1 267
1 2007
Январь

СИ



стр.18

MEDIEVAL II TOTAL WAR

З Новим Орком!

Дневной Дозор

стр.22

ANNO 1701

стр.38

ISSN 1819-8716

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

СЛУЖБА БЕЗПЕКИ АЛЬГЕЙРИ

Розшукується за бандитизм, тероризм та замах на вбивство ватажок незаконного збройного бандформування

РОЗШУКУЄТЬСЯ



ТАНЯ ТОРМЕНС

ПРИКМЕТИ: на вигляд 20-25 років, середньої статури, зрост близько 170 см, волосся чорне, чоло високе, форма лиця овальна, очі карі, широкі вилиці, ніс прямій, губи середньої пухлості.

ВСІХ, ХТО ВОЛОДІЄ БУДЬ-ЯКИМИ ВІДОМОСТЯМИ ПРО МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ ОСОБИ, ЩО РОЗШУКУЄТЬСЯ АБО ЇЇ ЗВ'ЯЗКАХ, ПРОСИМО ТЕРМІНОВО ПОВІДОМИТИ ПРЕДСТАВНИКАМ ЗАКОНОЇ ВЛАДИ

УВАГА! ЗЛОЧИННИЦЯ ОЗБРОЄНА ТА ДУЖЕ НЕБЕЗПЕЧНА!

1С® ФІРМА «1С»

Виробництво в Україні – ДП «Єврософтпром»

7.62mm

1С:Мультимедіа, Фірма "1С, Апейрон

APEIRON

ВНИМАНИЕ!!!

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

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

☞ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307.
Стоимость издания: 1 месяц — 8.88 грн, 3 месяца — 26.39 грн, 6 месяцев — 52.18 грн.

☞ Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.poshta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.

Оглавление

Новости стр. 5-11
Вирджин КЕМПЕР
Medal of Honor: Airborne стр. 12
Вирджин КЕМПЕР
Infernal стр. 13
Lar
«Инстинкт» стр. 14
The Maks
Elveon стр. 15
Вирджин КЕМПЕР
«33 квадратных метра: Война с соседями» стр. 16
Scratch
«7.62» стр. 17
Алексей ТУР aka leprecon
Medieval: Total War II стр. 18-21
Кирилл ТАЛЕР
«Дневной Дозор» стр. 22-24
Алексей ТУР aka leprecon
«Вторая Мировая Война» стр. 25-27
Алексей ТУР aka leprecon
Eragon стр. 28-29
Geralt[NBF]
Neverwinter Nights 2 стр. 30-31
Thorneyed
Space Cowboy Online стр. 32-35
Vassallog
ZooVet стр. 36-37
Андрей M. aka Scratch
Anno 1701 (1701 A. D.) стр. 38-39
Deadwalker
Игротух стр. 40-41
Lar
Total Annihilation стр. 42-45
Мохнорыл ТАЛЕР
Записки Автоответчика стр. 46-49

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№1 (267), 01.01.2007.
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

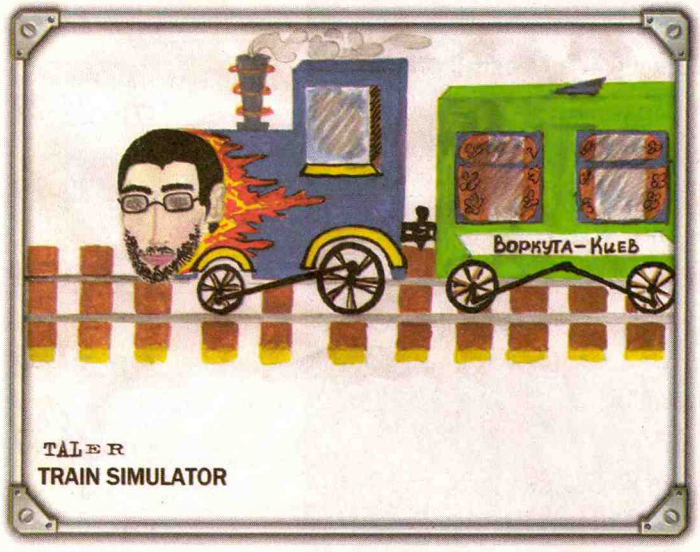
Отдел маркетинга: Надежда Николаева, Роман Бураковский.
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можаев.
Отдел полиграфии: Игорь Ильченко.
Сбыт: Елена Семенова.
Экспедирование: Михаил Ковальчук.
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотовывод: ООО «TV-ПРИНТ», тел.: (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. № **3795**

Jaguar, Кирилл Талер

Сказочки

14:00. Утро. Наверное, многие из вас, наши дорогие читатели, думают, что сейчас я буду рассказывать от том, как замечательно наш Департамент ведет подготовку к празднику — Новый Год... Возможно, я бы и написал что-то подобное, но... както странно получается. Вот, бывает, просыпаешься утром, не успеваешь глаза толком открыть, а в голове уже куча интересных мыслей, образов, воспоминаний о приятном или не очень сне. Кстати, недавно вот пытался вспомнить имя приснившейся девушки. Что самое интересное — я с ней виделся пару лет назад, даже помню, как общались, а вот имени вспомнить так и не смог. Жалко, блин. Хотя это еще не самый обидный вариант.

Хуже всего — когда проснувшись, не можешь понять, спишь ты еще или нет. Когда в голове полнейший бардак, возможности мозга заканчиваются на выдаче команд мышечной системе организма, а от сна не осталось ничего, кроме темного, непроглядного забвения. В такой день я больше часа могу топтаться возле своего музыкального центра, пытаясь подобрать музыку под настроение. Вот так и сегодня.



До работы я добираюсь обычно быстрее всех, так как мне не нужно толкаться в маршрутках, ругаться с контролерами в автобусах и торговаться с водителями такси. Мне достаточно просто проснуться, зашнуровать ботинки, сменить положение с лежачего в сидячее, включить компьютер, и я уже на рабочем месте.

«С Новым Годом» — вдруг послышалось в глубине моего сознания. Брррр... какой, к кошкиным хвостам, Новый Год? Вроде же, не так долго спал, а вчера, если мне не изменяет память, было 24 декабря. Чего это я вдруг? Морально подготавливаю себя к празднику? Нет, о гулянках пока что думать рано, нужно доукомплектовать номер, написать Бензоколонку, помочь корректору с правками и верстальщику с расстановкой материалов. Ужасть.

Почему-то вспомнилась одна новогодняя сказка...

Некогда один весьма интеллигентный молодой человек решил съездить в Москву, дабы полюбоваться главной елкой страны. Я, например, ее никогда не видел, но в любой уважающей себя стране должна быть главная елка. Так вот. Дабы не ходить через весь город пешком, парень решил прокатиться на метро, и то ли у него вытянули кошелек, то ли он просто его потерял, неизвестно. Он просто вышел на своей станции и обнаружил, что денег у него не осталось. До Нового Года — несколько дней. Все это время наш герой бродил по городу, голодный, замерзший, грязный, небритый, — трезвый, в конце концов!

31 декабря, выбравшись из очередного подъезда, парень увидел, как мордатый продавец у лотка заворачивает огромнейшие апельсины в красивую, блестящую упаковку и аккуратно складывает их в коробку.

Тут уже у нашего героя просто срывает крышу — он хватает один вот этот самый, круглый, блестящий, оранжевый, и бегом, бежать куда подальше. И вот, когда погоня отстала, он, уже наплевав на всю свою интеллигентность, садится прямо на голый асфальт, чуть ли не зубами разрывает этот несчастный измятый подарок, смотрит... А там вместо апельсина — большая елочная игрушка, на которой написано «С Новым Годом»...

Вот так вот, гонишься-гонишься за материальным и теплым, а получаешь в результате нечто моральное и эфирное, и очень светлое.... Никакая эфемерная мечта насущное не заменит, однако.

Вот такие утренние впечатления у меня сегодня были о вселюбимом празднике. Только не подумайте, что я всегда такой «оптимистичный», просто в очередной рабочий день очередное рабочее настроение не разрешает хоть немного расслабиться и помечтать о грядущем веселье.

А ведь как ни крути — сегодня не какой-то там очередной, а Последний рабочий день уходящего года, а это, по сути, последние строки, которые мы напишем в этом году. Дальше будет празднование, двухнедельный отпуск, возможность отлежаться в кровати, утреннее похмелье и пр.

Как правило, все издания любят поздравлять своих читателей с праздником, желать им чего-то и т.д. Конечно, можно было бы дальше написать, мол, «а мы нестандартны и хороших пожеланий от нас вы не дождетесь», но лично я устал.... Устал от всех этих вынужденных литературных поворотов, которые делают статью интереснее и оригинальнее, устал от великого слова ПиаР. Давайте я просто, пусть и немного запоздало, поздравлю всех читателей с Новым Годом.

Геймерам же (и не только, и тем более, не только им!) желаю собраться толпой у кого-нибудь дома и отпраздновать понастоящему, ибо, как глаголет нам народная мудрость, **«Как ЕГО встретишь, так ЕГО и проживешь!»**. Сделайте из сетевых проводов (да и вообще, из всех проводов для вашей машины) — яркий, разноцветный «дождик» для елочки... Ну и что, что он будет иногда коротить — в Новом Году нам понадобится больше энергии! Позовите в гости своего самого заклятого врага, или девушку, к которой раньше даже подойти боялись, и предложите встретить праздник в общей компании. Только не нужно бояться. Новый Год — самый подходящий день для чуда.

Еще хотелось бы обратиться с пожеланием к родителям юных геймеров.

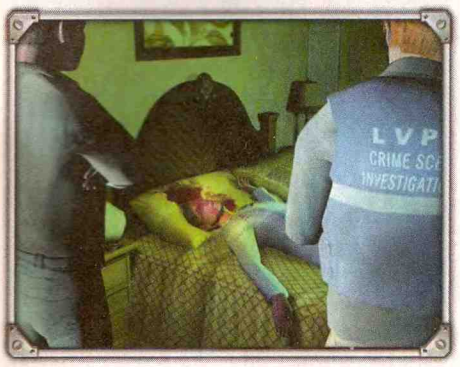
Как там начинает речи наш президент? «Любі друзі» — не гоняйте сильно ваших детей за видеоигры, лучше подумайте, что они находят там... Может быть, что-то, что вы сможете дать им сами. Так дайте. Дайте, черт возьми, вашим вечно недовольным и слишком самоуверенным чадам толику тепла. Побудьте хотя бы раз в году (хотя, конечно, делать это нужно гораздо чаще) не только строгими или же любящими родителями (ребенок-то ждет от вас совсем другого!), но и друзьями. Нам всем порой так сильно не хватает друзей: среди родителей, детей, коллег, водителей маршруток, продавщиц на рынке, членов правительства, в конце концов.... Подумайте над этим.

Новый Год — самый подходящий день для Чуда.

Игровые новости

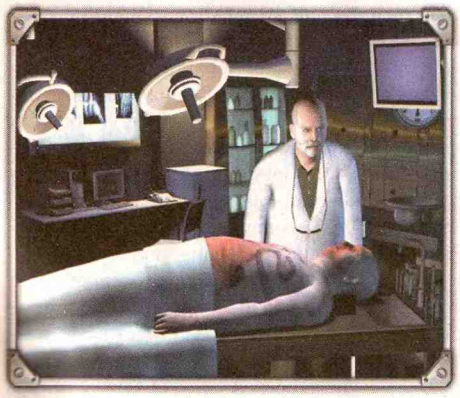
Расследование не закончится никогда!

Crime Scene Investigation — пожалуй, самый успешный квестово-детективный сериал последних лет. Обогнав на графических и геймплейных виражах своего конкурента Law&Order и перемахнув двухмиллионную



отметку по числу копий, открывает новую страничку интерактивных расследований. На этот раз компанией **Telltale Games** анонсируется очередная, четвёртая по счёту часть квестового марафона **CSI: Crime Scene Investigation: Hard Evidence**.

Напомню, глобального сюжета как такового в серии нет. Зато есть множество небольших историй-расследований на любой вкус. Каждая история имеет свой



сюжет с завязкой, кульминацией и развязкой, идея которого проста: любое преступление неизбежно влечет за собой наказание. Новая часть также будет собираться из осколков, по-разному, в том или ином свете отображающих криминальный мир.

Одна из основных фич проекта — как и прежде, наличие большого количества гаджетов на все случаи криминальной жизни. Благодаря многообразному инструментарию бич панорамных квестов с дискретным перемещением — point`n`click — уступает место кропотливому, но крайне интересному процессу тщательной обработки улики. Пиксельхантинг, конечно же, никто не отменял, но в SCI он никогда не переступал грани разумного и не вызывал раздражение. SCI, пожалуй — редчайший представитель класса квестов, ухитряющийся поддерживать внутреннюю динамику геймплея за счёт подобных нюансов. За что и любим, в том числе мной.

Издателями проекта выступят **UbiSoft** и **CBS Consumer Products**. Выход игры запланирован на весну 2007 года. Бум ждать.

Один в поле не Волкодав!

Так решили издатели из **1С**. Вон, у «*Акеллы*» уже вышел «Волкодав: Месть Серого Пса» с гордым жанровым маркером RPG, а у нас-то, почитай, целых два «Волкодава». И оба на стадии разработки: **«Волкодав: Последний из рода Серых Псов»** (разработчики — луганский **Meridian`93**) и **«Волкодав: Путь Воина»** (разработчики — **Gaijin Entertainment**). Уж нашито два эсовских точно одного акелловского завалят! Значит, нужно действовать.



И объявила вскорости 1С об отправке в печать проекта «Волкодав: Последний из рода Серых Псов». Вы ещё не запутались в этом собачьем выводке? Уверен, что да... Так вот, сюжет «последнего из рода» зиждется на постоянной борьбе могучего Венна против исконных своих врагов: Людоеда, новоприобретённых и новопридуманных персонажей, а затем и сама Морана огребёт от богатыря-язычника по полной программе, с двумя выхо-



дами на «бис». Чтобы не растекаться ехидством по бумаге, просто приведу список вкусностей, которыми мы будем накормлены под Рождество:

- ✓ невообразимое количество разнообразного оружия и брони;
- ✓ отображение используемых доспехов, оружия и щитов на моделях персонажей;
- ✓ боевая система, основанная на специальных атаках и приемах;
- ✓ возможность развивать базовые характеристики героя, прямо влияющие на боевые навыки Волкодава;
- ✓ детализированная трехмерная графика, реалистичные тени, смена времени суток и яркие спецэффекты.

Эх, не удержусь... Эк завёрнуто-то: «невообразимое»... То ли у пиарщика было слишком хорошее настроение, то ли составители пресс-релиза слишком низкого мнения о фантазии среднестатистического геймера. А отображение предметов — это да, это приятно и полезно.



Напомню, что полного 3D ждать от «Последнего из рода Серых Псов» не приходится — игра будет изометрической. А для танкового батальона особо окопавшихся напоминаю, что все три игровых проекта, как и блокбастер «Волкодав», — лицензионные продукты по мотивам серии книг *Марины Семёновой* (жанр — фэнтези, обложка — твёрдая).

На прилавках «Волкодав: Последний из рода Серых Псов» появится 22 декабря сего года. А фильм, который художественный, жители Украины смогут увидеть 27 декабря.

Кто бы ни победил — мы поиграем!

А в чём соль названия, брат? А в том, что последний фильм, к которому имел отношение монстр, известный под никнеймом «Чужой», — тогда он сражался против Хищника — проходил под жизнеутверждающим заголовком «Кто бы ни победил — мы проиграем!»

А вот после того, как **Sega** выкупила права на знаменитого и ужасающего «алиена» и всерьёз занялась разработкой первой игры из предполагаемо большого семейства «алиеновых», мы ещё и поиграем. И может быть, даже победим.

Заниматься разработкой проекта будет заматеревшая в боях за Татуин и прочие «старварсовские» планеты **Obsidian Entertainment**, а сроки выхода маячат на далёком горизонте где-то в районе 2008 года. Потому можно расслабиться и удовлетвориться краткой информацией о том, что жанр первого проекта — RPG, а параллельный ему, до последнего вре-

мени находившийся под семью замками секретности, тяготеет в сторону шутера. За его разработку возьмётся **Gearbox Software**. Также есть информация о том, что разработчики (правда, пока непонятно, какие из двух, а может, и оба сразу) попытаются привлечь к работе исполнительницу главной роли Сигурни Уивер, а также Лэнса Хенриксена, сыгравшего андроида Бишопа. Что не может не радовать.

Короче, кто бы ни победил, мы раньше состаримся... Хотя, с другой стороны, что такое два года для игровой индустрии?!

ПостМексика

Знаете, который уже год я жду выхода нестандартной и, как мне кажется, сверхинтересной адвенчуры *Metronome*. То есть, раньше ждал выхода. А теперь жажду хотя бы свежих новостей о ней. Хотя бы таких: «Недавно мы узнали, что "Метроном" не заморожен, разработка продолжается, просто издатели не посчитали нужным выпускать её в ближайшее время, сосредоточившись на других проектах...» Но и таких нет. Вообще никаких нет уже практически полтора года. Ролик, показанный на E3 в мае сего года, не в счёт... По S.T.A.L.K.E.R.`у до сих пор крутят ролики черт-знает-скольгодичной давности.



Дождался, наконец!.. Правда, новость не о самой игре, а о компании, которая взялась за её создание. И теперь эта самая компания разрабатывает совершенно другой проект — не самое приятное известие, но хоть любители жанра экшен порадуются. А заодно и любители всяческих форм разумной жизни, развивающихся после глобальных катастроф.



Постапокалиптическая Мексика? А почему бы и нет? Как будто США можно, России можно, а Мексике нельзя немножко побыть постапокалиптической... А хочется!



Вот девелоперы из **Tarsier Studios** и предоставили мексиканцам возможность почувствовать себя причастными к неумирающему жанру «киберпанк», анонсировав на днях шутер от первого лица **Desert Diner**. Кроме уже вышеупомянутого сеттинга, одна из главных особенностей игры заключается в том, что она строится на движке *PhysX*, который стал первым движком, поддерживаемым физическим ускорителем от AGEIA. Тот, кто видел настоящие возможности этого чуда вражьей техники, не смогут не согласиться: при должном умении и хороших финансовых вложениях он способен на очень-очень многое! Пока же заявлена «всего лишь» продвинутая физика, масштабные спецэффекты и продвинутая симуляция ткани.

О том, кто же будет тем самым «первым лицом», несомненно попавшим в крутую передрягу, разработчики пока умалчивают. Как и о сюжетных перипетиях, ограничиваясь простым: «Действие разворачивается в маленьком и тихом мексиканском городке...» Подозреваю, что сюжета как такового у ребят ещё нет. Ну а зачем он нужен, если есть PhysX?

О дате выхода не сообщается.

А «Метроном» все-таки жалко...

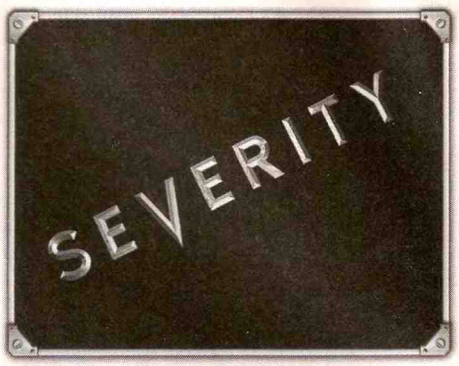
Подвинься, издатель!

Мы привыкли к тому, что новые проекты анонсируются, как правило, издателями или же разработчиками. Иногда продюсерами...

А вот так, чтобы кибератлетическая лига взяла бы и с бухты-барахты выдала на-гора анонс шутера, такого на моей памяти ещё не было. Теперь появилось.

The Cyberathlete Professional League (CPL), или же Кибератлетическая Профессиональная Лига объявила на днях о разработке мультиплеерного шутера **Severity**. Само собой, проект предназначен для нужд киберспортсменов в стиле action, и только для них. Было бы странно, возьмись CPL за лётный симулятор или же квест! В программе этого фраг-сафари заявлены композиции «один на один» и «стенка на стенку» (то есть, team vs team).

Severity будет создаваться на базе технологий *id Software*. На секундочку, никто не грозил пальчиком и не говорил, что сей мультиплеерный тренажёр — прерогатива одних только киберспортсменов-профи, а простому игроку вход сюда заказан. Напротив, любой желающий сможет «подкачать» скорость реакции и командное взаимодействие до нужной нормы так же, как это делают кибератлеты. Рулит разработкой *Том Мастейн* (ex-Ritual).



Однако же, богата CPL не только талантами и идеями, но и *денюжкой*.

«Великие Битвы», они и в Африке великие

От «Блицкрига-II» уже отошли, да? Ну, тогда готовьтесь: **Nival Interactive** готовит вам сюрприз силами белорусской компании **Arise** (Минск). На этот раз биться будем за Тобрук. А называться мы при этом будем **«Великие Битвы: Битва за Тобрук»**. Слишком широко по поводу исторических перипетий распространяться не буду, иначе особо подкованные читатели сожрут меня за неизбежную ошибку и даже не подавятся. Вкратце: Тобрук (ныне — город в Ливии) в своё время являлся крупным навигационным узлом и, так сказать, оказывал влияние на военно-политический расклад сил в Средиземноморском регионе своим выгодным расположением. Потому во время второй мировой (ещё в январе 1941 г.) был занят разномастными войсками союзников, чтобы через пару месяцев попасть в осадное положение: битвы велись на воде, в воздухе и на суше. Осаду (вплоть до декабря 1941 г.) союзники выдержали, но с огромными потерями. За что им больше спасибо, так как германо-итальянские силы туда были стянуты немалые.

Нас же ждут 24 миссии в двух кампаниях — за Африканский Корпус (Германия) и союзнические войска.

Недавно и соглашение было подписано. Между «Акеллой» и Nival Interactive. На издание «Великие Битвы: Битва за Тобрук» в России и на территориях прочего постСовка

Sinий Sinий Томми

Бывший вице-президент компании **Ritual Entertainment** *Том Мастейн* в недавнем интервью поделился очень интересной информацией с сайтом *1UP.com*. Видимо, что-то в этом

мире перестало его устраивать, и Том решил прокомментировать свой уход из компании. По его словам, дебютный проект компании *SiN Episodes: Emergence* был встречен геймерами достаточно холодно (да что вы говорите?), однако фирма не рассчитывала на особо теплый прием. Единственное спасение для этого полуторагодичного недокормленного детища разработчики видели лишь в распространении через Stem, хотя сам Мастейн был уверен в том, что мир еще не готов к подобным услугам. В итоге низкая цена в Stem очень сильно ударила по продажам обыкновенной коробочной версии. Как только продавцы магазинов увидели це-



ну (19 убитых енотов), то сразу же поставили на дистрибутивах большой и жирный штамп «дешёвка» и отправили товар в отдел уцененных товаров. Том по-прежнему уверен в том, что эксперимент со Stem проводить не стоило.

Опять же таки, по словам Мастейна, второй эпизод обещанного сериала пострадал из за нехватки кадров. Проект можно было бы закончить за полгода. Но для этого компании пришлось бы расширить свой кадровый террариум вдвое. Но мало то, что новые кадры не появлялись, так еще и старая команда начала разбегаться кто куда. Хотя, как утверждает Том, подобное пришествие является всего лишь несчастливым совпадением.

Конечно, все вышесказанное, несмотря на львиную долю негатива, не означает, что Ritual Entertainment скоро придется закрыть свою лавочку. Сейчас компания усердно набирает в свой штат новых сотрудников. Так что ставить большую могильную плиту на Sin'е пока еще рано.

Лично мне кажется, что существование компании будет зависит исключительно от того, насколько будет удачна вторая серия Sin. Если игра получится хорошей, вероятно, разработчики в скором времени порадуют нас и третей частью. В то же время, если проект снова потерпит поражение, то скорее всего, ожидать продолжения будет бессмысленно. Хотя кому оно уже будет нужно?

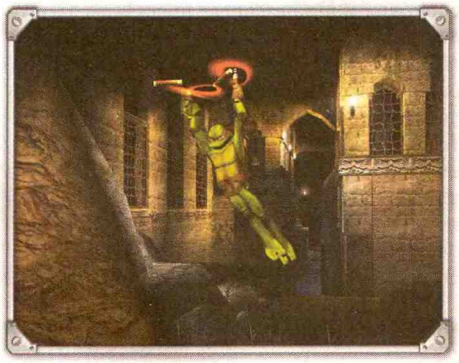
На этом история бывшего вице-президента не заканчивается. Дело в том, что на данный момент Том усердно работает над сетевым шутером Severity, о котором вы наверняка уже прочли заметку выше.

В связи с упоминанием о системе интернет-распространения Stem стоит также вспомнить и о наших соседях. Недавно в Сети появилась очень интересная новость касательно доли всем известной адвенчуры **«Полная Труба»**. Она станет первым за всю историю российского геймдевелопинга проектом, который будет распространяться по вышеупомянутой системе. Стоимость игры в Stem не превышает принятые у нас нормы и составляет примерно 9 *баказойдов*.

Мы не жалкие букашки, мы супер-ниндзя-черепашки

Вау! Вау! Вау! Наши черепашки-тинейджеры возвращаются к нам! Да не просто так, а под предводительством заслуженного отца многих популярных игровых проектов — компании **UbiSoft**. И правильно. Хорошие дети должны расти в хороших семьях, тем более, что Сема Рыбин уже давно стал самостоятельным и взрослым молодым человеком, да и племяннички из отряда Призраков тоже способны сами о себе позаботиться. Поможем молодым!

Первые последствия пребывания в семейном доме UbiSoft уже сказались на юных Леонардо, Микеланджело, Рафаэле и Донателло — они обзавелись 3D. На официальном сайте игры (**tmntgame.us.ubi.com**) можно посмотреть достаточно неплохой трейлер с комментариями разработчиков и небольшой игровой нарезкой. Должен сказать, весьма впечетляюще, я бы даже сказал, что Матрица отдыхает по сравнению с нашими зелеными героями. Особенно понравился момент, когда чере-



пашки действуют сообща. Кстати, это и будет основной фишкой всего игрового процесса. Об остальных аспектах проекта разработчики пока что тактично умалчивают, хотя, как сказал один из разработчиков, *«игра будет настоящим сюрпризом как для фанатов черепашек-тинейджеров, так и для простых любителей качественных аркад»*. Игра планирует выйти на тропу экономических войн 13 марта. Для тех, кто не в курсе, напомню, что через десять дней после выхода игры в мировых



кинотеатрах запланирована премьера новой черепашкониндзевой киноленты. Все на премьеру!



А пока известная UbiSoft продолжает разработку своего нового детища, плачевно известная компания **4D Rulers**, известная отечественному геймеру по двум убожествам под названием Gore: Ultimate Soldier и Patriots: A Nation Under Fire, выдала в Сеть вот такую вот *загогулину*...

На данный момент компания усердно собирает добровольные взносы от благодарных игроков (видимо, благодарных за то, что фирма больше не пытается что-то разрабатывать). Взамен девелоперы обещают выпустить в свет интереснейший сетевой шутер. Никакой информации по своему новому замыслу разработчики пока что не дают, никаких заявлений не делают. Многие из вас тут же скажут: «Афера все это — кто на такое купится?» Ха! В добровольном фонде у компании уже 27 000 долларов! После окончание сборов девелоперы планируют увидеть на своем счету сумму не меньше $40 000.

Нет, я просто отказываюсь комментировать подобный случай.

Подробнее с условиями акции «иди ... доверчивый геймер» можно ознакомиться на официальном сайте конторы (**www.4drulers.com/news.html**).

Онлайновые новости

Онлайн кипит бушует, развиваясь такими стремительными темпами, что даже мне, любителю данного раздела игровой индустрии, а в прошлом и вовсе закоренелому фанату, становится как-то тревожно и даже страшновато. Онлайн — это же не оффлайновый мир, в который вошёл/вышел, он требует достаточно количества времени, проведённого по ту сторону монитора, и практически каждый день. Это «оффлайновые» виртуальные миры можно чередовать, проходя параллельно (вспоминая, показывая другу) хоть с десяток игр. А с онлайном сложнее — здесь можно подсесть на один проект, зато плотно. Ну, заходить иногда во второй, более непритязательный, чтобы отдохнуть... Бац, а свободного времени-то уже нет!



В общем, судя по тому количеству анонсов, инвестиций и открытий новых подразделений, основной функцией которых станет разработка онлайн-продуктов, мне остаётся только сидеть на бережку великой реки Интернет, подмечать новые новости, находить хорошо забытые *старости* и ждать, когда же наступит перенасыщение рынка.

С одной стороны, оно вроде бы не за горами (по причинам, указанным выше). С другой — если динамика роста инетпользователей (со скоростным Интернетом, разумеется) не будет сильно отставать от динамики роста индустрии онлайн-игр, перенасыщение случится нескоро, и онлайн-бум мы будем наблюдать ещё долгое время. Что в общем-то неплохо. Бум — это всегда хорошо. Главное, чтобы не тебя. Приступим к новостям.

Раф Костер созрел

Раф Костер, человек, достойный занять место если не в ТОП-3, то уж точно в ТОП-10 людей, оказавших наибольшее влияние на развитие игровой онлайн-индустрии, бывший творческий директор Sony Online Entertainment, экс-лидгеймдизайнер таких монстров, как Ultima Online и Star Wars Galaxies, старейший участник сообщества MUD-Dev, созрел, наконец, для того, чтобы открыть собственную компанию **Areae**. В качестве полноправного партнёра приглашён старый коллега, напарник и помощник Рафа по UO и SWG **Джон Донэм**. Само собой, заниматься новосотворённая компания будет исключительно онлайновыми проектами, или хотя бы на первых порах — исключительно ими. Само собой, Костер пока не спешит делиться какими бы то ни было подробностями и заготовками, но понятно, что в планах у него — заново переосмыслить концепцию онлайн-игр и преподнести искушённому игроку нечто совершенно новое и невиданное доселе.

Нюансик. Ещё одним, далеко не последним человеком в Areae будет **Ричард Бартл**, создатель MUD`ов.

Волосы дыбом на голове становятся...

В общем, запомните этот тайтл — AREAE. Сдаётся мне, мы скоро о нём услышим.

Криминальные хроники Blizzard

Одной темной-темной ноченькой создатели самого крупного онлайн-проекта решили устроить небольшой санитарный денб на серверах **World of War Craft**. Результатом уборки стало удаление порядка 105 тысяч игровых акаунтов, владельцы которых были замечены в использовании запрещенных программ и нарушении пользовательского соглашения. Также было изъято больше 12 миллионов золотых монет с европейских, корейских и американских серверов. По мнению разработчиков, именно такое количество денег было заработано нечестным трудом.

Ну что тут можно сказать? Помните, дорогие читатели, что читерство всегда наказуемо, поэтому мой вам совет: лучше играть честно, дабы потом не пришлось жалеть о пропавшем имуществе или персонаже.



Берегись автомобиля... ФБР

Корпорация **Ncsoft**, одна из акул мирового рынка онлайновых игр, проводит масштабную кампанию против нелегальных игровых серверов **Lineage 2**. Я думаю, читатель и так знает, что на сегодняшний день уже заведено достаточно много уголовных дел, заплачено штрафов и пр. Проверка докатилась даже до России. В результате были закрыты одни из самых крупных пиратских серверов: **splendor.ru**, **warsmith.ru** и **orfen.ru**.

«*Как ни странно, владельцы бесплатных "пираток" отреагировали на возникшую проблему положительно*, — сообщает "ВебПланета". — *По их словам, они понимают, что причиняют право-*



обладателю продукта Lineage 2 финансовый ущерб». Еще бы им не понимать, если дело уже шьют.

Придется ли в будущем в наших новостях объявлять о скором приезде ревизора, не знаю, но большинство фактов указывают на то, что, возможно-таки, придется. Что будут делать наши игроки без пиратских серверов? Не представляю просто...

А тем временем компания **GDTeam**, известная по многопользовательскому проекту *ARENA Online*, упорно продолжает заниматься разработкой своего нового MMO-проекта. Правда, теперь игра сменила названия с **Z Space Online** на **World of Tides** («Мир приливов»). «*Сделано это в связи с тем, что идеи гейм-ди-*

зайнеров оказались созвучными книгам писателя-фантаста Дмитрия Градинара (автор двух романов: "Расправляя крылья", "Серый прилив"), с которым в середине декабря 2006 года подписано соглашение о сотрудничестве».

Новая игра сможет щегольнуть детальным описанием мира, технологий, кораблей и тому подобных прелестей. Другая информация касательно проекта пока что хранится в тайне. Что ж, подождем. Возможно, в будущем мы сможем увидеть достойного конкурента знаменитой EVE Online.

Вне игры

Зарейнджерили всех

Один из самых популярных зарубежных игровых сайтов **GameSpy** вознамерился подвести итоги игровой индустрии за 2006 год. Каковым же было наше удивление, когда в общем списке ТОП-10 мы обнаружили родное название **«Космические Рейнджеры 2: Доминаторы»**. Как оказалось,



редакторы сайта не ошиблись и действительно очень довольны игрой, комментируя это простой фразой: «*КР — пример гениальной простоты*».

Вот, собственно, и сам список:

- ✓ Company of Heroes;
- ✓ The Elder Scrolls IV: Oblivion;
- ✓ Half-Life 2: Episode One;
- ✓ Space Rangers 2: Rise of the Dominators;



- ✓ Neverwinter Nights 2;
- ✓ Galactic Civilizations II: Dread Lords;
- ✓ Warhammer 40,000: Dawn of War — Dark Crusade;
- ✓ Dreamfall: The Longest Journey;
- ✓ GTR 2;
- ✓ LEGO Star Wars II: The Original Trilogy.

Блин, просто слов нету. По сути, это тянет на серьезную веху в уже достаточно толстой книге истории отечественного игростроительства. Слышите?! Разработчики! В ваши игры играют за рубежом, причем с большим интересом! Не подведите нас в следующем году! Рейнджеры уже проложили вам тропу на Запад, постарайтесь сделать так, чтобы она не заросла к следующему году, и мы, геймжурналисты, смогли бы найти там свежий след нового победителя...

Пора за зарплатой

Лучшие геймеры мира продолжают срывать огромные денежные джекпоты со своих спонсоров. **Major League Gaming**, которая в июне уже заключила один договор с профессиональными геймерами на сумму 1.25 млн долларов, решила совершить очередной львиный прыжок.

Компания заключила еще один трехлетний контракт, но на этот раз сумма была солиднее на полмиллиона и составляла 1.75 млн. у.е.

Самое интересное, что профессиональными геймеры — спецы не «Кемперстрайка», «Кваки» и даже не «Звездного Ремесла». Команды Carbon и Final Boss решили посвятить себя виртуальным тренировкам по игре Halo 2.



Хм... подумайте, может быть, пора уже прекратить проводить бессонные ночи в компьютерных клубах, бегая по виртуальным коридорам. Возможно, ваш уровень позволит выйти на более широкую публику. Рискните, благо ежегодные состязания WCG открыты для всех желающих померяться виртуальными достоинствами...

Реклама в играх

Все мы уже давно привыкли к тому, что в игровых проектах весьма часто можно заметить рекламу реальной неигровой продукции. Так вот. Компания **Bunnyfoot** недавно провела исследования, благодаря которым стало известно, что видеоигры — далеко не лучшая площадка для рекламных работ. Как показали тесты, общая запоминаемость брендов достаточно низкая, игроки просто не обращают внимания на всякие рекламно-виртуальные бигборды, плакаты, постаменты и пр. Заключение Bunnyfoot неутешительное: уровень влияния на потребителей посредством внутриигровой рекламы пока крайне низок.

Тем временем знаменитый производитель видеокарт компания **NVIDIA** решила сделать свой немалый вклад в общую копилку «полезности игр». Сегодня компания совместно с *вашингтонским ожоговым центром*, базирующимся в Сиэтле, ведет разработки новой системы виртуальной реальности, которая позволит облегчить жизнь пациентам, пострадавшим от огня. Игровая программа **Snow-World** сможет отвлечь пациентов от неприятных ощущений. Пострадавшие примут участие в интересном и достаточно несложном снежном приключении в трехмерном каньоне. На пути у игрока будут встречаться снеговики, в которые можно будет пробросаться снежками, стаи пингвинов и даже огромные мамонты.

Как-то странно получается немного, не находите? Любителей покричать: «Игры несут зло! Они вводят нас в агрессию и сводят нас с ума!» — хоть, извините, задницей жуй. Зато о пользе видеоигр никто даже и не заикается. А ведь это не первый случай. Почему никто и никогда не вспоминает на многомиллионных судебных процессах, что с помощью игр люди избавляются от страха (например, арахнофобии). Да-да, и такая методика лечения уже существует. Я уже не говорю даже о том, что игры развивают реакцию, внимательность, интеллектуальность, в конце концов. Кстати, военные тоже достаточно часто проводят тренинги именно с помощью компьютерных игр.

Так нет же, гораздо легче сказать: «Мой ребенок идиот, потому что играет в видеоигры», а потом еще и отсудить у компаний парочку мешков с деньгами. Что ж, люди уже давно стали любителями шары — это нормально.

На этом — все. С вами были наши лучшие игроградовские, новостные диджеи Талер и Ягуар. До встречи в следующем номере!

Железные новости

AMD 690 откладывается

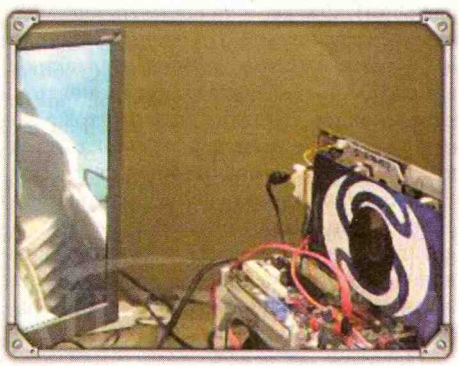
Новый чипсет **ATI RS690** с интегрированной графикой для платформы AMD AM2 первоначально планировался к появлению в середине 2006 года. После вливания канадской компании в структуры AMD этот продукт был переименован в **AMD 690**, что не помешало ему снова не выйти в срок. Сообщается, что в данный момент работы над чипсетом практически закончены, но хоть и небольшой, но очередной, задержки с анонсом AMD избежать не удастся. Производители ожидали получить AMD 690 в январе, но, похоже,

их ожиданиям не суждено сбыться вплоть до февраля. Предположительно, последняя задержка анонса произошла из-за лицензирования относительно HDCP функциональности продукта, но она является лишь верхушкой айсберга: поддержка новинкой HDMI также под вопросом. AMD запрещает упоминать HDMI функциональность AMD 690 до завершения всех лицензионных согласований. На аппаратном уровне чипсет поддерживает HDMI в компании со специальным внешним чипом. Многие производители материнских плат ожидают возможность создать продукты с HDMI, но отсутствие комплекта лицензий пока сдерживает их порывы. Ранее ATI уже была обвинена в нарушении некоторых юридических тонкостей относительно лицензирования технологий HDMI, HDCP и Macrovision. Похоже, AMD повторяет ошибки ATI.

Источник: *3D News*

Карта для крестного отца

Для всех, ожидающих продуктов на базе R600, компания *Sapphire* решила предложить скоротать время с альтернативой в лице видеокарты с двумя чипами *Radeon X1950 Pro* на борту. Демонстрация работоспособности «Крестного отца» (**The Godfather**), а именно так наречен неординарный продукт, прошла за стенами компании. Не-



смотря на наличие двух видеочипов, пары 6-штырьковых разъемов и массивную систему охлаждения, карта не пугает своими размерами и умещается в привычные ограничения для карт расширения до 225 мм. По словам представителя компании, производительность новинки сравнима со скоростью пары Radeon X1950 Pro в режиме CrossFire, естественно, при этом от материнской платы требуется лишь один PCI Express x16 разъем. Тем не менее, частотные характеристики «Крестного отца» оглашены не были. И одно из самых интересный известий — с помощью пары таких карт можно организовать «семью» с неофициальным названием Quad-Crossfire, в которой будут трудиться четыре видеочипа. Как и на всех картах ATI семейства X, «Крестный отец» способен выполнять физические расчеты через физический движок Havok или специализированные приложения. В продаже новинка должна появиться в первом квартале 2007 года, но ее стоимость пока не называется.

Источник: *3D News*

Диета для игровых компьютеров

Компания *Ultra* готовится выпустить на рынок блоки питания мощностью 600 Вт, 800 Вт и 1 кВт. Все они имеют модульную конструкцию, то есть пользователь сможет подключать/отключать кабели от БП, оставляя лишь необходимые. О 1-кВт модели известно, что она способна обеспечить питанием систему с двумя графическими



адаптерами NVIDIA GeForce 8800 GTX. Выглядит БП весьма достойно. О том, насколько соответствуют технические характеристики новинки ее внешнему виду, мы узнаем после его выхода на рынок в следующем году.

Источник: *iXBT*

Челнок для игромана

Компактные компьютерные системы *Shuttle* чаще всего не ассоциируются с высокопроизводительными решениями, имеющими хорошие возможности расширения. Серьезным образом поколебать такое мнение могут вновь представленные игровые системы **Shuttle 1337** и **1337 SDXi**, выполненные в форм-факторе SFF PC и обладающие производительностью, аналогичной самым быстрым из «больших» компьютеров. Тем не менее, своего главного конька — практически полной бесшумности — продукты Shuttle не утратили, чего удалось достичь благодаря применению встроенной в корпус водяной системы охлаждения видеокарт. К оформлению внешнего вида моделей была привлечена дизайнерская студия *Smooth Creations*. Индекс SDXi говорит о том, что в качестве процессора в ПК использован Intel Core 2 Extreme Edition X6800 или QX6700. Ключевые для игроков спецификации Shuttle 1337 и 1337 SDXi выглядят следующим образом:

- ✓ видеосистема — 2 x AMD ATI Radeon X1950 XTX в режиме CrossFire;
- ✓ память — Crucial Ballistix DDR2-800, 2 Гб;
- ✓ жёсткий диск — Western Digital Raptor, 150 Гб.

Системы Shuttle 1337 с процессором Core 2 Duo E6600 уже доступны по цене, начинающейся с $3499, а SDXi-версия поступит в продажу в конце месяца. Её цена составит от $4999.

Источник: *iXBT*

Свободу роботам!

Британские ученые оценили возможные последствия бурного развития роботостроения и исследований в области разработки искусственного интеллекта. По мнению специалистов, в перспективе машины могут потребовать свободы и предоставления им таких же прав, какими пользуются люди. исследование было заказано британскими управлением науки и центром изучения инноваций, а участие в нем приняли специалисты компании Ipsos-MORI, консультационного агентства Outsights и базирующегося в Соединенных Штатах института будущего. По мнению экспертов, в перспективе может произойти «грандиозный сдвиг» в восприятии роботами окружающего мира, в результате чего машины захотят стать полностью независимыми от людей. В этом случае роботы начнут бороться за собственные права, требуя полной социальной поддержки, включающей предоставление жилых помещений и создание специальной службы робототехнического «здравоохранения». Конечно, выводы, сделанные британскими учеными, выглядят явно фантастическими. Впрочем, и сами исследователи подчеркивают, что, даже если роботы и начнут отстаивать свою свободу, случится это не раньше, чем через двадцать лет. Исследование же должно помочь понять, с какими проблемами может столкнуться человечество через несколько десятков лет. Среди других прогнозов, сделанных учеными на ближайшее десятилетие, можно упомянуть появление искусственной сетчатки, которая позволит слепым или слабовидящим людям вновь обрести зрение, а также создание лекарственных препаратов для увеличения продолжительности жизни.

Источник: *«Компьюлента»*

Дергай ручку!

В 100-долларовом ноутбуке для детей из развивающихся стран изначально предусматривался генератор, заряжавший батареи в то время, как пользователь крутил его рукоятку. В последствии такой путь создателями *OLPC XO* был признан ложным, в результате чего родился другой подход к энергообеспечению портативного ПК — теперь детишкам предстоит периодически дергать за рукоятку, закрепленную на струне, причем минута таких физических упражнений эквивалентна 10 минутам автономной работы XO. 100-долларовые ноутбуки пока существуют лишь в виде тестовых экземпляров, выпущенных в

крайне небольшом количестве, а идея, реализованная в них, понравилась и другим производителям. Так, компания **Potenco** решила выпускать свои зарядные устройства, действующие по тому же



принципу. Минуты «дергания» достаточно, чтобы обеспечить час работы фонарика, 25 минут разговора по мобильному телефону, 230 минут работы плеера iPod или 45 минут игры на карманной консоли Nintendo DS. С ноутбуками или КПК определить время автономной работы будет сложнее, учитывая разнообразие их конфигураций и, соответственно, энергопотребление. О сроках реальной коммерческой доступности продуктов Potenco пока не сообщается.

Источник: *iXBT*

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

Мобильные новости

Samsung и Opera едины

Компания *Opera Software* объявила о достижении соглашения с *Samsung Electronics* об установке **Opera Mobile** на телефоны этого производителя.

Opera Mobile — стандартизированный веб-браузер для смартфонов. Он использует технологию Opera Small Screen Rendering для адаптации Веб-страниц к просмотру на маленьком экране мобильного телефона и позволяет перемещаться по страницам с помощью интуитивно-понятной вертикальной прокрутки.

«Наша стратегия — плотно работать со всеми основных производителями телефонов, операторами и прямо с конечными пользователями — уже сделала Opera Mobile привлекательными продуктом, — говорит генеральный директор компании Opera Software Йон фон Тетцнер. — Мы гордимся тем, что Opera Mobile выбран для новых моделей телефонов Samsung благодаря качеству его интерфейса и адаптации к мобильному формфактору».

Источник: «*Мобильный контент*»

Налетай на игры!

Ведущий европейский производитель мобильных игр компания **Gameloft** запустила **онлайн-магазин**, в котором можно купить игру и загрузить ее в свой телефон. Сервис работает через приложение, которое можно загрузить на ПК со страницы Gameloft Connect, игры на нем стоят от $1,99 (3D — $3,99), а за каждые пять покупок выдается одна бесплатная. Можно также загрузить тестовую игру за $1. Сервис работает на четырех языках, платежи принимаются через кредитные карты.

Источник: «*Мобильный контент*»

Почувствуйте себя Императором

Компания *HeroCraft* представила новую игру в лучших традициях легендарной Master of Orion: **Rise of Antares**.

Rise of Antares — пошаговая космическая стратегия. На очередных выборах с минимальным перевесом в триллион голосов вы заняли высокий пост президента одной из межзвездных корпораций, заправляющих в галактике. Меж пристальными взглядами черных дыр и отстраненными блужданиями туманностей вы начинаете строить собственную Империю Власти.

Игровые особенности:

- ✓ полноценная пошаговая космическая стратегия;
- ✓ разветвленное дерево технологий, уйма различных кораблей и строений;
- ✓ доступная система обучения;
- ✓ вся галактика у вас в кармане.

Источник: «*Сотовик*»

Главное, чтобы костюмчик сидел

Для всех тех, кто по-серьезному проводит новогодние праздники и хочет подольше оставаться в новогодней и рождественской атмосфере, компания *anniescostumes* подготовила новогодний костюм для любимого мобильного телефона, правда, для того, чтобы костюм подошел, мобильный телефон должен быть в форм-факторе раскладушка.



В таком наряде, в закрытом состоянии мобильный телефон будет больше похож на небольшую плюшевую игрушку с секретом.



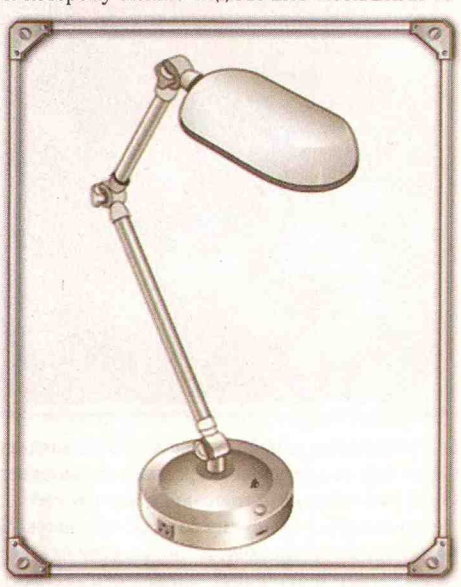
Ведь, открыв телефон, ваши гости удивятся одетому в костюм мобильному телефону. Цена наряда составляет 11 USD.

Источник: «*Сотовик*»

При свете зарядки

Разработчики *Sharper Image* представили для сертификации в FCC необычную настольную лампу, которая может служить универсальным зарядным устройством для мобильной техники.

Особенностью настольной лампы **Power-Port Desk Lamp SI561** является наличие порта USB, к которому можно подключить мобильный те-



лефон, коммуникатор, смартфон, КПК, цифровой плеер или любое другое устройство, поддерживающее эту функцию.

С точки зрения осветительного прибора, новинка не представляет собой ничего необычного. Она оснащена 27-ваттной лампочкой и работает от обыкновенной электросети.

Неплохим дополнением к USB-лампе может стать набор из пальчиковых батареек с USB-интерфейсом. Это позволит пополнять энергией гораздо больший спектр устройств. Хотя в этом случае разработчикам придется задуматься о добавлении в лампу нескольких портов USB.

Источник: «*мАбила*»

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

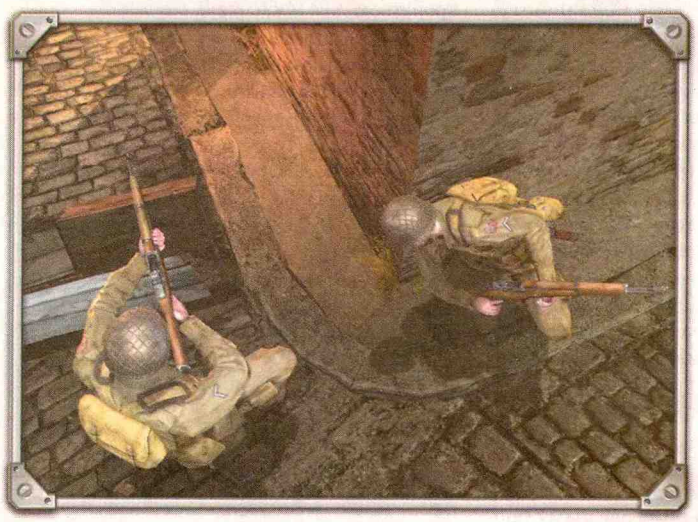
Вирджин КЕМПЕР

MEDAL OF HONOR AIRBORNE™

Разработчик/издатель: Electronic Arts
Жанр: FPS
Дата выхода: 2007 г.

Как все-таки тяжело быть геймером! А еще тяжелее быть гейм-журналистом. Один аниматор сказал мне недавно: «Гейм-журналист — это, по сути, обычный геймер», и я практически с ним согласен, хотя, если судить по себе, то могу добавить еще один небольшой аспект, дабы закончить это философское умозаключение. «Гейм-журналист — это, по сути, обычный геймер, который всегда гонится за чем-то новым». По вашему, зачем мы постоянно посещаем выставки, берем интервью, пытаемся первыми увидеть свежий ролик или скачать глюканутую демо-версию игры? Работа такая? Типа, статус обязывает? Не спорю.

Но лично для меня это уже давно перестало быть тем, чем я готов заниматься только ради денег (тем более, какие там деньги? *грустный смайл*). Обзор игровых продуктов — это мое... хм... хобби, что ли? Я постоянно ищу что-то новое и интересное, не только для того, что-



бы написать хороший материал и пригласить любимую девушку на свидание после получения очередного куска денег за проделанную работу. В первую очередь я пытаюсь доказать себе... мол, «все ОК», виртуальный мир по прежнему таит в себе множество интересного и оригинального, того, чего человек не сможет найти в обычном мире. Каждый раз, когда я пишу новый материал, я пытаюсь то же самое показать и тебе, дорогой читатель. Разработчики не выдохлись! Есть еще свежие идеи в безумных и загруженных огромным количеством информации головах сценаристов, дизайнеров, программистов и т.д. А значит, впереди нас ждет еще множество захватывающих и интересных виртуальных приключений, с интерактивными мирами, интересными героями и оригинальными поворотами сюжетной линии.

Эх, держите, держите, держите меня! © «Пикник»

Сколько раз мы уже топтали несчастный пляж при высадке в Нормандии? Сколько раз мы отмораживали свои седалища в развалинах Сталинграда? А Берлин, проеденный до дыр большой и лохматой молью под названием «штамп», сколько раз штурмовали? Бла-бла-бла... «Сеня! Про зайцев уже давно не актуально». Подобный «остров невезения» уже давно преследует игры жанра WW II. Дошло до того, что у разработчиков просто закончились исторические события, а придумать что-то свое в данном варианте не прокатит. Компания **Electronic Arts**, видимо, это тоже прекрасно понимает. Новый проект, продолжающий серию «медаль за храбрость» (кстати, если не ошибаюсь, то на нашей полке с орденами их уже должно было скопиться штук шесть или семь — не меньше), не порадует геймеров новыми историческими событиями или альтернативными вариантами истории, где Гитлер на самом деле засланец из космоса, а Штирлиц — великий избранный, который рождается раз в десять тысяч лет. Все гораздо интереснее. EA планирует устроить нам повторную экскурсию по тем же историческим местам, но по более дорогим билетам, без всяких студенческих и пенсионных скидок. Большими буквами, сразу после суммы, которую придется отдать посетителям за апгрейд своего домашнего компьютера, светится всеми цветами радуги красочная надпись «К чертям линейность!».

Скажем «нет» кустарно-лесным коридорам — говорят девелоперы! Даешь свободу! Даешь право выбора!

Отныне никто не будет заставлять нас идти заранее проложенной тропой. Есть общая карта уровня и есть определенное количество приказов. Чего, как и с помощью чего выполнять — решать вам, дорогие геймеры.

Путешествие нового претендента на медаль Бойда Треверса начнется в компании 82-ой воздушной дивизии США вторжением на Сицилию и закончится визитом в Германию (Operation Varsity), вошедшим в историю как самая крупномасштабная высадка за все время войны.

Посмотрев один из видороликов, демонстрирующих нам игровой процесс, уже можно заметить первый «выстрел во имя свободы». Игрок сам выбирает место высадки... нет, не так. Зона высадки одна, но так как главгерой у нас десантник, уровень начинается на борту самолета, где войска союзников готовятся к высадке. Как только главгероя выталкивают за борт, управление передается непосредственно игроку. Можно скорректировать полет на парашюте, приземлиться в самом центре скопления сил противника и устроить тем крупномасштабный разгон или же, наоборот, высадиться в тылу вражеских позиций. Как сделать все лучше и тактически правильней — решать только вам.

Ghost Recon 1942

Ага, именно «Отряд Призраков». Запах этого тактического продукта почувствовался сразу же после того, как разработчики поделились планами по соблюдению оружейного баланса в игре. Чтобы игроки поменьше пользовались трофейным снаряжением (а что еще делать, если в карманах немецких солдат нет магазинов к «томсону»?), девелоперы планируют ввести возможность модернизации. Чем чаще вы пользуетесь той или ной моделью американского оружия, тем больше всяких дополнительных плюшек можно на него налепить: штык-нож, улучшенный прицел, гаситель отдачи и т.д. Кстати, по ролику четко видно, что из игры пропало стандартное перекрестье прицела — все по честному, типа, как в реальной жизни.

Также господа из EA планируют уделить должное внимание не только перестрелкам, но и ближнему бою. Как именно это будет реализовано и насколько оно будет необходимо, пока неизвестно, но упоминания о подобном есть.

Немецкое оружие модернизации подлежать не будет — пользоваться придется стандартными пехотными вариантами автоматов MP40, винтовками Mauser и другим вооружением германских войск.

Приготовились?

О графике много говорить не хочется. Можно, конечно, повписывать целую кучу профессиональных графических терминов, но, по-моему, по скринам и так видно, что графика планируется не хуже, чем в Gears of War.

Если смотреть в общем, то нас ждет еще один проект класса Next Gen, способный покорить сердца даже самых придирчивых критиков.

Разработчик: Metropolis Software House
Издатель: Pixelogic Games
Издатель на территории Украины: «Акелла»
Жанр игры: action
Официальный сайт игры:
http://www.diaboliquegame.com/
Дата выхода: первый квартал 2007 г.

Вирджин КЕМПЕР

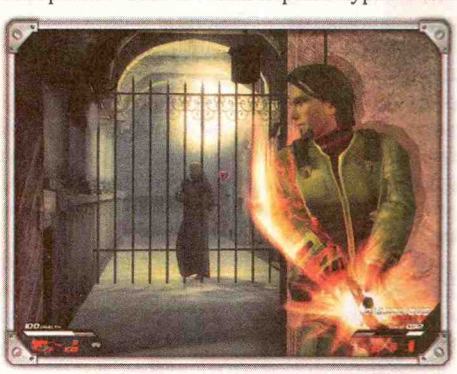
INFERNAL

Данный материал одобрен, как не порочащий дела тьмы.
Темные силы
Данный материал одобрен, как не порочащий дела света.
Света

«Ночной дозор! Всем выйти из сумрака!» — кричали сотрудники ночного дозора.

«Дневной дозор! Нас и тут неплохо кормят», — отвечали им сотрудники дозора дневного.

Пока Иные СНГ бегают друг за другом с фонариками, пытаясь не допустить нарушения договора, в Америке ведется более крупномасштабное и значимое противоборство. Свет и Тьма нервно курят в коридоре, ибо на огромной сцене мироздания происходит извечное сражение Добра и Зла...



Две корпорации, Abyss и EnterLight (привет «Горсвету»), занимаются извечным противоборством друг с другом. Первая представляет интересы самого Дьявола, выполняя за него всю грязную работенку и пытаясь увеличить общий процент населения в аду.

Соответственно, вторая компания является филиалом Бога на планете Земля и намерена обратить всех к добру, свету и пушистости. Хотя их методы особо добрыми назвать сложно... как писал Евгений Лукин: «Из гранатомета шлеп его, козла. Стало быть, добро-то посильнее зла».

Одержать победу в подобном сражении, естественно, никто не может. Баланс! Но. Чем круче система защиты, тем больших размеров дыра, как правило, в ней имеется. Раз в сколько-то там тысяч лет в общем коде баланса происходит глюк — на один день Бог теряет возможность наблюдать за тем, что творится на земле. Я думаю, тут и ежу в футболке понятно, что именно в этот момент силы зла планируют нанести свой решающий удар по человечеству. Далее идет привычная фраза, употребляемая в играх с подобным сюжетом: «Кто бы мог подумать, что судьба всего мира будет зависеть от одного человека...»

Действительно, кто бы мог подумать? Удивительно просто. Надо же, как в жизни бывает!

* * *

Если ударили по левой щеке — сломай руку своему обидчику.

Героя, за которого нам предстоит играть, нельзя назвать обычным человеком. Я думаю, понятнее будет, если я воспользуюсь термином «Иной». Райан Линнукс... эм... то есть Леннокс — бывший сотрудник EnterLight, самый опытный и умелый оперативник во всей корпорации. Однако Леннокс слишком жесток и агрессивен для «божественного оперативника», за что, собственно, его и увольняют «по собственному желанию» и безо всякого выходного пособия. Став в один момент никем, Райан теряет интерес к жизни. Без сверхспособностей он превратился в обычного человека, слабого и беззащитного. За несколько дней до вторжения наш герой узнает о том, что силы зла планируют воспользоваться предоставленным днем свободы и изменить равновесие сил. Делать нечего — придется помочь бывшим коллегам не упасть лицом в грязь, а заодно и мир спасти не мешало бы. Вопрос только — как? Райан больше не представитель добра, полномочий у него никаких нет, сверхъестественных способностей тоже, да и толку от них? В тот день, когда силы зла начнут свою атаку, у EnterLight будут «связаны руки».

«Если от друзей подмоги нет, значит, стоит обратиться за помощью к врагам».

Недолго думая, Леннокс принимает предложение от корпорации Abyss и записывается в отряд адского спецназа. Теперь у него есть и полномочия, и новая сила.

Кто тут в спасители мира крайний? Никого? Значит, я первым буду.

* * *

Хороший, плохой — неважно. Главное, у кого в руках пушка.

На официальном сайте игра представлена в виде микса жанров action и stealth. Разработчики обещают сделать из нашего рогатенького героя настоящего конкурента Сэма Фишера и Солид Снейка. Верится, если честно, с трудом. Посмотрев единственный ролик, уже можно сделать выводы, что по геймплею игра совсем не похожа на представителя серии «трындец подкрался незаметно». Слишком много динамики, открытых перестрелок и крови. Как то не очень вяжется со стелсом — не находите?

Наш адский друг весьма мастерски управляется с любым оружием, начиная от обычных пистолетов и автоматов и заканчивая базуками, пулеметами и огнеметами. Если же дело доходит до серьезных потасовок, то Райан, абсолютно не брезгуя, способен очень активно применять недавно полученную силу. Кроме того, для любителей фильмов про кунг-фу разработчики специально внесли в игру отдельную боевую систему. Так что если датчик патронов показывает нули, а запас маны пополнить негде, можно попросту преподать вашим врагам парочку уроков боевого искусства. Не знаю, насколько это будет удобно, красиво и полезно, но в ролике мордобой выглядит весьма впечатляющим.

* * *

Ты понимаешь, что это действительно красиво, только тогда, когда хочешь это сжечь.

Игра разрабатывается на движке производства Metropolis Software. Как обычно, девелоперы обещают кучу всего крутого и навороченного: шейдеры 3.0, реалистичную физику (движок AGEIA PhysX), качественные текстуры, хорошие спецэффекты, маленького пони и пластмассовую ракету... На деле все тоже выглядит отлично, но до «мирового прорыва» явно недотягивает.

Качество озвучки и музыки можно оценить прямо сейчас, посмотрев видеоролики или же просто скачав с официального сайта парочку треков из игры.

* * *

Есть очень большая вероятность того, что нас ждет очередной качественный action, хотя часть моего сознания все равно говорит мне, что и в этом проекте меня не будет ждать ничего, кроме очередных 5–6 часов скучного геймплея. Поживем — увидим.

Lar

ИНСТИНКТ

Разработчик: Newtonic Studio
Издатель: ND Games
Жанр: FPS
Официальный сайт: http://rus.instinct-game.ru/
Дата выхода: январь 2007 г.

Над шутерами «мадэ ин СНГ», несомненно, нависло какое-то древнее и ужасное проклятие — как еще объяснить, что жанр этот упрямо не дается нашим разработчикам, и на выдаваемый ими игровой продукт тяжело смотреть без содрогания? Давний Venom и насквозь глючный «Вивисектор» — приятные исключения, лишь подтверждающие это печальное правило. Слава Богу, хоть поток храбрецов, жаждущих преломить эту печальную тенденцию, не иссякает. Вот и отечественная Newtonic Studio обещается порадовать нас, в первом квартале наступающего года, шутером «Инстинкт».

Завязка **сюжета** весьма и весьма неожиданная, так как имеет отношение к реальному событию. Значит так, даю вводную, слушайте и запоминайте: *9 сентября 2004 года в горах северокорейской провинции Янгандо спутниками был зафиксирован мощнейший взрыв, информация о котором тут же разлетелась по СМИ во всем мире.*

Три дня спустя правительство Северной Кореи поспешило предоставить прессе свою, официальную версию причин взрыва, в которой объяснило, что это было запланированное уничтожение горы в рамках строительства гидроэлектростанции, — так вот, конечно же, это всё туфта. На самом же деле, в 1963 году в руки советских ученых попал некий загадочный вирус. Происхождение его — неизвестно, но судя по всему — инопланетное. Ему, значится, присвоили кодовое название INSTINCT (что, конечно, очень логично в свете советской системы кодовых названий) и стали его исследовать в обстановке строжайшей секретности. Исследовали этот вирус долго-долго, и выяснили, что на его основе очень даже можно сделать биологическое оружие массового поражения, что, конечно же, заинтересовало военных (неожиданно — согласитесь). Но в начале 80-х у советских военных резко закончились деньги — ну действительно, неужели мы думаем, что в Советском Союзе военные программы финансировались в первую очередь, и деньги на такое исследование не могли закончиться ни в 80-м, ни в 90-м... Вот и пришли советские руководители к выводу, что нужно срочно привлекать ресурсы дружественной социалистической державы. А поскольку все эти державы за счет советских ресурсов и кормились, то само собой, самым логичным оказалось решение о начале совместных разработок с нищей КНДР, правительство которой само советское руководство считало слегка... неадекватным... Да... Ну кому еще передать инопланетный вирус? Вот и, вдохновившись в очередной раз идеями Чучхе, корейцы отгрохали в этом самом горном массиве Янгандо сверхсекретную лабораторию, чтоб, значится, исследовать... Ну, конечно же, всё пошло не так, на базу напали какие-то боевики, вирус вырвался на волю и стал всех-всех превращать в зомби. ФСБ отправила на вертолете группу своих спецназовцев, но вертолет сбили, выжило только трое. И именно им теперь предстоит выполнить это самое опаснейшее задание, и, как вы уже догадались — взорвать всё к черту.

Если вы знаете, в кого метят сценаристы, ваяющие подобные небанальные нетленки «основанные на реальных событиях» (спецназовцы, коридоры заброшенных лабораторий, зомби — неужели такое где-то еще было?!) — сообщите, пожалуйста, мне! Я хочу посмотреть на этих людей...

* * *

Ладно, что-то я много сегодня зубоскалю — уж простите, просто меня столь ортодоксальная сюжетная завязка не радует. Впрочем, конечно же, важна не «оригинальность» истории, а качество её воплощения и подачи.

По словам разработчиков, одной из «фишек» игры можно назвать пространственно-временные переплетения сюжетной линии. Сценарий строится на трех новеллах, раскрывающих видение событий от лица каждого из героев, передвигающихся по уровням параллельно во времени и постоянно взаимодействующих друг с другом. То, что мы недавно видели от 1-го лица, в дальнейшем мы можем наблюдать от 3-го и т.д.

Для «видеовоплощения» и озвучки игровых персонажей привлечены известные российские актеры. Главного же героя будет играть «агент национальной безопастности» Михаил Пореченков.

Нашему продвижению к благородной цели подрыва корейского природного достояния (горы) будут препятствовать более десяти видов **противников**, отличающихся по возможностям и поведению: тут и зараженные сотрудники базы, и бойцы некой мафиозной группировки, и солдаты северокорейского спецназа. Разобраться с супостатами доблестным спецагентам помогут 12 видов **оружия**, представленные в игре, из которых 10 — копируют реальные образцы, а два — воплощают оружейные фантазии девелоперов. Игровая механика также должна довольно серьёзно измениться ближе к концу игры — заразившийся загадочным вирусом главный герой обретет некие сверхспособности.

«Инстинкт» использует движок *You Are Empty*, и, конечно же, не будет блистать сверхмегановаторскими графическими наворотами. Но зато, судя по скриншотам, игра сможет показать нам более чем приятную картинку, и не будет требовательна к «железу» (что для нашего игрока зачастую весьма важно).

К сожалению, мультиплеера в игре не будет. Изначально сжатые сроки разработки не позволили *Newtonic Studio* его реализовать, однако, в случае успеха проекта, добавляющий мультиплейер аддон несомненно появится.

* * *

Какое будущее ждет «Инстинкт», разделит ли он печальную судьбу большинства отечественных шутеров или же сможет всё-таки преломить весьма печальную ситуацию, сложившуюся у наших девелоперов в этом жанре — сейчас однозначно предсказать невозможно.

Что ж, будем надеяться, что у Newtonic получится достойная и качественная игра. Вот я, например, — отчего-то надеюсь.



The Maks superbalamut@rambler.ru

ELVEON

Разработчик: 10tacle Studios Slovakia
Издатель: 10tacle Studios
Жанр: action/RPG
Системные требования: не объявлены, но, судя по всему, немалые
Дата выхода: второй квартал 2007 г.

Если вы однажды будете идти по улице и встретите человека, кричащего, что жанр РПГ умирает, не думайте долго. Просто вкачайте ему люлей по полной программе, чтоб не каркал. Хоть онлайн и забирает в себя львиную долю нынешних разработок, но такого огромного количества интересных сингловых проектов, находящихся в процессе создания, как сейчас, уже давно не было. А ведь чем больше будет этих проектов, тем больше вероятность того, что среди них окажется мало провальных (по крайней мере, хочется на это надеяться). В общем, фанаты жанра потирают руки от нетерпения и точат рунные мечи в предвкушении будущей лавины релизов.

Уважаемый читатель, скажите мне, пожалуйста, сколько фэнтезийных рас вы знаете? Много? Ах, у вас не хватает пальцев, чтобы пересчитать? А на ногах? А-а-а, там тапки… Ну, в крайнем случае, позовите друзей или соседей, у них же тоже есть пальцы. Ладно, поставим вопрос по-другому. Какая раса самая древняя, самая мудрая и самая вредная? Правильно — эльфы! Сразу предупреждаю: если ваш организм их не переваривает даже в жареном виде, то можете смело переворачивать страницу.

Разработчики из **10tacle Studios Slovakia** предлагают нам окунуться в сказочный (и кто бы сомневался ☺) мир Naon, который должен был стать раем по воле Богов, но, увы, последние забили на эту благородную цель посредине процесса. Наверное, нашли себе занятие поинтереснее. Где это видано, чтоб уважающий себя Бог райские кущи садил и тучки с небес разгонял? Настоящий Творец должен выращивать великих героев, которые будут исполнять пророчества и спасать мир от великих злодеев, созданных специально для того, чтобы первые не разленились ☺. А то еще престанут выполнять свои прямые обязанности, разжиреют — и кто их потом будет в доспех запихивать?

А населен наш недоделанный рай будет эльфами и никем кроме эльфов. Не шибко оригинально — этот народ всегда тяготел к подобным местам, взять хотя бы того же Толкиена. Правда, если посмотреть с другой стороны, то было б немного странно, если бы там жили уродливые гоблины. Ладно, проехали, как говорится. Думаю, что от сюжета игры особых изысков и нелинейности ждать не стоит — проект все-таки позиционируется как action/RPG. Все, что о нем (то бишь о сюжете) известно на данный момент, это то, что мы — ни за что не поверите! — будем исполнять древнее пророчество по освобождению города Nimathar. «УХ ТЫ! Я хочу в этом участвовать!» — крикнут многие и будут правы! Ведь каждая минута, потраченная на сие благородное дело, продлевает истерические припадки хохота на 10 секунд! Так, что-то я сегодня слишком разошелся — пойду выпью валерьянки.

Ладно, смотрим дальше. Ага, в процесс прохождения **Elveon**`а иногда будут вклиниваться уникальные режимы игры (интересно, каким образом?). Из основных следует выделить режим *Легенды*, когда игрок попадает в древние сказания из истории эльфийского народа и переживает их словно во сне, но не теряя возможности влиять на исход событий. А если разработчики еще и не поленятся сделать так, чтобы результат наших действий был виден в будущем, то мы получим очень прикольную фишку. Режим под красочным названием *Драконья обитель* дает игроку право использовать особые способности главного героя. А еще обещают полеты верхом на грифоне. Остальные дополнительные плюшки, насколько я понял, будут «открываемыми». Шоб я сів та й впав, їй Богу! Надеюсь, что внедрение таких, несколько аркадных элементов не повредит игре в целом, ведь это же все-таки РПГ. В общем, все зависит от того, как будут реализованы задумки разрабов, а то ведь умеют напакостить, чтоб жизнь малиной не казалась — знаем мы их, проказников эдаких ☺.

Насчет ролевой системы пока ничего конкретного не известно, кроме громких заявлений девелоперов о том, что она будет богатой, и путей развития персонажа хватит на всех.

А теперь вспомните, дорогие читатели, какая вещь достаточно сильно влияет на будущий успех проекта? Конечно же, графика! Вот представьте себе: толстенький американский мальчик наконец-то выпросил у родителей энное количество «вечнозеленых президентов» и с довольным выражением лица идет в ближайший магазин дисков. На что в первую очередь будет смотреть этот настоящий эталон потребителя игровых продуктов? Правильно, на красоту картинок с обратной стороны коробки. Так вот, можете быть спокойны, с этой составляющей у Elveon`а все в полном порядке. Игра разрабатывается на движке *Unreal Engine 3* со всеми вытекающими отсюда последствиями, проявляющимися в размере системных требований. Скриншоты уже смотрятся очень неплохо, разве что только придется немного поломать старые стереотипы. Ну никак я не ожидал увидеть в этом, пусть и неполноценном раю сплошные скалистые утесы и почти полное отсутствие растительности. И как там бедные эльфы живут?

Обещают нам также хорошо проработанный физический движок и кинематографические бои. Для этих целей были приглашены специалисты, которые разработали уникальный эльфийский стиль ведения боя, смешав воедино европейские и восточные боевые искусства. Насчет введения в игру полноценного мультиплеера создатели пока что открыто не выражаются, но то, что будет возможность устраивать отдельные дуэли между игроками, уже радует. А, чуть не забыл: кроме платформ ПК, Elveon выйдет еще и для Xbox 360 (очень надеюсь, что никаких проблем с управлением из-за этого не возникнет).

Ну что ж, пришло время подвести итоги. Спасибо девелоперам, что нам не обещают очередного «Диабло»-киллера. Хоть проект и не лишен некоторых штампов, но он заслуживает того, чтобы его ждали многие геймеры по всему миру, а в особенности — в кругах почитателей жанра. Всем любителям ушастых посвящается!

P.S. А вы знаете, что если купить не один, а три диска с игрой, то потом можно ими жонглировать?

P.P.S. ГДЕ МОЯ ВАЛЕРЬЯНКА?!



Вирджин КЕМПЕР

33 квадратных метра: Война с соседями

Разработчик: Jam-Games
Издатель на территории Украины: «Одиссей»
Жанр: аркада, квест
Дата выхода: конец 2006 – начало 2007 г.

33 квадратных способа весело начать утро

Так и хотелось начать статью со слова «смеркалось» и написать превью по какому нибуть мегашутеру, где миру в очередной раз угрожает уничтожение, где стадо пришельцев непонятно по каким причинам хочет в надцатый раз завладеть миром, а крутой герой вновь пытается помешать им свершить коварный план. Толпы врагов, десять кило гильз под ногами, сексапильная девушка с размером груди похлеще, чем у Лариски Крофтовой, да сюжет по всем канонам Достоевского, с убитыми бабушками, дедушками, кошками, любимыми ежиками и пр... Но!

Бостон Пати в очередной раз отстрелялась своими, пусть и не настолько яркими и красочными как в прошлый раз, но все же достаточно качественными фейерверками. Герои нашей отечественной гейм-журналистики, как обычно, мирно отдыхали после ночного веселья...

БУМ! БУМ! БУМ! Дррр! Вжж! Трр!

О великий бог Геймыр, сделай так, чтобы моего соседа похитили инопланетяне! Я даже пойду его спасать, когда высплюсь, но прошу тебя, сделай так, чтобы он прекратил заниматься ремонтом в столь раннее утро. Я знаю, что 15:00 — отнюдь не утро, но все же...

К сожалению, в это хм... утро великий бог не был благосклонен ко мне. Делать нечего: вылез из под одеяла, кое-как дополз до ванны, открыл кран холодной воды «на полную» и со словами молодого Дантеса «Какого черта меня будят, если еще нет двенадцати?» и мысленными криками «Банзай, тудыть его растудыть!» ринулся в ледяной поток самой важной составляющей нашего организма.

Естественно, после такого «закаляйся, если хочешь быть здоров» работать вообще не хотелось. Сидел на работе, пил кока-колу, общался на форуме и думал о том, как бы поквитаться с соседом...

И тут наш отдел маркетинга, решил добавить красок в мое замечательное утро, вручив мне компакт диск с демо-версией игры **«33 квадратных метра: Война с соседями»**. С соседями, говорите, война? Да еще и с участием героев достаточно популярного шоу на российском телевидении? Ну что ж, раз я не могу достать своего реального соседа, то попробую хотя бы испортить жизнь соседям виртуальным. Начнем.

* * *

Я думаю, многие из вас помнят еще, что такое «ОСП-студия»? Возможно, вам знакомо такое название, как «33 квадратных метра»?

В свое время это было достаточно интересное комедийное шоу, повествующие о бытовой жизни семьи Звездуновых. Несмотря на небольшую туалетность местного юмора, шоу было достаточно популярным и смогло завоевать сердца большинства поклонников семейных телепередач.

Теперь сумасшедшая семейка при умелой (надеюсь, умелой!) поддержке **Jam-Games** попытается найти своих фанатов среди любителей виртуальных приключений.

Наши телегерои — вечный спортсмен и любитель литрбола Сергей Геннадиевич, его жена Таня, раздолбай сынок Андрюша и многолюбимая во всех кавычках, которые только могут быть, теща Клара Захаровна, женщина уже давно и совсем небальзаковского возраста — попадают в очередную историю.



Сергей Геннадиевич «поцеловал» своим «Запорожцем» зад шестисотого «мерседеса» и теперь в кратчайшие сроки обязан выплатить нереальную для общего семейного дохода сумму. В противном случае семейство Звездуновых рискует лишиться своей и без того простецкой жилплощади. Единственный шанс спасти ситуацию появляется в виде нового телешоу, главный приз которого — огромная, дорогущая квартира в центре столицы. Однако не все так просто. Основная задача нового телепроекта заключается в следующем — испортить жизнь своим соседям, да так, чтоб это было интересно режиссеру и зрителям.

33 квадратных способа достать соседа

Если не принимать во внимание главных героев и идею о телешоу, то игра практически ничем не отличается от многим известного проекта под названием «Как достать соседа». Суть достаточно проста, чтобы ее мог понять даже геймер, регулярно ломающий по три мышки за день в кровавых виртуальных перестрелках.

Каждый новый уровень представляет собой мини-локацию — квартиру. В квартире живет надоевший до чертиков сосед. Общий антураж и наполненность локации зависит от того, чем сосед больше всего любит заниматься в своей «повседневной» жизни. Если ваш оппонент культурист, то и квартира его будет больше всего напоминать спортзал: тренажеры, боксерские груши, горы всевозможных баночек с витаминами и прочими фармацевтическими средствами для культуристов. От того, что окажется под рукой, зависят и пакости: засунуть в боксерскую грушу гантели, насыпать в баночку с витаминами таблетки для быстрого похудения, разлить по полу душевой скользкое моющее средство и т.д.

Чтобы полностью и окончательно достать своего соседа, необходимо устроить ему пять... хм... неприятностей, причем права на личный выбор у вас нет. В квартире есть пять мест или объектов, с которыми можно чего-то сотворить. По уровню разбросаны всякие предметы, которые помогут вам провернуть задуманное. Только не забывайте, что помимо необходимых приготовлений и сбора полезных предметов придется еще периодически прятаться от надоедливого соседа. Зато приятным сюрпризом всех этих сэмфишерских похождений будет небольшой видеоролик, который покажет судьбу соседа, попавшего в ваши коварные и хитрые ловушки.

33 квадратных способа убить время

Игра — не шедевр, ибо юмор не особо оригинален и не вызывает истерических порывов смеха со слезами на глазах и коликами в животике, но как хороший заменитель той же «косынке» или «солитеру» вполне сгодится. Для меня, по крайней мере, было занимательным поиздеваться над виртуальными соседями, раздумывая над тем, что из увиденного можно попытаться провернуть с моим «утренним ремонтником».

Scratch scratch385@mail.ru

7.62

Разработчик: «Апейрон» (Apeiron)
Издатель: 1С
Жанр: squad strategy
Системные требования: не объявлены
Дата выхода: 2007 г.

Всевозможные перипетии и трудности долго и нудно преследовали игру *Jagged Alliance*. Если точнее, то трудности эти состояли в распаде команды «родителей» проекта и проблемного процесса реинкарнации их творения, которое спустя довольно много времени обрело свое лицо в виде проекта «ДЖАЗ: Работа по найму» от, если не ошибаюсь, «МиСТ ленд-ЮГ». Все это создало благоприятные условия для появления на игровом рынке проектов, пытающихся продолжить идею и повторить успех великой игры. Одним из наиболее успешных проектов, вне всяких сомнений, являлась *«Бригада Е5: Новый Альянс»* от компании **Apeiron**. Конечно же, данное творение было за что поругать (хотя это исключительно мое мнение), но в целом оно производило очень и очень положительное впечатление. Хотя, как по мне, той свободы, которой можно насладиться в Jagged Alliance, разработчикам воссоздать не удалось. Правда, они обещают исправить этот недостаток в следующем своем проекте, который продолжит идеи «Бригады Е5» и вознесет их на более качественный уровень. Именно о нем сейчас и пойдет речь.

Проект носит красноречивое название **«7.62»**. Знатоки и бывалые фанаты Jagged Alliance сразу скажут — патроны, мол, такие. Почему выбрано именно такое название, вполне понятно: наемник без оружия — не наемник. А играть нам снова придется именно за персонажа этого типа. Игрока в облике бывалого наемника посылают на поиски российского... ну, грубо говоря, бизнесмена, который стырил энную сумму денег у своих товарищей и смылся в республику Альгейра. Республика — банановая, население в ней, как обычно, не особо гостеприимное, так что по прибытии на место наш наемник понимает, что найти этого самого нехорошего человека будет не так-то просто и в первую очередь придется освоиться на местности, произвести разведку и обзавестись всем необходимым — деньгами, отрядом бойцов и соответствующей экипировкой. Кроме того, вскоре выясняется, что кроме всего прочего в стране существует множество внутренних конфликтов между различными формированиями, что тоже усложняет поимку заказанной цели. Далее будем действовать непосредственно мы, то есть игроки.

В целом, можно констатировать, что игра не так уж сильно будет отличаться по духу от своей предшественницы. Банановая республика, злобные диктаторы, мятежные генералы, бандитские группировки, наркоторговцы и много-много оружия со всех сторон. Так было и так будет: выполняем задания, зарабатываем деньги, поддерживаем ту или иную сторону конфликта, набираем команду бойцов и уверенно продвигаемся к цели. Плюс ко всему — полная свобода выбора и ощутимое количество вкусностей, которые скрасят грядущие наемнические будни.

Самое главное внимание было уделено игровому миру. На сегодняшний день уже написано более тысячи страниц диалогов (по крайней мере, так говорят разработчики), что позволит местным жителям быть не просто частью пейзажа, а реальными обитателями республики со своими проблемами и характерами. С каждым можно будет завести разговор; в зависимости от стиля прохождения игры местные будут по-разному реагировать на вас.

Соответственно, выполнять задания можно будет не только убивая всех и вся, но и дипломатическими методами — переговорами, взятками, словесными угрозами и так далее. Кроме того, если вы совершите какой-нибудь проступок, запрещенный местным законодательством, то есть преступление, вам будет назначено определенное наказание в зависимости от тяжести преступления. И если в самых легких случаях вы отделаетесь штрафом, то в других вариантах по вашему следу могут отправить группу спецназа, которая будет преследовать вас с целью свершения правосудия по законам военного времени — расстрела, одним словом.

Естественно, в игре появятся новые виды вооружения и обмундирования. Учитывая нехилый ассортимент «Бригады Е5», теперь можно с уверенностью сказать, что в игре будет присутствовать оружие на любой вкус. Правда, новых способов модификации нам не подбросят, а жаль.

В связи с растущей модой на реализм разработчики ввели игру частичную разрушаемость окружающей среды и реалистичную физику. Нам разрешат взрывать автомобили, крушить заборы, ящики и прочие не особо важные элементы окружения. И на том спасибо. Все это будет красиво разлетаться обломками и вести себя согласно всем физическим аксиомам.

Учитывая, что игра создается на написанном «с нуля» движке, стоит сказать несколько слов о графике. На данный момент игра выглядит на порядок лучше, чем предшественница: качественные модели, детализированные ландшафты и строения, отличные спецэффекты. Хотя... это то, что демонстрируют нам разработчики. Но все равно, не в пример лучше «Бригады Е5».

Что ж, если все вышеперечисленное окажется правдой, то мы получим очень неплохую игру. Тем более что разработчики, судя по всему, взялись за идею очень всерьез. Кроме всего уже упомянутого разрабы внесли множество мелких изменений, направленных на улучшение геймплея, перечисление которых заняло бы очень и очень много места. Так что надежда есть и продолжает есть. Авось и получим достойного наследника серии Jagged Alliance.



Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

MEDIEVAL II TOTAL WAR™

Разработчик: The Creative Assembly
Издатель: SEGA
Издатель в СНГ: «Софт Клаб»
Жанр: strategy
Системные требования: P 4-2.0 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Отличный день, для того чтобы умереть

Аллилуйя, братья! Осанна! Аллах Милостив! Теночтитлан будет спасён, а Кецалькоатль вновь прославлен! Да прибудут с нами православные пророки, ибо блаженны они! Варяги и готические рыцари, монгольские лучники и английские йомены, аркебузиры и цвейн хендеры — пушки и копья, мортиры и алебарды, требучеты и двуручные мечи — время славы и эпохальных битв настало! Мы долго, очень долго ждали этого. Начало было положено во время горячих сражений рыцарей Сантьяго и мавров-альмахаджцев в Medieval: Total War, продолжено зычными криками воинов-буйволов и недисциплинированных гладиаторов Rome: Total War и поддержано рыцарями Тевтонского ордена в новом, могучем и, конечно же, культовом продолжении самых массовых битв Средневековья — Total War 2, вышедшем на экраны мониторов этими холодными днями.

Не знаю как вы, господа геймеры, а я ждал эту игру. Нет, даже не так. Я ЖДАЛ ЭТУ ИГРУ!! Едва заслышав первый несмелый слух о планируемой разработке второй части великой геймы, я полез на все сайты одновременно, нанял частного детектива и подключился к прямому азиатскому спутнику, чтобы отслеживать всю возможную информацию по создаваемому мегабаттлу. Я следил, я хранил, я размышлял, я представлял. Серия «Тотал Вар» подарила мне хрустальную мечту всей моей компьютерной жизни — качественные массовые сражения, которые выглядят как настоящие, с возможностью реализации тактических замыслов и стратегических планов. Пусть на это понадобилось несколько лет (от одного «Тотала» к другому), множество патчей и патчей к патчам, апгрейда компьютера и личной нервотрёпки, но цель была достигнута. Я привёл к европейскому господству Испанию в первом «Тотал Варе» и слегка помотался по пыльным италийским дорогам, ратуя за Дом Скопий, но всё это не важно. Дипломатия дипломатией, торговля торговлей, шпионы шпионами, а принцы принцами — но бои, бои! Эти грандиозные сражения и короткие файтинги, эти локальные стычки и взрывы стен осаждённого города, эти форсированные марши и фронтальные атаки с применением различных построений и огненных залпов — вот то, за что я люблю и, не побоюсь этого слова, обожаю «Тотал Вар». Войны, битвы, сражения тысяч воинов с учётом рельефа местности — вот столб, стержень и главный ключ к сердцам фанатов в кармане The Creative Assembly.

Можно десять раз завернуть испорченную конфету в разную обложку — вкус её от этого не изменится. На эти грабли осознанно встала EA Sports со своей клонированной Фифой, и через них же попытались перепрыгнуть господа из Sega во время пиара своего потенциально крутохитового проекта. Они сделали ставку на качество и количество бойцов на поле боя, а не на фигурки, бегающие по глобальной карте, нанимающие войска в замках и заключающие договоры о коалиции. Они решили выжать всё из движка, на котором делалась Rome, и поразить нас этим «всем». Скажу сразу, у них это получилось, но не на все сто, и даже не на восемьдесят процентов. Хвост недочётов и недоработок, на которые просто-напросто закрыли глаза, точит изнутри идеальные диспозиции воинов, застывших в боевой готовности. Но несмотря на это, лезвия мечей сверкают на солнце и сотни рыцарей рвутся в бой — впереди враг, рядом друг, и на всё воля Господа. Ну и магистра Ордена Псов, само собой. А если моё вступление кому-то не понравилось, прощения просить не буду — эмоции не скроешь. Да этого и не хочется.

* * *

Лучше прожить один день львом, чем сто лет овцой

Итак, вопрос нашей журналовикторины (первый и единственный): что же такого припасли нам разработчики, чтобы мы упали в обморок уже при виде монаха из вступительного ролика? Ответ на него — проще не найдёшь. Разработчики не подготовили нам фактически ничего принципиально нового, сознательно модернизировав старое всевозможными графическими изысками, при этом неплохо проработав систему развития городов и замков. Не слишком круто я завернул? Гм, а хотелось-то попроще. Что-то не то со мной сегодня. Видимо, зря я заключил союз с Венгрией и Венецией, зря поверил уговорам Испанцев, зря стал Великим Кайзером Священной Римской Империи. Holy Kaiser! Железной рукой в латной перчатке я навёл порядок в Империи, захватил мятежные провинции и атаковал наглую Польшу. Мой выбор был правилен. Из всех стартовых рас мне милее оказались воинственные германцы — я еще не знал тогда, что с помощью нехитрых честных и не очень манипуляций я смогу существенно расширить свой национальный ассортимент. Но это ничего. Это про меня. А я про игру. Рассказывал. Пока не нахлынуло, не захлестнуло. Пока вместо того, чтобы продолжать набивать статью, я не щёлкнул на ярлык «Тотал Вар 2», не загрузил сэйв и не покорил на сто сорок первом ходу все планируемые сорок пять провинций, выполнив тем самым миссию всей игры и объединив почти всю географическую Европу в один грозный кулак. Уцелела лишь коварная Англия, которая потеряла всего одну из своих территорий, и Испания, которая ни разу не предала меня, оставшись до конца верной союзницей. Она приятно удивила меня. Конечно, пару пограничных боёв у нас случалось, но до тотальной войны не доходило. А зачем? Всё равно у них не было против меня ни одного шанса. Как не было их у грязной Венгрии, Венеции, Милана, Сицилии, Польши, Дании и Франции. Я не нападал на них (только Польше не повезло ☺), мало того, половина из них была моими союзниками. Они ударили мне в спину, предали, хотели разорвать мою империю на части. Этого не произошло. Обеспечив



свои фланги на Западе и Востоке, создав мощный альянс с Испанией и Византийской Империей, я начал давить врагов по всем направлениям. Братья Тевтонского Ордена помогали мне во всём, и очень много неверных пало от их святых копий. Папа несколько раз отлучал меня от церкви, не пускал в крестовый поход. Смешно — прошло всего несколько десятилетий, и мой бронированный кулак сокрушил стены Рима, якобы вечного города. После этого в Великом Соборе был избран новый понтифик — мой ставленник. Тогда и инквизиция поутихла. Ах да, о чём это я? Об игре. О кампании. О расах. Продолжаю.

Семнадцать рас, более четырёхсот лет развития, слоны с пушками на спинах и воинственные ацтеки — вот небольшой фрагмент из прейскуранта деликатесов, приготовленных нам разработчиками. Плюс разделение развития городов на два типа, генератор случайных событий, богохульные еретики, суровая инквизиция и дополнительные неприятные (конечно, смотря для кого) сюрпризы в виде монгольского нашествия, эпидемии чумы и крестовых походов. Цель и задание основной кампании, вырезанное огненными буквами на карте средневековой Европы — захвати сорок пять провинций за ограниченное количество ходов, и получи корону победителя. Не уложишься в сроки — пойдёшь гулять бестелесным призраком в монгольские степи или в русский Смоленск, грибы собирать. И тогда Holy Kaiser`om станет кто-нибудь другой, более искушённый в придворных интригах, интриган. Ну, или воинственный рубака, талантливый стратег, на крайний случай. Ведь политика слишком опасна, чтобы ею занимались одни лишь политики. Никаких критериев и морально-идеологических аспектов не существует. Единственным контрольным условием, обеспечивающем победу в кампании, является обязательный захват указанного в стартовом описании города. Всё зависит от того, за кого вы играете. Хотите быть кровавым германцем — пожалуйста, захватывайте Рим. Нравятся кривые турецкие сабли и восточные сладости — пожалуйста, включите в состав сорока пяти областей Константинополь и Иерусалим, да и правьте себе спокойно. Вот только крестовый поход переживите. А то европейцы, они такие — стоит только расслабиться, как получаешься неслабый десантик фанатиков, бегающий гораздо проворнее любого твоего юнита и мощный, как половина всех их вместе взятых. Что, нажимают христиане, давят бронёй? Что же вы стоите — объявляйте Джихад! Вон, пока я с Венецией и Миланом воевал, поляки, французы, датчане и венгры зубы об Иерусалим ломали. Стояли под городом, осаждали его, брали приступом, измором — ничего не помогало. Стояли накрепко мусульмане. И только лишь когда к крестоносцам присоединилась Сицилия, взяли они таки место, где Христос чудеса творил, решительным штурмом. Правда, на очень недолгое время. Не успели глашатаи раструбить о возвращении Гроба Господнего в лоно христианской церкви, как по землям ислама прокатилась волна священного Джихада. И попёрли на истощённых крестоносцев свежие полки турков и египтян. И не выдержали европейские ребята, дрогнули. За несколько ходов мусульманские силы выбили крестоносцев с насиженных мест и вернули себе Иерусалим. Горестная весть пронеслась по Европе. Могучие армии были разгромлены. Однако Папа Римский не смутился. Он воззвал к верующим, а особенно к французам, у которых было больше всего благочестия и чистоты, и подвиг их на новый поход. На этот раз кроме, понятное дело, французов, вызов Армиям Ислама решили бросить испанцы, португальцы, поляки и... наполовину разгромленная мной Венеция. Смешно. Очень смешно. Ужасно смешно. Господа разработчики, я, конечно, всё понимаю, битва за веру священна, боль поражений пройдёт, и всё такое дальше по классику, но это же ни в какие ворота не лезет. Скажите, вот если бы вы управляли небольшим, но довольно развитым в военном отношении государством и находились в состоянии войны со своим грозным соседом — Священной Римской Империей, вы бы посылали лучшую часть своего войска в поход на Иерусалим, зная, что на следующем ходу могучий враг нападёт на ваши земли? Это же нонсенс! Думаю, вы бы плюнули на Папу с высокой колокольни и со всех ног бросились бы укреплять пограничные крепости и замки, особенно если б знали о том, что армию германцев Папа в поход не пустил, по причине отлучения их кайзера от церкви. А что делать профессиональным военным в период войны? Правильно — воевать. С кем, неважно. Главное — воевать! Вот и остаётся сетовать на ум-разум разработчиков, раскачавших монголов до небес и забывших вмонтировать в искусственный интеллект компьютера ос-



новы стратегического мышления и инстинкт самосохранения. Кстати, это первый из довольно существенных глюков, о которых я вам подробнее расскажу слегка ниже. Слегка.

Пошли дальше по тексту. Развитие огромных городов средневековья сковано узкими рамками правила: либо вы обустраиваете город, либо превращаете фермы в казармы, а орала перековываете на мечи, попутно перестраивая город в военный замок. Денег, конечно, он вам принесёт гораздо меньше, зато войска, доступные в замке, поразят вас своим разнообразием и мощью. Особенно в эпоху пороха. Большая мортира и аркебузиры — это вам не крестьяне с вилами. Это ценить надо. Дипломатия типична и



стандартна — подкуп, угрозы, фракции нападения, династические браки. Особо отличившиеся в бою солдаты могут стать командирами, а командиры командиров имеют шанс попасть в Семью. Кроме прямых дворян-отпрысков. Под конец игры особенно интересно смотреть генеалогическую ветвь — начинаешь искренне удивляться, кто чей сын и откуда появился тот или иной ставленник. Особняком от дел мирских стоит Папа Римский. Он считает себя очень

умным и важным господином, по совместительству пророком-пастырем всея земли. Он периодически выдаёт указания в требовательном тоне и очень не любит, когда браться христиане их не выполняют или, того хуже, начинают рубиться друг с другом. Именно тогда Папа напускает на прогневивший его народ Святую Инквизицию. Эти бравые ребята в два счета рубят и режут всех



более-менее важных персон, обвиняя их в ереси и сжигая на костре. Причём, без разбора. Один раз во время затяжного конфликта с Данией Папа Римский послал нам обоим предупреждение с ультиматумом — прекратить кровопролитие среди христиан. Ему, видите ли, рук не хватает в Святой Земле, а какие-то непокорные ещё тут на европейских нивах мечами машутся. Посмотрели мы с датским генералом на посла Папы, переглянулись и рассмеялись ему в лицо. В ответ папские киллеры в капюшонах завалили моего наследного принца и пару датских генералов. В городах сразу стало очень свободно и бесконтрольно. Я же изначально



придерживался мнения, что развитие городов происходит только лишь при непосредственном участии представителя знати на территории. И что мне мешало, елы-палы, поставить в самом начале игры правильную галочку на правильном месте. А потом пошло-поехало. Католические идейные гасилы сжигали моих генералов направо и налево, обвиняя их в ереси, не забывая по ходу уничтожать настоящих чумазых еретиков. Это меня напрягало, конечно, но не сильно. Хотя и не слабо. Только-только принца раскачаешь до приличного уровня, только-только он шрамами покроется и пару крупных сражений под моим чутким руководством выдержит, на тебе — приходит инквизитор, и все идет прахом. И тащат на костёр моего верного парня, будь он простой благородный рыцарь или хоть сам Император. Вот именно за такие грязные шутки я и завоевал Рим. Охрана Папы, конечно, сражалась доблестно — их рыцари были тяжёлыми, мощными и сильными, но нас было в несколько раз больше, и мы, в прямом смысле этого слова, затоптали Папу. А то что такое — взяли моду командовать. Так на первых порах вырезали мне почти всю королевскую семью — хорошо, хоть принцесс пожалели. Нет, моя преданность Кайзеру велика — мы пойдём на решительный бой, тем более, что победа уже не за горами. Разобраться до конца с Венгрией, завоевать Венецию и самоуверенный Милан, отбросить от своих границ Сицилию, отправить карательные экспедиции в Данию и Польшу, не забывая, само собой, вести глобальную войну на уничтожение с Францией. Сложно это сделать. Сложно. Но можно. А значит — уже сделано. Осталась самая малость, самая капля — отразить монгольское нашествие и уберечь тылы от возможного предательского удара в спину — христианские братские державы очень любят нападать на императоров, отлученных от церкви. Странные они — Империя-то слабее не стала. Да, пару командиров сбежало со службы, да, один перешёл к врагам вместе со всем войском, у некоторых упала мораль, ну так что?! Разве это повод ломиться в мои края, закусив поводья?!!

Возможно, тогда и был повод, сейчас уже не знаю. Вот на Францию я, например, совсем не нападал, как, кстати, и на Данию. Просто две честнейшие и моральнейшие группы политиков договорились между собой, заключили фракцию нападения и атаковали меня. О том, что стало с Францией, я уже говорил выше, Данию, к сожалению, не добил — их войска во время крестового похода заняли один из исламских городов, а мне не хотелось переться через полмира, чтобы окончательно разорвать их на части. Я этого не сделал, и не жалею. Такова правда жизни. Зато сорок пять провинций в срок были моими, два экспедиционных корпуса монголов я разбил, когда они осаждали мои крепости. До тимуридов с пушками на спинах слонов я не дошёл, вы уж извините. Поэтому с этим разделом мы завязываем и спешно переходим к следующему — такому же акционному.

* * *

Убейте их всех — Господь своих узнает

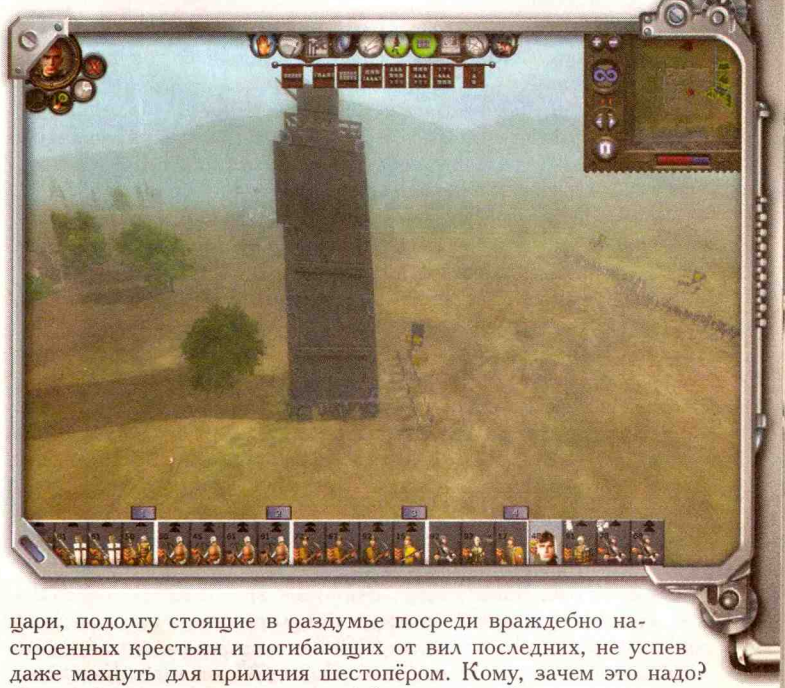
Древняя мудрость гласит: каждый охотник желает знать, где сидит фазан. Причём здесь кролик и чьей фирмы должен быть нож, не указывается, но подразумевается тайный скрытый смысл. Впрочем, как и везде. Очевидно, именно так и думали бравые гусары из The Creative Assembly, прорисовывая своих юнитов и расписывая их боевые характеристики. Ведь что нужно для того, чтобы на старом, с теми же самыми спецэффектами, но доработанном до максимума графического движке въехать в триумфальную арку повального успеха? Правильно, нужен штрих, черта, какая-то неуловимая деталь, в корне меняющая всё, но в тоже время ни на что конкретно не влияющая. И эта деталь была найдена. По многочисленным просьбам тысяч фанатов (хотя и без них, я думаю, это было бы сделано), парни разработчики засучили рукава, потёрли серое вещество и изобразили на поле боя полк, состоящий из ста двадцати РАЗНЫХ солдат. Вива Виктория! Афродита! Наконец-то! Теперь во время боя нам не придётся смотреть на тысячи клонированных копейщиков, обстреливаемых сотнями одинаковых лучников и атакуемых конными клиньями идентичных всадников. Теперь каждый воин Total War 2 индивидуален — разные лица, одежда, экипировка. Разные взгляды на жизнь ☺. Неплохо, верно? Очень неплохо. Куда лучше армий клонов (хотя и тут не обошлось без ляпсуса — играя за Священную Римскую империю, я нашёл как минимум два типа юнитов, лица которых были одинаковы ☹). Вот и всё — таким простым и ярким ходом создатели освежили графику Rome, по ходу слегка позолотив ее и припомадив. В результате визуально игра смотрится просто замечательно — закованные в броню имперские рыцари, выстроившись в две шеренги, атакуют воинов с топорами, в то время как готические рыцари, сверкая доспеха-

ми, врубаются в ряды норвежских клериков, закутанных в красные плащи. Я уже не говорю о Тевтонцах, чей лобовой удар клином сметёт остатки вражеской армии и обратит её в бегство. Высоко в небе светит солнце, идёт дождь или стоит густой туман — неважно, впечатление остаётся шикарное. Тут камрады криэйторы не прогадали.

Так же чудесно обстоят дела и со звуком игры. Крики воинов, боевые марши, пушечные залпы — погружаясь в этот военный концерт, начинаешь путать игровой мир с реальным. Озвучка юнитов, хоть и скудна, по доброй традиции игр серии, но в тоже время довольно прикольная. Боевые единицы всё так же любят представлять себя зычными криками. Как, например, цвейн хенда и требюше ☺! Ну а что с них взять? Солдаты, всё ж таки.

А вот что сразило меня наповал и добило контрольным выстрелом в ухо, так это ужасное, чудовищное и просто дурацкое поведение компьютерного противника. Одни лишь татаро-монголы показывают зачатки тактического мастерства, постоянно кружа вокруг вашей армии, пытаясь занять доминирующую позицию на возвышенности, не подставившись попутно под удар тяжёлой конницы. Остальные расы ведут себя во время поединка, как идиоты психиатрической лечебницы, выведенные на прогулку. После пяти-шести битв «Тотал Вара 2» поневоле начинаешь понимать, как тактические битвы превращаются в «тактичные». Подумать только — что стоило разработчикам совершить ещё один переворот фантазии и ответственнее отнестись к искусственному интеллекту электронного противника?! Это вопрос риторический, на него можно не отвечать. Просто сядьте, и поиграйте в игру. Да, роль короля теперь поскромнее, за что создателям большое спасибо — уж больно задолбало сливать всё сражение из-за одного подставившегося под меч наследного принца. Мораль войск, конечно, падает, но не критично, как было в прошлых сериях. Особенно если это касается опытных, обученных юнитов. Но это одна единственная положительная черта, которую можно выделить в файтингах этой версии «Тотальной Войны».

Сам бой выглядит так. Сотни одетых в железки дядек сходятся на поле боя, отчаянно крича и маша оружием. Добежав друг до друга, эти доблестные воины останавливаются и начинают тыкать друг в друга этим самым оружием. То есть, изображать битву. Почему изображать? Да потому что сражаться и убивать друг друга будет два, максимум три первых ряда из всего полка. Ну а если до врага первым доберётся десяток воинов, а остальные остановятся сзади — тоже не беда. Именно этот десяток и будет рубиться с врагами, в то время как остальные горе-ветераны примут грозные боевые позиции и по одному будут мелкими шажками подтягиваться к месту основной потасовки. Кстати, совсем не факт, что они в неё вступят, когда падут их более резвые и нетерпеливые собратья. Могут просто остановиться подле вражьей рати, любуясь сверканием начищенных лат. Посмотреть, поговорить. На той стороне тоже люди, они тоже нападать не будут. А зачем? Бред, верно? Бред. Бред лошади, курящей в постели! Да, раньше ИИ тоже был не фонтан, раньше тоже всё было не супер, но ведь такого тупизма не наблюдалось. Воины, на чью долю не досталось противника, обходили, оббегали, пытались мечом достать врага, конница на полном скаку прорубала вражеские ряды, разрезая их на части, пехотинцы маневрировали, стараясь уйти из-под огня лучников, в битве проявлялись хоть какие-то зачатки разума. А сейчас даже и этого нет. Представьте себе, когда я сражался с численно превосходящим противником и выдвинул вперёд лучников, которых у меня было больше, чем у него, компьютер в ответ на мой тактический ход убрал своих арбалетчиков в середину построения, а вперёд выдвинул, кого бы вы думали, правильно — тяжёлую пехоту! Мало того, эти пехотинцы, не моргнув, глазом выстроились в самую плотную свою формацию, грозно потрясая щитами. Курам на смех, да и только. Да я пострелял лучшую часть армии оппонента, не потеряв при этом ни одного солдата! И такое повторялось неоднократно. Про штурм городов я вообще молчу — это комедия с пятью неизвестными. Когда осаждённая конница выламывается из города, чтобы напасть на мою тяжёлую пехоту, которая изначально задумывалась разработчиками как основной, сильнейший юнит игры, — руки невольно опускаются. Появляются преступные мысли: попить чайку, встать из-за компьютера, только бы не смотреть, как осаждённая армия сбегает со стен, позволяя мне безнаказанно подвести к ней осадную башню. Смех. Вот только он прорывается сквозь слёзы. Сквозь глухие рыдания и стенания. Как человек, ценивший серию «Тотал Вар» только лишь за массовые файтинги, я разлюбил ее, глядя на это страшное убожество. Мне больше понравилась дипломатия, морские автобои, наёмные убийцы. Санта Мария, как тесен мир, как мимолётно прошлое, как туманно будущее. Разработчики из The Creative Assembly — что же вы наделали?!!! Я понимаю, что у вас была задумка — отрегулировать поведение солдат в зависимости от их опыта, я полностью уверен, что большинство глюков и багов вы исправите патчем, как это уже не раз было, но зачем, о Мадонна, зачем было выпускать такой сырой суррогат! Кому он был нужен?! Ой, не говорите, что нам! Не надо богохульствовать! Лично мне не нужны два ряда сражающихся воинов и десять рядов бездельников, курящих на задних позициях. Мне не нужна конница, врубающаяся в пехоту на те же два ряда и потом терпящая от неё же. Мне не нужны тяжёлые ры-



цари, подолгу стоящие в раздумье посреди враждебно настроенных крестьян и погибающих от вил последних, не успев даже махнуть для приличия шестопёром. Кому, зачем это надо? Да, цвейнхендеры — могучие бойцы, вооружённые двуручными мечами, — мой любимый юнит игры, да, они красивы, да, их техника боя хороша, но как они тупят, мама их, как они тупят! Держат удар цвайны хорошо и атакуют отлично, но только делают это очень редко. В очень редких случаях эти тяжеловооруженные парни раскрываются во всю мощь, и тогда горе наступает всем, однако это ситуацию не спасает. Общий радиоактивный фон слишком силён. Все остальные недостатки просто меркнут по сравнению с этим, и по ходу дела я уже передумал вам про них рассказывать. Ну подумайте сами, разве могут наёмные убийцы Папы сравниться с конницей, не понимающей прямых приказов, а своеобразная методика набора войск в замках (которая, в принципе, мне скорее понравилась, чем нет ☺) — с пехотинцами, покорно подставляющими свои бока под вражеские стрелы? Думаю, что нет. А раз так, то перейдём сразу к выводу.

Вывод

Патч, приди!! Патч, снизойди!!! Патч, патч, нам нужен патч! Очень сильно и очень срочно, по той простой причине, что он нам нужен! Total War 2 — интересная и красивая игра, однако в ней есть много, очень много спорных и противоречивых моментов, способных существенно снизить её популярность за очень короткий срок. Лично мне игра очень понравилась, но от её массовых сражений я плакал. От горя — и бессилия что-либо изменить.

Кирилл ТАЛЕР

Дневной Дозор

Разработчик: Targem Studio & Nival Interactive
Издатель: ND Games
Жанр: тактик/недоRPG
Системные требования:
✓**минимальные:** P 3/Athlon 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 2 Гб на винте;
✓**рекомендуемые:** P 4/Athlon XP 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 2 Гб на винте

Этот документ не разрешён к публикации Информативным Дозором, так как пренебрегает многими законами построения ортодоксальной игровой статьи.

Этот документ не разрешён к публикации Литературным Дозором, так как литературщины и «третьесортного флуда» в нём нет вообще.

Этот документ не разрешён к публикации Сергеем Лукьяненко, так как он не любит страну, в которой этот журнал изготавливается.

Этот документ не разрешен к публикации Дедом Морозом, так как содержит в себе неожиданные подарки для читателя и вызывает ревность у основного новогоднего дарителя.

Этот документ не разрешён к публикации собакой Шариком, так как автор, вследствие прохождения «Дневного Дозора», слишком много времени просиживал за монитором, лишая собаку Шарика вожделенных шансов цапнуть автора за ягодицу.

Этот документ не разрешён к публикации ягодицей автора, так как в процессе написания обзора она отсиделась.

Ночной низачот

Вы играли в «Ночной Дозор» так, как играл в него я? Вы плевались сгустками ругательств, таких ядрёных, что даже синий мох в сумраке краснел и сворачивался в моховую трубочку? Вы охарактеризовали первую часть игры по мотивам тетралогии (пока что) Сергея Лукьяненко ёмким словом «убожество»? Тогда нам по пути. По пути, преломляющемуся, меняющему цвета, что лучи в вероятностном анализаторе.

Вы не играли. Вы не знаете. Вы не в курсе. Тогда краткое содержание предыдущей серии: год назад, геймеры русскоязычного пространства с нетерпением ждут тактик/RPG от мастера данного жанра — *Nival Interactive*: серия **Silent Storm**, **Сердце Молот** и т.д. Тактика — это всегда непросто, но увлекательно. К тому же, впервые на жанр (и движок), в коем *Nival* преуспел (и в движке тоже!) ляжет интереснейший сеттинг «городского фэнтези». С выбором заклинаний вместо выбора оружия, с ролевой системой, с тремя классами персонажа на выбор для светлых Иных: Маг, Чародей, Перевёртыш. «Нивал» + «Ночной Дозор» = бомба!!! — думали тогда, признаться, и мы.

И получили на выходе игру даже не для казуалов, а для… (блондинок обижать не хочется), т.н. глорихантеров, людей, увлекающихся всем модным. Моден «Ночной Дозор» — глорихантеры будут покупать всё, что с ним связано! А так как многие глорихантеры — всего лишь гламурные девочки и мальчики, привыкшие просиживать тёмное время суток в ночных клубах, то и игра должна быть предельно простой. Чтобы игрок не махнул рукой, три раза провалившись на миссии, и не ушёл в ночной клуб с досады.

«Ночной Дозор» оказался слишком простым в прохождении, слишком несбалансированным по многим важным пунктам, пользовался уже тогда устаревающим движком SS, не дотянул до RPG, не предоставил никаких ситуаций для тактических изысков, иногда смущал «самопиарными» фразами, AI противников выше уровня пола не поднималось, у Завулона AI было метра четыре вглубь.

Увы и ах! Мы действительно получили «убожество» вместо «шедевра».

* * *

Что может подумать умудрённый геймер, ознакомившийся с самым, пожалуй, большим провалом Nival за всю историю этой великолепной отечественной компании, и что может подумать незнакомый с «Дозорами» человек, прочитавший раздел выше?

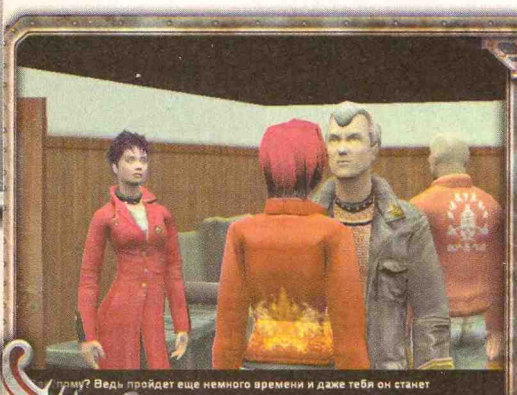
«Дневной Дозор» окажется полной дрянью. Полной, полнейшей, ещё более наглой в плане почивания на лаврах большого брэнда, ещё более рекламно-крикливой и творчески несостоятельной.

Поздравляю, товарищи геймеры. Нас опять обманули! Ибо *Targem Studio*, разрабатывавшая игру, вознамерилась совершить несовершимое: рывок из убожества в лидеры…

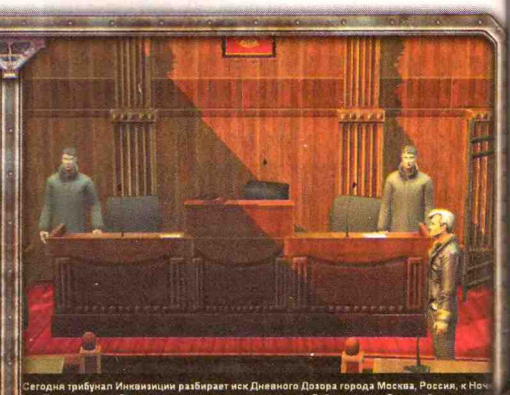
Анка, Петька и друг сердешный

Молодая тёмная Анна, которая любила светлого Иного Стаса, да не вышла замуж, потому что гордая была. Ушла из Дневного Дозора почивать на лаврах и старенькой тахте, потому как большое впечатление произвели на неё события полугодичной давности, когда она на пару со Стасом вывела из строя мощнейший артефакт Светлых, грозивший большими неприятностями обеим сторонам.

…Вышла однажды Анна, тёмная, но не дозорная, из своего дома, чтобы попозировать геймерам в качестве обучающей миссии, а тут откуда ни возьмись три гопника — пришлось побить, а тут ещё два — и один оборотень. Оборотень, правда, другом оказался, в драке подсобил. Надругавшись над гопниками, парочка новых знакомых поехала выпить по рюмочке в бар Тёмных «Сытый Вурдалак». Да не тут-то было, перегородила им путь машинка «бжи-бжи» с горсветовскими номерами, пришлось пару Светлых упокоить, и быстренько в бар за подмогой бежать. Пока за подмогой бегала — нового знакомого Петра Светлые оглушили и выкрали. И спрятали в мага-







зине за мешками с картошкой. Пришлось отбивать нового знакомого в компании старых новых друзей, с кровью и потерями. А когда отбили, оказалось, что нападение для отвода глаз было совершено, ибо в это же самое время боевая группа Ночного Дозора совершила налёт на квартиру родителей оборотня Пети, родителей схватила, избила и заперла по разным комнаткам…

Вот блин, думает Анка! Только ушла на покой, а тут опять… И не отвертишься ведь! — помогли тебе, помоги и ты. Прячась в цельнодубовом слое сумрака №0, единственном для Иных любой категории, Анка и Петька пробираются в дом, и даже освобождают тёмных родителей оборотня Петьки, с сестрой в довесок… Но не из-за Петьки сердце Анки бьётся прерывисто, а из-за того же Василия Иавновича… (Шутка! Такая же плосковатая, как и встречающиеся в игре самоопиары «Дозоров».) На самом деле, конечно же, из-за Стаса!.. А вот и сам он — руководит оперативниками, выбрит, подтянут, глаза горят райским пламенем и глубоким фанатизмом. С криками «Вам нет места на этой Земле!!!» Стас совершенно необоснованно убивает родителей Петьки, чему несказанно рада Инквизиция, мгновенно материализующаяся в комнате и арестовывающая Стаса для последующего трибунала и вероятного развоплощения.

«Ни черта себе! — думает Анка, — что-то со Стасом совсем не то… Он раньше таким, вроде бы, не был. Что-то здесь нечисто…» И забрав убитого горем Петьку, Анка отправляется в бар, чтобы поразмыслить на досуге. Точнее, поцарапанного горем Петьку. Так как оборотень флегматичен, равнодушен, и анимации на смерть родителей разработчиками не предусмотрены…

Вероятностный анализатор и все-все-все

Вы не поверите, но ДД получился не в пример лучше НД. **Враги** стали сильнее и даже немножко умнее. Правда, совсем немножко. Теперь они не накладывают на себя заклинания, облегчающие победу, своевременно снимают чары с соратников, грамотно подходят к тактике боя: перевёртыш/маг/чародей. Хотя до сих пор «сковывают ноги» магам, которым бегать не нужно по определению, выполняют совершенно бесполезное «полупогружение», дающее резист против атак оборотней/перевёртышев, хотя ни одного оборотня за 2 вёрст в округе нет. Враги также впадают в мозговой ступор после спецумения *переманить врага*, и поливают своего же Светлого, на время становящегося твоим соратником, убийственными лучами фонариков. А Светлому такое оружие как-то по барабану… За кого бы он в данный момент ни сражался.

Играть стало интереснее. Если за время НД я не умер вообще НИ РАЗУ, то уже третью миссию в ДД пришлось переигрывать дважды. Зачастую Светлые бывают равны тебе по силам или даже посильнее, но AI вражины своей прямолинейностью помогает вытягивать даже самые безнадёжные бои.

Появились **новые заклинания**. Дисбаланс между заклинаниями подправился, но всё равно сохранился. Хорошо прокачанный «тройной клинок» как творил чудеса, так и продолжает творить, делая практически ненужными добрую половину заклинаний, и сводя на нет всё многообразие. Зачем, скажите, *сковывать ноги* перевёртышу Светлых, если его можно менее чем за ход порвать аки Тузика, только с помощью двух ведьм, у которых хорошо прокачан пресловутый *тройной клинок*? Вследствие доминирования заклинаний, наносящих непосредственный урон, остальные качаются от случая к случаю.

Появились **спецумения**: комбо-заклинания, ориентированные на участие как одного человека, так и группы из трёх персонажей. Спецумения крайне сильны, и применять их можно не каждый ход. Причём, комбинации варьируются «ведьма+ведьма», «ведьма+оборотень», «Три любых участника» и т.д. И, что очень немаловажно, не требуют ни очков действия, ни маны адской (небесная мана у Светлых). Практически все спецы требуют выученных заклинаний, тех или иных. Иногда только ради того, чтобы «открыть» спец, приходится учить совершенно ненужный спелл. И оно того стоит, поверьте. Хотя и не подправляет магический дисбаланс.

Чародейские полуфабрикаты: конфетки, шоколадки, печеньки и теннисные мячики всё так же выпадают из поверженных, что дождь из изобильной тучи. Хотя, особо новых я что-то не заметил. Миссии эдак к шестой инвентарь ломится от всевозможного барахла, готового и только ждущего своей очереди. На вещевом фронте, так сказать, всё без перемен.

Появилась **«база»** — тот самый бар с уютным названием «Сытый Вурдалак». Теперь Анка, отправляясь на очередное задание, может походить между столиков, забазарить за жизнь с барменом и выбрать себе напарника по вкусу: оборотня Петьку, вампира Ваську, ведьму Маринку и т.д. В исключительных случаях напарник навязывается сюжетом, или же «на дело» Тёмные идут втроём.

Появились **три уровня сложности** и главная достопримечательность игры — **«вероятностный анализатор»**, в общем-то, тесно связанные друг с другом. Сейчас объясню, почему.

Дело в том, что «Дневной Дозор», как ни крути, хардкорной игрой назвать нельзя. Даже несмотря на усиление противников. И уровни сложности воспринимаются как насмешка над серьёзным игроком:

Лёгкий — прокачка быстрая, враги тупые;

Опытный — прокачка усложнена, враги тупые;

Эксперт — сохраняться во время боя нельзя, как и регенерировать жизнь и Ману. Враги неизменно тупые.



Можно, конечно, придумать ещё уровень «найтмар», в котором жизнь и мана по ходу боя будут автоматически отниматься, а заклинания не срабатывать с вероятностью 50%. Но это, скорее, припарки для трупика, показывающие прежде всего бедность геймдизайнерской мысли и недостаточную гибкость игрового контента…

Как ни странно, то, чего не дано уровнями, игрок может взять сам с помощью **вероятностного анализатора**!

Вероятностный анализатор представляет собой помесь КПК и тетрадки в клеточку. На клеточках сходство с тетрадкой заканчивается. Анализатор занимается прогнозированием, точнее, программированием текущей миссии и созданием для игрока тех условий выполнения задания, который он считает для себя наиболее приемлемыми. На поле анализатора расположены источники лучей: отрицательный *красный*, положительный *зелёный* и нейтрально-хаотический *синий*. Там же на поле, располагается *приёмная точка* анализатора. С помощью *призмы*, *зеркала*, *миксера* и других анализаторских гаджетов нужно преломить лучи нужного цвета таким образом, чтобы они «сконтачили» с *приёмной точкой*.

1 зелёный луч — из врагов выпадают хорошие вещи;

2 зелёных луча — эффект 1 + вражеские заклинания не столь эффективны;

3 зелёных луча — эффекты 1,2 + противники не столь агрессивны;

1 синий луч — соратники иногда позволяют себе глупые шутки (нечеловечески полезная штука!);

2 синих луча — эффект 1 + иногда ситуацию можно решить не схваткой, а разговором;

3 синих луча — эффекты 1,2 + на уровне появляются скрытые секреты.

1 красный луч — враги активно пользуются магическими зельями;
2 красных луча — эффект 1 + могут использовать более мощные заклинания;
3 красных луча — эффекты 1,2 + имунны к некоторым заклинаниям.

Так что, если вы хотите получить преимущество над врагами — стремитесь к «тройной» зелени, если больше по душе дипломатия, исследования и вы без ума от тупых шуток ваших соратников — выбирайте синий цвет, а вот «тру хардкорщику» просто не жить без красного триумвирата. Правда, загнать в анализатор трёшку лучей одного цвета — дело не из лёгких. Вашему покорному слуге удалось полтора раза.

* * *

Что ещё можно отметить, поковырявшись зубочисткой в зияющих ранах игрового процесса? Возьмем, скажем, прокачку соратников. Перевёртыши и оборотни, как были мясом, так им и остались. Четвёртого сорта, рубленные вместе с конурой. Чтобы получить к середине игры мощного, разнопланово подготовленного зверя, нужно прокачивать слишком много способностей, а ДД — это вам не MMORPG и не RPG с вожделенной нелинейностью, в которых можно, оставив партию или сюжетную линию, прогуляться по матушке-земле к ближайшему орешнику, чтобы завалить пару сотен монстров, собрать много нужного лута, а заодно поднять себе отстающие характеристики. «Дневной Дозор» линеен, как рельса колеи Москва-Санкт-Петербург. Собственно, и выбора класса героини у нас не будет. Анна — ведьма. И всё, точка!

Но если вы, опять же, тру хардкорщик, скрытый мазохист и просто любите побыть *жЫвотным*, могу уверить — поднаторевший в схватках оборотень пройдёт там, где маг не пролезет. Правда, его постоянно нужно опекать, лелеять, холить, ибо в мохнатом обличье соратник-оборотень неспособен открыть дверь, поднять предмет и составить букет икебаны.

Поправлена «прокачка на кошках»: в «Ночном Дозоре» можно было тренировать заклинания на стенах, мебели, чем радостные глорихантеры (как я уже говорил, НД даже казуалов поставил в тупик своей «детскостью») и пользовались. Пофиксили, теперь «кошки» водятся непосредственно на боевых миссиях, и могут «потренироваться» в ответ на вас.

* * *

Пожалуй, последняя серьёзная фича. **«Параджа»** или гардероб исключительно для героини. Напарники возможности щеголять в разных нарядах лишены.

...Чтобы не обижать светловолосо-слабую половину человечества — «параджа» изобретение не для блондинок, а для **блондинок**. С приставкой «тру». В целом, идея параджи (магические вещи, добавляющие статы или резисты) очень даже неплоха, но исполнение...

— *Клубная причёска* — на 5% увеличено сопротивление магическим атакам;

— *джинсовые бриджи* — ловкость +1 (вы когда-нибудь пробовали в бриджах исполнить акробатический трюк?);

— *стильные очки* — резист к магии + 15%, ловкость — 1 (очки, видимо, с непрозрачными линзами);

— *футболка* — интеллект + 1 (!!!).

На фоне этого клубно-тусовочного беспредела просто знаково смотрится название начальной причёски Ани — **любимая причёска**. Она не даёт **никаких** бонусов. Сдаётся, мне, в этом названии и заложена какая-то скрытая квинтэссенция игры и всей серии «Дозоров» вообще.

Бонусы в жизни, реальной и виртуальной, даёт только **стильное** и **модное**. Но никак не любимое. **Любимое** на свалку! Любимое бесполезно. И вот тут бы эпилог...

Тёмная кошка, Светлый кот

Да не получится.

Разгребать тонкости и нюансы сюжета мне, как правило, легче, нежели дотошно и скрупулёзно препарировать геймплей. Но не сейчас. Сюжет неоднозначен, и в то же время в нём встречаются такие дыры, что человеку, хоть немного знакомому с логикой, они видны на расстоянии светового года.

Как я уже говорил, отсутствие «политики партии» от Лукьяненко пошло сценарному отделу Targem Studio на пользу. Виной тому сам мир «Дозоров», обладающий огромным потенциалом и могущий стать источником для целой серии разнообразных романов и повестей. Сюжет интересен и закручен, нельзя сказать, что он блещет новизной, оригинальностью и рекомендован в качестве эталона для всех тактик/RPG, вместе взятых. Но он увлекает. И каждое новое задание чревато очередным поворотом, ставящим все с ног на голову. К тому же и сами миссии не столь скучны, хотя вытягивает их, во многом, сюжет. В отличие от той же «Завтра Война», где мастерски сделанный сюжет рухнул под напором неимоверной занудности и затянутости миссий, глобального дисбаланса и логических нестыковок.

Теперь давайте посмотрим на ситуацию с другой стороны. Сюжет хорош, но способ подачи его...

Хорошо, что Glukk, который любит отыгрывать тёмные силы, не сел «за руль» рядовой тёмной, Анны. Иначе бы он съел свой топор и ушёл в общество защиты рыжих гномов. При ближайшем знакомстве оказывается, что мы всё так же отыгрываем хороших, отзывчивых, дружных ребят, которых почему-то ассоциируют с Тьмой. Ну да, иногда они пьют кровь, а кому сейчас легко?

В большинстве своём тёмные разговаривают «положительными» голосами, тогда как у светлых голоса скрипят, воют, источают ярость и злобу — стандартные приёмы боевиков класса «С». Светлые нападают, истребляют, воюют за Добро... А тёмные — выполняют stealth-миссии (!). Дополнительное задание: «охранники в торговом центре не должны пострадать». Охренеть, дайте, как говорится, две, и обе заверните! — расхождение с первоисточником столь сильное, что на ум приходит только «Властелин Колец» Толкина и продолжение, написанное Перумовым. Именно в нём, в продолжении, вдруг оказалось, что орки суть милейшие парни, имеющие представление о чести, совести, и прочих идеалах. У них, понимаешь, просто *лисапеда* не было... А был бы лисапед, они бы эльфов и вовсе залюбили и зацёмкали в щёчки. Тёмные оказались такими же очаровашками. А если попробовать перечислить все добродетели Анны — тут и некоторые святые могут покраснеть и попрятать нимбы. А Анна ещё в прошлой части была магом IV категории, что довольно высоко в иерархии тёмных. В общем, воюем мы за то же Добро против того же Зла, только вывески поменяли. Именно это, а не исчерпавший себя движок SS, невыносимый при крупных планах и хронически притормаживающий игру — суть главное поражение Targem Studio в битве за «Дневной Дозор». Из всех тёмных и светлых только Жанна Фриске, озвучивающаяся Алису, то есть саму себя, как-то создала цельный характер, в котором и хорошего чуток, и тёмного предостаточно. Ну, то, что она — хорошая актриса, мы уже убедились при просмотре одноимённого фильма.

Добро побеждает УгРо

Да, это вам не брутальные «Санитары Подземелий», и не открытый любому отыгрышу «Фол». Чистая, уютная, прилизанная и, пардон, кастрированная игра (всё время на ум приходит ассоциация с комнатной, престарелой, карликовой собачкой) для таких же чистеньких, уютненьких деток, которые любят побаловаться в зло понарошку.

Это не провал, в отличие от «НД», это не успех, потому что нельзя назвать успехом отчаянные попытки склеить расползающиеся во все стороны «осколки былой роскоши» и тех надежд, которые изначально возлагались на «Дозоры».

Это горькая констатация того, что, в «осеннем пакете» русскоязычных игр, «Дневной Дозор» занимает... одно из первых мест. На фоне You are Empty, «Завтра Война» и т.д. Потому что играть в ДД всё же интереснее, чем в первую часть, потому что сюжет ненавязчиво требует идти дальше. Потому что Targem всё-таки хорошая студия, а мир «Дозоров» всё-таки интересен и в нём есть место для поиска...

А ещё потому, что... Говорят, каждый народ имеет то правительство, которое заслуживает. Видимо, игр это касается тоже.

Разработчик: 1С
Издатель: Battlefront.com
Издатель в России: 1С
Жанр: тактическая стратегия
Системные требования: P 4-2.6 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

ВТОРАЯ МИРОВАЯ

★ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ★

Пиар — он всегда пиар

Ну что ж, господа мои хорошие, коммунисты-камрады капиталисты, я со всей ответственностью заявляю — движок «ИЛ-2: Штурмовик» жив! Он прошёл реинкарнацию, стагнацию и модификацию, он стал сильнее, он стал глобальнее, он… остался таким как был. Таким, какой он есть и будет есть. С вашей помощью, конечно же. По крайней мере, господа разработчики заявляют именно так. И в подкрепление своих слов запечатывают и отправляют на прилавки свежесозданную и страшно распиаренную игру — **«Вторая Мировая Война»**. В ней они предлагают геймерской общественности всё то же самое, что предлагали ей уже не раз все, кто только можно, на тему Великой Бойни Прошлого, но только лишь с одним отличием — всё будет происходить под знаком небывалой реалистичности «ИЛ-2». Ну, как, вы уже поражены до глубины души? Вы читали красочные тексты, изобилующие броскими словосочетаниями типа: «каждый солдат будет индивидуально прорисован», «камера будет настолько свободна, что вы сможете заглянуть под днище танка», «ТТХ юнитов будет включать в себя ВСЕ возможные и невозможные параметры того времени» и т.д.? Нет?!! Как же вы могли так поступить! Ведь ребята пиарщики старались, отрабатывали свои деньги! А вы, неблагодарные, отплатили им мелкой медной монетой ☺! Но ничего, у вас, да и у меня есть возможность исправиться. Диск в руке, системный блок на столе, стратегия атаки в голове. Поехали, посмотрим, что там господа из 1С *наттхачили*.

Вот это шахматы!

Ух ты, ух ты, пани та панове, честно сказать — такого я не ожидал. Можно даже сказать, и не думал ожидать. Видимо, есть ещё порох в пороховницах у господ-разработчиков, могут они удивлять прожженного шрапнелью игрового обозревателя. Взяли себе чисто конкретно историю второй мировой войны, разбили её на пять кампайнов, накачали технических характеристик для всех своих юнитов, достоверно срисованных с оригиналов, подготовили нехилые брифинги, дали возможность боевым единицам набирать опыт, внедрили индивидуальное формирование подразделений и выбор личного состава, ввели подобие зонального повреждения и реалистичной физики — в общем, из обрывков всякого полезного склепали то, ЧТО НУЖНО. После обработали полученные данные в концепции тактической стратегии, с возможностью расстановки войск перед битвой и учётом морали, и вуаля — минишедевр тактического искусства предстал перед нами во всей своей красе. Был он хорош, прекрасен, но в то же время очень опасен — в порыве тактического совершенства парни из 1С забыли про нормальную оптимизацию и корректировку старых добрых глючков. Однако не будем забегать вперёд, раньше чьего-то батьки, лезущего в пекло. Детальный обзор сего хлебосольного борща будет, обязательно будет, но не раньше душевного разговора о кампайнах, графике, звуке и искусственном интеллекте.

Пять уже упомянутых мной кампаний поведают нам правду войны оригинальной речью их участников. *Русские, немцы, французы, поляки* и *союзники* будут отдавать приказы, кричать от боли, страха или ярости на своих родных языках, так что, помимо удовольствия от прохождения миссий, у вас появится возможность подучить некоторые зарубежные «мовы» ☺.

Что касается графики, то тут разговор пойдёт особый. Очень, очень много голосистых голосов голосило на все голоса — нас обманули! Графика игры плохая! Нет, она просто фиговая!! Где трёхмерность от Ground Control 2 и красота от Earth 2160?!!! Где яркие спецэффекты, где спилберговская режиссура?!! Почему танки такие невзрачные, а пехота такая смешная?! Почему строения такие невыразительные? Да эта игра вообще полная лажа! Тут нет великой графики, которую нам обещали! И т.д. и т.п. После прослушивания данных гневных монологов очень хочется спросить — господа критиканты, а о чём, собственно, разговор? Вам вообще что обещали? Вы, собственно говоря, чем слушали? Повторяю для особо приставучих: «Вторая Мировая Война» создавалась на модифицированном движке «ИЛ-2: Штурмовик» и отличается высоким уровнем детализации, с применением технических возможностей видеокарт последнего поколения. Не уловили сути, нет?! Игра создаётся на ДВИЖКЕ «ИЛ-2»! Так о какой супер-графике может идти речь?!! К чему эти ненужные претензии? Как для своей игровой концепции, графика в игре очень и очень неплоха, и лично у меня к ней никаких вопросов нет. Техника прорисована очень чётко, солдаты и здания смотрятся пристойно, ландшафты выполнены на уровне выше среднего — а что ещё нужно нормальному геймеру, чтобы принять бой? Угловатой трехмерности третьего «Варкрафта»» или аляпистости «Блицкрига» не хватает? «ИЛ-2» — он «ИЛ-2» и есть. Большего от него ждать и не нужно.

Точно так же, как и от звука. Он есть, он низко-средний, и лучше уже не станет ☹. Конечно, хотелось бы взрывы пореалистичней сделать, да звуки движения техники проработать, плюс пару-тройку патриотических ярких маршей вставить, но этого делать уже никто не будет. Приходиться довольствоваться тем, что есть. А это грустно.

В непонятной напряжённости держит нас всю игру AI противников/союзников. Компьютер может организовать красивую фланговую атаку, отвлекая вас в центре, а может тупо ломиться вперёд рассредоточенными группами, то и дело останавливаясь в зоне обстрела пу-



шек и позволяя вам уничтожать свои силы, как на учениях. В подобных сюрпризах не отстают от врагов и союзники. То родные парни-артиллеристы с максимальной дистанции сносят башню вражеского танка, то ещё более родные танковые войска, вместо того, чтобы стрелять с безопасной дистанции, ломятся к противнику — очевидно, стараясь напугать его грохотом гусениц. Думаю, не стоит говорить, что в восьмидесяти процентах из ста они не доезжают. Ситуацию кое-как спасают проверенные части — набравшиеся опыта солдаты якобы тупят меньше, но данный момент справедлив только лишь по отношению к пехоте, и то не всегда.

Кстати, о вопросе тупизма и непонимания. Милости прошу вас в следующий раздел — там мы рассмотрим все недостатки и недоработки продукта славянской компании.

А какая могла быть игра...

Если бы её нормально проработали. Загляденье было бы, а не игра. А так...

✓ *Недостаток первый.*

По моему мнению, самый вопиющий. В игре нет баланса. Хотя, с другой стороны, о каком балансе вообще может идти речь в такой гейме ☺? Нет, не так, неправильно выразился. В игре неоднозначно проработаны технические характеристики юнитов. Танков, артиллерии, тяжёлых пулемётов и т.д. Приведу пример.

Представьте себе среднестатистическое сражение «Второй Мировой Войны» — советская пехота засела в окопах, прижатая танковыми залпами немцев, орудия русских гасят по атакующим фашистам из всех стволов, весело стрекочут пулемёты. Германские войска бодро продвигаются вперёд, они не сомневаются в победе — пять Р-4 и парочка лёгких танков против тройки советских



орудий калибра .75 и одного пулемёта. Смешной расклад, не так ли? Для них, но не для нас. Вот дружный залп всех трёх орудий в буквальном смысле развернул один из Р-4. Ничего, германцы наносят ответный удар и русские артиллеристы падают замертво, сражённые немецкой шрапнелью. Один из тяжёлых танков бьёт по ближайшей семидесятипятимиллиметровке прямой наводкой из главного орудия — пушка стоит, а прислуга лежит, уничтоженная страшной атакой. Направляем свободных пехотинцев за бездействующее оружие, разворачиваем его в сторону наступающих, бах, ещё один Р-4 замер в сотне метров от окопов с разбитой гусеницей. Другие орудия тем временем уже разобрались с одним лёгким танком и с помощью пулемёта выбили экипаж из другого. Шокированная тройка немецких тяжеловесов с помощью осколочных снарядов пытается уничтожить советскую артиллерию. Получается лишь наполовину — солдаты-артиллеристы гибнут, а орудия стоят. Чего не скажешь о танках. Вот уже два Р-4 остались на ходу, немецкие танкисты в спешке покидают третий, подожженный точным выстрелом «рашен артилери». Но эта пара совершает невозможное — могучими залпами они взрывают одну из семидесятипятимиллиметровок, и в который раз очищают вторую от солдат. Однако это уже агония — третья пушка бьёт в бензобак одному Р-4, а остатки пехоты, вновь занявшие покинутое, но целое второе орудие, разбивают гусеницу последнему «живому» немецкому танку. Атака нацистов захлебнулась. Ну, как вам такая фишка? Оказывается, орудия живут гораздо дольше танков, даже если по ним ведут огонь большим калибром прямой наводкой. М-да, если бы так было на самом деле, боюсь, что современное танкостроение пришло бы в упадок сражу же после этой великой войны.

✓ *Недостаток второй.*

Отсутствие полезных второстепенных функций, таких как возможность рыть окопы, маскироваться на местности, минировать, окапывать технику и орудия и т.д. Я, конечно, понимаю, что господа создатели позаботились о таких вещах, как нормально вырытые окопы, пулемётные доты, стрелковые точки, и за это им большое гутен морген. Однако этого мало, очень мало. Что помешало парням из 1С дать пехоте возможность залезать в здания, расставлять мины, окапывать орудия? Почему танки вырывают с корнем деревья и разрушают заборы, но пасуют перед маленькой хибаркой? И отчего в игре не предусмотрено что-то типа инженерных войск? Тягачи есть, машины есть, а элементарных солдат, ставящих заграждение из колючей проволоки, нет. Я не прошу «машинку — на всё колёса мастерицу» по типу «Блицкрига», ни в коем случае. Я просто был бы не против устроить вражеским танковым соединениям парочку минных ловушек. Жаль, но такой возможности мне, да и вам не представится.

✓ *Недостаток третий.*

Досадные просчёты в поведении боевых единиц на поле боя. Получив приказ, ваши подопечные не будут спешить выполнять его моментально. Они постоят, подумают и только потом соизволят что-нибудь предпринять. Это, конечно, классно, но если тормозов пехотинцев я могу простить (к тому же с получением всяких медалей и званий они умнеют буквально на глазах ☺), то к технике, а именно — к грузовым машинам у меня разговор особый. Эти гении автомобильного движения, как правило, даются в подкреплениях, с орудием на прицепе и ротой пехоты на борту. При указании точки прибытия они начинают тупить неимоверно, секунд по двадцать размышляя, как им лучше проехать десять метров — боком или задом, не приходят к консенсусу и начинают медленно двигаться в указанном вами направлении. Когда они туда добираются, все интересные события уже заканчиваются (хотя, конечно, бывают исключения, но это именно исключения). То же касается и танков. Предупреждаю сразу — не стоит указывать им цель атаки, лежащую вне зоны дальности их орудий. Начнётся такой цирк, вы себе не представляете. Сначала ваши стальные громадины с боевым задором ринутся в наступление, радуя глаз, а затем начнут останавливаться каждые несколько метров, водить дулами, и ехать дальше. Такие рывки связаны не с алкогольным опьянением танкистов, а с тем, что указанная цель ДВИГАЕТСЯ, и ваши бравые войска просто-напросто не могут в движении скорректировать свой огонь. Вот такой финт пальцами от разработчиков. Не предполагали они, видимо, того, что танк может стрелять и в движении фактически во все стороны ☺.

✓ *Недостаток четвёртый.*

Игра ужасно неоптимизированна. У вас Атлон 3200 и два гига оперативки? Не переживайте — тормозить будет так же, как и на 512 метрах ☺.

Так что не надейтесь, камрады геймеры, — идеальных игр не бывает. Что, вы ещё надеетесь?! Тогда описание игрового процесса «Второй Мировой Войны» уже идёт к вам!

Несмотря ни на что — игра хороша

С места сразу в карьер. Краткое задание на миссию. После поражения армии Паулюса под Сталинградом гитлеровское командование во главе с великим фюрером пребывало в состоянии лёгкого шока. «Недолюди», которых нацистские генералы планировали раздавить за месяц, нанесли «сверхрасе» самое крупное поражение за всю войну. Однако до полной победы было ещё очень и очень далеко. Тем более, что Гитлер даже и не думал о возможных последствиях Сталинградской битвы. Он жаждал реванша, приказывал возобновить атаки, гнал свои войска в наступление. Под-

чиняясь, фашистское командование стянуло в район Курского выступа крупные армейские соединения. Тут были элитные бригады СС, оснащённые новейшими «пантерами», «тиграми» и «фердинандами», отборные пехотные батальоны и могучие танковые дивизии. Нацисты поставили на этот бой всё, что имели, вложили всё, что могли. В свою очередь, советское командование активно готовилось к обороне. Зная о техническом превосходстве немецких «тигров» и «пантер» над русскими Т-34, маршал Жуков и его командиры избрали следующую оборонную стратегию. В районе предполагаемой немецкой атаки было создано три мощнейших оборонительных линии, состоящих из артиллерии и танков, вкопанных в землю по самую башню. Ещё несколько танковых бригад было оставлено в резерве. Одним из ключевых моментов операции стала оборона деревни Прохоровка. И, как нетрудно догадаться, именно вашему подразделению предстоит великая честь — остановить наступление врага в этом пункте. Отступление невозможно — умри, но сделай.

Ну что ж, как говорится, да здравствует товарищ Сталин! По его слову мы не то, что превосходящие силы фашистов остановим, мы со скалы в море прыгнем! Первым делом проводим подбор личного состава. Два 75-мм орудия, ЗИС 3, два ДОТа (ещё более неразрушимых, чем пушки ☺), три пехотных подразделения лучших из лучших коммунистов — вот и всё, чем мы на первых порах должны сдерживать немецкую танковую колонну. Боитесь? Не стоит! Помните мою историю про три орудия и семь немецких танков? Тут будет что-то подобное. Подобрав первых смертников, эммм, исполнителей командной воли, запускаем миссию и углубляемся в тактическую расстановку своих войск на ограниченном участке карты. В ДОТы забрасываем парочку пулемётчиков-автоматичиков, отстреливать вражеских солдат, ЗИСы размещаем за линией окопов — это всё-таки наши лучшие истребители танков, пехоту равномерно распределяем по всем оборонительным линиям и смело жмём «начать бой». Понеслась душа к душу!

С первых же секунд наша критическая ситуация становится катастрофической: немецкая тяжёлая артиллерия решила слегка поутюжить позиции войск СССР — подготовить, как говорится почву, для атаки своих бойцов. Малочисленные советские пехотные роты стали ещё меньше. Стиснув зубы, ухмыляемся мрачной ухмылкой — у нас тоже есть кнопочка вызова артиллерийской поддержки, и мы скоро ей воспользуемся. Очень скоро. Тем более, что наши артиллерийские орудия бьют мощно, сильно и обильно, не то, что авиационный хилый удар (звено бомбардировщиков прилетает очень, очень поздно, и противник элементарно успевает переехать на другое место ☹). Опа! А вот и германские силы показались. Танки Р-3 и Р-4 всех возможных форм и модернизаций плюс пехота. Слабаки. Их мы быстро пощёлкаем. Это же не «тигры» бронелобые и не «фердинанды» не пробивающиеся. О, что я говорил — мои парни-артиллеристы зашевелились, покрутили орудие, настроили его на врага и ба-бах — разорвали гусеницы одному из Р-3 с предельной дистанции. А вы говорите — защита траков, защита траков. ЗИСы — вот это сила! Но не нужно расслабляться, немцы на всех порах мчатся на наши окопы, не считаясь с потерями. Они хотят прорвать советскую оборону и уничтожить проклятых «руссиш швайне»! Не дадим им этого! Заказываем залп тяжёлой артиллерии, расставляем пришедшие в подкрепление ещё два ЗИСа и считаем потери. Свои и чужие. Ух, ты, товарищ Сталин щедр — едва измотанные нацистские части перевалили через наши разбитые линии обороны, к жалким остаткам пехоты СССР и одному орудию подоспела четвёрка Т-34. Немцы остановились, поражённые сталинской добротой, и не заметили, как с фланга их атаковало ещё одно звено Т-34. Не выдержав такого напора, немцы побежали, успев, правда, напоследок разодрать снарядами пару гусениц у русских танков. Но это ничего, повреждение гусеницы — самое распространённое явление во «Второй Мировой Войне». Как, кстати, и уничтожение экипажа действующей машины. И только после этих двух потерь следует полное разрушение танка. Хотя, конечно, бывают и исключения. Но только не в этот раз. Повеселевшая было советская пехота и экипажи покалеченных танков упали духом — из ближайшего леска, ворочая дулами, на поле боя выехали шесть «тигров». А за ними ещё шесть. Мама моя родная! И против этой мощи товарищ Сталин выслал нам в подмогу всего лишь пятёрку СУ-122 и ещё несколько Т-34?!!! Да нас же тут просто раздавят! Гм, попробуем воспользоваться рельефом местности. Загоняем все «сушки» в небольшой лес за нашими позициями, Т-34 оставляем на поле брани. После заказываем артиллерийский удар по



врагу. Бах, один из Р-6 застыл на месте. Гусеницы, гусеницы, когда же вы станете бабочками... Оставшиеся невредимыми остальные немецкие танки бросились на врага. То есть на нас. Завязалась короткая огневая дуэль, в которой я в очередной раз убедился, что орудие ЗИС 3 фактически неуничтожимо (хотя броню «тигра» ему не пробить, но всё же), Т-34 очищаются от экипажа быстрее, чем избавляются от гусениц, а Р-6 можно взорвать только лишь массовым обстрелом из нескольких СУ 122 в течении нескольких минут. Таким образом, рубеж был удер-



жан, вся пехота полегла за пушками, а тупая проработка тумана войны позволила нам безнаказанно расстрелять большую часть «тигров». С чем я товарища Сталина и поздравляю.

Вывод

Несмотря на все недоработки и просчёты, «Вторая Мировая Война» мне очень и очень понравилась. Эта игра — своеобразные шахматы, в которых нужно сначала много думать, а потом мало делать.

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

eragon™

Разработчик: Stormfront Studios
Издатель: Vivendi Games
Жанр: экшен
Системные требования: P 3-800 МГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Игроград заливает

Сенсация! Игроград захлестнула волна зловонных недоигр! — маленький гоблин-газетчик бегал по центральной площади Игрограда, размахивая тугой пачкой пергамента. — Сенсация! Потоки игрового отстоя заливают фешенебельные здания крупнобюджетных проектов! Куда смотрит Департамент Защиты Виртуальной Реальности?! Сенсация! Что делать простым обывателям нашего прославленного на все лады города?! Сенсация! Таинственный мэр Т.К. на секунду вышел из тени и ответил на несколько сотен вопросов нашей газеты! Сенсация!

— Гм, маладой чэловэк, а дайте мне газетку, — загримированный под огромного пещерного человека Талер выглядел малоубедительно. — Взамен могу предложить бусы, ножи, мед.

— Бато — это ты?! — маленький гоблин от удивления уронил корзинку с пергаментами на ногу Талеру. — Я слышал, что лидер всех зеленокожих устроился работать в Департамент. Слышал, но не верил. А теперь верю.

— И ничего не вижу! — одним резким движением Талер сорвал с себя все декорации. — Не тем вы, молодой человек занимаетесь, не о том думаете. Пока доблестная Защита выстраивает свою атаку, вы, паникеры, смешиваете нам всем карты в колоде! При чем тут Бато к зеленокожим? Огры, они разные бывают, если вы не знали! И вообще, здание Департамента на реконструкции после серии неудачных ядерных экспериментов. Вокруг него только сумасшедшие собаки бегают. Вот. А вы хотите, чтобы мы без спецсредств останавливали локальный конфликт мирового значения?!

— Гм, я простой газетчик, — молодой гоблин смешался, — я пергаменты продаю. Дамбы строить — не мое дело.

— О, точно! — Талер сверкнул стеклом именных очков, полученных лично от Лаврентия Павловича Берии. — Все гениальное просто! Все на субботник, товарищи! Стройте дамбу на пути грязного потока, а мы с камрадами спецагентами подумаем, как добраться до истоков сего зла! До нечистоплотных разработчиков-подрядчиков.

— Что-то я плохо понимаю... — протянул гоблин, пятясь назад. — А при чем тут вообще я?

— Мы с первой игры вместе, — Талер поплотнее запахнулся в черный кожаный плащ, — и за все, что мы делаем, будем отвечать тоже вместе.

— Бригада? — предположил газетчик.

— Нет! — просто ответил Талер и убежал в лес, разбрасывая желуди.

— Ну и денек сегодня, — отер пот со лба маленький гоблин: — Это ж чистый «Квейк»!

Эрагон — по драконовождению — чемпион!

М-да, как говорится, призрачно все в этом мире бушующем, есть только мышка — за нее и держись. Кино и игры по кино — это тема для отдельной диссертации кафедры канализационостроения Мегаполиса. Есть в этой куче добра золотые крупицы, а есть непроходимые тупицы. Причем вторых в сотни раз больше, чем первых. Однако речь сейчас не о них. Разговор в нашей с вами выборочной дискуссии пойдет об отдельном экстраклассе игр подвида безмозговые, системы бесчеловечные. Эти субъекты отхожей деятельности представляют собой деланную левым пальцем приставочную игру, непонятно какой ногой портированную на ПК и распиаренную до потери пульса у рядового покупателя. Лично мне очень нравится читать яркие слоганы и умопомрачительные обещания, указанные пиар-командой компании-разработчика при раскручивании очередных фирменных фекалий. «Реалистичная немецкая форма» в Airborn Troopers и «настоящее ощущение жестокости клана якудза» в «Месть Якудза» — это пока что лидеры моего «особыстого» топчарта. К счастью или нет, но наш сегодняшний подопечный — игровой проект **«Эрагон»** по мотивам известных мотивов — постарается подвинуть безупречных лидеров с их прогнившего трона, как это уже проделала Dark Apes со «Снайпером Второй Мировой». Ну что ж, начало положено, все кто смелый, прошу со мной — интересно не будет, зато поотрываемся вволю.

«Игра "Эрагон", созданная на прекрасном движке, поддерживающем все современные графические достижения, и обладающая гибкой боевой системой, способна в полной мере окунуть вас в увлекательный мир бесстрашного героя — наездника драконов. Развитая система комбо-ударов и магических заклинаний превратит прохождение игры в удовольствие, а сюжет потрясет вас своей оригинальностью, — игра создана по одноименному фильму, а фильм — по одноименной книге одного очень известного, но не одноименного автора!» Вот приблизительно то, чем потчуют неоперившуюся молодежь эксперты по расписыванию полиграфических обложек. Ну, или же обложек полиграфии, или дверей типографии — неважно. Главное — это то, что любой геймер, вне зависимости от возраста, размера и уровня подготовки к бою в пустыне, должен закрыть глаза и за одну секунду поверить в весь тот бред, что ему упорно втюхивают. Он должен, нет, он просто ОБЯЗАН купить как минимум пять экземпляров дисков с игрой, вставить хотя бы один из них в CD-ROM и, молясь всем богам Упорядоченного, дожидаться завершения инсталляции. Затем, после священного первого запуска, его должно до слез обрадовать информационное окно, советующее выкинуть клавиатуру в окно и подключить джойстик, потому как на нем — цитирую: «Достигается максимальный эффект от игры». Лихо сказано, не так ли? Вот и я так думаю. Да что я! Вот он, геймер, потенциальная жертва жадных рекламистов, как он думает? Как он к это-



му отнесется?! Само собой, что с понимаем и радостью! Зачем ему клавиатура и мышь — главное джойстик! Даже не так! Главное, что эта игра — порт! Что в ней фиговая камера и ужасная графика. Что вступление и послесловие отсутствует. Что цель и миссия героя непонятны и странны. Что уровней в игре шестнадцать, а на драконе можно полетать всего только в трех. Что мозг у врагов выбит напрочь, а самих ужасных супротивников то ли три, то ли четыре вида с парочкой подвидов. Вот это главное, это! Эрагон, Эрагон, ты наш главный чемпион! Ведь у тебя есть один напарник, срисованный с Джереми Айронса, и второй — непонятно с кого. Что тебе нужно спасти какую-то девушку, неизвестно откуда взявшуюся и куда-то прикованную. Это цель и средство. А также средство к цели! Супер! Круто! Лучше не бывает! Правда, о наивный, любящий сорить деньгами геймер? Конечно, правда. Ведь кто ты по сути для господ глупых разработчиков? По форме, по методу, по телу, по теме? Нижняя ступень пищевой цепочки — потребитель. А они высшая — криэйтор. Они готовят нам блюда и свято верят в то, что мы съедим все, что только можно, даже испорченное и несоленое. И, что самое обидное, они ведь правы. Кто-то же обязательно купит данный некачествеенный продукт. Хотя бы только лишь из-за названия.

Дальний патруль — попытка остановить грязь

Ну что, мой кошачий друг, — Талер поправил съехавшую набок кепку спецагента ДЗВР, подаренную ему лично мером Т.К. — Тряхнем старым? Попробуем вывести грязных разработчиков на чистую, я бы даже сказал — кристально чистую воду? На бруньках, само собой.

— А почему бы нет? — Ягуар Вирджинович Кемпер зевнул во весь рост и не стал поправлять свою кепку с надписью «Jaguar». — Если мы здание Департамента перестраиваем от фундамента до флюгера, то это же не значит, что всяким уркам озоровать можно!

— Ну да, ну да. Я как раз о том и говорю, — Талер порылся в нагрудном кармане и вытащил из него две черные наплечные повязки: — Вот, держи, будем действовать как в старые добрые времена.

— А, патруль Первой Этапно-Заградительной Комендатуры ДЗВР, — Ягуар оживился, — помню-помню. Мы так Четвертый DOOM от колумбийских разработчиков и группу арабских диверсантов из «Принца Персии» останавливали. И это не говоря о десяти аддонах к «Блицкригу» и пятнадцати к «Противостоянию»!

— Да, было, было... — Талер надел повязку на плечо и выпрямился. Тут же на ультратемном материале проступила фосфоресцирующая надпись «Т — означает Т». — Как ты думаешь — справимся?

— И не с такими справлялись, — Ягуар хлопнул по своей повязке. На ней тут же зажглась надпись «Кролики — это не только моя пища». — Я начинаю, а ты делаешь контрольный выстрел.

— Трое появились на поляне. Повторяю. Трое появились на поляне. — Голос ментального наблюдателя раздался в ушах спецагентов, — направляются в вашу сторону.

— Отлично, — Талер криво улыбнулся, — началось.

— Интересно, а сколько нам нужно ждать, пока... — Ягуар не успел закончить свою мысль, потому что из ближайших зарослей вынырнула троица людей откровенно бандитского вида и двинулась прямо на ДЗВРовцев.

— Добрый день, господа, — мгновенно отреагировал Вирджин Кемпер, делая шаг навстречу прибывшим. — Проверка документов. Здесь, в околоигровом эфирном девелоперском пространстве мы представляем собой последнюю трезво-объективную инстанцию.

— Что? — недоуменно покосился на них центральный разработчик — огромный детина с хмурым лицом и грязью под ногтями. — Какие документы? Кто вы такие?

— Сотрудник Первой Этапно-Заградительной Комендатуры Департамента Защиты Виртуальной Реальности, спецагент Ягуар Вирджин Кемпер, — Ягуар хлопнул себя по повязке, — вот мои документы.

— Майн Готт, хто ето? — второй разработчик был вдвое меньше первого, но в три раза грязнее. — Пачему он с нами разговаривайет?

— Эта наша работа, — Талер хлопнул по своей повязке. — Главный проверяющий ДЗВР по контролю за качеством Мохнорыл Талер Нордический. Скажите, сколько игр вы уже создали?

— Создали мы много, а гордимся всего одной! — пропищал третий разработчик, с огромным жирным пузом. — Наш шедевр на все времена, «Эрагон» — на драконе чемпион! Мы вложили в него все свое мастерство и умение. Всю свою силу и подобие души. Мы ждем от него огромных прибылей. Именно поэтому мы и спешим в Игроград. Нам нужно анонсировать вторую, третью и четвертую часть сего знаменательного проекта.

— Гм, а вам не приходило в голову... — Талер задумчиво перебирал лицензии разработчиков, их паспорта и талоны на проезд. — ...что своими бездарными поделками вы губите игровую индустрию? Что вы фактически топите ее в грязи!

— Не понял, — ощерился центральный разработчик: — Это кто что топит? Это ты с кем разговариваешь? Да нам за-



дание дала сама кинокомпания 20th Century Fox! Да мы в таких дебрях бывали и такие пикселя равняли, что вам и не снилось?! Да кто вы такие, чтобы с нами так разговаривать?!

— Слышишь ты, понял! — Талер резко сложил лицензию пополам. — Ты меня на понял, не бери, понял! Я не таких как ты на чистую воду на бруньках выводил! Да у меня три боевых задержания в мире Siberia и пять орденов за фильтрацию квестов в кармане лежит! Я все про вас знаю!

— Да что ты можешь знать! — самый грязный разработчик нервно зачесался. — У нас же фирменная раскрутка. И целых четыре комбо-удара. Вот мы и подумали — раз комбо-ударов четыре, значит, и продолжений тоже должно быть четыре. По одному на каждое комбо.

— Ягуар! Кажется, мы нашли того, кого надо, — Талер удовлетворенно похлопал по паспорту главного разработчика. — Их удостоверения талантливости — фальшивка! Они делают игры на скорую руку и впаривают их доверчивым людям! Наш Департамент призван бороться именно с такими ограниченными личностями. Вы не пройдете на территорию Игограда!

— Отдайте сюда! — резким движением самый маленький из разработчиков выхватил из рук Талера документы и, тряся пузом, попятился назад. — Мы сейчас уйдем, но скоро, очень скоро вернемся! И никакие патрульные-шматрульные нас не остановят!

— Идите-идите, — Ягуар криво усмехнулся, — мы всегда будем тут.

Вывод

Нельзя, Запрещено и просто Невозможно даже смотреть на коробку с игрой, не то что играть.

Forgotten Realms

Neverwinter Nights 2

Geralt[NBF]

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

Окончание, начало см.: МИК № 50-52 (264-266)

Что ж, как я и обещал, мы с вами снова увиделись. В этот раз мы продолжим разговор, начатый в предыдущий, ведь о **втором «Невервинтере»** говорить можно очень долго. Думаю, многих из вас удивило, что в предыдущей статье я, расписывая все плюсы этой игры, практически не остановился на игровой механике и прочих игровых аспектах. Признаюсь, сделал я это с умыслом — перед тем, как переходить к прагматике, хотелось немного воспеть талант создателей шедевра. А такие приземленные вещи, как количество классов персонажей, объем вещмешка и глюки геймплея я приберег «на потом». На сегодня.

А начнем мы с того, в кого мы можем воплотиться в новой саге от **Obsidian**. С персонажей. В этот раз разработчики предоставили нам достаточно широкий выбор возможностей. Игроку предлагаются следующие восемь рас и двенадцать подрас:

- ✓ **Люди**
- ✓ **Planetouched**

Аасимары
Тифлинги

- ✓ **Эльфы**

Лесные
Лунные
Солнечные
Дроу

- ✓ **Дворфы**

Золотые
Щитовые
Дуэргары

- ✓ **Гномы**

Глубинные (Свирфнеблин)
Скальные

- ✓ **Халфлинги**

Легконоги
Стронгхарты

- ✓ **Полуэльфы**
- ✓ **Полуорки**

Не бойтесь, я не буду перечислять все доступные в игре классы, это заняло бы слишком много места, добавлю только, что они практически те же, что и в оригинале. Разработчики добавили всего один новый — *Warlock*, это маг, не имеющий ограничений на количество заклинаний, которые он может скастовать за день, но довольно сильно ограниченный в их выборе. Кроме обычных, игроку доступно 16 престиж-классов, позволяющих несколько разнообразить игру на последних уровнях.

Естественно, при создании персонажа мы можем немного подправить его внешность в соответствии с нашими предпочтениями, эта функция уже давно стала обязательной в подавляющем большинстве современных ролевых игр — впрочем, до тех же The Sims тут еще очень и очень далеко. После того, как мы окончательно определились с внешним видом и родом деятельности протагониста, нам предлагают пройти туториал, плавно перетекающий (не без нашего участия) в широкомасштабную эпическую драму с элементами комедии и бразильского сериала. Впрочем, в отличие от последнего, следить за происходящим на экране в мире Neverwinter Nights 2 гораздо интереснее. Сам туториал довольно интересен и не вызывает раздражения, как это обычно бывает в подобных играх, когда все нюансы и тонкости уже давно известны. Уже с самого начала обучения у нас появляется возможность выбрать свой путь в этом мире — поборника Света, прощающего вчерашних обидчиков и жертвующего ради них жизнью, или жестокосердного убийцы, в первую очередь преследующего личную выгоду. Все зависит только от нас самих. Здесь же, в начале игры, мы замечаем, насколько реалистично прописаны характеры героев — персонажи поступают согласно своему мировоззрению и никак иначе.

Ну а дальше нас, набравших уже парутройку уровней, выпускают (или усылают, что правильнее) в «большой мир», с четко поставленной задачей — добраться до обозначенного места и решить, что же делать дальше. И понеслась. Соратники и смертельные враги, большой мир и его большие проблемы, которые, по непонятному стечению обстоятельств, становятся нашими — все как всегда, не будем на этом останавливаться, это нужно пережить самому. Давайте лучше посмотрим на то, что же разработчикам не удалось «на все сто». Начнем с того, что хотя сам интерфейс практически идеален (к примеру, количество слотов быстрого вызова умения/заклинания/возможностей магического предмета превосходит все ожидания), реализация инвентаря оставляет желать лучшего. Учитывая то, что все вещи теперь занимают один слот, что само по себе не совсем реалистично, быстро найти что-либо в довольно обширном вещмешке довольно проблематично. В принципе, больше никаких нареканий на интерфейс лично у меня нет, разве что хотелось бы получитерских облививионовских маркеров на карте, потому что иногда бывает трудно найти нужное место и приходится долго блуждать по локациям.

Раз уж мы заговорили о блужданиях, считаю необходимым указать на несколько огрехов *Electron engine*. О том, что необходимый угол обзора иногда подобрать довольно сложно (особенно учитывая склонность камеры «цепляться» за скаты крыш и деревья), я уже говорил, добавлю еще необъяснимое умение одного из персонажей «светиться» после его выбора (приходится активизировать его по несколько раз), странно выглядящие возможности персонажей проходить друг сквозь друга, когда это



не нужно, и невозможность проделать то же, когда это крайне необходимо. О таких мелких недостатках, как возникающая периодически возможность найти курсором предмет сквозь стену и даже дом, я умолчу. Также из-за проблем с камерой иногда трудно попасть в локацию перехода или просто открыть двери. Еще отмечу, что Electron engine — это так называемое 2.5D. То есть, хотя сцена и трехмерна, но параметр «высоты» не учитывается, а потому разработчики отказались от реализации в игре таких действий, как прыжки, лазанье по стенам и веревкам, полеты.

Разработчикам пришлось отказаться и от возможности путешествий на лошадях (это потребовало бы целого свода правил по верховым сражениям), и от включения в игру психонических рас. Последние в компьютерных играх на основе AdnD



появятся еще не скоро, так как реализовать психонические возможности в компьютерной игре на данном этапе практически невозможно. Умения тех же Иллитидов, присутствующих почти во всех играх, действие которых проходит в мире Forgotten Realms, разработчики характеризуют как Psyonic-like abilities и никак иначе.

На этом разбор движка игры можно считать завершенным и перейти к анализу партии. Персонажи, с которыми нам придется путешествовать, в принципе, нареканий не вызывают — и умны, и прописаны отлично, но и в этом аспекте игры есть несколько минусов. Во-первых, они получают уровни одновременно с нами, что слабо соответствует канонам DnD. Во-вторых, они очень самостоятельны — вор сам открывает замки и снимает ловушки, боец сам устремляется в бой, а заклинатели сами кастуют заклинания и всевозможные баффы. Некоторых ценителей RPG, любящих все делать собственноручно, подобная самостоятельность сопартийцев раздражает. Впрочем, это исправляется отключением ИИ группы. А вот способность персонажей самопроизвольно воскресать в том случае, если после боя остался в живых хоть один член группы, не лечится никак. И пусть новички в жанре или казуальные игроки ликуют, ценители только грустно качают головой. Такие заклинания, как «воскрешение» становятся просто ненужными, и это огорчает. Зелья исцеления тоже остаются под большим вопросом — «атака по возможности» делает их применение в бою практически нецелесообразным. А вне боя можно без проблем вылечиться читерским пятисекундным отдыхом. Еще, непонятно по какой причине, на напарниках не отображаются шлемы, хотя это и не столь критично.

Но самый неприятный глюк, связанный с партией, начал проявлять себя во второй половине игры — ИИ группы иногда (будем откровенны, всего три раза за всю игру) позволяет себе полностью отключаться. И это не доставляло бы таких неудобств, если бы не тот факт, что в таких случаях члены партии перестают следовать за активным персонажем и истуканами стоят на месте, не предпринимая никаких активных действий, что ровно в пять раз замедляет прохождение игры. Лечится подобный глюк либо загрузкой более раннего сейва, либо перезагрузкой компьютера. Учитывая не самые быстрые загрузки игры даже на топовых машинах, ситуация не из приятных. В целом же партия реализована достойно, и означенные баги во время самой игры малозаметны.

Мне часто приходилось сталкиваться с вопросом, кто именно может присоединиться к нам во время приключений. В связи с открытием новых сюжетных линий представляю вашему вниманию обновленный список желающих.

Ahtung! Spoiler ahead!

- ✓ Аммон — Человек, Колдун
- ✓ Бишоп — Человек, Рейнджер
- ✓ Касавир — Человек, Паладин
- ✓ Констракт — Констракт (механизм), Воин
- ✓ Гробнар — Гном, Бард
- ✓ Элании — Эльфийка, Друид
- ✓ Келгар — Дворф, Воин
- ✓ Ниишка — Тифлинг, Вор
- ✓ Квара — Человек, Колдунья
- ✓ Сэнд — Эльф, Волшебник
- ✓ Шандра — Человек, Воин
- ✓ Жаев — Гитжерай, Клерик

Как говорится, разработчики угодить постарались всем, и, скажу без преувеличения, это им удалось.

Теперь немного поговорим о картинке. Графику игры уже нельзя отнести к передовым; по сути, она не слишком далеко ушла от второй части Knights of the Old Republic, но все еще смотрится весьма и весьма неплохо. С графикой связан и еще один минус, который в последнее время довольно часто приписывают сиквелу Neverwinter Nights — оптимизация. С таким качеством картинки оптимизация могла бы быть и получше. Да, это не Gothic III, где оптимизация отсутствует в принципе, но и до идеальной оптимизации еще слишком далеко. Говоря о визуальной стороне, нельзя не упомянуть динамическое освещение, влекущее за собой динамические же тени, и довольно неплохо реализованную смену времени суток.

Ну что ж, думаю, настало время подводить итог. А итог очень прост — игра вышла удачная. Очень атмосферная, живая, с до-



вольно сильным сюжетом, интересными побочными квестами, колоритными персонажами, хорошими боями, слегка «коридорными» и не слишком большими локациями, хорошей графикой, приятным музыкальным сопровождением и не без должной толики багов и недоработок. Впрочем, насколько мне известно, уже выпущено два патча (последний, правда, глюки не лечит, а добавляет), а значит, есть надежда, что баги искоренят и играть станет гораздо приятнее. И еще, для ценителей классики: камера, установленная в режим freecam и отведенная на максимальное расстояние, делает игру визуально (механизм и так довольно похож) очень похожей на незабвенный Baldur`s Gate, что не может не радовать. Играть всенепременно.

Thorneyed

Space Cowboy Online

Разработчик: Masangsoft
Издатель: Gala-net
Жанр: онлайновая MMO, футуристический аркадный флайтсим
Системные требования:
✓**минимальные:** P 3-1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;
✓**рекомендуемые:** P 4-1.7 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Господа, предлагаю почтить мой скоропостижно съеденный *моск* минутой готичного молчания. Ибо! Вы же знаете, что *онеме* ест *моск*. Сериал про няню тоже его надкусывает. Группа «Виа Гра» просто слизывает, как мороженое с палочки… И, как оказалось, онлайновые игры уверенно становятся в один ряд с этими ужасными явлениями. Собственно, потому я и вцепился зубами в эту игру — вырваться из её цепких лап не так уж и просто. Даже если зовут чисто физиологические факторы…

Впрочем, писать выводы в начале статьи — плохая привычка. У читателя не будет стимула осилить всю статью с самого начала. Хотя, если учесть то, что многие частенько пролистывают в конец и читают вывод там, писать этот гнусный кусок текста вообще не стоит…

В общем, начнём разбирать по порядку, поскольку игра абсолютно не располагает к непредвзятым обобщениям. Лучше попытаюсь показать отдельные её части, а затем вы уж сами решите, нравится ли она вам.

Zur Willkommen

Суть игры **Space Cowboy Online** достаточно проста, но до сих пор не раскрыта в других играх. Жанр вроде бы обозначен как онлайновая arcade-sim-RPG, однако на самом деле за этим скрывается нечто вроде гибрида Lineage II и старого доброго Freelancer. Ну помните — небольшой космический истребитель, простое, но удобное управление, два типа оружия и порталы, позволяющие быстро перемещаться между планетами? Тут примерно то же самое, только вместо бесконечного космоса имеется несколько достаточно скромных по размеру «надземных» локаций и ещё парочка «космических», которые отличаются разве что тем, что стены у них невидимые. По ролевой системе пройдёмся чуть ниже, но она тоже вполне привычна. Главное — учесть некоторые особенности самого сеттинга. Всё-таки *i-gear* немного отличается от ушастого эльфа, а местный танк (натурально ведь — танк) *a-gear* нуждается в прокачке интеллекта гораздо больше, чем двухголовые огры… Но знаете, пожалуй, наибольшим достижением Space Cowboy является её уникальная сбалансированность. Именно геймплейная. Прокачка до 40-го уровня проходит достаточно быстро (особо не напрягаясь, можно «вкачаться» за неделю), и с этого момента вполне можно соваться в глобальную войну двух наций. Но никто не помешает продолжить фарминг дальше, равно как никто не запретит сколотить партию и отправиться валить мощного моба. От партии зависит многое — но не всё. Война наций важна — но на неё можно махнуть рукой. А самое интересное то, что как бы круто ни был «раскачан» игрок, его всё равно может победить более слабый, но умелый противник. Та самая action-составляющая, которой так не хватает во многих MMO.

Что касается войны наций, то тут на первый взгляд ничего оригинального не наблюдается. Есть две стороны. *BCU* — это правительственные войска, которые сражаются за мир и порядок на планете. Противостоит им некий антинационалистический альянс (*ANI*), жаждущий разбить оковы рабства, сковавшие непонятно кого и непонятно где. Да и неважно это. Главное, что есть мы и есть они. Те, которые с красными никами.

На этом противоборстве по большей части и построена PvP-составляющая игры, поскольку дуэли, которые можно проводить между «своими» (только по обоюдному согласию), никаких бонусов не дают. Ну, разве что, моральное удовлетворение. Совсем другое дело — сбить gear противостоящей нации. За это благое деяние игрок награждается очком *славы* и *киллмаркой*. Очки нужны для получения новых званий, а киллмарку можно использовать при изготовлении «процессора» для своего летающего агрегата, продать в магазине или банально «слопать» и получить немного опыта. Правда, учтите, что использовать киллмарки, полученные за убийство игроков заведомо более высокого уровня, чем ваш, нельзя. Очевидно, так разработчики решили поумерить пыл «добивателей», однако в серьёзном бою (хотя бы 10 на 10) никто не будет следить, бил ли этого противника кто-то до тебя. Увидел красный ник — дави гашетку!

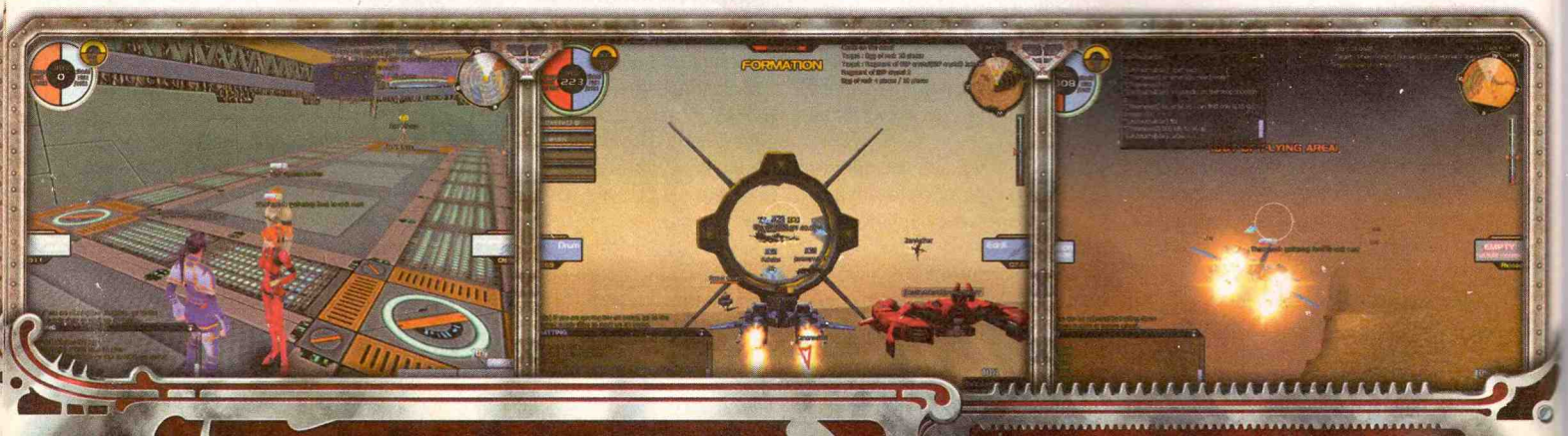
Да, кстати, на один аккаунт можно завести трёх разных персонажей, но если один выбрал себе нацию, то все остальные автоматически будут приписаны туда же. К тому же, по ходу игры уже невозможно стать предателем и переметнуться в противоборствующий лагерь… На самом деле, это достаточно важный момент, поскольку не будь такой жёсткой «приписки», баланс в войне наций оказался бы под угрозой. Особенно в те моменты, когда одна из сторон по какой-то причине выходит в лидеры.

Связанные одной цепью

Поблагодарим товарища Бутусова за любезно предоставленное описание структуры мира Space Cowboy и перейдём к более детальному его рассмотрению. Мира, не Бутусова…

Итак, по сути всё игровое пространство Space Cowboy состоит из цепочки локаций, связывающих два базовых города — *Arlington* и *Buygeniou city*. В городах игроки перемещаются без своих боевых машин, в виде кавайных персонажей. Жаль, конечно, что нельзя настраивать их внешний вид, но выбор всё-таки достаточно широк. И таки да, внешность у них самая что ни на есть анимешная. Мой персонаж — так вообще вылитая Аска Ленгли из сами-знаете-какого-аниме (а если не знаете, то это имя вам ничего и не скажет). В общем, город — это наша база. Тут можно пройтись по магазинам, заправиться боеприпасами, найти компанию для охоты на мобов, поторговаться на базаре или же просто потрепаться о всякой ерунде.

Первая локация, в которую попадает каждый, кто вылетает из города, предназначена для прокачки нубов 10–20 уровня. В первую очередь это выражается тем, что здесь водятся соответствующие названным уровням мобы. Тот факт, что вражеским истребителям сюда добраться очень



сложно, уравнивается наличием «защищённого канала». При попадании в портал игрок волен выбирать, в какой вариант следующей локации он желает попасть. В защищённом можно спокойно набирать опыт, отстреливая мобов, зато в открытом канале есть шанс встретиться с вражеским юнитом, который будет изрядно потрёпан мобами-защитниками. Собственно, каждый уважающий себя игрок 50-го уровня и выше просто обязан летать только в открытом канале, чтобы не допускать появления противника на своей территории. Да, низкоуровневым соратникам такие гости не навредят, но есть и другие причины… Впрочем, об этом чуть позже. Пока продолжим о локациях.

Из карты для игроков 10–20 уровня портал ведёт на следующую, более сложную. Ещё один портал — ещё более сложная карта. Постепенно прокачиваясь, игроки продвигаются всё дальше от родного города и всё ближе к коридору на «нейтральную территорию» — *Bark City*. Здесь уже нет защищённых каналов и, как правило, постоянно происходят массовые побоища между ANI и BCU. Основная идея в том, что Bark City — это последняя локация, в которой убитый игрок может респавниться. Если подобьют на вражеской территории — будь добр, возрождайся на предыдущей локации. Ну, а если у игрока хватит наглости подобраться почти к самому неприятельскому городу, то респавниться придётся уже только в своём городе. Таким образом любая оборона получает преимущество перед нападением.

Кроме основной «цепочки» локаций есть ещё несколько «ответвлённых», однако по сути они мало чем отличаются от основных. Зато сверх того существуют так называемые «миссионные» локации, на которые можно попасть только тогда, когда начинаешь выполнение одного из основных или побочных заданий. Тут, как и в Bark City, тоже нет никакого разделения на «каналы», поэтому нужно быть готовым ко встрече с представителями противоборствующего лагеря, которые тоже надумали выполнить аналогичное задание. Впрочем, не факт, что враги только помешают. Вполне реальная (хотя и подлая, согласен) штука — добить последним выстрелом какого-то особо «толстого» моба, которого вражины били дружной толпой. Ясно, что жить вам после этого — считанные секунды, но оно того стоит.

Система почти по Станиславскому

Основных характеристик у персонажа всего шесть. *Атака* отвечает… Ну, сами понимаете, за что. С *защитой* тоже всё ясно. Но вот параметр *fuel*, как ни странно, отвечает не только за вместительность топливного бака, но и за грузоподъёмность всего корабля. При этом учтите, что более мощные девайсы имеют большую массу. И если корабль перегружен, то топливо поглощается вдвое быстрее. А в случае максимальной загрузки игрок лишится возможности использовать бустер (кратковременное ускорение). Для истребителя это, как правило, означает очень быструю смерть в любом бою.

Параметр *agility* повышает «уворотливость» корабля (по сути — шанс на то, что вражеская ракета ударит вхолостую). *Shield* отвечает за улучшение характеристик энергетического щита, ну, а *spirit* — за количество доступных скилл-поинтов.

Кроме того, имеется обширный набор навыков, часть из которых является общей для всех типов машин, а часть — уникальна. Общие — это банальные бустеры атаки разных типов вооружения, а также навыки торговли. Про уникальные вспомним, когда перейдём к рассмотрению разновидностей gear`ов.

В остальном сходство с другими онлайновыми забавами только усиливается. Существует некое подобие партий — формация. В принципе, все участники такой партии (количеством до шести штук) не обязаны летать вместе и даже находиться на одной карте. Однако в случае необходимости они могут «прицепиться» к лидеру группы. Это удобно, например, для истребителя, который не может зависнуть в воздухе на одном месте. При обороне ему желательно стать в одну формацию с m-gear.

Вместо гильдий и кланов в SCO имеются «бригады». С господином Белым никакой связи нет — переведите ассоциации на сугубо воинские понятия… Ну, не понятия, а устав. В общем, какие бы ни были у вас ассоциации, суть бригады должна быть ясна. Одному воевать тяжело, вместе — гораздо веселее. При этом бригада может общаться не только через обычный, но и через голосовой чат. А это, согласитесь, уже неслабое подспорье для лидера в плане координации действий всей бригады.

Кстати, у каждой нации существует свой самый-самый главный лидер. Он назначается гейм-мастерами, однако, по сути, это такой же игрок, как и все остальные. Просто ему становятся доступны некоторые жизненно важные функции, которые позволяют ему организовывать атаку и оборону, а также отслеживать принципиальные моменты игры. Сами понимаете, без должной организации по-настоящему упорную атаку вряд ли отобьёшь.

Время от времени лидеры меняются. Кто-то устаёт от игры, против кого-то выступают игроки… Обычное дело. Главное то, что лидером фактически может стать каждый, кто хорошо зарекомендует себя в боях против другой нации.

Лучник, воин, маг…

Классический «треугольник», в принципе, проглядывается. A-gear бьёт морду i-gear`у, i-gear хорошо расправляется с b-gear`ами, а b-gear, в свою очередь, становится головной болью для a-gear`ов. Правда, есть ещё m-gear, которого бьют все, но только до тех пор, пока он один. Потому что m-gear — это основа любой формации… В общем, сейчас сами всё поймёте.

✓ **I-gear.** Самая быстрая машина в игре, единственная может оснащаться двигателем с бустером на 500 м/с (при том, что быстрее летают только два вида ракет, остальные просто не могут угнаться за i-gear`ом). То же самое можно сказать и про манёвренность, однако нужно учесть то, что чем более манёвренный двигатель установлен на машину, тем медленнее она летает. Основные навыки i-gear`ов — это атака и ловкость. Собственно, на то же направлена и большая часть скиллов, доступных для этой машины. Всевозможные усиления атаки, увороты и свежедобавленный навык «непрерывной бочки» («бочка» — это фигура высшего пилотажа, позволяющая увернуться



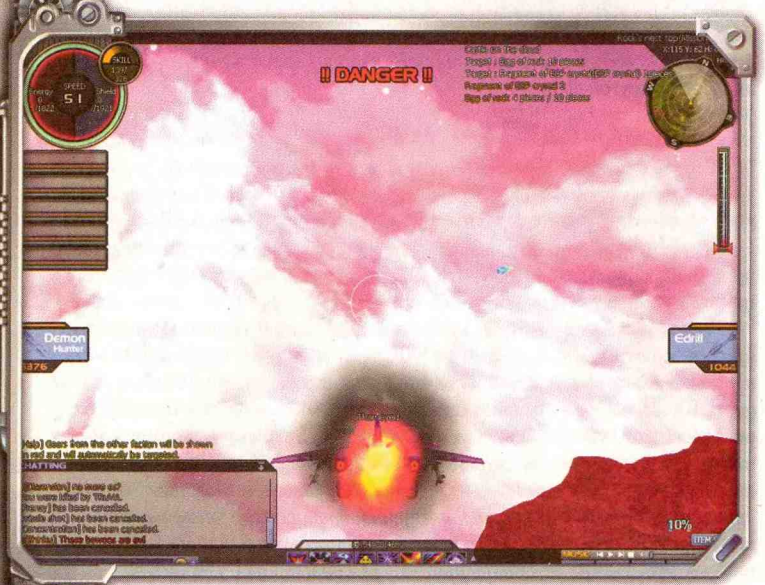
от ракет, но в обычной ситуации после её использования до возможности повторить такой манёвр нужно ждать 3 секунды) — всё направленно на тактику «выскочил, ударил, смылся». Точно так же i-gear незаменим в том случае, когда кто-то из противников прорывает оборону и его нужно догнать. От такого снайпера на хвосте оторваться практически невозможно. Но в открытой дуэли «лицом к лицу» i-gear, скорее всего, проиграет. Слишком уж слабая у него броня.

✓ **B-gear.** Назван «бомбардировщиком» благодаря наличию навыка «бомбардировка». Эта штука делает b-gear более универсальным, чем предыдущий аппарат, которым страшно неудобно бить наземные цели. В то же время b-gear неплохо подготовлен и для воздушного боя. Всё, в чём он уступает i-gear`у — это скорость. Впрочем, как раз скорость-то многое и решает.

Осталось добавить, что важнейшими показателями для b-gear являются атака, защита и ловкость.

✓ **A-gear.** Забавный момент… Если подписчик какой-нибудь Lineage II или WoW говорит о том, что прокачивает танк, то его персонажа можно представить каким-нибудь мордатым орком или коре-

настым гномом — ну и далее по списку. А вот когда игрок SCO говорит о танке, то именно танк он и имеет в виду. Большой, бронированный, с пушкой и... Гусениц, правда, нет. Вместо них имеются турбины, благодаря которым танк может летать, однако основным положением для него всё равно является наземное. Основное отличие a-gear от всех остальных заключается в том, что его пушка в два раза дальнобойнее и мощнее «авиационных» пулемётов.



В то же время вместо самонаводящихся ракет танк имеет только бестолковые реактивные снаряды, которые летят строго по прямой и годятся только для уничтожения неподвижных целей. Почти все навыки танка рассчитаны на наземное использование. Наземное ускорение, режим осады... Ну и, конечно же, читерский щит, который не пропускает ракеты. Учитывая то, что ракетами a-gear всё равно пользуется только по большим праздникам, а прочие только благодаря самонаводкам и живут...

Как нетрудно догадаться, главными навыками для a-gear`а являются броня, щит и, куда ж без неё, атака.

А знаете, что выглядит смешнее всего?

Дуэль двух танков.



✓ **M-gear.** Наверное, самый противоречивый тип летающей машины в SCO. У него нет таких мощных навыков для атаки, как у i-gear и b-gear. В то же время броня уступает танковой, да и скорость очень низкая... В прокачке m-gear очень непрост. Если игроки, летающие на других аппаратах, стараются выполнять миссии по мере их открытия (а в SCO до 50-го уровня с каждым левел-апом становится доступна новая миссия против мобов, дающая изрядный бонус в виде опыта), то на m-gear`е большая часть заданий выполняется «задним числом».

Но в то же время медик — это первейшая цель в бою против другой нации. Мало того, что вокруг него формируется «засадная» формация, так он ещё имеет возможность лечить их (независимо от местоположения) и давать бонусы к атаке. M-gear`ов постоянно не хватает, но они очень важны при любой мало-мальски масштабной операции, будь то PvE или PvP.

Важнейший навык для m-gear — это spirit. Чем больше этот показатель, тем чаще медик сможет использовать свои способности, чтобы поддерживать участников группы. Ну и про defence забывать тоже не стоит, поскольку хороший медик — живой медик. А бьют их, как я уже и говорил, в первую очередь.

Комбат, батяня...

Вот так мы понемногу дошли до самой сути игры. Как вы понимаете, прокачка и редкие дуэли со «своими» — это всего лишь подготовка к настоящей войне. И тут уж прощаются все очевидные недостатки Space Cowboy... Ограниченные локации, портальная система, линейный мир... Всё это странным образом превращается в достоинства, когда начинается настоящая битва — не с компьютерными болванами, а с живыми противниками. Тем более, что выбор действий в SCO велик, как нигде. Посудите сами, сколько вариантов действия имеет игрок в том же WoW, если его кто-то атакует? Да целых два — кликнуть разок и атаковать в ответ, или кликнуть в другую сторону и попытаться удрать. Всё. В SCO же при виде красного мигающего радара (это означает, что на игрока нацелена ракета) можно попробовать уйти от преследования на скорости, можно попытаться уйти за ближайшую преграду, чтобы ракеты взорвались от столкновения с ней, а затем вылететь уже лицом к противнику и угостить его ответным залпом. Можно никуда не убегать, а попробовать увернуться от ракет «бочкой». Затем может быть очень полезен навык i-gear`а «мгновенный разворот». Вот — секунду назад подлый враг «висел» у тебя на хвосте. А теперь — оп! И поди разберись, кто у кого на чём висит.

Впрочем, схватки один на один — скорее исключение, чем правило. Чаще всего игроки собираются хорошей компанией и устраивают «осаду» портала. Дело в том, что после телепортации машина примерно на секунду остаётся в неуправляемом состоянии — не может стрелять и уворачиваться. В то же время формации, висящие перед порталом, за эту секунду успевают навести ракеты и дать общий залп. Прорвать такую оборону можно только в том случае, если из портала вынырнет сразу несколько машин. Первый гарантированно погибнет, но остальные смогут отлететь, развернуться и начать отстрел «кемперов».

Чаще всего засады устраиваются на нейтральной локации. Это важно для того, чтобы дать игрокам 40–50-го уровня возможность выполнять задания в Bark City и, конечно же, качаться на местных мобах. Поддержка «младших» игроков нужна, чтобы у нации был хороший резерв свежих сил. В принципе, если выясняется, что по ту сторону портала противник не имеет особой обороны, может начаться стихийный рейд на вражескую территорию. Но это всего лишь «тренировка» перед действительно важным заданием — битвой за *Mother Ship*.

У каждой нации есть счётчик, который пополняется за счёт сбитых машин противника и за выполнение важных глобальных заданий. Когда этот счётчик подходит к критической отметке, на самой близкой к вражескому городу зоне появляется «мазершип», который (по сюжету) доставляет подкрепление. Этот корабль будет оставаться на своём месте ровно два часа, и на это время он становится главной целью для всех игроков другой нации. Ещё до появления мазершипа в игру вступают оба лидера наций, при этом один собирает силы для атаки, а другой — для обороны. Любой сознательный игрок должен выполнять приказы командира хотя бы потому, что призом для победителя является 10% постоянный бонус к опыту и луту, которые выбиваются из мобов. Причём бонус этот сохраняется до следующего появления мазершипа с любой из сторон.

Совсем недавно (20 декабря) игра была серьезно переработана. И одним из важнейших нововведений стали так называемые «стратегические точки». Как я уже писал, на вражеской территории после смерти можно респавниться только на предыдущей локации, а смерть на двух самых дальних зонах означает моментальное возвращение в свой город (соответственно, пока будешь добираться назад, вся битва уже может быть окончена). Но если уничтожить «стратегическую точку», респаун станет возможен прямо на вражеской территории. Чем это чревато, надеюсь, пояснять не требуется.

Что ещё

Я не могу назвать себя старожилом Space Cowboy Online, однако уже сейчас при просмотре какой-нибудь космической оперы любые батальные сцены вызывают самопроизвольные порывы схватить мышь и показать этим нубам, как надо «садиться на хвост», как уходить от ракет и почему со стационарными турелями лучше не связываться (особенно в одиночку). Уже сейчас могу рассказать, как меня радовали первые киллмарки, заработанные на убийствах хайлевельных вражин, когда я был всего лишь скромным wingman`ом (42–51-ый уровни). И, да, как меня раздражают эти наглые нубы теперь! Постоянно то на ремонтной панели поймают, то прицепятся, когда у меня кончились ракеты… А больше всего достают a-gear`ы, кемперящие в самых неожиданных местах. Впрочем, когда такой танк попадается в воздухе — радости нет предела.

Тем Space Cowboy и хорош, что важен не только твой уровень, но и умение, настоящее умение вести бой.

Кстати, жёсткое разделение на противоборствующие стороны (с противником в игре нельзя даже чатиться) привело к довольно интересному раскладу. Если говорить про сервер Hovernmus (на данный момент доступны ещё два — Trimus и Joymus), то на стороне BCU играет изрядное количество высокоуровневых игроков и большая их часть — заядлые гриндеры. Из-за этого цены на «внутреннем рынке» на порядок выше, чем в стане ANI. Ну, а с этой стороны больше новичков, которые почему-то лучше подчиняются приказам лидера, и благодаря этому ANI в последний месяц практически ни разу не проиграла оборону мазершипа. Впрочем, буквально перед началом написания этой статьи я участвовал в настолько тяжёлой обороне, что в какой-то момент даже показалось, что нас сметут к чёртовой матери — настолько уверенно BCU продвигались вперёд.

К сожалению, формат обзора не позволит мне подробно описать все манчкинские радости SCO, а уж там, поверьте, есть где развернуться. Любое оружие, кроме непосредственно базовых характеристик, растущих с каждым уровнем, может имеет суффикс или префикс (обычный или редкий), а то и оба сразу. Вдобавок его можно «энчантить» (или по-нашему «затачивать») при помощи специальных карточек. В итоге, кстати, получается, что «чистое» оружие ценится ничуть не меньше, чем улучшенное (до определённой степени, конечно). Несмотря на отсутствие возможности менять тип самолёта по ходу игры, есть хороший выбор корпусов с различными характеристиками. До 48-го уровня лучше всего, конечно, покупать тот, который соответствует прокачке персонажа, но дальше остаются три равноправных корпуса, которые можно улучшать вплоть до 100-го уровня. И только от вашего стиля игры зависит, на каком из них остановить свой выбор. Огромный выбор двигателей (как правило, приходится иметь 2–3 движка в запасе — на разные случаи ковбойской жизни), различные бустеры и чармы… Во всём этом поначалу довольно сложно разобраться, поэтому мой вам совет — ничего не продавайте до тех пор, пока не выясните настоящую цену своего сокровища. Исключение составляет разве что оружие. Этого добра из монстров вываливается такое количество, что купить у вас могут только действительно мощную пушку. А вот апгрейды для оружия — это совсем другое дело…

:P

Ну, вы поняли. Если, конечно, читали статью с начала. Вывода нет и не будет. Будет, если захотите, гайд. Главное, пишите на **games@mycomputer.ua**. Да, чуть не забыл, адрес игры: **http://sco.gpotato.com/**. Ну и ещё парочка фансайтов «на закуску»: **http://www.sco-fans.com/pages/index.php** (англоязычный, но с очень хорошей поддержкой и удобно структурированной энциклопедией по игре), **http://spacecowboy.ru//index.php** (русскоязычный форум).

И, чтобы забить оставшееся место, попробую написать что-то вроде словаря сокращений, которые используются игроками в чате Space Cowboy, и могут быть непривычными даже для тех, кто достаточно хорошо спикает по инглишу.



`Brb` (be right back) — ща вернусь.
`Ty` (thank you) — пасиба.
`K` (ok) — да, ленивые буржуи не любят букву «о».
`Stfu` (censored) — помолчите, пожалуйста.
`Wtf` (censored) — чё за дела?
`Pm me` (send me private message) — стандартная фраза, которая следует после объявления о продаже, покупке или создании партии для похода на масштабный PvE.
`Gtfo` (censored) — мне не очень хочется видеть вас здесь
`Wth` (what the hell?) — см. wtf.



`Sg` (super gamble set) — набор для зверского (иначе и не скажешь) усиления оружия. Даются каждому игроку только один раз за выполнение только одной миссии. Продавать не рекомендую.

`i-x`, `b-x` — типы очень редких двигателей. Ни в коем случае не продавайте, пока не разберётесь, сколько они стоят на самом деле!

Vassallog

Zoo Vet

Разработчик: Legacy Int.
Издатель в нашей многострадальной: «Акелла»
Системные требования: P 600 МГц, 64 Мб ОЗУ, 8 Мб видео

Если вам неча делать, можете продолжать читать эту цензуру.
© П. Р. Рецензия

Цензура, или ***

Давным-давно-давнехонько жили-были-существовали-проживали старик со старухой. Однажды они поняли, что за всю молодость не успели детей родить, воспитать и пустить в люди. И заплакали старик со старухой. И сделали они сигаретного бычка, поставили на дворе, облепили долларами и начали поклоняться, моля подать им сына. Дед молился о том, чтоб бычок подал им сына расчетливого, умного и культурного, а баба молилась о скорой смерти. И смилостивился бычок над ними, а вследствие культуры общения и джентельменства своего желание бабы (как женщины) исполнил прежде — умерла бабка! И заплакал дед кислотными слезами, и приговаривал: да что ж ты мне такое горе подал, никогда у меня сына не будет без бабки! А бычок ему ответствовал: не плачь, дедушка, будет у тебя сын. Иди в поле конопляное — и там ты сына найдёшь. И пошел дед искать поле конопляное — и нашёл. Поискал, поискал сына и нашёл. Еще раз поискал и опять нашёл. И понес младенца домой, приговаривая — слава тебе, бычок, за то, что ты подал мне сына! Назову я его по твоему имени — Бычара.

А сын рос хиленьким, на клавиши жать умел только. И приговаривал дед: «Горе мне с тобой, лентяй хренов!» А сын сидит перед окном в мир Интернета и не слышит, потому что музыку слушает. В наушниках.

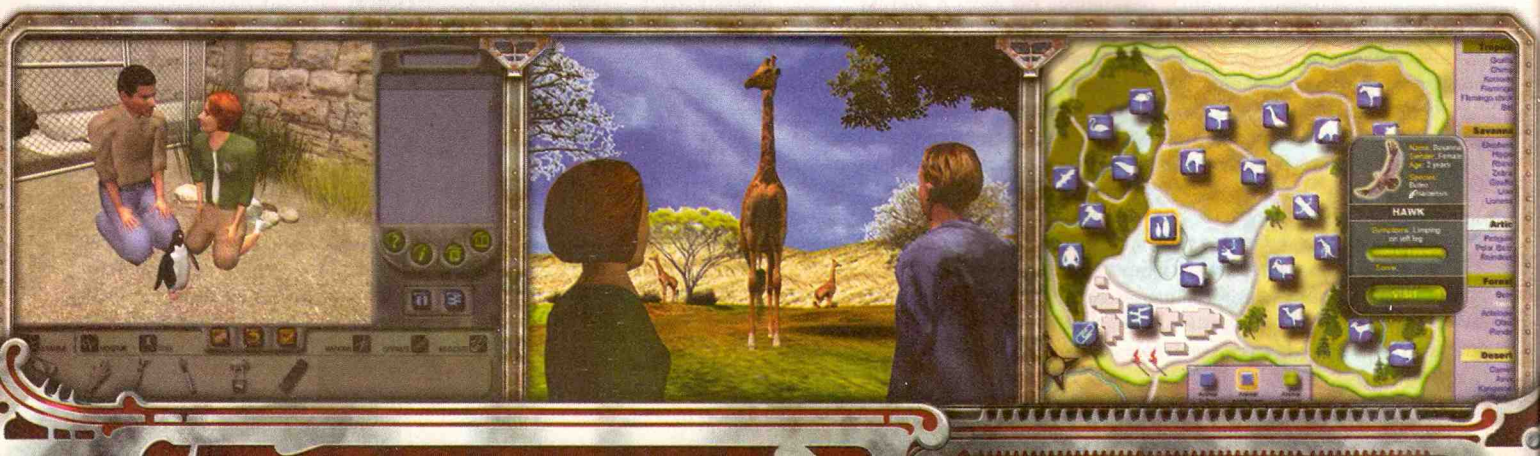
Стало Бычаре тридевять лет, и умер дед от тоски, потому что не мог делать Бычара ничего путного, кроме как мышкой по коврику водить да в монитор глядеть. И подумал Бычара: надо бы деду гроб сделать. Разобрал колонки и из ДСП сделал деду гроб. И подумал Бычара: надо бы купить землю на кладбище. И сделал Бычара игру, нашел издателя, пропиарил и пустил в люди. И купил деду землю на кладбище, похоронил, а самому есть не на что — все издатель забрал. И умер Бычара с голоду, оставив только письмо на прощанье. И написал он в письме: «Люди! Да будут прокляты все издатели, локализаторы и мои конкуренты разработчики, все, которые у меня забрали все мои деньги! Похороните меня на кладбище, мои дорогие фанаты! Купите большую хрустальную плиту и поставьте ее над моим гробом, и напишите на ней: «Его обокрали и убили компьютерные игры, их создатели, издатели, переводчики и дископечатники! А в том мире я за вас помолюсь! Аминь». И скинулись фанаты по триста условных копеек, и похронили фанаты Бычару, и поставили хрустальную плиту, и ушли восвояси.

Вычеркнуто цензурой, или *!

Товарищи! Вы животных любите? Нет, не жЫвотных, которые очень активно заселяют просторы Интернета, а самых обычных животных типа зайчиков, кроликов, скунсов, опоссумов, сусликов, кротов, котов, свинок... СТОП! Любите? Если ваш ответ «ненавижу», то... нет, не переворачивайте страницу, а идите сразу на Петровку и покупайте — у вас есть радостная возможность поиздеваться над столь нелюбимыми вами существами. Если же «да!» или «затрудняюсь ответить», то продолжайте читать это го... э-э-э... сочинение.

Так вот... Животные играют в этой игре основную роль — их нам придется калечи... лечить. Да, вы правильно поняли — это симулятор ветеринара, который зеленым новичком поступает в один из американских зоопарков. Ему предстоит убить не один десяток... в смысле, вылечить... зверят, начиная с ящерок (хорошо хоть не медуз) и заканчивая слонами. Ну что, еще страницу не перевернули? Ну, тогда «мойи витаннячка», вы побили рекорд!

Так вот, товарищи, вы пришли в этот самый американский зоопарк, вас отчитали и вы преспокойно идете проходить обучалку (панда с камнем под кожей). На примере этой самой обучалки, думаю, можно рассказать о процессе лечения животных в этой игре (попросту говоря, ветеринарного геймплея). Вам показывают ролик, где служащие зоопарка доносят к вам информацию о больном существе (мол, «там у бедной Патти напухла и покраснела правая стопа, доктор, помогите!»). С умным видом вы заходите в палату и видите мертвое тело... то есть, животное под наркозом. Вытягиваете лупу и разглядываете больную конечность. Затем проверяете температуру, давление, делаете анализ крови и т.д. Здесь вы можете заметить «забавную» оплошность разработчиков — не всегда требуемые игрой анализы адекватны с точки зрения медицины и здравого смысла вообще. Пример: у животного, извините, понос. Понятно, надо сделать анализ кала, а вот делать ли анализ крови и ставить ли градусник? Оказывается, надо. А еще если учесть то, что вам за правильнее действия засчитывают очки (которые определяют вашу дальнейшую судьбу —



будете уволены или получите красивую статуэтку), то лечение животных на среднем уроне сложности вообще превращается в лотерею — угадай, какой анализ сделать, получишь... а вот что получишь, зависит от твоей удачи. Бесит, конечно, но вытерпеть можно. Пока.

После того, как вы сделали все анализы, и приблизительно знаете, что за болезнь у этого животного, приступайте к лечению. В нашем случае (камень в ноге панды, выросший из ниоткуда) нужно обработать набухлость спиртом, резануть скальпелем, развести края раны инструментом и вытянуть щипцами камень. Лишенный камня разрез следует зашить и припудрить. Это, конечно, не единственный случай, вам дадут и слонов с глистами (!), и ящериц с одеревенелыми хвостами, и обезьяну с откушенным мизинцем... Везде есть раздражающие глупости со стороны разработчиков, схожие с промашками в анализах... но мы ведь потерпим, правда?

Ну вот, китайского МЕДВЕДа мы вылечили, теперь нам осталось поставить окончательный диагноз из пяти возможных и смотреть ролик. Если очков больше 750, — то с благодарностями служащих зоопарка, если ниже, то очередной втык от главврача.

Также в игре есть две мини-игры — «О, счастливчик» с вопросами о животных, и «Симулятор занятия по улучшению зрительной памяти». Ничего особенного... Не поняли, что такое «симулятор занятия по улучшению зрительной памяти»? Догадайтесь сами — все равно достаточно доходчиво рассказать не смогу.

Игра по графике схожа с «Симсами». Некоторая мультяшность, отсутствие каких-либо эффектов (размытие и т.д.), некоторая угловатость и чисто желтая солома на земле — вот доказательства сего факта. Графика, в общем-то, не самая ужасная, если учесть бюджет игры. Но... во время вылечивания «тваринки» картинка не двигается. То есть, трехмерная графика такая только для красоты — наш пациент не дышит, не двигается, повернуть камеру нормально нельзя...

По поводу уровня сложности... На начальном играть — это просто читерство. Вам дают подсказки всегда, точно и подробно — даже не «измерьте температуру» а «воткните градусник в анальное отверстие, чтобы измерить температуру». Так игра полностью лишена смысла — смотреть не на что, слушать нечего (музыкальный трек всего один), делать нечего... На среднем дают менее точные подсказки, а на сложном вообще ничего не говорят — делай, что хочешь!

Голоса актеров и разнообразные звуки «выглядят неплохо» ☺. Так же как и ролики с угловатыми фигурками.

Censored, или -

Сказка о том, как можно было сделать. А ведь можно было сделать лучше... А как? А вот так:

1. За анализы очки не давать, но и не снимать. Чтобы они были не дополнительным средством зарабатывания очков, а способом установки диагноза и последующего лечения.

2. Дать несколько возможностей прохождения миссии — например, в случае с пандой с камнем в ноге медведю можно извлечь камень, ампутировать ногу или расплавить камень радиационным излучением. За более «аккуратное» прохождение миссии засчитываются очки.

3. Очки должны быть деньгами, которые можно тратить на более дорогие аппараты, которые лечат лучше или ставят диагноз четче.

4. Можно было сделать карьеру — сначала начинающий ветеринар лечит куриц и собак в селе, затем переезжает в город и с идет на работу в простой зоопарк и т.д.

И представьте, что это все есть в «ЗуВете». Да, это большие затраты, да, это слишком большое напряжение для разработчиков... Но я уверен, если бы эти фичи реализовались, намного больше людей в «Неньке» и за границей побежали покупать сие творение, только завидев рекламу (ну, или журнальную статью, в таком случае мало чем от рекламы отличающуюся ☺).

Но что имеем, то имеем, и ситуацию не изменить... (Вранье, вранье! Ждем сиквела, там все это будет и даже больше!!! — *Прим. внутреннего оптимиста.*)

Просто...

Кажется, мы его потеряли...
— Доктор, как же это???
— Ничего, не волнуйтесь, сейчас мы его найдем...
Электрики свет починят — точно найдем...
Да и не мог далеко он уйти — вот его печенка в моих руках...
© Анекдот

Ну, товарищи, вот я и закончил, осталось лишь пару тысяч знаков дожать и можно спокойно ложиться спать. Так вот, эта замечательная игра не сможет пополнить запасы матерого геймера, да и рядовому читателю МИКа она понравится примерно так же, как и эта статья. А понравится она, скорее всего, юным гуманоидным существам женского пола, которые не против играть в какую-то туфту. Но эта игра — не туфта, а просто никому не нужный симулятор... И дата выхода (2004 г.), этому не оправдание, как и поздняя локализация (2006 г.).

Нет, не подумайте, что игра мне не понравилась — как раз наоборот. Это сделано с любовью как к животным, так и к покупателю. И американцы эту любовь приняли как должно — поговаривают, что популярность сего творения там схожа с популярностью «Симсов». А у нас **ZooVet** никого не заинтересует — если почти идеальные «Симсы» у нас лишь повод посмеяться над янки, то это...



В общем, нафиг. Единственный случай, когда стоит купить игру — если вас терзают мученья из-за того, что кто-то не любит жести и поэтому играет в туфту, то подарите ему «ЗуВета». Или... или, если вы, судя по этому го... *креатиффу*, решили, что игра замечательная и вы готовы за нее 40 грн заплатить, то дерзайте! Я не буду вам в этом мешать, обещаю.

Ну вы думайте, а я пошел.

P.S. о наболевшем

Каталог авиалиний.

Авиалинии DOS — пассажиры толкают самолет по взлетной полосе, пока он не взлетит. Затем они по очереди в него запрыгивают.

Авиалинии Windows — замечательный аэропорт, соблазнительные стюардессы, хороший персонал... но в полете самолет просто и обыденно взрывается.

Авиалинии WinNT — пассажиры выходят на взлетною полосу и останавливаются, создавая контур самолета. Когда прозвенит звонок, пассажиры хором орут пароль, садятся на асфальт и начинают гудеть, имитируя гул самолета.

Авиалинии «Линукс» — пассажиры приходят со своими запчастями и строят из них самолет. Потом долго спорят, какой марки он получился.

Статья была писана... То есть летана на всех этих системах вследствие постоянного перемещения между компами. Чего вам не желаю категорически.

Андрей M. aka Scratch Scratch385@mail.ru

ANNO 1701

Разработчик: Related Designs
Издатель: Sunflowers Interactive Entertainment
Жанр: градостроитель
Системные требования: P 4-1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Не знаю почему, но немцы умеют делать хорошие «экономические» стратегии. Может, это у них, как говорится, в крови, а может, из-за их специфического менталитета «все по графику». Помню, было дело, отдыхали с несколькими немцами, так у них весь отдых был по плану: «пьем, курим, два танца, уходим». Дисциплинированный народ, короче. А может, связано это с тем, что после известного скандала с мальчиком, который, якобы, переиграв в «Контр-Страйк», взял автомат и расстрелял своих одноклассников, в Германии приняли очень жесткие меры касательно насилия в играх. Может, это еще одна причина, отчего немцы столь искусны в создании, так сказать, «созидательных» игр. Не знаю. Как бы то ни было, всяческие «градостроители» у них выходят отличные. Конечно же, кроме этого, немцы умеют снимать знаменитые на весь мир фильмы про усатых мужиков и женщин с огромными... хм... талантами... 5-го размера... Но не будем отходить от темы. Градостроительные игры у них получаются просто прекрасные.

Вот взять хотя бы старенькую *Anno 1503* (она же *1503 A.D.*). Как сейчас помню: прочитал статью Маньяка, пошел в магазин, купил, установил, поиграл — оно! Сбегал в магазин за пивом — таки оно! Шикарная игра. Правда, не лишенная недостатков, но, тем не менее, очень и очень качественный продукт. Я мог бы очень долго описывать все прелести этой игры, но, по-моему, лучше того, как описал эту игру Маньяк в своем обзоре (см. МИК, № 35(93) от 1.09.2003, страница 13, 3-й столбец слева, 1-й абзац, 7-й трындец): «...взяли "Цезаря 3", отделили кожицу, в которую натолкали мякоть от "Сетлерсов" (тоже 3), после чего, не решась убрать тройку из названия, приписали пред ней "150". Добавили немного от "Затерянного мира", а также от Knights and Merchants, после чего им осталось только посыпать получившееся блюдо экстрактами Beasts and Bumpkins...» И этим все сказано. Игра была просто прекрасной.

И вот недавно захожу в магазин, смотрю — **Anno 1701**. Купил, установил, поиграл — оно! Поиграл еще немного — что-то не то... Сбегал в магазин за пивом — таки ОНО! Самое оно!

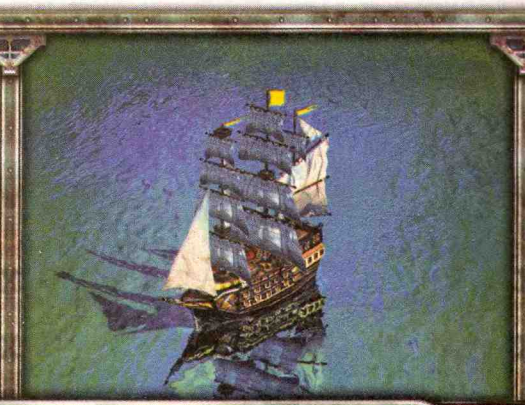
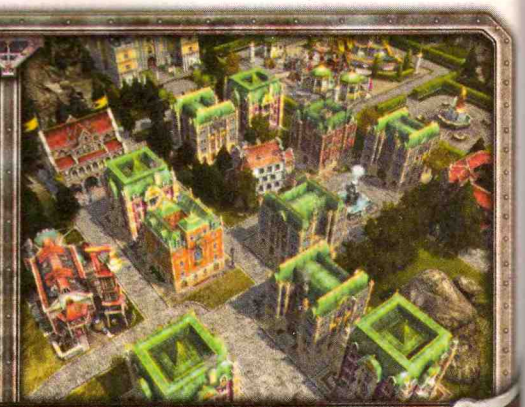
Но давайте собственно о игре. Кстати, Anno 1701 — это уже третья часть серии.

Сама игровая концепция осталась той же, что и в предыдущей части: вы колонизатор, который, имея вначале лишь корабль с необходимыми ресурсами и кучкой поселенцев, прибывает к месту расположения пригодных для заселения островов. Далее все по стандартному сценарию: выбираем остров, размещаем на нем свой первый форпост, добываем ресурсы, строим город, эксплуатируем туземцев и так далее. Как говорится, движемся вперед к светлому будущему. Будущее это в основном достигается методом удовлетворения нужд населения колонии. Ваши поселенцы, вначале скромные и требующие лишь жилья да еды, постепенно будут выклянчивать у вас все больше и больше удобств.

Так что в отличие от реальных управляющих колоний, которые в основном занимались собственным обогащением, торгуя всяческими пряностями, табаком и прочими редкими ресурсами, вам придется очень-очень много строить. Строительство и обустройство города, как и в любом другом градостроителе, занимает, по сути, ведущую роль в игре. Строить придется, и придется строить много. Разнообразие построек, как и в Anno 1503, впечатляющее. Их очень много. К тому же жилые дома, в зависимости от удовлетворенности потребностей своих жильцов, постепенно из небольших хибар перерастают в роскошные виллы и особняки. Короче говоря, ассортимент предлагаемых построек удовлетворит даже самого придирчивого игрока.

То же самое можно сказать и о ресурсах. Их множество. Основными, конечно, являются еда, дерево, инструменты, кирпичи и камень (мрамор, то есть). Еда — понятно, для чего необходима, а остальные требуются непосредственно для строительства. Причем самым важным из них, как по мне, являются инструменты. Без них не осуществимо ни одно строительство, потому их производство нужно наладить в первую очередь. Кроме этого еще есть огромное разнообразие всевозможных товаров, продуктов и материалов, которые так или иначе используются в жизненном цикле ваших жителей. И практически все они необходимы для успешного развития и процветания вашей колонии. Причем основная проблема состоит в том, что при всем старании и желании в игре невозможно создать самодостаточную колонию, которая бы обеспечивала себя всем необходимым, — многие товары и ресурсы просто не водятся в том или ином климате, а некоторые требуют довольно дорогостоящего процесса производства, потому легче их приобрести у каких-нибудь туземцев. Потому, как ни крути, придется развивать торговлю, засылать исследовательские экспедиции, дабы удовлетворить нужды привередливых жителей, которым хочется и табачку покурить, и винца изысканного посмаковать, и какую-нибудь слоновую кость для интерьера иметь.

Ну, а коли есть торговля, значит, есть и деньги, а значит, их нужно много зарабатывать. В принципе, процесс пополнения казны в Anno 1701 не так уж и сложен. Каждое торговое, питейное или иное

общественно-развлекательное здание, в зависимости от посещаемости, приносит вам определенный доход. Все, что от вас требуется, это рационально разместить постройку такого заведения и обеспечить наличие всех необходимых товаров. Плюс нехилую копейку в ваш карман может принести хорошо налаженный экспорт определенной продукции. Хотя в торговле можно вполне успешно действовать и по принципу «купи подешевле — продай подороже», но этот вариант требует вашего постоянного внимания, потому первый способ легче и в некотором роде стабильнее.

Вот вкратце о мирных аспектах игры. Именно они составляют ее основную часть. Хотя, несмотря на «созидательный» характер игры, нам предоставили возможность и повоевать. По сравнению с игрой-предшественницей этот аспект остался прежним. Тот же ассортимент построек военного назначения, тот же ассортимент войск. Правда, теперь мы управляем не отдельными юнитами, а отрядами. А так все по-старому. Военные сражения, правда, стали на порядок лучше, но, как и прежде, постройка кораблей — дело хлопотное и дорогостоящее, поэтому придется нехило попотеть, пока сможешь насладиться полноценной морской баталией. В целом же, как я уже говорил, война в игре не главное. Иногда приходится применять силовые методы для усмирения туземцев, но гораздо чаще нам придется воевать в кампании, где встречаются всяческие военные задания. В остальное время нам придется не воевать, а строить.

А чтобы даже в мирных миссиях вам жизнь малиной не казалась, в игре периодически имеют место быть всяческие стихийные бедствия вроде пожаров, ураганов и тому подобное. Урон вашему поселению они, как правило, наносят очень серьезный. Пару раз, помнится, приходилось отстраивать город практически с нуля. Короче говоря, расслабиться и наслаждаться мирной жизнью без проблем вам не дадут.

Это было об игре, об игровом процессе, то бишь. Хотя, честно говоря, вместо всего вышесказанного можно было смело врезать ту самую статью Маньяка. В плане геймплея игра не изменилась ни на грамм! Нет, конечно же, нам добавили пару-тройку новых зданий и ресурсов, но в остальном все то же. Можно было бы поругать разработчиков за отсутствие кардинальных изменений и нововведений — хотя, если подумать, зачем чинить то, что еще не сломалось? Играть все равно приятно и интересно. Тем более, что есть определенно положительный факт, который добавляет игре огромное количество позитивных баллов.

Вот за что разработчиков стоит похвалить, так это за **графику**. Графическое исполнение Anno 1503, хоть и было приятным, но не более того. Даже по тем временам игра на общем фоне выглядела серенько. Но в этот раз все по-другому. В соответствии с последними веяниями моды 1701 A.D. щеголяет самым что ни есть качественным 3D. Отличные модели, прекрасное исполнение спецэффектов, отличный ландшафт и его наполнение. Смотреть приятно — красота, да и только. Особенно впечатляет уровень детализации. Можно посмотреть, как кузнец занимается своим ремеслом, как дети играют с обручами, как кто-то бьет кому-то морду возле таверны. Учитывая разнообразие зданий и, соответственно, разнообразие различных профессий, слоев населения и категорий ваших жителей, можно представить, какую основательную работу пришлось проделать разрабам. Однозначно респект. Как по мне, так именно благодаря обилию таких вот мелких деталей игра и производит настолько позитивное впечатление. Мир с той стороны экрана действительно живет своей жизнью. В построенный город веришь, в нем даже иногда хочется пожить (если, конечно, он успешно построен).

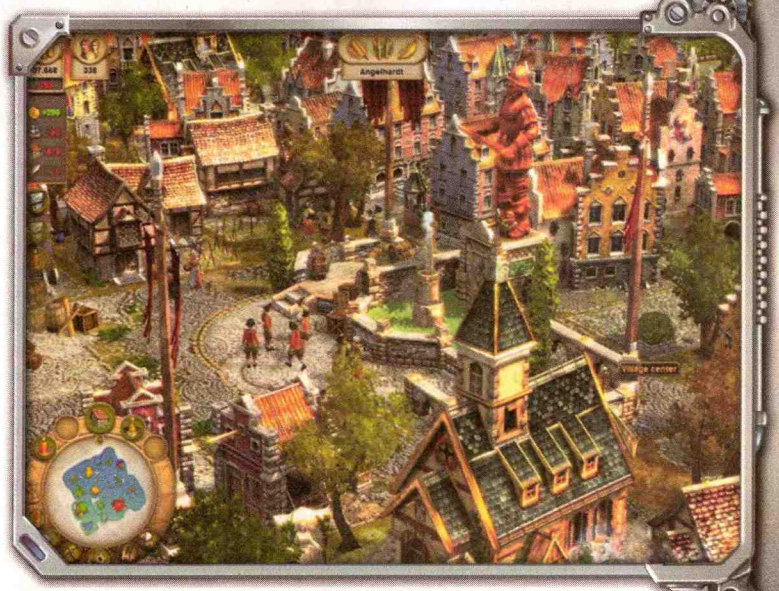
Одним словом, графика на высоте. При этом можно с уверенностью сказать, что это уже второй случай успешного перенесения отличной серии в 3D (первая — это, несомненно, «Цезарь»). Все сделано качественно и по совести.

Звуковое сопровождение тоже на уровне. Все озвучено в полном соответствии с действиями и происходящим на экране. Музыка соответствует игре. Обычно не напрягающая и приятная, в напряженных моментах — бравурная и грозная. В общем, звуковое исполнение тоже хорошо сделано.

Можно было бы на этом и закончить статью. Но нет. Есть все-таки у игры пара недостатков, которые заслуживают отдельного слова.

Во-первых, как и в предшественнице, в игре наблюдаются все те же проблемы, когда охотник, вместо того, чтобы искать добычу в лесах, тупо бродит вокруг своей хижины, периодически сообщая вам о нерациональном расположении его избушки. Те же самые проблемы возникают иногда и с другими производственными зданиями.

Во-вторых, в игре есть некоторое количество глюков. В принципе, они не слишком значительны, но все-таки, когда смерч отрывает от земли целый дом и при этом не повреждает его



внешне, это не слишком реалистично. Особенно забавно смотрится, когда в воздух целым и невредимым взмывает какое-нибудь монолитное строение вроде огромной мануфактуры. Жители иногда могут повторять подвиги Дэвида Копперфильда и проходить сквозь здания. Мелочи, конечно, но неприятно.

В остальном же вполне стандартный набор — пару раз меня выкинуло в «Окна», один раз игра зависла, несколько раз выкидывало непонятную ошибку. Но такое случалось очень редко.

Ну что, пора подводить итоги вышесказанному. На вопрос: «Удалось али нет?» можно смело ответить: «Таки да, таки удалось». Реинкарнация серии Anno произошла успешно и без осложнений. Обрядившись в пестрое и качественное одеяние из высокополигональных моделей и шейдеров, игра, вопреки опасениям, не утратила ни одного своего положительного качества. Даже наоборот, благодаря новому графическому исполнению и прекрасной детализации она стала намного играбельнее предшественницы.



Так что всем градостроителям рекомендуется. *Маст хэв*!

Deadwalker walker@online.ua

Игротux

Операционная система Linux популярна в среде маргинальных компьютерщиков ☺. Она имеет некоторые преимущества в сравнении с продуктом мелкомягких, но в то же время геймеры подходят к ней осторожно. Причин тому несколько — это отчасти и сложности в установке, настройке программ, но в основном инертность разработчиков и геймеров. И все было бы прекрасно: Линукс — бородатым администрам, Форточки — геймерам. Но пингвинятники тоже люди, и иногда тоже хотят играть. Это реально (конечно, при желании) — им в помощь и пишу эту статью. Оговорюсь сразу: я не собираюсь описывать процесс установки, а тем более компиляции и настройки программ. Это очень хорошо сделано в документации, кроме того, подобный разглагол занял бы несколько спецвыпусков, не то что статью ☺. Кроме того, мы пишем не для сисадминов. Взамен я хотел бы рассказать о всевозможных играх для этой платформы, в которые можно сыграть.

Итак, приступим. Начнем с самых простых, офисных игр. Для линукса их доступно неисчислимое множество — в этом можно убедиться сразу после установки системы: вы получаете несколько десятков игр, в их числе всевозможные тетрисы, пасьянсы, логические, карточные игры и прочее. Также есть много различных мелких аркад, клонов старых DOS и приставочных игр типа Digger, Goldrunner, Sokoban, Dopewars и др. Так что если вы поклонник такого рода программ, то наверняка отведете душу за раскладкой виртуальных карт или же разгадыванием головоломок.

Но казуальные игры — удел офисных работников, настоящие же геймеры всегда хотят большего. И вот им-то надо будет немного постараться — установить драйвера для 3D-акселерации. Итак, если вы обладатель не самой древней видеокарты ATI или nVidia, то ищите дрова в своем дистрибутиве или на официальных сайтах. Благо это не проблема — два гиганта индустрии давно выпускают скомпилированные драйвера для Линукса, которые очень просты в установке, и при наличии прямых рук и не очень экзотического дистрибутива сразу же работают. Везучие владельцы интегрированного видео (и ноутбуков в том числе), а также музейных Matrox, Ali и прочих так просто не отделаются. Скорее всего, им придется перекомпилировать ядро, что, конечно, не смертельно, но для начинающего линуксоида достаточно сложно. ИМХО, это тема отдельной статьи, а если с учетом всех нюансов, так и целой книги. Что можно посоветовать — ищите информацию в Интернете, **www.google.com/linux** вам в руки.

Маленькое отступление: если вы уверены в своих талантах, то изучите документацию и перекомпилируйте ядро или же всю систему. Вы потратите некоторое время (обратно пропорциональное объему ваших познаний ☺), но в результате получите действительно быструю систему. Я бы рекомендовал *Gentoo Linux*, который полностью компилируется из исходников, или же *Arch Linux*, собранный под i686-архитектуру. Но будьте готовы к работе в консоли и правке конфигурационных файлов ☺. Честно говоря, сборку системы из сырцов тоже можно считать одним из экстремальных видов игр — процесс невероятно увлекательный, особенно при переходе к танцам с бубном.

Итак, вы разобрались с акселерацией, и теперь ваш *пингвин* в tuxracer скользит по льду со скоростью более четырех кадров в секунду ☺. А это значит, что пора переходить к более серьезным играм. И тут мы, будто былинные богатыри, выходим на распутье. Направо пойдешь — за эмуляторы засядешь. Налево — в портированные игры шпилить будешь. Ну а прямиком лежат родные, под «Линукс». Окинул богатырь поле широкое грозным взглядом, да и двинулся в путь.

И вот идет геймырь-богатырь направо. И видит он тьму тьмущую *эмуляторов*, с помощью которых можно играть как в шедевры игростроения для видеоприставок, которые уже мало кто и помнит, а также в старые досовские игры, так и в более современные. Но по порядку.

Для приставочных игр (Super Nintendo Entertainment System или SNES, у нас китайские клоны гордо именовались Dendy) можно рекомендовать **Snes9x**, который наиболее безглючно считывает большинство ROM-файлов. Он имеет графический фронтенд **KSnes9x**. Также можно использовать **Gens**, который, правда у меня не скомпилировался ☹.

Всенародно любимую геймерами PlayStation можно имитировать с помощью известной кроссплатформенной **epsXe**, как вариант — **Sope**. До других сонек мы еще не доросли.

Далее следуют эмуляторы для MS-DOS программ. Их несколько — **Dosemu**, **Bosh**, **Dosbox**, и они позволяют спокойно запустить большинство старых игр. Существует даже эмулятор **Basilisk** для MacOS, но его я не использовал, из-за отсутствия программ ☺. Для игр, написанных на движке Scumm (квесты Maniac Mansion, Monkey Island, Kyrandia и много других от LucasArts) создана виртуальная машина **ScummVM**. Также существуют эмуляторы компьютера Amiga, в частности, **UAE**, который у меня тоже оказался не очень востребованным.



Далее черед эмулировать всенародно любимые форточки ☺. Тут однозначный король — **Wine** (акроним Wine Is Not Emulator) и его модификация **Kwine**, что рассчитана на запуск в оконном режиме, а также **WineX** — коммерческий продукт, что базируется на том же Wine, но может работать и с дисками, защищенными Starforce, к тому же сразу имеет поддержку DirectX. Этого вам хватит, чтобы сыграть в Fallaut, Grand Thief Auto, а при известной доле везения вы запустите первый Half Life. Но честно говоря, я видел правильно сконфигурированный и, соответственно, работающий Wine только в SUSE 10.1. Ну а в остальных случаях вам надо будет при-

ложить свои руки к файлу конфигурации **/etc/wine/wine.conf**, благо его структура понятна и хорошо закомментирована. Альтернатива — прибегнуть к утилите **wineconfig**, что в графическом режиме настраивает эмулятор и позволяет устанавливать программы. Ну а для более современных игр вам надо **Cedega** от TransGaming Inc — к сожалению, это проприетарный (платный) продукт ☹. Но не будем о грустном. Из особенностей этой программы — она требует ядро 2.4, glibc 2.2, притом желательно наличие видеокарточки nVidia.

Пока мы пытались запустить игры с помощью разных хитрых программ, нашему богатырю наскучили старые игры, и он повернул коня налево, где некоторые бравые товарищи уже не первый год занимаются портированием игр. И надобно заметить, таких немало — честно говоря, даже пресловутая Id Software приложила к этому делу свою руку, в свое время раскрыв исходники сначала второго, а потом и третьего Quake, ну и конечно же первого и второго Doom. Это породило массу игр, базирующихся на данных движках. Люди собирают на их основе не только шутеры, которых просто валом, но и ролевые игры, и даже стратегии — в качестве примера вспомним движок Cube2. Quake 4 и Doom 3 также можно запускать из «Линукса», правда, исходники пока почитать не дают — игры распространяются в виде скомпилированных файлов. Не отстает от Id Software и Epic, их Unreal Tournament тоже бегает под пингвином.



Но не двумя фирмами едины игры. Вы, конечно же, слышали о Heavy Metal: F.A.K.K.2, Deus Ex, Soldier of Fortune, Heroes of Might and Magic III и множестве других. Это игры из золотого пантеона, которые просто нельзя не знать. Так вот, Loki Software их сортировала, перекомпилировав исходники. Но к сожалению, они в начале 2002 прекратили свою работу. Если вы готовы отдать 20–50 вечнозелёных за игру, то можете посмотреть на **www.tuxgames.com**. Однако, по моему, ассортимент не очень ☹. Например, из известных шутеров — Doom 3, давний Medal of Honor, Quake IV, Serious Sam 2 и Unreal Tournament 2004. Не очень свежий список, так сказать.

Также добрые дяди разработчики выпускают инсталляторы, используя которые, можно сыграть, например, в Call of Duty, Gta: Vice City, Max Payne 2, NFS: Underground и другие — естественно, при наличии оригинального диска из ресурсами. Я думаю, вы догадываетесь, что первыми в релиз идут все-таки Windows-версии.

Но как вы понимаете, это только частные случаи, а в целом товарищи девелоперы игнорируют *пингвинов*, что, в принципе, можно понять. Ведь все они хотят хлеба, а некоторые особо умные и еще чего-нибудь ☺. А за эти усилия им никто не заплатит.

Тяжело геймырю-богатырю, все чудеса испробованы, а тоска-печаль все никак не отляжет от души. И обратил тут он свой взгляд прямо — на игры, написанные по лицензии GNU GPL. Как уже отмечалось, казуальных игр хватает. Другое дело — серьезный, сложный продукт. Ведь как известно, не все коммерческие проекты доходят до релиза, что уж говорить о свободном программном обеспечении, разработчиков коего движет один энтузиазм. Именно поэтому большинство игр имеют неплохой движок (ведь имея открытые исходники, можно многого достичь), но когда доходит дело до реализации сценария, графики и звука — увы и ах, но принципы создания свободных программ не действуют. Поэтому в большинстве случаев результат выглядит как *технодемо*, не более того ☹. Ладно, с причинами разобрались, перейдем непосредственно к предмету.

Сыграть все же есть во что — из *шутеров* я бы рекомендовал **Nexuiz**, основательно переработанный «Квейк», в который очень весело играть по Сети (сингла, разумеется, нет). Притом господа девелоперы так постарались над разработкой, прикрутив массу нововведений, что «отцовские» черты в ней еле заметны. Также неплохой шутер **Cube**, правда, основное его достоинство — движок. Впрочем, ИМХО, это наиболее профессиональный проект из всего свободного программного обеспечения, что я видел.

В плане *симуляторов* ситуация несколько перспективнее: мой любимый **Carworld** — несколько сюрреалистические гонки; **Torcs** — очень известный свободный клон Trackmania, правда, он сильно уступает оригиналу в плане физики и эффектов; очень мощный авиасимулятор **Flightgear**, который понравился даже мне ☺; наконец, эпохальный **Armagetron**, который уже давно входит в большинство дистрибутивов, — гонки на футуристических мотоциклах, созданный по мотивам фильма «Трон».

Теперь обратимся к *стратегиям*. Тут результаты очень скудны — есть, например, свободный клон «Цивилизации» — **Freeciv**, для игры через сеть. **Wesnoth** — неплохая псевдоисторическая игра, где вы выступаете королем. Еще можно сыграть в **Freespace**, космическую стратегию — единственная из всех перечисленных, которая обладает трехмерной графикой, остальные в этом плане так и остались на уровне второй «Цивилизации» ☹.

И наконец, мои любимые *ролевые игры*. Здесь полный завал — потешная изометрическая **Freedroid**, повествующая о прибытии Тюкса (этот *пингвин* — талисман ОС Linux) на далекую планету, где идет партизанская борьба с MS. Сюжет абсолютно бредовый, графика тоже. А также трехмерный **Vega Strike**, клон Elite, сделанный достаточно профессионально, но, к сожалению, очень маленький.



Попытаемся свести воедино результаты. ИМХО, они неутешительны, что и следовало ожидать, учитывая вышеуказанные причины. Linux создан не для игр, и геймеры массово на него не перейдут, как бы оптимисты нас в этом не убеждали. Но я надеюсь, мне все же удалось показать, что и здесь можно найти игру себе по нраву. В конце концов, Википедия выдает список из более 250 игр, так что выбирать есть из чего.

И напоследок: если вы имеете хороший Интернет, то все ссылки к описанным программам и играм можно найти на сайтах **www.linuxgames.com** и **www.linux-gamers.net**. К сожалению, в Рунете есть только **www.linuxgames.ru**, который недавно открылся и вообще не имеет наполнения ☹.

Lar

TOTAL ANNIHILATION

Разработчик: Cavedog Entertainment
Издатель: GT Interactive Software
Жанр: стратегия
Системные требования: P 133 Мгц, 32 Мб ОЗУ, 2 Мб видео
Дата выхода: 1997 г.

Total Annihilation — игра с довольно странной судьбой. Первая в истории RTS с полностью трехмерными юнитами и псевдотрехмерными ландшафтами, реально влияющими на игровой процесс. Игра с несомненно очень самобытным и интересным геймплеем, а также потрясающей на то время графикой. Выйдя в девяносто седьмом, она стала лучшей стратегией года и международным лидером продаж. В общем, несомненный хит, до сих пор любимый многочисленными фанатами, но... очень малоизвестный широкой отечественной геймерской общественности. Возможно, это связано с тем, что массовая компьютеризация пришла к нам несколько позже, чем на Запад, и массовый геймер, начавший свою карьеру StarCraft`ом и «Кемперстрайком», TA уже не застал. Возможно, были и другие причины. Так или иначе, найти в Рунете сколько-нибудь серьезную информацию по TA очень сложно. Вбив в строчке поисковика Total Annihilation, вы в лучшем случае найдете пару захудалых любительских обзоров — и тьму-тьмущую ссылок на игровые форумы, где фанаты с восторгом обсуждают грядущий вскорости *Total Annihilation 2* (то есть *Supreme Commander*, от создателя собственно «Тоталы» Криса Тейлора).

Но если незнание массовым игроком пусть даже на фоне неувядающей любви игравших «избранных», пусть даже отличной игры, но почти десятилетней давности не стоит считать чем-то из ряда вон выходящим, то отсутствие каких-либо аналогов или хотя бы попыток подражания геймеплею игры, по-своему знаковой для жанра и вполне успешной, — явление довольно редкое. Игр, про которые можно было бы с абсолютной уверенностью сказать «похоже на Total Annihilation», нет. Она сама, два ее аддона и еще игра *Total Annihilation: Kingdoms*, довольно интересно, хоть и не безоговорочно успешно развившая наработки первой игры (в принципе, совершенно отдельная игра в фэнтезийном сеттинге, где TA в названии выступает как бы товарным знаком), от все тех же *CaveDog* — вот и все семейство.

Отчего так получилось — судить не берусь, но готовясь к написанию этой статьи, я наткнулся на два противоположных мнения по этому вопросу. Один автор утверждал, что «Тотала», предлагавшая тогда неимоверное количество юнитов и тактик, распределение секторов обстрела с учетом рельефа и прочие невероятные по тем временам плюшки, за которые никто из конкурентов и не думал браться, здорово опередила свое время. Другой же, рассказывал что-то про попсовую, может, и любимую народом, но малосостоятельную стратежку, где единственный способ победы — давление тупой массой. Когда-то, утверждал он, она могла завоевать серьезную популярность благодаря графическому превосходству над конкурентами, но в целом игра несостоятельна.

Истина, как всегда, где-то посредине. Попробуем разобраться.

* * *

Признаюсь, что, запустив игру впервые, в 98-м году, я получил геймерский культурный шок. Получил сильно и сразу. Театр, как известно, начинается с вешалки, игра же — с ролика, и с ним у TA все отлично. Ролик «Тоталы» смотрится и сейчас, если не из-за первоклассного графического исполнения (первоклассного на тот момент, а сейчас, конечно же, совершенно устаревшего), то из-за отличной режиссуры.

Нам быстренько расскажут о разработанной некогда технологии, позволяющей перемещать человеческое сознание в машины. О начавшейся после этого великой войне. О двух непримиримых фракциях — the Core и the Arm, их четыретысячелетнем противостоянии, причины которого давно забыты и никого на самом деле не интересуют. Единственная цель — уничтожить врага любой ценой и самим остаться господами опустошенной галактики.

В общем, посвятят нас в сюжет, который в печатном варианте занимает пятую часть листа формата A4, и тут же окунут в атмосферу настолько безудержного машинного рубилова, что сразу станет ясно: борьба за мир предстоит такая, что камня на камне не останется.

Воодушевленные таким введением, мы быстренько пробираемся через простое и удобное в освоении игровое меню, выбираем одну из противоборствующих сторон и...

* * *

Говорить о графическом совершенстве TA сейчас, конечно же, смешно и наивно. Эка невидаль! Трехмерные модельки на псевдотрехмерном ландшафте! Причем, модельки, если всмотреться, крайне малополигональные. Но фокус в том, что благодаря правильно выбранной теме это не бросается в глаза даже сейчас. Это же роботы, граждане! Роботам положено состоять из плоскостей и углов! Замечательность и качественность проделанной разработчиками из CaveDog работы состоит именно в том, что они смогли относительно примитивными средствами создать картинку, не режущую глаз и сейчас (на высоких разрешениях, конечно). А тогда, в те давние времена, первый запуск игры, даже в минимальном 640×480, вызывал мгновенное и затяжное отвисание челюсти, с мощным звуковым сопровождением наподобие: «Ыыыыыы...» Все-таки полностью трехмерные модели зданий и техники тогда были серьезным прорывом. А учитывая то, что сражаться предстояло на отлично, по тогдашним меркам, прорисованных ландшафтах...



Кстати о них. Давайте припомним, что представлял из себя ландшафт тогдашней стратегической компьютерной игры. Плоская, как стол, поверхность, иногда сдобренная «возвышенностями», напоминающими по структуре «второй этаж уровня», забраться на которые можно было только по заботливо расставленным разработчиками «скатам». Подобная схема, кстати, часто действует и там, где рельеф местности создавался во вполне честном 3D. Только относительно недавно появились первые действительно серьезные попытки изменить ситуацию путем внедрения в игру физической модели и возможности взаимодействия игрока с игровым ландшафтом. Конечно, тогда, в 97-м, предложить принципиально новое решение этой проблемы TA не могла, но чисто экстенсивное, по сути, решение, найденное девелоперами из CaveDog, оказалось столь удачным, что рассуждения о «первой полностью трехмерной игре» с «полностью трехмерными ландшафтами и юнитами» вы без труда можете отыскать в Интернете и сейчас. На самом деле, конечно же, ландшафт в TA не трехмерен, но он умеет притворяться таковым так хорошо, что уличить его в жульничестве, по тем наивным временам, было не так-то просто.

Возвышенности действительно оставляют впечатление натуральных и достоверных, и действительно влияют на игровой процесс. Установив артиллерийскую установку на небольшом холмике, вы получите некоторое преимущество в дальности и эффективности ведения огня, но такая же артустановка, поставленная на небольшой горе, даст своей «холмовой» родственнице очень неплохую фору. И так далее, вплоть до местных аналогов Эвереста.

Поразить цель, стреляя из низины по возвышенности, сложнее, чем на равнине (и тем сложнее, чем выше и круче возвышенность), а наоборот, соответственно, проще, но, опять же, далеко не под всяким углом. Реализованная в игре симуляция линии огня делает вполне обычным явлением лазерную турель, жгущую землю перед собой в тщетной попытке достать юнит, слишком близко подошедший к горе, на которой она стоит. Это заставляет игрока в обороне (а хорошего игрока и в наступлении) рассчитывать и распределять сектора обстрела.

* * *

TA — игра, ориентированная в первую очередь на сражения, поэтому сложной экономики вы здесь не найдете. Ресурсов всего два: металл и энергия, и добываются они безо всяких ограничений, кроме, конечно же, размера закромов родины aka хранилищ. Ресурс невозможно истощить. Работает схема так: постройка специальных зданий повышает ваш доход, который сравнивается с текущими расходами на постройку зданий и техники. Разница капает в хранилище, на черный день, или же из оного изымается, если такой день настал. В случае, когда разница отрицательная, а запасенные ресурсы закончились, производство замедляется.

Если электростанции (солнечные, ветряные, приливные, атомные) можно строить практически везде (исключение составляют геотермальные), то эффективно добывать металл можно только на точках выхода руды на поверхность. За них на первых порах и будут идти стычки с противником. В чем-то похожую схему современный геймер мог видеть в Warhammer 40000: Dawn of War, только в DoW добыча и производство были организованы все-таки традиционно, и в затянувшемся сражении игрок, накопивший огромное количество ресурсов, мог вообще больше о них не вспоминать. В TA же все организовано так, что материалы, накопленные в тучные годы и хранящиеся на далеко не бездонных складах, являются хоть и внушительным, но все-таки не более чем подспорьем, единственный способ обеспечить серьезное производство разнообразных средств уничтожения — сохранять постоянный приток ресурсов.

Эта схема может показаться примитивной, но на деле она глубоко продумана, сбалансирована и работает на повышение динамичности игры, позволяя отстроившему базу и выставившему очередность производства подкреплений игроку не волноваться по поводу крестьян, золотых шахт, запасов кристалла и тибериума, а полностью сконцентрироваться на том, ради чего он и играет в RTS — на битвах.

* * *

В начале игры у вас под командованием только один юнит — мощный робот Commander, который является заодно вашим воплощением в мире игры. Потеря Коммандера ведет к поражению, но, к счастью, он умеет за себя постоять. Этот тяжелобронированный робот представляет собой серьезнейшую силу, так как напичкан высокотехнологическим оборудованием, не имеющим аналогов. Например, есть устройство, позволяющее ему становиться практически полностью невидимым (правда, потребляющее такое количество энергии, что для поддержания постоянной его работы понадобился бы построенный на базе специально для этой цели атомный реактор), или, помимо обычного лазера, открывающая огонь только по приказу игрока пушка D-Gun, которая обладает очень небольшой дальностью, но огромной мощью, стреляет, подозреваю, антиматерией и уничтожает любое здание и любой юнит одним попаданием (энергии кушает, кстати, тоже немало). На начальных этапах игры



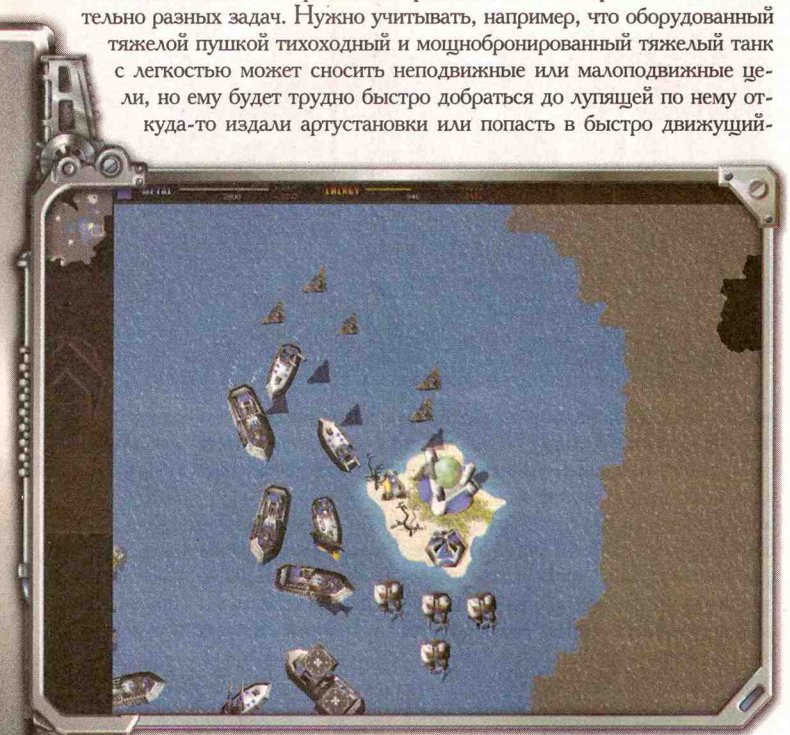


Коммандер в одиночку может выстоять против небольшой вражеской армии. Правда, надолго без поддержки его все же лучше не оставлять — заклюют.

Кроме того, он способен возводить простейшие здания, ходить по морскому дну, захватывать вражескую технику и сооружения, оборудован радаром и является единственным в игре юнитом, спо-

собным к регенерации, то есть, прошу прощения, постепенному саморемонту без посторонней помощи. Надо думать, чтобы питать все это добро, он имеет собственный реактор, взрывающийся после уничтожения Коммандера с фатальными последствиями для всего вокруг. Так что, если взорвался ваш Коммандер, то слабым утешением будет хотя бы месть супостату из могилы.

Это же обстоятельство делает бессмысленной дуэль Коммандер vs Коммандер, превращая ее в эффектное двойное самоубийство. Солидные роботы сами друг другу морды бить не лезут, предпочитая выяснять отношения через своих подчиненных, тем более, что в вопросе выбора таковых у «Тоталы» — все отлично, каждая из сторон имеет на вооружении около сорока видов техники. Боевые роботы различных классов, вооружений и модификаций, танки и ракетно-пусковые установки, авиация, флот — разнообразие средств просто поражает воображение. Тем более, что юнитов, введенных в игру «для галочки», нет, все они действительно разные и предназначены для решения действительно разных задач. Нужно учитывать, например, что оборудованный тяжелой пушкой тихоходный и мощнобронированный тяжелый танк с легкостью может сносить неподвижные или малоподвижные цели, но ему будет трудно быстро добраться до лупящей по нему откуда-то издали артустановки или попасть в быстро движущийся объект, он просто слишком медленный. Защититься же от стремительного авианалета тяжелый танк не имеет вообще никаких шансов. Зато его более легкий и подвижный «коллега», напротив, запросто уничтожает легкую технику, но не продержится долго против бронебойных пушек. Юниты, вооруженные самонаводящимися ракетами, наносят очень небольшой демедж, и потому не очень эффективны в наземном бою, но зато они относительно легко уничтожают авиацию и т.д. То есть для создания максимально эффективных атакующих групп технику в их составе желательно комбинировать.



Но все же нужно понимать, что TA — стратегия, ориентированная вовсе не на точечный контроль. Что бы вы себе там не планировали, при первом же огневом контакте с врагом все, как в жизни, пойдет совсем иначе, чем было задумано. А пытаться эффективно руководить мясорубкой, происходящей на переднем крае крупного сражения, — затея не то, чтобы совсем пустая, но в целом малополезная. Скажем, вы вряд ли сумеете помочь передовым единицам, неожиданно выскочившим под мощный перекрестный огонь, когда пути к отступлению перекрыты напирающими сзади товарищами. Так что не тратьте время понапрасну, а лучше организуйте подход подкрепления, фланговый наскок «кавалерии» или еще какое глобальное мероприятие. Толку от этого будет куда больше, потому что TA — стратегия, ориентированная на более массовый контроль. Именно это может вызвать у геймера определенного склада, разбалованного всеподконтрольностью происходящего в очередном клоне WarCraft`а, представление об устарелости и тактической несостоятельности «Тоталы».

Да, превосходство в огневой мощи, превосходство «в массе» армии — первейшая необходимость для любой успешной операции. Да, главная ваша задача — добиться максимального количественного превосходства над противником. Но, во-первых, чисто тактические приемы, предназначенные, например, для поддержания неприятеля в постоянном напряжении, обходы, десанты, распыление его сил мелкими набегами — все это никто не отменял. Во-вторых, TA сильна все-таки не аптекарской точностью баланса и подогнанным геймплеем, но именно разнообразием средств, представляемых игроку, и своей непередаваемой атмосферой. Атмосферой бескомпромиссной борьбы, атмосферой безжалостного, механического (а какое еще у роботов?) взаимного истребления. Ощущением какой-то бездушной свободы.

Вот тебе, игрок, мир; где-то там твой враг; можешь строить, что хочешь. Нужно преодолеть водную преграду! Будешь отстраивать могучий, но дорогой флот? Попробуешь нажать танками-амфибиями? Уйдешь в авиацию? Постараешься развиться до ракетных шахт, начиненных ядреными бомбами? Все это сразу и вместе? Да пожалуйста, все что тебе угодно из ассортимента, но остаться должен только один. Да, и устроено все в этом мире отнюдь не для того, чтобы тебе было удобно всем этим руководить. Устроено, чтобы происходящее ощущалось более вещественным, более массовым, более реалистичным, более зрелищным, более атмосферным наконец! TA — очень атмосферная и динамичная игра, этим она берет, это ее козырные карты.

* * *

Отдельного слова... Нет, не слова, отдельной песни, лирической, с припевом, заслуживает местная авиация. Не ждите унылых «типа самолетиков» а-ля C&C, знающих путь от взлетной площадки до цели и обратно. Не ждите и варстаркрафтоподобной авиации, для вашего максимального удобства спокойно висящей в воздухе в ожидании ценных указаний. В «Тотале» вы ощутите, что командуете *самолетами*, пусть и с вертикальным взлетом-посадкой. И вести они себя будут именно как самолеты! Нет, конечно, не имея заданий, местная авиация может тихо и спокойно себе сидеть где-нибудь на полянке, сложив крылья (они действительно складываются для посадки), но попробуйте отдать ей приказ... Нет, я решительно отказываюсь даже пытаться это описать!

Воздушный бой в TA нужно видеть!

Десяток бомбардировщиков, идущих в хороводе ракет ПВО на цель и утюжащих уже на подходах к ней все и вся. Отбомбившийся неповоротливый Thunder, заходящий на длинный тяжеловесный вираж, и неожиданно появляющийся рядом с ним маленький и юркий истребитель врага, с балетной легкостью заходящий на неповоротливого великана, пара филигранно положенных под борт ракет — и, крутанув «бочку» сквозь вертящиеся на ветру, как обрывки туалетной бумаги, куски обшивки бывшего бомбардировщика, он уходит искать себе новую цель. Танки и роботы, лихорадочно вращающие башнями и беспорядочно палящие в воздух, в надежде попасть по атакующим самолетам. Пара штурмовиков, методично поливающих огнем выбранного противника. Эскадрилья торпедоносцев, идущая в безнадежную атаку на флот врага. Половина самолетов рассыпается в воздухе, не успевая даже пройти над вражескими кораблями, но торпеды уже запущены — там, сзади, они неумолимо идут к цели, и через пару секунд огромный крейсер взлетает на воздух... Нет, положительно, то, что вытворяет в воздухе местная авиация, нужно увидеть самому!

* * *

Ну и для полноты картины стоит, наверное, упомянуть здешний флот. Тем более, что он в TA не просто подспорье для наземных операций, но полноценный, в чем-то даже самодостаточный род войск, имеющий в своем составе корабли, начиная с мелкого и юркого фрегата, негодного, на первый взгляд, ни на что, кроме разведки (но на деле представляющего собой самый эффективный юнит ПВО флота) и заканчивая огромным, обладающим беспрецедентной огневой мощью линкором, который,

впрочем, тоже не является абсолютным оружием, так как практически беззащитен перед авианалетом и совершенно ничего не сможет противопоставить вражеским субмаринам.

Кстати, в сражениях кораблей, вооруженных мощными дальнобойными пушками, как нигде заметна еще одна особенность местного геймплея — очень большая, относительно зоны прямой видимости юнитов, дальность стрельбы некоторых видов оружия. Те же линкоры способны вести артиллерийскую дуэль через половину небольшой карты, но видят — не дальше собственного носа. Такую печальную ситуацию призваны выправлять стационарные и мобильные радары, однако юниты и турели, хоть и могут вести огонь по их показаниям, не будут автоматически атаковать цель, с которой не установлен визуальный контакт. Это требует от игрока в обороне известной расторопности — если вы замечаете на мини-карте, что где-то там вдали группа незадачливых вражеских юнитов вот-вот пересечет приблизительную линию, до которой может дотянуться ваша артиллерия, — смело отдавайте на той же мини-карте приказ атаковать незваных гостей. Артиллерийское предупреждение только готовящейся атаки здорово облегчит вам жизнь. Но и вражеские мобильные артиллерийские и ракетные установки, действующие по тому же принципу, крови вам попортят изрядно... Зато так — намного интересней, поверьте мне!

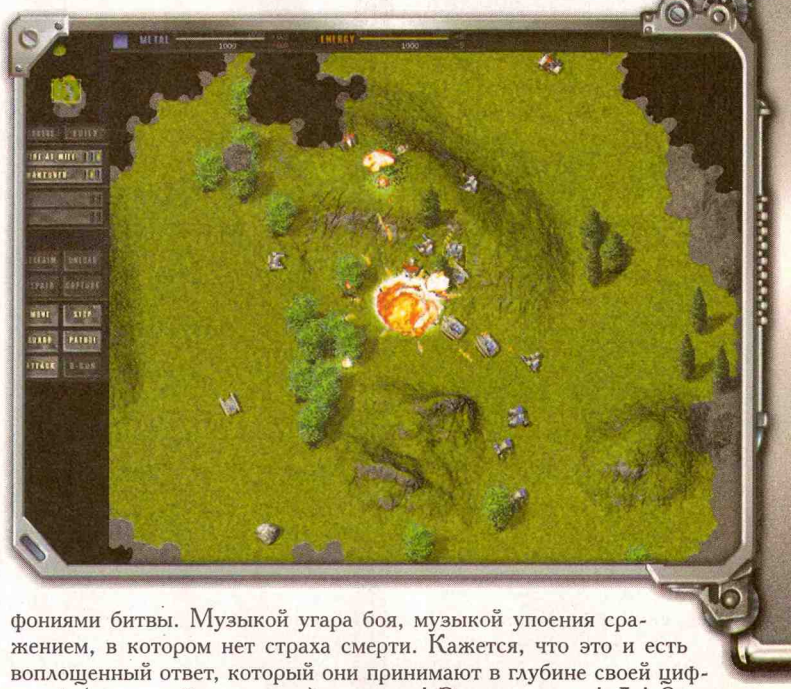
* * *

Для игры, вышедшей десять лет назад, в TA поразительно немного серьезных недостатков. Собственно, недостаток всего один. Но фундаментальный.

В игре, по сегодняшним меркам, очень слабый AI. Нет, в большинстве ситуаций компьютер действует вполне грамотно, но в некоторых — совершенно неадекватно. Скажем, на карте с большим процентом суши он вполне грамотно выберет «сухопутную» застройку, на островной, где флот может развернуться во всей своей всеподавляющей огневой мощи, он правильно определит «морскую» стратегию. Но в не столь однозначной ситуации, скажем, крупного материка, окруженного несколькими небольшими островками, он вполне может потеряться и, выкурив вас с континента на один из островов, отстроить просто огромное количество простейших сухопутных юнитов, которые будут тусить под огнем вашей артиллерии на побережье, проклиная свое неумение плавать. Пара неорганизованных амфибий, построенных для разнообразия и приплывших к вам поодиночке, погоды не сделают. А мысль построить хотя бы пару эсминцев, которые могли бы запросто добить вас, в его кремниевую голову не придет, так как он решил играть «сухопутно». Этот пример — единичный и, по сути, самый «клинический» из всех, что я наблюдал, но и такое бывает. Довольно слабый ИИ несколько уменьшает удовольствие от skirmish`а, потому что попросту не умеет пользоваться всей широтой предоставляемых игрой возможностей. В кампании, где действиями компьютера отчасти руководят скрипты, это не так заметно. Но там имеет место другой неприятный нюанс: хоть интереснейшие последние миссии и представляют игроку возможность поучаствовать в действительно Тотальном Уничтожении, но по крайней мере первая дюжина миссий заставит вас, зевая, играть по шаблонной и скучной схеме: «у них есть все, а у тебя — ничего, но они пассивно сидят, никого не трогают, отстройся и "замочи" их всех или чего-нибудь захвати».

* * *

Как уже говорилось выше, TA — очень атмосферная игра. И если вы вдруг захотите в нее поиграть, а оно того, как вы, надеюсь, поняли, очень даже стоит и сейчас, то, умоляю вас, держитесь подальше от «порезанных», сокращенных версий. Выкачать такую из Интернета не составляет никакого труда, но... Но помимо замечательных видеороликов из игры вырезан один из краеугольных камней той самой всепобеждающей бронебойной атмосферы «Тоталы» — музыкальное сопровождение. Как ни странно, именно оно является основой звукового восприятия игры, а слабенькая озвучка юнитов и боевых действий служит для него лишь подспорьем, дополнительными нотами в этой мелодии. Музыка является неотъемлемой частью геймплея TA в первую очередь потому, что реагирует на происходящее на экране. Во время строительства и развития, методичного исследования окрестностей и прочего хозяйствования играет простая, незатейливая и даже заунывная мелодия. Кажется, что это и есть голос этого мира, этой войны, пустынных миров и цепляющихся за их просторы машин, все существование которых подчинено единственной цели — уничтожить врага, который враг просто потому, что он враг. Иногда даже кажется, что в этой мелодии мелькают ноты какого-то сомнения: а стоит ли оно того? А действительно ли это та единственная цель, ради которой мы существуем? Но стоит появиться на радаре красным точкам вражеского патруля, стоит произойти обмену первыми выстрелами, как... Вот тут-то саундтрек TA и показывает себя во всей красе, вот тут-то заунывная мелодия серой военной бытовухи сменяется динамичными сим-



фониями битвы. Музыкой угара боя, музыкой упоения сражением, в котором нет страха смерти. Кажется, что это и есть воплощенный ответ, который они принимают в глубине своей цифровой (или какой там у них) души: да! Это стоит того! Да! Ради этого мы и живем!

Замечательный симфосаундтрек Total Annihilation авторства *Джереми Соула* (Jeremy Soule) является, на мой (и не только мой) взгляд, одним из лучших музыкальных сопровождений за всю историю индустрии. Кстати, вы знаете, кто такой Джереми Соул? Припомните другие его работы, скажем, саундтреки к Icewind Dale, Hary Potter and the Sorcerer's Stone, The Elder Scrolls III: Morrowind, Neverwinter Nights — думаю, если вы играли в одну из этих игр, то качество музыкального сопровождения TA вам ясно безо всяких объяснений.

Словом, если вы захотите сыграть в «Тоталу», постарайтесь достать версию с полной озвучкой. Потому что TA — это тот редкий случай, когда саундтрек незаменим для восприятия и погружения в атмосферу игры.

* * *

Игра, которую, по моему глубокому убеждению, стоит пройти и сейчас. Ну, хотя бы в ожидании *Supreme Commander*`а Криса Тэйлора, скриншоты которого демострируют нам танки, очень смахивающие на старые добрые Bulldog`и, и крейсера, поразительно похожие на старых знакомцев Warlord'ов, и который по большому счету не называется *Total Annihilation 2* только потому, что права на бренд Total Annihilation остались в цепких руках Atari. Собственно, когда нужно охарактеризовать SC, чаще всего звучит: «Развитие идей Total Annihilation» — и у знающих людей появляется блеск в глазах, выразить который можно возгласом: «Дождались!»

Записки Автоответчика

Мохнорыл ТАЛЕР kertis@mycomp.com.ua

СТАРОГОДНЕЕ ПОСЛАНИЕ

Таки с Новым годом вас!

Кирилл обещал, что хотя бы раз постарается увеличить объём «Автоответчика», дабы охватить большее количество писем? Обещал? Выполняю! Это, правда, не четыре полосы, но к идеалу стремиться полезно... Зато и не две. Так что ни нашим, ни вашим.

Вы вот что сейчас думаете? «Автоответчик» начнётся с краткого сочинения «Как я провёл Новый год» с обязательным шампанским, потом с не совсем шампанским, потом на улице под салютом, потом где-то в районе салата, потом под новогодней ёлкой...

Фигушки! В две руки фигушки! С правой — потому что первый новогодний номер МИКа делается 23 декабря, когда в Киеве ещё жарко, и по улицам вместо белых медведей бродят толпы синих обезьян. С левой — потому что сейчас его костлявое величество Кирилл Талер вероломно дезертировал из редакции в направлении то ли свидания, то ли «стрелки». И действительно, должно же быть у человека хотя бы одно нормальное свидание и одна нормальная «стрелка»?! Даже у такого, как Кирилл. Поэтому сегодня с вами я, Мохнорыл Талер, единояйцевый близнец из одного вылупа. И хотя скорлупа от скорлупы недалеко падает, я совершенно не склонен к романтическим описаниям. Мне больше по душе креативы типа «Как во мне провели Новогоднюю Ночь» от лица салата или же «Опять этот парень спит мордой в салате» от лица Новогодней Ночи.

Так что не обессудь, уважаемое камрадство. Отвечать буду так, как на душу ляжет. Кирилл меня за это, конечно же, прибьёт. Чуть позже. Потом. Если догонит... Кстати, да — вот новогодний привет от него: письмо, которое не попало в позапрошлый (!) «Автоответчик».

Предупреждаю, письмо несвязное,

Самое оно!

автор больной на голову.

Я тоже! Но тебе больнее...

Даров Талер, на связи Мадя (Мэдди, МэД ЛОрД, тот_гад_с_форума и т.д.). Я тут почитал разные отзывы на форуме и в автоответчике, и хочу впихнуть к ним еще и свое ИМХО. Собственно, читатели разделились на три группы: первые так плачутся из за ухода Кертиса и Глюка, что уже и МК связали-закопали, и стол накрыли, и поминки празднуют.

Кертис с Глюком ещё нас всех переживут!

Вторые вытирают слезы, и уговаривают себя что все будет хорошо, что Кертис еще напишет в МиК, что Ленин всегда молодой...

Кертис пишет в МИК, а Ленин до сих пор молодой. Более того, Фидель Кастро ещё жив. Так что я этих джентльменов очень даже понимаю.

ну а третьим просто пофиг.

Это ты о себе? Или обо мне? Или о нас обоих?

Я себя к группам никаким относить не буду, пусть это уж другие делают. Так, о чем это я... Ах да. С уходом Кертиса и Глюка ничего не изменилось, разве что ты совсем страх потерял и в первом же номере без магофайтера так нафлудил, как ньюбы на форуме не флудили)

Это не я, это Кирилл. ГейМыром клянусь!

Поэтому скажу нет всем кто хоронит МиК, и лучше пожелаю тебе, да Ягуару с Бато творческих узбеков и регулярных гонораров наконец то.

Ты вообще себе представляешь, *челодой моловек*, что такое творческий узбек?! Ты хоть раз встречался с *тру-творческим* узбеком? С этим мужчиной средних лет + 10 лет бонус, в халате, который никогда не стирался, и балалайкой без средней струны?! Да ты знаешь, что это такое, когда творческий узбек начинает сочинять новую песню, распевая обо всём, что видит, и распивая всё, что мерещится?! Знал бы, не желал бы такого!

ЗЫ а автоответчик лучше стал, так что так держать.

Гы-гы! После этого «Автоответчика» я очень сильно сумневаюсь... Впрочем, если ты удержишь рассвирепевшего Кирилла — почему бы и нет?!

Ага. И ещё архив. Никто не будет забыт! Ничто не будет забыто!

Предупреждаю, письмо несвязное, автор больной на голову.

Ой, это уже было... Сорри.

Ага, вот оно!

Коничива, Талер. Привет Мохнорылу.

Зарапаскумба, Тимофей! Я и есть Мохнорыл!

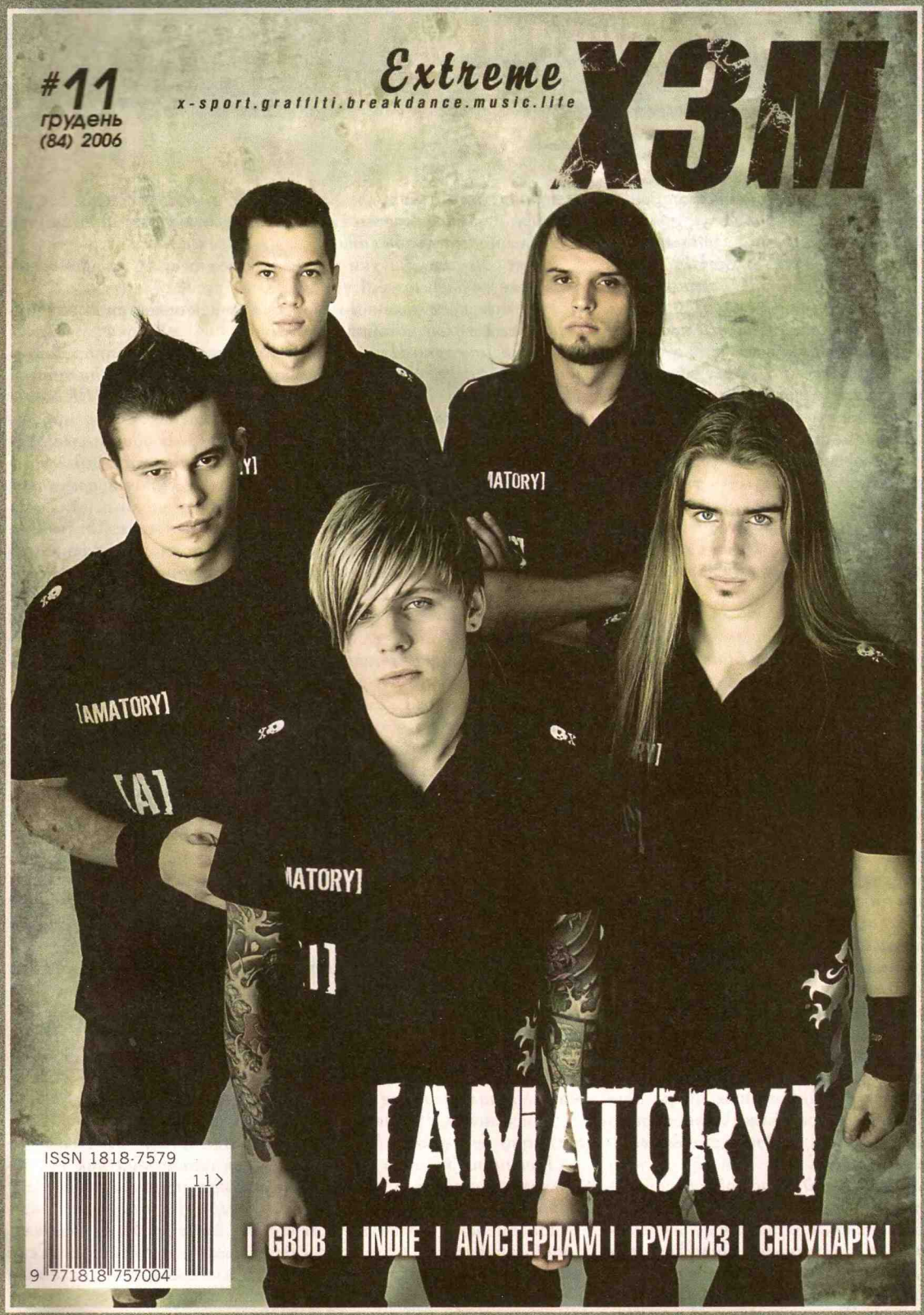
Да. Как прочёл, что Кертис с Глюкком уходят, так сразу и загрустил. Жалко. Но, всё течёт, всё меняется. Надеюсь, им там будет креативно. И надеюсь порадоваться ихними играми.

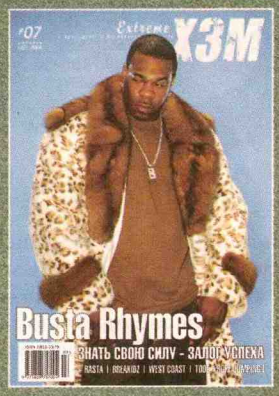
Слушай, Тимоха, это же не главное... А если что-то не получится у Кертиса с Глюком — это же какую разгромную статью можно будет написать по мотивам игры, созданной ими?!

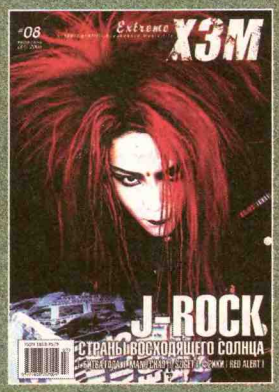
Кертис и Глюкк ушли. Главное, чтобы новые кадры приходили, а то МИК зачахнет. А там и помрёт, не дай Бог. Свято место пусто не бывает. Удачи МИКу, с удовольствием его читаю. Читал. Буду читать. Новый формат — это хорошо, я быдаже сказал — вовремя и приятно. И ещё кучу хороших слов. В прошлом номере затрагивалась тема легенды ДЗВР. Хм, для меня вы всегда будете оставаться такими, какими вы себя придумали. Или описали.

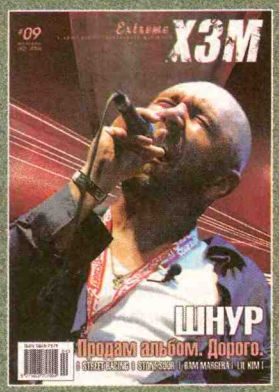
Тимоха. Мы реально такие, вот тебе зуб на отсечение. На самом деле мы реально такие, какими описаны в легенде, чтоб мне с этого салата не встать! Просто в жизни мы, как и все, вынуждены скрываться под масками серых, уставших, задёрганных бытом, постоянными авралами и личными проблемами людей. Но вот слетает маска... И Bateau действительно двухголовый огр, очень скромный и начитанный, но огр!!! А Ягуар самый что ни на есть кошак, ага, енотовидный!.. И очень по-кошачьи нагло оптимистичный. Да и Кертис эльфийский маг, самый настоящий эльфийский маг! Просто он этого... ну, читал Толкина, где происхождение орков описывалось? Эльфов поймали — и долго-долго мучили, пока они не переломились, и душевно, и внутренне... И получились орки. Так вот, Кертис — тот единственный эльф, из которого начали делать орка, но он через месяц перегрыз зубами колючую проволоку и сбежал...

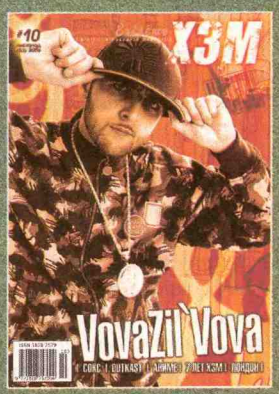
Раньше, помню, был раздел «Андерграунд». Или как-то так. Так вот, там писались креативные статьи в тему и











ЖУРНАЛ

ЖУРНАЛ ХЗМ

КУПУЙТЕ ТА ПЕРЕДПЛАЧУЙТЕ!

не в тему. Просто авторы упражнялись в литературном слове. Жалко, теперь я его не вижу. Был раздел, и закрылся. Талер, ты мне скажи, если я свой креатив пришлю, ты его выставишь? Это будет такой рассказ о ДЗВРе, типа легенды. Мол, чтоб жила. Надеюсь на твой ответ (хотя бы по почте).

Тимоха. А ты представляешь, что такое написать креатив?! Ты знаешь, насколько это сложно? Ведь нужно же не просто писать «Глюк махнул топором и... !», нужно лично знать этого Глюка, нужно видеть его хорошие стороны и не очень — чтобы было правдиво. В общем, если ты действительно хочешь написать креатив — пиши. Но будь готов к тому, что весь ДЗВР будет перечитывать твоё творение и ржать... Но не над креативом, а над тем, насколько коряво и неумело ты его написал. Испугался, засмущался? Трус не играет в хоккей и не пишет *креатифф*! Не испугался?! Дерзай — кто не рискует, тот не пьёт лучшего чая с горных склонов Фудзиямы, а нахальство — это не только второе счастье, но и прибавка к гонорару.

В общем, удачи тебе, Мохнорылу,

Я и есть Мохнорыл!!!

и всему агентурному составу Департамента Защиты Виртуальной Реальности. Держитесь молодцами, и всё будет пучком.

Желаю вам всего. Ваш верный читатель Тимофей.

А следующее письмо категорически мне! То есть безапелляционно категорически мне!

Привет Талер!!!

А также Мохнорыл, Мохновырыл и Мохнозарыл (ну как придумано, вобщето это шутка, возможно не смешная)

Не-а. Не смешная, но забавная. А толку рефлексировать? Написал же — поздно оправдываться.

Решил написать очередное письмо. Не буду долго разглогольствовать об том и сём (оставим это на последок), пререйдем сразу к предложениям и вопросам (некоторые правда были затронуты в прошлом письме ещё при Кертисе, но есть и парочка новых):

1. Возможно ли в новостях сделать рубрику "Патчи". Писать в ней коротко: название игры, версия, размер, откуда скачать, а описывать изменения вносимые патчем не стоит, кто захочет скачать прочитает перед загрузкой.

Вот эти самые патчи, о которых ты говоришь, скоро появятся на обновленном MIKPortal`e. Могу даже адрес напомнить **www.mikportal.org** — там и патчи будут, и статьи, много-много всякой вкуснятины.

2. Насчет вручения званий. Самый простой способ узнать постоянный читатель или нет, это подписка. Правда не знаю, кто по Вашим критериям может быть постоянным читателем (год, два, три или четыре, а может пять лет должен читать МИК). ИМХО достаточно трех лет. Хотя можно объявить на этот счет голосование среди МИКовцев.

Уууу... А «звания» — это что? В МИКе мы таких, вроде, никому не даём — есть кадеты (внештатники), элитные кадеты (пупер-крутые внештатники) и агенты (штатники). Или ты имеешь в виду звания на форуме? Напиши Кириллу — он разберётся.

3. Знову до української мови. Якщо не хочуть писати українською, пропоную оголосити конкурс на найкращу статтю рідною мовою. З можливістю написати статтю про будь-яку гру, або на вибір редакції, переможець друкується в МИКу в найближчому номері.

Идейка-то интересная. Но статей на украинском языке было крайне мало. И можно ли считать «Саботаж» статьёй на украинском языке? Пойду с начальством провентилирую. А вы что думаете, камрады и камрадки?

4. Пересматривал недавно прошлые МИКи и наткнулся в номере 13 на твою статью "Дружественная статья" про журнал "Глянцевое Позорище". Хорошая статья ничего не скажеш. И еще в том же номере на странице 28 пишется про уникальный патч к Линейке весом 0,7 ГБ, но в следующем номере про это ни словом. Наверное у Вас шутки такие или просто забыли?

У нас, Михаил, шутки такие. Несмешные? И ладно — зато мы не рефлексируем!

На этом предложения и вопросы заканчиваются и начинаются разглогольствования:

Относительно Игрограда. Если сравнивать с прошлогодним, то в 2005 году был лучше, а так с пивом покатит. НЕ СЧИТАЙ ЭТО ЗА ИЗМЕНУ ИЛИ АНТИРЕКЛАМУ!!!!!!! Решил в этом году сходить также на другую выставку назовём её "Числофобия":)))). В общем выставки один в один похожи, только разница в площади и громкости звука, но туда нужно иметь или купить пригласительный. Но это моё ИМХО.

У нас того... впервые была отдельная выставка. Отдельная от «Портала». Самостоятельная и в доску самодостаточная игровая выставка. Потому, вероятно, и получилось не так шикарно, как хотелось. Первый блин, он иногда не только комом, но и раком бывает. А у нас даже съедобно получилось, хоть и не деликатес. А касательно «Числофобии» — не моя это компетенция. Я вот даже на урюпинской ярмарке игровых продуктов не был, не то что на вышеуказанной.

Теперь перейдём ..... к концу письма.

Перешли.

В общем до следуещего письма.

Эээ... И это всё?!

С уважением постоянный читатель МиКа Михаил.

P.S. *И ещё малюсенький вопросик. За напечатаные письма гонорары не прилагаются?:)))*

Обязательно будут прилагаться. После подписания контракта с Microsoft.

P.S.S. *Про Кертиса с Глюком решил не писать. Про них и так уже всё написано и напечатано. Просто передавай им привет.*

Кертис, не слушаешь Кирилла, так хоть меня послушай... Письмо обещанное где?!

О! Поупражняемся в остроумии. Немножко. Совсем немножко...

Привет,Талер.Пишет тебе виртуальный боец нашей неньки ПорванЫй Баян (не буду орегинальным,напишу обЫчное заштампованное приветствие)

Я всё понял. Ты панк. Привет!

Пишу я впервые. И пишу не откуда нибуть,а из самого п. Гореничи (только не нада делать сеичас вид как будто никто не слыхал о таком важном культурном обйекте в нашей стране) =)

Не смешно. Более того, очень не смешно. Я не Кирилл, миндальничать не буду. Это стёб по поводу Ингульца? Если да, то неудачный. О посёлке Гореничи я слышал, но штампов более не потерплю. Маленький населённый пункт ещё не мерило попадабельности в «Авто», главное — наполнение, так сказать, электронного письма. У вас какой наполнитель? Вишня, ваниль?

Знач., как обычно хотел написать много,а когда сел за клаву все позвбыл. Ну ладно,что припомню то и напишу. И как ни странно я сеичас не буду упоминать о том что я вас уже читаю доволно долго,и то что на Игрограде я взял у вас автографы но мы сеичас не об етом. Хотелось добавить свою слезу в колодец по поводу ухода Кертиса и Глюка...

Там уже море давно. Давай плотину строить, иначе зальёт всех к такой-то бабушке.

Ну погоревали,а терь пора поговорить и о делах насущих =) (Берет в руки журнал) Формат поменялСо ето сразу видно и скажу я вам что ето гуд,наконецто он перестал быть похожым по толщине на прокладку из рекламы Олвейс=))

Знаешь, как говорила мне одна знакомая девушка? Размер не главное. К тому же в этом самом «Олвейсе» вода задержи-

вается. А сквозь МИК протекает. У каждого предмета — своя функция. Были тонкими, стали толстыми — значит, глубже в лес ушли. Партизаним дальше. Главное, чтобы нас интересно читать было!

Намбер тво,увеличилось количество полос на новости ето тоже гуд,очень интересно почитать что варится в котелке у разрабов и не только.Ну и так по мелочам есть пару хороших моментов=)

Эх, не знаешь ты, что в голове у разрабов варится... Ты бы отравился этим варевом... Всё-всё-всё, больше ничего не скажу, коммерческая тайна!

Теперь хотелось бы и написать то что не понравилось,а сиё присутствует,куда без?ПомниЦа появлался у вас несколько раз обзор о фильмах,если чесно порадовало сиё представление,но радость была не долгой... =)Почему убрали??Мне кжеться лучше вместо Афишы поставить обзоры фильмов.

Я тоже этого очень хочу. А ещё обзоры новых музыкальных альбомов и обзоры новых книжек... Но пока что приоритет — играм! Вот потянем через год–два соточку страниц, тогда и начнём эти рубрики.

Также хотелось бы чтобы на Автоответчик добавли хотябы еще пару полос,такоё возможно??

Специально для тебя! Три полосы сегодня!!!

А так вроде все нормально,лично меня все устраивает,возможно качество некоторых статей хромает,особенно вывод игр заштампован,но ето я возможно уже придеряюсь??

А вот мне кажется, что заштампован не только вывод к играм, но и некоторые письма. Писать по-пАдонковски, оно, конечно, модно, но писать грамотно — это вневременная ценность. Хотя бы оттого, что грамотный человек может зарабатывать очень большие деньги просто тем, что он грамотен. Не верите? А так есть!

Вот кажысь и все что хотел накалякать,ждите еще писем =))

(пожалуйста опубликуйте моё письмо,буду очень признателен,если опубликуёте с меня 100гр нашей козацкой) =)

100 гривен? Впечатляет. Ради такого дела даже пожелаю: пешы есчо!

А вот это — просто песня какая-то! Лебединая. Настоящее прощание с МИКом — и без лишней суеты.

Очень жаль, что приходится с Вами прощаться.

Любое прощание — лёгкий намёк на новую встречу. Это я вам, как кокотка говорю!

Я и мой племяш читаем ваш журнал с самого первого номера (а я ещё и от корки до корки). Но времена становятся суровее, а сын моей сестры всё длиннее и выше...)

Он перехватит эстфетную палочку, да?

Да и тёзка-родственник мой заявил, что 6-й курс медина не предполагает легкомыслия в виде игр. Я его очень понимаю — сам заканчивал ХМИ. И у меня времени играться тогда совсем не было. Но интерес сохраняю до сих пор. Потому и расстаюсь с вами со слезами терпкого мужского сожаления — увы!..

Чтобы быть с нами, не обязательно играть в игры, ты же знаешь. Мы — журнал не об играх. Мы — журнал о НАС в ИГРАХ.

Кстати, "Мой компьютер" я буду продолжать покупать в киоске — с его помощью познакомился со многими хорошими людьми!:) И читают мою любимую газету-журнал (а вот интересно, как вы сами себя позиционируете?) с самых первых выпусков (как и вас)!!! (здесь можете вставить жизнерадостный смайлик с длинной седой бородой)

(Здесь был смайл, но он ушёл — потому что тоже перестал нас читать; далее всеобщий плач и панихида.)

Уточняю: "Мой компьютер" я читаю со второго сигнального выпуска и дорожу своей подборкой!!! У меня "зачитали" номера 3-4 — хорошие люди попались... Ранда читал ещё в харьковской компьютерной газетке... (смайл — см. выше... или продлите бороду до этого места) Не нравилось бы — не читал бы!.. Хотя не всё и по вкусу. Самый, на мой взгляд, большой недостаток — безграмотность "дописателей" и невнимательность (непрофессионализм?) корректоров.

Есть. Все мы одним миром мазаны, у всех бывают ошибки. Иногда думается: «Хорошо, что я не врач».

А самое большое достоинство — безграничный демократизм. Жаль, что до и-нета добрался только "на посошок", мог бы с вами (и с Вами лично:)) общаться к обоюдному удовольствию ("с вами не соскучишься!"), да и мыслей от "общения" с играми разного рода накопилось немало...

Ага, жаль. И Кириллу было бы жаль... но он тама, отлучился...

Если получится, можете ввести рубрику "тупичок" (переулочек, сквозняк, плешка...) для тех, кто сможет выразить своё отношение к игре двумя-тремя фразами! Кажется мне, что многим это понравится читать — нашлись бы только авторы для писания!!!:) Стало бы это у вас ещё одной фишкой! А то многих сейчас уже до тошноты доводят эти рекламные слоганы, особенно на коробках, призванных содержать РАЗВЛЕЧЕНИЯ, а не затёртыё рекламные "окатыши" из затёртых до пятнистой прозрачности штампов!!! Согласитесь, ведь такой размен "громких и ярких — БОЛЬШИХ" слов ведёт к девальвации самой речи... Тупичка пока не будет. Самые краткие фразы до нас придумали пАдонки, и весь Рунет их подхватил. Оценивать игру «жжошь» или «неасилил»? Увольте!

Но, думаю, не для политики ваш журнал создан.

И «это есть хорошо»!

Уж да уж. Игра в политику заканчивается либо старческим маразмом, либо еще более болезненным поражением.

Так что: желаю вам всем самого наилучшего — самой хорошей и дешевой бумаги, самой яркой и стойкой краски, самой скорой и точной почты, самых щедрых и настойчивых ценителей!!! Думаю, что скоро мы в Украине научимся отличать золото в людях от "золотца", перестанем назначать клоунов министрами защиты нашей невиртуальной реальности. И тогда мы все заживем, может и не хорошо, но хотябы весело! Вот тогда я, обещаю, обязательно к вам вернусь!!! Не сойти мне с этого портала!!!

И не сойдёшь! И вернёшься! Уйти, знаешь, не всегда так просто, как кажется. Это я тебе как штатный уходитель говорю!

P.S. *Кертис, Талер, Лепрекон, Бату (Бато?) — это есть здорово!!! Но вот обстоятельности Ранда вам пока не хватает. Хотя, "если люди станут похожи друг на друга — станет скучно жить"!!!:)*

Ранд — это наше всё... было. А теперь с вами наше непонятно что — Мохнорыл Талер!

P.P.S. *И прошу вас, не возвращайте хентай! Это же тема и не для детей, и не для взрослых! Так... Для истекающих гормонов...*

Респект и год бонуса в трудовую книжку! За фразу. Не факт, что мы ващще больше не будем хентайничать, но фраза чёткая и правдивая.

С ХрюНовым, однако годом! С нечётным годом. Нечётности вам и неисчислимости. И нечаянности чувств... Ой, что-то меня на «кириллщину» понесло — видимо, пора...

2007 — это не только «девять» в сумме, но и три-четыре (семь, десять, дописать своё...) месяца настоящей жизни.

Чего и вам желаю!

(Орфография и пунктуация писем сохранена. Несмотря на нелестные слова, господин с седой бородой, наш Вам респект. Грамотность Вашего послания радует, а, главное, сокращает объем работы. — Прим. корректора.)



«Братва и Кольцо»

Уркы, Чуркы, Хобиты, Шмобиты — кака мне разница? Если черенками размножаться не умеешь, то либо лесник сволочь, либо дровосек скотина, либо грибник паскууда»

Свершилось! Наконец-то! Братва наконец-то пойдет за кольцом и в игровом мире. Фанатов вновь ждет невероятное приключение уже известных им героев: Федор Сумкин, Сеня Ганджубас, Агроном — сын Агропрома, Баралгин из ГУВД Гондураса, волшебник Пендальф Серый, эльф Логовас, Сарумян со своими урками и т.д. Также имеет место быть огромное количество гоблинского юмора, интересных квестов, и отличных боевых сцен.

Не подведи корешей. Твоя задача — провести братву вместе с кольцом через все неприятности прямо в Мордовию, где и расплавить зловредный предмет в мордовской домне.

Издатель: 1С

Минимальные системные требование: CPU 1,7 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 2.2 Гб жесткий диск, ОС Система: Windows XP



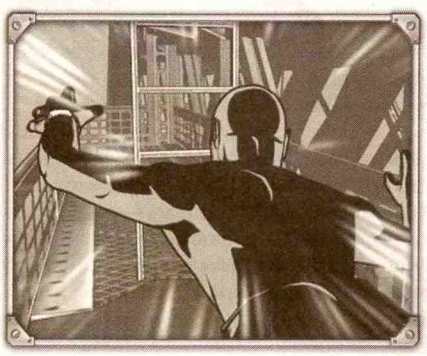
Mage Knight: Apocalypse

Ролевой экшен погружает игрока в яркий магический мир, созданный на основе популярной серии художественных миниатюр от компании *WizKids Games*.

Игроку предстоит взять на себя роль одного из пяти уникальных героев и пуститься в долгое, полное опасностей путешествие. Одной из самых приятных особенностей игры является наличие в кооператива. Так что собирайте свою пятерку друзей, и вперед — на очередное спасение всего мира от великих, могущественных и безжалостных сил зла.

Издатель: Одиссей

Минимальные системные требования: CPU P4 1.8 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 6 Гб жесткий диск, ОС Windows 2000/XP



Diabolik: Evil's Origin

Даже такой старый герой комиксов, как Дьяболик, не смог избежать телепортации в виртуальный мир PC игр. Те, кто увлекались в детстве коллекционированием комиксов, наверняка помнят этого Робин Гуда XX века. Игра представляет собой интереснейший вариант редкого в последние годы жанра stealth-adventure, вобравшего в себя все обязательные атрибуты голливудского блокбастера: головокружительные трюки и погони на дорогих автомобилях, зрелищные драки и кражи с применением ультрасовременной техники.

Помогите главному герою спасти его возлюбленную из лап злого мафиози, который планирует заставить Дьяболика выполнять для него всякую грязную роботу.

Издатель: «Акелла»

Минимальные системные требования: CPU P4 1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, ОС Windows 2000/XP



«Адцкие шахматы»

Тут даже говорить ничего не хочется, достаточно просто почитать краткое описание на сайте издателя.

«Готовы встретиться с одиозными личностями на их территории и начать настоящую войну интеллектов? Мы не сомневались!

Вам бросили вызов не пионеры в очках с толстыми стеклами и не гроссмейстеры-самоучки. Легендарные кровавые тираны приглашают смельчака за шахматную доску.

На повестке дня животрепещущие вопросы.

Какую защиту выберет Усама? Пожертвует ли слоном Иосиф Виссарионович? Дойдет ли до эндшпиля Джордж, и возможен ли пат в игре с Саддамом?»

Издатель: «Руссобит-Паблишинг»/GFI

Минимальные системные требования: CPU 3 800 МГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео



«Заговор вампиров»

Сын убит вампирами, жена стала вампиром, весь мир пытаются захватить вампиры. Что делать? Да ничего — «мочить» их, гадов, пока еще теплые. Вперед, по опаснейшему гетто лондонского Ист-Энда, через портовые доки, жуткую психиатрическую лечебницу и забытый всеми богами монастырь, в лабиринты древних катакомб. Уничтожая на своем пути орды нечисти. С единственной целью: предотвратить страшный ритуал и спасти свою любовь.

Игра может похвастаться захватывающим сюжетом, полчищами кровожадных монстров, огромным количеством разнообразного антивампирского вооружения, неплохо проработанным миром и достаточно качественной озвучкой.

Издатель: «Руссобит-Паблишинг»/Playten Interactive

Минимальные системные требования: CPU P3 800 МГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 700 Мб жесткий диск, ОС Windows 2000/XP

Hi Tech 2007

VIII МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФОРУМ

МИР ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ

2007

22–24 марта

ВЫСТАВОЧНЫЙ КОМПЛЕКС ОДЕССКОГО МОРСКОГО ПОРТА

- Компьютерные системы и программное обеспечение
- Системы связи и телекоммуникации
- Мобильные информационные системы
- Интеллектуальные технологии
- Цифровая техника для офиса и дома
- Интеллектуальное здание – Умный дом "Hi-Tech House"

главный информационный спонсор

информационные спонсоры

официальный партнёр

медиа-партнер

Организатор:
Выставочный центр «ОДЕССКИЙ ДОМ» Тел./факс: +38 (0482) 37-17-37, +38 (048) 728-64-94
E-mail: expo@expohome.com.ua http://www.expohome.com.ua http://www.hi-tech.com.ua

IT ПАРК
бережіться піратських копій

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ ВИДІЛЕНКИ



© WWF

Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

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, personal inter inside є товарними знаками або зареєстрованими товарними знаками Intel Corp. або її дочірніх у США та їх країнах