслышке.

Я советую, почти приказываю и практически умоляю: ломайте его! Ломайте, занимаясь плетением макраме или футболом, играя в рок-группе на басу или баяне, прыгая с парашютом или укладывая в постель по три девушки за ночь. Или же живя с любимой женщиной и отдавая ей столько часов в день, сколько она потребует. Ломайте этот стереотип, улыбаясь искренне, плача от всей души, крича от счастья, или же травя зажигательные анекдоты. Ломайте его и захватите контрольный пакет акций общественного мнения, эти заветные 51% и далее, чтобы большое, мудрое, но такое консервативное общество поняло и осознало — мы не просто нормальны, мы многоцветны. Мы многозвучны. Мы многообещающи. Мы — будущее этой страны и этого крохотного голубого шарика.

С наступающим Вас. Здоровья, чести, любви!

Игровые новости

В ДЖАЗе только дедушки?

Всем, кто следит за невероятными и удивительными приключениями продолжения культовой игрушки **Jagged Alliance**, должны бы знать, что компания **GFI** и их студия **MiST Land** потеряли права на создание этого сиквела (но раз уж работа над игрой велась, то теперь свет увидит более вольная вариация «на тему» под заводным названием **«ДЖАЗ: Работа по найму»**).

Но в **Strategy First**, обладающей всеми правами на марку «JA», тоже не дураки сидят, поэтому ещё при расторжении контракта с россиянами было понятно, что продолжение всё равно будет, поскольку фанатов серии по миру насчитывается не один миллион. Теперь же стало официально известно, что разработка **Jagged Allince 3** поручена опять-таки российской конторе с волчьим названием.

О самой игре, понятное дело, пока известно не очень много — на виду только планы Strategy First, не подкреплённые никакими наработками со стороны «Акеллы». Но главное, что уже сейчас можно надеяться на благоразумное выполнение правила «не чини то, что не ломалось», и



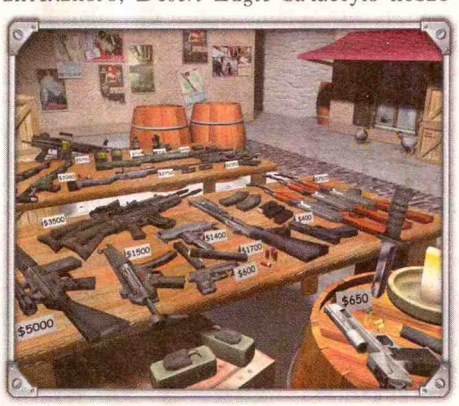
нас ожидает «тот самый чай» со «слоном» и прочими винтовками... Естественно, что всё будет сделано в честнейшем 3D с полным набором спецэффектов и так полюбившейся системой повреждений (надеемся, что красочные хэдшоты тоже останутся на своём законном месте). Также обещается конфликт, в котором участвует сразу четыре стороны, к каждой из которых можно присоединиться, чтобы привести её к светлому будущему. Да, а ещё должны остаться в строю старые, уже полюбившиеся нам герои-наёмники, каждый из которых ещё во второй части имел свою историю, характер и даже кое-какие отношения друг с другом. Чего ещё нужно для счастья?

Прецедент, тем не менее, довольно интересный. Несмотря на все вольности, которые теперь может позволить себе GFI после «развода» со Strategy First, их «ДЖАЗ» всё равно будет не чем иным, как третьим «Альянсом». Похоже, индустрия подошла к тому моменту, когда конкуренция идёт уже не внутри жанра, а внутри одной конкретной игры.

Но шутки шутками, а игру-то уже заждались. Ещё немного, и, чесслово, переименуем в Jagged Alliance: Forever. Или в JA: Shadow of... ну, сами знаете.

Что почём

Мы уже писали о ноу-хау компании **Valve**, которая ввела в своём шутере **Counter Strike: Source** систему рыночного вычисления цены на вооружение. Собственно, чем чаще покупали тот или иной ствол, тем выше становилась цена на него. Как нетрудно догадаться, если с винтовками ситуация ещё более-менее ровная, то среди пистолетов есть давно всем известный «лидер», цена которого за время, истекшее с момента введения новой системы подсчёта, выросла до заоблачных высот. Ничего удивительного, *Desert Eagle* зачастую позво-



ляет игрокам на равных бороться даже с теми, кто закупил серьезную штурмовую винтовку или дробовик. Другие пистолеты с этим чудом оружейной техники сравнивать бесполезно.

Тем не менее, несмотря на некоторые неудобства, которые сейчас испытывают игроки, привыкшие иметь в своём арсенале «Пустынного Орла» (в частности, снайперы, которым для ближнего боя просто необходим хороший пистолет), их должен обрадовать тот факт, что Valve собирается сделать выводы из своего эксперимента и подправить баланс среди пистолетов — в частности, добавить им эффективности. При этом после изменений цены будут приведены в изначальное состояние.

Будет ли эксперимент продолжаться, пока неизвестно, однако отдача, что называется, налицо. Хотя лучше бы они плотнее занимались Half-Life: Episode 2 и Portal, которая должна появиться одновременно с очередной серией о похождениях бравого доктора Фримена.

Том Клэнси примеряет сомбреро

После очевидного успеха **Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter**, особенно хорошо продававшегося в секторе консолей Xbox 360 (к слову, эта версия значительно отличается от того, что получили PC-игроки), цепкие топменеджеры компании **Ubisoft** почесали тыковку и, недолго думая, анонсировали сиквел к этому шутеру.

Тех, кому понравилась первая часть игры, должен порадовать тот факт, что непосредственная разработка доверена тем же командам, которые делали оригинал (**Ubisoft Paris** и **Red Storm Studios**), а сторилайн будет дополнен и продолжен... В общем, признаки «клэнсевских» сериалов налицо — минимум ожидаемых изменений, те же харизматичные борцы за демократию во всём мире и... Нет, неправильно. На сей раз враги человечества ходят не в чалмах, а в сомбреро. Завязка игры основана на очередном маслянистом боянe, повествующем о разразившемся в 2014 году конфликте между сторонниками мексиканского правительства и подлых повстанцев. И нам предлагается вновь выступить в роли капитана Скотта Митчелла с отрядом бравых ребят-пехотинцев, упакованных по последнему слову человекоубийственной техники.

Конечно же, от нас зависит судьба Мексики, США и, чего скупиться, мира во всём мире! Но пасаран! То есть, сэр, есть, сэр! На консолях (PS 3, Xbox 360) выход сиквела планируется к весне 2007 года. Если успеют, то тогда же игра появится и в портированном виде для PSP и PC.

Среди обещанных особенностей игры, конечно же, присутствуют умопомрачительная графика, реалистичная (никогда ранее не виданная, во как!) физика, система частиц для воссоздания взрывов и возможность разрушать всё, что попадётся на глаза. Обычная пустая болтовня. Лично я бы пиарщикам за такой надоедливый копи-паст выписывал штрафы, поскольку такое описание игры только вредит её будущим продажам. Тем не менее, кое-что интересное в пресс-релизе тоже нашлось. В частности, обещана динамическая смена погодных условий прямо по ходу выполнения миссии. А погода для «призраков» может значить очень многое — например, ухудшение видимости из-за тумана может помочь незаметно пробраться в тыл к врагу, а дождь — приглушить звуки шагов крадущихся бойцов.

Вдобавок, наряду с обещанным «отрядно-ориентированным» ИИ обещана интересная система голосовых оповещений от товарищей по оружию. Теперь вместо «Enemy spotted» можно будет услышать более точное «Enemy spotted behind the red track ahead!» Также добавится возможность вывести на небольшом экране трансляцию с видеокамер, встроенных в шлемы любого члена команды (таким образом игрок сможет контролировать все 360 градусов обзора), а также появятся вызываемые точечные авиаудары и прочая архиполезная огневая поддержка от дядюшки Сэма.

Девушки-геймеры, мечтающие о карьере медсестры, могут порадоваться введению в игру нового класса бойцов — медиков. В общем, положенные три короба наобещали. Ждём.

Как вы яхту назовёте...

Собственно, прав был капитан Врунгель, чертовски прав. Мало нам нашего долгостройного убер-шутера, так тут ещё один на подходе. Знакомьтесь: **Crysis**.

Да-да, это тот самый амбициозный (причём, вполне обоснованно) шутер от создателей **Far Cry**, который должен оттянуть к полу челюсть тех богатеньких буратин, которые купят себе видеокарты с аппаратной поддержкой DirectX 10 и всё прочее, что положено иметь в комп-



лекте с такой железякой. Тот самый Crysis, в котором обещаны не только гениальный ИИ в обнимку с невиданной доселе физикой, но и очень интересная фича со сменой погоды (при вторжении алиенов), когда половина игры проходится в летнюю жару, половина среди пингвинов, а в конце вообще планируется миссия в невесомости. Тот самый FPS, в котором обещано даже реалистичное оружие (ах, как вспомню P90 и M-16, стреляющие одними и теми же патронами, плакать хочется)!

И вот все эти чудеса отложены ещё на один год.

Всё, финита. Вдобавок, **EA** (которая выступает издателем проекта) не называет даже приблизительный квартал 2008 года, в котором должна появиться эта игра. Ну что тут скажешь? Не ожидали, чесслово. Тем не менее, факт остаётся фактом — полку долгостроев нашего времени прибыло. Поздравляю.

Нихт шайссен! Дас ист ПРЕВЕД!

Простите за интернет-сленг, но слово само просится на уста, а палец машинально тянется к виску. Итак, внемлите.

Вам уже должно быть хорошо известно, что Германия славится своим жёстким отношением к насилию в играх. В разное время под запрет попадали Doom, C&C, Manhunt, однако теперь всё может стать ещё веселее, поскольку подготовлен законопроект, который запрещает не только продажу особо жестоких игр, но и разработку всего, содержащего «сцены особой жестокости с участием людей или человекоподобных персонажей».

В принципе, корни подобных законов очевидны: в Германии в последнее время стали всё чаще происходить, мягко говоря, неприятные инциденты со школьниками, которые хватаются за оружие и причиняют вред окружающим (а зачастую и себе). Однако винить во всём компьютерные игры? В спорах на эту тему сломано немало копий, однако если искать глубже, то миллионы людей играют в игры и не проявляют никакого насилия. В то же время среди тех, кто берётся за оружие со злым умыслом либо по нездоровью душевному, геймеров гораздо меньше, чем не-геймеров...

В любом случае, нам это доказывать не нужно. Но если бы кто-то смог вбить в головы германских властей то, что игры не порождают насилие, многие поклонники игр от немецких разработчиков смогли бы вздохнуть спокойнее. Тем не менее, за основной ориентир может быть принята самая популярная на данный момент «клубная» игра — Counter-Strike, именно она чаще всего фигурирует в криминальных протоколах. Но подумайте сами — если не столь уж кровавая «Контра», в которой благородные полицейские сражаются с подлыми террористами за жизнь заложников (или за сохранение социалистического имущества от вредительства посредством взрывания бомбы), вызывает такую ярость законников... То какие игры останутся доступными для геймеров Германии, и во что будет превращена стараниями властей та же четвёртая «Готика»?

Хотя, с другой стороны, оно, может быть, и к лучшему. Давно мечтал сыграть в полноценный шутер по мотивам телесе-



риала «Телепузики» и RTS на тему оплодотворения яйцеклетки полчищами сперматозоидов. А вы?

Главней всего — погода в доме

А также еда в холодильнике, кабельное в телевизоре и набор новых предметов мебели каждый месяц. Такой себе «happy-набор» для среднестатистического сима. Да, вы не ошибаетесь, «электроники» снова анонсируют (который уже там по счёту?) аддон к своему суперпопулярному проекту **The Sims 2** под ёмким названием **Seasons**. Как обычно, не считая кучи новых предметов и косметических правок, фанаты компьютерных человечков всего мира смогут получить новую уникальную фичу — смену времён года. Соответственно, добавятся различные занятия, которые характеризуют то или иное время года. Летом симы загорают и поглощают виртуальное мороженое, осенью чихают и гоняют по скверам золотые листья, зимой лепят бабу и



катаются на коньках, а к весне приходят в возбуждённое состояние и требуют себе девушку (или парня — в зависимости от пола и ориентации вашего подопечного). В общем, для тех, кто неравнодушен к этой компьютерной Санта Барбаре, ждать определённо стоит.

О дате релиза **Electronic Arts** пока молчит, как партизан на допросе, но, учитывая периодичность, с которой штамповались предыдущие добавления, скорее всего, долго ждать не придётся.

Однако игра анонсирована. Новая

Однако новость не для убогих стрелялочников, а для настоящих квестовых гуру! Однако игра новая от киевской команды **Aerohills**, которая однако известна по игре **«Алиса, следуй за белым кроликом, однако!»** Теперь, однако, главный герой имеет более местный образ, чем аглицкая малолетняя любительница грибочков и пузырьков. Однако, да.

Собственно, игра носит гордое название **«Чукча в Москве»** (почему нет слова «однако»?) и является гордым представителем жанра «квест рускай, истиннай», подвид «йумористический». По словам разработчиков, они ни в коем случае не собираются превращать свой проект в сборник бородатых анекдотов про жителей Крайнего Севера, разбавленный более современными шутками юмора про Абрамовича. Как раз наоборот — Aerohills, вооружась образом милого наивного Чукчи, намерена жечь глаголом сатиры пороки нашего прогнившего социума. Например; взяточников-милиционеров, которые требуют, чтобы Чукча нарушил один закон (дать взятку), чтобы избежать наказания от другого. На этом глаголы у разработчиков пока заканчиваются, и начинаются сплошные междометия.

Завязка сюжета, как минимум, оригинальна — не каждая хардкорная RPG имеет в своём арсенале подобные квесты. Итак, дословно:

Чукча приезжает в Москву не случайно, но с целью найти жизненно важный для его родного племени предмет. Он получил особое задание от Шамана, у которого было очень абстрактное и образное видение о том, что Чукче необходимо принести. Как сказал Шаман: «Просто иди — духи, однако, направят тебя».

Вот так, господа присяжные-заседатели. О том, что это за духи («Шанель №5» или «Русский Лес»), смекалистый Чукча должен догадаться сам. Ну да, он же не дурак, у него свой башка за плечами.

Про 3D-объекты и статичные задники, а также истиннай падход к отрисовке персонажей, очень хорошо написано на сайте разработчиков (**www.aerohills.com/?a=chukcha&lang=ru**). Настолько хорошо, что если и пересказывать, то только в виде полных цитат, а это уже оверквотинг получается. Так что ждём, товарищи, ждём.

Однако...

Грибочки, грибочки, грибочки!

Ну что, господа киберспортсмены? Доигрались?

По решению **CPL** (Cyberathletic Professional League), в киберспортивные мероприятия входит и такая неотъемлемая часть «большого спорта», как допинг-контроль. Не секрет, что существует изрядное количество препаратов и веществ, которые повышают чувствительность человека, ускоряют его реакцию и всячески стимулируют работу головного (и спинного) мозга. Таким образом, допинг возможен и для киберспортсменов, но принципов fair-play ещё никто не отменял.

Сам по себе контроль не должен особо обременять участников соревнований. Принятая система не похожа на «выборочный» контроль, которому подвергаются, например, футболисты, и уж точно не будет иметь тотальный характер. В кабинку к доктору позовут только тех, кто покажется подозрительным по внешним признакам, благо большинство запрещённых препаратов стимулирующего воздействия имеют очевидные внешние симптомы.

В принципе, традиционные геймерские напитки, наподобие кофе, — Burn и Red Bull, никто запрещать не собирается: в них не найдено ничего противоречащего принципам CPL. Хотя некоторые игроки жалуются, что накачанные «энергетиками» с кофеином соперники играют лучше, на самом деле того же можно добиться, просто хорошо выспавшись. Так что если вдруг надумаете участвовать в каком-нибудь киберсоревновании, лучше не берите с собой экстези, анашу, героин и клей «Момент», иначе вас могут дисквалифицировать.

МакКофе и подобные штуки тоже брать не стоит. Ибо кофеина там — с гулькин нос. Только чаще будете бегать в туалет.

А тебе, лысый, я телефончик не скажу!

По неофициальным каналам просочилась информация о том, что у киношного воплощения самого главного игрокиллера всех времён и народов есть шанс избежать портретного сходства с не менее харизматичным преступником по имени Риддик. Всё дело в том, что



Вин Дизель, заявленный ранее как сопродюсер и исполнитель главной роли в экранизации шутера **Hitman**, отказался от участия в проекте по невыясненным причинам. Тем не менее, замена нашлась достаточно быстро.

В качестве сопродюсера вместо Дизеля будет выступать не кто иной, как *Люк Бессон* (уж кто-кто, а этот товарищ на том, как снимать кино про киллеров, точно собаку съел — зуб даю). В принципе, лично меня сей факт очень радует — авось под его руководством и появится действительно качественная, мощная и самодостаточная экранизация хорошей игрушки. Ну да, были Resident Evil и Silent Hill, но первый всё-таки прост, как две копейки, а второй для человека, не знакомого с игрой, выглядит крайне нелепо. Можете вспомнить прекрасную семейную комедию под названием Doom или какую-нибудь из нетленок Уве Бола (мало ли



какой у вас вкус). Согласитесь — ничего достойного хотя бы номинации на «Оскар» в этом списке не значится.

Теперь пару слов о новом лице Сорок Седьмого. На экране его будет воплощать некто *Тимоти Олифант* (Timothy Olyphant), который якобы известен по сериалу Deadwood. В принципе, лично я помню эту физиономию по ролям второго плана в разных фильмах категории «типа А, но всё-таки Б». В общем, решили сэкономить на гонораре исполнителя главной роли... М-м-м, похвально. Больше денег уйдёт на сценарий, костюмы и прочие киношные радости. А что касается внешности господина Олифанта — морда нордическая, черты острые, шея толстая... Для полного эффекта не хватает только немного Gillette и штампа со штрих-кодом.

Вердикт — годится.



На мелких тушканчиков...

Порвала своих конкурентов новая консоль от **Nintendo** под названием **Wii**. Несмотря на то, что мы пишем только о PC-играх, консольный рынок тоже нельзя обходить стороной, а в особенности, такие события как мировой старт последней из next-gen консолей. Хотя, не будем спорить, весь next-gen в Wii заключается исключительно в подходе к геймплею, основанном на новом контроллере, который улавливает движения играющего. Nintendo всегда славилась своими инновациями в геймплее и вообще частенько оказывалась «ближе всех к народу» (вспоминаем платформу NES и невероятно популярный до сих пор Nintendo Double Screen). И пускай технологическая начинка Wii представляет собой всего лишь изрядно разогнанный чип от старенькой *Game Cube* с небольшими апгрейдами то там, то сям (если равнять с конкурентами), всё равно относительно того, кто же на самом деле является next-gen, население планеты сделало свой выбор именно так, как сделало. Мегагерцы, число ядер, терафлоппы... Смотрите на другие цифры — те, которые показывают, как всё обстоит на самом деле.

Итак, за первую неделю продаж количество проданных Wii в Японии, США и Великобритании уже перевалило за 400 тысяч, причём старт в Англии был чуть более поздним, но в первый же день было продано... 50 000 приставок. Общее число проданных на старте консолей Wii превышает аналогичный показатель для *Xbox 360* более чем в полтора раза (это при том, что старт был не в один день, и уточнённая цифра будет явно выше), а про PlayStation 3 и говорить нечего — их за всё время с момента запуска продано всего 320 тысяч. Однако стоит учесть, что «шайтан-коробок» по миру уже более семи миллионов, а старт PlayStation оказался смят из-за проблем с производством консолей. Тем не менее, очевидно, что спрос на детище *Microsoft* упал до неприлично низкой отметки, и вряд ли в ближайшее время поднимется — *Sony* наращивает производство, Wii обзаводится всё большей и большей коллекцией уникальных игр...

Кстати, об играх. Общие продажи игр для новой платформы дошли почти до миллиона копий (это при 400 проданных приставках... за неделю!). Не хочется загадывать наперёд, но очевидно, что Nintendo не просто «выкрутилась» из ситуации, в которой она не могла соперничать с конкурентами в том, что касается вычислительной мощности, но и уверенно заняла прочное место на рынке. Добавим к этому то, что Wii на данный момент является самой дешёвой приставкой среди трёх next-gen`ов, но даже при этом (в отличие от конкурентов) уже сейчас продаётся «в плюс». То есть никакого демпинга, а значит — очевидный потенциал для снижения цены в будущем.

Кстати, одновременно с первыми радостными отчётами о продажах в представительства компании Nintendo стали поступать и первые жалобы на травмы и порчу имущества из-за их нового контроллера. Сами ведь понимаете, что геймплей Wii предполагает активное размахивание руками. И нет ничего удивительного в том, что джойстик может выскользнуть из руки и радостно полететь, скажем, в телевизор, окно или в голову сидящей неподалёку любимой бабушки. Но хуже всего, если играют одновременно два человека. В не самом худшем случае виртуальная потасовка может закончиться вполне реальными синяками.

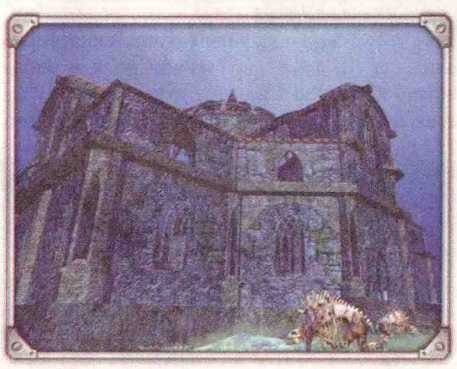
В общем, Nintendo признала, что специальные ремешки, которыми рекомендуется пристёгивать контроллер к руке во время игры, не дают достаточной защиты от членовредительства. Обещали подумать над проблемой.

Слава богу, парни хоть как-то разнообразят свою жизнь. Посчитали прибыль от продаж — подумали, посчитали — подумали... Красота!

Онлайновые новости

Кто на новенького?

Кто только не пытался «убивать» игрушки от Blizzard Entertainment, какие только ухищрения и нововведения не использовались амбициозными мастерами-игроделами! Однако до сих пор ничего действительно достойного звания «дьяблостарваркрафтокиллера» до сих пор мы так и не увидели. Тем более загадочными выглядят попытки **Sigil Games Online** под эгидой **Sony Entertainment** повалить с трона всемогущий *World of Warcraft*, который уже ест «моск» как минимум семи миллионов подписчиков по всему миру. Ах да, не забудьте ещё



о дополнении под названием **Burning Crusade**, которое традиционно для Blizzard шлифует игровой процесс и добавляет изрядную долю разнообразия как в геймплей, так и в банальный набор «всего-всего», начиная вещами и заканчивая играбельными расами.

Тем не менее, Sony тоже не лыком шита и знает толк в онлайновых развлечениях, а также в том, как продвигать их на рынок. К тому же проект MMORPG **Vanguard: Saga of Heroes** (**www.sigilgames.com/products.html**) разрабатывается уже четыре года, поэтому надежды издателя на успех вполне обоснованы.

Собственно, новость касается того, что была выпущена преордер-версия этой эпической игры, которая доступна тем, кто оформил заказ на коробку. Собственно, уже сейчас будущие подписчики могут подключиться к бета-тестированию при помощи этих «преордеров» и начинать изучение мира, прокачку, а также создание первых кланов и гильдий. Как видим, по крайней мере в этом Sony держит своё слово. Точно так же подписчикам доступны все «плюшки», которые относятся к внутриигровому контенту, — мы уже описывали их более подробно в недавних новостях.

Что касается самой игры, то для тех, кто забыл, вкратце напомним, что это действительно эпохальная MMORPG с размахом, достойным уважения. Огромная территория, 19 доступных рас, несметное количество вариантов прокачки, заклинаний, лута, развитая система гильдий, наличие ездовых животных (в релизе указано, что их будут дюжины), наборы уникальных предметов (да, торчат уши Diablo 2), торговая и дипломатическая системы, уникальная боевая система с возможностью построения комбо-ударов и даже (вах!) возможность завести своему персонажу личную жилплощадь! Собственно, ничто из вышеперечисленного не является оригинальным само по себе, подобное не раз мелькало то в онлайне, то в оффлайне. Но сам факт соединения такого количества «вкусностей» в формате одной насквозь традиционной MMORPG не может не заинтересовать.

Да, для справки: официальный старт серверов (уже не беты) планируется до конца зимы. Ну что? Делаем ставки, господа!

Халява, сэр!

Не так давно мы писали о старте европейского и американского серверов **MMO Archlord**, который был разработан корейской компанией **NHN Games**. На тот момент игра представляла собой ярко выраженный коммерческий проект с оплатой по подписке (наподобие системы того же WoW), однако недавно издатель игры, компания **Codemasters**, объявил о том, что с 4 января 2007 года Archlord становится абсолютно бесплатным. Единственным денежным вливанием, которое будет необходимо для игры, является приобретение коробки с клиентом.

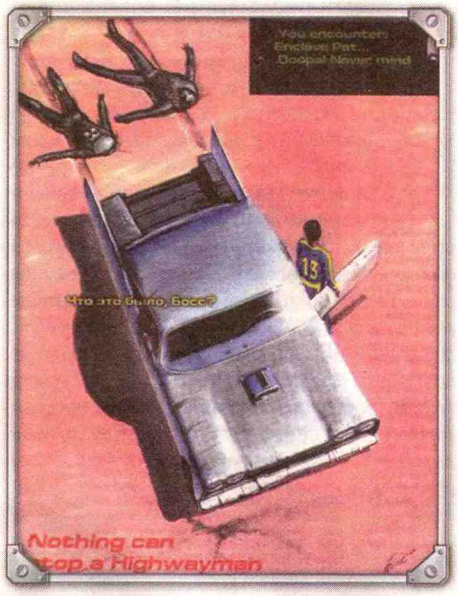
Что касается самой игры, то суть её вкратце сводится к борьбе между игроками за роль Архилорда — существа, наделённого уникальными способностями и чем-то там ещё... В общем, если по-на-

шему, то получается такой себе онлайновый «царь горы» с ярым PvP и коллективным забиванием того самого «царя».

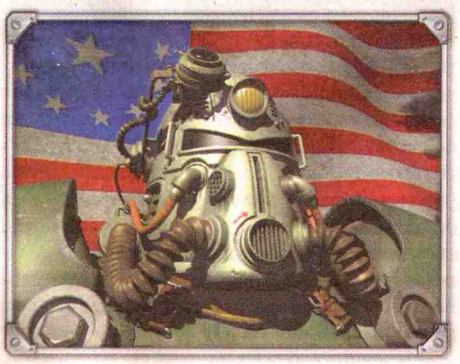
Очевидно, что данный шаг изрядно поспособствует хорошему стиарту Archlord`а в условиях настоящего онлайн-бума. Авось, и побьют конкурентов.

Апстена, товарищи скептики!

Давайте сперва проведём небольшую гимнастику, чтобы подготовить организм к последующему шоку. Встаньте перед компьютером с открытым сайтом **Interplay**, ноги на ширине плеч, руки в стороны, подбородок вытянут вперёд... Теперь поднимите руки вверх, плавно опуститесь на ко-



лени и наклоняйтесь вперёд, пока не коснётесь руками пола. Затем, не поднимаясь с колен, выпрямляем спину и ещё раз бьём челобитную, приговаривая «Аве Интерплеус, домине эст!» Это если вы искренне веровали в приход нового **Fallout**`а. А если не веровали (как я),



то читайте заголовок этой новости. Ибо компания Interplay разослала потенциальным инвесторам бизнес-предложение на разработку...

Fallout Online.

Планы у компании воистину наполеоновские — от инвестора требуется предоставить в общей сложности 75 миллионов долларов, которые должны быть покрыты акциями самой Interplay. При этом даже несмотря на то, что сей издатель фактически стоит на грани банкротства, шансы на получение денег достаточно велики, поскольку начальный бизнес-план выглядит вполне реализуемым. Нужно учесть не только силу самого имени Fallout, на которое обязаны клюнуть 350 000 хардкорных фанатов двух первых частей, но и тот факт, что сам рынок MMO в последнее время развивается невероятно быстро, и многие игроки финансового рынка уже начинают видеть в онлайне хорошее место для инвестиций (сразу же вспоминается *Vogster*). Вдобавок, Interplay упоминает о том, что её менеджеры участвовали в разработке World of Warcraft, а это тоже много что значит.

Впрочем, резонный вопрос — «Если вы такие крутые, то почему такие бедные?» — ещё никто не отменял, поэтому не исключено, что потенциальный инвестор может рискнуть и дождаться, пока Interplay не обанкротится, чтобы скупить её вместе со всеми правами за бесценок. Кстати, нужно напомнить, что Interplay в онлайн движется не только по причине перспективности этого рынка, но и потому, что права на оффлайновый тайтл Fallout 3 были проданы *Bethesda Softworks* (а та, в свою очередь, пока не спешит с реанимацией сериала).

Что касается непосредственно игры, то разработка должна начаться (в лучшем случае) в январе будущего года, а запуск серверов при этом намечается на июль 2010. Ясно, что даты далеко не окончательные, однако серьёзность подхода налицо.

По геймплею, естественно, информации нет вообще никакой. Так что осталось лишь добавить, что по примеру WoW игра будет распространяться по ежемесячной подписке.

Ну что, держим кулаки за Interplay?

Вне игры

Звёзды уже близко

К сорокалетию монументальной телеэпопеи *Star Trek* небезызвестные **Bethesda Softworks** (известная по RPG-сериалу The Elder Scrolls) в качестве издателя и **Mad Doc Software** (Empire Earth 2, Dungeon Siege) в качестве разработчика выпустили не менее монументальную космическую RTS. Действие **Star Trek: Legacy** охватывает всю вселенную сериала, включая оригинальные серии, Next Generation, Deep Space Nine, эру Voyager`а и Enterprise`а. Как сказано в пресс-релизе, «вам предстоит в качестве адмирала провести свой космический флот через множество сражений прямо к полной победе». Вдобавок, фанатам телеэпопеи (если таковые ещё водятся в наших широтах) будет интересно узнать, что в процессе озвучивания игры приняли участие многие ключевые актёры, так что аутентичность гарантируется. Но на этом мысль у пиарщиков компании Mad Doc, очевидно, обрывается, поскольку на их сайте об игре больше ничего толком не сказано, а официальный сайт игры находится в глубоком нокауте.

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!

Зато работает галерея, в которой выложены скрины с отличной, как для стратегии, графикой. Одно лишь непонятно: почему на каждой из картинок изображе-



но лишь по одному-два корабля, и как это выглядит непосредственно во время игры. Так что будем ждать, пока игрушка доберётся до нас, а пока можно отдать свою старую адмиральскую фуражку в химчистку, чтобы встретить свой новый флот при полном параде.

Циферки

Напоследок давайте посмотрим на чарты продаж игр за ноябрь, ибо давно уже не сверяли личные вкусы с буржуйскими. Хотя традиция сия может скоро умереть окончательно. Что мы обычно видим в топ-10? Два-три аддона к «Симсам» (это не обсуждается), причём один из них обязательно на первом месте, затем несколько качественных, но насквозь казуальных игр, а в последнее время ещё и WoW, без которого не обходится ни одна колонка новостей за последние полгода уж точно.

Итак, сверяемся.

1 The Sims 2: Pets
2 Batlefield 2142
3 Bejeweled 2 Deluxe
4 Desperate Housewives: The Game
5 Neverwinter Nights 2
6 MS Flight Simulator X
7 World of Warcraft
8 Company of Heroes
9 The Sims 2: Happy Holiday Stuff
10 Medieval 2: Total War

Теперь можно и позлорадствовать.

«Симсы» присутствуют в полном составе — аж три штуки, «Варкрафт» тоже никуда не делся... Правда, с казуальщиной американцы в этот раз явно перестарались, поскольку среди безусловно простых, как лысина Хитмена, но красивых и динамичных Company of Heroes с Battlefield 2142, а также сериально-лицензионной Desperate Housewives: The Game неожиданно оказался самый настоящий казуальный паззл Bejeweled 2 Deluxe. Причём не где-нибудь, а сразу на третьей позиции. Ну что сказать, у нас есть все шансы увидеть на вершине декабрьского чарта незабвенный Тетрис.

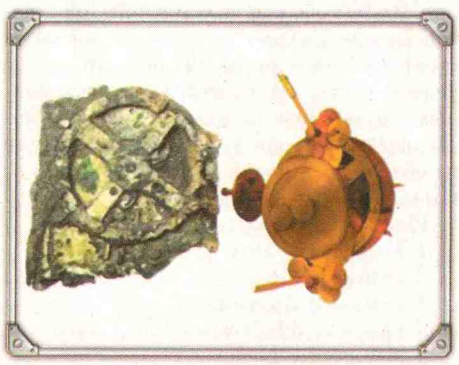
Что касается остальных игр, то тут, думаю, вопросов быть не может. Если уж не Neverwinter Nights 2 и Medieval 2: Total War, то кто?

Всё, встретимся через номер. С вами, однако, был Bateau

Железные новости

Античный компьютер

Исследователи изучили древний механизм, который можно считать первым компьютером. Устройство было найдено около века назад на месте старинного кораблекрушения у берегов Греции. Учёные сошлись во мнении, что этот прибор был предназначен для подсчёта астрономических данных, а именно, для вычисления фаз луны и движения планет. Создан инструмент был аж во втором веке до нашей эры. Недавно аппарат исследовали с помощью фотокамер высокого разрешения и трёхмерной рентгеновской томографии. Команда английских, греческих и американских учёных смогла расшифровать значение надписей, нанесённых на поверхности, и узнать, как работали шестерёнки механизма. По словам специалистов, их поразил уровень технической реализации устройства, нетипичный для того времени. Надписи на механизме, как оказалось, связаны с движениями Луны и Солнца, а шестерёнки демонстрировали неравномерность движения спутника Земли



согласно теории Гиппарха. Исследователи также установили более точный возраст механизма. Его собрали между 150 и 100 годами до нашей эры, а римский корабль, на борту которого прибор находился, разбился примерно в 65 году до н.э. Аппарат в основном использовался в сельскохозяйственных целях, для вычисления времени посева, а также для определения точной даты религиозных праздников. Прибор состоял из 30, скорее всего, даже из 37 бронзовых шестерёнок. Учёные говорят, что устройства подобной сложности человечество начало создавать лишь через тысячу лет.

Источник: *Компьюлента*

Телесный девайс

Похоже, что технологии, рассматривающие человеческое тело как среду для распространения радиоволн, становятся всё более популярными: корпорация **Sony** подала заявку на патент, озаглавленный как «Коммуникационная система и коммуникационное устройство человеческого тела» («Human body communication system and communication device»). С точки зрения этой коммуникационной системы, тело человека рассматривается как конденсатор, накапливающий и передающий заряд от передатчика к приемнику. В качестве передатчика можно будет использовать проводящий текстиль, а приемника — наушники-«затычки», лишенные каких-либо проводов. Что ж, ничего сверхъестественного тут, конечно же, нет. Главное тут — не переусердствовать, дабы не превратить проводящую одежку в пыточное орудие. Впрочем, в патентной заявке Sony утверждает, что уровень заряда будет ниже порога чувствительности кожи («покалывания»). А главное конкурентное преимущество такой технологии — отсутствие помех, создаваемых другим коммуникационным системам (как, например, это происходит с Bluetooth и Wi-Fi). По данным, указанным в заявке, пропускная система человеческого тела составит 48 Кбит/с.

Источник: *iXBT*

Железная сотня

Лаборатория **Media Lab** *Массачусетского технологического института* вплотную приблизилась к началу массового производства недорогих ноутбуков **2B1: The Children`s Machine**, разрабатывавшихся в рамках проекта **OLPC**. Независимые эксперты и обозреватели сомневались в успехе проекта OLPC, перед участниками которого стояла задача сконструировать портативный компьютер для развивающихся стран стоимостью в $100. Многие задавались вопросом: как можно создать стодолларовый ноутбук, когда производство только дисплея обходится в эту сумму? Однако активистам OLPC все же удалось доказать возможность разработки недорогого лэптопа. В ноутбуках 2B1: The Children`s Machine применяется специально сконструированный жидкокристаллический дисплей с диагональю в 7.5" и разрешением 1200×900 точек, способный работать в двух режимах — цветном и черно-белом. Причем во втором случае энергопотребление экрана составит всего 0.2 Вт. Благодаря отсутствию жесткого диска (его роль играет чип флэш-памяти емкостью 512 Мб) и применению экономичного процессора *AMD Geode*, энергопотребление всего устройства удалось довести до 2 Вт (для сравнения, обычные ноутбуки потребляют от 25 до 45 Вт энергии). По информации *New York Times*, уже произведены около 1000 рабочих образцов 2B1: The Children`s Machine. Интерес к ноутбуку уже проявили правительства многих стран, в том числе Аргентины, Бразилии, Ливии и Нигерии. Правда, на начальном этапе стоимость ноутбука составит примерно $150, однако к концу 2008 года их цену планируется снизить до ранее называвшейся цифры в $100. Массовое производство 2B1: The Children`s Machine, вероятно, начнется в следующем году.

Источник: *Компьюлента*

Мышь третьего поколения

Известный производитель периферийного оборудования, ориентированного на компьютерных игроков, компания **Razer** представила мышь, оснащенную оптическим сенсором третьего поколения. На практике это означает разрешение, повышенное до 1800 dpi и более точная реакция на перемещения мыши. Производитель говорит о специальной технологии *Hyperesponse*, так что возможно, цифра в 1800 dpi — заслуга не только инженеров компании, но и ее программистов и специалистов по маркетингу. Также доработан механизм, реагирующий на поднятие манипулятора над поверхностью и отключающий светодиод, — теперь это происходит еще быстрее. Дизайн **DeathAdder** рассчитан исключительно на правшей, клавиши покрыты слоем резины для того, чтобы исключить проскальзывание пальцев во время игровых баталий. Программирование функций клавиш обеспечивается специальным ПО, оно же отвечает и за изменение «на лету» чувствительности сенсора, в том числе и в полноэкранных приложениях.



Источник: *iXBT*

USB-рок

Способы подключения гитары к компьютеру становятся все изощреннее: существует множество разнообразных дополнительных устройств, выпускается даже гитара с Ether-

net-интерфейсом. Интернет-магазин *Thinkgeek* предложил очередное решение вопроса подключения: гитара **iAXE** имеет встроенный USB-интерфейс, он же используется для питания «бортовой» электроники. С такой гитарой есть возможность обойтись без традиционного гитарного усилителя — наушники можно подключить непосредственно к гитаре, также устройство позволяет задействовать комплектное программное обеспечение, имеющее в том числе функции многополосной записи, воспроизведения партий сопровождения, эффект-процессор и т.п. Производитель инструмента — германская компания **Behringer**, полное название модели — **USB-GUITAR iAXE 393**. В описании говорится, что это полноценная цельнокорпусная электрогитара с 22-ладовым кленовым грифом, тремя звукоснимателями, 5-позиционным переключателем и классическим тремоло-бриджем. Стоит инструмент на удивление немного — у самой Behringer значится цена $150, а на Thinkgeek за инструмент просят всего лишь $100.



Источник: *3D News*

Источники:

Компьюлента: **www.compulenta.ru**

iXBT: **www.ixbt.com**

3D News: **www.3dnews.ru**

Мобильные новости

Превед, абаненды!

Компания **MobStudio** представила игру про Медведа для сотовых телефонов. Теперь все фанаты модного ПРЕВЕД-движения, а также просто ценители русской речи и «ащщкого» юмора могут вволю насладиться разнообразными приключениями их любимого «кроссафчега» Медведа, играя в игру на своих мобильниках! Пришло время Винни-Пуху нашего времени выйти на тропу войны, чтобы добраться до легендарного и вожделенного Бобруйска! У каждого владельца мобилы есть возможность самому довести Медведа до цели.

Игра ориентирована на широкую аудиторию людей, которые знают и понимают приколы из серии «ПРЕВЕД». Кто не знает, у истоков этого движения стоит картина бруклинского художника *John`a Lurie*, на которой бурый медведь, встретив парочку влюбленных в лесу, говорит: «Сюрпрайз!» В русском же варианте картинки медведь изрыгает пресловутое «Превед!»

Мобильная игра «Превед, Медвед» — это отличная возможность ощутить себя настоящим Медведом, который знает себе цену и идет к намеченной цели. Преодолевая препятствия в лесу на пути к Бобруйску, вы сможете приобретать различные навыки, попадать в секретные комнаты, собирать деньги и мед, а за все ваши успехи будете получать «зачоты» и мега-награды. Все сюжеты игры содержат элементы скабрезного юмора, что придает дополнительную привлекательность в глазах фанатам ПРЕВЕД-движения.



Игра поддерживается на всех самых популярных моделях мобильных телефонов.

Жанр: Боковая аркада. Особенности: множество врагов и большая свобода действий для Медведа; смесь разнообразных аркадных моментов, битвы с боссами, секреты на каждом уровне и многое другое.

Источник: *Мобильный контент*

Социальный замес

Yahoo тестирует новый социальный мобильный сервис под названием **Mixd**. Он позволяет создавать группы пользователей и рассылать по ним текстовые сообщения или разрешать просматривать свои файлы, причем это может быть сделано как с ПК, так и с мобильного телефона. Получатели могут отвечать на сообщения, адресуя ответ всем в группе или к одному участнику. Однако пока Yahoo не слишком рекламирует этот ресурс. Компания называет его «социально-мобильным экспериментом», проводимым командой инновационных проектов Yahoo Advanced Products Group и группой Mobile и ориентированным на молодежную аудиторию. Сейчас собираются отзывы о работе сервиса, так что о его официальном запуске будет заявлено позже.

Источник: *Мобильный контент*

Маша и медведь

В Великобритании и других европейских странах появился в продаже сотовый телефон, предназначенный для четырехлетних детей. Он сделан в форме медвежонка и соответствующим образом назван — **Teddyfone**. В телефоне четыре кнопки — по одной на каждой лапе, которые звонят на четыре предустановленных номера. А в ушах расположены тревожные кнопки. Микрофон располагается в районе носа медведя. Клавиатуры и экрана у устройства нет, зато есть поддержка GPS, что позволяет легко определять координаты телефона. Производитель утверждает, что телефон более безопасен, чем аналогичные продукты, так как излучение у него в несколько раз меньше.



Источник: *Мобильный контент*

Блуждающий город EA

Подразделение компании **Electronic Arts**, занимающееся выпуском игр для мобильных телефонов, выпустило мобильный вариант одной из самых популярных игр всех времен — **SimCity**.

Сначала сотворите небо и землю и скажите, что это хорошо. Земля же безвидна и пуста, поэтому надо провести дороги, спланировать застройку кварталов, построить электростанцию и запустить транспорт. И вот маленький городок зажил своей жизнью. Теперь попытайтесь вырастить из него настоящий мегаполис. Кризис электроснабжения? Используйте естественные источники энергии воды и ветра. Дефицит бюджета? Консультанты помогут разумно распределить деньги. Пробуйте. Учитесь. Наслаждайтесь почетом и славой. На восьмой день творения рекомендуется немножко отдохнуть, а при желании с удовольствием уничтожить содеянное. SimCity является безусловным хитом, с его популярностью может сравниться опять же лишь другое творение Electronic Arts — эмулятор жизни *The Sims*.

Источник: *Сотовик*

Адреса источников:

www.procontent.ru

www.sotovik.ru

Lar

Unreal Tournament 2007

Разработчик: Epic Games
Издатель: Midway Entertainment
Жанр: FPS
Дата выхода: 2007-03-12

В годе божьем 1998-м мир узрел Unreal и ахнул. Интереснейший, парадоксальный игровой мир, вылощенный на невиданном прежде уровне технологий. Чего стоили хотя бы одни «нереальные» водные поверхности... В отношении графических красот и смышлености AI первое серьёзное творение Epic Games не имело себе равных. Но как это водится среди проектов, опережающих свое время, Unreal обладал рядом серьёзных недостатков, одним из которых был довольно слабый мультиплеер — неподходящие карты, неадекватное оружие... Впрочем, никогда ведь не знаешь, где найдешь, где потеряешь. Ведь именно этот прокол (по тем временам уже весьма существенный) заставил разработчиков взяться за бонусную мультиплейерную добавку к Unreal`у, которая затем как-то сама собой превратилась в Unreal Tournament.

Лично я склонен рассматривать UT не просто как сингловую альтернативу «полностью мультиплейерному» Quake III, и думаю, многие со мной в этом будут согласны. Более того, я считаю, что он заткнул за пояс творение id Software. Чисто визуально UT смотрелся куда лучше и дружественней своего именитого конкурента, выгодно отличался арсеналом, укомплектованным оригинальным и сбалансированным оружием (стволы, выданные нам Джоном Кармаком и компанией, были откровенно тривиальны), не уступал в игровой динамике, а уж тем более в стильности и привлекательности игрового мира вообще и происходящего на экране в частности. А потому в общем зачете он безоговорочно обошел скучный в своей классичности Quake. Впрочем, на вкус и цвет, как известно... Успеху проекта Epic способствовало также то, что под их игру можно было с легкостью создавать разнообразные модификации, наряду с возможностью легкого преобразования всего происходящего в игре при помощи мини-модов — мутаторов.

Как бы там ни было, у вышедшего в конце 2002 года **Unreal Tournament 2003** конкурентов такого калибра уже не было. Использующая новый *Unreal Engine 2* игра Epic в очередной раз стала эталоном графического исполнения, порадовав игрока новыми картами и оружием. Правда, из-за некоторых не совсем удачных изменений в геймплее, достаточно холодно воспринятых поклонниками первого UT, она продалась несколько хуже, чем ожидалось. Проведенная Epic в следующем году работа над ошибками увенчалась выходом **Unreal Tournament 2004**, выверенной и отшлифованной до блеска. Особой достопримечательностью этой серии стало введение режима onslaught — игроки могли на огромной карте выяснять отношения, перемещаясь не только на своих двоих, но и на различных боевых машинах. Результат не заставил себя ждать — игра была принята геймерами с восторгом и не теряет популярности по сей день. Достигнув этой высоты, Epic Games засела за разработку новой технологии и новой игры, исчезнув из поля зрения простых игроков на три года.

* * *

Просто посмотрев на скриншоты, можно понять, что программисты Epic не зря едят свой хлеб — прописная истина, не нуждающаяся в доказательствах. Если это еще не фотореализм, то очень-очень серьёзный шаг к нему. Правда, вообразить железо, способное потянуть демонстрируемые красоты в полном объеме, лично мне сложновато... Дело тут не в возможностях техники, дело в цене — подозреваю, что системные требования UT 2007 заставят задуматься об ОЧЕНЬ серьёзном апгрейде даже тех, кто обладает неплохими по нынешним меркам машинами.

Новый движок от Epic под законным названием **Unreal Engine 3**, несомненно, станет флагманом следующего поколения компьютерной графики. Пожалуй, нет актуальных на сегодняшний день технологий и спецэффектов, которые он не поддерживает. В игре также будет использован абсолютно новый физический движок от фирмы **Ageia**, которому будет чем заняться, учитывая, что интерактивность арен серьёзно возрастет... Да и заявление *Майка Капса* — «До сих пор нам не удавалось сделать в игре полноценную лавину» — мелькает на игровых сайтах и страницах бумажных изданий отнюдь неспроста...

* * *

Графика графикой, но главное в играх — это геймплей. Что же готовит нам день грядущий и Unreal Tournament 2007?

Сама суть Турнира, конечно же, останется неизменной: на дворе XXIV век, ватаги колоритных субъектов, зарабатывающих себе на булку с маслом и черной икрой битвами на аренах кровавых ристалищ (этот эпитет оставлен по просьбе Bateau), готовятся к новому сезону, и их не смутишь незначительными изменениями правил. Так, пересмотру подвергнется список турнирного оружия. Объявив частичное возвращение к корням, организаторы собираются вернуть отличное средство для выяснения отношений в ближнем бою, а заодно и замечательное



подспорье для любителей высо-о-оких прыжков — *impact hammer*. Вернется старая добрая *sniper rifle* — турнирное оружие всегда балансирует между зрелищностью и практичностью; введенный же в прошлых сезонах на её место *lighting gun* хоть и вызывал поначалу восторги зрителей, но был крайне холодно воспринят любящими покемперить игроками: снайперская винтовка, с первым же выстрелом полностью демаскирующая стрелка, — это несерьёзно. Из «старичков» представлены будут также пистолет *enforcer* и «та-самая-хрень-стреляющая-зеленой-и-очень-липкой-токсичной-дрянью» — *canister gun*. Теперь, правда, помимо этой самой дряни он сможет кидаться также липкими минами и гранатами. Уходит «народный» *minigun*, его место займет прямой потомок одной из пушек первого Unreal`а — *stinger*. Альтернативным выстрелом этой штуковины можно будет просто пришпилить противника к стене — помните коломет из Painkiller`а? Прочим классическим пушкам серии ничего не грозит. Ну какой же это UT без рокета, с возможностью ракетной/гранатной накачки, лучевой винтовки ASMD и (мое любимое!) мортиры/картечницы flak cannon?



Некоторые изменения коснутся также режимов игры. Исчезнет дисциплина *domination*, а заодно с ней так и не прижившийся *bombing run*. Место любимого многими assault`а теперь займет некий режим *warfare*. В assault`е, как вы помните, игроки делились на две команды и, в зависимости от карты, получали задания, после чего одна из команд должна была, прорвавшись куда-то, всё там к чертовой матери взорвать, а другая, соответственно, — не допустить уничтожения важного объекта. После истечения игрового времени или же уничтожения целей команды менялись местами. В режиме warfare перед группами встанут собственные задачи, что должно усложнить и разнообразить игру. К тому же в новой дисциплине Турнира будет вовсю применяться пришедшая из onslaught`а боевая техника. Что, согласитесь, очень радует, ведь большие пушки — это хорошо, но большие тачки с большими пушками — это просто замечательно! В UT 2004 средств передвижения/уничтожения насчитывалось всего шесть, в UT 2007 их будет около двух десятков — как говорится, почувствуйте разницу.

Точно известно, что одним из новшеств режима warfare будет четкое деление на две команды — людей корпорации *Axon* и представителей очень готичной расы *Necris*. Техника противоборствующих сторон сильно различается. Например, эксклюзивным достоянием некрисов будет *Darkwalker* — гигантских размеров черный треножник, совершенно марсианского вида. Помимо всяческих колесных, гусеничных, летающих и шагающих машинерий участники турнирных сражений получат в свое распоряжение «доску» *hoverboard*, похожую формой и содержанием на парящий скейт из кинотрилогии «Назад в будущее». В том случае, если игроку необходимо быстро добраться в отдаленную часть карты, а зубная щетка, тьху, техника не доступна, он просто достанет эту замечательную штуковину и... Можно будет также прицепиться к одной из спешащих в нужную сторону машин, со всеми вытекающими бонусами к скорости. А вот использовать оружие вместе с hoverboard`ом — запретили, дабы новая часть UT не превратилась в сомнительную забаву с толпами носящихся по картам скейтбордистов, увлеченно и бестолково палящих друг в друга. Впрочем, думаю, мод, снимающий это ограничение, умельцы склепают быстро.



* * *

Игры от Epic всегда славились обилием модов — действительно, создавать разнообразные модификации для них легко. Можно не сомневаться, что и в случае с Unreal Tournament 2007 эта традиция будет соблюдена, и в цепкие руки фанатов очень скоро будет передан редактор уровней и документация для создания модов. Никто не отменит и конкурс Make Something, награждающий авторов лучших карт, модов, моделей...

Техническое совершенство Unreal Engine 3 неоспоримо. Уже сейчас количество проектов, взявших его за основу, исчисляется десятками, и суммы, которые Epic Games заработает путем продажи этого продукта сторонним компаниям, несомненно, многократно превзойдут чистую прибыль от UT 2007. Но Epic — не только кузница передовых технологий, это еще и мастерская замечательных, поистине эпохальных игр. И одной из них, вне всякого сомнения, будет UT 2007. Ждет её великая слава, безоговорочное включение в обязательные дисциплины WCG (по меньшей мере, за отсутствием на горизонте достойных конкурентов), заслуженная, долгая и трепетная любовь игроков... — неужели есть еще в природе люди, которые в этом сомневаются?



Артур ЧЕМИРИС ака R@ak

GEARS OF WAR

Разработчик: Epic Games
Издатель: Microsoft
Системные требования: высокие
Дата выхода: где-то в 2007 году

Только глухой и слепой не знает о недетских страстях, кипящих в мире игровых консолей. Конца-края этой войне в ближайшие несколько лет не предвидится — если, конечно, в конфликт не вмешаются потусторонние силы или инопланетяне.

Владельцы PS2 на своих форумах до хрипоты и посинения доказывают, что вот-вот ПК и Xbox придет конец, и в эдеме одноплатформенного мира будут жить именно приверженцы японской разработки. Счастливые владельцы ящиков от Майкрософта утверждают совсем другое, ПК`шники имеют свою точку зрения. И у каждой из сторон конфликта находятся весомые аргументы в пользу своей модели будущего, где, разумеется, отведено место только для одной из платформ.

Если Sony для успешного продвижения своей консоли достаточно регулярного появления очередной части какой-нибудь JRPG или файтинга, то на Xboxe, я уже не говорю о ПК, подобные фокусы не пройдут. Западная публика нуждается в чем-нибудь новом, и одними шутерами на тему второй мировой ее не прокормить. Вот и приходится разработчикам посыпать голову пеплом и пускаться на поиски незнамо чего такого, что могло бы привлечь внимание именно к их детищу заодно с платформой, для которой оно создано. В последнее время девелоперы сместили акценты — вместо интересного и разнообразного геймплея в фаворе нынче реалистичная графика и физика. Действительно, средний возраст обычного геймера растет, а с ростом его сокращается время, проводимое этим самым средним геймером за играми. Поэтому игрок должен получить максимум удовольствия за минимум времени. И разумеется, у геймера, согласно той же логике, нет времени на чтение диалогов и кропотливый выбор маршрута прохождения той или иной миссии. Все, что есть, это пара минут на вступительный ролик и несколько часов на саму игру.

Если не удивим разнообразием, то возьмем красотой и реалистичностью — именно так сейчас размышляют именитые девелоперы. Вот и возникают время от времени на каждой из платформ проекты с ошеломляющей графикой и физикой. Как правило, подобные игры не являются мультиплатформенными, и насладиться ими может лишь та или иная «каста» геймеров. Но все же иногда бывают случаи, когда такое клановое достояние «переезжает» и обретает новые ареалы обитания. И именно о таком прецеденте мы сейчас и поговорим. Конкретно — о проекте **Gears of War**.

* * *

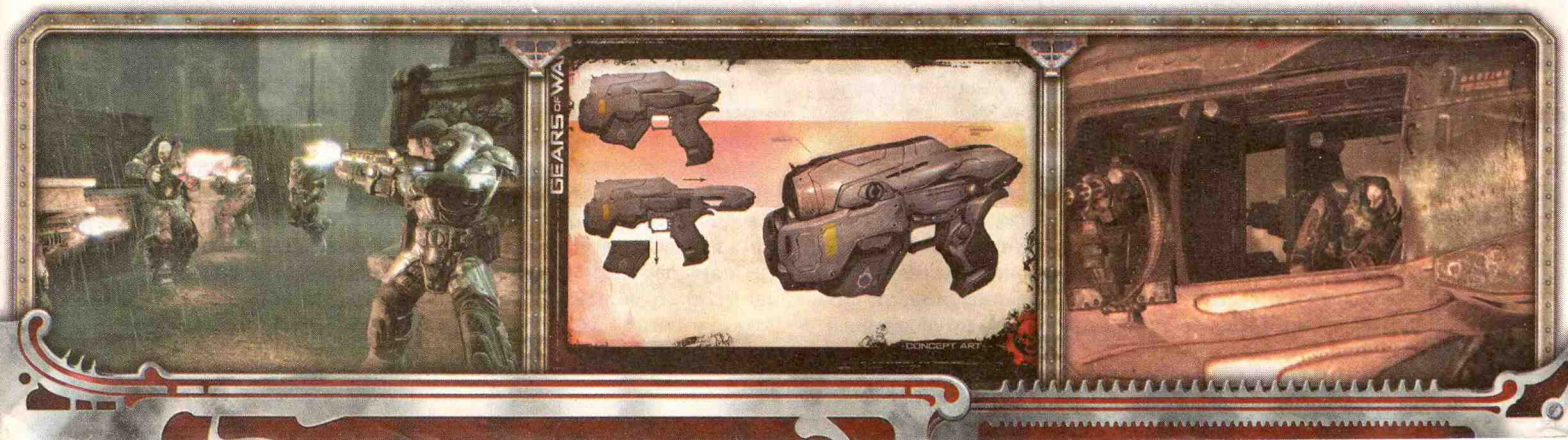
Конечно, новость о том, что GoW смогут насладиться не только пользователи Xbox 360, сенсационной назвать никак нельзя, ибо о возможности портирования этой игры на ПК было известно еще с середины 2005 года. Но все же осознание того, что главная на этот момент гордость и достопримечательность Xbox 360 в 2007 году появится и на ПК, греет душу многим и многим фанатам шутеров. Известно, что главной основой этой игры является вовсе не сюжет и ураганный геймплей, а сверхреалистичная графика, не виданная пока ни на одной другой платформе. Конечно, судя по скриншотам, Crysis смотрится куда более аппетитней, но все же факт остается фактом. К тому же GoW уже вовсю дегустируется владельцами «ящиков», и пока острой критики проекта от них не поступало.

* * *

Но давайте более детально поговорим о самой игре, ибо кроме феноменальной графики она будет иметь кое-какой сюжет, большой оригинальный арсенал и еще несколько интересных «плюшек».

Итак, о сюжете. В далеком-далеком будущем люди научатся летать со скоростью света, и им удастся колонизировать далекую-далекую планету в далекой-далекой галактике. Наивные колонисты предполагали, что планета эта, названная Серой, лишена разумных форм жизни и, пытаясь возместить этот пробел, принялись активно развивать инфраструктуру, строя города, заводы и фабрики. Строили и не догадывались о том, что все это время за ними следят. Наблюдали не из космоса, а из-под земли. Глубоко внутри Серы уже давно, задолго до появления человека, окопалась разумная форма жизни — Локуст. Коренные жители Серы, разумеется, недолго терпели навязчивых людей, и вскоре от пассивного наблюдения перешли к более активным действиям, начав нападать, убивать и уничтожать все, что не вписывается в дизайн их родной планеты. Бедные люди, конечно, были здорово удивлены происходящему и долго не могли понять, что происходит. Впрочем, локусты не намеревались устраивать человечеству ликбез, перед ними стояла совсем иная цель. И все бы закончилось печально для колонистов, если бы не одно «но». И именно за это «но», перешедшее дорогу локустам, нам предстоит играть.

Итак, знакомьтесь, *Маркус Феникс* (Marcus Fenix), солдат COG (Coalition of Organized Governments) и просто бравый парень, которому под силу сделать то, что не удалось до него сделать целой армии опытных бойцов — остановить локустов. Не верите, что одному под силу провернуть подобное дело? Да вспомните хотя бы простого электрика, спасшего жизни тысяч жителей Ганимеда в Shadowgrounds, да и Фримен был не из стали сделан. Тем более Феникс — элитный боец спецподразделения, наученный устранять всяческую угрозу в любом конце Галактики. К тому же Феникс не так уж и одинок в своей миссии. GoW представляет собой, ни мало ни много, *командный тактический шутер*. Поэтому, следуя законам жанра, в каждой из миссий Маркуса будет сопровождать до трех бойцов. Только вот особой помощи от соратников ждать не следует, по крайней мере так говорят люди, игравшие на Xbox 360, — ибо гибнут они как мухи, покидая виртуальный мир после первого же боя. И при-



чина здесь не в тупости AI соратников. Вовсе нет. Напротив — локусты, по словам разработчиков, обладают недюжинным интеллектом. Некоторые игроки даже дерзают утверждать, что в плане AI противников игра значительно превосходит F.E.A.R. Поэтому нам придется немало попотеть, прячась по всевозможным укрытиям, всеми правдами и неправдами выманивая оппонентов по одному, ибо устоять в неравном бою с толпой вражин практически никаких шансов у нас не будет. Так что простого «бегай и стреляй» в GoW не ожидается.



Также в игре будет возможность путешествовать по планете на различных транспортных средствах. Судя по всему, подобная фича потихоньку превращается в неотъемлемый атрибут любого современного шутера и уже не вызывает такого удивления и энтузиазма, как это было еще пару лет назад.

Оружия в игре будет много. Здесь найдется место как обычным пистолетам, так и различным навороченным шотганам и ракетницам. Нам обещают неповторимый, отработанный до малейших деталей дизайн оружия и даже процесс перезарядки разработчики сумели превратить в незабываемое зрелище.

Ко всему прочему GoW будет многим интересен как яркий мультиплеерный шутер. Одновременно в сетевых баталиях смогут принять участие до 8 человек. И учитывая все те фичи, которыми напичкана игра, можно смело утверждать, что в 2007 году у Unreal наконец-то появится достойный конкурент в лице Gears of War.

* * *

Что можно сказать о технической составляющей игры, которую по праву считают лучшей на Xbox 360? Чего плохого можно сказать об игре, ради которой многие готовы тратить сотни долларов, приобретая в общем-то ненужную им, по большому счету, консоль лишь затем, чтобы посмотреть на ЭТО?! Да, именно на «ЭТО», ибо таких красот геймерский мир пока еще не видел, да и нескоро увидит — почему-то мне так кажется. Иногда, смотря на скриншоты Gears of War, начинаешь ловить себя на мысли, что все это мистификация, а картинки взяты из какого-нибудь мультфильма вроде Final Fantasy. Потихоньку мир приближается к тому моменту, когда исчезнет визуальное отличие между реальным и виртуальным миром, и Gears of War вносит в этот необратимый процесс свой значительный вклад.

Даже не могу представить, что ожидает нас в ближайшие несколько лет, если все будет идти в таком ключе. Шесть-семь лет назад мы восхищались возможностью рассмотреть все пять пальцев на руке виртуального героя. Четыре года назад не могли удержаться от восхищения, разглядывая в воде отражение своего персонажа. Теперь же, никого не удивить деревом, на котором каждый листик «живет» собственной жизнью, полностью подчиняясь реальным законам физики. Что дальше? Чем через несколько лет нас будут удивлять разработчики?

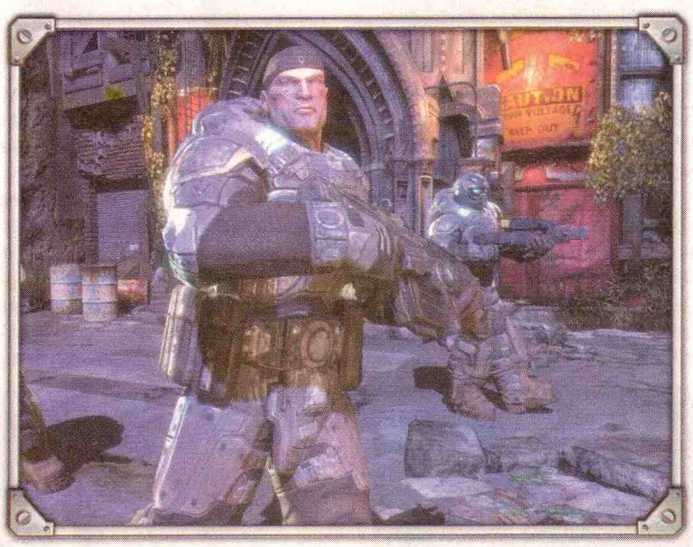
О физике также отдельно говорить не стоит, ибо с ней ситуация та же, что и с графической частью. Half-Life со своим Хавоком — вчерашний, я бы даже сказал, позавчерашний день по сравнению с Gears of War.

* * *

Ну что написать напоследок? Нас ждет проект, которому суждено перенести ПК-игры в новую эпоху, в которой нас всех с распростертыми объятиями будет ждать Crysis. Какой может быть негатив в GoW? Ведь надо бы хоть что-то плохое сказать об игре, а то просто идеал какой-то получается. Так вот, главный недостаток Gears of War, как это ни парадоксально, — ее красота. Наверное, вы уже поняли, о чем я. За красоты нам придется дорого платить, ибо даже средние системные требования игры далеки от показателей среднестатистического компьютера. Не каждый геймер может позволить себе поставить SLI-систему с GeForce 8800 GTX и четырехъ-



ядерный Core Extreme, чтобы играть на максимальных настройках. Конечно, возможен вариант, когда разработчики изрядно потрудятся и невероятным образом обкатают игру под ПК так, что она нормально пойдет, скажем, на какой-нибудь 6600GT. Конечно, верить в подобные чудеса глупо и неправильно. Хотя кто знает, вот некоторые, например, смеют утверждать, что игра на минимально-средних настройках будет спокойно идти на видеокартах среднего класса.



На этом желаю вам всех благ. Благодарю Epic Games и Microsoft за их замечательную игру — низкий поклон вам, господа! — и начинаю копить деньги на апгрейд своего компьютера. Ибо «час Ч» для всех нас, ПК`шников, уже совсем близок. Выход Crysis, Gears of War уже не за горами, и надо бы встретить во всеоружии столь желанных гостей. Ставлю точку.

The Maks superbalamut@rambler.ru

Eschalon BOOK I

Разработчик: Basilisk Games
Жанр: классическая RPG
Системные требования: процессор 1.8 ГГц, 256 Мб ОЗУ (512 Мб рекомендовано), видеокарта с поддержкой 3D
Дата выхода: 2007 год

Уже надоело напоминать про былую траву и былые деревья, которые зеленее и выше. Понятно, что дело не во флоре, а в фауне, то есть в нас. В молодости, когда проблем и забот намного меньше, когда ты живешь в своей собственной сказке и способен еще верить в волшебство, даже весьма посредственная компьютерная игра может затянуть тебя с головой и не выпускать вплоть до победного конца. Но чем больше погружаешься в серую обыденность реального мира, чем больше сталкиваешься с его суровой правдой, тем ленивее тебе вовлекаться. Тем более если ты переиграл не в один десяток игр и решил, что уже неплохо разбираешься в геймдеве. Но мы ведь все равно продолжаем искать свой идеал, потому что охота опять пережить эти приятные мгновения из прошлого, опять попасть в сказку...

Многие РПГшники старой школы провели бессонные ночи за такими великими сериалами, как Wizardry, Ultima, Fallout. Да, сейчас тоже много достойных игр, продолжающих славные традиции прошлого. Но ценности жанра изменились. Ради крутой графики и гор мяса можно пожертвовать сюжетом, диалогами и другими атрибутами настоящей ролевухи. Но не все так плохо. Американская компания **Basilisk Games** разрабатывает самую что ни есть классическую РПГ с пошаговыми боями. Имя ей **Eschalon: Book I**. Причем, как вы уже могли догадаться из названия, первой частью дело не ограничится. Разработчики задумали трилогию.

Движок у Basilisk`ов свой, но даже короткого взгляда на скриншоты достаточно, чтобы заключить, что графикой проект не блещет (хотя системные требования выглядят вполне многообещающими). Особенно удручает обилие прямых углов в ландшафтах. Ну что ж, будем надеяться, что господа девелоперы вкладывают все свои усилия в игровой процесс.

Действие будет разворачиваться в стандартном фэнтезийном мире, и почему-то особо отмечена такая деталь, как полное отсутствие эльфов. Наверное, для оригинальности ☺. С созданием главгероя напряг. Лицо мужского пола, класс плюс выбор региона, в котором он родился, — вот и вся генерация персонажа. Негусто, но разработчики говорят, что согласились на это ограничение в угоду сильному сюжету, который, кстати говоря, будет нелинейным. Также известно, что мы не будем спасать мир, а займемся более простыми и близкими сердцу вещами. Амнезия нам вроде бы тоже не грозит, так что насчет сторилайна пока можно быть спокойным.

А теперь переходим к самому интересному. Нам обещают полную свободу действий с самого начала игры. Игрок волен идти куда угодно, и ни в одну локацию ему не будет заказан доступ до поры до времени (хватит ли у начинающего перса сил, чтобы пройти мимо орды злобных монстров — уже другой вопрос). Любую запертую дверь можно будет взломать, взорвать, дезинтегрировать или просто открыть ключом, найденным неподалеку. Все наши действия будут влиять на репутацию в обществе и отношение к главному герою местных жителей — правда, никаких фракций и гильдий в игре не намечается ☹. Забегая немного вперед, скажу, что первую часть трилогии придется проходить одним персонажем, но начиная со второй в нашем распоряжении будет полноценная партия приключенцев. Ну что? Слюнки уже текут? Посмотрите на скриншоты — сразу престанут.

Ролевая система на данный момент особой оригинальностью не отличается. Набираем определенное количество очков опыта — получаем уровень. Имеем право прокачивать 8 базовых характеристик и 24 навыка, среди которых числятся не только боевые, но и относительно мирные (обещают также, что при правильном развитии нашего альтер эго можно будет закончить игру, никого не убив). Все умения будут напрямую влиять на прохождение. Например, чтобы пользоваться мини-картой, нужно вложить хотя бы одно очко в навык картографии, а с дальнейшим его повышением мини-карта становится все более и более точной. Подробность описания окружающей местности и событий будет так же непосредственно зависеть от восприятия персонажа и навыка «замечать скрытое». И куда же в фэнтези без магии? Доступно будет два ее вида — стихийная и духовная, с шестью уровнями мастерства в каждой. Большое внимание уделяется проработке игрового баланса в целом. В общем, все как обычно — обещают много, а что сделают — увидим после того как купим.

Сложно сказать что-нибудь конкретное насчет будущего Eschalon. В принципе, классическая РПГ — это очень хорошо, но будет ли она пользоваться успехом в эпоху «Обливиона» и «Готики»? Да, настоящие ролевики поиграют, сравнят с эталонами жанра и похвалят, если игра окажется достойной. У некоторых из них обнаружатся симптомы ностальгии, и они пройдут игру дважды. Но основная масса потребителей, скорее всего, просто не обратит внимания на этот не очень-то стандартный для нашего времени проект с корявой графикой и устаревшими пошаговыми боями. Просто не поймет, зачем он нужен. Поэтому остается лишь пожелать удачи этим романтикам из Basilisk Games, которые тоже считают, что раньше деревья были выше. А может быть, однажды и к нам в двери постучится сказка?

P.S. В новостях на официальном сайте разработчиков висит довольно занимательная заметка приблизительно следующего содержания (прошу прощения за неточный перевод с английского):

*«Украинское игровое издание *** опубликовало превью про Eschalon: Book I. Мы только видели статью, которая смотрится очень симпатично, но не имеем ни малейшего понятия, про что в ней говорится, так как она написана — вы угадали — на украинском. Если журнал *** продается в вашей стране (я не смог найти его нигде в США), то, пожалуйста, возьмите себе копию и сообщите нам, что в ней написано».*

Без комментариев.



журнал рисованных историй

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС 09410

K9

№12 [39]
ДЕКАБРЬ
2006



© Otto Schmidt

Дон Лоуренс
ДОСТИГШИЙ ВЕРШИН
ЧРЕЗВЫЧАЙНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ
НЕОЖИДАННАЯ АТАКА
ВОСПОМИНАНИЯ
ПРОПАЖА

ISSN 1818-7552
12>
9 771818 755000









З ПОЧАТКУ 2007 РОКУ ЖУРНАЛ K9 ВИХОДИТЬ 2 РАЗИ В МІСЯЦЬ

Geralt[NBF]

Neverwinter Nights 2

Разработчик: Obsidian Entertainment
Издатель: Atari
Жанр: RPG
Системные требования: ОС Windows XP, CPU 2.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ и более, видеокарта с полной поддержкой DX 9.0 pixel shader 2.0, 5.5 ГГб свободного места на диске

Длинное вступление

Желающие немедленно начать ознакомление с сиквелом **Neverwinter Nights** могут сразу перейти к части I).

По данным 2006 года система **ADnD** насчитывает более 20 миллионов почитателей и за время своего существования успела принести своим создателям прибыль свыше миллиарда в вечнозеленых долларах США. Это не учитывая всех тех людей, которые, нисколько не стесняясь, используют всевозможные рулбуки, гайды и сетбуки, выкачанные из Всемирной свалки. Поэтому, думаю, никто не будет возражать, что **DnD** — самая популярная ролевая система в мире. Что-что? Вы, вот вы, кадет, вы что-то сказали? S.P.E.C.I.A.L.? Хорошая система, да, но количество поклонников по сравнению с DnD ничтожно мало. Так что давайте не будем сейчас о нем. Что? GURPS? Дорогой мой, это год восемьдесят шестой, DnD уже больше десяти лет царствовала на планете, когда эта система только делала первые неуверенные шаги. И «Маскарад» оставьте в покое, создатели уже похоронили его, так что смахнем скупую слезу и не будем жить вчерашним днем. Что значит «есть и другие системы»? Какой киберпанк? Вспомните, что большинство этих систем основано на **D20**. Ну вот, а теперь, позвольте, я продолжу.

Как я уже сказал, разработанная *Гари Гигаксом* и *Дейвом Арнесоном* ролевая система DnD впервые была опубликована в далеком 1974 году небезызвестной *TSR* (Tactical Studies Rules). Она оказалась настолько многогранной, простой и интересной, что не только получила широкое распространение в массах, но и породила целый сонм подражательниц. Наиболее удачной из появившихся сразу после выхода «Подземелий и Драконов» можно назвать *RuneQuest*, здравствующую и поныне. За время своего существования DnD пережила несколько реинкарнаций, в 1977 году эта система разделилась на два направления — оригинальную DnD, породившую впоследствии систему D20 и DnD с приставкой «A», то есть Advanced Dungeons and Dragons. ADnD получила статус первой редакции правил игры, вторая же и третья редакция выходили в 1989 и 2000 годах соответственно, ну а с 2003 года почитатели имеют счастье/несчастье играть в «Исправленную 3-ю редакцию», в народе известную под названием *ADnD 3.5*.

Вы спросите меня, к чему я завел весь этот разговор? А все к тому, что к ролевой системе, разменивающей четвертый десяток лет, нужно относиться с вниманием и уважением. Особенно создавая на этой системе компьютерные игры. Ведь, само собой разумеется, фанаты системы, играя в ее компьютерное воплощение, будут подходить к нему очень предвзято — им захочется если не идеала, то чего-то очень-очень близкого. И, стоит заметить, что удачных реализаций ADnD в мире ноликов и единичек все-таки больше чем провалов, более того, они вполне заслуженно входят в десятку лучших RPG всех времен и народов. Судите сами: вся серия *Baldur`s Gate*, *Planescape Tourment*, даже неоднозначный *Icewind Dale* — это неоспоримые шедевры и даже больше, символы целой эпохи в истории компьютерных игр.

Думаю, знающим людям не стоит рассказывать что за команды разработчиков стояли у истоков этих игр — *Black Isle Studios* и *Bioware* в особых представлениях не нуждаются. Но вот беда, первая не так давно прекратила свое существование в связи с тем, что продолжала создавать «игры мечты». Да, эти игры не приносят сверхприбылей, да, основная масса казуальных игроков не хочет их покупать, да, компании, продолжающие выпускать их раз за разом, постепенно превращаются в ископаемые. Но правда и то, что именно эти игры десятилетиями кочуют с винчестера на винчестер истинных ценителей компьютерных игр, именно канувшие в Лету компании десятилетиями живут в сердцах почитателей, а «шедевры на час» и их создатели забываются на следующий день. Естественно, у всех бывают проколы, в том числе и у гениев. Сейчас я скажу вещь, очень непопулярную среди нового поколения ролевых игроков. Поколения, не искавшего GECK в радиоактивных пустынях «Фоллаута» и не пытавшегося умереть в «Пленскейп», не знающего, как зовут ручного «миниатюрного гигантского космического хомяка» Минска и ни разу не ночевавшего среди корней Древа Мира. У Bioware был один большой прокол за историю этой компании. Он назывался *Neverwinter Nights*. Да, игра получила огромное количество почитателей по всему свету. Да, были дополнения. Да, она продавалась огромными тиражами. И — да, это не был шедевр. Мы уже говорили, истинные шедевры среди ролевых компьютерных игр не приносят миллионы. Если раньше Icewind Dale называли Diablo в мире Forgotten Realms, то с выходом Neverwinter Nights этот статус «Айсвинд» утратил. Уже на четвертом уровне в первом Neverwinter Nights моя магичка полуэльфика носилась по локациям в кольчуге, с длинным мечом в руках и, предварительно накастовав на себя три (!) вида магической брони, могла на равных соперничать с наемником орком на предмет применения грубой силы. Это не RPG, это чистой воды H`n`S. А наличие получитерского пятисекундного отдыха, восстанавливавшего все заклинания у магов, вообще убивало всякую атмосферу.

В мультиплеере ситуация выглядела лучше, игра в первую очередь была ориентированна на него, но и это не оправдывало скучный сингл с плохо прописанными NPC. Каково же было мое ликование, когда



я узнал, что сиквел NwN разрабатывать будет уже не Bioware, к тому времени выпустившая довольно сильных «Рыцарей Старой Республики», а возродившаяся из пепла Black Isle, носящая теперь название **Obsidian Entertainment** и успевшая отличится замечательной второй частью «джедайско-ситхской» саги. От **Neverwinter Nights 2** в исполнении ребят из Obsidian я ожидал многого, в идеале — эдакую гремучую смесь «Балдурса» с вторыми «Рыцарями» и изрядной толикой боев из обоих «Айсвиндов». Ну и минимум от игры-прародительницы. И «Обсидианы» не подвели. Ликуйте, ценители классических RPG! Качественных представителей этого жанра мы не видели, пожалуй, со времен второго KOTOR — и вот у нас снова появилась возможность окунуться в сказочный мир «Забытых Королевств», принять участие в событиях, которые иначе как эпическими не назовешь. И пусть нас не покидает ощущение, что мы однажды уже видели это, быть может, даже не раз. Пусть. Этой игре можно простить такое маленькое упущение. Да и упущение ли это — человеку, знакомому с DnD не понаслышке, каждое второе приключение в мире Forgotten Realms может показаться немного предсказуемым. Но обо всем по порядку.

Часть I

Каноны, по которым создаются классические RPG, существуют уже не первое десятилетие и за все время своего существования они практически не изменились. Согласно этим канонам в приключении должна принимать участие так называемая «партия». Не один герой, всемогущий и всепобеждающий, а именно сбалансированная и собранная команда. Причем в хорошей RPG костяком этой команды должен выступать главный герой, консолидирующий вокруг себя остальных членов группы. И каждый отдельный участник не только помогает проходить игру — он вносит свои коррективы в стиль ее прохождения.

Второй канон хотя и моложе остальных, но успел прочно укорениться и считается едва ли не главным среди прочих — нелинейность прохождения и разветвленная система диалогов, позволяющая «отыгрывать» мировоззрение нашего протагониста. В случае игр на системе DnD — возможность действий игрока согласно определенному «alignment».

Третий канон — обязательное наличие эпического сюжета. Вспомним Temple of the Elemental Evil. Хорошая RPG, качественная, но... скучная.

Четвертый — обширный внутриигровой контент. Признак хорошего тона — краткое описание истории каждого волшебного/редкого предмета.

Я не упоминаю о побочных квестах, широком выборе рас (если позволяет сюжет и сеттинг) и классов, это понятия само собой разумеющиеся.

Теперь, после такого долгого вступления, перейдем, наконец, к нашему сегодняшнему гостю. Творение Obsidian Entertainment ждали практически все ценители хороших ролевых игр — и казуальные игроки, и настоящие хардкорщики. Кого-то прельщали обещанные центнеры оружия и тонны ходячей экспы, другие искали возможности изрядно намять друг другу бока в мультиплеере, третьи просто хотели еще раз окунуться в волшебный мир Forgotten Realms. В мире второго «Невервинтера» место найдется всем. Эта игра чудесным образом совмещает в себе лучшие черты прошлого и нового поколений RPG. Именно она, вышедшая после таких титанов мира ролевых игр, как TES IV: Oblivion и Gothic III, может смело претендовать на титул «Лучшая классическая RPG года» и поверьте мне, это не преувеличение. Давайте присмотримся поближе.

Второй Neverwinter Nights, детище компании, которая по умолчанию не может делать плохих игр, без сомнения, является идейным наследником одних из лучших RPG всех времен и народов Baldur`s Gate и Icewind Dale, и оценивать его нужно соответственно — как проект класса «А», не имеющий права на ошибки. Так и поступим.

Начнем с того, без чего не было бы никаких приключений. С приключенцев, с той группы людей, которой по какой-то необъяснимой причине никак не сидится на месте. С людей, которых судьба, боги, нелепый случай толкают вперед, навстречу смертельной опасности и громогласной славе. Во втором «Невервинтере» нам вернули партию, полноценную партию из пяти (эх, а так хотелось шесть) человек. Поблагодарим разработчиков — учитывая тот факт, что присоединиться к нам смогут 10 человек абсолютно разных классов, мы имеем гораздо более широкий спектр различных тактик прохождения игры, что, в свою очередь, повышает ее риплейабилити в несколько раз. Причем откровенно «рулящих» комбинаций нет — в



нашем случае все йогурты одинаково полезны и процесс выбора состава партии довольно мучителен. Разработчики учли и то, что игроку далеко не всегда хочется расставаться со встреченными в начале игры персонажами, к которым он успел привыкнуть, а потому периодически ставят нас в ситуации, когда тот или иной «новичок» в обязательном порядке должен присутствовать в нашей «зондер-команде». За время прохождения такого вводного квеста мы (да и другие члены партии) успеваем несколько попривыкнуть к новичку, а заодно узнать его слабые и сильные стороны, чтобы принять окончательное решение — будем ли мы оставлять его в основном составе или отправим на скамейку запасных.



Говоря о партии, невозможно не вспомнить о том, насколько сильно прописаны характеры персонажей. Проходит немного времени, и ты практически перестаешь думать о них как о персонажах компьютерной игры. Естественно, во время боя они ведут себя так, как всегда вели себя ваши «сопартийцы» практически во всех играх от Black Isle и Bioware — в меру умно, часто довольно грамотно тактически, иногда просто раздражая своим желанием ломиться

напролом. Впрочем, дабы не возводить напраслину, стоит отметить, что поступки кастеров в Neverwinter Nights 2 очень и очень логичны — ни один уважающий себя маг не пойдет в бой, предварительно не наложив на себя все возможные защитные заклинания, которые позволяет ему текущий уровень. Более того, Квара в одном из разговоров в ответ на просьбу не высовываться на



передовую в сражении выдала довольно логичную фразу: «Сражения? Я *маг*, я не принимаю участия в сражениях». И действительно, от врага она предпочитает держаться на расстоянии меткого броска файербола, не дальше, но и не ближе. В то же время буйный гном, мечтающий стать монахом ради умения быстро и эффективно бить, простите, морды, так и норовит попасть в самую середину потасовки. Впрочем, после обретения магического фуллплейта +2 и артефактного топора я понял, что его рвение нужно не только поддерживать, но и всячески поощрять. Одним словом — с поведением наших «сопартийцев», а местами даже подопечных в бою все в порядке, но ведь бои — это еще не вся игра.



Только когда сражения подходят к концу, а вернее, когда между ними настает небольшая пауза, начинаешь осознавать, *сколько* труда разработчики вложили в создание игровых персонажей, насколько изумительно они персонифицированы. Даже полюбившаяся мне вторая часть «Рыцарей Старой Республики» от все тех же Obsidian вряд ли может похвастаться такой проработкой персонажей. Разве что старушка Крея может если не спорить на равных, то хоть не теряться на фоне персонажей Neverwinter Nights 2. Мало того, что ваши попутчики и братья по оружию реагируют согласно своему мировоззрению чуть ли не на каждую фразу, произнесенную в более-менее значимых диалогах, они еще общаются между собой в свободное от приключений время. И как общаются! Если постоянные перебранки Ниишки и Келгара просто вызывали улыбку, то подключившаяся к их мирной, в общем-то, перепалке Квара заставила меня уже откровенно хохотать и в очередной раз отвешивать поклон в сторону разработчиков. У членов партии не только вырабатывается определенное отношение друг к другу, судя по всему, оно может еще и меняться в течении игры. Впрочем, некоторые персонажи просто не могут работать вместе: к примеру, Ниишка, воровка-тифлинг, терпеть не может найденного мною в населенных орками горах паладина. У нее от его паладинской ауры «кожа чешется». Соответственно, она предпочитает стоять на месте, пока остальные члены группы метаются по локации, сражаются с неприятелем и иными способами выполняют текущее задание. Хотя, стоит отдать ей должное, во время особо тяжелых сражений Ниишка поступалась своими принципами и устремлялась на помощь товарищам. И как после этого мне, лейтенанту Стражи Невервинтера, без пяти минут рыцарю и представителю нобилитета, в свою очередь не отодвинуть свои собственные принципы и убеждения на задний план и не отправиться помогать Ниишке в безумной воровской авантюре — старом споре двух лучших воров Невервинтера. Тем более, явно чувствуя засаду. Побочные квесты, связанные с членами вашей партии, не только интересны, но и полезны — они открывают новые пути развития ваших боевых товарищей. Еще один немаловажный момент — вы имеете определенное влияние на путешествующих с вами персонажей. Нечто подобное, только в зачаточной стадии, мы могли видеть все в тех же KOTOR, но теперь эта идея смотрится гораздо более зрелой и завершенной. Влияние же — это не просто приятный бонус, оно иногда просто необходимо для решения многочисленных побочных квестов.

Впрочем, если вы думаете, что с этим аспектом игры у NwN2 все на «отлично», то я вас немного разочарую — во-первых, отсутствие шестого слота под персонажа в партии ой как ощущается. И пусть говорят, что нельзя хотеть всего и сразу, но старая проверенная связка — два воина, вор, маг, друид, клирик — так и просится в бой. Но это еще ничего, больше раздражает, что теперь все приключенцы получают левел-ап одновременно. То, что разным классам нужно одинаковое значение опыта для поднятия уровня, как минимум настораживает подкованного в системе AdnD игрока.

Со вторым каноном у этой игры все в порядке и даже более чем — в диалогах мы получаем целую массу возможностей для отыгрыша роли: мы можем стать эдаким ангелом-хранителем всего живого в Фаэруне или злобным демоном, для которого нет ничего святого, ограничений практически не существует, все зависит только от нашего желания. Когда в конце целого списка вариантов действий, включающего в себя кроме обычных фраз еще несколько вариантов убеждений, от дипломатии и лжи до блефа, угроз и запугивания, я обнаружил короткую надпись «перерезать горло», я понял, что в этой игре проблем с отыгрышем роли не будет. Но тут разработчики спрятали один маленький подвох — alignment персонажа изменяется согласно его поступкам. Казалось бы, ничего страшного, но в некоторых случаях это может вызвать катастрофические последствия — так, совершающий дурные поступки паладин прекратит развитие в своем классе. И если раньше в диалогах обычно присутствовали только «хороший», «плохой» и «нейтральный» варианты ответов, то теперь их гораздо больше.

Сюжет, как много в этом слове...

Признайтесь честно, вам еще не надоела «печать избранности», лежащая на челе очередного героя очередной ролевой игры? Вы не утомились быть сыном павшего бога, спасителем из легенды, исполняющим пророчества, избранником богов и вершителем судеб? Кем бы вы ни были — обычным заключенным, наследным принцем, сыном обычного крестьянина — вам все равно придется спасать мир. Один за другим пробуждаются древние *Злы*, темные боги начинают завоевывать мир именно в день вашего совершеннолетия, Ктулхи первыми поглощают кого-то из ваших близких... Надоело, правда? Но посмотрите на это с другой

стороны — разве не приятно чувствовать, как ваша мощь растет с каждым новым уровнем, ощущать себя не простым воином/магом/вором, а чем-то несоизмеримо большим? Покровительствовать слабым мира сего или ввергать их в ужас? Осознавать, что от вас зависит судьба этого мира и что вы ответственны за него? То-то же. Поэтому не будем называть сюжет скучным, банальным и неинтересным. Он такой, каким должен быть — эпичный, где-то немного пафосный, где-то предсказуемый, с четким разделением на зло и добро. В нем есть место для предательства и героизма, для всепоглощающей ненависти и верной дружбы, для холодного безразличия и опеки, для чувств. Да-да, именно так, для чувств, ибо вы не просто проходите игру, вы сопереживаете. Пусть в некоторых моментах сюжет кажется немного затянутым — уже, уже пора на следующую локацию, на нее можно было перейти еще час назад, а кривая сюжета заставляет нас снова и снова накручивать петли по знакомым до боли локациям, но, только покинув их, понимаешь, для чего это было нужно. Они становятся для нас родными. Они перестают быть локациями и превращаются в местности, при повторном посещении которых в груди что-то екает. Вот в этой самой таверне я встретил Келгара, Вот тут, на этой лужайке, стражники хотели линчевать Ниишку, а во-о-он в той впадине я познакомился с Касавиром, паладином до глубины души. Ну вот, мы снова вернулись к игровым персонажам, а что поделаешь, теперь к ним будут возвращаться еще много раз, ставя в пример, — смотрите, вот *как* нужно. Мы мотаемся от деревушки к деревушке, из города в горы и обратно, нас забрасывают то в далекий, но жизненно важный форт, то в глубокие пещеры, мы ищем послов, уничтожаем эмиссаров, очищаем доки от воров и попутно грабим местных аристократов, мы спасаем отпрысков древних магов, нас подставляют, обвиняют и судят. Мы — подлые убийцы, хитрые воры и честные воины Света. Мы вступаем в ряды городской стражи, становимся рыцарями, становимся наемными убийцами, выясняем, *что именно* свело с ума и погубило местный анклав друидов. Мы идем на поводу у сюжета и сами направляем его в нужное нам русло. Мы подчиняемся и вершим судьбы. Мы играем, мы живем. Здесь нет абсолютной свободы действия, но здесь *такая* атмосфера...

Отдельная благодарность разработчикам за квест, связанный с юными некроманствующими готами. «Они красят волосы в черный цвет, носят черные одежды, собираются в склепе нашего дедушки и рассказывают друг другу о том, как плоха жизнь». Хохотал до слез.

Вы еще помните, что мы говорим о канонах **правильной** классической ролевой игры? Канон четвертый — внутриигровой контент. О, поверьте мне, здесь есть на что посмотреть. Быть может, на первых порах разнообразием игровых предметов «Невервинтер» и проигрывает все тем же «Вратам Балдура», но ближе к середине игры ситуация выравнивается. Чего только не встретите вы на своем пути, жалко только одно — все унести с собой действительно не удастся, будь у вас в партии хоть три воина с максимальными показателями силы. Очень радует и то, что, когда вы опознаете какой-либо редкий предмет, у вас будет возможность прочитать еще и его историю — кем, когда, при каких условиях и с какой целью он был создан, какова была дальнейшая судьба его создателя и самого предмета. Большим плюсом является то, что здесь нет откровенно рулящих на определенном этапе игры предметов. Есть предметы, к которым вы привыкли. От разнообразия всевозможных броней, оружия и магических одежек рябит в глазах.

Тут, правда, присутствует и один недостаток 3.5 редакции AdnD — по большому счету игроку доступно все и сразу. То есть уже во втором поселке вы сможете найти торговца такими артефактами, что дух захватывает. Но вот цена... цена соответствующая, и вернетесь за этими сокровищами вы еще ой как не скоро. Чем же это плохо? Теряется эффект неожиданности, вы четко знаете — накоплю 82 тысячи денег и вернусь вон за тем нагрудником с такими-то бонусами. Это немного портит общее впечатление от игры. Но всего самую малость. Что же еще можно сказать о предметах в этой игре? Ах да, я упустил один маленький нюанс — вы можете сами создавать их. Магические свитки, жезлы, зачарованные брони и оружие, алхимические снадобья и многое-многое другое. Помните систему создания вещей из KOTOR? Столы, запчасти и прочая? Не сомневаюсь, что помните, а теперь представьте себе, что практически каждый класс персонажа может создавать какой-то свой тип предметов (причем КПД последних несравнимо выше, чем у аналогов из KOTOR), и вы приблизительно поймете, о чем я говорю, когда имею в виду отличную, почти что эталонную систему крафтинга в Neverwinter Nights 2. По ходу всей игры вы будете находить всевозможные рецепты создания различных вещей и, поверьте мне, правильно сделанная и зачарованная адамантиновая броня ничуть не хуже самых крутых артефактов древности.

Я не буду в этот раз расписывать особенности ролевой системы — знакомым с системой DnD говорить ничего не надо (кроме того, что левелкап у нас на 20-м уровне (да-да, эпические герои и практически боги по желанию) плюс 4 уровня в престиж-классе), а новичкам в этом деле нужно будет объяснять довольно многое. Впрочем, в этой адаптации ADnD остался один большой минус, доставшийся второму «Неверу» от предшественника — пятисекундный отдых превращает кастеров в некое форготтенреалмовское воплощение автомата Калашникова, а потому держать в партии двух магов одновременно порой бывает просто неинтересно.



Напомню вам, что по ходу игры, в лучших традициях Baldur`s Gate, мы можем не только принимать активное участие в социально-политической жизни Невервинтера, приобщиться к местной знати, но и получить в личное пользование целый замок.

Несколько слов о глюках, ибо они не обошли эту игру стороной. Многих, думаю, расстроит тот факт, что системные требования у этой игры довольно-таки высоки. Впрочем, чего еще вы хотели на пороге 2007 года? Оптимизации под MX`ы? Естественно, нет, но будем честными — и на топовых машинах игра иногда подтормаживает. Выяснилось, что новая реинкарнация *Aurora engine* — движок **Electron** не такой идеальный, как изначально казалось. Причем у движка часто наблюдаются проблемы с выбором оптимальной точки обзора — вам понадобится определенное время, чтобы привыкнуть, да и потом подбирать нужный угол понадобится довольно часто, ничего не поделаешь. Иногда в процессе игры у вас будет возникать ощущение игры в онлайне: при задержках в несколько миллисекунд персонаж иногда (не слишком часто, но достаточно, чтобы обратить на это внимание) отбрасывается назад, или же он мгновенно перемещается в указанную точку. Хотя, учитывая, что это, пожалуй, полный список встреченных мною в игре багов, можно сказать, что игра сделана на удивление хорошо. Особенно если вспомнить... гхм... недавний релиз одной очень ожидаемой игры.

Вот и все. Отведенное мне место подходит к концу, а сказать еще хотелось так много. Но раз пришло время прощаться, то ничего не поделаешь. Скажу только — играйте, эта игра того стоит.

До свидания, может так статься, что до очень скорого.

Вирджин КЕМПЕР

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Разработчик: Ubi Soft
Издатель: Ubi Soft
Издатель на территории Украины: GFI / «Руссобит-М»
Жанр: stealth/action
Системные требования:
✓**минимальные:** P 4-1 ГГц, 512Мб ОЗУ, 64Мб видео, 10 Гб жесткий диск
✓**рекомендуемые:** P 4-2.0 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, 256Мб видео, с поддержкой, Shaders 3.0

Солнце встает — становится теплее.
Хочется жить вечно — да где-то прогадал.

Снова огромная пятнистая корова по кличке Терроризм угрожает всему миру. Хлебом ее не корми, дай только нагадить, да так, что даже порошок Tide с активным кипячением не поможет отмыть весь земной шар. Что интересно, за всеми агитками типа «Мир наконец-то узнает правду!» или «На кол всех бюрократических подонков!» прямым телефонным столбом стоит простое и банальное господство над всем миром.

Раньше для подобной цели нужно было собирать огромную армию и с криками «имел в виду я вашу дипломатию» отправляться в крестовый поход против всего мира. В современном обществе интеллигентных людей достаточно всего лишь найти очередную новинку в красочном каталоге «Оружие массового поражения», позвонить, заказать по почте или оплатить курьерскую доставку. Далее оплачиваем хорошую рекламу в новостях на массовом телевидении, где объявляем себя «борцами за свободу» или «народными освободителями», и начинаем диктовать правительству свои условия, сидя у себя в кабинете и попивая коктейли из самых элитных алкогольных напитков мира. Эх... перевелись нынче мужики в русских селениях — никакой романтики.

Чтобы подобное не происходило слишком часто и не отвлекало правительства стран от их семейных проблем, США создало «Третий Эшелон». Как только на общем поле появляется очередная организация свободных народителей... эм... то есть народных освободителей, в бой вступает «Третий Эшелон».

Получается эдакая «последняя надежда» из «Звездных войн», только без космических сражений и Лорда Вейдера.

Не верьте никому — любовь идет по проводам.
Остался лишь поеденный молью бред о «редисках», взявшихся забросать Америку бомбами из мифической «красной ртути». Да, за штурвал вновь встала Ubisoft Shanghai, уже снаряжавшая игроков на борьбу с терроризмом. © AG.ru. Nomad

Очень удивляет, до чего могут быть несообразительны умные люди. Ждать от творения Тома Клэнси чего-то экстравагантного и запутанного — это то же самое, что пытаться поймать багром обнаженную девушку посреди платформы центральной станции метро. Ах, забыл!.. Разработчики не так давно декларировали, что самой главной и вкусной сахарной фигуркой на этом свадебном торте будет именно сюжет. А есть ли среди нас хоть один матерый, дипломированный оценщик качества сюжета? Вот то-то же. Так что будем заблуждаться, каждый в меру своей непрофессиональности. Либо мы играем в спецов, делаем свои выводы из заявлений девелоперов и сами определяем, чему верить, а чему нет, либо же пытаемся показаться обычным геймером, который верит всему, что пишут, и до сих пор не может вылечиться от психологической травмы после того как узнал, что Санта Клауса не существует.

Я не буду говорить «плохо» или «хорошо». Эти два слова слишком несовместимы, чтобы с их помощью можно было описать предоставленную сюжетную линию. Ведь даже жизнь человека состоит не только из черных и белых полос как в поговорке. Иногда бывают и серые, когда не меняется ничего и все остается как было.

Точно так же и с сюжетом в SC:DA. Да, я согласен, нет ничего нового: наш бравый герой, уже трижды спаситель мира, теряет своего напарника (помните, еще в третьей части серии Лаберт обмолвился, что «Третий Эшелон» готовит замену для Семы?), а его дочь (Фишер женился? Видимо, пропустил я момент) погибла в автокатастрофе. Жизнь суперагента потихоньку скатывается в большую и вонючую канаву — или, проще говоря, у парня начался полный депрессняк. Чтобы не дать агенту морально покончить жизнь самоубийством, отдел «Третий Эшелон» ставит перед нашим героем новую задачу...

Новая сверхопасная террористическая организация JBA (Jon Braun Army) заполучила доступ к новому оружию под кодовым названием «красная ртуть» (ну почему главного героя не назвали Биллом?) и, подобно стае голубей, усердно готовится накакать на голову всему миру. Естественно, ни одной живой и здравомыслящей личности не известны ни месторасположение главной кормушки организации, ни количество кормящихся там личностей — ничего. Хотя в местном обезьяннике, а точнее, в тюрьме строгого режима отсиживает срок один из членов JBA — Джейми Вашингтон. Я думаю, многие из вас уже догадались, какой именно способ развеяться и немного отвлечься от внутренних душевных проблем предложат Семе? В точку!

Главное задание.

Пункт А — попасть в тюрьму, причем желательно не в полном обмундировании агента, а в наручниках и тюремной робе.

Пункт Б — помочь Джейми Вашингтону совершить побег из местного культурного заведения реабилитации.



Пункт В (подчеркнуто красным) — внедриться в JBA, узнать обо всех планах и, в случае необходимости, ликвидировать организацию изнутри.

Пункт Д (мелким шрифтом и зачеркнуто) — избегать неоправданных жертв.

Все. Восклицательный знак, троеточие, смайл.

Наши лица как дым, наши лица как дым.
И никто не узнает как же мы победим.

Сюжет не оригинален — это понятно, однако возникает интереснейший вопрос, который меня беспокоит с тех пор, как я прошел игру. А нужно ли вообще пытаться изгибаться интегралом и, приставляя пистолет к затылку сценариста, заставлять его выдумывать что-то оригинальное? По-моему, давно уже пора бы занести Сэма Фишера в списки классических героев комиксов. Вот хоть ногами меня бейте, но как по мне, игра потеряла бы часть своей атмосферы, если бы разработчики ввели в нее закрученный во все стороны сюжет. Атмосфера как-то дороже, не находите? Так вот.

В SC:DA атмосфера осталась, хоть и претерпела некоторые не очень хорошие изменения в сторону консольной аркады. Нет, нет, не вздумайте ругать и проклинать игровые коробки. Атмосфера не потерялась и геймплей такой же захватывающий, как и в прошлых сериях, просто он немного непривычный поначалу.

Первое, что бросается в глаза и раздражает похлестче сигаретного дыма, это упрощенный датчик скрытности. Раньше, если вы помните, была определенная шкала, которая показывала, насколько мы невидимы для противника. В новом «Сплинтере» идея прибора «видимо-невидимо» была явно позаимствована в ближайшем отделении комитета по регулировке движения. На спине и хм... груди Сема прилеплен специальный датчик. Если лампочка на нем



светится зеленым, все ОК — можете хоть в попу дышать противнику, он вас все равно не заметит. Желтый цвет — вас видно, но может и получиться прошмыгнуть. Когда же датчик, подобно маячку, корректирующему посадку самолетов, начинает истерически мигать красным, это значит — «Попался, Сема? А кому приятно, когда ему в попу дышат?».В итоге получается этакое четкое трио вместо разбавленной десятки. «Невидим», «видим» и «лучше воспользоваться Load Game».

Следующее, не столько неудачное, сколько неприятное изменение касается явной любви разработчиков к затянутым бегункам, показывающим статус выполнения того или иного действия.

Опять же, вернемся к прошлой серии. Бегунки были и там, но в Chaos Theory все выглядело более реалистично. Процесс пробивания бензобака в генераторе занимал практически столько же времени, сколько и в реальной жизни: вытащили нож, пырнули им баллон с бензином, спрятали нож — все. В Double Agent все более затянуто. Вытаскиваем нож, пробиваем дыру в баке и секунд 10 ждем, пока бегунок внизу экрана добежит до нужной отметки, а чтобы мы не скучали в это время, можно полюбоваться, как Сэм с усердием работника лесоповала пилит несчастную емкость с горючим. Точно таким же макаром Сема теперь и провода режет, и в офисных ящиках копается, и прочее.

Все вышеперечисленные неопрятности компенсируются большим количеством приятных плюшек и новых возможностей. Господин Рыбин перестал страдать кошачьей водобоязнью, чем стал более соответствовать своей фамилии. Сэм чувствует себя в воде как настоящая fish. Причем не просто в воде, а в ледяных бассейнах севера, под пятиметровой коркой льда. Ну и, конечно же, не обошлось без новых финтов, с помощью которых можно эле-



гантно, чисто по-шпионски ликвидировать врага, находясь практически полностью в воде. От парочки таких финтов у меня просто дух захватывало. Больше всего понравился момент, когда наш герой подплывает под водой как раз к тому месту, на котором стоит враг. Сэм пробивает кулаком ледяную корку, хватает противника за... не видно там из-под воды, за что он его хватает, но, в общем, хватает и утаскивает под воду. Дальше уже по выбору: либо ломает ему шею, либо перерезает горло ножом. Красиво, эффектно и просто клево.

Огромное спасибо товарищам разработчикам за наше упрощенное детство! Наконец-то Сэм научился атаковать противника из за угла, прижавшись спиной к стене. Причем, надо сказать, тоже достаточно красиво. В мирном случае Сема захватывает врага и усыпляет всем известным приемом. Если же противник для нас информационно бесполезен, то можно просто шандарахнуть его ребром ладони по горлу, когда тот будет проходить мимо.

В некоторых случаях перед началом миссии разработчики подсовывают геймерам мини-игры. Не везет нашему герою на спокойную доставку к месту проведения операции — и все тут. То ли кошка черная в «Третьем Эшелоне» дорогу перебежала, то ли под лестницей неудачно прятался, когда обезвреживал ядерную ракету, то ли зонтик под водой открыл — неизвестно, но мелкие неприятности почему-то так и валятся на Фишера. Запутался в парашюте — помогаем ему открыть запасной. Пилот вертолета обожрался устриц, его стошнило и вырубило — садимся в кресло пилота и пытаемся выровнять винтокрылую машину, и т.д.

Единственное, что немного портит сагу в целом, так это потеря... спонтанности, что ли. Кто ее потерял? Где она потерялась? И почему не нашлась? Для меня это осталось тайной. В CT уровни были построены так, что функцией Load Game можно было вообще не пользоваться. Всегда хватало места, где можно было спрятаться от внезапно появившегося патрульного. В DA такой вариант не срабатывает. На уровнях слишком мало «вспомогательных» объектов, от большей части неприятеля есть только одно спасение — спрятаться в сумрак, то есть в тень. Сидим, привычно блымаем тремя зелеными глазами прибора ночного (и не только) видения и ждем, пока патруль пройдет мимо. Кстати, стран-

новато как-то получается. Вот уже четвертую часть разработчики не могут научить ботов реагировать в темноте на излюбленный светящийся головной убор Сэма.

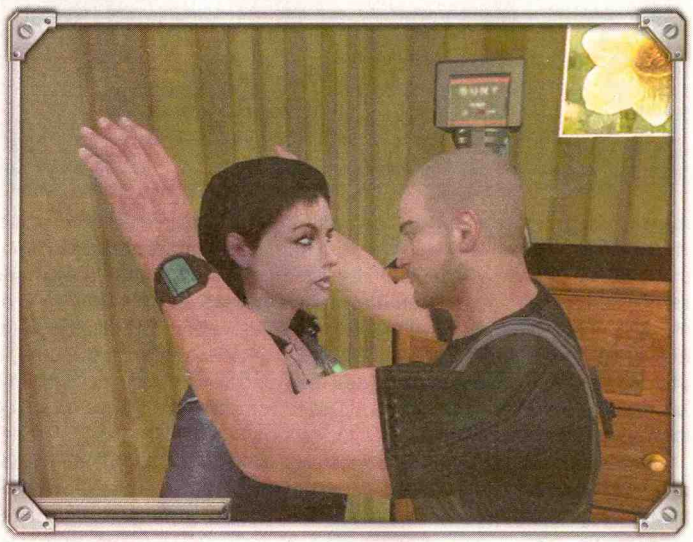
Когда же миссия проходят средь белого дня (да, и такое есть), то прятаться вообще достаточно сложно.

Громко врали, глотки драли.
Искушали — превозносить свое Я.

Давайте немного разберемся, как и на кого мы будем теперь работать. Если с «Эшелоном» все понятно, то на JBA все-таки стоит остановиться и разобраться — кто есть кто.

Эмиль Дюффрэ — глава всей этой патриотическо-преступной шайки. По внешности очень смахивает то ли на Хитмена, то ли на профессора X из X-MEN. Что-что? Фишер сам теперь под хитмена косит? Не-е, это на старых скринах он под хитмена косит, а когда он одевается в шорты и майку, то больше смахивает на Риддика, нежели на лысого 47-го киллера. Кстати — дарю мегаидею. Если Вин Дизеля не устраивает роль Хитмена, то, может, стоит предложить ему сыграть Семку? Как по мне, из Дизеля получится отличный агент «Третьего Эшелона», как вам кажется?

Карсон Мосс — начальник охраны и личный телохранитель Эмиля. Уступает нашему герою разве что в уровне интеллекта, а так вполне здоровый и натренированный мужик, который не доверяет никому, кроме себя.



Джейми Вашингтон — про него уже писалось выше. Больше всего напоминает обычного мальчика на побегушках.

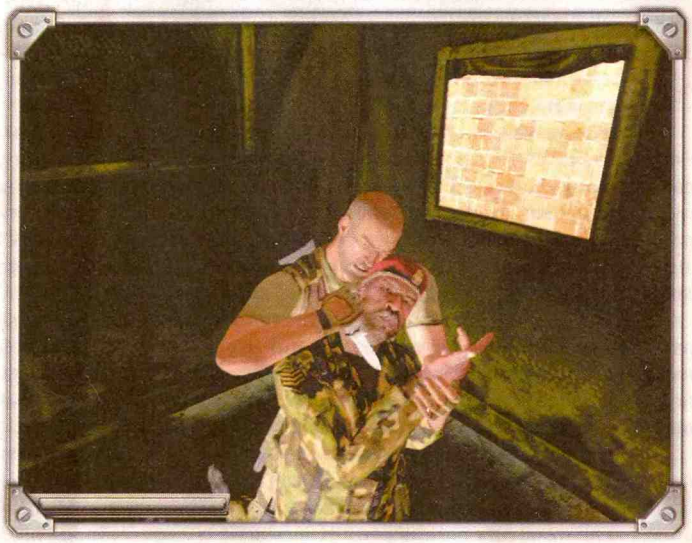
Энрика Виллабланка — в любой уважающей себя террористическо-больной на голову организации должен быть кто-то нормальный, способный трезво оценивать сложившуюся ситуацию. Также должен быть объект для амурных приключений главного героя в тылу врага. Энрика подходит для этой роли идеально. Красива, умна, не страдает манией величия и весьма обаятельна.

Помимо ключевых личностей в главном штабе еще есть куча охранников, рабочих, патрульных и т.д.

Дабы геймеры не заходили за рамки дозволенного, разработчики накинули на шею Сэма петлю рейтинга в той или иной организации, которая отображается в виде двух полосок: первая — для JBA (плохие), а вторая, соответственно, показывает отношение к вашей персоне NCA (хорошие парни). Первый конец веревки у Эмиля, за второй конец держится Ирвин Ламберт — начальник «Третьего Эшелона». Решать, кто важнее, придется вам. Угодили Ламберту и спасли агента ЦРУ — Эмиль немного затянет петлю на шее Сема. Не послушались начальство и пристрелили агента — глава JBA сделает петлю свободнее, но зато ее начнет стягивать Ирвин.

Выбор — именно право выбора — делает эту игру оригинальнее предыдущих частей. Вы хозяин своего будущего. Так что вместо раздумий о способах добраться до цели советую лучше подумать о том, что потом будете делать, когда наконец-то придете к желанному. От подобных решений зависит, кем именно предстанет перед вами Сэм Фишер в конце игры. Герой-одиночка? Безжалостный убийца? Или же просто человек, который сам давно уже заблудился в дремучих чащах своего сознания?

Я, как истинный тинейджер-романтик, всегда стараюсь отыгрывать добрые роли. Ну не люблю я, когда на моей виртуальной совести оказывается виртуальная смерть виртуально-невинных людей...



Обычно это достаточно легко: плохих наказываешь, страждущим помогаешь и т. д. Действовать по подобной системе в SC:DA у меня не получилось. Представьте мое удивление и растерянность, когда в игре появилась ситуация, в которой я не знал, что выбрать! Я привык, что есть четкие понятия: это добро, а это зло, а вон то — просто кусок чего-то вонючего, абсолютно недостойного твоего внимания...

Здесь же я просто впал в ступор. Полчаса я искал инфу по сети о других возможных вариантах окончания миссии, но так и не нашел. Полчаса я сомневался, правильный ли выбор я собираюсь сделать. Что важнее? Взорвать корабль, на котором есть невинная команда матросов, или же остановить взрыв и скинуть всю вину на Энрику, которую после неудачи на ваших же глазах пристрелит Эмиль? А ведь только недавно казалось, что Фишер, который в



одно мгновение потерял все, нашел пусть тонкую, но все же нить — нить Ариадны. Возможно, именно она позволит найти выход из полнейшего безразличия героя к жизни?

Что выбрать? Как поступить? О великий бог Геймыр, пожалей мою романтическую и ранимую детскую психику!

Хотите верьте, хотите нет, но я взорвал корабль... Любовь идет по проводам...

Подобных моментов не так уж и много, но тех, что есть, мне вполне хватит до выхода следующей части. Когда же настала очередь последнего выбора, перед началом финального задания, меня схватил за горло точно такой же ступор. Тут я, правда, ни на секунду не сомневался, как поступить. Но когда выбор был сделан, Вирджин Кемпер, Jaguar, просто перестал существовать, был только Сэм Фишер — спецагент «Третьего Эшелона», которому порядком надоела вся эта возня с прикрытием...

Пусть JBA уже знает, что я двойной агент, мне все равно, я тень, я сама смерть, я иду туда, куда захочу, и упаси вас бог стоять у меня на пути... Примерно в таком вот состоянии я практически прошел весь уровень, потом вспомнил, что на базе JBA есть арсенал, где, по идее, должна находиться часть моего снаряжения — хотя, по большому счету, оно мне было уже ни к чему. Для массового истребления в JBA мне хватило обыкновенного ножа...

В остальном все достаточно демократично. Если в пунктах миссии числится задание «не тронь гражданских, изверг», то это не означает, что вы не вправе их убивать. Избавляйтесь от них на здоровье, никаких Load Game не будет — вы просто потеряете часть своего авторитета.

Единственная странность наблюдалась на севере. Если противника усыпить, а потом скинуть его в ледяную воду и оставить там, то это почему-то не считается убийством. Однако странно. Хотя, кто их знает, этих морских волков? Может, полежит, отоспится, придет в себя, вылезет да и потопает по своим делам?

Пушки, танки и броня — одинаково фигня.

Графика в SC:DA улыбается геймерам достаточно обаятельной и белоснежной улыбкой, во все тридцать два зуба. Хотя и вызывает немного двойственное впечатление. С одной стороны, все выполнено на пять с плюсом, но если напрячь немного серое вещество в своей черепной коробке и повспоминать моменты, то оказывается, что, по сути, в игре не так уж и много нововведений. Особенно это касается дизайна уровней. Танкеры, несмотря на



свою красоту, уже вторичны. Экскурсию по огромному кораблю мы могли совершить в прошлой части игры. Небоскребы тоже не в новинку, хотя по-прежнему поражают своей масштабностью. От миссии в Киншасе явно попахивает Delta Force`ом.

Музыка и озвучка, как всегда, не подкачали. Треки подобраны отлично и добавляют в общую копилку игровой атмосферности достаточно хороший кусок положительных эмоций. Голос Сэма Фишера (Майкл Айронсайд) остался неизменным и продолжает радовать ярых поклонников игры.

Конечно же, не обошлось без парочки недоработок и глюков, которые, судя по всему, являются внебрачными детьми процесса портирования игры на платформу PC. Порой могут попадаться неточности в скриптах. Еще, как и стоило ожидать, к числу пострадавших от кривых рук и лени разработчиков можно приписать коряво переведенные русские надписи на стенах танкера «Рублев».

«Отсутствие курить» — причем написано огромнейшими буквами и отлично заметно, даже невнимательному игроку. Попадались надписи и поменьше. «Дверь аварийной ситуации» — то ли туалет, то ли роддом на всякий случай, то ли кабинет венеролога, не поймешь. В общем, как говорил Задорнов, «укусил я пирожок за задок, за передок».

Раздражает корявенький интерфейс, из-за которого Сема стал более медлителен. Хотя я, как человек, который вполне спокойно прошел Devil May Cry 3, юзая только клавиатуру, со временем вполне смог побороть местного гения интерфейсной фантазии и даже немного привыкнуть к управлению.



Еще тот же Nomad упрекает игру в походах налево, то есть в *«частых вылетах в Windows»*. Странно как-то — у меня все работает отлично, никаких вылетов, минимум глюков, все ОК. *«Долгая загрузка карт»* © AG.ru — тут либо машина слабовата, либо большие проблемы с файлом Руки.sys. Опять же, у меня все загружается достаточно шустро.

Вывод. Без стихов

Вот чего я никогда не прощу господам девелоперам, так это отсутствия в игре кооператива. Увы, остался только обычный смертельный поединок. Сам не играл, но очевидцы говорят, что все жутко... лагануто, в общем. Да к черту этот дезматч, зачем убрали кооператив, а? Эх, а ведь были времена... «Давай я попробую сверху, а ты снизу», «Теперь ты сбоку», «Давай теперь одновременно» — романтика, блин.

В чем-то продолжение великого Splinter Cell, возможно, и уступает предыдущей части... хотя нет, оно точно в чем-то уступает, хотя бы в отсутствии кооператива (злобный смайл в сторону разработчиков). Все же проект получился достаточно сносный и вполне играбельный. Кому-то, правда, он перестал нравиться, но лично я вполне доволен тем, что увидел, и не жалею ни денег, ни потраченного на прохождение времени, ни даже бессонной ночи на написание сей статьи.

Как минимум игра стоит одного прохождения, а то и целых двух, дабы посмотреть, как она закончится, если все делать наоборот и не повторять ошибки первого прохождения.

Хотя если бы был кооператив, то проект был бы куда интереснее (я же сказал, что не прощу!).

(Каждое упоминание «Третьего Эшелона» в статье, по правилам нашего спора с Талером, будет стоить ему ровно одну бутылку пива. Поэтому не удивляйтесь, что словосочетание «Третий Эшелон» встречалось в статье довольно часто...)

На этом все. Тайм-аут. На сколько? Пока неизвестно, но следующая часть обязательно будет, и мы вновь сможем забраться в шкуру Семы Рыбина — лучшего агента организации «Третий Эшелон».

Lamrak, Shrike

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Разработчик/Издатель: 1С
Жанр: RPG
Системные требования: P 4 или Athlon 1.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, видео GeForce 4200/Radeon 9000 128 Мб, 3.5 ГГб на жестком диске
Официальный сайт: http://games.1c.ru/sanitars/

Тяжело быть Змеем Горынычем. Пока одна голова думает мысль (!), вторая мирно посапывает; одна науки постигает, вторая на девушек заглядывается. В конце-то концов, одна пиво хочет, а другая нос морщит. У нее, видите ли, плохое настроение. Как здесь быть? Отрубить одну — оставить другую? А кому такой Змей Горыныч нужен, одноголовый? Это уже Дракон Заморский получается. Эх, тяжело на Руси жить...

А что, собственно, мучиться, дадим им слово обеим. Пусть говорят, а мы уж сами подумаем, кто прав, кто виноват.

* * *

Левая Голова пучит глаза, скалит клыки, пламя изрыгает, страху нагнать пытается...

«Санитары Подземелий» — это сыр в мышеловке. А рецензия на игру — не иначе как рассказ об опасности увлекательного игрового процесса. Так что внимайте слову.

Игры, как любое искусство, выполняют немаловажную роль в развитии человека, особенно подростка. В легкой, развлекательной форме они закладывают основы морали, чувства долга, учат принимать решения. Редкий юноша предпочтет книгу игре. Об этом, к сожалению, часто забывают разработчики компьютерных игр и наполняют свои творения откровенной безнравственностью. А ведь иначе суть игры «Санитаров Подземелий» не назовешь.

Все бы ничего, если бы игра была плохая. Посмотрели, поплевались, забросили бы в дальний угол — и думать забыли. Но все наоборот. Игровой процесс увлекает, проработка мира серьезная. Игра явно выше среднего уровня.

Завязки в ролевых играх оригинальностью никогда не отличались, однако «Санитары...» превзошли всех и сразу. Человек сделал шаг в космическую эру, но забыл избавиться от своих недостатков. Матросская тишина — планета-тюрьма. Последователи графа Монте-Кристо вынашивают мысли о дерзком побеге. Заключенные пытаются построить звездолет, на котором смогут покинуть планету. Я от дедушки ушел, я от бабушки ушел...

* * *

Тут правая голова понимает, что если не вмешаться — ох, Левая и наговорит. Значит, нагло перебивать. Так вот...

Однако ни точное местоположение корабля, ни кто его конкретно все-таки строит, неизвестно. Именно с целью выяснить все подробности на планету и забрасывается специальная разведывательно-диверсионная группа «Упырь», в составе четырех курсантов и сержанта. Для курсантов эта миссия одновременно является и государственным выпускным экзаменом академии, после которого им будет присвоено гордое звание «рядовой». Казалось бы, мы должны играть за бравого сержанта, выведшего своих подопечных на выполнение задания, но не тут-то было. После стартового ролика, достойным завершением которого служит вполне предсказуемый «наверняк» капсулы о поверхность Матросской тишины, у нас на руках остается ровно один персонаж (который, как нетрудно догадаться, и является нашим главным героем), и начинается то, с чего обычно и начинается любая уважающая себя РПГ, — генерация нашего альтер эго, курсанта Кабана.

На первый взгляд ролевая система обладает всем, чтобы казаться знакомой и незнакомой одновременно. Стандартные характеристики (сила, ловкость, здоровье, восприятие, интеллект, внушительность)... Навыки... Способности... Понимание приходит буквально через несколько секунд. Ролевая система «Санитаров», грубо говоря, представляет собой несколько переработанный и упрощенный вариант системы S.P.E.C.I.A.L. (если кто умудрился забыть, что это за система, напоминаю — Fallout 1/2). Помните, сколько скиллов было в «Фолауте»? Приблизительно десятка три. Здесь же нам оставили от силы способностей десять: *рукопашный бой, владение легким/тяжелым/метательным оружием, ремонт, медицина, торговля, ловкость рук (воровство)* и *разведка*. Есть, правда, еще навык *имперское оружие*, которое выдается нам приблизительно за полчаса-час до окончания игры (ага, спойлер), так что упомянуть его все-таки прийдется. И ВСЕ!!! Все остальные навыки, разработчики, видимо, посчитали ненужными и выбросили из игры. Приблизительно такая же ситуация наблюдается и со способностями. Нам предлагают выбрать две из десяти. Хотя особой полезностью, на наш взгляд, они вряд ли обладают. Из всех способностей оригинальной для S.P.E.C.I.A.L.`а является, разве что, способность *сова*, которая понижает некоторые из основных характеристик в дневное время суток и повышает их же в ночное (хотя те игроки, которые играли в Jagged Alliance, этому вряд ли удивятся). Все остальные способности лишь немного изменяют навыки в ту или иную сторону. Один из приятных моментов генерации заключается в том, что даже если два игрока создали себе персонажа с абсолютно одинаковыми показателями, курсант Кабан у них может оказаться разным. Отвечает за это встроенный редактор **LifeMode**, благодаря которому мы можем придать нашему основному подопечному хоть какое то подобие индивидуальности. Хоть редактор и напоминает таковой в «Симсах», особых изысков от него не ждите. Всего вариантов по шесть на каждую из предоставленных частей лица (нос, уши, цвет глаз и т.д.). Однако даже при столь небогатом выборе можно «вылепить» как сравнительно симпатичную (как для десантника) физиономию, так и нечто совершенно разбойничьего вида.

* * *

Левая голова набралась храбрости, саданула правую в правый... или левый глаз. А, может, в нос? Поди пойми анатомию этих чудищ. И, воспользовавшись замешательством и возникшей паузой, продолжила...



С генерацией персонажа покончили, значит — вперед. Морда — кирпичом, пальцы — веером. Главную скрипку играет кадет Кабан, которому и предстоит искать остальных членов отряда. О главной задаче — нахождении корабля — вспомните ближе к концу игры.

С самого начала ваших похождений проявляется первый качественный признак «Санитаров» — глубокая продуманность мира. Несмотря на примитив затравки, в игре нас встретят множество NPC, разветвленная система диалогов и, как следствие, нелинейность прохождения. Общие ключевые перипетии присутствуют, но вариантов к ним прийти — как минимум два. Что в первую очередь вызывает интерес повторного прохождения. Идеолог игры — *Дмитрий Пучков* (в народе известен как ст. о/у *Гоблин*) постарался. Хотя городов в игре будет не так много, каждый из них разбивается на несколько локаций. Все посетить у вас может и не получится, нелинейность может оставить закрытым для вас тот или иной район поселения. Расстраиваться ни в коем случае не стоит, дизайн каждого города выполнен по одному шаблону. Единственная ценность для вас в каждом поселении, кроме ключевого квеста, — это базар. После завершения заданий у вас будет о чем побеседовать с местными барыгами. Здесь стоит рассмотреть квесты немного подробнее. Их много, и они достаточно разнообразны: вернуть похищенную у парня девушку, выловить в сортире патроны половником, освободить пропавших на планете бойцов отряда «Клумба», ну и так далее... Причем многие из них еще и нелинейны. То есть, если на руках у вас, допустим, обычный почтовый квест, то совершенно не факт, что завершится он сдачей товара адресату. Особенно в стилистике данной игры. Вот вы еще ведете разговор — а уже через пару секунд приходится доставать дубину и спасать собственные части тела (чаще всего свой тыл, сиречь, задницу) от неприятностей.

Что касается NPC, все ключевые неигровые персонажи любезно отмечены разработчиками на мини-карте кружочками, флажками, разноцветными точками. Если поскрести по сусекам, глядишь, на одной локации, задания два-три точно найдешь. После их выполнения локация переходит в разряд «обходим стороной». Больше на ней ничего интересного не появится. А жаль. Однако подобная любезность спасает от скуки. С определенного момента игры перемещение ваших персонажей на местности будет вызывать раздражение. Раз пять подумаешь, а стоит ли бежать к во-о-он тому необязательному для прохождения NPC или лучше отправиться дальше, на другую локацию — что выполняется двумя кликами вместо долгого ожидания. Бывает даже — с нулевым результатом: AI считает нормальным, когда ваши персонажи не могут пройти узкое место. Любимое развлечение персонажа — стать в каком-нибудь проходе, где обойти его не представляется абсолютно никакой возможности. А кнопочки «поменяться местами» разработчики, к сожалению, не предусмотрели.

* * *

А тем временем, пока ЭТА часть тела разглагольствовала, правая голова подыскала замечательный кляп, в качестве которого достойно выступил соленый огурец, и таки заставила ее замолчать.

— Ага, так о чем это я...

Настоящий интерес для ролевика вызывает обилие орудий уничтожения себе подобных, не совсем подобных и совсем не подобных. Выше уже указывалось, на какие категории оно делится. А теперь самый юмор этой классификации. Как вы думаете, по какому принципу оно делится? Ага... Почти. По дальности атаки. Все оружие, радиус атаки которого меньше одного «условного метра», относится к рукопашному, а то, у которого достигает 6–7, относится к легкому. Те же экземпляры, дальность которых превышает это расстояние, относятся к тяжелому оружию. Вот и получается, что все дробовики (включая трех- и четырехствольные) относятся к легкому, а два практически одинаковых пистолета-пулемета могут относиться уже к разным категориям. Вот честно, никогда бы не догадался запихнуть в один класс снайперку, автомат и базуку.

Что хорошо, так это то, что при желании можно пройти и чистым рукопашником. Средств для этого больше чем достаточно, начиная от самых общедоступных «розочек» и кастетов и заканчивая восточными цзяном и катаной. Хотя меня, если честно, немного удивляет то, что топор наносит повреждений меньше, чем обычная дубинка. Зато катана в этом плане превосходит практически все огнестрельное (за исключением разве что тяжелого вооружения, и то не всего).

Огнестрельное оружие планеты можно разделить на две категории — оружие кустарного и фабричного изготовления. К первому разряду относятся различные самопалы. Классическое строение самопала — металлическая трубка, запаянная с одного конца, и деревянное ложе. Такое оружие может произвести на свет любой раздолбай, у которого руки растут из положенного места. Наиболее продвинутые кулибины, которые весь опыт в инту грохнули, заходят немного дальше, и поэтому способны создать более совершенные образцы — с двумя стволами. Впрочем, даже в этом случае толку от него крайне мало.

Оружие фабричного производства тоже делится на две категории — оружие с промзоны белого района города Северный (обычно просто говорят «стволы из Северного») и оружие из арийской крепости Кройцвайзбург (основное название «арийские пушки»). Жители города Северный подозревают арийцев в попытке нападения и одновременно сами вынашивают аналогичные планы. Обе стороны вооружаются как могут, заодно не забывая барыговать продукцией военных предприятий с целью получения наживы. В ассортименте имеются пистолеты калибра 6 мм и 9 мм, револьверы тех же калибров, пистолеты-пулеметы калибра 6 мм, винтовки калибра 9 мм, автоматические винтовки калибра 9 мм, дробовики и обрезы 12 и 16 калибров, автоматические дробовики, гранатометы, а также некоторые секретные виды оружия, в продаже обычно не встречающиеся. В некоторых моделях предусмотрена возможность использования оптического прицела и подствольника.



Появляющееся практически в самом конце имперское оружие обладает достаточной силой поражения, чтобы заставить игрока пожалеть о том, что оно появляется под самый конец игры. В итоге получается приблизительно следующая картина: первая половина игры проходится с дробовиком, вторая — со снайперкой и пулеметом. Ну и последний час — с рейлганом и бластером.

С броней ситуация обстоит немного хуже. Особого разнообразия средств защиты, в отличие от того же Fallout`а, не наблюдается. Хотя, если сравнивать с Metalheart`ом или the Fall, то ситуация видится не такой уж и мрачной. Поскольку на Матросской тишине с индустрией довольно слабо, то средства защиты бренных тел главных героев особой оригинальностью не отличаются. Кожаные штаны и куртки, бронежилеты, кирасы. Венец местных технологий — бронекостюм «Полный Пэ» больше всего напоминает кучу железных коробок, сваренных между собой. В Silent Storm играли? Тамошний Панцеркляйн выглядит практически так же. Но если учесть что арийцы принадлежат к войскам Четвертого Рейха, то определенные аналогии все же вырисовываются. Другое дело — обычная одежда. Ассортимент ее просто не поддается исчислению. Хотите, можете надеть ватник, шапку-ушанку и кирзовые сапоги, взять в руки топор и бродить эдаким дедом Мазаем, охотясь на

кислотных тушканчиков. Или, нацепив спортивные штаны, малиновый пиджак и цепь в палец толщиной, разводить народ на бабки. Так что стиль вашего прикида в ваших же руках.

Кстати, без некоторых несуразиц не обошлось и здесь. Если на персонаже надета, допустим, майка, то чтобы нацепить на себя кольчугу, майку он снимет. Как-то не очень верится, что таскать кольчугу на голом пузе — очень приятное занятия. Хотя, если имперский десант относится к отдельному виду мазохистов, то пусть так оно и будет. Небольшой совет: когда вы заметите, что на противнике все чаще появляются кольчуги, а тем более кирасы, — забывайте про дробовики и переходите на автоматическое оружие. Желательно с бронебойными патронами. Ну и не забывайте пользоваться гранатами. Пользу от них трудно переоценить.

* * *

Что, дышать нечем? На, хлебни водички. В горле першит, слезы на глаза наворачиваются? Так святая же! Спросить надо было. Значит, мое слово? Поехали...

Как это ни печально, одним из главных ваших врагов станет бой. И отнюдь не потому, что он тяжелый, а потому, что в нем спряталась скука. Все драки в игре пресные. Участники поочередно наносят друг другу удары (частота ударов зависит от типа оружия, его надежности и навыка владения этим видом оружия). Хуже всего, когда персонаж окружают одновременно с нескольких сторон — в этом случае тому остается только уклоняться, и возможность нанести удар появляется ой как не часто.

Все тактические решения сводятся к одному — занять позицию таким образом, чтобы вас могли атаковать одновременно не больше двух противников. Когда в ходу холодное оружие, это правило спасет вас не один раз. Но стоит появиться огнестрельному — эффективность падает.



Да, бесспорно, в теории (глубоко запрятанной в мануале) бой выглядит совсем иначе. Руки стреляющего дрожат, пули рикошетят, просчитываются траектории их полета, играет роль надежность оружия, положение цели (полный рост, в приседе, лежа). Наличествуют критические попадания, возможность выронить оружие. Не удивляйтесь, если получите картечью из четырех стволов и только пошатнетесь и потеряете оружие. Реализм неполноценный. Теперь, стоя впритык к врагу с дробовиком в руках, сложно промахнуться, потеряв при этом оружие, боеприпасы и половину здоровья (Fallout, ага). Из этого автоматически вытекает, что находиться на линии огня стало очень опасно — можно огрести полновесную пулеметную очередь в спину от своего же напарника. Однако, спрятавшись за укрытием, можно уменьшить зону поражения.

Но все эти возможности если начинают играть роль, то разве что со второй половины игры. Можно, конечно, целиться по ногам, тем самым обездвиживая врага, но когда на вас бежит пять-шесть бандитов, отстреливать им ноги — процесс ненадежный. Лучше разрядить дробовик, намертво свалив бандюгана.

Получается, в гуще битвы вам уготована довольно скромная роль — скармливать подопечным аптечки: нечищеную картоху, сырое мясо, морковку, хлеб, стимуляторы, лекарства и прочее. Ну и поднимать любимый дробовик, упавший после критического попадания, а то боец имеет дурацкую привычку, поднявшись, застывать как истукан, что отнюдь не прибавляет ему жизни.

После боя разработчики предложат вам не самое удобное, но приятное времяпрепровождение — сбор трофеев с поля битвы. Неудобное, потому что приходится максимально приближать камеру в попытке дотянуться до погребенного под телами врага, а если вы оборонялись в каком-нибудь дверном проеме, то после боя докопаться до самого нижнего трупа у вас не получится. А приятного... вы сами догадались, сбор урожая, кому ж не нравится?

* * *

Стремление к простоте — палка о двух концах. В «Санитарах» страдает интерфейс. С первого взгляда он прост и удобен, ничего лишнего. Но стоит подключиться к игре — и простота интерфейса начинает раздражать. Мало того, что по ходу игры появляются мифические параметры «+10 к дробовикам, +10 к револьверам» и т.д. К чему и как должен игрок прибавлять эти «+10»? И никто не знает, проблема это самой игры, или это разработчики так шутят.

Система прицеливания тоже не страдает излишним человеколюбием и дружелюбностью. Такая удобная вещь, как выбор части тела, отлично зарекомендовавшая себя в Fallout`е, вынесена на клавиатуру, проценты попадания выражены цветовой гаммой. Весьма сомнительный ход разработчиков. Да еще и на то, чтобы прицелиться, в пылу боя иногда просто не хватает времени. Только управляемая пауза и спасает.

AI — отдельное слово. Пел бы ему оды, да слагал поэму, но, увы, забыли пригласить на торжество. Весь алгоритм врагов сводится к поговорке Кабана: «Каратисты, самбисты по одному, остальные — можно кучей».

Так, например, если в режиме скрытности забросать врагов гранатами, целясь им не конкретно в ноги, а немного рядом, адекватную реакцию мы вряд ли получим. Противник будет смирно стоять в море огня (если брошен «коктейль Молотова») или облаке ядовитого газа (от газовой гранаты), не делая никаких попыток сойти с места и начать поиски нахала. Совсем по-другому враг ведет себя, поймав непонятно откуда прилетевшую пулю: немедленно определяет местоположение доселе невидимого ему стрелка и бежит прямиком на него, радостно матерясь, а в редких случаях бежит за подмогой и валит к вам уже целым стадом. Однако это никак не сообразуется с тем фактом, что толпа может спокойно травить анекдоты в то время, когда вокруг нее свистят пули, — и так будет продолжаться до тех пор, пока хотя бы одна пуля кого-то не заденет. Удивляет и потрясающее хладнокровие противника. Никакой численный перевес, никакие ранения, никакой ураганный огонь не способны поколебать врагов — они прут вперед, как быки на корриде, стоят насмерть, как терминаторы и совсем уж редко пытаются отступить и кинуть в вас гранатой. Надо сказать, что аналогичный пофигизм компьютерный интеллект проявляет и в мирные моменты. Даже серьезные с виду личности, окруженные кольцом охраны, не атакуют Кабана и его людей, если те пытаются их ограбить, — не говоря уже о таких мелочах, как обыскивание карманов и находящихся рядом сундуков, тумбочек и чемоданов.

* * *

Графика в RPG вещь не главная, по праву последнее место ей отводится в этой статье. Графическое исполнение претензий не вызывает, но звезд с неба не хватает. Движок Sky Fallen выдает не самую совершенную картинку, спецэффектов «Магии крови» здесь нет. Но вполне... для RPG. Хотя в моменты скриптовых роликов движок поворачивается к нам своей не самой приятной частью. Отображение персонажей на фоне довольно приятных, но слабо детализированных задников производит угнетающее впечатление своей угловатостью и корявой анимацией. Т.е. курсант Кабан просто

стоит и размахивает руками, забывая при этом даже открывать рот. Ну нельзя же в наше время делать из персонажа немого Буратино. Но главные достоинства РПГ все же не в графике, не так ли?

Упорству выползающих из всех щелей багов можно позавидовать. Разработчики третьим патчем латают бреши, а баги все появляются и не думают заканчиваться. Хорошо хоть заплатки появляются споро, весят немного, а гибкая система автосохранений (вначале долго возмущался, зачем делать автосейв перед каждым разговором, даже с простым смертным, не влияющим ни на что, потом уразумел) позволит вам переиграть с любого момента.

На момент написания статьи существовал патч версии 1.03. Однако народ требует еще!

* * *

Подведем итоги. Если разложить все плюсы и минусы РПГ на разные чаши весов, перевес идет в положительную сторону. Разнообразие в заданиях, нелинейность прохождения, легкие для чтения тексты, знакомая по Fallout`у ролевая система, обилие оружия и одежды уверенно перевешивают чашу отрицательных элементов. С другой стороны разместились: скучный бой, медлительность игры, отсюда отсутствие интереса в исследовании мира, не самая лучшая графика, многочисленные ошибки и казуальность интерфейса.

И когда под черной чертой красуется надпись: «RPG удалась», я возвращаю вас, читатель, в самое начало статьи. Сыр в мышеловке. Вспомните эти слова в процессе прохождения. Разврат, проституция, гомосексуализм, бандитизм... Вы трижды подумайте, а сможете ли от этого избавиться? Сможете ли вы не принимать «на веру» идиотизм Пучкова? Сможете вы отделить зерна от плевел? Если да, что же — RPG удалась. Нет? Оставьте «Санитаров Подземелья» на полках магазинов. Пусть покрываются пылью коробки с игрой, а разработчик, может, задумается: а что я, собственно, сделал не так? Почему не играют?

Не забывайте, игра — это, прежде всего, искусство. Давайте мы будем вспоминать духовный Planescape: Torment, любимый Fallout, атмосферную Gothic и другие шедевры нашей жизни. А о «Санитарах»... ммм... забудем, как не было их. Договорились?

Воспользовавшись моментом, когда левая голова решила передохнуть, Правая не преминула вставить и сюда свои пять копеек.

А вот что ни говорите, а с моей точки зрения — игра удалась. И она отлично приживется в странах, где понимают русский язык и тащатся от «Бумеров», «Бригад» и творчества Гоблина. Да, ее вряд ли будут издавать где-то за рубежом. Не та культура, и большинство шуток, стеба и сарказма просто пройдут мимо. Да даже и у нас игру воспринимают достаточно неоднозначно — от восторженного визга до полного неприятия. То, как воспримет игру читатель, зависит только от него. И не стоит сравнивать ее с Planescape`ом и Fallout`ом, ведь вы же не станете сравнивать нож и напильник? Вроде и то, и то инструмент, но назначение у них совершенно разное. Но, в любом случае, на «Санитаров» стоит хотя бы взглянуть (если вам уже исполнилось 14, о чем нас честно предупреждает наклеечка на коробке с игрой). Вдруг все же понравится...

* * *

Уймявшиеся головы высказались. Немного помятые, но довольные своими словами, головы подозрительно уставились друг на друга. Которая из них права?

— Слушай, — говорит одна, — а куда это нас ноги занесли, пока мы тут с тобой распинались?

— Не знаю... — удивляется вторая, — травка какая-то не такая, воронок много, в воздухе свист, уши глохнут.

— Да это ведь уже не «Санитары»!!! Это уже что-то другое!

— Хм, постой, что ж мы так быстро из «Санитаров»? Верните меня обратно...



Кирилл ТАЛЕР

Вечер накануне Ивана Купала



Разработчик: Step Creative Games
Издатель: 1С
Жанр: квест
Системные требования:
✓**минимальные:** P 3/Athlon 1 ГГц 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 1 Гб на винте;
✓**рекомендуемые:** P 4/Athlon XP 2 ГГц 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 1 Гб на винте

Многой небывальщины на веку своём видывал наш дед, царствие ему небесное, истинный козак, хоть и нет уже той Сечи ныне. То про чертей расскажет, загодя набив люльку табаком, да так, что дым ядрён застилает глаза, и возникают в том дыму чудища адские, нечисть всякая, обязательно описанная мудрыми людьми мира сего, а то и такая, которая ни в один учёный труд не попала. По причине того, что видевший тварь такую и сам уже солнца белого не взвидел с той поры.

А то вдруг примется дед за рассказы о дальних странах, где ходят эфиопы с непременными рогами, о плаваниях на своих лёгких чайках аж за Боспор бусурманский, а там всякие ганзейцы, итальяны, у которых распоследний корчмарь, и тот умеет бандуру ладную сделать, а самым главным там мавр, Страдиваром зовущийся, а ещё карфагеняне со щитами на мачтах, рыцари мальтийского ордена, у коих остров в виде креста исцеляющего, а ещё далее, через окиян, и вовсе папуасы, что целуются носами и не видят в этом христопротивном деле никакого стыду и сумления.

Правда, не во всё, что дед говорил, оно нам, пострелятам, верилось. Ну вот не могли папуасы целоваться носами, так как нету у них носов, а только одни клювы! А клювами, говорил нам мельник Савко Рябой, при всяких лобызаниях и порезаться можно, никакое кровопускание потом не поможет…

Но как-то — зимой было дело — начал говорить нам дед историю такую, что мы, мальцы, все притихли. Да что там: бабы все притихли, и скотина даже в хлевах присмирела. Как сейчас помню — покряхтел дед, бывший в тот день не в настроении, достал люльку свою, чей род ещё от люлек Сирко восходит, ибо один мастер делал, вроде того Страдивара-мавра, основательно вычистил её, да и говорит: «Я, когда ещё молод был, решил козацкую слободу возвести. У самого моря — оно, конечно, к бусурманам ближе, зато от царства-самодержавства подалее будет. Жили мирно, в набеги иногда ходили, само собой… Но речь не о том нонче. И был у нас в слободе коваль, москаль, прозванный Кулебякиным, мастер на все руки…»

* * *

Хороший был коваль Кулебякин, да только больно уж блажной. И с чертями знался. Оно и понятно, для знатной, тем паче для зачарованной вещи только огонь из Преисподнии и сгодится. Ушли мы в поход на месяцок, а то и на два. Коваль знай стучит молотом по наковальне, оставшись без братства. А как воротились, показывает такое чудо, что на глаза слёзы наворачиваются, а кулак так и поднимается, так и вверх, чтобы с размаху на рожу кулебякинскую опуститься, дабы не творил такого чародейства. Да нельзя… Больно могуч был москаль, как пить дать — росту саженного, и бородища: куда тем иноверцам! Ни в век не забыть мне этот пистоль пятизарядный, коим можно было за полверсты всаднику точно промеж глаз зарядить! — кузнецова работа. Отплыли мы в Чёрно море подальше, да и выбросили диковинку, рыбам на смех и людям в назидание.

Далее говорю. Повертаемся мы с похода, а Кулебякин за версту до слободы на камне сидит, волосы комом свалялись, бородища спуталась, хмельной от горилки да пива, что твой хорт, учуявший лису. «Я — кричит, такое выдумал, такое уделал, что и сам Сатана на поклон придёт час от часу»… Тут уж я не сдержался, с коня спрыгнул и залепил ковалю по зубам со всей молодецкой удали, ажно искры полетели! — чтобы чертей всуе не упоминал. У всех, знамо, своя слабость есть, я, может, с татаркой Заримой на Крыму год прожил, так не треплю по всем шинкам о том! Вот и Кулебякин пущай помалкивает о делах с нечистым-то. А коваль пуще прежнего лыбится: «Идём, — говорит, — в кузню мою. Я вам ХроноВоз покажу. Я на ём, что на твоём гнедом, за сто лет вперёд скакал, и за сто назад».

Мать чесна! А ведь и не соврал коваль — воз чумацкий, а впряжена в него какая-то коробка с железными ободами да штырями, искру пускает, что молния при громе. А на возу стоит ещё одна коробка, махонькая, и зеркало в ней, только не разглядишь через ту муть. И бумажка при коробке лежит — написано по-бусурмански, но писарю с опытом немалым прочесть можно. Вот мы писаря и позвали.

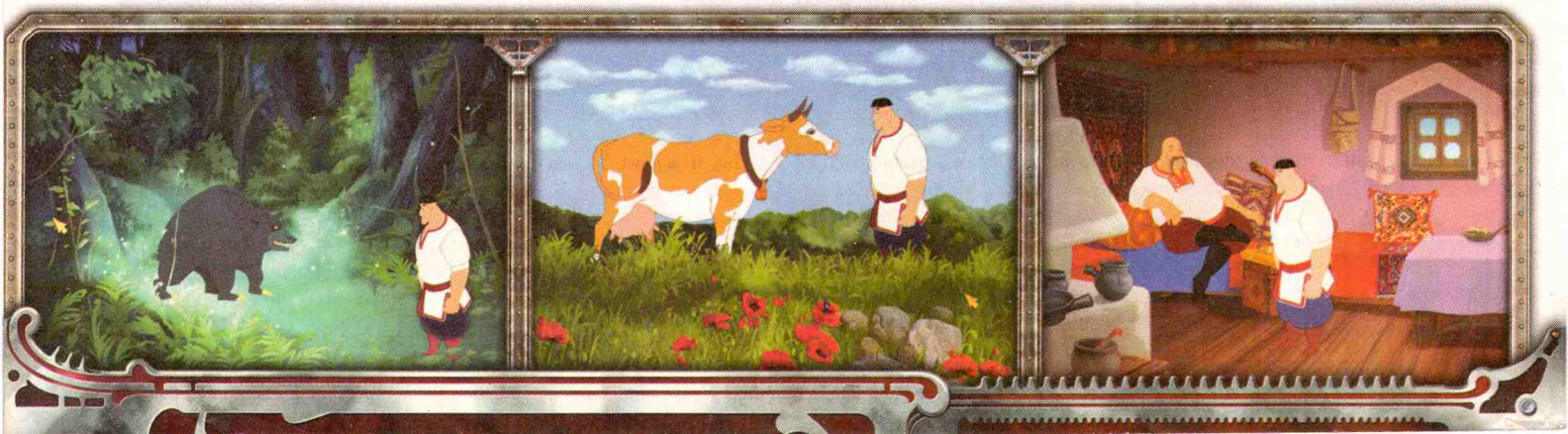
— Компутер это! — говорит писарь, покорпев два часа над бумагой. — Вот чтобы мне с сего места не сойти — компутер. Только к нему для работы лехтричество нужно, софту немало и сисадмина… Как писано, так и говорю!

Ну, за сисадмином в адское пекло лезть никто из нас не согласился — оно ж ясно, что сисадмины только там и живут. А за лехтричеством и софтом коваль наш на ХроноВозе укатил. Вернулся, как положено, через месяц, хмельной, в бесовской одежде и с большими коробами софту диковинного.

— Только лехтричества привезти не могу, — говорит. — Зато знаю теперь, как его изготавливать. Надо в землю вкопать столб, обитый подковами. И чтобы круг столба наш еврей-шинкарь ездил на осле и бил железною же палкою по подковам. Оттудова лехтричество и появится.

Мы скоренько Якова из шинка вытащили, дали ему целый золотой из старых козацких запасов, и давай готовить лехтричество. А там и компутер заработал!..

И сказать вам, козаки, чуть было мы Богу душу не отдали, пока компутер осваивали. Он же что скотина неразумная — пока софтом не накормишь, мигает себе огоньками и бездельничает. Да и софт ему не каждый по нраву, от одного морщится, от другого кривится, от третьего — писаря зовёт, и по барски ему так: «Программа выполнила недопустимую операцию, и теперь "Виндовсу" в Преисподней гореть»! Но за сисадмином к чертям всё одно не полезли — сметливый козак, он со всем управится, если времени вдосталь и чарка горилки под рукой. Так вот, день за днём, как бурсаки, корпели мы над компутером, пока не попались нам два софта… **«Вечера на хуторе близ Диканьки»** и **«Вечер**



накануне Ивана Купала». Глянули — и обомлели! — это ж про нас, про Днипро-батька, про козаков, про дядьку, что в Диканьке жил, и про многое-многое сверх того… И тут мы, братья, пропали окончательно!

* * *

А когда первые льдины начали откалываться и величавый ход свой к морю править, когда птичьи песни уже явно указывали на то, что весна над Малороссией скоро вступит в полные свои права… Мы, умудрённые за зиму софтом разным и книгою «Windows for dummies», послали Кулебякина на ХроноВозе за дьяком учёным, а то и за профессором, если повезёт. Совета и мира просить. Ибо шибко столкнулись мы из-за «Вечеров накануне Ивана Купала».

И спорили до хрипоты — а бывало и казацкий кулак в дело шёл! В ту пору он тяжёлый был у меня, не то что сейчас. Так бы, наверное, и извели друг друга. А спор от какой позиции шёл, спросите? Да вот половина из нас говорила, что софт этот — самая что ни на есть правда, и рассказывает о козацкой жизни истинную правду. Вторая же половина упёрлась и давай честить «Купалу» — и правды, мол, нет никакой, и софт этот неумелый подмастерье рисовал, и рисовал он его лапой своей курицы, пьяной вишни наевшейся. И за такой софт надо бы вздёрнуть подмастерье за причинное место на сосну, да повыше, и продержать с часик, чтобы увидел нерадивый ремесленник все красоты земли малороссской, исконно казацкой, и устыдился дела рук своих.

И чем бы закончилась эта свара — не знаю, но Кулебякин, с божьей ли помощью или другой какой, однако же доставил нам профессора из какой-то страны далёкой. Гейм Мэгэзин называется. Мы как увидали профессора, так со скамеек и попадали — тощий, заморенный, очками блестит, со страху под шароварами уже лужа расплывается. Но Кулебякин говорит, мол, такими они и бывают, профессора, а ежели ему доверия нет, так спрашивайте, а он лучше в кузню пойдёт, ибо обижен сильно таким поворотом событий.

Ну мы и начали…

— А вот скажи! — вопрошают недовольные «Вечером на Ивана Купала», — правда ли, что обещал ваш цех ремесленнический сделать второй софт лучше, чем первый, а вышло как у язычников, что врут и не краснеют.

— Отчего ж, — отвечает профессор, девятнадесяти лет от роду. — Но, во-первых, и в последующих разах запомните: это не просто софт, а игры! — и пошёл умничать: локации, дескать, старательно переработаны и выглядят немного лучше, а стиль 2D, он и вовсе не предполагает чёткой детализации.

— Ну, про 2D мы и сами знаем, чай, не язычники какие! — отвечствуют недовольные. — Зато вот обещалися ко второй части и элементов 3D ввести, и ещё много чего, а получилось — облезлый кот наплакал… А как двигаются земляки-то наши в игре этой?! Будто их всех одной саблей ранили, а они в ответную штаны себе умочили. Разве так двигаются нормальные люди-то?!

— Экие вы прыткие! — говорит старшой из довольных (я это был, к слову). — Вторую часть, знаешь ли, не царица заказывала. И золотом игровой цех не осыпала.

— Да-да-да! — соглашается профессор — вторая часть «Диканьки», как и первая, была всё-таки бюджетной, но и при этом новые локации добавились, и очень приятственные. Анимации персонажей также усовершенствовались, может, не настолько, как хотелось бы…

— Зато говор нашенский похож стал на настоящий! — говорят довольные. — В первой же части срамота была, не иначе, словечки какие-то заумные пускались, коими мы и не говорим. А в «Купале» не то чтобы слово в слово, но хоть понимаешь героев-то… Видно, хороший писарь сочинял.

— Кстати, его Магазинниковым зовут, писаря-то, — добавил профессор.

И тут недовольных понесло.

— Я бы этому Магазинникову нагайкой бы промеж глаз! — закричал седой казак, потрясая кулаком. — Это ж где видано, чтобы баба с самого начала игры кузнеца и козака гоняла по поручениям?! Воды ей набери, гусей ей покорми — это ж никакой правды в её заданиях нет, одно только бабство!.. Тьху!..

— Старый Кушнир, а ты мою бабу видал? — возразил появившийся ниоткуда коваль. — А как твоя тебя батогом за печь загнала на Рождество, когда ты лыко не вязал, и все подарки в шинке пропил?!

А когда грянул дружный мужицкий смех, профессор приосанился и рассудил первый спор так:

— Да, «Вечер накануне Ивана Купалы» — всего лишь 2D-квест, со скромным бюджетом, потому и графика яркая, но не такая детальная, как хотелось бы, да и анимации, мягко говоря, не блещут. А отчего им блистать, если не на них делался основной упор? Вот на сюжет да, делался…

— Сюжет, надо же! — не унимался старый Кушнир. — Это ж тогда не квест никакой, а цельная MMORPG!

Профессор так и брякнулся со стула.

— Это почему же, — говорит, — MMORPG?

— А потому что! У Морпыгах, в них как — родился слабеньким в маленьком селе, вроде как наш хутор, убил пару бесов, стал сильнее, уже могёшь в Диканьку зайти. А как там пару бусурманов уложишь, так и до Полтавы недалеко!

— И?

— Вот тебе «и». В «Купале» то же самое! Вакула на хуторе очнулся, выполнил работу по дому — уже смог выйти к центру хутора, к церкви. Выполнил ещё работу — смог прогуляться на все четыре стороны, аж до края села — а сторон там точно четыре! А как пришло время серьёзных поручений, уже и за село спромогся! Хоть к лешему, хоть в усадьбу панночки, хоть на кладбище! Да только скучно это — ходить из одного конца села в другое, чтобы безделушку какую отдать и безделушку взамен получить. И ещё сучнее с другой безделицей обратно семь экранов наворачивать… Так же скучно, как в жизни, говорю я вам! Так зачем мне по селу в этой игре бегать и скучать, если я в жизни то же самое день ото дня делаю?!

— Да, — говорит профессор, — тут ты прав, козак, даже не знаю, что и сказать… — и лоб наморщил.

— Зато все загадки складные и без лишнего умствования! — вступаюсь за Диканьку я, — мы ж не студиозусы какие, чтобы разгадывать то, что учёным умам назначено. А тут и мужик в «Диканьку» сыграть может, и баба моя, давеча Петрусю-мальцу дал поиграть — надо ж, справляется, радуется!..

— Правда, — говорит профессор. — Логичность и простота загадок — это часть колорита второй части «Диканьки». Как и сюжет…

— А за сюжет!.. — опять вскинулся старый Кушнир, да тут осадил его старейшина наш, совсем уже древний дед. Но с умом ясным, что твой день.

— Успокойся, и не голоси, Кушнир. Все мы тут потомки из Сечи, да только свою голову иметь надо, и думать ею час от часу. Вот ты скажи мне, Кушнир, что такого плохого в сюжете, ежели всё что поведано там — всё читая правда, всё слово в слово как сказывали наши бабки, да и я сам те предания слышал и приукрашивал. А скроен-то он ладно, и скажи, неинтересно ли тебе было Вакулу спасти, и Петруся, и Наталку? Неужто не хотелось шаблю вытащить, да и порубать компутер, чтобы вызволить их оттудова?.. Вижу, хотелось. Значит, хороша игра, раз тебя спокусила, да ещё и на злость вытащила. А ведь делали её люди, совсем немного про нас знавшие. А сделали! И так, что даже нам верится. А что эти… зоны активные вкривь и вкось расставлены, да вещей мало, кои умыкнуть можно, так то опять же не цеховики игровые виноваты, а царица, что золота им не отсыпала.

Кушнир голову понурил, а средь слобожан ропот пошёл.

— Эх, а может, браты, снарядить делегацию к царице-то, да попросить за цеховиков игровых? А то интересно, да мало. И лучше бы хотелось, да червонец кривой, и крыша цеховая прохудилась… Что скажете? Поможем цеховикам?!

* * *

Ага, а дальше-то что было?! — любопытствуем мы.

А дед только усмехается в усы и говорит:

— Обождите, внуки! Притомился я уже что-то… Я вам лучше про третью «Диканьку» расскажу, как время придёт.

Так и заснул. И мы тогда заснули, и снился нам далёкий цех игровой, в котором люди, не имея рубля длинного да жупана с меховой подбивкой, пытаются делать игры про нас. Чтобы и народу потешно, и козаку было что вспомнить. И пусть не по-царски, но для люда честного. Так, чтобы верилось. И ещё ХроноВоз снился, а на нём главный Игровой Профессор. На чёрта похож, вроде, а глаза добрые, тёплые. Что у деда, когда тот истории свои сказывает…

Lar

WARHAMMER MARK OF CHAOS

Разработчик: Black Hole Entertainment
Издатель: Namco Bandai Games America
Издатель в России: Новый Диск
Жанр: средненькая RTS, косящая под wargame
Системные требования:
✓ **минимальные:** P 3-1.4 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 128 Мб;
✓ **рекомендуемые:** P 4-2.7 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 256 Мб

Казалось бы, вселенная **Warhammer Fantasy Battles** идеальна для воплощения в компьютерных играх. Отличный сеттинг, проработанные народы и армии, любовь многочисленных фанов... Однако, по каким-то совершенно неведомым мне причинам, до недавнего времени игр, события которых относились к миру «Вархаммера», насчитывалось ровно две. *Warhammer: Shadow of the Horned Rat* (1995) и *Warhammer: Dark Omen* (1998) от *Mindscape Entertainment*. По сути, эта неразлучная парочка представляла из себя хардкорные тактические стратегии, что на «инглыше» называется коротким и емким словом *wargame*.

Никаких тебе крестьян, никаких тебе добыч ресурсов и отстроек базы, настоящий полководец такой ерундой не занимается и во время сражения фермы не строит. А занимается полководец планированием боевых операций, решая посредством доступных армий, которые по ходу битвы отнюдь не пополнишь, две извечные проблемы:

1. Как убить побольше врагов.
2. Как сохранить побольше своих.

Собственно, именно этим и предлагали нам заняться две вышеназванные игры. И их разработчики к своей задаче подходили очень серьёзно; такие маленькие нюансы, как расстановка армии перед боем или определение сектора стрельбы для дальнобойных юнитов (а то ведь неудачный залп выкосит задние ряды своих же отрядов) вполне могли решить исход битвы. Как и всякий wargame, игры от Mindscape учили воевать «не количеством, а умением», перемалывая превосходящие численно орды врагов слаженными и точными действиями войск, и, как и всякий стоящий wargame, заслужили любовь почитателей жанра и примкнувших к ним сочувствующих, но были сравнительно прохладно приняты «мэйнстримовым» игроком. Впрочем, свое место в пантеоне достойнейших игр прошедшего десятилетия неразлучная парочка, несомненно, заслужила и стала, к тому же, неким каноном воплощения вселенной Warhammer в компьютерных играх. Возможно именно поэтому венгерская **Black Hole Entertainment**, ваяя свою **Warhammer: Mark of Chaos**, вне всякого сомнения, оглядывалась на наработки Mindscape. Но стоило ли им это делать, вот вопрос...

* * *

И снова *махают* флагами наши махальщики! И снова дудят в дуды наши дудельщики! И снова идут на юг безумные племена, поклоняющиеся злобным богам Хаоса. Идут в надежде кровью слабых, пролитой во имя богов, купить себе их благосклонность и, возможно, даже бессмертие. И снова строятся полки Империи, чтоб дать отпор северным дикарям. И примазались каким-то макаром ко всему этому Эльфы и крысюки — Скэйвены! Короче, грядет не легкий бой, но тяжелая битва! Или всё-таки легкий бой? А может, патриотическая игра «Зарница»? Будем разбираться... Как мне кажется, сюжет был выбран довольно... затасканный, что ли... Ей Богу, как будто в мире Warhammer нечем заняться, кроме как хаотов рубать. Можно было бы, для начала, отправить протагониста послужить на тихой границе, покромсать чуток орков-гоблинов (не то, чтобы нам их совсем поизводить не дадут, но...), рассказать о его карьере и прочих душевных терзаниях... А тут — сразу быка, то есть хаота за рога. Да, хаоты любят рогатые шлемы, и в результате годов селекции, усиленной кормежки, а также даров темных богов хороший воин Хаоса — он как раз размером с небольшого бычка и есть. Но, честное слово, слишком ожидаемо, слишком просто, абсолютно безлично и бездушно — не цепляет... Можно, впрочем, поиграть и за плохишей — но там тоже обошлось без особых сюжетных изысков.

Зрелищный и кровавый вступительный ролик подкупает сразу. Достаточно сказать, что он ничем не уступает мувику из *Warhammer 40000: Dawn of War* — и знающему человеку всё станет ясно. Кстати, создавшая это интро венгерская студия **Digic Pictures** участвовала, помимо прочего, в создании спецэффектов для Terminator`а 3. О художественных качествах этого фильма давайте промолчим (ибо о мертвых...), но к спецэффектам тамошних уровней и бюджетов, согласитесь, кого попало не подпустят. Располагают к MoC и отменное оформление главного меню, и просто замечательные, очень стильные картины на батальную тему, украшающие экран при загрузке, и музыка Джереми Соула. Отменно интригует и даже погружает в атмосферу игры короткая и дельная обучающая кампания... НО...

И это то самое большое «НО», которое, как всегда...

Впрочем, давайте по порядку.

* * *

Для начала припомним некоторые из обещаний разработчиков. Ну, там, к примеру огромные армии, солдаты, которые будут различаться лицами, прическами... Есть, как пить дать есть! То есть, огромных армий как раз и нету... Особо масштабными здешние сражения не назовешь, но солдаты действительно различаются, что отлично видно при зуме: вот седоусый ветеран, вот модник с щегольской бородкой, а вот безусый мальчишка, надеющийся пережить свой первый бой. Ясно видно,



что составлены эти «индивидуальности» из небольшого набора причесок, усов, бород и прочего. Но впечатление остается самое приятное. Впрочем, при здешней организации управления происходящим на экране по-другому уважающей себя игре никак нельзя. Управлять отдельными солдатами не дадут (исключение составляют герои и особо толстые монстры Хаоса), юнитом считается сразу целый отряд, и если б при максимальном зуме наш взор услаждали стоящие стеной, плечом к плечу, одноликие болванчики, игровые форумы утонули бы в потоках желчи — всё-таки 2006 год на дворе (и тот на исходе).

Вообще графическое оформление игры вызывает странные чувства. При близком зуме всё выглядит более чем хорошо, однако играть так — вообще невозможно, а при наиболее удобном для игры отдалении камеры — картинка не впечатляет и даже весьма и весьма разочаровывает. Да и близкий зум подчеркнет еще один недостаток — модельки солдат отличны, но весьма посредственно анимированы. Стоит помянуть также регулярно накатывающие волны тормозов (судя по всему, движок не шибко оптимизирован) и становится ясно, что графика иной оценки кроме как «неоднозначно» не заслуживает.

Впрочем, многие аспекты геймплея оставляют точно такое же впечатление.

«Глобальная карта», например, вообще кажется неудачной шуткой. На дворе, как уже говорилось выше, 2006 год заканчивается, а нам предлагают простую, как дверь, забаву с перебеганием между горячими точками. Фактически это чуток приукрашенная линейка миссий. Единственный элемент нелинейности заключается в дополнительных заданиях, проходить которые строго рекомендуется, так как пройденная миссия — это деньги и артефакты, и если забить на ответвления и идти вперед, только вперед, то вполне может оказаться, что силенок у вас в обрез.

Деньги — единственный ресурс, присутствующий в игре. Именно за звонкую монету будете вы нанимать новые отряды, снабжать их более качественными оружием-броней и восполнять образовавшиеся после битвы вакансии новыми рекрутами. Местные дензнаки выдаются за пройденные миссии, некие смехотворные суммы можно собрать в сундуках, остающихся от убитых врагов, еще можно продавать выбитые из супостатов артефакты и прочие бутылочки со здоровьем. Использовать же это барахло умеют герои, описывать функции которых не имеет особого смысла, — в природе, может, и остались люди, не игравшие в WarCraft III, но МИК они вряд ли читают. В кампании один из героев является нашим альтер эго, и гибель его будет обозначать бесславный «геймовер», потеря же его спутников далеко не так критична, тем более, что их можно воскресить на «глобальной карте». Прокачка этих суперменов идет, на выбор игрока, по трем основным веткам: можно тратить очки опыта на чисто атакующую магию, можно качать способности дуэлянта (о них ниже), а можно развивать лидерские навыки, здорово повышающие боеспособность отряда, которому герой окажет честь, возглавив его самолично (система присоединения к отряду такая же, как в Dawn of War).

* * *

Казалось бы, от игры, отказавшейся от стратегической части вообще, следует ждать особо тщательной проработки сражений и широких возможностей для тактического маневра. «Але на жаль...»

Тактическая часть игры тоже более чем условна. Откровенно говоря, на ум приходит слово: «примитив». Что можно сказать об игре, претендующей на жанр «тактика», если весь игровой процесс сводится к закликиванию врага, а из всех тактических ухищрений присутствует разве что забава «не подпускайте их к стрелкам — прорвитесь к их стрелкам»? Кстати о стрелках, за один местный friendly fire фаны Dark Omen уже прокляли игру и приколотили диск с МоС ритуальными гвоздями к стенке. Местные «вильгельм-телли» лупят из мушкетов-луков без промаха, безошибочно стреляя исключительно по вороженькам и находя их даже в самой беспорядочной свалке, в которую неминуемо превращается любая мало-мальски серьёзная стычка. Стрельба через ряды своих солдат без всякого для них ущерба (когда по всем понятиям пули должны их изрешетить) — это нонсенс для игры, претендующей на звание продолжателя дела DO. Слава Богу, хоть снаряд из пушки, да некоторые заклинания не разбирают, где свои, а где чужие.

Герои вносят во всё это безобразие хоть какое то разнообразие (рифма!), но и оно на проверку оказывается... Из оригинального стоит отметить разве что встречу на поле брани двух полководцев лицом к лицу. Тогда и начнется дуэль, поединщиков окружит непроницаемое магическое поле, и они тут же начнут лупить друг друга на чем свет стоит. Вся суть дуэли заключается в кликаньи на иконки прокачанных дуэльных способностей, с параллельной раздачей приказов войскам, бой ведь не ждет... Как по мне — ничего выдающегося, тем более, что падение на дуэли горячо любимого генерала никак не скажется на морали войск.

Показатель уровня морали подразделений стал уже правилом хорошего тона в серьёзных «классических» RTS, и его присутствие не делает МоС более «тактическим», тем более, что даже вроде бы трусливые противники бегут только тогда, когда подразделение уже перестало представлять из себя боевую единицу, которая хоть что-то стоит. Впрочем, через минуту, перегруппировавшись, они вновь пойдут в бой — как правило, на верную смерть.

Ах да! Удар с тыла здорово понизит мораль противника! Представляете, какое новшество!

Неинтересно, слишком просто. В том же DO приходилось, например, учитывать чувствительность конкретного врага к определенному типу оружия, а здесь...

О чем говорить, если свои войска я водил по карте, обводя в рамочку всех, кого можно, и клацая, куда мне интересно? Мне это вполне сходило с рук — «тактика».

Создается впечатление, что разработчикам никто не удосужился объяснить: RTS, от которой отрезали застройку базы и менеджмент ресурсов, не становится автоматически wargame`ом.

Последние же гвозди забивает техническое несовершенство игры. Имеют место утечки памяти и засилье всевозможных глюков, начиная с исчезновения курсора в главном меню, и заканчивая...

Впрочем, о чем говорить, если трехстамегабайтный патч до версии 1.3 исправляет, помимо прочего, например, такие «небольшие», совершенно незначительные, но, к сожалению, иногда случающиеся проблемки:

✓ Fixed a crash that occured after the second mission in Empire Chapter 1.

✓ Fixed a crash that occured after loading games in the single player campaign.

Ну, о чем тут еще говорить? Это, наверное, такой способ борьбы с пиратами — страшно подумать, как будет вести себя игра, если к её родным недетским глюкам добавить те, что появятся благодаря криворукости наших доморощеных Дрэйков и Морганов. А, учитывая, что фиксящие такие «мелочи» патчи на пиратскую копию, скорей всего, не станут, а если и станут, то затребуют нормальный диск... «Покупайте лицензионное!»

* * *

Впрочем, стоит ли покупать?

Ведь игра — ни рыба ни мясо. Не стратегия, но и не wargame. МоС похожа на торт — крем хороших идей (в основном — чужих) размазан тонким слоем по сапожной подметке кривости и половинчатости их воплощения. Кушайте на здоровье. Складывается впечатление, что разработчики из «Черной Дырки» чуть ли не до последнего момента сами не знали, что хотят сделать (а чего вы ждали от создателей Armies of Exigo?). В результате получилась более чем посредственная RTS (именно это будет стоять в графе «жанр» — не сомневайтесь), только без построек. Хотя будь возможность развлечься возведением сараев да бараков, может быть, всё было бы не так уж плохо. Да, игру, от нечего делать, можно даже с некоторым удовольствием пройти, скоротав несколько зимних вечеров, но это совершенно проходной и ничем не выдающийся проект.

liriK lirik11@mail.ru

Secret Files: TUNGUSKA

Разработчик: Fusionsphere Systems
Издатель: The Adventure Company
Издатель на территории Украины: «Одиссей»
Жанр: Adventure
Официальный сайт:
http://www.secretfiles-game.com/

Нет, всё-таки, что ни говори, а отпуск — это классно! Особенно за чужой счёт. Ну и что, что академ? Ну и что, что Сибирь? Зато тут воздух чистый, фитонциды, все дела... Хотя, конечно, трёхгодичное турне по Сибири — это чересчур. Зря я тогда с приятелями поспорил. Сказал, что смогу перенести кресло из кабинета ректора в свою комнату в общаге, а на его место поместить голограмму. Временно, естественно. Нет, только не подумайте, что у меня ничего не получилось. Наоборот. Я достал план академкорпуса, точно вывернул и просчитал лучшее время для транспортировки. Двенадцать ночи. И в кабинете пусто и звёзды виднее — по ним же ориентиры. Ну вот, только я провесил портал и вожделенная мебель бухнулась на специально подстеленный коврик посреди моего скромного жилища, как что-то здоровое, тёмное, волосатое и красноглазое завопило и влетело следом через уже готовый закрыться проём портала. Не переставая вопить про какие-то там шлемазлы, оно спружинило от кресла и прыгнуло в вентиляцию. У нас в общаге уже пару лет обещали поставить решётки... Когда вернусь из отпуска, надо будет узнать — может, уже. Но тогда никаких решёток не было, конечно же, и в помине. В общем, немножко офонарев от таких спецэффектов, я опустился в злополучное кресло и попытался обдумать происшедшее. За этим занятием меня и застал ректор. За его спиной с одной стороны крутился из стороны в сторону давешний лохматый гуманоид с горящим взглядом, а с другой стоял очень похожий на него заспанный человек в очках и тюбетейке поверх ночного колпака. Из краткой, но очень содержательной беседы я тогда узнал, что вместе с дурацким креслом я вытащил Мохнорыла, любимца всего Департамента, который, гуляя ночью по вентиляции (не спится!), случайно провалился (ага, ну так мы и поверили) в кабинет нашего ректора. И только он начал разбирать документы, чтобы понять, куда же его занесло (правдоподобно, не подкопаешься), как тут я со своим порталом. В общем, залёт полный. Но ректор у нас оказался мужик что надо. Несмотря на коллективную просьбу Департамента, предложил мне тогда на выбор: или я иду ассистентом в больницу к Кертису, или в отпуск. По слухам, процент выживаемости ассистентов у Кертиса был ещё ниже, чем секретарш у Ранда. И вот я уже три года гуляю по Сибири.

Но я отвлёкся. Пока я тут истории рассказывал, мне на кадетский пейджер письмо пришло. «Отпуск закончился, нашлась работа. Подробности через две минуты, служебным дятлом. ДЗВР». Либо прикол, либо... В десяти метрах от меня на дерево сел служебный дятел ДЗВР, модель Вудпеккер-01, и начал отбивать морзянку. «В район дислокации прибывает фрау Нина Каленкофф/Каленков/Каленкова. Цель прибытия — поиски фатер/папы Владимира Каленкофф/Каленков/Каленкова. Ваши задачи: содействовать выполнению поиска/квеста/адвенчуры. Второстепенная задача: выяснить, кто (поименно) и какими средствами (название программы/переводчика) проводил локализацию проекта **«Тунгуска»** с целью дальнейшей элиминации (программы) и проведения профилактических мероприятий. По исполнении задания вернуться и доложить в центральный штаб ДЗВР в Игрограде. Секретарь-аншеф Jaguar». Отстучав своё, дятел оторвался от дерева и полетел на новую стоянку, а мне ничего не оставалось, как идти встречать фрау Нину.

Ликбез квестостроителя

Как написать хорошую статью про квест/адвенчуру? Вариантов несколько.

Первый: можно быть талантливым, сесть и написать хорошую статью.

Второй: можно быть не очень талантливым, но очень упорным, и написать много статей, пока не получится хорошая.

Третий: можно взять статью талантливого автора, поменять название в шапке, чуть-чуть добавить в одном месте, удалить в другом и выдать за свою.

Те же варианты годятся и для тех, кто делает квесты и адвенчуры.

И что-то сдаётся мне, что **Fusionsphere Systems** пошли именно по третьему пути. Как называется у нас самый успешный адвенчурный сериал? Правильно, *Broken sword*. Ну ещё, может быть, немножко *Runaway: The road adventure*. Вероятно, именно Broken sword был взят как образец для подражания. Так что же такое «Проект Тунгуска», пустопорожний клон или развитие идеи? Давайте по порядку.

О чём речь?

За основу сюжета взята совсем не заезженная тема Тунгусской катастрофы. И это смело записываем игре в плюс.

Выдержка из «микопедии»: 30 июня 1908 года сверкающий огненный шар стремительно пронесся через нижние слои атмосферы и взорвался на высоте восьми километров над тайгой. Первой в район катастрофы спустя девятнадцать лет, в 1927 году, отправилась экспедиция, возглавляемая советским геофизиком Леонидом Куликом. Ученые искали кратер огромных размеров. Однако ни кратера, ни каких-либо осколков болида эта экспедиция, как и многие последующие, найти не смогла. Все, что они обнаружили, это полностью поваленную на двух с половиной тысячах квадратных километров тайгу, в радиусе 5-7 км лес был сожжен. Все последующие годы практики и теоретики не переставали изучать это феноменальное явление. Леонид Кулик настаивал на теории метеорита, взорвавшегося на высоте 7-8 километров от земли, поэтому его экспедиции искали крупные осколки. Согласно другой версии, Тунгусская катастрофа — не что иное, как ядерный взрыв, вы-



званный сгоранием инопланетного космического корабля. А геохимик Кирилл Флоренский считал тунгусский объект частью небольшой кометы.

Исследователь Лев Дыхно в статье «Тунгусская катастрофа: новая гипотеза» пришел к такому заключению: «В эвенкийской тайге взорвалась тунгусская газовая бомба, образовавшаяся в результате выброса в атмосферу огромного количества газа». По предположению автора, над территорией огромнейшего угольного бассейна взорвался метан.

Мы вступаем в игру в лице Нины Каленковой, дочери эмигрировавшего из СССР в Германию профессора Владимира Каленкова, который как раз и занимался до недавнего времени изучением Тунгусского феномена. Нина решает вечером навестить папу в музее, где она работает, и обнаруживает в его кабинете полный беспорядок. А самого Владимира, естественно, на месте нет. Не без оснований обеспокоенная Нина звонит в полицию, где ей отвечают, что «взрослые могут считаться пропавшими, только если их жизни угрожает опасность или нечто подобное» и предлагают подождать, может, он сам вернётся. Интересные в Германии порядки. Естественно, никто ждать не собирается (законы жанра всё-таки). И Нина начинает искать приключений... то есть отца самостоятельно. Ну, точнее, на пару с молодым учёным, коллегой папы, Максом Грубером (привет, Runaway). География поисков весьма обширная и, надо сказать, достаточно нестандартная: Германия, Россия, Куба, Ирландия, Антарктида. Ну, пожалуй, кроме России, но о ней позже. Не думаю, что стоит дальше рассказывать сюжет. Мы же не рассказ пишем, а рецензию, правильно? Скажу только, что чем дальше по сюжету, тем яснее становится, что нас ожидает большущий штамп с глобальным заговором и спасением мира. Но, наверное, без этого было бы скучно. Плюс это или минус, сказать сложно.

Кто здесь?

Что из себя представляет Нина Каленкова? Красавица, дочь видного учёного, автомеханик мотоциклов по профессии... И ещё много сухих паспортных данных, фактически никак не связанных с игровой действительностью. Почему я не верю, что она автомеханик? Разве можно её сравнить с Мо Корлей из *Full Throttle*? Конечно, и игра не про мотоциклы, но всё же. Каковы две главные составляющие образа героя на экране? Это картинка и звук. И если с первым всё более-менее, то звук — это не просто звук, а диалоги, мысли вслух, крики радости от решённой наконец головоломки или чертыхания на долбанного пингвина, который никак не хочет отдавать своё яйцо. Здесь этого нет. Мы получаем жизнерадостного болванчика, который одинаково ровным голосом говорит и про то, что вряд ли когда-нибудь разберёт этот бардак в доме (и это, на секундочку, после того, как только что очнулась после ночного нападения) и про то, с каким джемом лучше приготовить бутерброд для профессора. Зачем мне знать её мнение по поводу полутора десятков активных объектов на экране? Зачастую абсолютно дурацкое мнение. Иногда авторы устами Нины решают пошутить, мол, в другой игре герой сказал бы «это не так», «так не получится», а я не буду. У нас же не юмористический квест. Если это сделано для лучшего вживания в образ, то идея провалилась. С треском. Вспомните Кейт Уокер: минимум слов — максимум эмоций. Если бы хоть интонации не были такими деревянными... И это при том, что мне досталась версия с оригинальной, немецкой озвучкой. Закрываешь глаза и видишь перед собой офицера СС Нину Каленкову. В общем, за озвучку персонажей ставим жирный минус. А диалоги неплохи. Доносят до нас суть происходящего, то есть выполняют свою функцию, и ладно.

Как это бывает

Игровой процесс представляет собой отработанный алгоритм. Набрали в одной комнате десяток-другой предметов, потратили всё в соседних двух-трёх. Процесс существенно облегчает функция поиска по экрану. Нажимаем кнопочку, и на экране сразу высвечиваются все активные предметы. Удобно. Особенно, когда пропустил какую-то мелочь и не можешь пройти дальше. Предохраняет от лишнего подглядывания в солюшен. А хочешь заниматься классическим пиксельхантингом — пожалуйста, никто тебе не мешает. Хотя соблазн велик. Ещё одна поблажка от разработчиков состоит в том, что нельзя пробовать применять друг на друга те предметы, с которыми это делать не надо. Провёл одним предметом над остальными в рюкзаке, и уже знаешь, надо его с чем-то комбинировать или нет. Экономится время и уходит в никуда тупой перебор методом тыка. Аплодирую стоя! Кстати, у Нины есть дневник, в который она записывает всё, что ей удалось узнать по ходу



поисков. Выглядит симпатично. А в конце этого дневника есть раздел подсказок, который активизируется в процессе решения очередной головоломки. Ещё из приятного стоит отметить, что одно и то же действие иногда можно сделать по-разному. В границах разумного, конечно. Ну, например, для того, чтобы по проводу перестал идти сигнал, можно его пережать, а можно и перерезать. Результат — один и тот же, но радует торжество логики. И, пожалуй, изюминка этой игры. Есть целые уровни, которые надо проходить параллельно двумя персонажами. И при этом оба они зависят друг от друга. Без успешных действий Нины, например, Макс не получит нужную информацию, и, в свою очередь, Нина не узнает без него, куда двигаться дальше. В общем, это интересно и необычно.



Такого, кажется, нам ещё не предлагали. Но, несмотря на все инновации, процесс особо не затягивает. Даже в последней локации, когда игроку положено не отрываться от монитора и напряжённо искать пути решения самой-важной-загадки, он, игрок, может позволить себе оторваться, пойти заварить чашку чая. А то и вообще для

разгрузки пройти уровень-другой «Сэма». Как говорит Гришковец, «как я могу верить Штирлицу, который будет ждать, пока я схожу в туалет, только потому, что я нажал на паузу?». В этой фразе — суть всего впечатления от игры.

Как это выглядит

Графика, в принципе, не самый важный аспект квеста/адвенчуры. Но именно графике уделяют в первую очередь внимание разработчики, описывая целый ворох современных спецэффектов. И именно невиданными для нынешних квестов красотами графики восторгается большая часть Интернета, печатных и видеоигровых изданий, с мнением которых я ознакомился прежде, чем взяться за эту статью. На деле же, игра выглядит неплохо, но не более того. Пожалуй, на уровне первой «Сибири». Технически. Но не эмоционально. Я уж не знаю, какой там motion capture и лицевую анимацию (наверно, имеется в виду, что персонажи при разговоре умеют открывать рот) использовали в игре, только по сравнению с той же «Сибирью» персонажи смотрятся просто искусственно. Периодически нас радуют всякими трёхмерными спецэффектами, вроде разгорающегося пламени или разлетающегося на осколки стекла. Они красивые. И фоны тоже красивые. Только если по отдельности. Вместе смотрится как-то неуместно. Как будто в чёрно-белый фильм начала 20-го века вдруг вставили компьютерный спецэффект из современного блокбастера. А видеоролики ничего. Их много. Они красивые, динамичные, органично связывают воедино все события в игре.



Локализасьон ин да дойч вэй

Мне пришлось играть в русскую версию от NeoGame, и я наивно думал, что субтитры, переведённые Стилусом (в худшем смысле этой фразы), — это самое большее насилие, которое можно совершить над игрой. Я ошибся. Бывает ещё страшнее. И разработчики из Fusionsphere Systems это доказали. В начале статьи я обещал упомянуть о России. Для лучшего погружения игрока в атмосферу разработчики не поскупились на детали. Для придания колорита, так сказать. В России такими деталями служат комната охраны, где по центру висит портрет Путина, под которым стоит здоровенный самовар, аптечка с водкой как единственным медикаментом, а ещё вокзал, на котором прямо с платформы на поезд отгружают танки и прочее. На фоне всего этого, конечно же, Кремль. А ещё ГБ, которая может схватить любого гражданина (так и хочется сказать «товарища») прямо на улице и поволочь в застенки. А как вам рельсовый (!) пылесос для уборки поезда? Это, скорее, пожарная установка с брандспойтом. Просто какой-то концентрат немецких стереотипов и комплексов в адрес России. А ведь по игре на дворе, как минимум, 2005 год. На фоне такой России начинаешь сомневаться в уместности портрета Че Гевары на стене кубинской психушки или императорского пингвина, несущего металлические яйца в Антарктиде. Но это ещё не все. Будучи в России, не откажите себе в удовольствии, почитайте надписи на стенах, технике и книгах. Особенно высока их концентрация на квадратный метр поезда. Вот пример только с одного вагона: «электронный источник питания приспособлений», «обеспечьте груз перед отклонением поезда», «не раскройте, чем поезд прежде останавливает!», «опасность польза... приспособления 220 вольт на этом источнике питания». Но и это ещё не всё. Вскоре после того, как вы по сюжету покидаете этот уникальный вагон и выбираетесь на крышу, всё напряжение сцены — а она действительно одна из самых ярких за игру — так вот, всё напряжение развеивается в дым, когда вы узнаете, что на самом деле вы стоите на крыше «багона обсербатория». Только преведа с медведом не хватает. В другом купе этого, с позволения сказать, багона, лежит расписание поезда под названием «Тиме табле». Зато на запотевшем окне купе старательно выведено сакраментальное «ХАВРОНЬЯ». Может, конечно, для немца любое слово, написанное кириллицей, автоматически становится русским, но это, по-моему, просто свинство. Неужели в Германии не нашлось ни одного русскоговорящего человека? Не верю. Это как минимум небрежное отношение к проекту, как максимум — мелкая пакость за вторую мировую ☺.

Впрочем, как я уже сказал, наш «НеоГейм» недалеко ушёл и, похоже, альтернативы ему у нас просто нет (если только не достанете копию от «Нового Диска»), а потому — небольшой спойл, без которого вы вряд ли пройдёте дальше первого ролика. Вместо подсказки к коду на компьютере отца Нины «На машине первой и последней от входа в Подземку, в Квартал трупов, и, на конец к охране моей работы» должно звучать как «Первая и последняя с моей машины, четверть от числа отверстий в люке и количество охранников моей работы». Это убережёт вас от необходимости рыться в солюшене.

И как оно?

Из плюсов: свежий сюжет, инновации в процессе игры, неплохая графика и ролики.

Из минусов: невкусные персонажи, пресный геймплей, идиотская локализация.

Я играл только потому, что стало интересно, чем дело кончится. Ну, и ещё потому, что статью писать надо.

И ещё...

Вышел патч, главным достоинством которого является... альтернативная концовка. Весит 240 мегабайт. Качать отсюда: **http://www.questzone.ru/news/viewnews.shtml?id=EEyklyupyVKcWGQvzb**.

Или отсюда: **http://www.secretfiles-game.com/en/index_en.html**.

* * *

Выйдя из самолёта и перекрестившись (с этими ненормальными влюблёнными даже автопилот не мог вести самолёт ровно. Немцы...), я пошёл прямо к служебной машине департамента. Внутри ждал Ягуар в строгом деловом костюме. Ишь ты, а три года назад, считай, на параллельных курсах учились. Он дружелюбно протянул руку:

— Ну, рассказывай.

— А чего рассказывать? Домой подбросили, и на том спасибо. Судя по тому, что они чудили в самолёте, без продолжения не обойдётся. Ты лучше расскажи, как тут всё. Как Игроград, ДЗВР, корпус наш кадетский?

— А что сказать, работы меньше не стало. Даже наоборот. Кадеты все мобилизованы. А на тебя приказ пришёл. На экстренное получение звания агента. Так что иди сдавай свой кадетский — и в департамент за удостоверением. Отчёт не забудь.

— Его забудешь! Думаешь, у меня в тайге бумага была? Всё на бересте, полный рюкзак. Так что прочитаете, и можно в топку, если с отоплением туго будет.

Распрощавшись, я вышел из машины и окунулся в уютный игроградский вечер.

Урфин ДЖУФФИН djuffin@bigmir.net

Толик. Путешествие по Африке

Разработчик/издатель на Западе: Tivola Publishing
Локализатор: «Бука»
Жанр: детский
Системные требования: Windows 98-XP, P 2-300 МГц, 64 Мб ОЗУ, SVGA-совместимая видеокарта, воздушный шар
Дата выхода: 2006

Медленным, но уверенным шагом и шорохом страниц читатель подтягивался с трех флангов: с обзоров предыдущих, с обзоров следующих и из «Автоответчика». Некоторые толкали перед собой тачки с гнилыми помидорами, файерболами и прочей веской аргументацией.

— Что дают? Что? Шо? — пробежало телеграфной молнией по длинным цепочкам жаждущих осмысленного убивания времени.

— Спектакль для малышей. Про Африку. Ерунда, — аукнулось в обратном направлении.

Тут же ряды жаждущих перераспределились и значительно поредели. Послышались чье-то недовольное бормотание.

«Бананы — пища для животных! Россия — для русских игр про Россию!» — взметнулся над головами большой плакат.

«А если русская игра — г##но?» — взметнулся второй плакат.

«Своя игра не пахнет!» — тут же ответили первые.

Какой-то тип РодозРительной наружности достал из внутреннего кармана плаща блокнотик и что-то черкнул. Спрятал блокнот. Улыбнулся. Сверкнул одухотворенным левым глазом и растворился в рядах потребителей.

— Тут вам не песочница! Здесь серьезные люди качаются, — отрекомендовался кто-то за всех сразу.

В руках зрителей замелькали цветные лопатки, заточенные под +2 экскаватора.

— Займите, пожалуйста, свои места, — бросил в рупор конферансье. — Загрузка...

* * *

Чуть ранее немецкая **Tivola** отметилась на нашем рынке неплохими, судя по отзывам, детскими игрушками **«Толик в деревне. Толик на озере»**, **«Юля-Крохотуля»** и несколькими историями про **Финдуса**. Об этих продуктах ничего определенного сказать не могу по причине отсутствия практики их юзания. Могу сказать одно: обзоры первых двух понятно каким департаментом повлияли на мой (правда, не для меня) выбор «Африки».

Опережая свое приятное впечатление от африканской экспансии, скажу, что полез в сЕти сетИ узнать об авторах побольше. «Тивола» оказалась не простым разработчиком, а золотым (выдает «на ура» целые сериалы), да еще и частью медиа-холдинга, приносящего детям много-много радости. Ни много ни мало, а **«Толик в Африке»** разработан *«при поддержке Медиа-Программы Европейского союза»*. На самом деле Толика зовут **Oscar**`ом и он представляет из себя что-то вроде визитной карточки Tivol`ы.

В пыльных недрах европейских компьютеров скрывается целая группировка любопытных типажей, созданных немецким медиа-паучком. Только об Оскаре я насчитал около 19-ти игр. Двойника Юли-Крохотули зовут **Milli-Metha**; в отличие от Оскара она специализируется на путешествиях по человеческим внутренностям. Еще одна звезда «Тиволы» — уже не детский, а подростковый **Hui-Buh** (все попытки перевода закончились ничем, а знакомая, переводчик с немецкого, ответила мне на SMS так: «Не знаю. Что ты там смотришь ☺?»)...

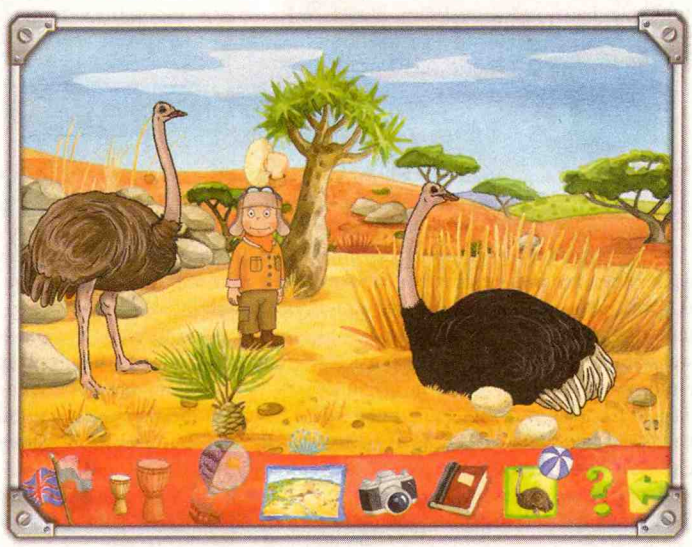
Под зажигательный бой африканских барабанов начинается вступительный ролик нашего путешествия на воздушном шаре в мир правды о зверях и действительно добросовестных разработчиках детских игр...

Данную игру *делает* озвучка. Во всех смыслах этого слова. «Толик в Африке» звучит гордо и богато. Голоса — та пестрая одежка, по которой встречаешь эту игру на подиуме своего стола. Благодарить же нужно модельера с замечательным в своем произношении именем **Cybenematic Games**. И многие комические эффекты в игре во многом обязаны именно озвучке.

Каждый анимированный персонаж усилиями актеров получился на удивление живым, объемным, колоритным. Проблема *характера* героев решена в «Путешествии» на «отлично». Жираф Петр, павиан Павел, крокодилы Гаврила и Клара, гиена Лена, львы Леля и Лева, страус Стася, слоны Соня и Сеня, бесцеремонный зараза Грифон — не просто паспортные имена, а уникальные личности.

Английский/русский язык игры можно менять в любой момент, то есть любую фразу можно прослушать в обоих вариантах. Говор зверей-англичан достаточно чист и точен, так что в плюсы игре можно записать и «репетиторство». Но лично мне такая образовательная функция показалась даже лишней на фоне *задушевной игры* со зверьми и самого *путешествия* как такового...

Подчеркнуто «примитивное» акварельное исполнение игровой среды на самом деле вызывает желание взять в руки кисточку (у меня вызывало).



Каждый активный предмет — это потенциальная шутка, драма, мини-сюжет или целое феерическое действо, а все мини-игры со зверьми разнообразны в своих квестово-увеселительных задачах.

Анимированные герои, акварельные задники — все в комплексе смотрится монолитно и цельно, все на двух десятках локаций живет вне времени игрока, все шевелится, хрюкает и завывает. Минус — некоторые локации откровенно бедны на содержание.

Любой момент путешествия в саванне можно сфотографировать, сохранить и даже распечатать на принтере.

В виртуальном дневнике можно делать заметки, только вот шрифт там — несимпатичный и мелковатый с позиций детской обучающей (в том числе) программы.

Более чем удачным получился упрощенный аналог Паганеля из «Детей капитана Гранта» — *Васисуалий Паровозов*, ученый-«ботаник», товарищ Толика, никогда не бывавший далее городского пляжа, но умудряющийся травить нам несусветные байки.

Мини-игра с ловлей блох на павиане — без сомнения, самая жирная изюминка игры. А еще — легкий культурный шок.

Грифон, смерть предвещающий, — самый интересный перс, связующий все путешествие.

(Ягуар, грифону подобный, запорол мой первый вариант обзора.)

И вот чего я совсем не ожидал, так это того, что узнаю из детской игрушки что-то новое: оказывается, страусы никогда (!) не прячут голову в песок...

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

F.E.A.R. EXTRACTION POINT

Разработчик: TimeGate Studios
Издатель: Vivendi Games
Жанр: shooter
Системные требования: P 4-2 ГГц, 1 ГБ ОЗУ, 256 Мб видео

Весь мир боится маленькой мертвой девочки. А вы?

Я — нет! И это правда. Ну, может, чуть-чуть побаиваюсь, вернее даже будет сказать — опасаюсь. Ну, так на это есть свои причины. Не хочется мне встречаться с этой девочкой без верного автомата в руках. Или пулемета. Или гранатомета. Или, может, лучше встретиться? Может, не такая уж она и плохая, несмотря на то, что не полностью упокоенная? Может, Пакстон Феттель хуже? А он хуже, определенно хуже. Гм, так о чем это я? Ах да — многоуважаемые поклонники супер проекта F.E.A.R., спешу вас обрадовать! Многообещаемый и изрядноотпиаренный аддон к этой могучей игре ВЫШЕЛ!!! Называется он **F.E.A.R. — Extraction Point** и повествует дальнейшую историю трех оперативников отряда, сразу после того, как бунтующий дух Элмы Вэйд опрокинул их вертолет. Как, вы еще ничего не поняли? Тогда быстро за мной — кругом солдаты Пакстона Феттеля!

Аааааа — да пребудет с нами новый драйв!

Ну что, камрады, как жизнь?! Руки дрожат, голова трясется, сердце в пятки уже несется? Нет?! А зря, ой как зря — оперативникам спецподразделения по борьбе с теми явлениями, на которые Малдер и Скалли угрохали всю свою жизнь, требуется постоянный прилив крови к голове. А как иначе можно отличить обычную комнату от той, по которой прошла дочка профессора-садиста? Да, именно по багровому мареву в глазах. По пятнам крови на стенах. По шепоту за спиной, по призракам в полумраке, по перебоям в радиопередачах и плохой подаче электроэнергии. По обманчиво медленной фигуре Пакстона Феттеля. Он сделал их свободными. Он хочет сделать свободными всех нас. Но начнет он с тебя!!

Сюжет не был раскрыт полностью. Не был рассказан и не был показан. Всадив пулю в лоб мистическому телепату Пакстону в эпилоге оригинального F.E.A.R., мы не сделали мир лучше, не избавили его от злобной могучей фигуры, нет. Мы лишь помогли самому Феттелю перейти на новый, более качественный и недосягаемый для свинцовой смерти уровень. Уровень свободы. Уровень Элмы Вэйд. Уровень потерянных душ. Уровень темных мечтаний и страшных возможностей. Уровень черных сил. Новая, энергетически-телепатическая ипостась сделала Пакстона сильнее, намного сильнее. И он хочет поделиться с нами этой силой. С помощью своих подручных демонов и, само собой, старых добрых солдат-оруженосцев. Что это значит? Да ничего особенного. Просто еще шесть новых глав откроется нам, любителям безостановочного экшена, и огромные пустынные локации с периодическими «неизвестными поступлениями» и сообщениями на автоответчике. Мы должны будем пройти их одну за другой, с каждым шагом приближаясь к истине — не нужно бояться маленькой мертвой девочки в красном платьице. Она раскрыла нам свою суть, свое новое естество, впустила в свой мир и забрала взамен часть нашего. Она не хочет больше крови и смерти. По крайней мере, не нашей и не сейчас. Ее мятежный дух жаждет покинуть этот бренный мир и обрести вечный покой, настоящее счастье и истинную свободу, которой никогда не видать Пакстону.

Вольно или нет, но мы поможем ей в этом, с помощью старого и трех видов нового оружия. Мы пройдем по всем до боли знакомым местам в обратном порядке и вернемся на старт. На крышу госпиталя. В Начальную точку. Точку извлечения. Точку Эвакуации. С нее все началось, и ею все закончится. И начнется заново. Но страх, СТРАХ, был, есть и будет. Будет всегда. Будет везде. Будет с нами. Он правит балом, он сидит на троне, он бежит рядом с вами по канализационным трубам, нажимает на курок вашего автомата, выдергивает чеку из вашей гранаты. Страх — это сила. Страх — это слабость. Борьба со страхом — наша работа. Давайте выполним ее достойно.

Страх — насколько он реален?

Взрыв. Удар. Падение. Ничего не видно. Вертолет. Друзья. Полет. Взрыв. Удар. Элма. Падение. Больно. Ничего не видно. Развалины. Автомат. Друзья. Коридор. Все это уже было. Десятки, сотни, тысячи раз было. Все это уже происходило в моем подсознании, каждый день, каждый час, каждую минуту. Бойцы спецотряда F.E.A.R. должны быть готовы. А я не готов. Ясновиденье — это дар. Или проклятье? Не знаю. Я просто не готов. Не потому что боюсь. Потому что не хочу. Потому что мне это не нужно. МНЕ не нужно. НЕ НУЖНО. Но, может, это нужно кому-то другому? Друзья. Холидей, Сунн-Квон. Алекс Вэйд. Нет. Вэйд. Элма, Элма Вэйд. Друг? Нет, она не друг. Она между мирами. Хочет освободиться. Пакстон Феттель. Он сказал мне, что освободил ее. Или меня. Что она была скована цепями, которые он разорвал. Или это был я. Не хочу думать об этом. Глупец, как многого он еще не понимает! А я? Что понимаю я? Холидей говорит — город разрушен взрывом. Говорит, все пути отступления разрушены. Кроме одного. Нужно идти назад, на крышу здания госпиталя, к Лифту Жизни. Нужно найти место. Особое место. Вертолетную площадку. Там нас будут ждать. Когда-то нас привезли туда. Теперь нас оттуда заберут. Смешная игра слов, не так ли? Теперь придется идти обратно, через трущобы, через разрушенное метро, полное крыс, через офисные здания, туда, к точке извлече-



ния, точке Эвакуации. Но сначала церковь, вход в неизбежность начинается в церкви. А ведь наш вертолет сбила Элма. Я видел, я помню. Я убил Пакстона, этого психа, мнящего себя гением, видел, как он падает замертво. Видения. Они преследуют меня. Они не дают мне покоя. Я должен идти в церковь. Там



начало. Солдаты. Снова солдаты! Их не убило взрывом, не разметало на атомы, не рассеяло пылью. Как будто их мертвый хозяин защищает своих цепных псов ото всех бед. Но только не от моих пуль. Но что это? Я убил двоих, остальные даже не шелохнулись. Они просто стоят, опустив оружие, склонив головы. Они ничего не делают. Я вошел в церковь. Я не могу в это поверить! Пакстон Феттель — Я ЖЕ УБИЛ ТЕБЯ!! «Нет, ты лишь освободил меня. Как я освободил ее. Как я скоро освобожу тебя». Я не верю ни единому твоему слову, проклятый дух! Я еще не готов. Солдаты ожили. К этому я готов. К этому я очень хорошо готов. Я не просил этого. Но я люблю это. Привычно скользнуть в боевой режим «замедления». Автомат подпрыгивает в руках, солдат отбрасывает на стены, пули выбивают из их тел маленькие фонтаны крови. Как знакомо, как легко. Патроны в обойме кончились. Перезаряжать нет времени. Дробовик. Всегда со мной. Выстрел в упор — очередному бед-



няге, воину тьмы снесло голову. Все кончилось. Тишина. И трупы в церкви. И смех. Звонкий смех маленького ребенка. Маленькой девочки. Значит, я на правильном пути.

Пакстон. Пакстон Феттель. Кто ты? Что ты? Зачем ты? Твои слова до сих пор жгут мою душу. Кричат в моей голове. Только сейчас я понял — ты вынудил меня убить тебя, ты сам захотел этого. Тебе надоела плоть, захотелось стать энергией. Темной, грязной энергией. Квинтэссенцией зла. И у тебя это получилось. Залы, трубы, коридоры, лестницы, пролеты. Старые знакомые. Солдаты с огнестрельным оружием, закованные в броню штурмовики, уродливые двуногие роботы и летающие злые духи. Все это я уже видел. Все это я уже убивал и разрушал. Пускай у них теперь есть ручные лазеры и миниатюрные переносные пулеметные установки — меня это лишь развеселит. Иногда полезно смеяться на работе. Даже на такой, как моя. Ого, вот это да! Такого я не ожидал. Облаченный в стальные супербронированные латы, сверкающий красным бронестеклом боевого шлема, прикрывающийся огромным штурмовым щитом и вооруженный могучим тяжелым пулеметом венец высокотехнологичных военных экспериментов темной части человечества предстал передо мной во всей своей красе. Победить его — все равно, что раскрошить камень. Чрезвычайно сложно, но возможно. Небрежно поведя своей вертолетной турелью, этот Санчо-Пулеметчик за две секунды уничтожил четверку бойцов спецподразделений, вынырнувших из какого-то коридора. Похоже, ведет его в этой схватке только одно — жажда убийств. На этом и сыграем. Переходим в боевой режим «скольжения», вскидываем плазменную винтовку — энергии осталось всего на четыре выстрела, но их должно хватить.



Первый пошел, пулеметчика откинуло назад, однако его смертельный машинган дернулся следом за мной и, несмотря на все навыки и тренировки, меня тряхнуло от меткой очереди. Этот парень опасный противник. Вынырнув из «замедления», я выстрелил еще раз и спрятался за колонну. Залп принял стальной щит. Тяжелый пулемет, с помощью которого можно разрывать на части боевых роботов, тут же принялся методично обрабатывать мое каменное укрытие. Сам штурмовик тут же пошел на сближение. Уловив секундную паузу между залпами, я высунулся из-за колонны и всадил заряд энергии монстру технологий прямо в грудь. Тот покачнулся, раскрылся, и я подбросил ему гранату прямо под ноги. Раздавшийся взрыв отбросил врага к стене, однако, покачавшись секунду, воин стали принял вертикальное положение и поднял смертоносный пулемет. И тут я дал последний, четвертый выстрел, откинул ставшее бесполезным оружие и, сняв с плеча верный M-16, добавил к энергии хорошую порцию свинца. Изрядно потрепанный противник закачался, но не упал. Тяжелые пулеметные пули ударили меня в грудь. Не веря собственным глазам, я продолжал жать на курок. Я выстрелил всю обойму, но страшный пулеметчик не был повержен. Его пули рвали мое тело, однако я не остановился. Выхватив пару пистолетов — мое последнее оружие, я с неистовостью обреченного принялся разряжать их в голову железному монстру. И только лишь когда кровь, текущая со лба, начала заливать мне глаза, сумасшедший пуле-

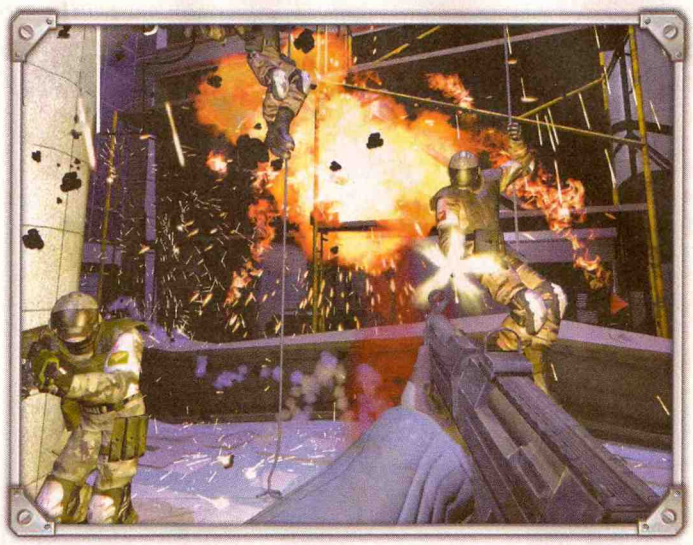
метчик издал противный истошный крик и рухнул на спину, безвольно раскинув руки. Слабеющими пальцами я нащупал на поясе аптечку. Теперь у меня появился пулемет. А это хорошо. Мне он еще очень пригодится. Чего не скажешь о его бывшем, теперь уже мертвом обладателе. Самое время спуститься вниз, на уровень метрополитена. Скоро как раз должен приехать мой поезд. Должен был приехать. Но его взорвали. А это грустно. Идти с пулеметом наперевес тяжело — мышечных усилителей у меня нет. Закинуть его за спину, чтобы не мешал? Так и сделаю, в руках будет только пара моих верных пистолетов. Хм, идти легче не стало. Почему это? Факинг счит!! Очевидно, меня ранило сильнее, чем обычно, да еще и в голову — пулемет в руках и за спиной весит одинаково! А?! Что это?! Тоннель впереди меня озарился светом прожекторов. Солдаты! Но как они меня нашли?! Их много, и они вооружены Пенетраторами Высокого Напряжения, мечущими толстые стальные колья. Я не успею уничтожить их всех. Я не смогу! «Неизвестное поступление». От кого? Элма?! Да. Так и есть —



перед атакующими бойцами появляется маленькая черноволосая девочка в красном платьице, звучат глухие хлопки выстрелов, слышатся громкие проклятья, а потом все резко, в одно мгновение стихает. В мрачной тишине, шелестит детский шепот — «ты в безопасности теперь». Элма Вэйд, когда ты стала моим другом?

F.E.A.R. — ничего не меняется

И это можно смело констатировать со смешанными чувствами в душе и выражением неопределенной *радогрусти* на лице. С одной стороны, остались все плюсы оригинальной игры: суперумный AI противников, красивая графика и неплохой звук вкупе со спецэффектами, а с другой — никуда не делись и стандартные фиаровские недостатки: огромные глупые локации, сделанные по методу копи-паста, плохая интерактивность местности и провалы в текстуры с зависаниями в них. Да, в игре появились новые и довольно интересные виды оружия (лично мне лазер нравится гораздо больше тяжелого пулемета), а вместе с ними и новые, еще более интересные противники. Да, сюжет, так лихо забракованный в F.E.A.R., приобрел более-менее нормальные очертания в F.E.A.R. — Extraction Point. Да, метания девочки в красном платьице и резкие «хоррор-элементы», откровенно смешившие меня в первой игре и заставившие слегка напрячься в аддоне — это уже что-то, это уже куда ни шло (скептики, не спорьте ☺!). Однако все эти поползновения носят характер чисто косметический. Никаких кардинальных, парадоксальных и ортодоксальных изменений в продолжении отличного шутера сделано не было, и я уверен — даже и не планировалось. Почему? Давайте я пока вам этого говорить не буду, лучше сами пройдите аддончик до конца, и все узнаете. Пакстон Феттель — он такой, поговорить любит. Глядишь, и вам кое-что новое расскажет. О грядущей войне, к примеру. С такими себе эмм... а, послушаете сами. А я лучше расскажу вам об особо ярких, запомнившихся мне в игре моментах, связанных с



применением смертоносного оружия различных видов в полевых броневых условиях канализации и прочих местах легкого поведения. Ведут они корни своего генеалогического древа еще от лучшего шутера 2005 года.

Момент первый и самый «яскравый». Я бы назвал его так: «Две маленькие переносные пушки убивают трех экипированных стальной броней воинов». Ну, а я, само собой, в это время сижу за углом и считаю отлетающие гильзы. Рассказываю, как было.

В одном из бесчисленных одинаковых коридоров, одинаковых комнат, одинаковых зданий; после открытия очередной заграждающей решетки вы попадаете в очередной холл чего-то очередного, и там вас ждет парочка стальных гигантов с Пенетраторами Высокого Напряжения в руках. Я называю их просто «гвоздодерами». Знаете, сколько может у вас проблем возникнуть с этими парнями на высоком уровне сложности, в относительно открытом пространстве, с неполным здоровьем и слабенькой броней? Ноль целых, ноль десятых, дорогие мои гос-



пода геймера! Если, конечно, у вас под рукой есть парочка переносных пулеметных башенок — новенького сладенького подарка нам от разработчиков. Эти очень полезные штуки можно прицеплять куда угодно, они липнут к стенам, полу и потолку, а после активизации начинают стрелять во всех видимых скане-

ру врагов до полного их уничтожения. И вот как нужно поступить. Тихо подкравшись к месту дислокации ваших вражин, смело швырните две башенки одну рядом с другой на пол и быстро прячьтесь, чтобы железобетонные парни вас не заметили. Ну, само собой, краем глаза взглянуть на начинающуюся потеху вам никто не запрещает. Все дело в том, что *товарисчи* гадостные солдаты будут очень настойчиво и упорно пытаться попасть из своего гвоздодера по маленькой, но удаленькой пулеметной штучке, которая в это время будет лупить по ним фактически постоянно. Думаю, вы уже догадались, что сделать это солдатам имени Стального Кола будет не под силу. Так что нам остается зимовать, а им — быстро умирать (ну или не очень быстро — это как пойдет ☺). Неплохой расклад, верно? Переплевывает все те глюки, что были раньше. Что, нет? А как насчет того, что эти пулеметницы потом почти завалили грозу всех юных фанатов F.E.A.R. — пулеметчика? Моя роль в той схватке была чисто символической — подбросить пару гранат, одной из которых я, кстати, уничтожил свою же пушечку. Как по мне, так очень нехило. Очень.

Второй «дуже яскравый» момент носит неповторимое название «Таких поражений не знала земля — во всем виновата глюкавая глюковня».

Заключается сей знаменательный инцидент в том, что ваши пока еще живые напарники-союзники имеют восхитительную слабость тормозить в ответственных моментах на уровне. Приведу пример. Штурмовой негрик Холидей, размахивая своим автоматом, бежит со мной на штурм какого-то там входа на какой-то склад (не знает он, бедолага, что именно там его и порешат ☹). Застрелив полдесятка вражеских солдатиков, этот герой без страха и упрека отсылает меня вырубить всех оставшихся штурмовиков на какой-то вышке, а сам начинает мутить что-то с механизмом открытия дверей. Само собой, лишь только вы удаляетесь от напарника, звучит сильный взрыв, половина локации разрушается, со всех сторон выбегает куча спецназовцев, поливая все, что только можно, свинцовыми очередями, — одним словом, начинается рутинная зачистка уровня. После этого господин Холидей (пока еще бессмертный), отпинав ногами остатки врагов, приказывает вам следовать к тонкой перегородке между бараками, потому как нормальный проход на его сторону заблокирован обломками. Вы, как и всякий другой нормальный геймер, все понимаете с полуслова — если сказал идти, значит, надо идти — стенка, должно быть, будет взорвана и проход очистится. Скажу сразу: эта мысль правильная. Старина Холидей подтянется через несколько секунд и подорвет стену со своей стороны, но... он может этого и не сделать. Старый добрый гроза всех паранормалов Холидей может просто стоять на месте посреди уровня и даже не пытаться идти к вам на помощь. И сделать вы с ним не сможете ничего, хоть ты тресни — ни выстрелы, ни крики не помогут. Глюк завелся крепкий. В данной ситуации спасет лишь одно — загрузка с «контрольной точки». По крайней мере, мне помогло.

Вот, я высказал, что хотел. Возможно, кто-то скажет, что все это мелочи жизни, что игра и без того отличная/ужасная, что мне не стоило тратить их время и излагать все эти смешные наблюдения на экране журнальных страниц. В таком случае, предлагаю перейти сразу к выводу ☺.

Вывод

Ну что я могу сказать? Тем, кому нравится F.E.A.R., естественно, советую играть. Ну, а тем, кому не нравится... советую тоже самое. Должно же у вас когда-то поменяться неправильное мировоззрение ☺.



Пилот: **Uzik** Штурман: **R@ak**

MOTORWARS.RU
СКОРОСТЬ ОН-ЛАЙН

Жанр: Браузерная онлайн РПГ
Системные требования: P 3/Duron 500 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, мышь и 33.6 Кб/с Интернет
Адрес: www.motorwars.ru

MORPG. С чем у вас ассоциируется эта аббревиатура? С бессонными ночами, миллионами экспы, постоянными квестами и пати? С бесчисленными мобами и ПВП-баталиями? Вполне возможно. Но наверняка она не ассоциируется с браузерными РПГ. Правильно, ведь «браузерка» никак не тянет на гордое имя MMORPG. А теперь вопрос: а какие они бывают, эти браузерки? Всем в голову сразу лезут БК, СВ, их клоны и просто подобные игры. Но ведь есть и исключения. Чего стоит только «Сфера Судьбы» или «Огейм»? Сегодня мы с вами поговорим еще об одном «исключении» — **Motor Wars**!

Надоело кого-то убивать, что-то строить/разрушать или выполнять различные квесты, зарабатывая артефакты? Тогда добро пожаловать сюда! Ведь «МоторВарс» — это не просто «браузерка» — это пошаговые гонки! Нет, не «Жуки» и не «Чумаки», где все зависит в основном от случая, а Тактические Пошаговые Гонки! Здесь все зависит от вашего умения езды...

Давайте разберемся со всем по порядку. Для начала вам понадобится выбрать свой первый автомобиль. Вам предлагают 3 варианта: Ford Ka, Mazda 121 и Fiat Punto. Определились? Тогда поехали! После выбора идет обучение, куда ж без него. В нем вас ознакомят с интерфейсом гонок и объяснят, как им пользоваться. Гонки проходят в окошке, справа от которого показаны автомобили игроков, вверху слева чат (по желанию игрока его можно скрыть), правее от него — позиция игрока, время хода и ваша скорость. Остальное место занимает то самое окошко, в котором генерируется карта гонки и катаются автомобильчики. Именно так я написал, потому что камера закреплена как бы на вертолете. Из-за этого складывается впечатление, будто вы играете в «Рельвт Тактикс» ☺. Чего только стоит управление! Машина контролируется не стандартными стрелками и WASD, а мышкой. Перед машиной появляется небольшой радиус движения, разделенный линией с указателем направления. Кликнете за линией — ускоритесь, до линии — затормозите. При ускорении радиус поворотов удаляется от машины и сужается. При торможении наоборот: приближается и расширяется соответственно. На один ход дается определенное время. Объяснить трудно, смотрите скрины ☺. Также радиус зависит от параметров автомобиля: *Разгон*, *Максимальная Скорость*, *Управляемость* и *Торможение*. Повышать эти параметры можно, улучшая своего железного коня. Да, все автомобили в игре можно тюнинговать! Вам предлагают: амортизаторы, колеса, глушители, спойлеры, тормоза, трансмиссии, турбины, чип-тюнинги и закись азота. Чем выше ваш спортивный уровень, тем круче девайс вы сможете поставить. К сожалению, от тюнинга внешне тачка не меняется ☹. Кстати, автомобилей здесь больше 30 различных марок: «мерседес», «мазда», «форд», «порше», «тойота», «субару», «вольво», «пежо», «хонда» и т.д. Но держать в гараже вы можете не больше 4-х авто.

Помимо гонок в игре можно устраиваться на работу. Пока что доступны только *Нефтяные Вышки*, но в скором времени добавятся новые виды работ. Получая призовое место (1–3), вы получаете спортивный опыт, работая на вышках — экономический. Последний влияет на коэффициент зарплаты. Чем он выше, тем больше вы получите за выполненную работу.

Еще один вариант заработка — это рулетка. *Рулетка* — зло ☺. Если войти в азарт, то можно и машину последнюю проиграть ☺. Хотя и выиграть не так уж сложно. На этом многие и зарабатывают, но я вам не советую. Рулетки — для мультоводов ☺. А потратить деньги есть на что, ведь после каждой гонки, бывает, ломаются не только запчасти, но и сам железный конь. Вот и приходится в *Гараже* ремонтом заниматься. После ремонта уменьшается прочность предметов, а после снижения оной до нуля использовать запчасти уже невозможно.

Игра выполнена на технологии Flash, из-за чего играть удобно в любом браузере, а не только в IE, как в других подобных играх. Тона приятные, все просто и со вкусом. Но больше всего меня радуют пейзажи карт: то самолет упавший, то джунгли Амазонки, то оазис какой-то, то ранчо. Трассы разнообразны и генерируются случайным образом, так что вы не найдете двух одинаковых. Также на дорогах, бывает, попадается полиция — как обычные сержанты с «фарами», так и лежачие полицейские. При встрече с ними не стоит паниковать, нужно просто притормозить и проехать рядом. Часто из-за штрафования лидирующие игроки могут оказаться последними. Что еще влияет на победу? Конечно же, правильное вхождение в повороты, коих имеется несколько видов: от небольших и длинных, до 180° и зигзагов. Чтобы стать лидером, перед поворотом надо притормозить, а потом резко давить на газ.

В игре присутствует система клубов. Если вы думаете, что это тот же «клан», то вы глубоко заблуждаетесь. Один игрок может числиться сразу в нескольких клубах (хоть во всех). У каждого из них свои правила, свои законы и свои особенности. Одни спонсируют игроков деньгами, другие машинами, третьи присматривают за порядком в игре, а четвертые просто собираются на сходках и пьют пиво ☺. Чтобы попасть в клуб, необходимо заплатить определенную сумму денег (виртуальные, реал вообще вкладывать нельзя), хотя я видел и та-



кие клубы, для которых нужно просто набрать определенный уровень и подать заявку, не тратя ни копейки. В вашей инфе будет указано, в каких клубах вы состоите. Чем их больше — тем выше ваша репутация ☺. Не стоит забывать, что некоторые клубы враждуют между собой, а другие, наоборот, в альянсе.

В принципе это все, что хотелось рассказать об игре. Но я не упомянул еще нескольких вещей. Разработчики постоянно добавляют/обновляют что-либо в игре, меняя тем самым геймплей. Также существует форум, на котором вы можете задать интересующий вас вопрос или высказать гениальную мысль.

* * *

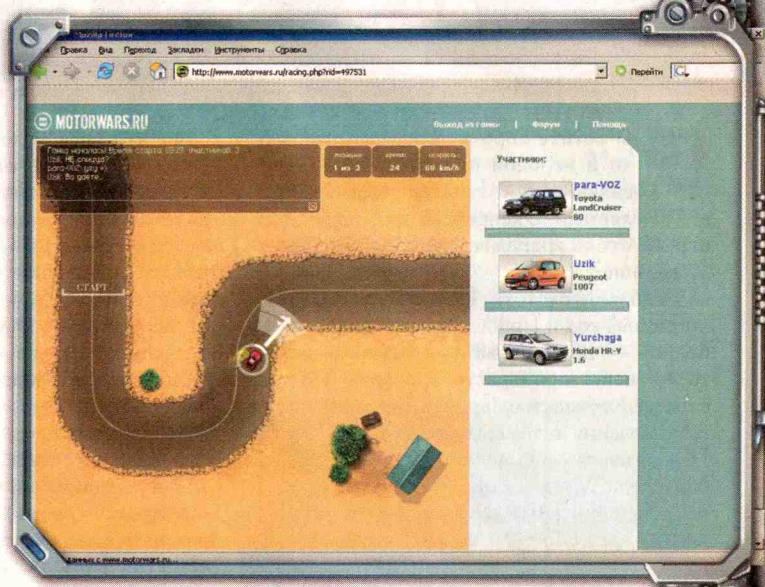
Конечно, не все так идеально в мире «МоторВарс», как описал *Uzik*. Я, *R@ak*, как человек, которому так и не удалось вжиться в роль Шумахера, могу смело утверждать, что данный продукт, несмотря на то, что существует уже долгое время, все еще сырой и местами непродуманный. Причин этому, если постараться, можно найти массу. Но, как по мне, все дело в том, что главный админ игры параллельно работает еще и над «Ганджубасовскими Войнами», проектом куда более успешным среди игроков и потому, чего греха таить, более выгодным в плане коммерции. Вот поэтому некоторые расценивают «МоторВарс» как придаток к ГВ, как игру в игре. Что-то наподобие хоккея из «Территории». И я с этим полностью согласен. Ну не могу я хвалить «браузерку», в которой, начиная со второго левела, все игроки похожи друг на друга как две капли воды, не могу спокойно реагировать на то, что с первого по пятый уровень все ездят на одинаковой резине, а со второго по шестой — пользуются одинаковыми глушителями.

Игра держится на плаву лишь благодаря уникальным, я бы даже сказал, колоритным гонкам. Но все же и они со временем начинают надоедать. По большому счету разные трассы отличаются друг от друга не всякими там примочками на заднем плане, а лишь расстановкой поворотов и длиной прямых между ними. Повороты хоть и разнообразны, но недели через полторы игры вы уже не увидите ничего нового. Да и всяческие лежачие полицейские и прочие «заграждения» не всегда спасают ситуацию. Поэтому нередки в игре картины, когда хайлевелы, ездящие на одинаковых машинах с идентичными прибамбасами, досконально изучившие все тонкости поворотов в игре, приходят к финишу почти одновременно и выигрывает среди их тот, кто при старте был ближе к внутреннему радиусу первого по счету поворота. Теперь скажите мне, фанаты игры, где интерес, где интрига, царящая в каждой гонке тех же «Жуков»? Простите, но ее и его, к сожалению, здесь нет, по крайней мере, я их — собственно, как и многие другие — так и не нашел. Поэтому, лучше пускай все будет в руках Фортуны и случая, нежели предрешено еще до начала заезда. Конечно, некоторые и видят в расстановке на старте элемент случая, но если это на самом деле так, то смотреть на все это можно лишь сквозь мокрые от слез пальцы.

В общем, как вы, наверное, поняли, игра мне не понравилась. Восторг от игрового процесса, потихоньку исчезал, постепенно превращаясь в чувство отвращения. Нет, однозначно, эта игра не для меня, но все же наличие таких фанатов, как *Uzik* не позволяет обозвать ее «отстоем» или чем-то в этом роде. Поиграйте, возможно, она вас затянет, а если нет, то нет... «МоторВарс» бесплатная и ничего, кроме своего времени, вы не потеряете. Лично я, после того как забросил игру, почему-то опять начал играть в CB, в которой не был больше года. Почему так случилось, не знаю...

* * *

Что же? Перед нами неплохая браузерная развлекуха. Вряд ли она когда-нибудь станет чем-то большим и сумеет вытеснить из чартов хотя бы ту же загибающуюся от времени CB, не говоря уже об «Арене» и БК. Рекомендовать ее можно тем, кому уже надоели бои, системы «блок-удар», а также любителям «реальности», ибо «МоторВарс» переносят нас не в далекий мир фэнтези и магии, а куда ближе — к моторам, скорости и адреналину. Хотя адреналина будет не так много, закончится он где-то к пятому уровню, после чего останется лишь голый интерес к тому, что



будет дальше. А дальше все то же — гонка, гараж, работа, рулетка, магазин и опять гонка. Ничего оригинального. Нет квестов, нет живого диалога между игроками *(Не соглашусь. А каждой гонке по чату + отдельный локальный чат? — примечание Uzik`a)*, за который, собственно, многие и полюбили браузерные игры. Система клубов не спасает. Нет необходимости общаться с другими игроками, нет живой торговли. Горько, и все тут. Как-то все... как в мини игре — вроде бы и интересно, но уровень не тот. Но и в маленькие игры можно погрузиться с головой. Точно так



же и с нашим пациентом. Все же с начала игры что-то крепко держит и не отпускает из мира «МоторВарс»... Поиграйте и убедитесь сами в правдивости наших слов. На этом ставим жирную точку и желаем вам всем удачи и всех благ. До встречи... Ах да, вот еще. При регистрации не забудьте указать, что вам посоветовал игру *Uzik* — и ему приятно и вам полезно ☺.

Марина КОМИССАРЕНКО

Новогодние пятна игростроя

Вы хотите спросить, почему так мало в игровой индустрии проектов, связанных с Новым годом? «Полярный Экспресс», да? Ещё пару игр, не столь знакомых нашим геймерам... А дальше?

А дальше пустота. Потому что праздники Новый год и Рождество (последнее особенно) — не та почва для сеттинга, на которой могут произрасти кровавые баттлы, стратегические манёвры, леденящие душу приключения в тёмных комнатах? Ничуть! Представьте себе, вполне можно отстроить базу деда Мороза, наклепать юнитов-оленей, спецюнита Снегурочку — и пойти войной на каких-нибудь параллельно отстраивающихся злобных «гринчей». Можно ведь?

Ан нет! Подобным сегодняшний игропроизводитель не балуется. Максимум — детские обучающие проекты, как-либо связанные с Рождеством. Всё остальное выходит за рамки традиционности — а значит, присутствует доля риска: вдруг нестандартный, или даже стандартный, но не-детский и не-обучающий новогодне-рождественский проект не окупится? Зябко, тревожно... А пищи для сценариев и геймдизайнерских ходов данные праздники предоставляют более чем достаточно!

Смотрите и сопоставляйте, уважаемые маркетологи, проджект-менеджеры и лидеры компаний. В нижеследующих событиях и фактах, вполне возможно, таится ключ к баснословным прибылям от хитовых игр. Ловите, и беритесь за концепты, талантливые сценаристы и геймдизайнеры, прикидывайте будущих персонажей, выдавайте на-гора скетчи, креативные художники. Ибо в этом жанре игровой индустрии олень ещё не валялся. Новогоднее пятно на теле индустрии до сих пор остаётся белым. А зря...

Каждый год в начале декабря человечество охватывает лёгкая паника. Оказывается, год вот-вот закончится! И хотя мы в очередной раз не успели выполнить все наши планы и осуществить все самые заметные мечты, окончание очередного цикла стоит отметить. И что с того, что Новый год — это просто невидимая пауза, столь же условная, сколь и абстрактная? В то мгновение, в которое 31 декабря превращается в 1 января, сердца множества людей замирают в надежде, что уж следующий-то год точно окажется тем самым, заветным, самым-самым главным в жизни, когда произойдут невероятные события и осуществятся потаённые желания.

Но что-то я увлеклась. Придётся вернуться к началу, к самым истокам.

Традиция праздновать смену цикла возникла одновременно с появлением у человечества календарей. Именно тогда начали отмечать окончание одного года и начало другого. Календари у разных народов и разных культур были разные, поэтому и отмечаемые дни не совпадали. В 45 году до нашей эры император *Юлий Цезарь* ввёл в употребление в Римской Империи так называемый юлианский календарь. В году было 365 дней, а каждый четвёртый год был високосным и состоял из 366 дней. Поскольку первого января вступали в должность новые консулы, этот день стал считаться началом года, так что можно сказать, что привычному нам новогоднему



празднику исполнилось в этом году 2050 лет. А используемый сейчас календарь был разработан в 1582 году Папой Римским *Григорием XIII* взамен старого юлианского. Благодаря этому человеку в истории европейской цивилизации отсутствует 11 дней между 4 и 15 октября 1582 года: их просто вычеркнули, потому что при переходе отставание старого календаря от нового составило уже 11 суток. Последней на сегодняшний день страной, принявшей григорианский календарь, стала в 1929 году Греция. И хотя в папском билле ни слова не было сказано о том, что именно 1 января является первым днём года, постепенно все страны начали отмечать Новый год в этот день. Однако Православная церковь до сих пор живёт по старому юлианскому календарю, благодаря чему в Украине и других православных странах продолжают традиционно отмечать два Новых года: светский и церковный. Страны, живущие по другим календарям, отмечают Новый год в другие дни: так, Коптская Православная церковь празднует 11–12 сентября, иранцы, ассирийцы и бахаисты отмечают 20–21 марта, в день весеннего равноденствия, Дальний Восток — в первое новолуние года (между 21 января и 21 февраля), а разные штаты и национальные группы Индийского полуострова встречают Новый год между 13 и 15 апреля. Исламский календарь привязан к лунному циклу, поэтому в 2008 году, например, мусульмане всего мира будут отмечать сразу 2 Новых года. А в еврейском календаре отмечается несколько новогодних праздников, главным из которых является *Рош-Гашана* — глава года, Судный день. Рош-Гашана бывает спустя 163 дня после Пасхи, но не раньше 5 сентября и не позже 5 октября. Именно в этот день происходит смена календарного года. Кроме Рош-Гашана, отмечается также и *Ту Б`шеват*, Новый год деревьев, который в 2007 году выпадает на 3 февраля. Ещё два новогодних дня — 1 Нисана, Новый год для королей, и 1 Элула, Новый год животных — сейчас отмечаются реже.

История второго главного зимнего праздника — Рождества — конечно же, короче. На заре христианства Рождество не отмечали, и лишь в 221 году Секст *Юлий Африканский* в своей книге «Хронография» начал популяризацию идеи, что днём рождения Иисуса Христа было 25 декабря. Именно на 24–25 декабря в 45 г. до н.э. приходилось зимнее солнцестояние, и таким образом возрождение Солнца как бы символизировало рождение Сына Божьего. Вопреки противникам самой идеи празднования дня рождения Бога так, будто он был простой человек, к концу IV века нашей эры Рождество уже отмечалось церковью, правда, пока как часть крещенских праздненств. И до сих пор Рождественские праздники начинаются 25 декабря (7 января по православному календарю) и продолжаются до самого Крещения — 7 (19) января.

Этот двенадцатидневный период называется *Святками*. На территории Руси в это время отмечалось несколько традиционных праздников, а день Крещения совпадает с *Велесовым днём*. Разумеется, в восприятии людей дохристианские и церковные события тесно переплелись, а сами

Святки обрели магическую силу. Считается, что в это время новорожденный Бог нисходит с неба и странствует по земле, а небесные врата раскрываются и открывают сокровища Рая. В полночь накануне Рождества и Крещения сбываются молитвы, исполняются гадания и открывается будущее; вода в источниках обретает целебную силу, духи блаженных предков посещают родичей и участвуют в семейных трапезах.

С Рождеством связано огромное количество традиций и суеверий. В этот день праздничную украшают ёлку с непременными огнями, которые отгоняют ночь и символизируют возрождение Солнца. В память о яслях, в которые положили младенца Иисуса принято приносить в дом сено и разбрасывать по полу. Праздничный стол покрывают белоснежной скатертью, на него ставят сочиво — постную крупяную кашу с мёдом, миндальным или маковым молоком и орехами. Праздничный стол должен непременно состоять из 12 блюд в честь 12 праздничных дней. На православный праздничный стол подаются блины, студень, заливная рыба, окорок, буженина, бараний бок с кашей, домашняя колбаса, жареный и фаршированный поросенок, гусь или утка с яблоками, капустой, пироги и пряники. Именно на Рождество принято дарить самые дорогие подарки, а в Новый год можно ограничиваться небольшими сувенирами. Праздничный период сопровождали колядки, щедровки, которые пелись с пожеланиями здоровья и благополучия хозяевам. Колядующие, обряженные и в масках, выступают в роли духов предков, которые проведывают родных и приносят в их дом здоровье, достаток, благополучие и урожайный год, поэтому не отплатить за коляду нельзя, это может сильно обидеть или разозлить духов. Вечерами молодые девушки собираются для гаданий, льют воск в воду, жгут бумагу, вглядываются в получившиеся фигуры, пытаясь различить черты суженых. Каждый сон обретает особое значение, каждый звук может быть связан с именем будущего мужа, треск лучины может символизировать долгую и богатую жизнь либо скорую и одинокую смерть.

Не менее разнообразные традиции связаны и с Новым годом. Так, обычай наряжать новогоднюю ёлку пришёл к нам из Германии, где ещё в Средневековье начали ставить украшенную яблоками ёлку, символизировавшую Древо Познания. Ставилась она как раз 25 декабря, и в этот день поминали прародителей Адама и Еву. Женившиеся на германских принцессах европейские монархи распространили этот обычай по всему миру, так что теперь мы тоже украшаем ёлки, надевая на них яркие шары и осыпая блёстками. Норвегия посылает лучшую ёлку Англии в благодарность за освобождение от фашизма, а католические страны сражаются за честь подарить ёлку Ватикану. В Российской империи ёлки начали ставить довольно поздно: в 40-х годах века жившие в Санкт-Петербурге немцы подарили этот обычай сначала столице, потом и всей стране.

А вот Дед Мороз у нас свой, ни у кого не заимствованный. Дух холода — «дед» — был почитаемым и грозным духом, от которого не только не ждали подарков, а старались задобрить его, выставляя на улицу что-нибудь вкусненькое. Впоследствии образ славянского духа-предка слился со св. Николаем, который, кстати, был прообразом и католического Санты Клауса. Но ни у одного народа, включая родственные славянские, нет Снегурочки, лишь голландский Синтерклаас прибывает к ребятам вместе с вымазанным сажей маленьким шаловливым помощником — Черным Питом. И только к нашим детишкам приходит восхитительная пара — добрый, шумный, щедрый Дед Мороз и его немного грустная красавица-внучка Снегурочка.



Весь праздничный круг дней сопровождали колядки. Колядующие обходили дворы, пели колядки, овсеньки, щедровки, виноградья, с пожеланиями здоровья и благополучия хозяевам. И все эти обряды тоже пришли из очень глубокой древности, когда колядующие выступали в роли «духов предков», проведывающих своих потомков и приносящих залог урожайного года, достатка, благополучия.

Можно бесконечно рассказывать о новогодних и рождественских традициях разных народов. Даже в застольных традициях столько интересного, что им можно посвятить отдельную статью. Судите сами: во Франции принято подавать седло молодого барашка, а в Германии — жирного гуся, в то время как норвежцы и финны предпочитают лосося, а на итальянском столе в Сочельник появляется целых семь рыбных блюд (он так и называется — Праздник семи рыб). В Австрии, Венгрии и Югославии на стол никогда не подадут птицу, чтобы счастье не улетело. В Сербии, Черногории и Хорватии на стол подаются только холодные блюда в память о том, что Дева Мария в тот день ела холодную пищу, а в Боливии едят пикану — острый, но одновременно сладкий суп из говядины, курицы, помидоров, картофеля, кукурузных початков и сухого вина. В Чехии в этот день разрезают яблоки не вдоль, а поперёк, и если семенная коробочка похожа на звезду, то год будет хорошим и щедрым, тогда как крест предвещает тяжёлый и неблагополучный год. В Польше люди обмениваются кусочками облатки — пресного хлеба с выдавленным на нём святым изображением. Так поляки показывают готовность помириться и забыть старые неурядицы. За столом собирается чётное количество людей, иначе кто-то может заболеть или даже умереть. Зачастую, чтобы обойти это неприятное предзнаменование, накрывается чётное количество приборов, один из которых оставляется для случайного прохожего, который может заглянуть на свет рождественского ужина в дом. А дети Германии не только ждут подарков от Санты Клауса, но и боятся наказаний от злого Крампуса, который может забрать непослушного дерзкого ребёнка в свой ужасный подвал. В странах Южного полушария новогодние и рождественские праздники лишены снега, но от этого не становятся менее весёлыми и шумными. Рождество отмечают и во многих нехристианских странах.

И уж точно каждый народ по-своему отмечает Новый год. Бирманцы обливают друг друга водой, а вьетнамцы выпускают в реки карпов, чтобы на их спинах бог добрался до небес и рассказал, как живут люди. Жители Западной Индии зажигают маленькие фонарики на крышах своих домов, а болгары, наоборот, гасят свет, чтобы начать безудержно целоваться. Итальянцы выбрасывают в окна все старые и ненужные предметы, даже мебель, шведы бьют посуду у порога своих соседей, кубинцы выплёскивают воду в открытые окна, желая, чтобы новый год был таким же ясным и чистым, как вода. Китайцы в новогоднюю ночь совсем не спят, чтобы не упустить удачу, а японцы стараются вдоволь насмеяться, ведь смех принесёт счастье в наступающем году. В японских храмах 108 раз звонят в колокол, и с каждым ударом всё плохое уходит, чтобы никогда не вернуться. На Кубе же часы бьют только 11 раз. Ведь им тоже хочется со всеми встретить Новый год, а не работать в такой важный момент.

Вы спросите меня, почему в посвящённом компьютерным играм журнале появилась такая длинная и подробная статья о Рождестве и Рождественских праздниках? Да всё очень просто. В процессе подготовки этого номера выяснилось, что игр, посвящённых этому периоду, — нет. Практически вообще. Есть несколько детских обучающих игр, популярно рассказывающих о Рождестве и о связанных с ним традициях. И всё. Так что перед разработчиками игр открываются практически безбрежные просторы волшебной традиции, на которой, даст Бог, вырастет не одна увлекательная игра.

LeoNEED

Ядерные твари

Компания **«Новый Диск»** и **JetDogs Studio** сообщают о готовящемся выходе игры **«Ядерные твари»**.

В этом чудовищном квесте игроку предстоит в образе говорящего песика Бруно рыскать по сюрреалистическому миру окрестностей Чернобобруйской АЭС, общаясь с маргинальными аборигенами. Действие происходит в тщательно отрисованных локациях. Некоторые из них радикально меняются в процессе игры. Главного героя ждут тяжелые испытания на улице красных фонарей, разборки с желающими ему смерти злодеями, опасное путешествие в цех фасовки галлюциногенных грибов и многое другое.

В создании игры приняла активное участие настоящая звезда российской порно-сцены, легендарная и порочная «школьница» Милена Лисицына. А оригинальное музыкальное сопровождение было создано панк-королями северной столицы — группой НОМ.

Эта игра не рекомендуется интеллигентным лицам с тонкой душевной организацией. Переварить «ядерных тварей» способны только игроки со… специфическим чувством юмора.

Когда мы узнали, что игра запрещена эстетствующим, не в меру интеллигентным лицам с тонкой душевной организацией, то мы просто не могли обойти ее стороной, поэтому направили наши вопросы в компанию-разработчика игры **JetDogs Studio**.

МИК: *Привет вам, JetDogs Studios, от журнала МИК. Представьтесь, пожалуйста.*

JDS: Игорь Минаев, Артем Кирилловский.

МИК: *Расскажите немного о вашей компании.*

Полтора года назад мы решили создать свою компанию JetDogs Studios. За истекший срок мы выпустили под своим лейблом массу мультимедийных проектов и несколько игр.

МИК: *Вы уже не новички в геймдеве. Вашим дебютным проектом стал психоделический квест «Туманный Ежик». Вы решили в очередной раз удивить поклонников квестов нестандартным видением мира?*

JDS: На самом деле «Еж» был первой игрой, выпущенной под маркой «JetDogs Studios», но до создания компании мы работали и над другими играми, как для российских, так и для западных издателей.

МИК: *Почему местом действия выбран игры город Чернобобруйск?*

JDS: А там пиво дешевое. **подмигивают**

МИК: *Название игры «Ядерные Твари» очень похоже на проект Дани Шеповалова «Ядерный Титбит». Есть ли какая-нибудь связь между вашей разработкой и «Ядерным Титбитом»?*

JDS: В свое время мы являлись представителями небезызвестной компании VZ.lab и работали над всей линейкой «Титбитов», за исключением последнего.

МИК: *Расскажите подробнее про сюжет «Ядерных Тварей».*

JDS: Это душераздирающая история рассказывает о похождениях говорящего хипповатого и хамоватого пса Бруно в радиоактивной зоне города Чернобруйска. Бравый песик поедет в ЗОНУ к своему другу, дабы отвести некий очень ценный молочный продукт, но по пути этот продут таинственным образом #@$%% [крадут]. И Бруно всеми правдами и неправдами пытается понять, кому понадобился этот продукт генной инженерии и почему же он всем так нужен… Вот такая завязочка!

МИК: *В качестве главного героя выбран аморальный говорящий пес по кличке Бруно. Почему было принято такое решение?*

JDS: Дело в том, что один из наших ключевых сотрудников, сантехник Гриша — пассивный №@&&% [горячий любитель маленьких зверушек] и его очень удручает тот факт, что с лучшими друзьями человека нельзя поговорить о высоком и светлом. После окончания работ над игрой у него закончилась годовая депрессия (после смерти любимого попугая Попки), и он наконец-то начал приходить вовремя на работу, еще какое-то время игровая индустрия может спать спокойно.

МИК: *В игре все персонажи будут животными или будут еще и люди?*

JDS: В основном персонажи представляют собой результат мутаций, вызванных больным креативом нетрезвых дизайнеров. За исключением специально приглашенной для этого проекта порнозвезды — Милены Лисициной.

МИК: *Издавать «Ядерных Тварей» в России будет компания «Новый Диск». Планируете ли вы вывезти проект за пределы нашей страны или это проект для русских геймеров?*

JDS: Данный проект, безусловно, предназначен исключительно для отечественного пользователя, большинство гэгов в «Ядерных Тварях» вряд ли будут понятны зарубежным игрокам.



МИК: *Сейчас очень модно наличие в игре лиц нетрадиционной ориентации — например, такое было в игре «Ядерный Титбит 2». Собираетесь ли вы как-нибудь поглумиться над нетрадиционалами?*

JDS: Безусловно, в нашей игре мы не обошли эту тему. Проблема сокращения рождаемости (которая праведно волнует наше правительство) нам не безразлична. Население нашей страны редеет, а #&#@$ [представителей всяких нетрадиционных ориентаций] с каждым днем становится все больше.

МИК: *В игре не будет использовано никаких материалов порнографического содержания?*

JDS: Порнографии нет, только жесткая высокохудожественная эротика.

МИК: *Художники очень потрудились, чтобы создать виртуальный город Чернобобруйск. Откуда появилось желание сделать проект именно в таком стиле?*

JDS: Просто нам друзья подогнали немного травы, ну и, чтоб не тратить ее эффект даром, мы решили создать что-то великое — так и появилась игра «Ядерные Твари». Кстати,

главный герой игры — пес Бруно имеет прототип, реального говорящего пса, у которого даже есть свой блог: **http://nucleardoggy.livejournal.com**.

МИК: *Вы не боитесь критики, которой подвергнется игра? Ведь вас можно назвать первопроходцами [первопроходимцами] в какой-то степени. Проекта с таким сеттингом еще не было.*

JDS: Мнение критики в российском геймдеве не всегда поддается логическому объяснению. Выпуская данный проект, мы больше заботились о положительной реакции простых игроков.

МИК: *К работе над саундтреком была привлечена андеграундная группа НОМ. Расскажите немного об этой группе для тех, кто не знаком с ее творчеством.*

JDS: НОМ — неформальное объединение молодежи, группа создана еще в советские годы, одновременно с «Аквариумом», «ДДТ» и «Алисой». С тех пор они не прекращают свое творчество. Участники коллектива НОМ очень разносторонние личности и занимаются не только музыкой, но и другими видами искусства, например, существует небольшая видеостудия НОМ-фильм (фильмы «Пасека», «Белорусская быль» и т.д.). Более подробную информацию об этом музыкальном коллективе читатели могут получить на их официальном сайте: **http://www.nomzhir.spb.ru**.

МИК: *Саундтрек писался специально для «Ядерных Тварей» или были позаимствованы избранные треки? Не могли бы вы поделиться с нами и читателями одной из игровых композицией на ваш выбор?*

JDS: Для «Ядерных Тварей» были использованы уже существующие композиции, охватывающие альбомы группы с 1994 года по 2005.

МИК: *Выход игры запланирован на декабрь этого года, но точной даты выхода пока нет. Вы можете уже назвать конечную дату выхода игры?*

JDS: Пока не можем, где-то в конце декабря, следите за официальным релизом.

МИК: *Какие планы на будущее?*

JDS: Будем работать дальше, разрабатывать новые игры, работать над повышением качества, и т.д., и т.п. И в финале — тотальное господство над Вселенной.

МИК: *Собираетесь ли вы осваивать новый игровой жанр или будете продолжать работу над созданием адвенчур?*

JDS: Да, безусловно, мы не собираемся делать адвенчуры до конца наших дней, но жанр, по нашему общему мнению — это не самое главное, в каждом из них есть свои достоинства и недостатки. Не бывает плохих жанров, бывают «криворукие» разработчики.

МИК: *Спасибо вам за предоставленное интервью. Ждем с нетерпением выхода этого необычного проекта и ваших новых разработок.*

JDS: И вам большое спасибо! И помните, не покупайте пиратской продукции, ведь разработчики тоже люди и хотят кушать...

P.S [все, что в квадратных скобках — нервные попытки редакции вспомнить о том, что нас читают дети].

«Ядерные Твари» потрясут мир в декабре, аккурат под Новый Год. Если вы хотите немного отвлечься от внешнего мира и суеты праздников и просто насладиться красотами Чернобобруйска и его обитателей во главе с порнозвездой Миленой Лисициной под ударные ритмы группы НОМ, то это игра вам настоятельно рекомендуется к ознакомлению.

При этом у игры необычайно низкие системные требования, которые может позволить себя КАЖДЫЙ:

- ✓ Наличие глазных яблок: минимум одно, рекомендовано — два
- ✓ Чувство юмора: обязательно
- ✓ Половая раскрепощенность: максимальная
- ✓ Отсутствие гомофобии: полное
- ✓ Присутствие обоих полушарий мозга: обязательно.



Записки Автоответчика

Кирилл ТАЛЕР kertis@mycomp.com.ua

БРОДЯЧЕЕ ПЛЕМЯ НАДЕЖД

Когда приходит пора писать автоответчик, я обычно думаю: «Как всё-таки хорошо, что есть "Бензоколонка"... Потому что рассуждать о тенденциях, рассказывать о впечатлениях, да и просто дурачиться (что и делаем мы всей редакцией на протяжении вот уже двух выпусков) можно там. Зато Автоответчик теперь полностью отдаётся на растерзание...

И всё равно не хватает места, чтобы уделить внимание всем письмам. Тем более, они всё более разнообразны. На смену шоковым посланиям двух типов — *«K&G ушли, всё пропало!!!»* или же *«K&G ушли, но мы в вас верим!»* — приходят рассуждения, полемика, критика, любопытство, сатира — многие килограммы читательских эмоций, надежд, чаяний. Преодолевают огромные расстояния месседжи-повозки, влекомые стаей электронных собак, чтобы прописаться на страницах МИКа. Настойчиво скребутся в двери, оглашая помещение звонким лаем, становятся в очередь, требуют к себе внимания, выражают единственно верное и жутко авторитетное мнение...

Эдакое бродячее племя надежд. Кому-то из племени сегодня повезёт, кому-то нет. Поехали! Открываем ворота, впуская первую повозку... Надо же, мне определённо везёт на девушек, особенно на **Кукарикадар**!..

Привет, Талер!

Здорово, Кукарикадара!

Вот, сижу, курсовую делаю, а параллельно... последний номер МИК`а читаю, следующий жду (с огромным нетерпением) и пишу письмо. Хлопотное это дело — письма писать (читать, пожалуй, тоже). Но не выдержала душа графоманки, захотелось сделать чего-то далекого от социологии, например, эпистолярным жанром заняться! ☺

Душа графомана тебя очень даже понимает и поддерживает. Тем более, пишешь грамотно, что в наши времена редкость, вызывающая всяческую уважуху и респекты.

МИК читаю четыре года и не перестаю радоваться, что на просторах родной страны есть такой ЧУДЕСНЫЙ журнал про компьютерные игры. МИК — лучший (и это не только похвала, но и простая констатация факта).

Если мы и чудесные... ну, допустим, что мы действительно чудесные! — то как раз потому, что мы не столько журнал про компьютерные игры, сколько про нас в компьютерных играх. Что-то я больно умно завернул...

*Чего еще хорошего сказать? *Почему в голову лезут соболезнования по поводу ухода Кертиса и Глюкка??? Кыш!**

Ага, брысь! И кому, опять же, соболезновать? Если нам, то K&G всегда с нами, в сердцах и прочих органах... осязания. Если им — тем более не стоит. Ребята хорошо себя чувствуют на новом месте и полны желания поднять отечественный игрострой, не потеряв при этом лиц в салате.

О! Про формат. Хороший формат. Мне нравится... Теперь хоть не надо каждый понедельник стоять у прилавка и решать почти гамлетовский вопрос: «Проезд или МИК?» И статей больше прибавилось. К тому же верится, что авторы чуть свободнее станут, времени играм смогут больше уделять.

Верится и надеется!

Чёрт возьми. Воображение рисует жуткую картину — контролёр с автоматом наперевес тормозит студента: «Проезд или МИК?!» Почище гамлетовского вопроса будет.

В общем, ребята, вы молодцы! Так держать. Журнал «тянете» на «отлично». Радует появление новых и, особенно, возвращение старых авторов ☺.

ЗЫ. И куда уж без грустного вздоха, цитаты Свержинского Лиса: «Я буду ждать вас, утирая слезы, и с башни махать на вас сырым платком», и соболезнований? Никуда. Грустно, что ушли такие достойные агенты!

Но... Обещали же они, что не канут в Астрал аки Ранд, что будут писать, если игры хорошие появятся? Обещали. И мне кажется, что напишут...

И написали! И ещё напишут!

А пока... зачем вздыхать, что «раньше было лучше, раньше зима со снегом была, курсовиков темы проще задавали?..» Надо ждать хороших игр от хороших разработчиков (например, от наших доктора и орка... они ведь игроделаньем занялись, как я поняла? Или это у меня глюк? ☺

Не, Глюкк у Кертиса. А Кертис на кухне. А кухня... В общем, у этих разработчиков так всё непонятно и загадочно...

ЗЫЫ. Привет Jaguaru от домашнего сиамского собрата... почти собрата, кошатины Рики!=)

Кукарикадара

У Jaguara теперь целых две знакомых кошатины Рики будет! Молока вдвое больше запасут, опять же...

Открываем ворота, встречаем очередную повозку. Эй, а чего лицо такое ехидное, товарищ **AlonInDark**?

Привет, Талер.

Приветствую.

Прочитал твой третий Автоответчик, и у меня появилась мысль, типа того: «Что надо написать, чтобы твое письмо обязательно оказалось в Автоответчике...»

Вариант 0. Сначала его (письмо) нужно написать...

Вариантов уже несколько:

1. Писать (если парень, конечно) от женского лица, ну, а если не парень, так и придумывать ничего не надо.

Уважаемые читатели! Не слушайте, пожалуйста, камрада AlonInDark, и не поддавайтесь на провокации. Иначе редакции отбоя не будет от писем бородатых Маш и Алёнушек с волосатой грудью. Пожалейте наши нервы...

2. Написать, что ты один из комьюнити широко известного (не без твоих стараний) Ингульца (хотя это уже банально становится, так что вариант не долгий).

3. Более приятный вариант — написать, типа после прочтения письма от Alex`а из Ингульца, я, в качестве представителя от 2–3-х комьюнити из какой—то деревни, тоже решил откликнуться и показать себя, а также то, насколько широко известен МИК, насколько все его у нас тут в деревне любят...

Как быстро Ингулец стал популярным... А всего-то два письма оттуда пришло. Может быть, дело в том, что письма искренние были? Таковые ценятся особенно дорого, будь они хоть из Анкары, хоть из Нью-Хемпшира.

4. Написать наиболее жесткую критику МИКа, в основном безосновательную, обязательно упомянуть про бумагу, никчемные рассказы про ДЗВР и отсутствие баллов за игру, ну, и т.п.

Ну да. Критиканство всегда вызывает резонанс. Только и его, каким бы оно неправильным (или правильным) ни было, тоже нужно писать честно, а то ведь не поверим... А зачем нам заведомо провокационные письма?

5. Или же поступить самым нахальным образом и написать, что я уже кучу писем посылал, но так и не был замечен... АААААА, напечатайте меня в Автоответчике и т.п.

А качество письма? Если жёлудь спелый, его, знаешь, любая свинья слопает. А если кислый, горький и зелёный? Всё-таки, интересный стиль, качество и свежесть идей/пожеланий — приоритеты в отборе писем. И если ничего этого нет, не поможет ни Ингулец, ни слабый пол, ни e-mail Анжелины Джоли (хотя с последним я поторопился...)

6. Наоборот, сказать, что я читаю МИК с самого его рождения, еще когда не было Кертиса (в смысле как журналиста МИКа), но вот пишу впервые и (цитирую FireGolem) буду безумно счастлив, если мое письмо попадет в Автоответчик.

Вот пока что все идеи.

На мой взгляд, самый гарантированный результат будет при написании от лица девушки, так как девушек пишет немного, и их ценят...

Спасибо за краткую аннотацию брошюрки «Пособие для молодого, но ушлого читателя».

Поэтому пишет вам Дуня Федотовна...

Не верю! (подпись: Дуня Федотовна)

когда-то жившая в Ингульце, но переехавшая на хутор Дубровский...

Не верю! (подпись: Дубровский)

где живет 17 человек...

Не верю! (подпись: 18-ый житель хутора Дубровский)

что не помешало мне читать ваш МИК всю жизнь, сколько себя помню...

Не верю! (подпись: Директор роддома)

поэтому, АААААААА, напечатайте меня скорее на страницах любимого журнала, потому что пишу я впервые, иначе я вас так закритикую, что весь ваш убогий Департамент разбежится и ваш загибающийся журнал загнется еще быстрее, и для меня МИК умрет...

Не верю! (подпись: Смерть)

Ах да, забыл еще — чем безграмотнее письмо, тем больше вероятности попадания в Автоответчик... Особенно добил VanDZYO... Это ж надо, наехать на интеллект камрадов, а после писать Ооооченнь интеллектуально.

Дело не в безграмотности. Нам ничего не стоит «причесать» письмо, поправить в нём все ошибки и пустить в номер вылизанным, похожим на комнатную собачонку престарелой дамы. Почему мы этого не делаем? Во-первых, чтобы не выплеснуть вместе с водой ребёнка. Во-вторых, чтобы читатели, увидев собственную безграмотность, устыдились и обращали больше внимания на грамотность. Хотя вот твоё письмо пришлось немного подправить — ошибок куча ☺.

Вот такие мысли навеяны Автоответчиком. Никого не хотел обижать. Надеюсь, все читатели этого письма с чувством юмора. На самом деле я уважаю ваш журнал и готов поспорить, что он единственный, который читали (не все, конечно) даже те, у кого нет компьютера, и я один из таких (когда-то был)... Оставайтесь какие есть, всегда приятно читать ваших постоянных авторов — словно встречаешь старого знакомого. ДЗВР жив и будет жить, пока вы его сами не добьете или не развалите.

С ув., ваш постоянный читатель AlonInDark

Слава ГейМыру, с чувством юмора дружим. А за письмо большое спасибо с занесением в книгу о вкусных и здоровых месседжах. Мир вам и любовь, Дуня Федотовна!

Встречаем новую повозку... Какое серьёзное лицо у **Вацлава**! Сразу видно, деловой человек.

Привет, Кирилл! Как житуха?

Здорово. Да движется малёха! Напрягает, но не парит, как грицца.

Свое жизнеописание упущу, не думаю, что всем читателям будет оно интересно. Отошлю его потом отдельным письмом (если хочешь). Поздравляю всю редакцию МИКа с наступающими полками зимы (чё-то они как-то неуверенно прут. Не правда ли?). О чем это я? Ах да! Так как я свое жизнеописание опустил, вы не можете знать, что я программист и 3D-дизайнер, мечтающий о создании компьютерных игр ☺. Тут у нас конференция намечается, и я собрался выступить с речью. Типа «Объединение программистов и дизайнеров в совместную группу для разработки компьютерных игр». В общем, я там использовал некоторые фрагменты из спецвыпуска об РПГ и онлайн. Надеюсь, вы не будете со мной судиться... Это будет во благо отечественного геймдева! С уважением, Вацлав.

Ого! Вацлав, а можно поподробнее о вашей организации и конференции, которая будет проходить (или уже прошла?). Отпиши на **taler@mycomp.com.ua**. Заинтриговал ты меня.

А вот и ещё один груз. На повозке написано «Немає теми ☺». Вожжи в руках у камрада **Witcher**.

Привіт, Таллер.(це нічого, що я тобі укр. мовою пишу?)

Та ні, нормально все. В одній країні живемо, чого маємо один одного не розуміти?

Пише Witcher. Довго не мав приводу для листа, але ось все-таки вирішив написати.

Спочатку трішки негативного ☹.

1. Автори статей якось почали писати «сухо» (до тебе, Лепрекона, Ягуара, Bateau це не відноситься ☺).

Навіть не знаю, що сказати... Вогнику в очах немає? Свіжості відчуттів? Трішки божевілля? Чого не вистачає? Мені справді цікаво і хочу в цьому розібратися, бо іноді сам відчуваю щось таке.

2. Почала зникати атмосфера МіКа (раніше кожен автор писав в особистому стилі, а сьогодні всі як один ☹).

Ось із цим не згоден. Повернулися старі автори, і у кожного свій, досить неповторний стиль. Підростають нові. Зміна поколінь, це завжди важко. Але під один гребінець всі не чешуться — може, просто номер тобі підвернувся під руку не дуже яскравий?

3. Відчувається такий собі ефект занепаду і втоми (може, через насичену подіями осінь).

«Втоми» — може, але із «занепадом» категорично не згоден.

Тепер позитив ☺.

1. Сподобалася стаття про Planet Side (може, зробити рубрику, в якій розповідалося б про онлайн-ігри, типу — декілька номерів про BoB, потім про L2, EBE та інші?).

Потихеньку будемо це впроваджувати. EVE, наприклад, давно вже напрошується. Тим більш, я у захваті від цієї хардкорної штуки.

2. Подобається, що частіше (хоча і в якості комічної складової) з`являється укр. мова ☺.

Мені теж. В цьому ми точно не схожі на суто російськомовні журнали ☺.

3. Я все більше переконуюся, що ви найкращий гейм-журнал в Укр.

Щиро дякую. Хоча... Ми не найкращі, ми інші ☺.

Це все, всім до побачення.

P.S. *Вибачте кого образив (я знаю, що мій лист з ймовірністю 99 відсотків не потрапить в номер, але я хоча б спробував ☺).*

Один відсоток спрацював, Witcher! Так тримати!

Последняя повозка. Очень хочется опять же извиняться за то, что многие не попадут, за то, что люди стараются и пишут, но не всегда видят себя в буквенном эквиваленте на страницах Автоответчика. Хочется сказать, что я постараюсь следующий выпуск расширить хотя бы до трёх страниц... Но сегодня, увы, последнее. Потому что...

Потому что хочется именно этим письмом закончить последний Автоответчик этого года. Я с вами прощаюсь, а последние слова пусть будут словами читателя.

Здравствуй, Кирилл.

В ушах звучит Santa-Monica, в глазах... В глазах ностальгия и немного слёз. Пишу тебе, чтобы поблагодарить за статью о «Фаренгейте». Это откровение... Спасибо за статью и за то, что дал увидеть мне эту игру. Когда играл, почувствовал себя человеком... Материл убийцу, проклинал всё на свете, орал на всю квартиру: «Парень, держись, твою мать!», и не мог понять, отчего слёзы на глазах. Ведь не было их, когда распорол ногу, не было, когда зашивали, не было, когда прощался с девушкой и дорогими мне людьми. Не было... Теперь есть... Теперь почувствовал, что есть душа внутри... Что есть, просто есть Я... Я существую. Меня ждёт Маркус Кейн, где-то Карла и Тайлер идут по следу, я знаю, что завтра умрёт Тиффани... Я знаю, всё это уже было... Но пусть всё будет ещё раз... Ещё один глоток настоящей, пусть и виртуальной жизни...

Now remember that day, when you left Santa-Monica...

Просто спасибо. Ты — настоящий.

Аридэн



Спарта: Войны древности

Войны Древности: Спарта — это эпическая стратегия о становлении и распаде одного из самых могущественных государств древности, в которой вам предстоит пройти путь от вождя маленькой деревушки до легендарного спартанского полководца.

С точки зрения современности, «Спарта» показывает отличное качество графики с поддержкой всех современных умных слов (Chrome, Bump mapping, Specular, Shadow map).

Более 30 игровых миссий в трёх кампаниях за каждую расу и одиночных сражениях, невероятное разнообразие юнитов, технология Unit Designer, позволяющая создавать новые виды войск и комбинировать существующие во время игры. Есть возможность собирать вражеское оружие с поля боя и снаряжать им свою армию, захватывать боевых животных, осадные орудия, противника.

Издатель: Руссобит-Паблишинг

Минимальные системные требования: CPU 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 2 Гб жесткий диск, ОС Windows 2000/XP.



Готика 3

Продолжение культовой action\RPG от третьего лица. Остров Хоринис очищен от сил зла (Готика 1, Готика 2), теперь настало время для покорения материка, где злобные орки практически полностью поработили всю человеческую расу. Сопротивление держится буквально в парочке нейтральных поселений, в горах, пустыне и где-то в районе очень-очень холодного севера. Хотя в лесах еще осталось достаточно много мелких бандитских лагерей, которые слишком слабы и жадны, дабы человеческая свобода и независимость могла бы на них рассчитывать.

Издатель: Руссобит-Паблишинг/GFI

Минимальные системные требования: CPU 2 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 128 Мб видео, DirectX 9.0c (версия от апреля 2006), ОС Windows XP sp1 или Windows 2000 SP4.



Звездный спецназ

Классический боевик, с какой стороны ни посмотри. Вы — боец звездного десанта, с пеленок вас учили выживать и убивать, вдалбливали вам в голову все необходимые сведения для изучения огромного и жестокого мира. Вы всю жизнь ждали своего звездного часа, и вот он пришел.

Арданис просит о помощи — империя Раккай начала массированное вторжение на эту планету, железным кулаком сокрушая все на своем пути.

Подкрепление уже в пути, но пока его нет, оборонять планету придется именно вам. Стреляйте во все, что движется, подбирайте все что плохо лежит.

Издатель: Руссобит-М/GFI

Минимальные системные требования: CPU 1 ГГц, 256 Мб видео, 64 Мб видео, 400 Мб жесткий диск, ОС Windows 2000sp4 или XPsp1.

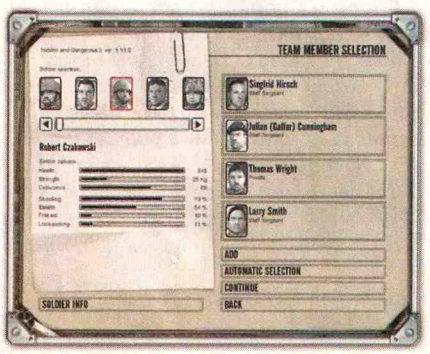


Альянс: Двойной удар

Год 2008. Ряд стран Азии и Ближнего Востока объединились, образовав Демократическую Республику Северный Джомбистан. В одном из глухих уголков молодой азиатской страны американскими военными создана строго засекреченная база с лабораторией для экспериментов в области генной инженерии и полигоном для испытания новейших систем вооружения. Секретный центр армии США становится целью №1. Боевики стремятся захватить объект любой ценой. Если в руках фанатиков окажутся экспериментальные образцы оружия, весь мир погрузится в пучину кровавого хаоса. В вашем распоряжении: 20 динамичных миссий, транспортные средства, вооружение, спецвойска нового поколения и многое другое.

Издатель: Руссобит-Паблишинг/GFI

Минимальные системные требования: CPU 1.6 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 1 Гб жесткий диск, ОС Windows 2000, XP.



Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron (Отряд особого назначения)

Дополнение к нашумевшему action`у. Игрокам вновь предстоит принять участие в сражениях второй мировой войны. На этот раз, благодаря нелегкой военной доле, мы сможем побывать во Франции, Африке и на Сицилии. Новую кампанию можно проходить как в одиночку, так и в компании своих друзей, используя для этого сетевое соединение.

В игру также были добавлены новые карты для сетевых сражений. Появилась возможность управлять разнообразными видами транспорта, начиная от обыкновенного джипа и заканчивая штурмовым танком.

Издатель: 1С

Минимальные системные требования: CPU 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 3.2 Гб жесткий диск, ОС Windows 2000/XP

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

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