



стр.26

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC
HAMMERS OF FATE



Меч и Серотина
Волнодар

стр.18

стр.12

Керсары III
СУНДУК МЕРТВЕЦА

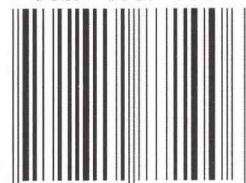
RACE
THE WTCC GAME

стр.30

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

ISSN 1819-8716



9 771819 871006 >

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](http://games.1c.ua)

Зустрічайте нову гру в жанрі stealth-action

СМЕРТЬ ШПИОНАМ

"Один ти не вигреш війну, але можеш наблизити перемогу".



Керована техніка, можливість використання уніформи й унікальна система передачі відомостей між ворогами.



Різноманітні й цікаві завдання, відтворені зі спогадів учасників реальних подій тих років.



Можливість участі в цілком секретних операціях 4 керування ГУКР «Смерш», спрямованих як проти Третього рейха, так і Союзників.



1С:Мультимедіа, Фірма «1С», Хаггард геймс.

2006 ЗАТ "1С". Всі права захищені.
2006 Гру розроблено компанією Haggard games.



Виробництво в Україні — ДП «Єврософтпром»

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. Келецькая
✓ 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 «СН-Столичные новости»
✓ Киоски «Факты»
✓ Книжный рынок «Петровка»
✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
✓ ул. Жилинская, 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
A`Krist	
Корсары III: Сундук мертвеца	стр. 12
Deadwalker	
Inquisitor	стр. 13
liriK	
Crazy Machines II	стр. 14
Lar	
XIII Century	стр. 15
Shrike	
Warhammer Online: Age of Reckoning	стр. 16
Uzik	
The Lord of the Rings Online:	
Shadows of Angmar	стр. 17
Shrike	
«Волкодав: Месть Серого Пса»	стр. 18-21
Мохнорыл ТАЛЕР	
Золушкот	стр. 22-25
Frestarter & Pots	
Heroes of Might & Magic V:	
Hammers of Fate	стр. 26-27
Николай ИЛЬЧЕНКО	
The Settlers II: Юбилейное издание	стр. 28-29
Thorneyed при участии эксперта Valeron`a	
RACE: The WTCC Game	стр. 30-32
liriK	
«Хоттабыч»	стр. 33
Lar	
«Виктория: Революция»	стр. 34-35
Алексей ТУР aka leprecon	
Jaws Unleashed	стр. 36-37
Pantera sls	
«Как достать соседа 3: в офисе»	стр. 38-39
The Maks	
Harry Potter and the Goblet of Fire	стр. 40-41
Lar	
Хардкорность, которой нет	стр. 42-43
Шеймус О'Брай	
Castle Strike	стр. 44-47
Кирилл ТАЛЕР	
Записки Автоответчика	стр. 48-50

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№2 (268), 22.01.2007.

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.

Алисия Погода

Отдел маркетинга: Надежда Николаева,

Роман Бураковский.

Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можжев.

Отдел полиграфии: Игорь Ильченко.

Сбыт: Елена Семенова.

Экспедиционное: Михаил Ковальчук.

Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.

Техническая поддержка: ISP «IT-Park»

Фотоувод: ООО «ТВ-ПРИНТ», тел.: (044) 464-7321

Печать: друкарня ЗАТ «Видавничий дім "Високий
Замок"», м. Львів

Кирилл Талер

Экспириенс

На Больших и Малых Праздниках, поднимая бокалы с шампанским или же стаканы с соком (или же свой вариант), мы желаем друг другу только хорошего. Иначе и быть не может — мы слишком загружены «отрицаловкой» по ходу жизни: проблемы с учёбой и на работе, проблемы бытовые, проблемы интимные, проблемы в семье... Что нам остаётся, как не пожелать всего наилучшего тем людям, которые делают с тобой Праздник? И мы желаем... И не сбывается. И мы опять желаем... И опять не сбывается. Может быть, мы что-то неправильно делаем? Может быть, недостаточно честности в стандартном тосте: «Ну, чтобы всё у всех!»?..

А если представить ситуацию с точностью до наоборот? Например, День рождения кента Пети, и тот трепетный момент, когда кент Вася встаёт и произносит: «*Побольше тебе сложностей в жизни, дорогой мой, любимый кореш!*» Закончится всё, в худшем случае, смертельной обидой, а в лучшем — глобальным массив-мультиплеерным мордобоем. Почему в лучшем? Да потому что мгновенное выяснение отношений, вскрытие ещё не успевших пустить корни завистей/обид, выдирает эти язвочки из души достаточно быстро — и не даёт им угнездиться в сердце. Заметьте, я не призываю к рукоприкладству — любая спорная ситуация гораздо чаще решается обычной беседой один на один. Главное — вовремя успеть, пока между двумя близкими людьми не пролегла зияющая непониманием пропасть... Но я не об этом. Совсем не об этом — просто ситуация, как вы видите, выходит весьма забавная, и, скорее всего, невозможная.

У каждого этот год начался по-своему — для кого-то лихорадочно, для кого-то тягуче и сладостно... Для кого-то не начался совсем — это я в хорошем смысле слова, мол, человек ещё в Старом году пребывает... Давайте, я о себе вкратце опишусь...

Такое количество экспириенса, которое я получил за эти две с половиной недели под тайтлом «2007», пожалуй, и за весь прошлый год не набралось. Слишком плотен каждый день, слишком много событий — хорошие тут же с лихвой накрываются плохими, и в самый разгар разрухи снова приходят хорошие и «*отбивают эту чёртову высоту*» © (анекдот). Пожалуй, я повзрослел за две с половиной недели. Сильно и неожиданно. А хотел ли я этого? Пожалуй, да. Где-то в глубине души — и очень боялся перемен. Перемены пришли: вместо штита — шторм, вместо уютной гавани с тавернами, пьяными друзьями и внезапными подругами — девятый вал, шквальный ветер, содранная с ладоней кожа и прочие страсти-мордасти. И кто такого захочет? И кому это пожелать?

Но нужно. Взрослый человек — это не 21 год биологического времени и возможность покупать в магазине крепкие напитки. Взрослость = **самостоятельность** (как минимум), **ответственность** (среднее значение) и **мудрость** (как максимум). Самостоятельность ставит перед человеком очень много новых вопросов, начиная от банального: «А как и за что покушаться?», ответственность кладёт на плечи тяжёлое бремя чужой судьбы, души, бизнеса — и у тебя уже нет времени на рефлекссию и гламурный эгоизм (время забывать о себе, время думать о других!). А мудрость... самое эфемерное и незримое понятие из всех трёх. Её накопление внутри отдельно взятого человека происходит только посредством ошибок, порой «игрушечных», порой страшных и кровоточащих реальностью. Умный, как правило, учится на чужих ошибках, а дураки — на своих. Умные доживают до первой собственной ошибки и ломаются — дураки утирают пот, сопли, и сукровицу, и идут дальше. Я ещё не видел людей, которые бы учились только на чужих ошибках... Думаю, музей Самых Правильных Людей жаждет подобных субъектов.

...И вот, я сижу за праздничным столом, и говорю такую же лабуду, какую говорят остальные. И вот, моя очередь говорить тост — и я встаю. И невольно провожу свой взгляд по всем тем людям, с которыми делю сегодняшний стол... И вижу человечка, совершенно не определившегося в жизни: у него достаточно состоятельные родители, любящие своё чадо, он ничем не занимается, хотя душа его вопит и плачет, и просит реализации... Что я могу ему пожелать? Того самого **memento more** со знаком минус? Той ситуации, в которой не смогут ни родители, ни их деньги, ни многочисленные друзья?

И я веду взгляд дальше — и вижу девочку, запутавшуюся в многочисленных связях. Ей бы постоянного парня, да и мужа, в конце концов. Но страх... Страх перестать блистать, страх потерять статус Королевы стола, компании, дискотеки и т.д. Она ещё не знает, что некоторые «тихие» жёны могут дать ей сто очков вперёд своей раскованностью, свободой, желанием и умением любить (во всех смыслах)... Что мне ей пожелать? Найти такую любовь, чтобы плакать в подушку на протяжении года, и осознать, в конце концов, что блеск не самое главное, и далеко не самое привлекательное? А имею ли я на это право?

...И взгляд мой останавливается на мужичке лет сорока трёх... Хорошо, просто сорока. На нормальном в общем-то гражданине нашего социума, но полностью погрязшем в собственных мечтах, которые уже никогда не реализуются. На лузере, на потерянном ребёнке своего поколения. А ему что? Тот же стандартный тост: «Чтобы всё и у всех!» А больше?

И я вижу многих других людей — все они стремятся к счастью и находятся на пути к нему. Хотя Пушкин писал: «На свете счастья нет, но есть покой и воля...» Но они стремятся... Что мне сказать им? Как пожелать финиша, не объяснив всей сложности трассы?!

...И тогда я поднимаю рюмку, и говорю: «За экспириенс!»

И меня никто не понимает. Хорошо, что меня никто не понимает.



«Здесь кто-то вздумал не работать в разгар рабочего процесса?!» — спойлер из сказки «Золушкот» (стр. 22)

Игровые новости

Старая гвардия

Горькая правда состоит в том, что издатели заинтересованы в привлечении так называемого «массового рынка». Они вкладывают деньги в игры, которые (по их мнению) привлекут игроков в возрасте от 12 до 35 лет. И они думают, что если это не шутеры от первого лица, то их маркетинговый отдел не сможет эффективно «протолкнуть» скриншоты и описание геймплея — так написано на пока ещё не открывшемся сайте <http://www.laidback-gaming.com> (in English, конечно же).

Старая, хорошо известная проблема. И слова, под которыми, как мне кажется, готовы подписаться многие геймеры со стажем, которые начинали играть ещё в эпоху первых «Пентиумов», а то и ещё раньше. Далее на указанной страничке автор сетует на то, что издатель может в любой момент внести в проект настолько кардинальные изменения, что от первоначальной идеи разработчика не останется и камня на камне, а в худшем случае — просто закрыть разработку или передать её сторонней компании. И автор идеи ничего не сможет сделать — всё. Идея уже продана издателю. И даже на самостоятельное воплощение идеи в другой игре с другим издателем разработчик права не имеет.

Плач? Хныканье? Погодите, я же не сказал, что это за компания такая, которой принадлежит данный... ну не сайт, пока что просто страничка, «застолбленная» для будущего сайта. Вернее, даже не так. С названием всё и так понятно (**Laidback-Gaming**), вся соль состоит в том, кто именно организовал эту команду.

Итак, начнём по возрастающей. **Майкл Маккартни**.

Непонятно? Хорошо. Продолжим. *Troika Games*. Ага, сработало! А теперь напомним три названия: *Arcanum*, *Temple of Elemental Evil* и *Vampire the Masquerade: Bloodlines*.

Вот. Такой себе Майкл с такой себе Liverpoolской фамилией и скромным списком послужных дел. И всё было бы пустым сотрясанием воздуха (или изведением полезного места в журнале, если учитывать нашу специфику), если бы Laidback-Games не анонсировала пошаговую ролевую игру под названием **Dropship**. Сами разработчики называют жанр «экшен-ролевая игра», однако мы-то понимаем, что означает слово «экшен» для настоящего геймера-изюбря. В качестве идеологической основы своей игры Майкл называет такие тайтлы, как *X-com*, *Fallout* и, конечно же, *Arctium* — о, это был настоящий action! Ни на минуту не оторваться!

Что же касается Dropship, то действие игры будет развиваться где-то в Солнечной системе, которая уже успешно покорена человечеством. Впрочем, на дальних рубежах и в открытом космосе неосторожных путешественников поджидает достаточное коли-

чество неприятностей, чреватых летальным исходом. Более никаких подробностей об игре не сообщается, так что запишите себе на листике указанный выше адрес и регулярно навешивайтесь, чтобы проверить, не открылся ли сайт.

Хе-хе, а мы-то думали, что у нас только BioWare и остался... Ну вот, господа, поздравляю. Давайте держать кулаки за новую-старую команду. Пусть у них всё получится!

Понимает ли пилот, что ведёт...

Вертолёт? Да, давненько нам в руки не попадались вертолётные симуляторы, или хотя бы шутеры, где в роли главного героя выступает винтокрылая машина (вспоминаем замечательный, хоть и насквозь аркадный *Comanche*). Пытались и «наши», пытались и «за бугром», но похоже, что особого коммерческого успеха эти попытки так и не имели, поэтому на какое-то время жанр погрузился в спячку.



Ну что ж, самое время доставать с полки запыленный томик руководства «Чёрная Акула для чайников» и вспоминать азы пилотирования вертолётчиков. Британская команда *Razorworks*, известная/неизвестная молодому поколению прежде всего благодаря своей серии автосимуляторов *Ford Racing/Ford Street Racing*, до этого успела отметить себя очень качественными вертолётными симуляторами *Enemy Engaged*. В главных ролях выступали современные боевые вертолёты российского производства, а реализм достигал того самого уровня, на котором без джойстика играть уже практически невозможно. Естественно, у настоящих ценителей «лётного» жанра (имеющих джойстики априори) эти игры вызывали шенячий восторг. Однако на перевале тысячелетий серия завершилась.

И вот, спустя столько лет, разработчики совместно с издателями, отославшись после рождественских праздников, опубликовали анонс нового симулятора **Enemy Engaged: RAN-66 Comanche vs Ka-52 Hokum**. Пока что ответственные лица скупы на слова, а официальные сайты скупы на скриншоты. Единственное стандартное обещание гласит, что графика будет выдержана на самом современном уровне (сейчас хотелось связать по поводу стандартных обещаний... но вы перелистните пару страниц и почитаете пре-

вью по *RPG Inquisitor* — тогда поймёте, почему я скромно промолчал). И всё. Ждём более развёрнутых анонсов — ведь до 24



февраля (заявленная дата выхода) осталось не так уж и много. Впрочем, зная опыт разработчиков и традиции серии, будем надеяться на лучшее.

Хромированный шутер

Известная благодаря довольно неплохому на своё время шутеру *Chrome*, компания *Techland* выпустила «реанонс» игры **Warhound**, которая в данный момент находится у неё в разработке. Отличий от первого анонса не так уж и много, но они довольно существенные. Самое главное то, что игра будет полностью поддерживать API DirectX 10, а значит, полный набор красивостей и тормозов нам обес-



печен. При взгляде на скриншоты особого благоговения не ощущается, однако сделаем скидку на то, что проект выйдет только в 4-м квартале этого года, поэтому релизная версия может сильно измениться. Надемся, что в лучшую сторону.

Игра не является простым линейным шутером, а напоминает такой себе взгляд на *Jagged Alliance* «изнутри». Игрок должен переселиться в шкуру элитного наёмника, который, пускай и не «за спасибо», но всё-таки выступает на стороне «хороших парней» и борется с... Ну, с кем-то там борется. Подробности сюжета пока не сообщаются. Известно лишь то, что он будет нелинейным. Несколько вариантов выполнения одного и того же задания тоже обещают сделать нормой жизни. Похвально.

Особенно интересно посмотреть на «ролеву» составляющую игры, которая будет представлена несколькими навыками (вождение, стрельба из различных типов воору-

жения, альпинизм и прочее) с возможностью самостоятельно распределять очки между ними. Конечно же, не обойдется и без прора-



ботанной системы экипировки вашего альтерэго, но после Rainbow Six нас уже вряд ли чем-то удивит в этом плане...

Так что, если вам в своё время понравилась «Хром», запасайтесь терпением и ждите. Не так уж и долго осталось.

Не поминайте всуе...

Список вещей, которые поедают моск, в нашем сознании часто оказывается неполным. Почему мы постоянно забываем о родоначальнике всего, что занимается подобным жутким делом? Почему мы оставляем в стороне опиум? Для народа который? Правда, в наших краях сия замечательная тенденция пока не проявляется (различные фанатичные секты не в счёт), зато на загнивающем Западе процесс идёт вовсю. Рестораны для верующих, христианская музыка, магазины для истинных католиков... Вспомните хотя бы скандалы с группами R.O.D. и Evanescence, которые воспользовались в своё время услу-



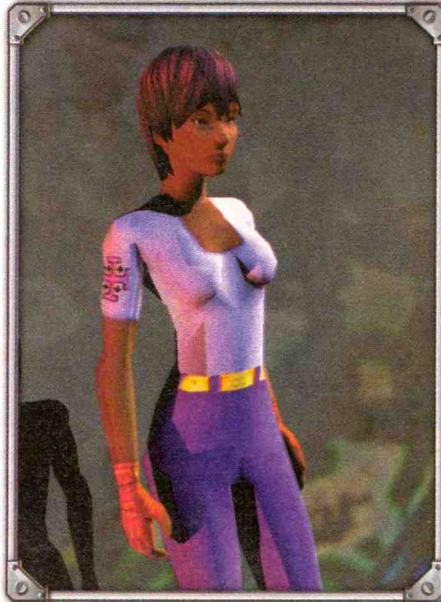
гами «христианских» звукозаписывающих студий, как набожные праведники (естественно, с хорошей скидкой), а когда добились более-менее заметного успеха, перебрались «под крыло» богомерзких воротил музыкального бизнеса...

Впрочем, речь не о том, просто в рождественский/новогодний период все нормальные люди (и большинство разработчиков) занимаются чем угодно, но только не работой. Поэтому приходится много флудить, чтобы занять все отведённые под новости страницы, уж простите.

А что касается самой новости, то не далее как 4 января (про большинство разра-

ботчиков я не зря упоминал) компания Atom-ic Design Laboratory анонсировала игру **Tribulation Knights**, обозначенную самими разработчиками как adventure. Однако в описании геймплея содержится недвусмысленное указание на то, что основные умения Рыцарей — это скрытность, акробатика и взлом замков (истинно христианское умение!).

Сюжет игры развивается в далёком будущем и основан на противостоянии лубочных (спасибо товарищу Лару за это словечко, прицепилось же!) негодяев Oppression и не менее лубочных добродетелей Freedom. У хороших логотипом служит несправедливо осквернённая нацистами свастика (вообще-то вполне себе мирный языческий символ), а негодяи почему-то прикрываются пирамидой с глазом, которую принято считать сугубо «масонской» (хотя на самом деле это распространённый христианский символ — та-



кой даже в приёмной господина Путина Владимира Владимировича нарисован...). И основной задачей игрока будет «незримая» борьба, выраженная в добыче секретной информации врага, освобождении пленённых граждан и прочих праведных деяниях. Оружия, конечно же, не будет и в помине. Аминь.

Релиз вроде бы намечен на 2007 год, но графика на представленных скриншотах заставляет креститься гораздо лучше, чем десять проповедей Рика Реннера, прослушанных подряд. Впрочем, с учётом специфики... Да, детям в это играть можно. Хоть новорожденным.

Нужно ли — посмотрим. Может быть, хотя бы для разнообразия.

Гнали, гоним и будем гнать!

Е то чтобы очень удивительная новость, но всё-таки... Начаты работы над одиннадцатой по счёту игрой всемирно известной гоночной серии

NFS. А что, кто-то ждал, что EA оставит такую хорошую «дойную корову» без при-смotra? Ага, цас...



Но в отличие от последних игр серии, вовсю спекулировавших на наработках предыдущих частей и окончательно свалившихся в аркадность, **NFS 11** (условно) будет уже настоящим next-gen-проектом с соответствующей графикой и, что ещё важнее, физикой. Конечно, поднимать уровень реализма до игр вроде описанного в этом номере RACE, «электроники» не станут, но лично я был бы рад хотя бы возрождению геймплея старого доброго *Porsche Unleashed*.

Будем надеяться на качественную реализацию заявленного. Хотя бы потому, что на проект были переброшены все члены команды, включая тех, которые дорабатывали *Carbon*. В итоге патч для «Карбона» версии 1.3 станет последним, впрочем, исправлял он не так уж и много — в основном баги онлайн-новой игры. Ну а новый NFS, соответственно, должен задать качественно новую планку хотя бы для самого себя.

Кстати, EA продолжает отбор девушек на роль «бус-бейб» для новой игры, проводимый совместно с чисто пацанским журналом FHM. Если хотите повлиять на ход голосования и доказать превосходство демократии над силиконом, забивайте в адресной строке <http://www.fhm.com/Site/customPage/DefaultPlain.aspx?ID=14868> и голосуйте за ту, которую желаете лицезреть на своём мониторе через несколько месяцев на фоне реальных тачек.

Туда бы Айвазовского... или Кусто

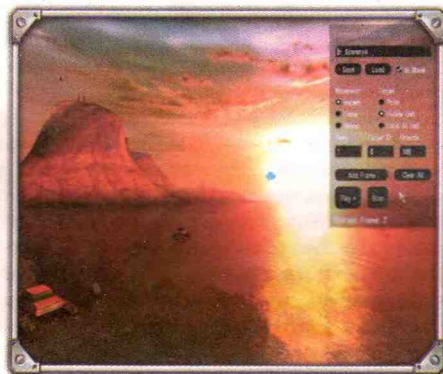
Правильным путём идёт российская девелоперская команда *Ghost Software*. Начинали «призраки» с простых казуальных игр, набирались опыта, а теперь замахнулись на то, что принято называть «игрой мечты». Впрочем, об истинных корнях идеи проекта пока ничего не известно, можно только делать выводы, основываясь на скудной имеющейся информации. Итак, что мы знаем?

Новый проект носит гордое название **Black Ocean** и является представителем такого непростого в реализации жанра, как ролевой экшен. Чего в игре будет больше — экшена или RPG — пока неизвестно, пока что приходится довольствоваться только сюжетной завязкой и скриншотами. Но тут... Да, тут действительно становится интересно.

Итак, человечество в очередной раз почти-почти утробило само себя неким загадочным тектоническим оружием. Очевидно, это те самые гениальные российские учёные, которые (по версии господина Жириновского) нажали на одну кнопку, и вся Америка



того... Ушла под воду. А заодно — и большая часть всей остальной суши на планете. Естественно, вместе с суши утопили и Белый Дом (две штуки), и Верховную Раду, и Букингемский дворец, и все остальные оплоты законной власти. А на Земле воцарилась самая настоящая мама-анархия. И



даже портвейна не осталось, чтобы как-то эту анархию успокоить. Впрочем, со временем народу надоел такой бардак, и на оставшихся клочках суши образовались мелкие государства, объединённые общим союзом. В то же время (по всем правилам хорошего гейм-дизайна) те, кому не понравилась получившаяся государственная систе-

ма, организовали своё независимое сообщество Пиратов Новой Эпохи. Ну и, как водится, выросли со временем в грозную силу, способную низвергнуть и без того чуждый мир в полный хаос.

Вот в такой обстановке нам и предстоит взять на себя роль одинокого волка, который променял скучную жизнь на осколке суши на полную опасных приключений судьбу путешественника. То, что в анонсе написано: «игрок не имеет настоящей цели», может указывать на две вещи. Либо нас ждёт уникальная свобода действий, на уровне хотя бы «Готики 3» или «Морровинда», либо же сюжет просто хранится в тайне. В общем, ничего не понятно, но интригует.

Ну и скриншоты. Конечно же, графика бывает и красивее, если отвлечься от общей картинке и начать перебирать детали. Впрочем, дата релиза ещё не определена, поэтому на доработку времени должно быть вполне достаточно, да и, честно говоря, в целом впечатление очень приятное. Но главное — это работа дизайнеров! Честно говоря, я очень ценю этот элемент в любой игре, и тут уж, простите, просто слёзы умиления наворачиваются на глаза при виде «Запорожца», превращённого в катамаран, и «ЗИЛа», ставшего большим аэрокатером. А небо-то какое! Эх...

Вы — как хотите, а я буду ждать.

На радость Саурону...

По Интернету с лёгкой подачей сайта 1UP.com пронеслась жутковатая весть о закрытии проекта **The Lord of the Rings: The White Council**. 1UP.com ссылается на анонимный источник, партизанящий в недрах EA (разработчик и издатель), однако сами электроники на вопросы прессы и игроков пока никак не реагируют. Можно строить различные догадки, однако если это правда, то мы потеряем и так чуть ли не единственного потенциального конкурента сериям *Gothic* и *The Elder Scrolls*. Состоявшийся в июле прошлого года анонс игры звучал настолько многообещающе, что у настоящих поклонников жанра RPG появлялась опасность погибнуть от обезвоживания (по причине слишком обильного сюноотделения). Ко-

нечно, выбором из четырёх рас (включая хоббитов), известной и порядком уже затасканной вселенной «Властелина Колец» что сейчас, что тогда никого удивить нельзя. Но огромные открытые пространства, нелинейный сюжет и невиданная свобода действий — это сегодня даже обещают немногие. Добавим сюда «живых» NPC и графику нового поколения... В общем, не скажешь ведь, что всё это невозможно реализовать на достойном уровне. Просто нужно привлечь в свою команду большой штат



настоящих профессионалов (EA заявляла, что смогла собрать настоящие «сливки» геймдева!) и потратить на проект немалые деньги (вы ещё скажите, что у EA денег не хватает!!!). Та же «Готика» сильно пострадала именно от нехватки денег и от того, что *Pluto 13* всё-таки слишком маленькая команда для таких амбициозных проектов (если учесть нынешние требования к проработке сугубо визуального аспекта игры, даже не трогая ролевою часть).

А теперь — каюк?.. Означает ли это то, что делать настоящие RPG стало невыгодно? Очень хочется верить, что это не так, однако глаза вновь и вновь возвращаются к первой новости этого выпуска.

Прощай, Белый Совет. Руководство EA, вас уже давно дожидается апстена, несмотря на мегауспешный Madden NFL. Всё-таки пора отрабатывать те деньги, которые тратят, покупая одни и те же игры каждый год. Не хотите? Ну, как хотите. Ктулху вас съест. А Laidback-Gaming ещё раз пожелаем удачи.



Онлайновые новости

Мы мзду... берем!

Мы уже писали о зреющем в недрах Flagship Studios постапокалиптическо-демоническом ролевом шутере **Hellgate: London**, идеологом и одним из разработчиков которого является Билл Ропер — один из «родителей» великого **Diablo**. Однако появилась свежая информация, о которой должны знать все, кому небезразличен этот проект.

Дело в том, что несмотря на наличие полноценного сингла, игра предполагает обширные возможности по мультиплеерному отыгрышу, при этом игра по Интернету будет осуществляться через сервер, аналогичный **Battle.net** (от Blizzard). И за это будут брать деньги.



После этой новости последовал перечень того, что смогут получить игроки, подключившись к официальному серверу, и большая часть вопросов отпала сама собой. В игре будет присутствовать не только система гильдий, но и социальная система, постоянное обновление и дополнение локаций, заданий и прочих составляющих хорошей такой, настоящей ММО. Учитывая неординарность самого проекта, можно ожидать, что онлайн-часть её окажется достаточно популярной, чтобы встать в один ряд как минимум, с многочисленными, но вполне успешными корейскими ММО. А там, глядишь, специально выделенная для дальнейшего развития контента команда и выведет **Hellgate: London** на уровень (хе-хе) **WoW**... В общем, не будем загадывать наперёд, тем более, что многое должно проясниться после онлайн-бета-теста, запланированного издателями.

Кстати, не стоит опасаться за свои карманы, поскольку предполагается, что с некоторыми ограничениями можно будет играть и бесплатно. По крайней мере, на данный момент обещания Flagship Studios содержат такой пункт. И, конечно же, никто не будет брать мзду за истребление исчадий Ада вместе с товарищами по локальной сети.

Еще на шаг ближе к кошкам

Как известно, каждой кошке положено по 9 жизней, а нам, двуногим приматам, только одна, после которой, будь добр, тайп в Ад, Рай, Ваггалу или в любое другое место, которое соответствует твоей религии и мировоззрению. Но основан-

ная в 1999 году компания **Linden Lab** встала на борьбу с такой вопиющей дискриминацией приматов, используя в качестве оружия возмездия свою платформу **Second Life Grid** и, соответственно **MMO Second Life**. Проект уже пользуется заслуженной популярностью, и с каждым днём население этого виртуального мира только увеличивается. Связь этой «второй жизни» с «первой» зачастую является вполне материальной — появляются даже целые конторы, вся деятельность которых состоит в том, что работники играют в **Second Life**, а затем продают всё нажитое за реальную валюту. Но речь не о том, просто немаловажно знать, что разработчики относятся к этим явлениям вполне лояльно. И на сей раз добродушие **Linden Lab** пошло ещё дальше — с 8 января всем желающим стал доступен открытый код клиентской части игры **Second Life** под лицензией **GPL**. Если вкратце, то с этим подарком можно делать всё, что не предполагает коммерческого использования.

Можно сказать, что таким образом **Linden Lab** фактически пытается переложить работу по отлову багов на плечи фанатов игры, дружащих с программированием, однако на самом деле планы компании идут гораздо дальше. Всё-таки **Second Life** уже сам по себе является проектом с огромным потенциалом для развития «вширь», просто ресурсов компании пока недостаточно.

А в будущем (не таком уж и далёком) **Linden Lab** уже готова выложить в общий доступ код серверной части **Second Life**. Таким образом может быть создан прецедент — ранее подобное могли себе позволить только разработчики, у которых уже успешно работал сиквел, и предыдущая версия игры не рассматривалась как источник дохода. Тут же имеется динамичный проект с хорошими перспективами.



Ну что ж, теперь можно ожидать бума различных модов и любительских аддонов, поскольку пример в чём-то похожей оффлайновой **The Sims** показывает, что народ просит «всего и побольше». Так что спрос есть, было бы предложение.

Ты не один

С одной стороны, вроде как надоело подсчитывать чужие прибыли, но с другой — почему бы не порадоваться за отличных ребят из **Blizzard Entertainment**, которые делают отличные игры и не менее отлично научились их продавать.

Радуйтесь, любители изведения мобов на просторах Азерота, Калимдора и прочих виртуальных земель, объединённых под именем **World of Warcraft!** Теперь вас, ни много, ни мало, целых **восемь миллионов!** О преодолении этой не очень круглой, но, вне всякого сомнения, рекордной отметки рапортывал PR-отдел **Blizzard**. А пока остальные грызут локти и пытаются хотя бы на-



половину повторить успех **WoW**, доблестные разработчики развлекаются сравнением количества своих подписчиков с цифрами, абсолютно не связанными с играми (и это вполне очевидно — тут уж если и сравнивать, то разве что с количеством игроков в **Counter-Strike**).

Первым делом было подсчитано, что общее население серверов составляет примерно 0.1% от всего населения Земли (грубый подсчёт, доложу я вам). Затем прикинули, что если поселить все эти 8 миллионов отдельно, получится страна, которая займёт 94-ю строчку по числу населения (после Бурунди и перед Азербайджаном) из 239 стран. Давайте добавим, что это примерно равно количеству абонентов «Киевстар GSM», официальному количеству пользователей Интернета в Российской Федерации или, например, в Индии (а также больных гепатитом В в хронической форме или молодых людей, пьющих водку, или количеству людей, которые регулярно обращаются за психиатрической помощью опять-таки у нашего северного соседа). По статистике **Microsoft** известный Интернет-червь **lovesan (MSBlast)** тоже заразил во времена своего разгула примерно 8 миллионов компьютеров (если считать по количеству скачанных «заплаток», предназначенных для борьбы с ним)... В общем, замечательная цифра, чего уж там.

Если смотреть на распределение игроков **WoW** по земному шару, то получается вполне предсказуемая картина. Впереди планеты всей, конечно же, идут китайцы, коих играет примерно 3.5 миллиона человек. Североамериканцев (Канада + США) — примерно 2 миллиона, ну и ещё полтора приходится на старушку-Европу. Оставшиеся разбросаны по миру менее плотными группами.

Напомним, что игра стартовала в ноябре 2004 года, а вот-вот должен выйти (к моменту появления журнала в киоски это знаменательное событие уже должно свершиться) полномасштабный аддон под названием

Burning Crusade, который добавит две игральные расы, новые земли, бла-бла-бла и всё такое... Простите, что не перечисляю полный список, тут уж просто надоело. А то в последнее время ни одна колонка ново-



стей не обходится без World of Warcraft, и все «вкусы» обновлённой онлайн-забавы уже вызубрены нами наизусть. В конце концов не будем отбирать хлеб и котлету по-киевски у того, кто напишет обзор по Burning Crusade.

Всем жаждущим умного ИИ посвящается

Чтобы не потонуть в пучине конкуренции, разработчики привлекают своим творениям разные на первый взгляд нехарактерные для данного жанра фишки — то воплотят в рисованном *труквесте* разветвленные диалоги, то в экшн вставят ролеву систему... Больше всего от таких имплантаций страдают шутеры — у разработчиков *бегально-прицельно-стрелятельных* проектов, мягко говоря, очень много конкурентов. Чем только не пытаются удивить великие девелоперы шутерика — гравипушки и порталы, еда и сон, паранормальные способности и стелсовые составляющие. Вот и разработчики проекта **The Crossing** пытаются удивить нас... но обо всем по-порядку.

Девелоперская компания **Arkane Studios** сообщила игровому журналу *Games for Windows* свежую информацию о своей игре. Разрабатываемый на движке Source, **The Crossing** повествует нам о Париже, в который вероломно вторглись злобные тамплиеры, свергли законную власть и начали «месить мясо».

Но это не то, чем разработчики собираются выделиться среди конкурентов. Главной фишкой сего прекрасного проекта будет оригинальный игровой режим, соединяющий сингл и мультиплеер. Смысл этого дикого слияния в том, что игроки могут стать... монстрами, мешая геймеру пройти до следующей контрольной точки. А если энтузиастов-мазохистов на сервере окажется мало, то испустившие дух человеческий монстрыки переходят под покровительство ИИ (который, даже без обещаний, обязан быть сильным). Разработчики обещают, что энтузиастам-мазохистам за их подвиг они будут даровать игровой контент... Наивные...

А что, ребята? Слабо будет собраться командой, настроить тим-спик и показать этим

наивным нубам, что такое по-настоящему умные монстры? Хо-хо! Правда, ждать придётся достаточно долго, поскольку игра появится на прилавках и лотках не ранее 2008 года.

Вне игры

Размножение делением

Именно такой вариант эволюции своего детища, ранее известного как **Electronic Entertainment Expo (E3)**, избрала компания **International Data Group (IDG)**. Как вам уже должно быть известно, сама E3 становится мероприятием более камерным и менее пафосным. Основное предназначение E3 в новом формате — это тесное общение между разработчиками, издателями и очень тщательно отобранными представителями прессы. Тут должен проводиться спокойный обмен опытом, заключение сделок, а также прочие полезные дела, которые на больших мероприятиях принято совершать «в кулуарах». Тем не менее, вакуум, который образовался после такой смены формата, не может оставаться незаполненным. Поэтому привычное масштабное действо, посвященное компьютерным играм, всё-таки будет иметь место. Причём на том же самом месте — в **Convention Center** славного города Лос-Анджелеса.

Поскольку название E3 остаётся за мероприятием для профессионалов, «народная» выставка нуждалась в новом имени. Её-то и выбирали из вариантов, предложенных посетителями сайта **gamepro.com**, причём победителю обещают оплатить авиаперелёт до Лос-Анджелеса и обратно, обеспечить проживание в дорогом отеле, не говоря уже о том, что посещение самой выставки будет тоже бесплатным. Последний момент связан с тем, что выставка будет доступна для посещения всеми желающими, если они не против отдать за это счастье 100 американских денег.

Да, так бы и закончил новость, не раскрыв её сути... Исправляюсь: «народная» версия E3 отныне будет называться **Entertainment for All Expo (E for All)**. Время проведения выбрано довольно удачно — 18–20 октября. Тут и релизов будет предостаточно, и с анонсами проблем не будет. Хорошо.

Кстати, хорошая буква «е», у нас на Портале к ней тоже очень неравнодушны. Объяснять не буду, но если вы заходите на **www.mikportal.org/forum**, то должны уже знать, что к чему.

По стопам великих...

Кертиса и Глюка отправился ещё один выдающийся представитель борзопишущей (вернее, уже давно как борзопечатяющей) братии. Хотя, не будем перегибать палку, немало бывших гейм-журналистов сейчас успешно задействованы в различных девелоперских проектах, и процесс такого перетекания кадров начался уже давно. Берут, как правило, опытных, заматеревших «акул пе-

Не іде?! Не вистачає?! Замало?!
Тобі потрібна... **МОДЕРНІЗАЦІЯ!**



-Наша Р
спеціалізація! Преміум
457-5720 453-0258
вул. Виборзька 41
пн.-пт. 10-14/15-19, сб. 11-15
Більш ніж 5 років на ринку!

ра», которые съели не одного Серого пса или лыка не... То есть, не лыком шиты. И зачастую выходит так, что вроде бы непрофессиональный девелопер знает о том, как надо делать игры, больше, чем тот, кто находится в этом бизнесе уже очень давно.

Ага, смотрю, вы начинаете читать всё быстрее и быстрее, думая «ну чего ты тянешь, говори, кто опять слинял!»... Спокойно. Редакция МИКа остаётся в своём нынешнем составе (хотя и не отказывается от участия в некоторых проектах, о которых вы, без сомнения, скоро услышите). Новоиспечённым девелопером стал широко известный в узких кругах главный редактор сайта **gamespot.com** Грег Касавин, который работал там аж с 1996 года. Ничего страшного с игровой журналистикой не произошло, Грег ни в чём не разочаровывался, просто ему предложили присоединиться к работе над продолжением одной из его любимых игровых серий, вот только какой конкретно, пока неизвестно. Ну, как говорится, Бог в помощь. Вполне логично, что главный редактор такого авторитетного ресурса сам является страстным игроманом. А теперь представьте, если бы вам предложили влиться в команду разработчиков сиквела к ххх (тут имеется в виду не немецкое домашнее видео, а то, что каждый может подставить название своей любимой игры). Что ли, самому написать какой-нибудь из трёх компаний, разрабатывающих очередные продолжения UFO? Хотя, всё равно ж ведь ерунду выпустят, так что нет, пока останусь тут...

От тюрбана до треуголки

Знатки истории, которым нравится не только изучать уже прошедшие события, но и заниматься их переосмыслением с рассмотрением вариантов «а как бы могло быть, если...» могут радовать-



ся — отправлена в печать глобальная стратегия **Europa Universalis 3**, которая продолжает хорошо зарекомендовавшую себя

серию игр от *Paradox Interactive*. Всё, чем славится эта компания и её продукция, должно присутствовать в полном объёме. И в первую очередь — детальная проработка всех особенностей как отдельных государств, так и политической обстановки соответствующей эпохи в целом. Игра, как обычно, охватывает вполне конкретный промежуток времени — от 1453 года, когда пала Византийская Империя и Константинополь перешёл под власть турок, до 1789 — начала Французской революции.

Игра идёт сразу на всех уровнях политической жизни общества той эпохи, включая как видимые (государственный строй, форму правления, экономический уклад), так и невидимые для простых смертных деяния правителя (попросту говоря — интриги).

Paradox Interactive радостно щеголяет «циферками» и, надо признать, ребятам это отлично удаётся. На карте будут представле-



ны примерно 1700 игровых зон, соответствующих более чем 250 государствам (конечно же, до конца игры доживут далеко не все). В военном плане тоже будет где развернуться — более 100 уникальных юнитов дадут возможность пройтись мечом по оралам игровых оппонентов именно тем способом, который вам больше всего по душе.

Особенно интересен мультиплеер, в котором кроме привычного «каждый за себя» или игры в союзе, присутствует также режим, в котором игроки могут контролировать одно государство вместе. Прямо как президент и премьер-министр.

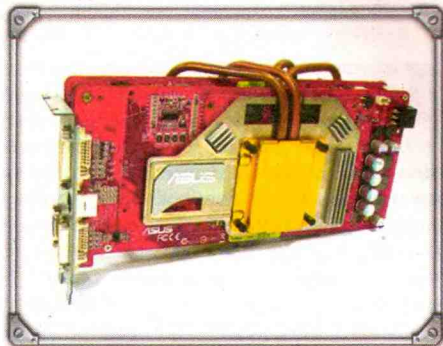
Что из этого получится, мы увидим в самое ближайшее время, а именно — 23 января (это дата мирового релиза). Когда игра появится у нас... Ну, сами понимаете. Впрочем, официальная локализация должна появиться в марте, а если учесть количество текста в игре (и его важность!), то спешить с торрентами и эмулями не стоит.

Железные новости

Смотри в оба!

Вслед за *Sapphire Technology* свой «двухъядерный» графический адаптер на базе процессоров *AMD/ATI Radeon X1950 Pro* собирается выпустить компания *ASUS*. В *EAX1950 Pro Dual* будет использоваться две PCB, а GPU будут работать практически на референсной

частоте — 580 МГц. Частота GDDR3-памяти составит 1400 МГц (референсная). Нельзя не обратить внимания на систему охлаждения адаптера, включающую два вентилятора и по две тепловых трубки на каждый GPU. В отличие от решения компании *Sapphire*, *EAX1950 Pro Dual* не имеет



CrossFire-разъёмов, что означает невозможность установки в ПК двух таких карт. Сложно понять, на каких покупателей рассчитывают *Sapphire* и *ASUS* — стоимость такого адаптера будет примерно соответствовать DirectX10-решениям на основе того же *NVIDIA GeForce 8800 GTS*. Технические характеристики:

- ✓ GPU: 2 x Radeon X1950 Pro (RV570);
- ✓ интерфейс: PCI-Express x16;
- ✓ объём памяти: 2x256 Мб;
- ✓ ширина шины обмена с памятью: 2x256 бит;
- ✓ число шейдерных вершинных процессоров: 2x8;
- ✓ число шейдерных пиксельных процессоров: 2x36;
- ✓ число текстурных процессоров: 2x12;
- ✓ число ROPs: 2x12;
- ✓ выходы: 2xDVI (Dual-Link), VGA, TV-выход;

Источник: *iXBT*

Warner мирит форматы

Компания *Warner Home Video* в ходе выставки бытовой электроники *CES 2007* сообщила о разработке нового типа оптических носителей, получившего название **Total HD**. Носитель *Total HD* представляет собой двухсторонний диск, на одной стороне которого располагается один или два слоя HD DVD ёмкостью 15 Гб каждый, а на другой — один или два слоя Blu-ray объёмом в 25 Гб каждый. Таким образом, суммарная ёмкость носителя может достигать 80 Гб. Теоретически, появление *Total HD* может положить конец войне конкурирующих форматов HD DVD и Blu-ray. Стандарт HD DVD, напомним, активно продвигают компании *Intel*, *Microsoft* и *Toshiba*, тогда как *Panasonic*, *Pioneer*, *Samsung*, *Sharp* и *Sony* выступают в поддержку Blu-ray. Предполагается, что носители *Total HD* будут использоваться в первую очередь при тиражировании фильмов. Первые блокбастеры, выпущенные на таких дисках, должны поступить в продажу во второй половине текущего года. Возможности *Total HD*

компания *Warner Home Video* продемонстрировала в ходе выставки *CES 2007*. При этом один и тот же диск *Total HD*, содержащий две копии фильма «Супермен 3», был воспроизведён на плеере Blu-ray от компании *Philips*, плеере HD DVD производства *Toshiba*, а также недавно представленном всеформатном плеере *LG*. О стоимости оптических носителей *Total Hi Def* в компании *Warner Home Video* пока умалчивают.

Источник: «Компьюлента»

Creativное решение

Как известно, современные системные платы не изобилуют большим количеством разъёмов PCI. В то же время большая часть адаптеров (кроме графических) по-прежнему выпускается с этим интерфейсом. Естественно, если у пользователя не хватает слотов для установки од-



ного из имеющихся у него устройств, он вынужден чем-то жертвовать. Например, звуковой картой — ведь в большинстве случаев системная плата имеет интегрированный аудиокодек, а качество «бесплатного» звука значительно выросло в последнее время. Видимо, этот фактор вынудил **Creative** наконец-то создать решение на основе процессора X-Fi с интерфейсом PCI Express, которое было представлено на прошедшей выставке *CES 2007*.

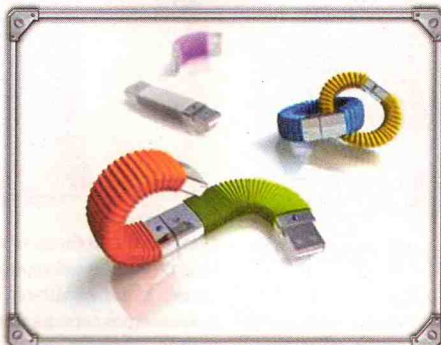
Источник: *iXBT*

Комп за «лимон»

Сегодня можно с уверенностью сказать, что сотрудники калифорнийской компании **Moneual** умеют делать красивые, производительные и очень дорогие ПК для домашних пользователей. Это не только настольные системы, но и медиацентры, выполняющие функции как рабочей станции, так и домашнего кинотеатра. Доказательство этому утверждению — самый дорогой персональный компьютер в мире, представленный *Moneual* на выставке потребительской электроники *CES 2007*. Стоимость такого устройства — \$1 000 000. Дизайнер и ювелир *Ли Чарльз Букингем* разработал две концепции домашних компьютеров, цена которых в сотни раз превышает стоимость схожих систем благодаря инкрустации в корпуса ПК драгоценных камней и алмазов, а также драгоценных металлов. Менеджеры компании напомнили, что всего будет выпущено пока 100 систем, инкрустированных драгоценными камнями, цена каждого из ко-

торых составляет около \$30 тыс. Приятная особенность таких ПК состоит в том, что покупатель, выложивший на стол кассы миллион долларов, получает возможность в течение нескольких следующих лет апгрейдить свой компьютер за счет Монпеуа, а вернее, за счет того миллиона. Пока выбор невелик — всего 3 модели. Но какие! Модель *Baroque* — ручную изготовленный корпус, золото, 11 карат алмазов с качеством от F-G/VS и VVS, 128.5 карат голубых сапфиров. Другая разработка *Renaissance* позабавит богача белым и желтым золотом, изрядным количеством алмазов — 38.38 карат, 3.14 карат изумрудов и 52.56 карат рубинов. Последняя модель, *Rososo*, такая же яркая, как и ее дорогие сестры. Дизайнеры решили добавить в строгие очертания корпуса желтого и белого золота, 55 карат алмазов, 3.5 карат синих сапфиров, 7.4 карат алмазов из Бирмы. Что же скрывается под усыпанными алмазами панелями миллионного корпуса? К примеру, это будет процессор или Intel Core 2 Duo, или Athlon 64 FX, операционная система Windows Vista Ultimate Edition, 8 Гб оперативной памяти, видеокарта Nvidia GeForce 8800GTX с 768 Мб памяти, и около 2 терабайт пространства для хранения информации. В комплект входят беспроводная клавиатура и мышь. На передней панели ПК расположен 7-дюймовый сенсорный дисплей для быстрой и легкой навигации. Встроенный TV-тюнер,

«мама» с одной стороны и «папа» — с другой. Устройства, по мысли автора, можно будет объединять в цепочки, получая в итоге



накопитель большей ёмкости. Даже если отбросить эту идею как практически нереализуемую, возможность использования одного порта для подключения нескольких USB-накопителей выглядит довольно заманчиво. Наконец, внешний вид этих «гармошек» по крайней мере необычен.

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

Мобильные новости

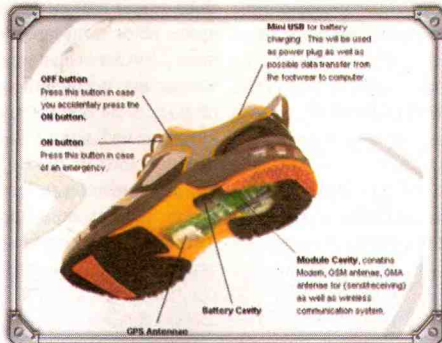
Ботинки с GPS-модулем

Дизайнеры компании *Isaacdaniel* представили ботинки с GPS-модулем.

Новинка разработана специально для людей, ведущих активный образ жизни и часто путешествующих.

Кроме сообщения точного местонахождения владельца, что может пригодиться любителям ходить неизведанными тропами, чудо-ботинки могут передавать данные о работе сердца, скорости передвижения, температуре тела.

Новинка также снабжена встроенным модемом, антенной GSM, и разъемом miniUSB.



Производители предлагают несколько моделей таких ботинок по цене около \$350.

Источник: «Мабилла»

Рингтон, еще рингтон!

Компания *Rock Your Mobile* представила приложение **Ringtone Converter** для создания рингтонов практически из любого формата аудио.

При помощи утилиты можно создавать рингтоны из обычных музыкальных файлов и из аудиодорожек на DVD и видеороликов. Программа поддерживает аудиоформаты DVD, AVI, WMV, MP4, MOV, 3GP, ASF, MP3, WMA, OGG, AMR и Audio-CD, преобразовывая их в AAC, AMR, MP3, OGG или WAV.



Стоимость полной редакции программы составляет \$18. Скачать приложение можно по ссылке <http://www.rock-your-mobile.com/product-ringtone-converter.php>.

Источник: «Мабилла»

Крути педали

otorola будет выпускать новое зарядное устройство для сотовых телефонов, которое может подзарядиться при движении велосипеда. Оно предназначено для стран третьего мира, в которых мало обычных источников электроэнергии и много велосипедов. На выставке *Consumer Electronics Show* генеральный директор компании Эд Зандер заявил, что это будет в первую очередь Юго-Восточная Азия, провинциальный Китай и Латинская Америка. Он лично продемонстрировал, как работает устройство, въехав в зал *Venetian Hotel* на ярко-желтом велосипеде под песню *Queen «Bicycle Race»*. Зандер надеется, что новое зарядное устройство будет востребовано 500 млн китайцев, для которых велосипед является основным средством передвижения.

Источник: «Мобильный контент»

Синезубый чирок

Индийскому шахматисту запрещено в течение 10 лет играть в шахматы за то, что он использовал беспроводные технологии для того, чтобы выигрывать партии.

Игрок, имя которого *Umakant Sharma*, за последние 18 месяцев стал очень быстро повышать свое место в рейтинге и был квалифицирован на участие в национальном чемпионате.

Sharma был пойман на недавнем соревновании, когда организаторы турнира заметили, что в его кепке, которую он всегда натягивает на уши во время игры, зашита Bluetooth-гарнитура, с помощью которой он общался со своими сообщниками, которые моделировали партию на компьютере и сообщали шахматисту нужные ходы.

Источник: *BlueJack*
Адреса источников:
www.mabila.ua
www.procontent.ru
<http://bluejack.ru>



кардридер и 7-канальный звук прилагаются. Вдобавок ко всему этому разработчики готовы оснастить такие системы очень тихими блоками питания и современными системами водяного охлаждения. Ведь всем известно, что вода — залог тишины и потрясающей эффективности, по сравнению с актуальными в прошлом веке вентиляторами. Что же, уверен, найдутся люди, для которых приобретение бриллиантового ПК никак не скажется на семейном бюджете. Но все же интересно, стоит ли кусок железа, усыпанного бриллиантами суммы денег, которой хватит чтобы накормить небольшую страну. Извечный вопрос.

Источник: 3D News

Бесконечный флеш

Заятанный концепт USB-накопителя предложила дизайнер *Вики Вей*. Сразу же предупреждаем скептиков — это лишь концепт, при создании которого «мелочные» (технические) проблемы абсолютно не учитывались. Каждый из USB-брелоков *Memory Infinite* имеет два разъёма:

A`Krist

Корсары III

СУНДУК МЕРТВЕЦА

Стандартная исповедь рядового Ангела

Доброго времени суток вам, уважаемый Ягуар. Я пишу этот отчет со дна Карибского моря. Пишу отсюда, ибо последний мой abordаж удался не самым лучшим образом из-за многочисленных багов и глюков того мира, в который вы меня отправили. Здесь на дне тихо и спокойно, значительно тише, чем в ДЗВР. Значительно лучше, чем на поверхности, на островах, где все гоняются за сокровищами. За время путешествия по Карибскому архипелагу я много повидал и точно не горю желанием увидеть все это еще раз. Да и устал немного. Я решил взять отпуск и обосноваться здесь на дне. В принципе, меня устраивает местный климат и здешние обитатели. Приятные собеседники, кстате говоря. Главное, не перебивают. В общем, остаюсь пока здесь. За отчет по этому миру вы не переживаете, я знаю. До меня дошли слухи, что вы отправляли сюда других смельчаков, и в конце концов они таки принесли вам то, что вы хотели. Но все же я думаю, что лапы у вас длинные, и вы сможете меня достать не только со дна моря, поэтому я подобрал кой-какую информацию по поводу расширения этой вселенной, как-тоую и шлю взамен моего прежнего доклада. Сижу, тружусь, составляю из всего этого что-то более-менее понятное для вас, уважаемый Ягуар. Думаю, за это вы простите мне мой самолично устроенный, но вполне заслуженный отпуск.

* * *

Утак, компания «Акелла» выпускает третьих «Корсаров», в продолжение своей мощной, красивой и интересной РПГ. Толпы фанатов, ждавших этот проект, кинулись в магазины, быстро посметав игру с прилавков. Геймер, купивший этот новоиспеченный хит, прилетает домой, включает компьютер и трясущимися руками закидывает диск в привод. Пуская слюни и заливая ими клавиатуру, выжидает мучительную инсталляцию, запускает игру... меню... версия 0.99... как это понимать? Раздаются встревоженные восклицания. Багглюки начинают активно лезть из всех щелей... печально, обидно.

Впрочем, несмотря на многочисленные пакости в программном коде, играть было довольно интересно. Только вот все равно оставалось небольшой вопросик, изрядно тревоживший фанатов серии: а где тут, собственно, «игра нового уровня во всех смыслах этого слова»?

* * *

Чрез девять месяцев после выхода оригинала в Сети появляется информация об аддоне «Корсары 3: Сундук мертвеца». 20 часов геймплея, новые квесты, новые сюжетные линии и прочее-прочее. В общем, как всегда, много обещаний — и именно по этим обещаниям сейчас нам придется анализировать дополнение.

В наше распоряжение кроме уже полюбившихся Беатрис и Блэйза поступит новый, пока что безымянный персонаж со своей персональной линейкой квестов, который, как утверждают сами разработчики, будет являться образцом самого отвязанного мерзавца и подлеца. Его единственными положительными чертами будут только хитроумие и изящные манеры, и кажется мне, что тут явно просматривается закос под легендарного Джека Воробья. Ну а старые добрые Блэйз и Беатрис, знакомые по третьим «Корсарам», обогатятся еще несколькими увлекательными квестами, которые, по словам разработок еще больше погружат игрока в историю самых харизматических пиратов Карибского моря. Плюс ко всему этому добавлено две второстепенные сюжетные линии.

Разработчик/издатель: «Акелла»

Жанр: аддон к симулятору пирата

Системные требования: Р 4-1.5 ГГц,
256 Мб ОЗУ, 64 Мб видеокарта уровня
GeForce 3 и выше (кроме MX), DirectX 9.0c
Предполагаемая дата выхода: 15 февраля 2007 г.

Нам дадут побывать и при кровавой резне на острове пиратов, и участвовать в каких-то темных делах торговых компаний. Само собой, одной лишь вязанкой новых заданий дело не ограничивается, каждый уважающий себя аддон всяко должен предоставить несколько новых локаций. «Акелла» даст нам насладиться десятком новыми «красивейшими уголками Карибского архипелага». Девелоперы отказались от нереалистичной остановки времени в период выполнения сухопутных миссий — теперь оно размеренно течет повсюду, и наконец-то вы действительно сполна сможете налюбоваться тропическими закатами, оценив, как прекрасны море и остров в последних лучах солнца, — что ни говори, а такая мелочь очень даже приятна.

И напоследок немного информации об «абсолютно новой системе рукопашного боя». Все-таки ничего действительно нового в описании бо-



евки мною замечено не было. Единственное — теперь вы не сможете драть всем задницы вашей саблей, одновременно будучи крутым стрелком. Придется выбирать что-то одно, ибо немного переделанная система перков не позволит. Кстати, здесь немножко нашего брата стрелка по ходу дела обидели, ибо в ближнем бою, как нам рассказывают «сверху», нас избавят от банального, но очень действенного способа — ударил неприятеля тяжелой сабелькой по черепу и отскочил подальше, чтоб его оружие тебя не достало. А заодно ошастливают нас новыми эффективными и довольно эффективными комбо. Теперь с помощью этой усовершенствованной системой рукопашного боя нам придется комбинировать удары, блоки, своевременные уклоны и прочие полезные приемчики, чтобы победить врага. Ну а стрелкам по старинке придется выглядывать из-за спины верных офицеров и поливать неприятеля свинцом, не более и не менее. Ну а с другой стороны, что для бойца на дальних расстояниях нового придумаешь? Разве что стрельбу с двух рук, да винтовку ему с оптическим прицелом всучить ☺... было бы неплохо, наверное. Но почему-то мне кажется, что такого не будет.

Ничего нового про графику или звук не сказано, но по скринам похоже, что красоты останутся на прежнем уровне, может, немного улучшатся. На этом, пожалуй, и все. Ждать — лично я буду, по обещаниям акелловцев, аддон должен получиться явно неплохим, главное, чтоб старые глюки убрали да новых не добавляли. Надеюсь, встретимся на просторах Интернета за обсуждением этой игры.

Розробник: Wooden Dragon
Видавець: Сінетакс
У нас видає: «Акелла»
Жанр: ізометрична RPG
Системні вимоги: а хто знає?
Дата виходу: другий квартал цього року
Офіційний сайт: wooden-dragon.com

Deadwalker walker@online.ua

Inquisitor

Нова чеська команда із промовистою назвою Wooden Dragon на сайті відразу голосно стверджує, що дебютним проектом Inquisitor вони хочуть «збагатити список таких легендарних рольових ігор, як Dungeon Master, Ultima Underworld, The Elder Scrolls: Arena та Baldur's Gate». Однак більшість девелоперів так кажуть, адже всім хочеться поставити свій проект в один ряд із шедеврами ігробудування. Потім стає ще веселіше — автори сценарію опирались на твори відомого італійця Умберто Еко, а точніше на його роман «Ім'я рози» (до речі, українською перекладається саме так). Звісно, за основу було взято не сюжет, а саму «темну атмосферу і стиль викладення історій автора», що звісно ж звучить не менш претензійно, проте обнадійливо. Окремо вказано, що уважний геймер може знайти в грі мотиви сюжетів Еко.

Світ, за словами сценаристів, має бути «темним середньовіччям, де головний герой має розплутувати жахливі злочини, які вчинили хитрі та підлі вороги, що планують знищення батьківщини». Таку кількість епітетів потрібно ще зуміти вкласти в одне речення ☺. Це світ зла, ересі та святотатства. А конкретніше — альтернативний варіант середньовіччя — Ульєрст, що на момент нашої появи вже знаходиться на межі знищення. Населення розділене на декілька релігій, в яких поширені есхатологічні пророцтва. Тобто вони вірять у близький кінець світу ☺.

Глобальні проблеми у вигляді протистояння між святою матір'ю церквою та братством правосуддя, що являється орденом воїнів, починаються після того як старий король, зломлений втратою сина, надає інквізиції абсолютні права. Вона має боротися із ересю, не витрачаючи часу на роздуми про гуманність та цивілізованість методів.

Оскільки це RPG, то будемо відігравати представника цієї... прекрасної організації, якого відправляють далеко в гори, у маленьке місто. Він повинен розплутати вбивство торговця стародавніми артефактами. Але з часом розслідування приведе до чогось більшого — глобальної змови, що становить небезпеку для всього світу.

Геймплей орієнтовано на розслідування злочинів, пошуку злочинців та еретиків, збір доказів їх злочинів. Результатом має стати видача винних у руки правосуддя. В своїх професійних обов'язках потрібно буде керуватись Інквізиторським кодексом — документом, що визначає принципи та методи роботи. Із цим мануалом бажано буде ознайомитись відразу, адже кодекс слугуватиме не тільки для роботи, але гратиме роль в просуванні по службових щаблях.

Автори заявляють декілька різних інструментів для збору доказів: «диба, страппадо та залізна діва». Оскільки точно не буде відомо, кого саме ми катуємо — злочинця чи просто невин-

ну жертву, то потрібно буде застосовувати спецзасоби із обмеженістю, щоб не споганити і без того невисоку репутацію.

Щодо особливостей рольової системи, то має бути три класи: воїн, священик та злодій. Кожен має власну передісторію.

П'ять основних характеристик: холодна зброя, металевий захист, сприйняття та розпізнавання речей. До всього кожен клас має власні вміння. Так, воїн зможе ремонтувати зброю. Він має шанс нанести «святий удар», тобто критично атакувати ворога. Його не так пробиратиме ворожа магія, і здоров'я та броні в нього буде більше. В той же час злодій буде володіти риторикою, інакше кажучи, мати гарно підвішений язик. Він володітиме всіма професійними талантами — прихованістю, хитрістю, володітиме слюсарним інструментом ☺ та підвищеною спритністю. А священик (місцевий варіант мага) буде вміти залякувати ворогів, споглядати астральні плани та врешті займатись алхімією. А мана буде відновлюватись сама по собі. Кожен скіл має чотири рівні — від учня до майстра.

Крім рукоприкладства, застосування різуче-колючої зброї та стрільби із луків, можна буде ще й почаклувати. Цьому допомогатимуть сім магичних книг, із яких лише чотири офіційно дозволені, вони мають хитромудрі назви латиною. Наприклад, заборонені — Liber Artum Magicarum Prohibitum — книга еретичної магії, Elenchys Tes Pseudonyme Gnyseys — книга поганської магії та Liber Lucifer Ordinis Novi, як видно по самій її назві, — книга пекельної магії. Володіння магією теж буде багаторівневим, від новачка до магістра.

Проте способи ведення бою не прив'язані до персонажа, ви можете створити як священика із дворучним мечем в руках, так і воїна із ретортами за поясом. Хоча, чесно кажучи такі симбіози викликають питання ☺.

Скріншоти, звісно, не лякають кривою графікою, та й зірок з неба не хапають. В той же час модельки персонажів відстали від життя років на десять. Вони явно нагадують часи першого BG. Будемо сподіватись, що сама гра виглядатиме не так погано. Звісно, всі ми знаємо, що в RPG графіка не головне, але інші складові теж не вражають. Рольова система спрощена до мінімуму, з відіграванням ролі теж суцільні питання — це після ігор, вказаних як орієнтир? Три стандартні класи, мінімум умінь, це — очевидна убогість. Рятую світ, сподіваюсь, сюжет — не знаю, як чехи втілять в життя ідеї Умберто Еко, але чекаю кращого. Ну а також геймплей, що має бути орієнтованим на розслідування злочинів, а не тільки на бої. А ще радує можливість катувань, хоча історична інквізиція послугоувалась значно ширшим арсеналом.

Я буду очікувати на вихід «Інквізитора». Чому? Бо надія, як то кажуть, помирає в муках та тортурах ☺.



liriK liriK11@mail.ru

cm²

CRAZY MACHINES II

Разработчик: FAKT Software
 Издатель: Pepper Games
 Жанр: logic (puzzle)
 Системные требования: желательна наличие
 физического ускорителя Ageia PhysX
 Официальный сайт: <http://crazymachines2.com>
 Дата выхода: осень 2007 г.

Съешь еще этих мягких французских булок, да выпей чаю

Скажите, вам никогда не хотелось стать великим ученым? Таким себе Васей Пупкиным, открывшим, ну, скажем... триаду законов поедания булочек? Или великим изобретателем, как например, Коля Тяпкин, который, опираясь на законы Пупкина, изобрел машину для скоростного поедания этих самых булочек? Хотелось? Ну что ж, тогда нам по пути. Может, и не ученым, но уж точно великим инженером, которому дадут целый ворох с виду ничем не связанного друг с другом хлама и намекнут, что надо бы из него собрать что-нибудь путное. Знаете, есть тест такой, для шизофреников. Человека спрашивают: есть сходство между башмаком и карандашом? Здоровый человек сразу ответит, что нет. А шизофреник скажет: конечно, есть! И тот, и другой оставляет следы. Так вот, на время игры нам всем придется стать немножко шизофрениками. Но обо всем по порядку.

Crazy machines 2 — это, как нетрудно догадаться, продолжение немецкой игры-головоломки *Crazy machines* (в локализации — «Заработалол!»), которая в свою очередь является идейной преемницей серии игр *Incredible machines*. Кстати, первая игра серии была изготовлена при участии незабвенных Dynamix, Jeff Tunnell Productions и Sierra аж в далеком 1992 году. За прошедшие 15 лет концепция игры осталась прежней. По сути, перед нами смесь интерактивного учебника по физике и детского конструктора, одобренная долькой юмора с мармеладом. Игра представляет собой линейную последовательность уровней/экспериментов. В начале каждого уровня дано: двухмерное поле, на котором размещено n -ное количество стационарных объектов, а справа, в резерве, еще несколько объектов, которые надо связать с теми, что на поле, и превратить все это в механизм, который выполнит поставленную профессором задачу. Каким профессором? Ах да, совсем забыл сказать — одиночная кампания игры, если так можно выразиться, выполнена в виде обучения вас нелегкой профессии инженера и изобретателя с неизбежным получением сертификатов сначала ассистента, а потом и кандидата наук, и даже профессора. Ну, а руководит вашим обучением, как и положено в солидном учебном учреждении, Профессор. Такой седой вредный старикашка, который все время бормочет что-нибудь под руку. И это не фигура речи. В ходе эксперимента он не раз появится в левом верхнем углу, чтобы сказать что-нибудь ободряющее вроде: «Так никогда ничего не получится». Кто-то может сказать, что все это скучно и вообще для детей. Ну, насчет скучно могу заметить, что один раз показал игру своей девушке и до сих пор об этом жалею. Потому что все чаще на мое робкое

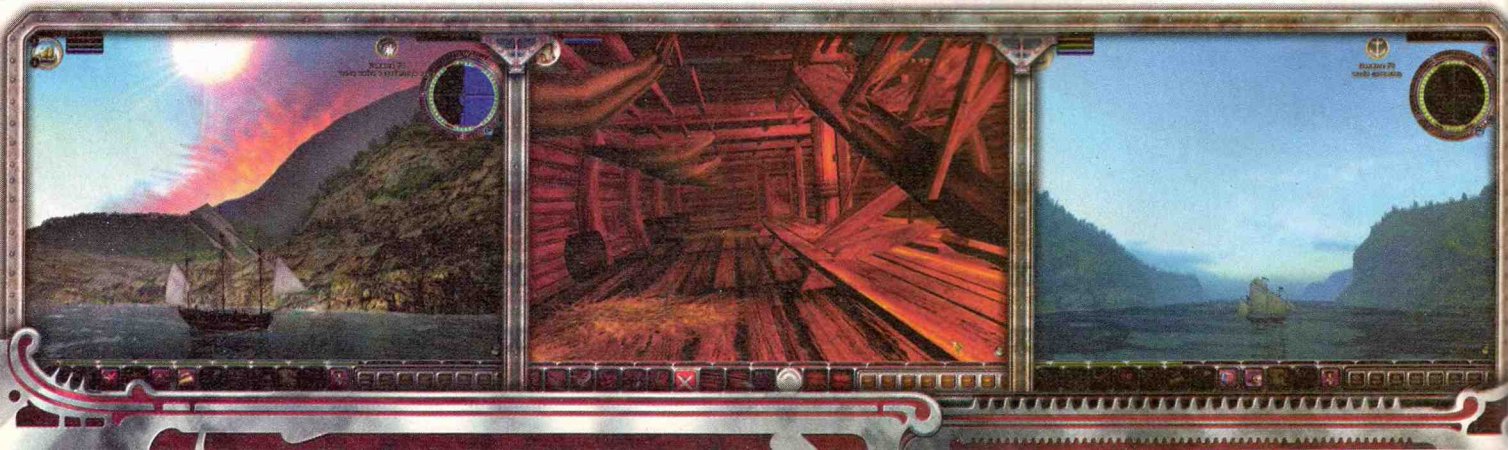
«очень кушать хочется» слышу «сейчас-сейчас, только эксперимент закончу». А если вдруг вы дали игру ребенку, и он ее прошел, посмотритесь — может, у вас под боком подрастает молодой Кулибин. Впрочем, нет смысла отрицать, что игра нацелена на людей, которые хотят добавить пару витков к своим извилинам, а не разработать фаланги пальцев. Но тут пусть каждый решает сам.

F=ma

Но все вышеописанное это уже, так сказать, свершившийся факт. А что, со слов разработчиков, мы увидим в продолжении? Обещают, например, новую красивую трехмерную графику. Это хорошо. Вот только интересно, станут ли уровни полностью трехмерными или это будет псевдо 3D? Если первый вариант, то сложность задач, равно как и решений, взлетает до небес. Ведь тогда нам придется думать в трех плоскостях, а не в двух. А учитывая, что иногда даже миллиметровая погрешность только в одной из плоскостей может привести к провалу... Сами понимаем. Хотя, судя по немногим скринам и ролику, это будет все-таки красивое псевдо 3D.

И вездесущий Профессор никуда не делся. Наоборот, похорошел и оброс полигонами. Надеюсь, озвучат его соответственно. В игру добавят новые элементы, такие как лазеры, генераторы молний и телевизоры. А со многими старыми можно будет проделывать различные манипуляции, например, деформировать или менять размер для достижения результата. Ну и хорошо. Значит, будет еще больше разнообразных экспериментов. К тому же теперь можно будет, создав свой собственный эксперимент, отправить его в Интернет, а оттуда набрать придуманных другими игроками опытов. Обещают какую-то новую систему поощрений. Какую — пока неизвестно, но, если верить словам разработчиков, игрок буквально ночей спать не будет, лишь бы получить новый пряник.

И на закуску: игра разрабатывается с возможностью использования чипа *Ageia PhysX*, специально под который будут даже сделаны отдельные уровни. Так что если к моменту выхода игры вы обзаведетесь этим бесполезным в хозяйстве кусочком кремния, вас ждет большое количество дополнительных возможностей, которые должны обеспечить сверхреалистичную физику в игре. Согласитесь, для подобной игры это немаловажно. И уже одно это говорит о серьезности подхода **FAKT Software** к созданию сиквела. Остается только надеяться, что «МедиаХауз» не обойдет стороной этот проект и локализирует его на том же высоком уровне, что и первую часть. Удачи в лаборатории, Эйнштейны!



Разработчик: Unicorn Games Studio

Издатель: IC

Жанр: RTS

Lar

XIII CENTURY

Sword & Honor

Каких то восемь столетий назад, то есть в веке примерно XIII-ом, над Европой стоял полдень великой эпохи. Эпохи рыцарства, известной также под более общим названием Средневековье. О! Это было воистину романтическое время великих воинов, а следовательно — великих свершений! Года не проходило, чтоб кто-то на кого-то не пошел войной — а о менее заметных развлечениях, вроде феодальной грызни, я вообще уж молчу! Более значимые события, как то династический спор за право обладания знатным головным убором и шикарным стулом любимого дедушки, не говоря уже о таких мелочах, как королевство в придачу, происходили, правда, несколько реже, но как правило — с тем же результатом. На полях брани войны покрывали врагов бранными словами, а себя неуязвимой славой, в то время как их прекрасные дамы грустили в одиночестве в компании бречащих на лютнях менестрелей, воспевающих высокие чувства и подвиги во имя любви. В общем, жить тогда было очень весело. Этого, правда, не понимали крепостные и прочие простолюдины, по полям которых вся эта братия разъезжала туда-сюда в целях служения высшим целям, но этих низких, лишенных истинной куртуазности людей тогда никто не спрашивал, что, несомненно, обеспечивало времени некий дополнительный романтизм и колорит.

Собственно, именно об этой эпохе — ее выдающихся битвах, войнах и воинах — собирается нам рассказать **Unicorn Games Studio** в своей стратегии «**XIII век**» (на Западе: *XIII Century*).

* * *

Чем же обещают порадовать нас разработчики?

Ну, во-первых, высоким уровнем исторической достоверности. Нам обещают некий метод исторической реконструкции, позволяющий воссоздать реальные условия знаменитых битв, не ограничивая при этом свободу игрока. Кампания будет организована традиционно: выбрав страну (Англия, Германия, Франция, Русь и монголы), мы примем участие в ходе ее истории на протяжении XIII века, возглавляя армии в выдающихся исторических сражениях. В игре будут представлены: битва при Бувине (27.07.1214), сражение при Фалкирке (22.07.1298), битва при Лас-Навас де Толоса (16.07.1212), Ледовое побоище (5.04.1242), а также ряд интересных сражений и эпизодов, никогда ранее не освещавшихся в играх: битва при Гельхейме (2.07.1298), битва при Тайлебурге (22.07.1242) и многие другие. При этом будет задействована достоверная геральдика европейского рыцарства и знати, а также более 60 исторических личностей, среди которых замечены Филипп II Август, Фридрих II Гогенштауфен, Эдуард I, Александр Невский, Даниил Галицкий, Симон де Монфор, Уильям Маршал и другие товарищи.

Помочь осуществить эпохальные свершения нам помогут десятки видов юнитов: тяжелые рыцари, конные и пешие сержанты, лучники, арбалетчики, копейщики, метатели дротиков, воины, вооруженные топорами, булавами, фальшионами и так далее.

При этом будут точно отражены национальные особенности для разных типов юнитов: французские рыцари непревзойденны в конном бою, валлийские лучники славут мастерами войны в лесу, монгольская конница молниеносна и маневренна, а итальянские арбалетчики — лучшие стрелки в Европе.

Распорядиться всем этим «добром» надо будет очень даже с умом: в игре обещан широкий набор тактических приемов и построений, использовавшихся различными типами войск и армиями различных государств в XIII веке. А так же поливариантность атак, контратак,

обходных и ложных маневров, применяющихся в ходе одного боя. Учитывается еще и влияние погодных условий и местности на ход сражения.

При этом любители заруливать всех «фалангами» будут весьма и весьма удивлены и расстроены. В точном соответствии с реалиями тринадцатого века сильнейшими и ценнейшими юнитами на поле боя является именно тяжелая кавалерия ака рыцари. Увы, всяческие фантазеры, считающие, что достаточно дать пехоте пики подлиннее (можно даже без металлических наконечников — как в фильме «Храброе сердце» ☺) и построить ее жиденьким строем на пути конницы, чтоб остановить любую кавалерию — так вот, они несколько... неправы. В реальности пехота более-менее сносно научилась воевать с рыцарями только в XIV веке с появлением швейцарских алебардчиков. И то, швейцарцы строились в квадратные батальи на тыщу-другую человек, со всей вытекающей плотностью и глубиной строя. В тринадцатом же веке пехота могла удержать удар тяжелой кавалерии только в условиях выгодной позиции, ограничивающей маневренность конников.

Так что рыцарей нужно оберегать как зеницу ока, не теряя в бессмысленных стычках, и в нужный момент они принесут вам победу.

Также весьма значительно будет влиять на игровые сражения показатель «уровень самообладания» (кроме стандартной «морали»). К примеру, если слабый отряд (скажем, ополченцы с низким показателем самообладания) будет отправлен атаковать элитный отряд противника, то, скорее всего, этот отряд остановится, не доходя до цели, из-за нехватки того самого самообладания. Если все равно продолжать его гнать на врага, может еще и упасть мораль, что приведет к отказу выполнять приказы на N секунд + отряд отступит/уклонится от рукопашной. Бойцы же с серьезно упавшей моралью могут, например, будучи атакованными, пуститься в паническое бегство — то есть, фактически, быть потерянными «по морали». На боевой дух армий влияет огромное количество факторов: прикрытие по флангам, тылам, количество противника в зонах видимости, усталость, расположение командирского отряда, количество потерь за последний промежуток времени, находится ли отряд под обстрелом, как долго и сколько потерь от стрел уже понес за последнее время, находится ли отряд под прикрытием какого-то сооружения, на какой местности относительно противника он находится, опыт по морали, опыт владения оружием, количество побед над отрядами и т.д.

Однако возможность подчинить слабых бойцов приказу атаковать вражескую элиту имеется. К примеру, если вы поведете их с тыловым и, если нужно, фланговым прикрытием из своих элитных отрядов, то этот отряд, зная, что за его спиной стоят сержанты или рыцари, пойдет в атаку. Вопрос только, как долго он устоит в схватке...

Весьма интересно и весьма исторически достоверно, согласитесь.

* * *

Также нам обещана весьма впечатляющая графика, а еще воз и маленькая тележка приятных мелочей, таких как встроенная мини-энциклопедия, содержащая познавательную информацию о рыцарской Европе XIII века.

В общем, в этом году нам достанется весьма интересный игровой продукт, который, судя по всему, очень даже стоит ждать.

Shrike

WARHAMMER ONLINE

AGE OF RECKONING

Разработчик: Mythic Entertainment
Жанр: MMORPG
Официальный сайт: www.warhammeronline.com
Дата выхода: конец 2007 г.

Я не буду вести пространные рассуждения на тему «онлайн-овые RPG в жизни отечественного юзверя». Не буду распространяться о том, как наличие выделения влияет на увлеченность онлайн-овыми играми. Я просто расскажу вам об одной из таких игр, готовящейся выйти в довольно недалеком (как для разработки практически любой компьютерной игры) будущем и ожидаемой не одной тысячей поклонников. Что за игра, я думаю, вы уже догадались. А если не догадались, то рекомендую взглянуть на логотип перед статьей еще раз. Если и это вам ничего не сказала, то, боюсь, для вас же будет лучше в этом не признаваться. А не то, неровен час, фанаты загрызут. Конечно, самые нудные читатели могут попытаться ткнуть меня носом в то, что такая статья уже была... На что я им отвечу: а вы посмотрите на дату той статьи. За два неполных года может ой как много измениться! Да и все равно та статья не по этому Варику, хотя и практически с таким же названием...

Разработка «Вархаммера онлайн» лежит на плечах компании **Mythic Entertainment**, которая уже успела засветиться на рынке компьютерных игр ММО-проектом *Dark Age of Camelot*. Увы, к моему стыду, мне о «Камелоте» известно мало что. Только то, что народ в него играет, дополнения выходят с завидной регулярностью, а клиент находится в топ-соте самых продаваемых в Америке игр. В свое время западная пресса поставила «Камелоту» самые высокие оценки. Так что контора вроде бы толковая, опыта хватает, вот и будем надеяться, что с переносом сеттинга на поля сетевых сражений они справятся «на отлично».

На выбор нам предложат одну из шести рас: **Dwarves, Greenskins, Human, Chaos** и эльфы — **High и Dark Elves**. Все расы враждуют попарно, если можно так выразиться. Так, Люди не переносят Хаоситов, Зеленокожие (орки и гоблины) при встрече стараются оборвать бороды Гномам, а эльфы радостно тянут за уши друг друга. Остальные расы, известные фанатам по вселенной «Вархаммера», возможно, будут появляться в последующих дополнениях. Каждая из представленных рас будет иметь не-

сколько классов. Причем, если тем же гномам будут доступны 2 боевых и 2 магических класса (целители и инженеры), то на долю орков, в принципе являющихся любителями честно бить друг друга морды, приходится сразу 3 боевых класса и лишь один магический, который будет доступен только гоблинам.

Естественно, MMORPG не была бы RPG, если бы в ней не было чем заняться, кроме поиска, кому набить лицо... или что там вместо него у противника. К услугам игроков: охота на монстров, выполнение квестов, бои между игроками в формате *Realm vs Realm*, завоевание земель и городов, разрушение всего, что может встретиться, а также все виды деятельности, в результате которых существует возможность затариться новыми вещами или разжиться лишней кучкой денег.

Если вы до этого играли в онлайнки, то, скорее всего, помните квесты типа «пойди туда, заваля там X определенных монстров, вернись, получи награду, будь счастлив и иди искать другой квест». Здесь разработчики извратились (по-другому и не скажешь), и в «Вархаммере» отныне задания такого рода мы будем получать автоматически, попадая в неразведанные зоны. По аналогии с «Варкрафтом» эти задания могут состоять как из одной, так и из нескольких фаз разной сложности, на выполнение которых может уйти от десяти минут до нескольких часов. Поскольку такие квесты имеют свойство довольно быстро приедаться, многие игроки со временем их начинают просто игнорировать или же стараются выполнять их как можно меньше. Но поскольку все в данной зоне получат такие же миссии, то желательно найти компаньонов для более быстрого их выполнения.

Ну и, само собой, играя в подобную игру, как же не доказать себе/соседу/другу/совершенно незнакомому человеку на другом краю материка, что не зря вы качались, учили новые приемы, и что ваше кун-фу круче его? Да, речь идет именно о PvP и его разновидностях. Одной из основных особенностей «Вархаммера» станет усовершенствованная модель *Realm vs Realm*, до этого использовавшаяся в *Dark Age of Camelot*. Созданный герой всегда бу-

дет сражаться за армию выбранной расы, и все его действия будут сказываться не только на нем самом, но и на всей армии/расе. Состоять данный режим будет из четырех видов сражений. **Skirmish** — в каждой игровой зоне будут как места для сражений, так и безопасные места (по сути, данный режим будет представлять собой базовый элемент *RvR*). В **Battlefields** нам предстоит захват стратегически важных объектов. **Scenarios** — специальные задания: захват флага, удержание на время и другие им подобные. Ну, и последний из обещанных, **Campaign**, включает в себя все три предыдущих режима и заключается в захвате и разграблении вражеского города и взятии короля соперника в плен для последующих унижений. Наградами за участие в таких боях будут специальные ранги, вещи, которые можно будет собрать с трупов убитых вами игроков, и даже умения. Интересно то, что при снятии вещей они просто дублируются. Т.е. в итоге и вы, и ваш противник будете махать идентичными дубинами.

Кроме вышеперечисленного, разработчики собираются добавить в *Warhammer Online* новый режим *Player vs Environment*, который не предполагает непосредственного сражения между двумя армиями, но благодаря таким квестам игрок сможет, опять-таки, внести свой вклад в успех выбранной им стороны.

Обещана нам еще одна любопытная деталь. Со временем черты лица и физические характеристики героев будут меняться. Так, например, гномы будут постепенно обрастать бороде, а орки будут расти шириной и вкось, еще прибавляя при этом в росте. Таким образом, игроки смогут по одному только виду персонажа определить, какого он уровня и какой он профессии, и решить, стоит ли затевать с ним драку или проще обойти стороной, прикинувшись ветошью.

Ну что можно сказать в завершение? Ждем. Ждем и надеемся, что ежемесячная оплата будет не слишком велика. И посмотрим, сможет ли «Вархаммер», гордо позиционируемый как убийца *World of Warcraft*, оказаться хотя бы не хуже.



Разработчик: Turbine Entertainment Software
Издатель в США: Midway
Издатель в Европе: Codemasters Online Gaming
Жанр: MMORPG
Системные требования: не объявлены

Uzik uzik@krosavcheg.com

The Lord of the Rings
Online
Shadows of Angmar

По Средиземью сделано немало игр. Нет, конечно, не так много, как по теме Второй мировой, но достаточно. Были и РПГ, и экшен-аркады, и стратегии, кои были популярнее всего... И была анонсирована даже MMO по прекрасному миру Толкина. Называлась она Middle-Earth Online. Правда, разработчики решили изменить название на **The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar**, но на игре это ни в коем случае не отразится. Разработчики из **Turbine** уверяют нас, что игру они делают не по фильму, а по книге, что не может не радовать. События LotRO: SoA охватывают конец Третьей эпохи, время Войны Кольца. Игра начинается приблизительно после того, как Фродо покидает Шир. По сюжету игры нам предстоит поддержать Братство Кольца, не отождествляя себя при этом с кем-либо из персонажей книги. Основная сюжетная линия нам прекрасно знакома по трилогии Профессора. Дополнительная история основана на возрождении Короля Ветров Ангмара и его слуг. Наша роль — очистить путь героям из Братства, чтобы они могли продолжить путь. Без нас и нашей помощи Братство столкнулось бы с более опасным противником. У нас будет возможность взаимодействовать с главными фигурами «Властелина Колец» через квесты так, чтобы мы смогли почувствовать себя частью целого, вжиться в мир.

Рас будет четыре: **Люди, Эльфы, Хоббиты и Гномы**. Также у нас будет выбор из семи классов: **Чемпион** (Champion), **Капитан** (Captain), **Охотник** (Hunter), **Мудрец** (Lore-Master), **Страж** (Guardian), **Вор** (Burglar), **Менестрель** (Minstrel).

Что интересно, не все классы может позволить себе любая раса. К примеру, если Охотником, Стражем и Певцом могут стать все, то Капитаном могут быть только люди. И есть еще одна вещь, которая отличает игру от других фэнтезийных MMO — во «Властелине Колец» не будет чистых магов. Есть только приближенный к ним класс Мудрец. А ведь и вправду, Толкин в книгах дает понять, что в мире есть всего пара настоящих волшебников. А потому не каждый сможет стать Гэндальфом. Магических приемов, которыми можно будет научиться, предполагается совсем немного, и процесс обучения тоже, судя по всему, будет весьма прост. А так как магия будет, в основном, мирная, придется забыть о привычном раскидывании файерболов направо и налево.

Скилы разработчики «Властелина Колец» называют Чертами Характера. Характер нашего протеже можно будет изменить своими действиями.

* * *

Разработчики традиционно обещают нам сверхумный AI. Да и кто только его не обещал... Но тут-то дело обстоит намного серьезней. Ведь, по идее, AI мобов для онлайн-игры должен быть максимально простым. А тут нам сулят чуть ли не раздачу ролей на партию противников, как в «Сталкере». На при-

мере это будет выглядеть так: когда игрок сбивает одного бандита, другой бандит подбегает, чтобы помочь ему встать. Бандиты разумны и заботятся о защите «своих». Иногда mobs будут нападать друг на друга. Этим и нужно будет воспользоваться игроку, дабы и опыта получить, и раненым не оказаться.

Еще mobs будут ориентироваться на количество нападающих игроков. Если это будет пати, то mobs станут атаковать всех равномерно. Это вам не Lineage II, где один ведет паровоз из мобов, а остальные дружно их отстреливают...

* * *

А теперь крепко держитесь за стулья. PvP не будет! Да, это горькая правда. Разработчики уважают мир книги Толкина и не желают видеть эльфа, который радостно кромсает хоббита. Чтобы не быть заброшенными помидорами, они решили добавить режим **monster play**. Если выполнение квестов вас сильно утомило, то можете «временно» стать орком, гоблином или троллем и помешать выполнить те же квесты своим соперникам. Уровней вы получать не будете, но сможете заработать множество различных бонусов, **монстер-очков** («Monster Points»), если хотите. Эти очки могут использоваться, чтобы получить доступ к более грозным воплощениям тьмы, но могут также использоваться на развитие вашего главного персонажа. Цикл представляется таким: заходим как монстр, хулиганим, зарабатываем несколько очков, которые или тратим на более мощного монстра (который, в свою очередь, сможет заработать больше очков), или покупаем пару миленьких улучшений для вашего персонажа. Звучит неплохо. Но с другой стороны, тут же генерируется квест по очистке монстров, и у тех же оппонентов появляется причина найти и убить вас. Эдакий PvMP, который будет опционален и согласован — вы не сможете наткнуться на других монстр-игроков, а разгуляться вам дадут только в определенных областях игры. Можно смело сказать, что это достойная замена стандартному PvP.

* * *

Что же мы видим? Эдакая смесь *GuildWars* и *Dungeons & Dragons Online*. Оригинальный, не киношный мир Толкина. Интересные нововведения в жанр. Умный AI. Если все будет правильно реализовано, то нас ждет если не замена WoW, то отдельный хит, но иначе. Кстати, Turbine обещали нас обрадовать дополнениями, в которых будут еще более широкие возможности развития, новые локации и продолжение приятного времяпрепровождения. В одном из интервью разработчики оговорились о верховой езде и возможности добавления Рохана. Кстати, открытый бета-тест уже начал, так что релиз готовой версии игры не за горами.



Shrike



Разработчик: Primal Software

Издатель: Akella

Жанр: action/RPG

Системные требования: процессор AMD/Intel не менее 1000 МГц, видео GeForce 2, 256 Мб ОЗУ, 2 Гб свободного места

Когда-то очень давно маленький мальчик из рода Серого Пса впервые задумался о том, как это, должно быть, горько и страшно — жить бездомным сиротой, у которого все пожитки вполне умещаются в тощем мешке за спиной. А теперь он и сам вот уже двенадцатый год другой жизни не знает.

И узнает ли — не у кого спросить...

Думаю, я не очень ошибусь, если предположу, что с творчеством Марии Семенович знаком каждый второй наш читатель. Сам я за те 10 лет, что прошли с момента выхода её «собачьей» эпопеи, перечитывал эту историю раз семь.

И естественно, услышав, что по одному из моих любимых произведений собираются делать игру, и даже не одну, а целых три, обрадовался и загорелся надеждой. Впрочем, по зрелому размышлению о том, чего же я такого жду, оказалось, что на моей памяти ещё не было ни одной толковой экранизации, которая бы полностью устраивала фанатов книжных эпопей, что уж тут говорить об их игровых версиях. Подумав об этом, я успокоился. Время шло, игры двигались к релизу, в то время как фильм на большой экран не очень-то спешил. Разработчики, пораскинув умом, решили набраться терпения и повременить. И лишь после того как фильм наконец-то добрался до кинотеатров, две игры из трех обещанных появились в свободной продаже — **«Волкодав: Последний из рода Серых Псов»** и **«Волкодав: Месть Серого Пса»**. Последнюю мы с вами сейчас и разберем.

А пока машина шуршит диском в приводе, почитаем-ка от нечего делать текст на коробочке. «Нелинейный сценарий, повторяющий историю фильма, но значительно обогащенный и дополненный сюжетом из книги». Внутри ерзает какое-то нехорошее предчувствие, но оно быстро забывается: игра наконец-то доинсталлилась. Отыскиваем на рабочем столе ярлычок, притаскиваем с кухни чашку чая побольше и начинаем погружаться в атмосферу игры...

* * *

Кунс Винитарий появился у Серых Псов в конце лета. Он прибыл на потрепанном боевом корабле и сошел на берег во главе трех десятков суровых обветренных парней. Он сказал Серым Псам, что пришел с миром, но ему нужно жилье для своего племени. На далеком острове, его родине, все невыносимее жить из-за медленно расплзавшихся ледников.

Серые Псы не удивились подобным речам. Венны знали, что островным сегванам последние сто лет в самом деле приходилось несладко, отчего они целыми племенами переселялись на материк. Горе, когда внуки селятся не там, где умерли деды! Посоветовавшись, Серые Псы указали пришельцу ничейные земли на

том берегу Светыни. Винитарий сердечно благодарил за ласку... Откуда было знать Серым Псам, что островное племя давно уже прозвало своего заботливого вождя Людогедом...

* * *

Начинается игра с того, что нам предлагают раскидать по своему усмотрению несколько очков по немногочисленным статкам, каковых насчитывается аж четыре — по современным меркам, действительно немного. Назначение их довольно прозрачно, разве что на переносимый вес влияет не сила, а телосложение. Здесь же нам предложат выбрать уровень сложности, на котором и придется нам проходить всю игру. Как вы думаете, что именно он определяет? Силу противников? Их количество? Интеллект? Все гораздо проще: при выборе самой легкой сложности вы будете начинать игру с персонажем 9 уровня с соответствующими ему статками, а если выбрать самый тяжелый уровень сложности, — против параметров и уровня персонажа будет красоваться гордая цифра раз. Оригинально, да? Ну, выбор сделан, поехали...

* * *

Для кого в одиннадцать лет ничего не значит плач раненого щенка, кто способен весело швырять в него камень за камнем...

Дети. Голодные, выжившие, ободранные подростки, ползающие на четвереньках по обледенелой горной дороге. Исцарапанные руки просеивают каждый комочек породы, выпавшей из тачек и корзин взрослых рабов. Не затерялся ли где крохотный обломок самоцвета, не затаилась ли где золотая пылинка?..

И другие дети. Совсем другие. Сытые, крепкие, разругавшиеся на морозе. В меховых сапожках, с длинными кнутами в руках. Впрочем, такие же рабы, как и те, выжившие. Каждый из юных надсмотрщиков знает, что, провинившись, вполне может оказаться среди оборванных. И те ему, скорее всего, в первую же ночь выцарапают глаза. Зато и любой из полуголых знает: стоит как следует захотеть — и он вполне может заработать меховые сапожки и кнут. Если, конечно, допустят те, кто уже ходит с кнутами...



Немногие решают пробиваться наверх: одни быстро тупеют, обретая скотское безразличие к происходящему. Других держит страх, третьих — бессилие, четвертых — гордость и злоба...

В ту осень, как раз перед тем, как снег завалил перевалы, торговец рабами привез на рудник двоих боннских мальчишек, одногодков. Один из них стал надсмотрщиком по кличке Волк. Другого семь лет спустя прозвали Волкодавом...

* * *

Как и положено, первым заданием Волкодава является именно убийство Людоеда. А после этого — спасение Тилорна с Ниилит, побег из горящего замка (хотя я так и не понял, каким образом от одного брошенного факела умудрился запалывать ВЕСЬ замок, включая ворота). Опять же, как и положено, побег происходит через колодезь. Радует, что здесь Тилорн умудряется передвигаться сам, а не на горбу венна, при всей своей слепоте. Далее Большой погост, Галирад, Ключинки... Ключевые точки практически соответствуют книжной канве. Все бы ничего, если бы разработчики не извратили смысл некоторых событий так, как им больше понравилось. К примеру, эпизод, когда Волкодав выкупает из рабства Неда. В оригинале он расплатился собственным мечом, здесь же ему приходится переться за какой-то диадемой к хариюкам. Если мне не изменяет память (а она меня вряд ли подводит, так как я сел перечитывать книгу практически одновременно с прохождением игры), хариюки вообще племя гордое и держатся обособленно, практически ни с кем не торгуют. А еще то, что кнесинка берет Волкодава в телохранители только перед поездкой в горы, вызывает некоторое недоумение.

Квесты в игре неплохи, по крайней мере небанальны. Как это ни странно, «почтовых» среди них довольно немного. Почти все они взяты из книги, а те, которые придуманы разработчиками, довольно органично вплетаются в общую историю.

Большинство диалогов переключалось в игру прямо с книжных страниц. Некоторые из них даже озвучены, хотя очень странно и коряво. Из всего диалога озвучено одно, максимум два предложения. После этого персонаж умолкает, а вам остается дочитывать пол-экрана текста в тишине. Хотя как Волкодав, так и его собеседники продолжают забавно шевелить губами.

Интерфейс оставляет вполне приятное впечатление. Вроде бы на экране ничего лишнего, но вместе с тем все важные для игры элементы (мини-карта, лайф-бар, список навыков) остаются на виду. Разве что немного раздражает то, что при наведении курсора на любой предмет в инвентаре его описание всплывает не сразу, а где-то через 3–5 секунд. Как бы и не критично, но со временем начинает немного нервировать.

* * *

Когда надсмотрщиков тянуло развлечься, и тогда кто-нибудь из них предлагал рабам поединок, поскольку истинный вкус удовольствию доставляет некоторый оттенок опасности. Вызвавшегося раба расковыляли, и он — с голыми руками или вооружась камнем — должен был драться с надсмотрщиком, вооруженным кнутом и кинжалом, а нередко еще и в кольчуге. Тем не менее, желающий находился всегда, ибо тому, кто побьет надсмотрщика, обещали свободу. Длится же поединок до смерти, и тот, с кого перед сражением снимали оковы, знал, что больше ему их не носить. Он или выйдет на свободу, или погибнет. Надсмотрщики побеждали неизменно, таким путем на свободу за всю историю Самоцветных гор не вышел еще ни один человек. Однако раб для поединка находился всегда.

* * *

При каждом повышении уровня нам выдают три-четыре очка для повышения наших четырех параметров. Можно, конечно, вкачивать их целенаправленно в одну или две характеристики, но на практике такой персонаж оказывается не особенно жизнеспособным. Так, если вы примитесь подымать сноровку, то Волкодав будет красиво уворачиваться от ударов, но если один или два достигнет цели, то всё — можно с чистой совестью нажимать QuickLoad, ибо венн уже вряд ли выживет. Тоже касается те-

лосложения. Да, Волкодав будет хорошо держать удар, но нафиг оно такое надо, если каждый пинок врага достигает цели. Так никаких лечебных бутылочек не напасешься. К тому же при избирательной раскатке у вас, скорее всего, даже не получится одеть персонажа во что-нибудь приличное. Сколько раз приходилось злиться, когда броня покрепче или меч позамашистей герою



были не впрок из-за того что не хватало одного или двух очков в какой-то характеристике.

Кроме конкретно «уровневого» опыта, в игре учитывается опыт владения рукопашным боем, оружием ближнего и дистанционного боя. При повышении какого-либо из этих умений в нашу копилку умений добавляется один балл навыка. За эти самые очки мы и можем обучаться способностям, делающим Волкодава значительно сильнее и опаснее для противника. Сами же навыки разделяются на боевые и, скажем так, социальные. В принципе, при должном старании к концу игры можно прокачать все перки, но это не очень нужно. Лично я закончил игру приблизительно



25 уровнем, и при этом у меня осталось где-то порядка семи неизрасходованных навыков. Я предпочитал проходить «Месть», в основном положаясь на меч, так что в первую очередь прокачивал навык владения холодным оружием, иногда выбирая между повышением здоровья или энергии. Понравилась привычка выбивания и захвата оружия противника. Красиво смотрится, когда Волкодав могучим ударом отправляет топор противника в ближайший овраг, а

затем к праотцам — его владельца. Но даже если вы предпочтете проходить игру лучником, советую всё же прокачать навык кругового удара, иначе, если вас окружают со всех сторон, может быть ну о-ч-ч-чень неприятно.

* * *

Волкодав, а ты бывал в настоящем бою? — обратился к нему Лихобор.

Венн усмехнулся. Мальчишкам отчаянно хотелось видеть своего наставника героем. Он спросил:

— В настоящем, это в каком?

— Ну... — замялся отрок. — Это когда... войско... много народу...



— Бывал, — сказал Волкодав.

— И... как? — жадно спросил Лихобор. Волкодав пожал плечами и коротко ответил:

— Страшно.

Близнецы переглянулись, и уже Лихослав подал голос:

— А сколько тебе было лет, когда ты впервые убил врага?

Ему самому еще не случалось отнимать вражеской жизни, и он считал это постыдным.

— Двенадцать, — сказал Волкодав.

* * *

Враждебная фауна поражает не столько разнообразием видов, сколько численностью популяции. Всего-то их — звери, лешие, мертвяки и люди. Вроде и немного, но когда против тебя бьется около десятка волков, вовсе не до смеха. Да, вооруженных дубинами старайтесь выманивать хотя бы по одному: при ударе дубиной наносится удар не только по жизненным силам, но и по энергии. А при отсутствии энергии Волкодава сбивают с ног, после чего исход битвы практически предreshen — «главное с ног сбить, а там запинаем». Еще не стоит забывать, что некоторое оружие потребляет эту самую энергию в работе, и даже не только при использовании спецприема, но и на обычный удар. Не следя за этим показателем, можно не раз попасть в ситуацию «закончилась энергия — сбили с ног — запинали — загрузился». Ещё хочу дать подсказку — на нежить действует огнюдь не все оружие, так что будьте внимательны. А то я как-то попытался запирять мертвяка ножиком. Окружили и, не спрашивая как звать, навалили так, что и не очнулся. Уж очень неприятная у них способность отравлять при ударе. Свой неприятный вклад в боевку вносит веннское «завладей оружием честно поверженного противника». На деле это выглядит так: если вы в бою сбили кого-то с ног, то можете забрать его оружие, деньги или что там еще из него лутится. Естественно, при этом Волкодав перестает атаковать противника. Да, это довольно удобно при драке один на один — можно оставить врага безоруж-

ным и цинично надругаться над ним. Но теперь представьте, что такое происходит в масштабном бою, где каждая минута промедления чревата... Неприятненько.

А ещё очень весело воевать на кулачках с животными. Если у людей анимация падения смотрится довольно красиво и достоверно, то медведь или кабан просто падает набок, как подрубленное дерево, а через секунду так же резво подпрыгивает. Мдя... Написал, перечитал и понял, что нифига не понятно. В общем, если будете играть, постарайтесь не упустить такой момент. Мы с Ягуаром хихикали минут десять (громко ржать не позволял работающий Талер).

* * *

При иных обстоятельствах Волкодав просто намертво замолчал бы и не стал дальше с ним разговаривать. Однако нынче ему было не до себя. И не до своей гордости. Вдобавок за время дороги он тоже присмотрелся к Дунгорму и понял: нарлак был далеко не глупец и искренне заботился о кнесинке. И потому Волкодав спросил его:

— Скажи лучше, почтенный посол, не видели ли кого твои люди, когда устраивали лагерь?

— Никого, — пожал плечами Дунгорм. Потом, подумав, вспомнил:

— То есть видели какого-то оборванца... охотника, наверное. Парни сказывали, он так перепугался их, что удрал без оглядки. А ты — засада!



Волкодав впервые повернулся к нему, светлые глаза сделались пристальными:

— А не свил тот охотник гнезда где-нибудь на дереве? Вон в той стороне?

И он мотнул головой туда, где здоровенные ели росли гуще всего, нависая над открытым пространством. Дунгорм ничего не ответил, но сразу куда-то заторопился. Волкодав слышал, как велиморский посланник звал к себе старшего над своими воинами. Если они там хоть что-нибудь найдут, сказал он себе, ни одному слову Левого я больше не верю. Ни одному.

* * *

Пару слов можно сказать и об искусственном интеллекте. Противники (как, впрочем, и союзники) достаточно сообразительны, чтобы хотя бы пользоваться бутылочками, когда в них возникает необходимость. Да и не стесняются оглушить Волкодава, причем это они делают в момент максимально невыгодный для игрока. Однако наряду с подобными проблесками, ИИ демонстрирует и пятна, и даже вовсе черные дыры, когда начинает откровенно тупить. Так, разбойник может застыть с философской мордой, погружаясь в созерцание, пока Волкодав вешает ему плюху за плюхой. Впрочем, иногда таким же образом поступает и сам венн. Не всегда адекватно компьютерный

интеллект реагирует и на дальний бой. Толпа может стоять и втыкать, пока её в это время обстреливают из лука. Иногда, правда, того, в кого попали, осеняет, что по ним всё-таки стреляют,



и он, достав меч/топор/дубину, устремляется к обидчику. Иногда даже добредает...

* * *

Леса вдоль Старой Дороги и вправду были роскошные. Волкодав косился по сторонам и тщетно силился уразуметь, как, во имя Богов, столь дивное место могло когда-то пустить в себя нечисть. Сколько он видел красивейших мест, навечно изувеченных насилием, преступлением и войной! Пора, кажется, было бы уже и поумнеть, но что-то в нем глубоко внутри все еще наивно дивилось: как же, мол, вышло, что чудесная красота никого не остановила и не спасла?..

* * *

Графически игра выглядит довольно приятно. Такие себе чисто славянские пейзажи: дубочки, березки, елочки. По идее, есть даже смена дня и ночи, но поскольку в пределах одной карты мы проводим не так уж и много времени, эта смена заметна только при переходе между локациями. Жаль, что при таком чарующем общем плане вблизи графический движок показывает свою не самую



красивую сторону. Про беззвучное шлепанье губами я уже говорил. С самого начала игры мой вам совет: отключайте кинематографическую камеру к черту. Повороты, которые она выписывает вокруг бе-

гущего или воюющего Волкодава, вызывают раздражение и тошноту. Хотя как знать, может, кому то это и понравится.

Не знаю уж кому как, а на мой взгляд, вставки в игру видеофрагментов из фильма не идут на пользу ни тому, ни другому. Да и с качеством этих отрывков явно что-то не так. В доброй половине из них откровенно синюшный колорит. Признаться, фильм я не смотрел, но после игры уже сомневаюсь, стоит ли вообще это делать.

* * *

Женщина склонилась над инструментом, и струны заговорили. Застонали.

Заплакали человеческим голосом. Невозможно было поверить, что Мангул только сегодня впервые увидел гусли. Ратники, еще обсуждавшие разухабистую песенку Аптахара умолкли, как по команде. Даже те, что обнимали тихо попискивавших девчонок, навестили уши и замерли.

При первых же аккордах Волкодав едва не выронил книжку из рук. По позвоночнику откуда-то из живота пробежался мо-



роз. Подобного с ним не бывало уже очень давно. Он прирос к месту и понял, что на самом деле каторга кончилась вчера. Сегодня. Только что. А может, и вовсе не кончалась. Какое счастье, что на него никто не смотрел.

Он знал эту песню. Кажется, единственную, доподлинно родившуюся в Самоцветных горах. Если там пели, то рвали сердце чем-нибудь своим, принесенным из дому. Эта была одна, и в ней было все. Поколения рабов илифовали ее, вышелеливали из ненужных слов, как драгоценный кристалл из пустой породы. Только тогда ее называли Песней Отчаяния. Почему она стала Песней Надежды?..

* * *

Что я могу сказать в завершение. Если вы не читали книгу, то поиграть стоит. Если читали, то играть тоже стоит, хотя и нужно быть осторожным. Проект вышел вполне приличным и достойным того, чтобы на него обратили внимание. Да, пусть вы пройдете игру один раз, а после этого отправите её на полку. Пускай... Зато вам будет чем занять 12 часов вашего досуга. Хотя «Волкодав» и предлагает нам на выбор три различные концовки, путем нехитрой комбинации Save/Load за десять-пятнадцать минут можно просмотреть их все. Да, вряд ли кто-то купится на предложение продолжить игру после завершения сюжета. И когда вы после финальных титров со спокойной душой вырветесь из мира Волкодава, мой вам совет — если вы не читали книгу, возьмите и прочитайте. А если читали... То прочитайте ещё раз, от начала до конца, всю сагу... Она того стоит.

P.S. В статье использовались отрывки из книги Марии Семенович «Волкодав».

Кирилл ТАЛЕР

Золушкот

Сказка в трёх частях об игровой индустрии, животных и мире во всём мире

Действующие лица:

Злая Главредша Татьяна — тиран, сатрап, деспот; с безразмерной причёской, двухметрового роста, разговаривает хриплым басом, постоянно балует двух капризных, но бездарных авторов Талера и Bateau;

Золушкот — скромный молодой автор Ягуар, лишённый Злой Главредшей Татьяной всяких гражданских и потребительских прав, выполняет в редакции самую чёрную и неблагодарную работу, любит сметану (часто), девушек (реже) и шутеры (в свободное от девушек и сметаны время);

Bateau — ленивая двухголовая сволочь, которая курит сигареты Glamour;

Талер — нас читают дети, поэтому его я описывать не буду...;

Добрый Отец — тот самый, которого Злая Главредша постоянно грозит вышвырнуть из дома; вообще-то эту роль должен играть Михаил Литвинок, но так как он уехал договариваться с рекламодателями, его роль будет выполнять столб высоковольтной линии передач;

Столб высоковольтной линии передач — см. выше; в целом, достаточно адекватный и жизнеутверждающий предмет;

Kertis — его роль ему точно не по душе;

Glukk — соглашается, но роль ему нравится ещё меньше...;

Главный Разработчик и Издатель (ГРИ) — воплощение доброты и бабла (что, в общем-то, одно и то же) Игрового Королевства;

Маленькая Пиарщица — его дочь, красивая, честная, добрая (одновременно), при том ещё и талантливая пиарщица (мы в сказке!) трёх игровых проектов класса ААА (мы в сказке!!!); любит вышивать нательным крестиком (палач научил);

Генеральный Маркетолог — сволочь редкая, советник в седьмом колене, иногда в нём просыпается что-то хорошее — и сразу же в ужасе засыпает;

Добрая Фея — ну... вообще-то, это Rand... только переодетый... и очень добрый... вы знаете, каким добрым может быть Rand?! ...вот и я не знаю... но мы в сказке, поэтому будет всё;

Волшебный танк — на нём Золушкот поедет на сказочный бал Лучших Разработчиков и Издателей; в 12 часов превращается в скриншот отвратительного качества;

Мышка-кучер — животное-расист...

Мальчик-пыж — Малиас, очень добрый, альтруистичный и доверчивый мальчик; в перерыве между добрыми делами расчленяет злых людей;

Глашатай — обычно гласит, а что с него ещё взять...;

Персонажи на балу, голоса и т.д. и т.п.

Действие I. Превью Новогоднего бала.

Сцена I

Грязная, немытая уже восемь лет (со дня первой премьеры в 1998 году) декорация игровой редакции МИК, помещение щедро устлано пустыми бутылками, среди которых иногда падают полные (но их считают глюками и не замечают), компьютеры покрыты могучим слоем пыли, в дальнем углу поме-

щения видны носки 49-го размера, носки на что-то надеты (вероятно, на ноги), носки уже не пахнут, потому что нечем; на переднем плане сидит Золушкот и вдохновенно целится в снайпера-противника, снайпер постоянно выскальзывает из-под прицела; в комнату резко заходит Злая Главредша.

Злая Главредша Татьяна: Здесь кто-то вздумал не работать в разгар рабочего процесса?!

Золушкот (целится в бронированного «меха»): Но, матушка, здесь некому работать!

Злая Главредша Татьяна: А ты?!

Золушкот (отрывается от монитора): Я только что сложил скриншот к хентаю, и я свободен — скоро семь часов!

Злая Главредша Татьяна: Один скриншот?!

Золушкот: А больше и не надо... Нас закопают даже за один...

Злая Главредша Татьяна: И что на нём?!

Золушкот: Так, девочка в шарфе...

Злая Главредша Татьяна: А кроме шарфа что-то есть?!

Золушкот: Есть всё!!! И даже родинка... нет — две! — на этом самом... («Мех», увидев, что Золушкот в игре бездействует, осторожно подбирается к безвольно замершему снайперу...)

Злая Главредша Татьяна: Убрать!!! Поставить вместо бабы танчик! Времени войны!

Золушкот: Но это же хентай...

Злая Главредша Татьяна: Приделайте фаллическое дуло... Нет, два! («Мех» в игре, пользуясь моментом, начинает глумиться над снайпером, бормоча под нос декадентские стихи.)

Золушкот: Как два? К такому маленькому танчику времени Пунической войны?!

Злая Главредша Татьяна (не слушая Золушкота): Проснитесь, мальчики, уже пора на Бал! (Носки начинают лениво шевелиться, из-за компа поднимается массивная фигура Bateau, на компе в другом конце комнаты мех потихоньку устает от глумления...)

Bateau: Я тут... А шо за бал, простите?..

Злая Главредша Татьяна: Для лучших разработчиков на свете! И для издателей с баблом восьминулёвым! Там будут сливки общества, и накуп... Короче, много разного гламура. Где, кстати, Талер? Где он, милый мальчик?!

Bateau: Ушёл по разработчикам гулять... При нём была бутылка с пивом «Жигулёвским» и диктофон, и бритва. Для бритья...

Злая Главредша Татьяна: Звони ему, звони, мой кроткий Демон! Достань из недр своих мобильный телефончик и сообщи, чтоб был здесь через час...

Bateau: Угу... Опять потрачу гривню пять копеек... А результат? А бонусы к зарплате?

Злая Главредша Татьяна: Не спорь, Бато! Он всё же самый старший...

Золушкот: А я?!

Злая Главредша Татьяна: Да, про тебя забыла... («Мех» в глубине монитора, лоснящийся от пота, зовёт своих друзей, ибо больше не в силах глумиться.)

Злая Главредша Татьяна: Возьми Касперского и уничтожь весь вирус. Потом добавь в статью пять тысяч знаков... В ту самую, в которой вирус пасся. Потом сверстай полномера, вслепую!

Золушкот: Вслепую?!

Злая Главредша Татьяна: Тренируй инстинкт первичный! Редакционную собаку накорми...

Золушкот: Собаку?! Но у нас же нет собаки...

Злая Главредша Татьяна: Так приручи! Потом натренируй — чтоб графоманов за филей кусала! — и именем красивым назови... Гиперионом там... Или Валгаллой. А после можешь покормить немного — читала я в журнале «Овцеводство», что всякие нормальные собаки от картриджей поломанных балдеют... («Мех» в глубине монитора тихо всхлипывает, скорбя о судьбе Золушкота.)

Золушкот: И после этого я поспешу на Бал?!

Злая Главредша Татьяна: Да, поспешишь... пойдёшь в отдел рекламы и сделаешь четыре ярких бейджа! Не для себя — тебя на бал не пустят! — а для меня и мальчиков моих.

Золушкот: Зачем четыре, вас же только три?!

Злая Главредша Татьяна: Нас три! Зато четыре головы... (Bateau подмигивает Золушкоте двумя глазами из четырех; мех в глубине монитора в ужасе прячется за бездыханное тело героя)

Злая Главредша Татьяна: Ну, а потом ты сможешь — безусловно, из Интернета — прочитать про Бал. И подготовь превью: сто пять скриншотов, двадцать тысяч знаков... Всё, пока! (уходит, забирая Bateau)

Сцена II

Золушкот в rBale и мех в игре рыдают синхронно и со звучно. На сцене появляется очень добрая бородатая фея, фея иногда почесывает нижеспинную часть, сморкается в бороду и вообще являет собой идеал взаимопонимания, сострадания и коштерного обращения с журналистами; по левую руку от Феи возникает мальчик-пыж.

Фея Rand: Мой мальчик, чем ты так обеспокоен? (Ковыряет-ся волшебной палочкой в правом ухе.)

Золушкот: О фея добрая, меня на Бал не пустят! Главредша Злая и два штатника позорных: Бато и Талер — едут на машинке и скоро будут есть фуршет различный: икру, блины и вкусные пельмени... и громко чавкать, и сопеть надрывно... А мне — ловить какую-то собаку, с большими и брутальными зубами... (Рыдает.)

Фея Rand: Не плачь, о славный секретарь журнала! Меня учили в очень раннем детстве, что всякая пользительная фея должна творить добро с большою скидкой. И я сейчас тебе помочь готова... С тебя пять гривен двадцать семь копеек — налог на альтруизм и сострадание. (Рыдающий Золушкот, не глядя, даёт Фее десятку.)

Фея Rand: Какая щедрость! Слушай же, мой мальчик — на Бал немедленно будешь ты отправлен. И разработчиков невиданные сонмы тебе споют о скором эксклюзиве...

Золушкот: Что, правда?!

Фея Rand: Нет, шучу... Гы-гы! Повёлся! Нам человеческий юмор недоступен, но рассмешишь того, кто обездолен — для феи ничего приятней нету... Смотри, вот отвратительный скриншот, и танк на нём размером с цельный пиксель. Что, нравится?

Золушкот: Я лучше не поеду...

Фея Rand: Но я сейчас взмахну волшебным жезлом... — ой, в ухе он застрял! — и крепко... тянем!... Так вот, взмахну — и жуткий танк скриншотный в прекрасный новый «Хаммер» превратится. А все танкисты — в жеребцов гневных.

Крики из танка: Мы жеребцы и так!..

Фея Rand: А кто бы сомневался?! А вот, смотри, малюсенькая мышка... Она твоим шофёром станет верным (Достает из кармана волшебного плаща мышку.)

Мышка: Пи...

Фея Rand: Что, маленькая, страшно быть шофёром?

Мышка: Пи...

Фея Rand: Не бойся, все посты я подкупила...

Мышка: Пипец какой-то... Я чё, повезу этого позорного кота? Вы чё, совсем очумели?! Может, мне ещё и в рифму начать говорить? (Зловещая пауза.)

Фея Rand (угрожающе): Тебе я, мышка, карму перепорчу! Закрою чакры, отобью эгрегор — и не шофёром «Хаммера» ты ста-

нешь, а трактористом в городе Чувырске... Что за расистские замашки, право? Коты и мыши суть друзья навеки. Но если очень уж тебе противно — возьми с него двойную таксу, что ли...

Мышка: Вот так бы сразу, а не сопли с мёдом — двойная такса плюс кефир за вредность!

Фея Rand (к Золушкоте): Теперь мы подберём тебе наряд... Армани, Гуччи — или по-хипарски?

Золушкот: Так мне бы это... Чтобы все упали!

Фея Rand (размышляет): Пожалуй, акваланг... И два баллона — спереди и сзади!

Золушкот: ...и все подумают: сбежал из психбольницы!

Фея Rand: Но это же, мой друг, почти что правда...

Золушкот (осматривает помещение): Угу, она... Армани мне давай! (Фея, ловко пронося палочку мимо уха, машет ею, и на Золушкоте появляется великолепный костюм-тройка от Армани.)

Золушкот: Ну всё, я побежал в машину... Спасибо, фея — встретимся потом! (вперёд выходит мальчик-пыж Maniac)

Maniac: Куда пошёл?! На бал, и без косухи?!

Золушкот (смущённо мнётся): Ну да, забыл...

Maniac: Я не волшебник, а простой маньяк... Но помогу тебе, о славный мальчик! Держи косуху с моего плеуа. В ней Стенька Разин хаживал по Волге и за бесценку продал Йоко Оно, а та косуху Стингу отдала. Манделла, Марадона, Шварценеггер её носили на плечах своих... Я спёр её у Дмитрия Диброва, когда тот шёл со съёмки передачи и очень сильно не владел собой.

Золушкот: Я буду в ней совсем неотразим?

Maniac: Не так, чтобы совсем... Езжай скорее! — а то я, ёшкин-кошкин, не сдержусь...

Золушкот: Как я прекрасен! Стоп, а вся работа?! Её я срочно должен переделать...

Фея Rand: Не бойся, славный мальчик, я с тобою. Я гномиков волшебных призову: они сверстают самый лучший номер, собак приручат и превью напишут, и дул прикрутят к танку — целых три!

Золушкот: Ура, ура! На Бал, на Бал — поедем...

Мышка: Угу... И помни про кефир!

Фея Rand: И помни десять правил непреложных! Не открывай личину журналиста — всё волшебство построено на этом. Хоть Томом Холлом назовись, хоть Бартлом — но никому ни слова, ни полслова о том, что ты статейки злые пишешь! Второе правило — веди себя развязно, в костюме от Армани это можно, но палку всё же не перегибай — фортуна любит смелых... и заморских. А третье правило, оно главнее всех — когда сожрут фуршетные шедевры (и всё допьют — но это будет раньше!), часы на башне прокричат: «Двенадцать!» — шофёр твой верный в мышку превратится, а «Хаммер» станет стареньким скриншотом... Лишишься ты костюма от Армани, и упадёт IQ на сорок пунктов... Семь правил остальных... А, леший с ними! Хотя бы три запомни...

Золушкот: Постара-а-а-аюсь...

Сцена III

Золушкот с мышкой уезжают, Фея и мальчик-пыж исчезают; в опустевшей редакции внезапно появляются Kertis и Glukk в виде... гномиков.

Kertis: Братец... ты что-нибудь понял?

Glukk: Грм!

Kertis: Это мы, что ли, волшебные гномики?

Glukk: Угр!

Kertis: И это мы, что ли, должны убирать за Ягуаром?!

(Glukk недоумённо молчит)

Kertis: Нет, я тебя спрашиваю, это нас вызвали каким-то зловеющим волшебством, чтобы мы, в виде ГНОМИКОВ!!! — убрали в редакции?! (в руке Кертиса сам собой появляется листик со списком указанных работ: первый пункт гласит: «Гномики, приручите собаку!»)

Kertis (с видом палача): Братец, топор с собой?

Glukk: Агрх!..

Kertis: Пошли убивать собаку... И это только начало — дальше по списку!

Конец первой части, занавес

Действие I. Ревью Новогоднего бала.

Сцена I

Огромное помещение с мраморными потолками, чучелами лебедей, хрустальными люстрами, янтарным полом и стенами, расписанными под золотую хохлому — в общем, апофигей мажорского гламура и изысканности; по залу бродят важные главные разработчики, ещё более важные главные издатели и грязные программисты в рваных джинсах — им можно всё, потому что они программисты; в центре зала — pow-how-трон, к которому прикреплены всевозможные платформы и консоли всех мастей, от допотопных Nintendo, Atari и PS1 до Wii и прочих новейших моделей, особняком на столике перед тронном стоит сверхмощный компьютер; на троне восседает самый главный разработчик ГРИ, по левую руку от него расположилась дочь — прекрасная Пиарщица, надежда всей игровой индустрии.

ГРИ (скукая): Уж полночь близится, а договора нет. И инвестиций в сотни две лимонов!.. Когда же разработчиков заморских, самоуверенных мешков с баблом бессчётным засунем мы за пазуху, в карман и даже в то угрюмое местечко, что скромно прикрывается штанами?

Маленькая Пиарщица: А как же наши разработчики, отец?

ГРИ: Давно все там, в угрюмом месте... Но дочь моя, переборов муза и паблика с рилейшензом богиня, гроза всех маркетологов надменных, скажи мне, отчего печаль такая на личике твоём вдвойне прелестном? Смотри, идёт издатель, очень важный — плавать, что ниггер он...

Маленькая Пиарщица: Фи, папа! Моветон жеж!

ГРИ: ...Ну хорошо — он афроамериканец. Ты договор с ним, дочка, подпиши-ка — тебе откаты, мне проект великий. Ты медлишь?

Маленькая Пиарщица: Медлю, да! Устала я — пиар уже не в радость, особенно с такими вот мешками, командочки мне хочется дебютной: семь человек с горящими глазами, что делают Игру Своей Мечты, голодных, бедных, злых, амбициозных — я их под крылышко возьму всенепременно, оберегать их буду и пиарить, и злых мэйлстоунов у нас совсем не будет (напоминаю, это сказка!!!) — и в срок сдадимся, даже раньше срока...

ГРИ: Как молода ещё ты, ты не знаешь, как рушатся команды и проекты: программист болен, аниматор запил, художник эльфу рог пририсовал, моделлер опоздал — машина, пробки... ушёл в декрет охранник — будет двойня, опять порезал вены сценарист... И где он, твой Проект Мечты, родная?! Всё прахом изошло...

Маленькая Пиарщица: Ах, папёнышка, какая чепуха!.. Мне скучно слушать речи пораженца!!! (отворачивается)

ГРИ (ворчит): Пойду-ка встречу я гостей заморских — от дочки глупой отдохну немного...

Минует зал, выходит на крыльцо — напротив того останавливается шикарный «Хаммер», из которого выходит неотразимый молодой Золушкот в грязной засаленной косухе поверх эксклюзивного пиджака от Армани. Золушкот звучно сморкается в рукав косухи и, утирая непрошеную соплю, stalkивается с ГРИ.

Сцена II

ГРИ (почти вслух): Какая смелость моды...

Золушкот: Ну?! Можно, блин, пройти?!

ГРИ (почти вслух): И дерзкий слог... Он важная фигура!

Золушкот: Три раза уважаемый дворецкий!.. На Бал приехал я — пустите же, негодный! — иначе я опишу весь «Хаммер»... да, кстати, — где здесь туалет?

ГРИ: Мужской?

Золушкот: Нет, финский!

ГРИ: Финских не имеем, но самые роскошные клозеты...

Золушкот (дёргается и обречённо замирает): Уже...

ГРИ: Чего уже?

Золушкот: Неважно!!! Ни финский, ни мужской уже не нужен... (осматривает брюки) И так сходил... (осматривает брюки)

ГРИ: О, Боже...

Золушкот: Это не беда! Армани в мокром и блестящем виде — ещё моднее кажутся коллегам. Маркетология — великая наука!

ГРИ (практически вслух): Какая жертвенность в угоду моде... Так кто вы, незнакомец моложавый? Поверенный в делах...

Золушкот: И в них я тоже!

ГРИ: Активы есть? Как ценятся на бирже?

Золушкот: У нас активов — мама дорогая! Есть два винта, немного устаревших — один на десять гиг, другой на тридцать...

ГРИ (практически вслух): Как скромн он... как истинный монарх!

Золушкот: Дворецкий, отведи меня в тусовку!..

ГРИ: Но я не...

Золушкот: Пофиг! Просто отведи...

Сцена III

Всё тот же до тошноты шикарный зал, неспешно шествуют важные девелоперы, враждебно поглядывая на потенциальных конкурентов, ещё более важные издатели высокомерно поглядывают вообще на всех, в уголке зала небольшая компания обсуждает процесс создания собственного шедевра с коллегами; в общем и целом — в зале царит та сказочная и дружественная обстановка, которая сопровождает любую сходку волшебников и пажей от игровой индустрии, даже в сказке!

Первый девелопер в углу: Ага... Там восемнадцать костей только на палец! Тогда я говорю ему — а нафига на палец восемнадцать костей?! А он мне — во-первых, это инновация, во-вторых, это не тот палец, о котором ты подумал, а тот, о котором подумали издатели... А в третьих, ты ж аутсорсер, потому делай 18 костей на шоколадном батончике Finger — и не парься!..

Второй девелопер в углу: Это ещё что... Вот когда мы в детском квесте ввели зональные повреждения... (Появляется Золушкот... немая сцена, невыносимая в своём великолепии: 870 светлых голов индустрии поворачиваются в направлении нашего героя.)

Золушкот: Я это... всем привет, короче... (зал разражается всеобщим «Ах!...»)

Золушкот (впадая в ступор от такой концентрации внимания к его персоне): А где фуршет?.. Ммм... Не то, чтобы хотелось... пельменей там, яичницы с беконом... Да, кстати, где меню?.. Так вот — не то, чтобы хотелось очень сильно... А хочется... Короче, жрать хочу! А после — танцы!!! Можно и вприсядку!.. (Всеобщий выдох, полный облегчения.)

Первый голос: Как держит он себя в руках...

Второй голос: Вниманием владеет...

Третий голос: Какой небрежный, но красивый слог...

Четвёртый голос: Навскидку — он владеет НАП...

(Маленькая Пиарщица вскакивает со ступеней перед тронном и, расталкивая программистов (мы в сказке!), подбегает к Золушкоту.)

Маленькая Пиарщица: Я вижу, вы слегка издалека?..

Золушкот: Не так чтобы совсем...

Маленькая Пиарщица: Из Лихтенштейна?!

Золушкот: Из этого... С Фарерских Островов!.. Вчера купили остров для команды — оно, конечно, малость тесновато, когда бюджет за 200 миллионов...

Маленькая Пиарщица (искренне печальась (мы в сказке!)): Вы — денежный мешок...

Золушкот: Отнюдь! Ни разу! Собрали мы три молодых команды, все гениальны, злы и жаждут славы... И делаем Игру Мечты Всеобщей — Fallout NFS Online Forever!

Маленькая Пиарщица (прижимая ручки к сердцу): Ох, неужели... Право, я не верю...

Золушкот: Я тоже... То есть — мы рискуем сильно! Но верим в игровую индустрию, в онлайн, в оригинальные проекты...

Маленькая Пиарщица: Не надо больше слов... (Прижимает палец к губам Золушкота.) Идёмте же на мой балкон, идёмте! Я вся горю. Нам нужно пообщаться...

Золушкот: Как говорят у нас в журна... Ой, шибко сорри! Как говорят у НАС — welcome to Dreamland! (Уходят.)

Сцена IV

Уютный маленький непорочно интимный балкон, рассчитанный на двоих (для студентов — на двадцать) человек, в горшках благоухают розы, никакого Интернета и ICQ, вид на Игровое Королевство просто потрясающий — многочисленные разноцветные огоньки города, на горизонте — великая седая гора, подозрительно смахивающая на Фудзи, дует лёгкий освежающий ветерок с моря, кружится белоснежный вишнёвый цвет. На балконе, сцепивши ручки в профессиональном экстазе, беседуют Маленькая Пиарщица и Золушкот.

Маленькая Пиарщица: Ах, BGE — я от него немею...

Золушкот: А как вам PlanetSide?

Маленькая Пиарщица (испуганно): Но он же шутер!.. Там ведь кровь и мясо...

Золушкот: Но зато онлайн!..

Маленькая Пиарщица: Опять меня вы переубедили. Как я слаба наедине с прекрасным... Проговорить мы сможем до утра! И не устанем...

Золушкот: Нет! Увы, мой график... В двенадцать ночи будет общий митинг. По всем вопросам. Боже, как мне жалко — я не коснусь изысканного шёлка руки изящной...

Маленькая Пиарщица (почти что плачет): Да, приоритеты...

Золушкот (пытаясь исправить неловкую ситуацию): А как вам Fahrenheit? Ваще игра...

Маленькая Пиарщица: Мне нужно в туалет!.. Простите даму... (убегает)

Золушкот: Дык, всё понятно. Я и сам не прочь... Тем более с балкона... (исполняет заветное желание, воплощая не менее заветный архетип свободного и раскомплексованного человека. Вбегает маленькая пиарщица)

Маленькая Пиарщица: Вернулась я... Я чем-то помешала?

Золушкот (торопливо застёгивая ширинку): О, нет! Мне помешать ничто не в силах.

Маленькая Пиарщица: Какие смелые слова!.. Вы знаете, впервые я с мужчиной. И в первый раз дело с ним свой балкон... О, Боги, что я говорю — к чему деленье? — он Ваш...

Золушкот: Балкон?

Маленькая Пиарщица: Возможно, и балкон... (неловкая пауза)

Золушкот: Прелестная пиарщица... Я долго кидал понты, был не самим собою... Но более сдержаться я не в силах. Так слушайте: нет Островов Фарерских, и даже Балеарских нет ваще... И всё моё Армани в мокром виде — всего лишь волшебство знакомой Феи, а сам я жу... (часы на башне начинают пронзительно бить по наболевшим точкам Судьбы)

Золушкот: Но что это? Я слышу, уже на башне бьют часы? А времени всего лишь десять с гаком — ещё портвейн фуршетный не допили!

Маленькая Пиарщица: Портвейн и не допьют — он слишком мерзкий... А я — простите, добрый незнакомец! — часы перевела на ваше время, обычный глупый жест гостеприимства...

Золушкот: Фарерских Островов?!

Маленькая Пиарщица: О да, конечно!..

Золушкот: Всё, я пропал... часы уже пробили?

Маленькая Пиарщица: Удара два осталось...

Золушкот: Офигенно!.. Процдайте, да хранит вас новый патч... (Прягает с балкона, косуха цепляется за перила и остаётся трепыхаться на ветру, ставшем злым и пронзительным.)

Действие III. Аналитика Новогоднего бала.

Сцена полуфинальная

Угрюмый и безнадежный гандельик, посреди гандельика стоит Золушкот со стаканом сока и горько плачет.

Золушкот: Всё, нет сил более говорить в ритмике... Я отдал последние деньги мыши на кефир! Я потерял косуху мальчика-пыжа... Я не оправдал ожиданий Маленькой

Пиарщицы... О, этот миг, когда костюм-тройка от Армани превращается в один, один (!!!) нестиранный носок, что может быть хуже?! А что творилось в редакции... Все компьютеры поломаны, провода вырваны — и на столе Злой Главредши лежит десять — десять (!!!) убитых собак... Теперь меня увольняют! И поделом — не нужно было пытаться стать разработчиком, если я даже...

Голос Глашатая: Внимание, вниманье! Тот человек, что потерял косуху — вернитесь в дом свой, много не курите. И кстати, Путина портрет на стену надо — у нас, конечно, сказка, но потом... Потом к вам позвонит гонец наш верный — откройте и примерьте косуху. И тот, кому она придется впору, получит самый выгодный проект!..

Крик Злойной Главредши: Иди сюда, мой маленький котёнок, косуху нужно натянуть на Бато, на Талера (хотя и так налезет...) — чтоб стали мы владыками Вселенной.

Сцена финальная

Помещение редакции, всё то же грустное и унылое помещение журнала, находящегося в состоянии «а-ля Game.EXE», Ягуар пишет очередное превью, одновременно убирая за гномиками; на крыльце перед домом появляется делегация от ГРИ: Генеральный Менеджер и свита.

Глашатай: Мы в поисках хозяина косухи... Так отзовись же, тот опасный парень, что сердце дочки ГРИ похитил дерзко; а бонусом — две трети королевства!

Злая Главредша Татьяна: О, это наши дети, надевайте! Косуха на Bateau вполне налезет... Иди же, Золушкот, друзьям на помощь! (появляется Золушкот, пытается надеть на Bateau косуху; она практически не надевается)

Злая Главредша Татьяна: Вот, на одно плечо уже налезла!..

Глашатай: Как-то через силу... В косухе парень весил вдвое меньше...

Злая Главредша Татьяна: Он пять часов качал большие гири, все — на одно плечо!..

Глашатай: Есть, может, кто-нибудь ещё?

Bateau: Есть Талер... Правда, он гуляет. С ним диктофон, и для бритвы две бритвы...

Злая Главредша Татьяна: Прокляну каналью!.. Здесь славы пик, а он гулять надумал...

Глашатай: А что тут за мальчоночка в углу?

Злая Главредша Татьяна: Абортец журналистики, оставьте...

Глашатай: Но ГРИ сказал, примерим и ему!.. (надевает на Золушкота косуху)

Глашатай: Но как сидит!.. Так вот он, незнакомец!

Злая Главредша Татьяна: Ты пожалеешь, у меня есть связи!.. Со мной здоровался за руку Роберт Шекли!.. И даже целовал её немножко... (Из ниоткуда возникает ГРИ и Маленькая Пиарщица.)

ГРИ: Здесь сказка... Потому — долой стандарты. Долой релизы, полные бахвальства. Ничто, увы, на свете не заставит косуху стать нарядом от Армани. И разработчик, глупый и бездарный, не сделает проект «три А» за месяц, и даже за год... даже за столетие. А журналист с пиарщицей как пара — гораздо имхо есть милее, чем... Оставим... Ну ладно: чем геймжурналист усатый — а с ним пиарщик с волосатой грудью...

Маленькая Пиарщица (с почти немой упрёком): Ты обманул меня, скажи же что-то... Мне хочется тебя простить немножко...

Золушкот: О'кей! Уж полночь близится внезапно... Пускай сейчас я не властитель мира и доллары лопатой не гребу... Но я хочу сказать сквозь сказочные дебри — мы все не профи, не большие мэны. Всего лишь люди — маленькие, злые, немного добрые, чуть-чуть в контексте мира... Мы в сеттинге великой сложной Жизни, мы странники — дай Бог нам левел-ап!

Столб высоковольтной линии передач: Меня чинили... Пусть же будет свет!..

Свет зажигается над всем Королевством. Неслышно опускается...

ЗАНАВЕС

Frestarter & Pots

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

HAMMERS OF FATE

Разработчик: Nival Interactive

Издатель: 1C

Жанр: TBS

Системные требования: Р 4-2.5 МГц, 1 Гб ОЗУ, 128 Мб видео

Все течет, все меняется.... И вкусы простого геймера — не исключение.

Ведь как было раньше? Чтобы снова окунуться в удивительный мир любимой игры, достаточно было всего-то пары новых юнитов и несколько карт, созданных разработчиками в недрах редактора. А сейчас все совершенно иначе — ни один сознательный геймер не отдаст свои кровные за кучку сомнительных нововведений, которые вполне могли войти и в оригинал. Теперь нам подавай чего-нибудь более глобального, такого, что вносило бы в игровой процесс нечто новое. А если, не дай Бог, новшества пойдут во вред знакомому геймплее, то держитесь, разрабы, — закидаем гнилыми помидорами и заклеим позором на форумах!

Признаться, выход аддона к пятым «Героям» стал для нас полной неожиданностью. Видимо, сказывались заявления «Нивала» еще до релиза о том, что аддоны если и будут, то ничего кардинально нового, а тем более — новых рас мы не увидим. Уникальный случай, когда разработчики обманывают ожидания игроков, но это вызывает исключительно положительные эмоции.

Hammers of Mountains

Обзор аддона правильнее всего было бы начать с разбора кампании — немаловажного компонента любой успешной TBS, столь безжалостно загубленного в оригинале. Как ни прискорбно, но спустя полгода заметны лишь минимальные подвиги. Да, подправили скриптовые ролики, процесс шмыгания по местности сделал чуточку динамичнее, для чего нарисовали целых пять новых карт. Вот только лучше не упоминать о том, что на этих пяти картах проходят все пятнадцать миссий, а количество мелких стычек с всякими крестьяно-гоблинами давно перевалило за предел, когда рука сама начинает тянуться к кнопке «автобой». Сюжет вообще способен вогнать впечатлительного человека в коматозное состояние. Все его перипетии раскрывать не будем, скажем лишь, что интрига отсутствует напрочь, а диалоги иначе как бездарными не назовешь. Неподдельный интерес вызывает разве что появление в кампании новой полурасы — кровавого воинства, являющего собой ветвь, отколовшуюся от Ордена Порядка. Перспектива увидеть давно знакомых грифонов, рыцарей и крестьян в новом обличье очень заманчива, тем более что боевыми характеристиками они превосходят своих собратьев. Правда, Его Величество Баланс накладывает свои ограничения — ни замка, ни зданий, где поборники справедливости могли бы плодиться и размножаться, нет и в помине, да и порулить ими можно только в кампании.

Главная же вкусность «Владык севера» — появление полноценной новой расы, Подгорного Народа ака гномов. Не мудрствуя лукаво, «Нивал» слепил здешних гномов в соответствии с собирательным образом, составленным по играм, книгам и фильмам. Как в воображении современного человека выглядит среднестатистический гном со страниц фэнтезийного романа? Маленький рост, густая рыжая борода, скверный нрав и обязательно огромный топор/молот в руках. Так здесь гномы и выглядят. Живут они в королевстве Гринхейм, которое находится в северных землях, а поклоняются Дракону Огня — Аркату. Гномы — великолепные шахтеры и строители, поэтому замок у них имеет соответствующий вид. Огромные копи, уходящие куда-то к центру земли, туда, где плещется лава, выглядят невероятно впечатляюще и мало в чем уступают замкам других рас. Правда, для того, чтобы рассмотреть всю эту красоту, придется пользоваться стрелками — управление камерой разработчики заботливо отрубили.

Воинство гномов не очень многочисленно, но благодаря врожденной живучести способно противостоять даже превосходящим силам противника. Так что играют гномы «от обороны». Этому способствует повышенная обороноспособность замка, взять который после ключевых апгрейдов — задача не из легких.

В гномью армию рекрутируют самых разных бойцов, причем, в отличие от большинства рас, проходных и ненужных юнитов практически нет.

Первыми вступают в бой защитники гор — обычные воины, составляющие костяк армии гномов. Кирка в одной руке, щит в другой. Полноценно используются на протяжении практически всей партии, особенно хорошо подходят на роль живого щита, благодаря отличной живучести и нескольким защитным способностям, существенно снижающим и ближний, и дальний урон. Вот только атака оставляет желать много лучшего...

Задние ряды составляют метатели копья — неплохие стрелки, попадания которых частенько калечат противника, снижая его скорость и инициативу наполовину. После апгрейда перестают получать штраф в ближнем бою.

Любой армии для победы нужна кавалерия. В качестве ездовых животных Подгорный Народ использует сильных и свирепых хищников — медведей. Недостаток скорости горные хищники компенсируют не только неплохим ударом, но и просто отличным показателем здоровья, а также прекрасной защитой. Пройдя улучшение, наездник и медведь заковываются в броню и получают способность



с одной подачи отшвырнуть врага, выбив заодно всю инициативу. Крайне полезный и, пожалуй, один из самых сильных на третьем уровне юнит.

Костоломы — безбашенные гномы с манерами боксеров. Вот она — брешь в обороне гномьего воинства. Урон — хорош, но его разброс просто огромен, скорость не блещет, а защита вообще никуда не годится. В итоге костоломы мрут слишком быстро, чтобы принести какую-то ощутимую пользу. Отказываться от их присутствия в армии все-таки не стоит, хотя они и проигрывают вчистую практически всем бойцам своего уровня.

Жрецы рун... Ну что тут сказать? Человеческие монахи, которым поменяли скин. Характеристики практически идентичны. *Маст хэв.*

Особняком стоят Таны. Более правильным было бы назвать их танками. Горных великанов из Disciples II видели? Здесь картина примерно та же. Гномы-переростки имеют колоссальный запас здоровья, телепортируются на дальние расстояния, а урон хоть и невысок, зато передается по цепи всем стоящим рядом супостатам. Чрезвычайно эффективны, строить как можно раньше.

Ну, и на закуску — Огненные Драконы. Ну да, средненькая атака, зато толстошкурее, чем дети Арката, в драконьем племени не найдешь. К тому же они являются элементами и невосприимчивы ко многим видам магии, а врожденная способность *Огненный Щит* медленно убивает любого, кто посмеет поднять руку на этих прекрасных созданий. Внешне сильно смахивают на Годзиллу.

Вот такую армию получил в свое распоряжение Подгорный Народ. Баланс соблюден достаточно четко и в чистом поле, без использования магии гномы мало в чем уступают армиям других рас. С чисто эстетической стороны все вообще великолепно. Художники постарались и в модельках чувствуется стиль.

Казалось бы, на этом разбор новой расы можно заканчивать, но нет, у «Нивала» еще есть туз в рукаве. Ключевая особенность гномов — возможность использовать наряду с обычной магией магию руническую. Отличается она великолепной гибкостью применения, ведь руны используются любым рядовым бойцом по мере надобности, а не кастуются героем. Эффекты поразительны: снятие чар, наложение бестелесности, двукратное увеличение характеристик — малочисленная армия с хиленьким героем во главе в одночасье превращается в грозную силу, которую уважают и боятся соседи. Естественно, существуют и ограничения — нельзя многократно усиливать одного и того же воюка. Стоит учитывать также, что рунная магия не требует маны, но взамен забирает из казны немалое количество ресурсов. Так что уж если решились ее использовать, убедитесь, что через пару ходов не останетесь банкротом.

Hammers of Changes

Не гномами едиными... Кроме собственно новой расы, «Владыки севера» могут похвастаться некоторым количеством достаточно полезных дополнений, хоть и мелких, но шлифующих игровой процесс.

Самое главное — это караваны. Припоминаете четвертую часть? Вернулись они именно оттуда. Крайне полезная функция, благодаря которой необходимость бегать за пополнением через полкарты практически исчезает, а потребность в героях-однодневках отпадает полностью. Огромный запас хода позволяет резерву добраться до героя уже через ход-два. Но есть нюанс — хотя скорости каравана позавидуют даже герои-сороходы, при случае он может быть перехвачен, так что осторожность не помешает.

Из новых режимов можно отметить дуэль 3Х3, в которой мы выбираем трех героев и меняем их в зависимости от соотношения сил и героя противника. Достаточно интересный режим, но лишь для тех, у кого не хватает времени сыграть полноценную партию. Ведь, как известно, вся соль «Героев» в мультиплеере и скирми, и только там можно по-настоящему насладиться игровым процессом.

Наконец-то появился такой необходимый генератор карт. Принцип работы, как и сам генератор, невероятно прост. Задаем параметры: размер, количество игроков, шаблон (уже существующая карта, которая послужит основой), наличие подземелья... И все. Неудивительно, что с таким скудным набором параметров карты получаются не очень качественными, а игра на них не отличается увлекательностью.

Примитивность генератора, конечно же, удручает, но этот досадный минус с лихвой компенсируется редактором, наконец вошедшим в базовую комплектацию. Возможности он открывает достаточно широкие, но разобраться в нем на порядок сложнее, чем в аналогичном инструментарии «прямого конкурента» — Disciples II. Тем не менее, модостроители и картоде-



та» — Disciples II. Тем не менее, модостроители и картоде-лы останутся довольны.

Ну, и по мелочам: парочка новых артефактов, десяток карт да несколько существ — мантикоры (привет из третьей части!), мумии и волки.

А вот до чего руки, по-видимому, не дошли, так это до главного недостатка пятой части — интерфейса. Судя по конечному результату, попытки изменить хоть что-то не предпринимались вообще — добро пожаловать в царство кривости, анти-эргономичности и непродуманности. Зато красиво...



Hammers of Fate

Ну что тут сказать? Хорошее, добротное дополнение, а если бы не кривоватая кампания да наплевательское отношение к интерфейсу, его вообще можно было бы назвать отличным.

И все же в целом игра более чем удалась. Фанаты серии уже давно рубятся ночи напролет, остальным также крайне рекомендуется.

Николай ИЛЬЧЕНКО

The Settlers

ЮБИЛЕЙНОЕ ИЗДАНИЕ

Разработчик: Blue Byte Software

Издатель: UbiSoft

Жанр: RTS

Системные требования:

✓ минимальные: P 4-1 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 4-2 ГГц, 768 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Сегодня, дети, мы расскажем вам добрую и поучительную сказку с моральями. В этой сказке рассказывается об одном маленьком геймере, которого звали Lar. Странное имя, правда, дети? Мы бы вам рассказали, за что его так называли — но никто уже не помнит, а он сам не сознается.

Давным-давно, когда Lar был еще маленьким и ходил в школу, чтоб получать там плохие оценки за невыученные уроки, он много-много играл в компьютерные игры. Собственно, из-за этого он в плохие оценки и получал — придет домой и ну играть в компьютерные игры! Ему мама: «Lar, учи уроки!» А он играет в компьютерные игры! Ему папа: «Lar, сходи за хлебом!» А он в компьютерные игры того-этого... Вот так он не ходил за хлебом, поэтому не дышал свежим воздухом. Не выносил мусор, поэтому не получал достаточного физического развития. В конце концов бедняга так и не получил этого достаточного физического и умственного развития...

Из этого следует мораль, дети, что слишком много играть в компьютерные игры — плохо. Нужно это делать в меру, беречь глаза и здоровье, учить уроки и слушаться старших.

Вот.

А среди игр, за которыми наш маленький геймер убивал свое драгоценное время, была одна особо пакостная. Называлась она *The Settlers 2: Veni, Vidi, Vici* и рассказывала о том, как маленькие симпатичные компьютерные поселенцы строят под руководством игрока большой-большой город и всех врагов побеждают. Вот о чем там было. Уж больно нравилась Lar'у эта игра — и, на первый взгляд, ничего в этом плохого и не было. Ведь как там все было? Эти самые маленькие компьютерные человечки потерпели крушение, и их вроде бы всех на безлюдный остров выкинуло. Они встали, отряхнулись, смотрят — кругом необитаемый остров! Тут бы кто друтой запаниковал. Но они были человечки деловитые и смысленные. И решили обжиться. Сколотили себе штаб/общезитие/склад, снесли туда все ценное, что уцелело, и обнаружилось, что жить-то можно вполне припеваючи!

Из этого следует мораль, что не нужно впадать в панику даже в безвыходных, казалось бы, ситуациях — все равно ничем не поможет. А надо проявлять находчивость и смекалку.

Вот.

А надо вам сказать, что это были очень смысленные, работающие и домовитые поселенцы. И они прекрасно понимали, что ежель только и делать, что лежать на печи и жевать калачи, то очень скоро все закончится и жить придется не припеваючи, а совсем даже наоборот.

Поэтому они стали обжиться. Например, нужны доски. Их чуть-чуть есть, с корабля остались. Но этого ж явно не достаточно,

чтоб хороший поселок разбить, поэтому для начала они строили хижину лесоруба, выдавали одному из поселенцев топор и отправляли его куда подальше — лес валить. Он и валил. Производил, короче, бревна. А остальные тем временем строили лесопилку, чтоб эти самые бревна в доски превращать. Заодно уж подыскивали место под каменоломню, чтоб гранит для возведения больших построек добывать, и хижину рыболова, чтоб он рыбу впрок ловил...

Ну и так далее — там цепочки производства развивались от одношаговых и примитивных до, например, такой: рабочие, используя доски и камень, строят ферму, на ферме фермер выращивает зерно, зерно — оно вообще много где нужно, осликов на специальной ферме откармливать или поросят, в пивоварню еще нужно... но, в конкретном данном случае, его несут на мельницу, на мельнице мельник перемальывает его в муку, а муку несут в пекарню, где пекарь печет из нее хлеб (причем ему еще нужна для этого вода из колодца).

Вот так вот все там было непросто. Мы могли бы вам рассказать, что хлеб этот, как и прочие продукты, нужен в первую очередь шахтерам, которые без усиленной кормежки в условиях отсутствия зарплаты работать не будут. Рассказать еще, какие бывают шахты, что в какой производится, куда это потом нужно отправить и что там из этого сделают... но боимся вас запутать. Наверняка вы уже и сами поняли, что все там было очень даже захватывающе. Вот.

Да, и надо упомянуть о том, что понемногу обжившись, исследовав остров и взяв под контроль с помощью военных строений почти всю его территорию, поселенцы обнаружили на другом конце своего острова странный портал явно мистических свойств.

Ну, они, конечно, сразу сообразили, что он ведет в далекие земли и что если в него войти, то, может быть, получится вернуться домой. Они и вошли, и так началось их путешествие, полное загадочных земель, удивительных и враждебных народов и всяческих приключений.

Из этого следует мораль, что, хоть и очень правильно вам говорят, дети, что не нужно, не спрося старших, соваться во всякие непонятные места, но иногда надо сделать первый шаг навстречу приключениям и удивительным открытиям.

Вот.

Еще надо сказать, что игра воплощала в себе принцип непрямого управления происходящим. То есть, мы никого не обводили в рамку и никому не отдавали прямых приказов. Ну, не дело ведь руководителя рассказывать лесорубу, где и как топором махать.



То есть бывают, конечно, такие руководители, которые всех пытаются самолично учить — как строгать, как сталь варить, но это, запомните, дети — плохие руководители. Вот.

А управляли мы всем в этой особо пакостной игре, указывая, где чего строить, и соединяя постройки между собой дорогами. Вот именно в этом — в создании эффективной сети дорог и максимальной оптимизации логистики (надеюсь, вы знаете, что обозначает это слово) и состояла основная задача игрока. Ведь мало просто построить, например, литейную и кузницу, надо еще озаботиться тем, чтоб доставка необходимых для их работы товаров была максимально простой и удобной. Учитывая же, что оперировали маленькие компьютерные поселенцы десятками наименований товаров, а враги отнюдь не дремали, задача была, скажу я вам, далеко не из простых. Вот.

Тут вы, конечно, можете спросить, мол, раз игра была такой занятной и замечательной, как мы вам рассказываем, то отчего же это она «пакостная»?

А оттого, дети, что была она очень уж завлекательная, и бедный Лар играл в нее целыми днями, уроки не учил, за хлебом не ходил, родителям не помогал и вообще был потерян для общества. Только играл в этих самых «Сэтлерсов» и бормотал себе под нос что-то вроде: «Куда вы его понесли, я вас спрашиваю? Какого!? Туда пока не надо — сюда надо!»

И даже потом, много лет спустя, он иногда становился таким грустным-грустным и тихо-тихо спрашивал сам у себя что-то вроде: «Флажочки, ослики... Где же вы?..»

Из этого следует мораль, что игры — зло, они сводят нас с ума. Вот.

Прошло много-много лет. Десять, если быть точным. Лар вырос и стал совсем не маленьким, а очень даже великовозрастным геймером. Вырос он к тому же очень глупым, потому что не учил школьные уроки. Настолько глупым, что он даже стал писать всякие статьи про компьютерные игры в журнал... то ли «Мой Компьютер Игровой», то ли «Мой Игровой Компьютер» — шут его знает! Умному человеку, согласитесь, такая мысль в голову не придет. Он все реже и реже вспоминал про флажочки и осликов, тем более, что каждая последующая серия Settlers уходила все дальше и дальше от канонов второй части. Может быть, его даже еще можно было спасти...

Но коварная студия из Германии **Blue Byte Software**, создавшая этих самых «Поселенцев», решила в честь десятилетия успешнейшей части своего сериала сделать ее юбилейный римейк под названием **The Settlers II: 10th Anniversary**... Лар об этом узнал — и пропал! Он прибежал к Ягуару и говорит: «Ягуар, Ягуар, а давай я тебе про римейк вторых «Сэтлерсов» напишу!» А Ягуар ему: «Пиши, кто тебе мешает...» Лар схватил денежку и побежал на Петровку.

Тут, собственно, и сказочке конец. Начинается суровая правда жизни.

* * *

Что же из себя представляют новые-старые «Поселенцы»? Ну, если кратко, а вам, дети, пора уже спать, поэтому будем кратко, то это те самые The Settlers II — только с поправкой на современную графику. Лар, как все это впервые увидел, так даже слезу ностальгически-умилительную уронил. Все та же концепция, все та же, бережно сохраненная, игровая механика, все те же по-детски симпатичные лопоухие поселенцы. Разработчики подошли к созданию римейка с истинно немецкой бережливостью и педантичностью. Написав в названии The Settlers II, девелоперы из Blue Byte нас ничуть не обманули. The Settlers II: 10th Anniversary — это игра, которую можно легко и просто описать ровно одним предложением: «Вторые «Поселенцы» десять лет спустя и в полном 3D!». И всем, кто не спал ночами годы назад, трудясь над созданием эффективных маленьких компьютерных экономик, все станет ясно.

Конечно, можно сказать, что такое бережное отношение к первоисточнику обеспечило также новую жизнь всем недостаткам канонической игры, таким как непривычная современному игроку общая затянутость происходящего, от которой не спасает и кнопка трехкратного ускорения игрового времени, или достаточно примитивная система боевых действий... То есть, это она на первый взгляд примитивная, но вот Лар, например, сейчас сидит за редакционным ком-

пом, вперившись в монитор и грызя ногти, и снова бормочет себе что-то под нос... Постараемся передать дословно: «...Ну, какого! Какого он тебя три раза уже ударил, а ты его — ни одного?! За чем, зачем я тебе, болвану, меч и щит давал?! Пивом поил, деньги на тебя тратил?! Ты что, ударить его нормально не можешь?! Вот! Вот так правильно! Ну! Ну! Еще разок!..» — видно,



очень переживает, и ничего другого ему сейчас не надо. Видать, игры свели-таки его с ума... Остается надеяться, что это помешательство со временем пройдет, и мы снова получим шанс воспитать из Лар'а полноценного члена общества... Сейчас же, как ни прискорбно нам это признавать, он для социума временно потерян. Также следует, наверное, признать, что все немногочисленные недостатки этой игры — это продолжения ее выдающихся достоинств, и настоящему фанату все нипочем.

Думается нам, дети, что из этого можно сделать вывод: **The Settlers II: 10th Anniversary** — отличный подарок старым фа-



натам серии, да и сегодняшнему игроку весьма рекомендуем обратить внимание на эту игру. Правда, конечно же, далеко не всякому. «Поселенцы» — это игра для флегматичных, но увлекающих людей. Если идея в течении нескольких часов поднимать виртуальную экономику и развивать сложные линии производства вас привлекает — добро пожаловать! Мир поселенцев ждет вас!

А мораль... мораль... Черт его знает... Наверное: «Все новое — это хорошо забытое старое»...

Thorneyed при участии эксперта Valeron'a

RACE

THE WTCC GAME

Разработчик: SimBin Development Team
Издатель: Eidos Interactive
Жанр: гоночный симулятор
Системные требования: Windows XP, CPU 1/7 ГГц, 512 Мб RAM, 1/1 Гб свободного места на жестком диске, 128 Мб видео
Дата выхода: 25 ноября 2006 г.

Что можно сделать при помощи круглой красной кнопки? Да, важное уточнение: при помощи круглой красной кнопки с надписью «Старт». Что приходит вам в голову в первую очередь?

Впрочем, таки да, если уж вы начали читать этот обзор, то знаете, что посвящен он игре с говорящим именем **RACE**, и ядерные боеголовки, фрезероувальные станки и прочие чудеса техники тут абсолютно ни при чем. Конечно же, кнопка нужна для запуска двигателя настоящего спортивного болида.

Впрочем, если при слове «болид» пред ваши очи является узкий копнит стреловидной формы с огромными воздухозаборниками... придется снова охладить наш пыл. Это не «Формула-1» и даже не World Rally Championship. Это кузовной чемпионат **WTCC**, третий под эгидой ассоциации FIA (помимо двух уже названных), довольно несправедливо обделенный вниманием наших телеканалов и, соответственно, поклонников автоспорта. Можно было бы порассуждать о том, насколько этот чемпионат хуже/лучше других, однако подобной задачи перед нами не стоит, да и не должно стоять. Давайте просто отметим то, что для европейских (по большей части) производителей WTCC не менее важен, чем WRC, поскольку благодаря ему марка автомобиля зарабатывает вполне реальный, а не «виртуальный» имидж (ну ясно ведь, что технологические достижения «Формулы-1» и ралли-каров имеют очень мало общего с серийными автомобилями спонсоров соответствующих «конюшен»). При этом регламент гонок практически идентичен «королевскому», а трассы вообще те же самые. Включая знаменитые Монцу, Нюрнбургринг и прочие дорожки уху истинного фаната именина.

Впрочем, не буду спорить. WTCC — это не совсем то, чего жаждал душа. И заветные снаряды на четырех колесах все-таки выглядели бы заманчивее «черных бумеров» и прочих легковушек... К сожалению, не судьба. Не судьба, потому что вот уже шестой год как злобная компания Sony выкупила у FIA все права на игровое воплощение королевы автоспорта, и все сливки достаются лишь тем, кто не поспешил на PlayStation 2 (собственно, игры для третьего поколения этих приставок тоже не заставят себя долго ждать). А ведь были времена, были... конец 90-х и первые два года нового тысячелетия остались в нашей памяти как золотая эра «лицензионных» автосимов, не в последнюю очередь благодаря F1 Racing Championship, который был выпущен под чутким руководством UbiSoft, претензионному и высокобюджетному симулятору от EA (который до сих пор апдейтится и сохраняет определенную популярность), а также эталонной «Формуле», которая во многом остается непревзойденной и по сей день (по крайней мере, на PC) — Grand Prix от Джеффа Крэммонда.

Впрочем, несмотря на все ностальгические порывы, нужно признать, что эти пять с лишним лет индустрия не стояла на месте, и нынешние компьютеры способны просчитывать гораздо более реалистичную физику, умный ИИ, а также (чего греха таить) красивую графику. Не менее оснаждающе выглядит и имя разработчика. **SimBin** уже успела оставить след на винчестерах любителей настоящих автосимов благодаря своей маниакальной серии GTR. И несмотря на многие недостатки нельзя не признать — в условиях засилья NFS'ов, Test Drive'ов и прочих Midnight Club'ов вот такое... нечто настоящее — многого стоит. И плевать на то, что казуальный рынок не приемлет подобный уровень реализма. Простите, любой вменяемый маркетолог должен вам сказать, что если ниша пустует, то ее нужно занимать. Пускай даже она будет поменьше привычного мейнстрима. И слава богу, что хотя бы кто-то еще делает настоящие хардкорные симуляторы, не поддаваясь соблазну упрощения поведения автомобиля до такого состояния, чтобы даже натуральная блондинка с грудью пятого размера могла водить не хуже Мишки, который Шумахер (просто метафора! блондинки, в целом мы вас обожаем).

Одно лишь наводило смутные предчувствия. Если GTR — это тру-серия для тру-хардкорщиков, то RACE является лицензированным продуктом, который, конечно, должен соответствовать реальному чемпионату. Должен, но... В первую очередь — треками, автомобилями и регламентом. И только потом — симуляцией. Я не могу на 100% быть уверенным, но ходили такие слухи, что после NFS: Porsche Unleashed (между прочим, до сих пор моя любимая игра в этой серии) у Electronic Arts начались проблемы с лицензированием автомобилей. Мол, производители не хотели, чтобы их «красавцев» можно было расквасить в котлету. Неэстетично, видите ли. Имиджу вредит. Хотя пример Juiced в некоторой мере опровергает этот тезис, факт остается фактом. С уходом лицензии на «Формулу» в безраздельное владение Sony, а серии NFS в полнейшую аркадность чуть ли не единственной отдушиной для хардкорных компьютерных гощиков оставались игры по WRC. Да и там не все было гладко. При всех достоинствах, Colin McRae Rally оставался все-таки достаточно аркадным, пока не явился Его Величество Richard Burns. Жесткий, бескомпромиссный, на лицо ужасный, и еще более ужасный, если присмотреться к деталям. Ужасный в своем внимании к мелочам, в жестком следовании букве законов физики, и (что немаловажно) лишенный проблем с ИИ благодаря тому, что это ралли ☺.

Оглядываясь на все вышенаписанное, можно предположить, что SimBin все-таки не отступит от традиций GTR, ну а лицензия... Что лицензия? Маньячества в RACE должно, конечно, стать мень-



ше. Но ровно настолько, чтобы позволить народу, привыкшему к аркадам, не чувствовать себя полными профанами на самом легком уровне сложности. Забегая вперед, можно с уверенностью сказать, что почти получилось. Почему «почти»? Ну, давайте по порядку.

Встречаем по одежке

Честно говоря, не хочется вот так, с ходу, критиковать игру, которая для многих стала (или станет в ближайшее время) источником настоящего неподдельного удовольствия, за какую-то там графику и забагованность... Но надо. Надо, поскольку без этого тоже нельзя.

Сказать, что графика отстала от прогресса на год-полтора, вроде бы и нельзя. Очень неплохо проработаны модели машин, детализация действительно впечатляет. Но вот с окружающим миром яв-



ная неувязка. Даже не припомню, когда в последний раз видел деревья, состоящие из двух спрайтов, поставленных крест-накрест. То же самое касается и местных построек с сидящими на них зрителями. Ужас, правда. Но знаете что? Если уж поклонники виртуального футбола уже четвертый (я не ошибаюсь?) год съездают игры от EA на одном и том же движке, в которых никто и не стремится к особо детальной и реалистичной проработке геймплея (впрочем, как и у конкурента, уж простите), то настоящим пилотам и спрайтовые деревья будут нипочем.

Да и не так уж плоха картинка, просто для того, чтобы получить то, на что рассчитывали разработчики, оставляя в настройках максимальные положения всех ползунков, вам нужно быть владельцем очень и очень неслабой системы. Знаете требования третьей «Потки»? Вот тут примерно то же. Хотя на минимуме пойдет даже на довольно старых агрегатах, и в этом — несомненный плюс игры.

Другая сторона — глюки и баги, куда ж без них? Но радуют две вещи. Во-первых, если уж вам удалось загрузить «уик-энд» и выехать на трассу, то критических глюков, скорее всего, уже не будет. Ну, а во-вторых, игра распространяется через сервис Steam (даже если вы купите диск, RACE все равно запросит регистрацию), а это является гарантией своевременного получения патчей и апдейтов к игре напрямую. Лишь бы трафика хватило.

Да, пока не углубились в разбор геймплея, нужно сказать пару слов о звуке. Он есть. Он звучит. Поскольку телетрансляции WTCC на мои глаза попадались нечасто (не в пример WRC), то адекватной оценки реалистичности рыка моторов от меня не ждите. Однако явных косяков замечено не было, так что ставим... ну, то ли 4, то ли 5 баллов — кто его знает, может, у автомобилей этого класса действительно такие невыразительные «урчалки»? Главное достоинство звукового сопровождения — это, как можно догадаться, информативность. И тут уж компромиссов быть не может. Прямо скажем, не очень приятно отвлекаться от дороги и постоянно пялиться на тахометр, настоящий тру-пилот должен слушать звук двигателя! И по нему определять частоту оборотов с погрешностью ± 100 об/мин. В общем, с этим делом у SimBin тоже все нормально.

Жмем на кнопку

Итак, хватит рассуждений о всяких второстепенных вещах, пора бы уже выкатить болид на трассу и посмотреть, как он себя ведет в «полевых условиях» виртуальной реальности. А главное — насколько эта реальность реальна.

Но перед выездом на трассу не помешает заглянуть в святая святых любой «конюшни» — мастерскую, где можно провести тонкую настройку автомобиля. Естественно, в наследство от GTR осталась детализированная система тюнинга авто, и первое, что хочется сделать при виде такого количества параметров, это плюнуть на все и ехать на том, что накручено «по умолчанию».

Ответ неверный.

Не скажу, что гонка на дефолтах закончится в первом же отбойнике, но и на достойный результат вам тоже надеяться не стоит. Как минимум придется подкрутить передаточные числа последних ступеней в коробке передач, чтобы получить преимущество на длинных прямых (особенно сильно это касается Монцы), однако не факт. Если вы в совершенстве владеете искусством следования по идеальной траектории и без проблем ловите необходимую для успешного прохождения поворота скорость, возможно, стоит сделать ставку на более коротких передачах. Однако отказываться от хорошей максималки на прямых все равно смысла нет.

Тут, кстати, можно было бы прицепиться к подозрительному «графику» зависимости ступени коробки передач, максимальных оборотов и, соответственно, скорости. Без каких-либо проблем «максималка» накручивается до 350 и более км/ч, однако в гонке все становится на свои места. В SimBin знают, что такое сопротивление воздуха ☺.

Прочие настройки, в принципе, не менее важны, но менее понятны, к сожалению. Регулировать высоту подвески (по дефолту она минимальна) для человека, не разбирающегося в таких тонкостях, было бы, как минимум, странно. Разве что вы собираетесь активно использовать поребрики при прохождении поворотов... Ну, тут уж простите. Главное, что настоящему маньяку будет где развернуться, а нам, казуалам, останется только выставить минимальную сложность, включить системы стабилизации, антипробуксовоч-



ную систему (если бы у меня была педаль для дозирования усилия на тормозе, возможно, я бы засомневался) и выехать на первую тестовую прогулку по треку.

Знаете, не хочется делить ощущения на «первые» и «последние». Потому что ощущение всего одно — вот так и должен вести себя реальный автомобиль. Более или менее, но примерно так. Простейший пример — одно или два колеса «выползают» за границы асфальтированной дороги (нередкий случай, особенно в стартовой «свалке»). Пока не давишь на газ, все отлично. Но стоит лишь «притопить»!.. То же самое касается и таких порядком подзабытых терминов, как избыточная и недостаточная поворачиваемость. Они тут проявляются в полной мере и нет даже намека на то, что есть некий скоростной «порог», за которым можно вписаться в любой поворот. В зависимости от угла

выбирается и соответствующая скорость. А повороты ведь разные бывают, и многие имеют такой себе «подвох». Вроде бы уже вписался, пора придавить газ, чтобы выйти на прямой отрезок с хорошей скоростью, как вдруг асфальтовая лента резко начинает уходить в сторону! Не привыкли мы как-то к тому, что один поворот может иметь разную крутизну.

Но главное, за что нужно поблагодарить разработчиков, так это за кнопку *Restart Event*, которая позволяет переигрывать раз за разом (хотя бы в течении первого прохождения), чтобы изучить-таки трассу и проехать ее без грубых ошибок. В этом плане, кстати, здорово помогает тактика «паровоза». Практика — дело хорошее, но лучше начать гонку, пристроиться за компьютерным игроком «в хвост» и внимательно следить за всеми его действиями. По крайней мере, пока не станешь их обгонять, ИИ-водители отлично отрабатывают свой хлеб. Выверенно идут по оптимальной траектории, выбирают близкую к оптимальной скорость и, в конце концов, создают массовку. При обычных обгонах проблем с ИИ тоже вроде не наблюдается. Но стоит только развернуться у них на виду...

Вот если я по неопытности неудачно выхожу на питлейн (меня заносит) и занимаю своим агрегатом примерно треть ширины трассы, а это чудо гороховое проходит ме-едленную шikanу, а затем тот самый поворот, на котором я «погорел», и в конце концов въезжает прямо в меня? Это, простите, как назвать? Кремниевый коллега видел меня, как минимум, секунд 10, стартовая прямая примерно вдвое шире остальных участков дороги — и вот сей товарищ (под желтым флагом!) въезжает мне в бок!

Впрочем, ладно. Это вполне простительно, поскольку ошибка с «разворотом» скорее всего поставит крест на ваших надеждах победить в заезде (за исключением минимального уровня сложности). Рестарт грозил бы вам в любом случае.

Ну что сказать? Человеку, не привыкшему к хардкорным симуляторам, *RACE* вряд ли придется по душе. Слишком мало того, что называется «fun» и слишком много того, что можно назвать... работой. Хотя нельзя отнять у *SimBin* того, что они смогли создать достаточно реалистичный режим, в котором от игрока не требуются особых навыков, а главное — наличия аналогового руля. Играть можно и на клавиатуре. Но разве это все, на что способна эта игра? Передадим слово эксперту!

Добавляем к кнопкам руль

Игра таки способна на большее, уж поверьте.

Одним из ключевых ее козырей является движок. Ведь *RACE* создана на *gMotor2*, том самом, на котором творились *GTR* и *GTL* (предыдущие игры *SimBin*). Дополняя предыдущего оратора, хочу сказать, что с системой вам, возможно, придется побороться. Игра — на удивление — вышла гораздо более требовательной, чем ее предшественницы, по этому даже с гигом мозгов и видеокартой на 256 Мб на максимальной графике нормально покататься вам вряд ли удастся. Но разве нам настолько важна графика, спросите вы — и, конечно же, будете правы. Нам нужен процесс гонки, нам нужен адреналин при борьбе на трекке, мы просто обязаны почувствовать скорость!

Стоит также добавить, что игра лицензирована до последнего шейдера. Полное соответствие реальному чемпионату. Пилоты, болиды, трассы — всё на 100% отвечает реальности, но это внешне. А нас больше интересует техническая начинка.

Первое впечатление всегда очень яркое. Не факт, что оно будет радостным, но запоминающимся — это точно. Как обычно, выбираем наиболее сложный путь (ну не научили нас проходить полосу препятствий хитрым образом): включаем в опциях уровень сложности на «профи», выключаем оставшиеся две помощи со сцеплением и автоматической коробкой передач и двигаемся к выбору техники. Выбор невелик, но тут уж, простите, как в жизни. Перед вами выстраиваются болиды с передним приводом и, соответственно, задним. Если вы фанат баварского концерна, ваш выбор сделан по умолчанию, а я фанат скорости и поэтому выбрал заводской *Seat*. К тому же меня совершенно не прельщает мысль оказаться на *BMW* с задним приводом, когда над треком начнется дождь ☹.

При выборе конкретных команды и пилота любителю автоспорта тоже есть над чем поразмыслить. Человеку, не увлекающемуся авто-

гонками, эти имена мало что скажут, но любителю... ах! Имена, которые вызывают уважение. Чего стоят только героические выступления Алекса Занарди, который несколько лет назад вследствие аварии потерял обе ноги, а в этом чемпионате выступает на специально модернизированной под него *BMW* с ручным управлением!

Итак, выбрав машину и пилота, а также автодром, мы двигаемся в боксы. Вот тут перед нами начинают открываться главные прелести данной игры. Один из залогов успеха в автогонках — это верно настроенный автомобиль. И вам предоставляется довольно обширное поле для деятельности в этом направлении. Но начать, как мне кажется, нужно будет с регулировки вашего аналогового руля, чувствительности, «мертвой зоны» и информативности. Разобравшись с первоначальными настройками, полезем в машину. Надо сказать, что все оказалось так, как и ожидалось. Полный набор настроек от аэродинамики до регулировки подвески, ровно в тех пределах, которые разрешены регламентом соревнований, ни больше ни меньше. Все это позволит вам подогнать настройки железного коня под свой стиль вождения. Также стоит отметить, если у вас есть опыт настройки машин в *GTR*, то и тут особых проблем не должно возникнуть. При этом настройки для машины одной марки, естественно, не подойдут для другой. Тут и думать нечего, по крайней мере подвеску придется точно переключивать. Что уже говорить, если погода подкачает и пойдет дождик... Так что к вопросам настройки автомобиля придется подойти очень серьезно. Посему, покрутив гаечки, мы вырुливаем на оперативный простор, потом возвращаемся в боксы, опять крутим и так до победного конца или пока не надоест ☺.

Первые впечатления при выезде на трек таковы: машина стабильна, ее не дергает при разгоне и торможении и не кидает из стороны в сторону на большой скорости, в общем, послушна, как воспитанный ребенок ☺. С одной стороны, это немного огорчает. Машина слишком стабильна на скорости, «потерять» ее практически невозможно, разве что допустить ошибку в повороте или при обгоне (внутренний голос — хм... сколько не смотрел трансляции именно этих соревнований, пилоты там действительно редко ошибаются, в отличие от той же серии спорт прототипов *GT*). С другой стороны, вы сможете полностью сконцентрироваться не на борьбе с машиной и трассой, а на борьбе с оппонентами.

Соперники — это отдельная песня. Я не могу сказать, что они глупые, но порой вытворяют действительно непонятные вещи вроде той, что описал выше Bateau. Поэтому наш выбор — это игра в мультиплеере ☺. Борьба с компьютером, конечно, тоже можно и временами даже интересно, но могу вас заверить, что со временем ваш опыт позволит вам выигрывать гонки, стартова с последнего места, и это при уровне сложности «профи». Единственная задача в борьбе с компьютером — это сохранить в целостности свой болид. Компьютерные пилоты не смущаются идти на таран, подрезать и вести контактную борьбу в особо напряженных моментах, а такое поведение чревато вылетом. К слову, вылет вылету рознь. Иногда гонка заканчивается сразу, а порой удается удержаться, потом догнать и, естественно, дать сдачи той редиске, что посмела вас обидеть. Но я бы на вашем месте воздержался от таких потасовок, если вашей целью является победа. Во-первых, вы можете схлопотать совершенно ненужный штраф, во-вторых, что еще более неприятно, вы скорее всего повредите свой автомобиль, а это моментально повлияет на его поведение и скорость. Симулятор, а вы что думали ☹?

Нельзя не упомянуть, что в игре есть еще две бонусные серии. Это гонки на подготовленных Соорег и классические автомобили *Alfa Romeo* и *BMW 87-го* года. Для истинных поклонников автогонок — это великолепный подарок.

В целом игра достойна хорошей оценки. Она уступает своим старшим братьям *GTR2* и *GTL* в сложности и физической модели, но у нее есть потенциал. Красивая графика симулятору не самый большой плюс. А вот наличие более детализированной физической модели было бы очень кстати. Нельзя сказать, что ребята из *SimBin* смухлевали, нет. Но определенные глюки и мелкие недоработки все же портят общую картину. Однако поиграть стоит — естественно, при наличии аналогового руля, ибо *RACE*, как ни крути, симулятор автомобильных, а не трамвайных гонок!

Разработчик: студия «Парус»
Издатель: «Акелла»
Жанр: adventure
Системные требования:
Win 98SE/Me/2000/XP, Celeron 300 МГц,
аудиокарта, видеокарта, 4x CD-ROM

liriK lirk11@mail.ru

ХОТТАБЫЧ

ИНТЕРНЕТ КОМЕДИЯ

Фильм, снятый по книге, говорит о популярности книги. Книга, написанная по фильму, говорит о популярности фильма. Но ничто не говорит о том, что продукт, переведенный в другую жанровую плоскость, ожидает успех оригинала.

Из разговора на форуме

Не так давно на большие экраны, а потом и в прокат вышел фильм в новом жанре. «Интернет-комедия» — так, недолго думая, его окрестили создатели. Почему не «хакер-», «компьютер-», «файл-» или «онлайн-комедия», я не знаю, да это и неважно. Забегая наперед, скажу: фильм отличный и, что главное для комедии, смешной. Несмотря на то, что вышел он без особой помпы и предшествующей пиар-кампании, фильм сразу же нашел своего зрителя. Причем сразу столько, сколько не ожидали даже сами создатели. Ну а если «пигл хавает», так почему не срубить денег и не выпустить игру по фильму? А что, компьютерная игра по компьютерному фильму — чем не слоган? Сказано — сделано. Разработку поручили студии «Парус». Времени нет, денег жалко. Дали сюжет и бренд. И что из этого получилось? А получился продукт жанра «русский квест», с графикой пятнадцатилетней давности, практически отсутствующим сюжетом и типичным хакерским юмором. Но обо всем по порядку.

Давайте посмотрим, что нам обещают в аннотации на коробочке.

+ Уморительный «хакерский» юмор, популярный среди пользователей всемирной паутины!

- Да, если «Макрохард» вместо «Майкрософта», а «Гнусмас» вместо «Самсунг» — это смешно, то игра просто квинтэссенция компьютерного юмора. Если в фильме все шутки были в тему и разбавлены сюжетом, то разработчики, вследствие полного отсутствия последнего, решили просто завалить нас отчаянными шутками. К сожалению, ради количества пришлось пожертвовать качеством.

+ Оригинальные находки и неожиданные повороты сюжета!

- О да, вырезать три четверти сценария — это очень оригинально. Было бы неожиданно, если бы разработчики вставили что-то свое. Увы. Никаких свежих поворотов или хоть заухудалых диалогов в игре нет. Хотя нет, вру. Например, для грубого упрощения сюжета на приятеля Геню, продавца комп. техники, зачем-то повесили функцию ремонта Гениной квартиры. Ничего сервис, да? Заказал комп, а тебе в бонус выдали бригаду «Квартирного вопроса». Кстати, тоже только одну комнату сделали, остальное как было завалено мусором и облупленной штукатуркой, так и осталось.

+ Броская графика, стилизованная под комиксы!

- Броская — это да! При одном взгляде на игру бросает в дрожь, которая, в зависимости от состояния вашей нервной системы, рискует перейти в судороги. А стилизована игра под... «Поле Чудес». То, где можно прокрутить барабан вместе с Винни-Пухом, Пятачком и Багирой. Игра, которая попала ко мне в 1993 году, а уж когда она была сделана, известно одному Диме Башурову из Арзамаса-16, который эту игру сделал.

На этом заканчиваются заявленные особенности. Но остается еще масса того, о чем оформители обложки скромно умолчали. Возьму на себя смелость додумать.

+ Все диалоги озвучены профессионалами!

- Вы думаете, мы услышим в игре голоса полюбившихся по фильму актеров Владимира Толоконникова, Марюса Ямпольского или Ливы Крумини? Ха! Ни один, даже третьестепенный персонаж из вырезанного эпизода фильма не принимал участия в озвучивании игры. Правильно, незачем тратить и без того мизерный бюджет на такие глупости. Я не рискну даже написать «Озвучено профессиональными актерами». Максимум — профессиональными программистами.

+ Аутентичная электронная музыка!

- Да, такого мы не слышали еще нигде. Вся музыка представляет собой два закольцованных сэмпла — «дома» и «на улице», общей длительностью 30 секунд. Хорошо хоть выключить можно.

+ Умопомрачающие загадки и головоломки.

- Активных предметов в игре почти нет. Вся Москва, а значит, и игра уместилась на десятке локаций. Все линейно как рельсы. Если вы смотрели фильм, то проблема, куда идти и что делать, вообще не возникает. Мне даже не пришлось... Нет, вот так: даже мне почти не пришлось заглядывать в солюшен. А это уже диагноз. В результате отсутствующей сложности головоломок и кудяго сюжета, игра проходится за полчаса. Это если хватит нервов.

+ Невероятная степень сжатия данных позволит получить максимальную финансовую отдачу.

- Игра вышла на двух компакт-дисках. И занимает 1.1 гигабайта свободного места на винчестере. Чем она его занимает при минимуме озвучки и графики — мне неизвестно. Но стоят эти самые два диска в



издании от «Акеллы» 35 гривен. И если мне их компенсирует редакция в виде гонорара, то рядовому геймеру остается только обращаться в суд и требовать возмещения морального ущерба.

А еще игра защищена Star Force'ом. Непонятно только, зачем и от кого.

Все, идеи закончились. Возможно, спасительной соломинкой для игры могли бы стать мини-игры. Тот же бой с Шайтаньчем, например. Увы. В игре есть всего один намек — поиск адреса свалки в Яндекске, точнее, Gramblex'e (три раза «ха-ха»). На остальное, наверно, не хватило времени, желания и денег.

Но так не бывает. Должно же быть в игре что-то хорошее! Должно. Честно думаю. В этой игре хорошая... коробочка на два диска. Если бы внутри были две пустые матрицы, цены бы игре не было. А так — только коробочка.

Если у вас есть знакомые компьютерщики, если они вам действительно дороги и вы хотите сделать им приятное, но не знаете, что именно им подарить, то ни в коем случае НЕ ДАРИТЕ им эту игру. Даже если они смотрели фильм и очень вас просят. А если не смотрели — подарите фильм. Не пожалеете.

P.S. <http://www.hottabych.net/> — официальный сайт фильма, на котором можно сделать себе такой же рабочий стол, как у Геню, пообщаться с Кисой и даже поселить у себя на компьютере Хоттабыча. Рекомендую.

Lar

Виктория РЕВОЛЮЦИИ

Разработчик/издатель: Paradox Interactive
Издатель на территории СНГ: IC
Жанр: strategy (real-time)/top-down
Системные требования: P 3-450 МГц, 128 Мб
ОЗУ, 4 Мб видео

Когда все уже свершилось, когда события, люди и явления стали частью истории, наука найдет причины, предпосылки и следствия, укажет, проанализирует... и обязательно докажет, что иначе просто и быть не могло. Все полностью подчинено законам исторического развития, точно, выверено и не подлежит сомнению — как прогноз погоды «на вчера».

Однако давать такой прогноз «на завтра» возьмутся только «пророки», методы которых далеки от научных. Каким он будет, этот мир? Завтра... через год... через десять лет... Будущее смутно и неясно, оно рождается каждый новый день в круговороте новых людей, идей и событий. Совершенно незапланированное происшествие или принятое в спешке, не продуманное из-за плохого завтрака решение могут, при должном стечении обстоятельств, изменить судьбы государств, а убеждения, вера, интересы, амбиции, представления, мечты и желания совершенно конкретных людей — причем не только занимающих высокие посты, но и нас с вами — меняют этот мир ежеминутно и ежесекундно. А значит, лишь от нас, от нас всех зависит, какое будущее материализуется из этого вихря жизни...

Но, если подумать... Ведь люди прошлого... Люди, чья жизнь и чей мир стали теперь для нас только историей... Сказкой... Ведь они точно так же любили, страдали, боролись, вдохновлялись, разочаровывались... Жили.

Ведь их будущее было точно так же неясно, и лишь их действия, их выбор создал нашу историю...

И кто знает, от какой малости, от какого пустяка зависели иногда судьбоносные решения, изменившие все... Могли они быть другими?

И, если бы они были другими, каким он был бы, наш мир?

Признаться, я питаю слабость к историческим играм студии **Paradox Interactive**, регулярно предоставляющей нам замечательно проработанные площадки для таких фантазий и поисков чего-то, похожего на ответ на этот вопрос.

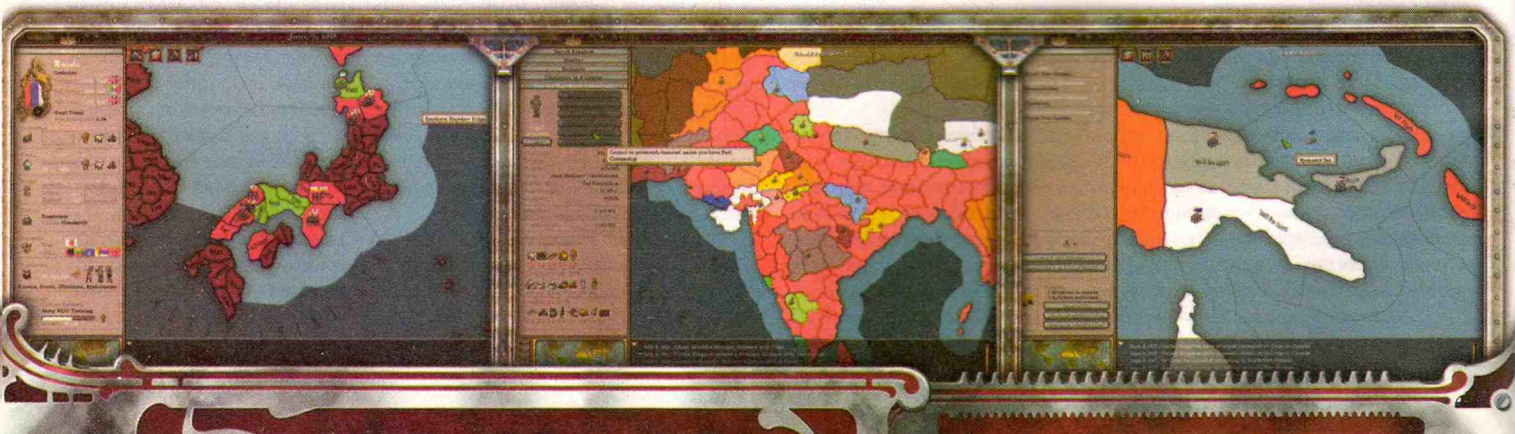
Начав в свое время с малобюджетной, но, тем не менее, прототипной игры *Europa Universalis*, вместившей в себя, ни много ни мало, четыре столетия истории Европы, и дававшей игроку беспрецедентную возможность эту самую историю переписать, шведская студия уверенно держит и даже регулярно поднимает планку качества своих проектов. Вторая часть *EU*, две серии (+ аддон) *Hearts of Iron* (у нас «День Победы») и замечательная *Victoria: An Empire Under the Sun* — список, согласитесь, достойный уважения. Собственно, об аддоне к «Вике» под названием **Victoria: Revolutions** мы сегодня и поговорим.

Наверное, для начала все же стоит кратко ввести в курс дела тех, кто «не в теме». *Victoria: An Empire Under the Sun* — это глобальная историческая стратегия в реальном времени, с управляемой паузой. Игроку дается карта мира с политическим раскладом за 1836 год (это в основной кампании, есть еще три, стартующие позднее) и возможность возглавить одну из великих держав той эпохи. Решившийся на это геймер получает в свое распоряжение страну и возможность практически всесторонне влиять на ее развитие, взяв на себя заботу об экономике, политике, науке и образовании, дипломатии и военном деле. Задача: к указанной дате сделать свою страну величайшей и престижнейшей из держав.

При этом у населения тоже есть ряд представлений о том, как должна быть устроена жизнь в государстве. К тому же оно социально неоднородно, и то, что понравится рабочим, склонным к социализму, может стать костью в горле у предпочитающих либеральные идеологии капиталистов, идеи которых, в свою очередь, весьма и весьма злят консервативное дворянство. Да и цели у различных групп разные. Те же аристократы, например, с легкостью организуют простейшие производства, повышая их эффективность: сельское хозяйство, добыча и продажа не требующего обработки сырья (рубка леса, например) — это для них в самый раз. Соответственно, им мало интересны фабрики, заводы, социальные реформы и прочие «модные штуки». Их представления в целом созвучны крестьянству, которое, в принципе, консервативно; правда, низкий уровень жизни может весьма и весьма поколебать это трогательное патриархальное единодушие, в особенности, когда образование начнет приносить плоды в виде высокой сознательности низших классов общества. Дай дворянству волю — и они будут радостно строить аграрное государство по типу «сырьевой прида...», пардон, «сырьевая сверхдержава». Однако пришли новые времена, и в клубе великих государств не задержится надолго страна, чье основное богатство — дары полей да шерсть овец. Чем дальше, тем более очевидно, что теперь Великой Державе чертовски нужны сталелитейные и станкостроительные заводы; заводы, производящие артиллерийские орудия; фабрики, изготавливающие взрывчатку...

Чтоб обслуживать все усложняющуюся технику и все расширяющиеся бюрократические аппараты, нужны миллионы рабочих и мелких чиновников-служащих, которые уже склонны кой-чего про себя понимать, предпочитая социалистические и либеральные идеологии, со всеми вытекающими требованиями равных прав и социальных гарантий...

В толково организованном государстве постепенно налаживается относительный социальный мир, оно обрастает заводами, сетями железных дорог и колониями, колониями, колониями. Ошибки



же игрока ведут к разрываемому народными восстаниями, технически отсталому и слабому государству, которое не то, что новые территории присоединять, — свои исконные от хищно поглядывающих соседей вряд ли защитит...

Регулярно происходящие случайные (типа поимки иностранных шпионов) и исторические события, погружающие игрока в атмосферу эпохи, создают ощущение исторической достоверности происходящего. Впрочем, вашу волю никто не ограничивает. Играя, например, за Францию и получив сообщение о начале Крымской войны, вы можете вообще не вмешиваться в происходящее. Но престиж государства (важнейший, между прочим, показатель) очень значительно понизится, да и последствия от неминуемого в таком случае поглощения Османской Империи Россией могут быть весьма и весьма опасны в долгосрочной перспективе...

От обилия предоставляемых игрой возможностей у неискушенного геймера рябило в глазах, а игроки, привыкшие к тотальному упрощению всего и вся, впадали в совершеннейшую панику. Но стоило посвятить игре небольшое количество времени, и все становилось просто, ясно, логично (вообще, подход к интерфейсу у разработчиков из Paradox Interactive заслуживает отдельных восторгов, просто удивительно, как им удается делать столь многогранные, но в то же время не обваливающиеся под собственной тяжестью игры) и очень увлекательно...

В общем, несмотря на минималистическое графическое исполнение и отнюдь не казуальный геймплей, «Виктория» делала свое черное дело, и для множества геймеров построение своей виртуальной империи становилось на некоторое время первостепенной задачей, вытесняющей на периферию учебу, сон и встречи с девушками.

А в конце ноября 2006 года (на Западе — в августе) граду и миру был представлен аддон «Виктория: Революции».

Как уже было сказано выше, оригинальная Victoria была хороша практически всем. Тем более удивительно, насколько уместными и выверенными кажутся нововведения, привнесенные аддоном. Первыми в глаза опытному игроку бросаются небольшие иконки, сообщающие об отрицательном балансе бюджета, угрозе восстания, простое производства и т.д. Честное слово, поиграв около часа, я уже совершенно не представлял себе, как раньше жил без них! Не то, чтоб ими приходится так уж часто пользоваться, но не редки случаи, когда игрок, увлеченный микроменеджментом или напряженной войной с соседями, попросту забывал посмотреть, как у него там дела с государственным бюджетом и есть ли очередь на исследования, а в результате залазил в серьезные долги и терял время. Напоминающие о «нагарах» иконки служат замечательной страховкой от таких ситуаций. Также упрощают жизнь введенные в окне ресурсов отметки в виде красных точек, указывающих, каких именно товаров не хватает для поддержания производства на максимальном уровне.

Впрочем, это приятные мелочи, а основные нововведения спрятались несколько глубже. Самым заметным серьезным бонусом аддона является, конечно, продление игрового времени на 15 лет. Теперь игра продолжится до конца 1935 года, со всеми вытекающими последствиями в виде событий (правда, если вы начнете игру в 1836-м, прийти к историческому раскладу на этот момент практически нереально; скорей всего, у вас все будет со-о-овсем по другому ☺) и новых игрушек для военных: ранние танки, авианосцы и долгожданная авиация (в качестве аутентичных бригад).

Изменилась система «забывания» колоний. В оригинальной версии все было и удобно, и увлекательно, но несколько не соответствовало исторической действительности и логике вещей. Колонии столбились совершенно причудливым образом и разрастались далее лавинообразно, причем никого не смущали такие удивительные уголки планеты, как Российское Конго. Теперь же основывать колонии можно только на территориях, прилегающих к нашим границам или морским путям, плюс возникла необходимость учитывать показатель местного уровня жизни и его соотношения с уровнем жизни, минимально приемлемым для ваших поселений. Чтобы основывать колонии в совсем уж диких и необжитых местах, нужны специальные открытия, понижающие планку этого самого минимально приемлемого уровня жизни. Оно и логично:

какой европеец (и главное — зачем) полезет в дикие джунгли Африки без хинина, пулеметов и идей империализма?

* * *

Серьезные изменения произошли и в политической системе игры. Основным нововведением является система политических партий, выражающих различные представления о благе вашего государства. Теперь правящая партия дает игроку определенные штрафы и бонусы в вопросах экономической и военной политики, а также гражданских прав, сообразно ее политической платформе. Так, к примеру, партии, придерживающиеся в военных вопросах шовинистических идеологий, вполне могут развалить экономику, так как при них нельзя опускать военные расходы ниже определенного уровня и демобилизовать солдат. У пацифистов же все с точностью до наоборот (военные расходы не могут превышать определенный лимит, нельзя проводить мобилизацию), и при напряженной международной обстановке такая политика до добра не доведет... Более умеренные милитаристы и антимилитаристы воплощают промежуточные идеологии со своими плюсами и минусами.

Еще серьезней эта система коснулась вопросов экономической политики. Тут тоже два полюса — свободный рынок и госплан, и точно так же существуют две промежуточные градации со своими нюан-



сами. Свободный рынок привлекает дельцов-капиталистов и при определенных раскладах весьма удобен. Дело в том, что чем свободней рынок и чем ниже пошлины на экспорт, тем большие ресурсы способен аккумулировать в своих руках капиталист. Настоящий воротила над золотом чахнуть не будет, а вложит его в развитие производства — постройку новых заводов и железных дорог, что снимает с игрока изрядную долю забот. Однако при свободном рынке вмешиваться в экономику игрок не может вообще, а учитывая, что капиталист вложит деньги скорее в производство товаров народного потребления, чем пушек и взрывчатки, да и менять систему социальных гарантий (пенсионно-го обеспечения, например) нельзя... Есть ситуации, в которых эта система до добра не доведет. При госплане — наоборот, класс дельцов-организаторов бесправен, а все строительство и развитие происходит только по указке игрока. Эффективность экономики, естественно, не та... Лично я старался не впадать без нужды в крайности, придерживаясь менее радикальных идеологий.

* * *

В целом — превосходное дополнение к замечательной игре и еще один шаг к симулятору истории. Рекомендуются всем любителям пофантазировать на тему: «А что было бы, если...» И просто всем любителям качественных и умных игр. Если вы еще не знакомы с творчеством Paradox Interactive, весьма рекомендую купить эту игру и ознакомиться (благо, перевод snowball'a в издании от IC, как всегда, отличный).

P.S. Жаль, что у нас нет значка «Выбор редакции» — а то обязательно прилепил бы.

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

JAWS UNLEASHED

Разработчик: Appaloosa Interactive
Издатель: Majesco Entertainment
Жанр: симулятор акулы
Системные требования: Р 3-800 МГц, 256 Мб
ОЗУ, 128 Мб видео

Острые зубки

Ту-ту, ту-ту, ту-ту, ту-ту-ту-ту, мирно покачивающийся на воде буйек резко нырнул в глубину, увлекаемый неведомой силой. Ту-ту-ту, тууууу, лодка с романтической парочкой перевернулась от сильного удара. Ту-ту, ту-ту-туууу, острый спинной плавник высунулся из воды. Тууууууу, рассекая океанские воды мощным телом, подводная тварь устремилась к беспомощным людям. Раздался крик, полный ужаса и ненависти: «Акула!!!» Крик перешел в истошный визг, когда гигантская белая акула сомкнула свои мощные челюсти на теле беспомощного человека. Идеальный убийца, смертельно опасный хищник, безжалостный охотник — огромная белая акула стремительно ворвалась в жизнь курортного американского городка, заставив его замереть от ужаса. Ее называли **Челюсти**, и именно под этим прозвищем она вошла в кровавую, полную животного страха, историю. Историю о Челюстях...

Поведанную нам в свое время молодым и перспективным Стивеном Спилбергом. Не думайте, что мы говорим тут о безызвестной акулке, рядовой санитарке моря, нет. Мы сейчас беседуем с вами о легендарной, много раз убиваемой и фактически пуленепробиваемой акуле-убийце из всех трех частей великого «страшного» кинофильма. Она топила яхты, ела вертолеты и разрушала подводные аквапарки. Она жрала людей десятками и калечила сотнями. Она таранила катера охотников за акулами и разрывала на части самих горехантеров. Своими острыми зубами она отпугнула от морских просторов тысячи простых зрителей и десятки тысяч не очень простых. Став легендой еще после первого фильма, она манила нас к телевизору, вновь и вновь. Лично я смотрел все части «Челюстей» как минимум двадцать раз ☺. И вот, спустя довольно много лет со дня выхода первого «народного» ужастика гигантская смертоносная акула приплыла на экраны мониторов. Приплыла, чтобы укусить вас за мышку, пощекотать ваши нервы, подергать за хвостик и, само собой, испугать своим грозным видом. Естественно, что по своей собственной воле она этого сделать не смогла бы. Компания **Appaloosa Interactive**, получив специальное задание от киностудии (не буду говорить, какой) выпустила ужасную хищницу в наш уютный мир, предложив многоликому геймерскому сообществу попробовать себя в новой ипостаси — страха и ужаса океана, большой белой акулы. Не знаю, как вам, а мне такая затея пришлась очень по душе. Я бы сказал — уха-ха-ха! (демоническим голосом) — очень даже по душе. Кровожадной такой, яростной душе. Ну что ж, ням-ням, давайте сплавим, ням-ням, ныряльщиков и дельфинчиков поищем. А вдруг батискаф найдем? С экипажем внутри, конечно. Но лучше — тюленя.

Размеры большой белой акулы могут достигать в длину семи метров

Укусает акула всех направо и налево. А также сверху и снизу. Но это к делу не относится. Или относится? Скорее всего, относится, но не совсем к делу. Больше к проблемам ныряльщиков за жемчугом, который белую акулу не волнует. Ее волнует собственное пропитание и состояние здоровья, именно поэтому наши боевые характеристики разделены на две связанные между собой морским узлом шкалы — здоровья и голода. Тут все проще не бывает: акула проголодалась — здоровье начинает падать, акула ест — здоровье растет. Причем качество пищи играет ключевую роль в этом занимательном процессе. Можно есть аквалангистов и других акул десятками, однако индикатор здоровья подпрыгнет лишь на один пункт. Зато стоит куснуть всего лишь одного жирного, сочного тюленя, и здоровье нашей с вами кровожадной героини подскочит до максимальной отметки. Так что беспредельничать беспредельничайте, но меру знайте. Так ведь и с голоду помереть можно.

Кроме этих животрепещущих характеристик, у могучей белой акулы есть еще целый ряд дополнительных параметров, которые можно развивать, зарабатывая специальные очки. С помощью этих апгрейдов идеальную убийцу можно сделать еще идеальнее — увеличить жизнь, выносливость, скорость движения, силу удара. На вершине эволюции Челюсти могут потягаться в бою даже с касаткой (не думайте, что я шучу, в игре есть моменты, когда вам придется драться с касаткой, в красивой поединке на выживание). Вы станете грозой океана, будете топить полицейские катера, яхты, уничтожать заводы, разрывать в клочья стальные заградительные сетки, биться с рыбой-молотом и рыбой-мечом. Вы начнете в маленькой тихой лагуне, а продолжите в аквапарке, куда вас привезут глупые людишки; вы разрушите его, а потом... Стоп-стоп, куда это я разогнался? Поспешите — людьми подавишься, такова народная акуля мудрость. Попытаюсь привести в порядок дикие мысли и расскажу вам все по порядку.

Остров Эмити шокирован — злая гадкая акула, сожравшая так много местных жителей, вернулась, чтобы съесть еще больше. Ничто не может ее остановить — ни подводные батискафы с учеными-самоубийцами, ни ныряльщики, вооруженные специальными подводными ружьями, ни полицейские с помповиками, ни собака с милицией. Гади́на жрет всех и жрет, без стыда и совести. Приходится вызывать просоленную команду охотников за акулами, чтобы хотя бы они попытались укротить смертоносную бестию.



Призванные господа морские приключенцы, не откладывая дела в долгий ящик, заряжают свою гарпунную пушку, стреляющую острой на сто сорок метров, десятью литрами хлороформа, этилового спирта и синтетическими наркотиками, грузятся на свой охотничий катер и устремляются к пристани — там последний раз видели ужасную акулу. Прибыв на пристань, доблестные спасители острова Эмита на несколько секунд падают в коллективный обморок — Биг Вайт Шарк играючи сбивает подводные сваи, на которых стоят дома, разбивает рыбацкие лодки и весело пережевывает самих рыбаков. Вода в пристани, само собой, уже далеко не прозрачная, а темно-красная. Тогда самый смелый из всех акулоторцев подбегает к гарпунной пушке и, отмерив все зюйд-весты, всаживает фирменный гарпун в бок океанскому ужасу. Обиженная акула мгновенно теряет всякий интерес к рыбакам и разворачивается к новоприбывшему катеру. Разогнавшись до скорости торпеды, она таранит судно своих охотников, оставляя в его борту солидную вмятину и перекусывая пополам одного из зазевавшихся борцов с акулами. Однако тут начинается действие синтетический наркотик вместе с хлороформом, и, получив нехилый приход, белая гигантская акула засыпает сном грешника. Именно в таком виде команда искателей приключений доставляет ее в центральный аквапарк. Ну, а дальше по фильму. Неудачные испытания, барахтающийся в пасти ученый, разбитый стеклянный тоннель, тонущие люди, вкусный обед, схватка с охраной, путешествие по морским лабиринтам, бой с дельфинами и касаткой, победа и возвращение через выломанную решетку в свободные воды океана (те события, что к фильму не относятся, можете вырезать ☺). Круто? Да. Динамично? Да. Поплыли дальше.

После отыгрыша стартовых стандартных сюжетных миссий игроку дается некое подобие свободы — можно продолжать дальше проходить кампайн, а можно выполнять всякие второстепенные задания, развлекаться и зарабатывать дополнительные очки... и при этом проходить кампайн. Что вам милее, выберете сами, а я решил пройти кампайн ☺. Мда, как оказалось, господа разработчики решили немного озабочиться развитием нашего серого вещества — вам никто не даст просто плавать по водам и всех кушать. Нет, вам придумают всякие заковыристые штуки, которые не с первого раза поймешь и не со второго осилишь. То кабель силовой со дна морского выдери, то бочки взрывоопасные в пасть хватай, пока не взо-



рвались, и неси к охранной вышке на воде — глядишь, вышка и подорвется. Хотя часто взрывается сама бочка, и почему-то именно в тот момент, когда хочешь захватить ее пастью.

Не говоря уж про постоянные напруги со стороны неумных людей, не желающих просто так отправляться акуле на ужин, и тупых подводных обитателей, который почему-то всем скопом ополчились на одну белую акулу. Да, она большая! Да, она дерзкая! Да, она кровожадная! Но ведь должен же быть хоть какой-то намек на реализм! Я понимаю, что акула акулу атаковать хочет, может и будет. И пара дельфинов тоже. Я даже могу понять это героическое намерение у осьминога и барракуды, но когда на Челюсти всем ско-

пом бросаются и скаты, и маленькие рыбки, увольте, такого я признавать не хочу. Это уже даже не шутка и не насмешка, а что-то с чем-то, заправленное еще кое-чем. Если бы хорошенькие маленькие, мягонькие рыбки, которых мы так любим держать у себя в аквариуме, организованными группами били акул — думаю, развитие акулей популяции прекратилось бы несколько сотен лет назад. Вместо них появился бы новый класс рыб — боевые золотые рыбки. Исполняют одно желание — последнее. Эхе-хе, как подумаешь о таком развитии событий, невольно начинаешь понимать, как долго скакал бы Иван-Царевич, если бы у него не отобрали скакалку.

Но это лишь мелочь в общем рыболовецком неводе. Дальше — больше. Люди, то есть потенциальные жертвы, замечают акулу только тогда, когда она начинает их есть, и то, если они находятся в во-



де. Всякие там аквабайкеры и парни с девушками на моторках не в счет — пока их лодку не толкнешь, да зубками не пощечкнешь, ни крика, ни ойка не услышишь. Что касается людей на пляже, так с ними вообще глухо — можно терзать молодую девушку на мелководье, иногда выпрыгивая на прибрежную полосу, а находящийся в метре от акулы сухопутный отдыхающий глазом не моргнет. Будет стоять себе, вглядываясь в даль. Чудеса, да и только. Конечно, глюки есть глюки, а недоработки — это недоработки, но игра то, по сути, очень даже неплохая. Я бы даже сказал, хорошая игрулина. Вот если бы ей персонажей посмышленей, да графику покрасивее, было бы вообще отлично. Хм, а я не сильно резко перепрыгиваю с темы на тему, нет? Ну, тогда продолжим. Или, правильнее сказать, завершим начатое.

Не особо заботясь о трудностях бытия глазного яблока среднестатистического геймера, парни из Appaloosa Interactive решили нормально прорисовать только две вещи — собственно белую акулу и воду, в которой она плавает. И все. Да, я согласен, грозный силуэт морской хищницы очень эффектно смотрится под прозрачным слоем соленой воды, а разрезающий волны спинной плавник выглядит правдоподобно угрожающе, но ведь это совсем не компенсирует угловатых людей и овально-квадратных акул других пород. Я уж не говорю об подводной растительности, рифах и вообще о морском дне. Такого не привидится даже в кошмарном сне о первом «Арканойде». Обидно, камрады, обидно, что господа разработчики думали прежде всего о своей выгоде, а лишь потом о нас с вами. Обидно, но от этого никуда не уйдешь. Так что не буду я больше толкать обвинительные речи на тему отсутствия мозгов у всех без исключения электронных обитателей игры **Jaws Unleashed** и слабеньком звуке, а перейду сразу к выводу.

Вывод

В принципе, клиент скорее жив, чем мертв. Несмотря на откровенную халатность при создании игры, плавание в костюме живой акулы доставляет большое удовольствие. Плохо, что довольно быстро это дело надоедает.

P.S. (Om Veda) Съеденных — 153 чел. Покусанных — 264 чел. Испуганных до смерти — 578 чел.

Pantera sls

КАК ДОСТАТЬ СОСЕДА В ОФИСЕ

3

af

Разработчик: VZlab

Жанр: аркада, логика

Локализатор: GFI/«Руссобит-М»

Системные требования: процессор 850 МГц,
256 Мб ОЗУ, 1 Гб свободного места на HDD,
Direct3D 8.0-совместимая видео-карта с 32 Мб
видео-памяти, DirectX 9.0c, DirectX-совместимая
звуковая карта, 32x CD-ROM

Честно говоря, я привыкла ожидать от игрушек-продолжений большого количества ляпов — как сюжетных, так и технических. Варианты: не изменилась в лучшую сторону, просто ухудшилась, превратилась в нечто неудобноиграемое и т.д.

Но. Если разработчики выпустят, например, еще одни «Аллоды», в них все равно будет играть из-за духа игры. Точно так же и с «Соседом». Яркая и полностью безбидная игрушка прочно вошла в жизнь многих геймеров. Помните, как часами проводили время за компьютером, выжидая очередной возможности подпортить жизнь вредному соседу? Я не зря сказала про безбидность игры — она совершенно не кровавая и вряд ли подтолкнет кого-то портить жизнь окружающим. Хотя, признаться честно, я никогда не была против того, чтобы подлить в чай или кофе своему редактору спиртного — наверное, это было бы очень весело. (Завидуем твоему редактору! — прим. редакции)

Как и в предыдущих частях, мы не просто досаждаем соседу, но участвуем в телешоу — и либо выиграем, либо нет. Тем более, что в случае вашего обнаружения сосед явно будет не играть: он-то будет настроен вполне серьезно и в определенной мере агрессивно.

Внешний вид

Игрушка выполнена в приятной мультяшной графике. Впрочем, это мы с вами уже видели в предыдущих частях — яркие цвета и оттенки способны отвлечь внимание от основного процесса игры, но ненадолго, игрушка затягивает сама по себе. Все предметы прорисованы в полном 3D и действительно стали смотреться намного лучше. Просто взгляните на скриншоты и поймете, что «третий сосед» не только ничего не потерял, но и приобрел более красивый, продуманный и совершенный вид. Кроме самого соседа, успешного за прошлые две серии несколько надоесть игроку, присутствует множество других персонажей. Это коллега пышных форм, которую наш сосед пытается соблазнить, злой директор, миленькая секретарша и весь остальной офис. Надо сказать, что 3D буквально заставило разработчиков более тщательно прорисовывать игровых персонажей. Правда, даже после такой работы поворотов камеры не предоставлено. Жаль — весьма любопытные ракурсы могли бы получаться.

Помните квест «Братья Пилоты»? Не знаю, как там с сюжетной основой и простой играбельностью, но по стилю графики — очень даже похоже. Кстати, сама картинка дает понять, что перед нами не серьезное, а юмористическое творение — скажите, смогли бы вы поиграть в шутер или стратегию с такими вот смешными персонажами и чрезмерно мультяшными локациями? Нет, ну, теоретически это возможно... а вот на практике надо иметь не только недюжинное чувство юмора и креп-

кие нервы, но и внимание — яркие объекты его рассеивают, они как будто созданы для того, чтобы сложнее было обнаружить необходимый в данный момент скотч или бутылку. С последней, конечно, намного легче — размер имеет значение! — а вот мелкие детали придется искать действительно долго.

Логика

Как и в предыдущих частях, здесь присутствует некое наличие AI и сюжетная линия. Другое дело, что во время игрового процесса на нее как-то не обращаешь внимания. Гораздо более важным для игрока является разделение на сезоны, этапы игры. Чтобы попасть в следующий сезон, нужно на «отлично» пройти все миссии (эпизоды) и желательно получить при этом наивысший балл, а вот для этого, в свою очередь, придется немало постараться — чтобы получить наивысший балл, нужно сделать так, чтобы ваш сосед во все ваши подлжки попал строго поочередно. При первом прохождении миссии вы запоминаете, где лежат все предметы, а также путь, по которому ходит ваш сосед (в каждой миссии он уникальный, но в ее пределах не меняется). Второй раз вы всеми силами стараетесь сделать все дела в нужном порядке. В общем-то, ничего особо интересного в таком постоянном запоминании нет, но первое время игра приносит удовольствие. Надоедает такой процесс примерно на второй-третий час игры — и надоедает довольно неслабо...

Между прочим, наши проделки не остаются незамеченными, но пока нет прямых доказательств, сосед ничего не может нам сказать, а уж сделать — тем более. Поэтому есть еще одна задача, с которой придется справляться игроку. Прятаться. Это не так уж сложно — достаточно следить за индикаторами, которые отображаются на экране. В отличие от активных и не очень предметов в игре, индикаторы сделаны яркими и весьма заметными, поэтому совсем не сложно следить за тем, видит ли вас сосед. Если попадетесь — вашему подопечному будет больно, а вам неприятно, ведь миссию придется начинать сначала. Правда, после двух частей игры этот процесс выглядит несколько банальным, да и азарт уже не тот — он поутих, оставив только желание пройти игру.

Комплектность

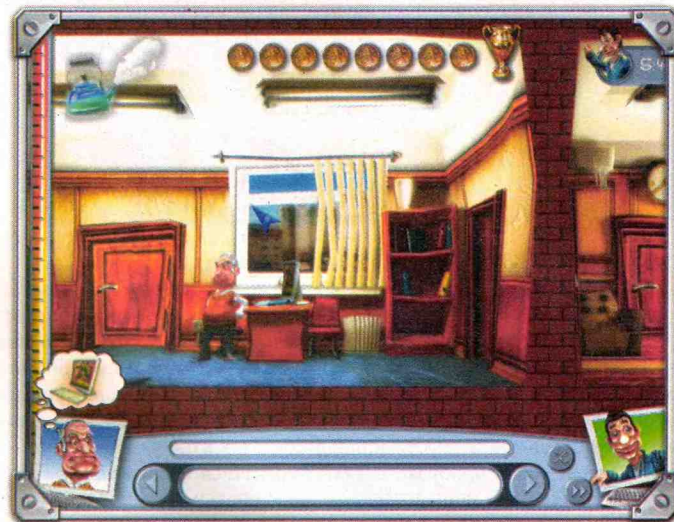
Если у игрушки есть плюсы, стоит ли их вычеркивать? Повторяться, конечно, некрасиво, но повторение хорошего — это даже не мать учения, а прародитель хороших традиций. Вот и разработчики «Соседа» оставили старый интерфейс, не меняя в нем практически ничего. Нам предстоит все так же лицезреть две довольных физиономии главных героев, список



доступных вещей и предметов и т.д.. Все просто, классически и, в то же время, предельно удобно. Даже несколько проще, чем в «марьяже» ☺. Эпизод считается пройденным, когда уровень ярости соседа дойдет до нужной отметки. Этого, кстати, достичь стало намного сложнее — то ли сосед прокачался, то ли он норвежец или финн по паспорту, то ли у нас стало меньше сил и злобных помыслов... На самом деле, я подозреваю, что разработчики постарались максимально усложнить задачу игрока, оттянуть время окончания игрушки — что, в общем-то, удалось. Кроме того, теперь придется гораздо дольше шариться по уровню в поисках нужных предметов. И дело не в том, что их стало меньше или уровни стали больше, комнаты огромней и увеличилось количество активных предметов. Нет!

Казалось бы, нет ничего легче, чем собрать предметы по уровню, но вот тут-то и вступает в игру неизвестное мне доселе слово пиксель-хантинг. Честно говоря, как девушка обыкновенная (хоть и геймер), я таких слов не знаю. Не учили нас в школе настолько уж некультурно выражаться. Впрочем, я могу рассказать, как это выглядит на практике. В результате злобного пиксель-хантинга игроку приходится постоянно кликать по экрану, чтобы найти хоть что-то. Вкупе с крайне ограниченным временем на прохож-

воевать сердце, душу и почки игрока, и при этом у них не все и не всегда получается. «Сосед» же вышел в третий раз одинаково интересным и одинаково хорошо продающимся. Интересно, сколько еще серий нам предстоит? Куда еще можно отправить соседа?.. В какой-то мере все это грустно, ведь, поиграв в третью



часть, я прекрасно поняла, что чувства уже не те, и с каждой новой частью их будет все меньше и меньше. Все меньше мне будет нравиться эта игра, и все меньше я буду в нее играть. Впрочем, это касается лишь будущего, а пока я все еще с удовольствием отыгрываюсь на соседе.

Вычеркнутое

Вообще-то, я не люблю писать сухие статьи, тем более про игры, которые меня так или иначе зацепили. А уж «Сосед» зацепить может, поэтому-то статья и вышла несколько сумбурной.. Кстати, третья часть мне понравилась куда больше, чем ее предшественницы. Игра не стала более злой, зато она блещет оригинальностью. На фоне остальных логических симуляторов, в том числе и поведенческих, игра ярко выделяется суммарной проработанно-



дение ничего хорошего это не дает, да и довольная рожа соседа досаждала все больше и больше. Остается только привыкать, чтобы через пару уровней отыгаться на полной скорости — от рассерженного Вуди ничего не скроется!

Как и над второй частью, над третьей никто особо напрягаться не думал: музыка практически не изменилась, настроение осталось тем же, сюжетная основа практически та же. Слово «практически» вполне обоснованно можно поставить перед каждым описанием — игра вышла какой-то «практически» хорошей. Но вместе с тем и «практически» проигрышной. По крайней мере, по сравнению с остальными частями. Она не отличается особым драйвом. Драйв есть, но его меньше. Игра стала более уравновешенной — как человек, который только что перешел от детства в отрочество. Что-то есть, что-то новое, но пока что не заметно, чтобы это принесло изменения к лучшему.

Серия «Сосед» — редкий случай того, когда разработчики меняют окружающую среду и подают игроку то же самое, но несколько в другом оформлении — даже не в плане графики, а просто с другими картинками. И при этом получают хорошие продажи, и при этом игра нравится людям. За три части серии не изменилось совершенно ничего, кроме набора игровых экранов, предметов и собственно пакостей. Нас ждет практически тот же набор вещей, поменялось разве что их применение... Мы все так же делаем соседу пакости, после чего сваливаем в соседнюю комнату и глупо хихикаем из-за двери. Вот и вся игрушка. Звучит скучно, неинтересно. А на практике затягивает — и неизвестно, почему это происходит. Другие компании-разработчики из кожи вон лезут, чтобы как-то выделиться, создать особенную игру, за-



стью, идеальностью со всех сторон. Эдакий кубик Рубика, который щедро смазали алебастром, превратив его в шарик. А шарик Рубика, согласитесь, раньше никто не изобретал.

В общем, после пары часов активной игры возникают довольно противоречивые ощущения — играть хочется, но скорее из какого-то глупого упрямства, которое практически ничем не подкрепляется. В то же время, я точно могу сказать, что те, кто упустил первые две части игрушки, будут получать большое наслаждение. И смена разработчиков практически не отразилась на игре.

The Maks superbalamut@rambler.ru

Harry Potter

AND THE
GOBLET OF FIRE™

THE VIDEOGAME

Розробник: Electronic Arts UK
Видавець: Electronic Arts
Жанр: гра по фільму
Рекомендовані системні вимоги: процесор 1.7 ГГц, 512 Мб ОЗП, 64 Мб відео.
Дата виходу: листопад 2005 г.

Але ж...

— Ніяких «але», ти сам попросив нас дати тобі справжнє завдання, тож тепер не викручуйся, — відрубав Талер, лиховісно усміхаючись, — пакуй свої манатки, бо ти їдеш на навчання до Гогвортсу. Такі собі курси підвищення кваліфікації для працівників департаменту. Бач, когось із наших туди запрошували ще у 2005 році, а це, брате, архів — майже ікс-файли, а не якісь фуфло-муфлю...

— Але ж... — спробував й далі сперечатися ще зовсім зеленявий кадет Макс.

— Уже про все домовлено, ти вступаєш на четвертий курс до найліпшої у світі школи чарів та чаклунства, тому не нуди!

— Як? Одразу на четвертий курс?

— А ти що думав? — здивувався Талер, — ти з ДЗВР чи звідки? Наші агенти мають вміти знаходити вихід з будь-яких ситуацій!

— Так я ж іще начебто не агент, — спробував відкараскатися кадет.

— І не будеш! — мовив Талер, легким помахом руки відкриваючи портал, — найближчі роки три... Але кожен кадет, навіть такий, як ти, — потенційний агент, пам'ятай це! До речі — Портал... Він веде прямо на Кінгс-Крос у Лондоні. Там знайдеш платформу номер дев'ять і три чверті...

— Зачекай, а як же мантиї, підручники та все інше магічне знаряддя? Я мав би спочатку заскочити на алею Діагон, щоб усе придбати.

— Немає часу, — заперечив завше неголений Кирило, — Гогвортс-експрес відходить через десять хвилин. Усі підручники знайдеш у шкільній бібліотеці, а мантиї ми тобі вишлемо совою... чи Ягуаром. Якщо він знову з'їв ту нещасну сову...

— Ну хоч чарівну паличку мені дайте! — заскиглив Макс.

— Буде тобі паличка, — неохоче процідив Талер, шукаючи щось у ящику свого стола. — Ось, дубова, тридцять сантиметрів. Глюк нею спину чувач, коли зудіти починала. А тепер хутко — залишилося сім хвилин.

І переполоханий кадет увійшов у портал...

* * *

Аумаю, що важко нині знайти людину, яка б ніколи не чула про Гаррі Поттера. Книжки англійської письменниці Дж. К. Ролінг завоювали серця мільйонів читачів по всьому світу, як серед дорослих, так і серед дітей. Магічне

суспільство, надійно сховане від маглівських очей, зі своїми законами і несподіванками, пречудовий гумор та навіть деяка іронія, увага до дрібниць плюс водночас така близькість до наших повсякденних проблем змушували перечитувати «Поттера» знову і знову. І щоб там не казали про дитячу казочку, але історію «хлопчика, що вижив» не даремно вважають чи не останньою великою книгою минулого тисячоліття. На жаль, знята за мотивами роману кінострічка погано передає ту насиченість подіями оригіналу, а подекуди навіть псує враження про книгу у тих, хто її ще не читав. Український же переклад серії визнано чи не одним з найвдаліших у світі завдяки старанням видавництва «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА» та особисто Івана Малковича. Пам'ятаєте незрівнянний телесеріал «Альф», що йшов по ICTV декілька років тому? А ви колись намагалися дивитися його з російським перекладом? Отож-бо й воно! Адаптація грає дуже важливу роль. Тому усім нещасним, хто ще не встиг відчувати на собі хвилю справжньої «поттероманії», раджу негайно бігти до книжкових крамниць.

Звичайно, після того як Гаррі здобув собі шалену популярність, деякі люди почали думати про те, як заробити на цьому бренді якомога більше грошей. Тож не було нічого дивовижного в тому, що і гейм-індустрія не залишилася у стороні.

Harry Potter and the sorcerer's stone, що вийшов у 2001 році, скидався на звичайну дитячу аркаду, але в ній було щось таке, що змушувало поринати в цей загадковий світ не один раз. Прекрасно була передана атмосфера гогвортського замку, приховуючого багацько таємниць. Я й зараз пам'ятаю, як бігав по його незліченних коридорах, перевіряючи магією кожен картину або дзеркало, які зустрічалися на моєму шляху, бо за кожним рогом можна було надібати таємну схованку чи якийсь інший секрет. А заради горощку на кожен смак «Берті Бот» або карток із зображеннями видатних чаклунів я ладен був зайти й у такі місця, де ще не ступала нога жодного гогвортського учня. І хоч нам дозволялося вивчити не таку вже й велику кількість замовлянь та прокльонів, але їх було саме достатньо для того, щоб відчувати себе справжнім чарівником. Достить вдалою була реалізація деяких нюансів, як то гра у квидич або хованки від шкільного сторожа Філча під плащем-невидимкою. Навіть куценька графіка та повна відсутність міміки у персонажів не змогли загидити ігровий процес у цілому. Потім підтягнулося й продовження — «Гаррі Поттер і таємна кімната», в якому були збережені усі переваги першої частини і виправлені багато недоліків. Ми тепер мали змогу вільно пересуватися замком (перший «Поттер» був повністю лінійним), варити зілля та торгувати з іншими учнями. З'явилися також міні-ігри як



наприклад, дуельний клуб, і звичайно, не обійшлося й без стандартних нововведень в якості покращеної графіки та купи нових заклять. А от «В'язень Аз кабану» вийшов трохи гіршим за попередників. Кудись зник квідич, до того ж якісь телепні зробили у Гогвортсі тотальну перебудову, після якої такі рідні й добре знайомі з попередніх частин локації стали майже невпізнанними. А головне, гра стала занадто простою. Якщо раніше після невдалого стрибка через провалля мав бути LOAD, то тепер ми просто знову з'являлися над місцем падіння, тільки втративши якусь десяту долю здоров'я, — і це лише один із прикладів. Але все одно, попри всі зауваження цей «Поттер» був цікавим і захоплюючим, а деякі нові та доволі оригінальні замовляння дуже урізноманітнили процес проходження, яке, на жаль, займало дуже мало часу. Сьогодні ж ми розглянемо останнє (але уже не нове — гра з'явилася на прилавках більше року тому) творіння розробників.

* * *

Дорогий Департаменте!

Пишу я вам, сидячи на уроці трансфігурації, де я маю перетворити стару мушлю на пляшку маслопива, але чомусь у мене весь час виходить «Кока-Кола». Професорка Макгонгел уже почала казитися і голосити, що реклама дуже погано впливає на свідомість молодих поколінь.

Вчитися тут нормально, от тільки хвіст чешеться, що його мені ненароком начаклував однокласник на вчорашньому занятті із замовлянь. Але ви не хвилюйтеся, професор Флитвік мене запевнив, що дія чар скоро закінчиться і він сам відпаде. Годують у школі дуже гарно, я навіть спочатку ніяк не міг зрозуміти, яким чином можна зжерти стільки різних страв за один присіст. Але зараз я уже звик, і тому згодом вам доведеться вислати мені нові мантиї на випадок, якщо я погладшаю. До речі, декілька днів тому я куштував шоколадну жабку і, витягнувши з-під обгортки картку, дуже здравів, побачивши на ній фотку Кертиса!

Сподіваюся, що у вас все окей, тому хочу привітати вас з Новим роком та Різдом Христовим! Також я висилаю вам цей величезний пакет какомбом у якості новорічного дарунку. На все добре!

Кадет Макс.

* * *

А тепер дозвольте мені почати жакливу історію про те, як можна загидити прекрасні ідеї заради легшого заробітку грошей. І здавалося б, нащо щось змінювати, продукт і так непогано продається і користується любов'ю багатьох геймерів. Але ж ні! Всюрюся — не покориюся, хочу нічого не робити, а грошей мати побільше! От і отримали на свою голову.

Мало того, що «Келих вогню» став звичайною середньостатистичною грою «по фільму», але ж ні! Треба ще щось спотворити! Як ламати, то уже все одразу!

Спочатку шановне панство вирішило розділити усю гру на десяток окремих локацій, майже ніяк не пов'язаних між собою сюжетом. І у них це добре вийшло, жодних нарікань.

Потім розробникам запаморочилося у голові від власної всемогутності, тож вони вирішили запровадити у гру абсолютно ідіотські завдання. Тепер, щоб відкрити наступний рівень, нам треба назбирати енну кількість якихось там щитів. Але з першого разу всі ці щити вам зібрати ніхто не дасть, ні-ні-ні, от пройдете трохи далі, отримаєте нові можливості, тоді й зможете повернутися, щоб здобути ще один тупий предмет, який чомусь гордо іменують щитом. А ці «сюжетні місії» розбавляються побічними на зразок «довбаніть закляттям п'ять статуй дракончиків» чи то «довбаніть замовлянням п'ять отаких грибочків». Це ж страшенно цікаво! Я буду проходити цю гру безліч разів! Це ж шедевр девелоперської думки!

Збираючи горошок на кожен смак, ми тепер можемо обмінювати його на кадри з однойменного фільму, а потім відкриті кадри можна екіпірувати на персонажів задля підвищення їхніх ха-

рактеристик. Хтось ще коли-небудь зміг би додуматися до такої ісенітництва? Кадри ми екіпіруємо! Я коли побачив — декілька хвилин реготав, їй-богу.

До речі, на початку кожного рівня нам дають вибрати, за кого грати. Ви вже, мабуть, здогадалися, що то є Гаррі, Рон і Герміона, але прикиньте, вони навіть не одягнені у шкільні мантиї! Вони бігають по Гогвортсу у маглівському одязі!

А тепер стосовно замку. Пам'ятаєте, у попередніх частинах гри ми весь час зустрічали на території школи учнів, вчителів, сторожа Філча або навіть його кицьку Місис Норіс? А у дворі біля своєї хатини крокував по своїх справах лісник Герпід. Тепер же під час своїх подорожей локаціями нам не зустрінеється жодна жива душа, окрім не дуже різноманітних монстрів (назвати їх справжніми монстрами просто язык не повертається).

Але уже хоч над монстрами нам дають познуватися на славу! Можна просто затицати їх різними прокльонами, а можна й застосувати до них екзотичні тортури. Оцього ми засмокчемо у чорну діру, а цюому виростимо гарбуза замість голови! Ляпота! А цюого взагалі перетворимо на кролика, а потім уже у справу піде звичайне «довбальне» замовляння, що використовується у згаданих вище «побічних місіях». Хоч у чомусь розробники не дуже постаралися!

Ви любите шукати заховані нічки й таємні лази у Гогвортсі? Забудьте! Горошок тепер десятками вивалюється з тушок ворогів, але нам навіть не обов'язково напружуватися, щоб його зібрати! Достатньо лише скористатися закляттям «Акціо», і все розкидане добро само летить нам до кишені! Йой, яка радість, дайте дві, але не загортайте. Загортати будете Талеру...

Локації усі доволі однотипні, з загальної маси виділяються тільки завдання з Тричаклунського турніру. Гасати на мітлі, рятуючись від розлюченої драконихи, чи шукати тритонів у озері було хоч трохи цікаво. А от бігати по лабіринту було нудно, і ніякого задоволення я від цього не отримав. Навіть фінальна битва з Волдемортом нічим оригінальним не відрізняється.

Можливо, я трохи перелаяв гру, але вона справді цюого заслуговує. Після прекрасних перших частин, які я пройшов не менш як по три рази кожну, «Гаррі Поттер і келих вогню» виглядає просто посміховиськом над фанатами та приносить лише розчарування. Як для гри по фільму він доволі непоганий, це ще можна визнати. Тому хоч купувати диска я вам вкрай не раджу, але для того щоб взяти його у когось з друзів і скрасити пару-трійку нудних вечорів, «Потька 4» годиться якомога краще. Та гарантую, що ви не захочете проходити його знову.

* * *

А до речі, твої какомбомби розійшлися на славу! — промовив Талер, кидаючи звіт до шухляди. — Працівники департаменту отримали море гострих відчуттів.

— Невже? — здивувався Макс, — ой, мені так приємно, бо я довго не міг вирішити, що вам прислати під новорічну ялинку.

— Так-так, звичайно, — продовжив агент, — але після того як кагети вдосталь нагналися тими штуками, нам довелося найняти цілу бригаду прибиральників, щоб відчистити приміщення від твого подарунку. Вони довго лаялися, коли побачили, що накоїли ті магичні забавки з будинком, та все ж таки прийняли за роботу.

— От ледарі! Тільки й уміють, що лаятися! — удавано обурився кадет, — вони хоч добре зробили свою справу?

— Так, але після того як ми пообіцяли підвищити їм зарплатню, — Талер хитро прищурився, крутячи у руках невелике яблуко, що тільки-но витягнув з кишені. Раптом яблуко вислизало і падає під стіл, змушуючи свого власника лізти туди на пошуки. — А знаєш, хто буде платити їм гроші? Ми тут покумекали, що раз уже ти надіслав нам це лихо, то...

Макс із тугою подивився на глюківську «чарівну паличку» для чесання спини і разів із вісім пошкодував, що вона така маленька. Він ще не знав, що став ювілейним тисячним кадетом, що хтів вбити Талера, і що за кілька хвилиночок на нього чекає сувенір.

У Глюка, до речі, ще була пральна дошка для шкарпеток із пробігом 2000 км...

Lar

Хардкорность, которой нет

На множестве русскоязычных игровых форумов при обсуждении очередной казуальной или просто неудачной игры регулярно встречаются утверждения типа: «Игра для тупых америкосов», «Игра для жадных американских детишек» и т.д. Веселит убийственная серьезность, с которой граждане изрекают эти, несомненно, свежие и оригинальные фразы. А еще то, насколько живуча фантазия о том, что всё плохо из-за того, что целая разработка не в нашего высокоинтеллектуального по своей природе геймера, а в глупого по умолчанию геймера западного.

Итак, сегодня мы попробуем поговорить про миф о несомненном интеллектуальном превосходстве «нашего» геймера над геймером «западным» и попытаемся понять, откуда он растет. Конечно, детальное рассмотрение главного корня этого и других подобных мифов, весьма культивируемых в общественном сознании, мы, в силу специфики нашего издания, не можем себе позволить. Но думаю, достаточно просто его лишь слегка обозначить.

* * *

Первым и важнейшим доказательством тупости заокеанских детишек выступают, конечно же, торги американских продаж и последующее их сравнение со своими личными предпочтениями. В крайнем случае, будет опрошено мнение друзей-геймеров Васи и Пети, и на основе этих статистических выкладок сделаны выводы о невероятно высокой интеллектуальности и требовательности нашего геймера, мечтающего о третьем «Фоле» и терпеть не могущего Симсов (зачастую, кстати, заочно). Некоторая ненаучность такого подхода, как правило, никого не смущает...

Хотя бы потому, что сравнить американские продажи с продажами, скажем, украинскими... Как бы это помягче сказать... Невозможно.

Потому что на территории стран СНГ рынка компьютерных программ попросту не существует. То есть кто-то там — конечно же, не беспредельщики-пираты, а благородные каперы, платящие или даже принадлежащие «кому надо» — всё продают... Но правообладание воспринимается досадным недоразумением, а сколь-либо соответствующей действительности статистики — кто, что, кому и за какие деньги — нет в природе.

Можно, конечно, предположить, что в таком случае картину игровых предпочтений наших геймеров дают те самые интернет-форумы на игровую тему. Однако нужно учитывать также, что такой подход выявляет предпочтения исключительно прослойки геймеров активных, то есть постоянно читающих игровые ресурсы и журналы, интересующихся новинками, положением дел в индустрии и активно выступающих на этих самых форумах. В принципе, в любой социальной группе «по интересам» количество таких активных особей не превышает, как правило, 5–10%. Для такой своеобразной группы, как геймеры, этот процент может быть несколько выше, но сути это не меняет — объективную картину игровых предпочтений наших не столь увлеченных сограждан узнать невозможно.

Мне кажется очень уместной здесь следующая аналогия: если на каком-нибудь литературном форуме с комьюнити из людей, для которых вопрос «Что бы хорошего почитать?» отнюдь не является досужим, все обсуждают различные высокоинтеллектуальные и высококачественные литературные продукты, даже не заикаясь о чудесных сериях произведений а-ля «Я вор в законе» или о «ироничных детективах» последовательниц Донцовой, то это вовсе не означает, что такие книги не пользуются в менее взыскательной среде популярностью.

* * *

Тут мы подходим к еще одному нюансу, не учитывать который при желании составить сколь-либо объективную картину невозможно. Массовая компьютеризация. Вернее, даже не так: **МАССОВАЯ КОМПЬЮТЕРИЗАЦИЯ** — вот так вот правильней...

Я не сомневаюсь, что в стране, где компьютеры доступны лишь ученым в институтах, запросы среднего геймера будут ох как высоки. И тамошние геймеры со степенями готовы часами разбираться в сложнейшем интерфейсе. Достаточно вспомнить те же MUD`ы, история которых началась во времена, когда о персональных компьютерах никто не слышал, в британских вузах технической направленности (подробней об этом можно прочитать в нашем спецвыпуске по онлайн). Но как вы думаете, массовый геймер будет играть в игры, в которых всё происходящее отображается текстом, в особенности, когда существует более красочная и простая в освоении альтернатива?

Пойдем дальше. Как вы думаете, где выше компьютеризация общества, в странах СНГ или в США? Давайте попробуем представить такой уровень компьютеризации, когда компьютером в самом захудалом городке никого в принципе не удивишь. Когда фермер на ранчо вполне может его себе поставить, просто затем, «шоб було» — погоду в Интернете смотреть, закупочные цены сравнивать. Если вдруг ни с того ни с сего он вздумает запустить у себя на компьютере вечером от нечего делать игру, как вы думаете, его потянет на хардкорщину, требующую от игрока чуть ли не профессиональных навыков?

Давайте представим игровые предпочтения пользователя, знакомого с компьютером постольку поскольку и не являющегося, по сути, геймером, то есть фанатом, переигравшим во всё что только можно. Станет ли человек, по-настоящему компьютерными играми не увлеченный, покупать себе запутанную и сложную авантюру или пошаговую стратегию, чтобы расслабиться вечером или, пока начальство не видит, поразвлечься на рабочем месте? Секретарша, желающая тайком от босса развеяться, будет ли играть в RPG с полчаса генерируемой партией из шести персонажей, запутанным сюжетом и пошаговым боем? Что, по-вашему, предпочтет домохозяйка, скучающая между 11 и 13 часами дня?

Как воспринимает компьютерные игры простой человек, для которого они не центр мира и не горизонт культуры, как оно зачастую случается у жесткого тру геймера, считающего поче-

му-то, что все играющие в игры похожи на него, а лишь маленький островок на периферии, куда заглядывают изредка...

Думаю, что особо требовательным к способам проведения компьютерного досуга такой человек не будет.

В общем, чем массовой компьютеризация общества, чем более широкие слои населения имеют доступ к компьютеру, тем сильнее будет спрос на относительно незатейливые, простые, ни к чему не обязывающие компьютерные игры.

Всё вышесказанное верно и для нас. Правда, уровень компьютеризации нашего общества пока что далёк от западного, и предпочтения нашего неквалифицированного игрока узнать практически нереально. Хотя самые теплые отзывы о серии The Sims я слышал именно от девушек, работа которых подразумевает сидение в офисе ☺.

* * *

В паре с мифом о высокодуховном национальном геймере ходил также некоторое время миф о нашем высокоморальном национальном разработчике. Впрочем, куда менее популярный и практически забытый сейчас.

До недавнего времени, конечно, могли еще жить иллюзии, суть которых заключалась в том, что если западная индустрия заботится исключительно о зашибании бабла, то наши разработчики, пока что вынужденные обслуживать аморальный Запад, спят и видят, как бы сделать «игру своей мечты»...

Могли жить... До недавнего времени... Тогда, когда у нас не было не только рынка компьютерных программ, но и игровой индустрии как таковой, любую самую утопическую фантазию можно было поместить на это временно пустующее свято место. Сейчас же, когда все романтики, мечтающие на коленке сваять за полгода убийцу Fallout'a, располагая бюджетом из

отложенных стипендий главного программиста и денег главного сценариста, сэкономленных на школьных обедах, потерпели неизбежный крах, а за разработку и издание компьютерных игр взялись весьма прагматичные люди, точно знающие, что они могут и чего хотят, и поэтому умеющие достигать поставленных целей, эти представления развеялись, как дым.

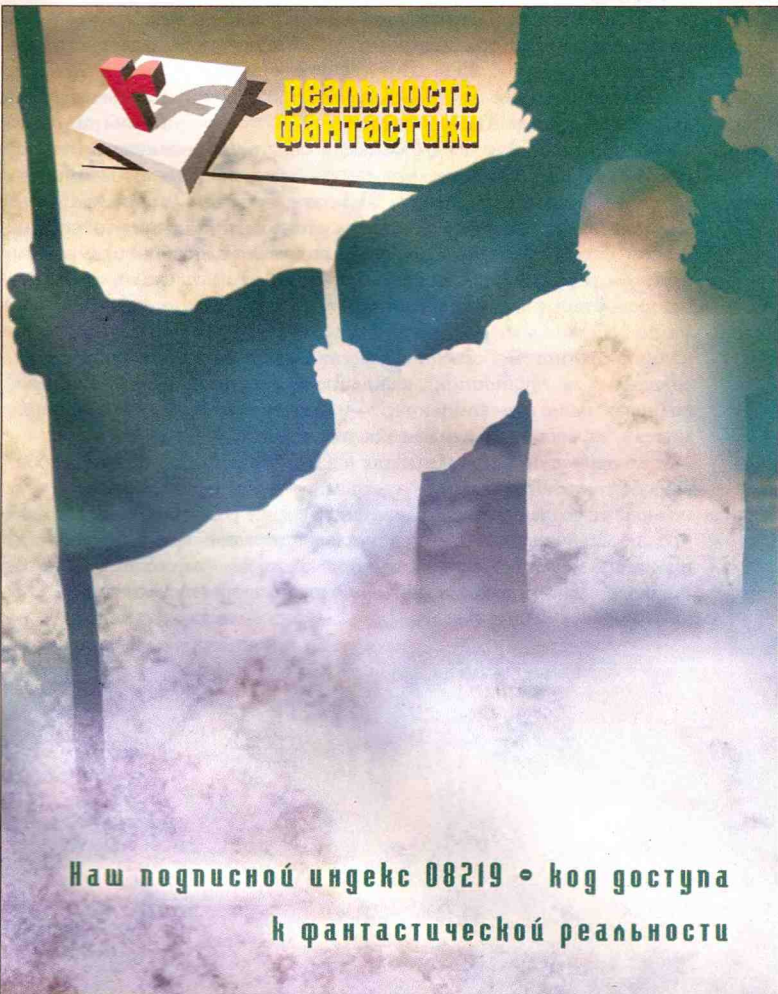
«Игру мечты» хотят сделать многие. Реально же делают игры, причем такие, которые покупают, люди очень конкретного склада ума, понимающие конъюнктуру и умеющие четко формулировать задачи, организовывать работу коллективов и нести материальную ответственность перед инвесторами. Что у нас, что на Западе.

* * *

Пожалуй, итог можно подвести одной единственной фразой — «наши» ничем, по умолчанию, не лучше, но и не хуже. И это, кстати, далеко не только компьютерных игр касается.

А всем тем, кому мнится, что высокоинтеллектуальный отечественный геймер спит и видит «супер RPG», советуем зайти в ближайший компьютерный клуб и, понаблюдав за завсегдатаями — между прочим, самыми настоящими и зачастую фанатичнейшими геймерами — понять, как далеки их мечтанья от народа. Да и цифры только официальных продаж всяческих подделок российского игрового рынка по мотивам подделок российского кинематографа — отнюдь не с потолка берутся.

Застой в индустрии развлечений (не только игровой, между прочим) происходит по совершенно другим причинам, очень далеко отстоящим от категорий мышления патристично настроенных типов — может быть, о них удастся поговорить в следующий раз.



реальность фантастики

Наш подписной индекс 08219 — код доступа к фантастической реальности

ПОДПИСКА-2007

Лучший фантастический журнал Европы — 2004

Стоимость подписки: 1месяц — 5.59
12 месяцев — 67.08

Бонус: розыгрыш книг с автографами
лучших украинских авторов

Державний комітет зв'язку та інформатизації України ф.СП-1

ПВ	місце	літер.
----	-------	--------

ДОСТАВНА КАРТКА - ДОРУЧЕННЯ

На газету журнал 08219
індекс видання

Реальность фантастики

найменування видання

Вартість	передплата	55 грн. 90 коп.	Кількість комплектів	1
	переподписування			

на 2007 рік по місяцях

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

поштовий

індекс

код вулиці

буд.

корп.

кв.

місто

село

область

район

вулиця

прізвище, ініціали

Шеймус О'Брай

CASTLE
STRIKE

Жанр: стратегия/симулятор замка

Приветствую. С вами Шеймус О'Брай, детектив игрового настроения, искатель ярких впечатлений.

Мой отчет может показаться вам необычным: дело, закрытое в 2004 году, открыто и расследовано вновь по прошествии более чем двух лет. Но в этом есть смысл — игра, преданная забвению, не настолько посредственна, какой ее изображали различные обозреватели. Стремясь расширить кругозор заинтересованного читателя, я провел собственное расследование и пришел к выводам, изложенным ниже. И, если вам близка тема средневековых замков и рыцарских баталий, прошу уделить мне немного своего времени...

Замок в огне. Начало расследования

Однажды вечером, будучи в настроении погрузиться в вихрь событий, присущих эпохе Средневековья, я совершил неожиданный поступок. Вместо привычного Stronghold вдруг захотелось чего-нибудь нового и неизведанного. И — нет, чтобы открыть игровой портал ключ-дискон — я направился в магазин.

Название **Castle Strike** ничего особого не сообщало; одна загвоздка — где находится портал? На ярко освещенных площадях и улицах, где бурлит жизнь и тусуется множество геймеров, входа в игру не нашлось. Смущенный и заинтригованный, я оседлал байк в надежде, что здание игры построено хотя бы в квартале Стратегий!

...Яркие огни на черно-зеленом теле небоскреба Blizzard WarCraft Towers делали тьму вдаль от величественного комплекса классических игр только темнее и гуще. Стилизованное под крепость строение Stronghold с его тремя главными башнями по числу гремющих игр патриархально созерцало стрельчатыми бойницами очереди из игроков на площади перед собой. Я принялся расспрашивать, как пройти к зданию Castle Strike, но никто не мог ответить на такой, казалось бы, простой вопрос! По логике, дом, или, скорее, замок, построен на улице Средневековой — я объехал ее всю, безрезультатно. И, только отчаявшись найти (уже трижды проклятое, отнявшее столько времени!) потерянное здание, я заметил нечто такое в темном переулке, что заставило мои мысли об игре принять совсем иное направление...

...Остов замка, сокрушенные стены и почерневшие от огня балки крыш, полыхал тусклым, медленным, гудящим пламенем. Стерев копыт с медной вывески, я прочел: Castle Strike. Вот оно. Но что здесь случилось?

Вызов пожарной команды закончился разочарованием для бравых борцов с цифровыми пожарами. Огонь не хотел гаснуть, словно был присущ этой постройке! Отпустив пожарных с извинениями, я проник в замок — тем самым превратив развлекательную поездку в расследование.

Общее представление: 2004 и сейчас

Не буду утомлять описанием прогулок по объятых пламенем замкам и замшелым подземельям, скажу так: стратегия, посвященная эпохе Столетней войны, столкновение пороха и клинка, с довольно угрюмой игровой атмосферой. Игровая механика не удивляет ничем новым, кроме долгожданного (мною, по крайней мере) факта использования лучших, испытанных подходов из старых игр. Впечатляющие баталии, оригинальная динамика плавного развития и генерального сражения. Интересное сочетание: строительство замка со стенами и башнями, на которые могут взбираться войска и устанавливаться орудия, с исследовательской системой и экономикой, строительство замка и деревни за стенами замка. Все, что нужно для хорошей средневековой стратегии, есть.

Почему тогда единственным освещением у этого замка остается пожар? Где неоновые вывески и прожекторы подсветки, лазерная реклама и все такое прочее, как у известных небоскребов?

Составив свое впечатление, я обратился к библиотекам... и настенной росписи Игрограда, в поисках впечатлений других людей.

И получилось вот что: в то время, как библиотеки хранили скудные заметки о том, какие в игре есть возможности, сколько там юнитов и как замечательно или не очень замечательно будет происходить или происходит осада, надписи на стенах различных зданий Игрограда, как роскошных, так и не очень, были весьма откровенными и повторяли друг друга: «Жалкая попытка создать немецкий Stronghold». Мда. Вот так так. Неужели?

Мне же очевидной казалась другая проблема: в 2004-м постройку сдали с огромной дырой в стене, из-за которой не работал ключевой для сложности осады момент с орудийными башнями (объясню позже); следовательно, все дело — за ремонтным роботом, способным поставить «заплатку» или патч, если вам угодно.

Пока ездил за роботом (нашел его только в каком-то углу на старом складе под кучей мусора), подумал над своим отзывом об игре. Да, в 2004-м можно было сказать, что игра не является новаторской, на фоне уже развитых WarCraft III и Stronghold, но сама по себе хороша. В технике существует такое понятие, как сборка по прототипу; собственно, известный мир весь состоит из вещей, созданных по прототипу, каждый следующий автомобиль, микроволновая печь или компьютер — имеют прототипы, предыдущие модели, являющиеся плодом новаторского подхода.

Почему же от игр мы должны ждать, что каждая следующая обязана быть новой по всем параметрам: по системе, графике, сюжету и геймплею? А как насчет традиции, неужели уважение к наработкам предшественников — это преступление, сравнимое с плагиатом? И нужно заклеймить игру позором только за то, что она чем-то похожа на другую — да так в мире должны бы существовать только Однa Стратегия, Один Квест, Один Шутер — и так далее...



Очевидно, что первенство выпуска играет главную роль в жизни игры. Но не только оно повлияло на судьбу Castle Strike. Я бы сказал, фатальной для игры оказалась ее динамика. Видите ли (и, я думаю, это не секрет для вас), популярными становятся игры, в которые можно играть с людьми. Искусственный интеллект, к счастью для человечества, отстает от человека в развитии — как минимум, он не настолько гибок (или безумен) — и потому менее интересен в своей предсказуемости. В частности, в эпоху развития сетевых игр уже и про «стационарные» игры становится писать... малоактуально. Что делает мой отчет «дважды ретро». Но, пока я не ушел в мифологию окончательно, продолжу.

Динамика сетевой (а значит, в наше время, клубной игры) обусловлена деньгами, затраченными на время игры в клубе. Время — деньги, следовательно, времени должно тратиться как можно меньше. Castle Strike не предоставляет такой возможности; эта игра довольно таки размеренная, в нее хорошо играть дома, занимаясь параллельно еще чем-то; в Castle Strike невозможны многочисленные сражения, когда быстро производимые юниты быстро же и погибают в шести битвах в течение часа. Вот и весь секрет: клубная непривлекательность оставила несчастный замок гореть на задворках.

Тем же, кто живет не только клубной, но и домашней жизнью, для счастливых обладателей персональных и районных сетей (я уже вижу, как переворачиваются страницы под руками многих читателей) я предлагаю новое описание Castle Strike. Тем более, что робот уже закончил свою работу, и замок обзавелся мощными башнями.

Приложенная записка 1. Пехота и пушки

Я бежал, теряя остатки сил на ходу: «Где же конница?» Кольчуга становилась все тяжелее с каждым шагом, перед глазами дрожал холм — вражеская позиция, удобная для артиллерии. Перехожу на шаг, сил больше нет; иду, крепче сжимая меч. Вот мой последний подвиг — взойти на холм раньше, чем... Солдаты врага вкладывают длинное тяжелое копье в ложе баллисты, могучие плечи ее уже отведены назад, готовые выпустить смерть в воздух... но не это страшно для марширующего позади меня отряда. Прилив сил, бегу... «Где же конница?» Почему мне приходится закрывать своим телом ошибку маршала, что забыл о боевых лошадях, купаясь в роскоши? Отступить, скрыться, бежать... нет... времени. Незачем. Вместо холма перед глазами — родная деревня, жена и дети, старые родители... я все равно потеряю это в огне соседских войн владык, если сбегу. А если нет — быть может, есть еще возможность...

Черные жерла. О нет, я опоздал, они выкатывают свою ненасытную трехствольную пушку! В последнем порыве вскидываю меч, вперед!..

Залп, огонь, черное пятно закрывает собой мир.

«Где же конница?..»

Основа настроения — Столетняя война

Столетняя война (1337–1453) в истории западной цивилизации была не только очередным конфликтом Англии и Франции за континентальные земли. Это было философское противостояние воинской традиции, подготовки и персональной доблести, с одной стороны — и грубой взрывной силы пороха, с другой. Вдруг выяснилось, что многолетние тренировки лучников, мастерство кузнецов-латников, грозная атака тяжеловесных рыцарей с длинными копьями — уступают туче кусков металла, вылетающей из толстостенных труб с невероятной скоростью. Стало очевидным, что уменьшенный вариант метательной машины древних, арбалет, не только заменяет лучника, но и пробивает панцирь куда более эффективно. В эту эпоху западные войны из торжества физического превосходства превратились в состязание, хм, высоких оружейных технологий, потребовали новой тактики и стратегии, перед лицом первого (в Европе) оружия массового поражения... Не будем упоминать о том, что Китай пережил эту эпоху за тысячу лет до начала Столетней войны.

Вернемся к нашему конфликту, философскому и игровому. Castle Strike позволяет пройти, в течение одной миссии, или тройной связанной кампании, через историю развития оружия в эпоху перед Столетней войной и во время нее. Историчность видов вооруже-

ния, к несчастью, сведена к более-менее, абстрактным образам, что делает игру близкой к тому же Stronghold. Все же, атмосфера, описанная мной выше, передается — это главная ценность игры. Кто быстрее разовьет пороховые технологии, кто сможет доказать, что рыцарская доблесть, хитроумная тактика и отчаянная атака превосходят огневую мощь неповоротливых стволов — таковы основные вопросы сражения.



Динамика развития и боя, как по мне, приближена к реальности, и выполнена следующим образом: в течение всей игры (на одиночной карте, я имею в виду) игроки принимают решения, какими быть их замкам — выбирают состав армии, строят башни, стены и ворота в несколько кругов, чтобы сделать труднодоступной главную башню; за это время противники могут делать вылазки во вражеские беззащитные деревни, провоцируя солдат выйти из замка до того, как наберется многочисленное войско; и в один момент происходит генеральное сражение, решающее все. Оно может начаться с заварушки на окраинах деревни, в ко-



торую постепенно втянутся все войска, страсти накалятся, никто не захочет, а потом и не сможет отступить!.. За кем останется численное превосходство после одной масштабной битвы — тот практически победил, оставив врага без армии; тот способен сразу же, добив врага под стенами его замка, перейти к осаде, не опасаясь, что его оппонент успеет произвести подкрепление. Другое де-

ло, если враг увел всех крестьян и солдат в замок, и благополучно обстреливает ваши войска, громящие деревню — а потом, выведя несколько отрядов через подземный ход, атакует с тыла, прижимая к своим стенам, в радиус действия пу-



шек... впрочем, осады в этой игре весьма приближены к реальным: сумасшедшее карканье солдат с мечами на стены по лестницам заканчивается обычно смехотворным поражением. Обстрел замка из пушек, и «В пролом, друзья! Опять в пролом», — как у Шекспира, в «Генрихе V» — это уже более похоже на атаку. Такая битва, скорее, случится, если враги сожгли один другому деревню, не защищенные стенами крепости.

Так что, в целом, добро пожаловать в Столетнюю войну — и нечего говорить о клонах Stronghold!



Приложенная записка 2. Защита вырубки

Дровосек занес топор для первого удара по стволу дерева — и замер: к нему бежали люди с мечами в цветах противника! Крича, серф направился к краю вырубки, к стражникам.

Лучники натянули луки, выделяя красные накидки со львами — свистнули стрелы, и в тень елей упали пронзенные тела легко бронированных копейщиков.

Отряд «львов», подняв мечи, бежал по лесной дороге к домику дровосеков, ища смерти для серфов врага. Алебардчики, скинув свои древковые, контратаковали с боевым кличем — за-

звенел металл. Лучники, охрана деревни, подтягивались к вырубке, готовы стрелы. Мечники отступали под ударами и тычками алебард, но их ряды становились только плотнее, все новые выходили из-за деревьев; в ответ на французские стрелы полетели английские. Скрип — глухой шелест — и лучник в «лилиях» Франции упал на землю, пробитый тяжелым копьем аркбаллисты. Всадники с копьями понеслись в обход опушки, заходя в тыл орудиям...

А из лесного тумана выходили новые отряды англичан, подкатывались осадные машины. Схватка на вырубке грозила перетечь в генеральную битву...

Строительство замка

Некоторые пояснения касательно строительства для тех, кто не видел Stronghold. Хотя все здания в игре требуют вмешательства крестьян с молотками, стены, башни и ворота вырастают по мановению волшебного курсорчика, как только будет готова разметка. С одной стороны, неатмосферно, а с другой — такое удлинение игры стало бы явным недостатком для Castle Strike.

Важный момент: деревня строится только за стенами замка. И это здорово, потому что отвечает действительности и требует стратегического мышления; уже не окружить все фермы стеной, по которой бегают лучники и инженеры с котелками. Нужны и войска для защиты от диверсантов, и разведка для предупреждения массовой атаки.

Несмотря на то, что сторон в игре три (Германия, Англия и Франция), замки и деревни у них практически одинаковые. Замок можно строить в рамках особой территории, а деревню — только вокруг ратуши за пределами замка; эти условия ограничения стратегической задачи добавляют игре сложности, интереса и переживаний. Использование двойных и тройных стен с воротами и множеством башен — изюминка Castle Strike: через такой замок можно пробиться только с использованием различных осадных машин и видов войск одновременно (чуть затянешь осаду, ошибешься — и получишь контратаку, останешься без машин).

Экономика в игре напоминает Age of Empires — крестьяне рубят лес, долбят камень и металл в отведенных для этого местах, и сносят в ратушу или ремесленные хижины. При хорошем сборе «урожая» и отсутствии диверсий со стороны врага запасы превосходят любые затраты. Поэтому, когда в игре наступает время, когда ресурсы не имеют смысла, а лимит армии заполнен — строительство завершается жестокой и кровопролитной битвой, показывающей, кто что строил, и как.

Основу обороны замка составляют малые башни, заполняемые лучниками и аркебузирами. Более развитый замок имеет большие башни со стационарными баллистами, онарами и пушками (что найдешь не во всякой подобной игре, в том же Stronghold пушек нет). Неоднозначен тот факт, что для огненных стрел не нужны жаровни, да и привязанных по Stronghold рек легковоспламеняющейся смолы нет. Без ловушек вроде клеток с псами и колов можно обойтись, это только придает игре строгости. Но вот отсутствие рва не радует. Хотя и соответствует стандартам замкового зодчества в безводной местности. Ибо рвы с водой в пустыне в Stronghold: Crusader меня всегда приводили в восторг. Кипящая смола льется только из домиков над воротами: и жаль, и вместе с тем — новая игровая задача. В целом, получаем строительство замка, весьма похожего на настоящий: квадратный периметр, как можно больше башен (их, кстати, нельзя наткивать плотно, как в Stronghold), тяжелая артиллерия и быстрые лучники с огненными стрелами. Внутренние дворы, делающие замок лабиринтом — пожалуйста.

И, самое важное — войска не смогут расковырять стены, как в Stronghold, атаковать стены можно только осадными орудиями. К тому же, с радиусом обзора столь малым, что нельзя просто поставить их за пределами досягаемости вражеских стрелков и тихонько грошить замок.

Конечно, замок — это не только стены и крестьяне, но и армия. Войска у всех трех сторон похожи. У всех есть баллисты со стрелами и камнями, осадные требуше и пушки. Но, скажем, у Гер-

мании, есть трехствольная пушка и «Большая Анна»; первая — против пехоты, вторая — против стен. У Франции — паладины, способные лечить войска, и огромные требуше для обстрела замка. Англия специализируется на различных сверхмощных баллистах, онаграх и длинных лучниках. Это добавляет определенный оттенок игре, но не является главенствующим. Что приятно, для управления орудиями нужна команда.

Примечание. Для полноценного строительства замка необходим патч версии 1.21, восстанавливающий строителя_84го орудийных башен.

Приложенная запись 3. Аркебузеры на стенах

Отряд продвигался по заснеженному ущелью. Высокие стены, уходящие в туман, дышали угрозой. Лучники всматривались во мглу, по сторонам и над головами.

Деревянный скрип отдался эхом; в воздухе что-то прошелестело — и в землю, распространяя дрожь, врезался огромный камень. «Требуше!» — зазвучал окрик. Лучники, поджигая наконечники стрел, бросились к стенам ущелья, где машина не достала бы их, но они смогли бы подстрелить обслугу.

Скрипнуло с другой стороны. Оставив пушки и баллисты посреди дороги, пехота кинулась в стороны, подальше от летящего камня. Удар подбросил длинный чугунный ствол, с треском отделив от колеса. В тумане замелькали огненные черточки; взлетая вверх, вдоль скал, они отозвались криками боли и смерти. Черточки пересекли расщелину, уходя во мглу на другом краю, — и разгорелись ярким факелом; вопли обожженных людей, мечущиеся тени на отроге. И снова спокойствие. Отряд продолжил движение.

...Через несколько минут в грязевой тропе стали попадать обработанные булыжники; еще сотня шагов — и началась сплошная дорога.

Туман понемногу рассеивался — впереди чернела подъемная решетка замка. Торвальд жестами указал канонирам, где установить пушки для обстрела ворот. Конники выехали вперед, разведывая местность... загремели легкие выстрелы, заржали лошади, и воины с криками повалились на мостовую. Развороченные кольчуги и грудные клетки ужаснули даже стойких солдат.

Аркебузы. Грубое, но действенное оружие простонародья. Торвальд командовал лучникам — те понеслись к стенам, готовя луки к отстрелу аркебузеров. Пушки дали залп по их наводке, целясь в зубцы на стенах...

Но не тут-то было. Вторая и третья башни замка отозвались пороховым огнем, укладывая отряд лучников на месте.

Решетка поднялась, выпуская рыцарей в атаку на поредевшее войско молодого Рабенхорста. Смятение; вспышки на стенах, жужжание и свист пуль, грохот множества стволов, пороховой дым... жалкие остатки некогда доблестного отряда бежали назад, в ущелье, под прикрытие бомбард, установленных на тропе. Мечники бросили клинки, поднося картечь и забывая пороховое жерло. Залп! — и рой металлических пчел ужалил преследователей...

Дым растворялся в воздухе, открывая картину кровавого хаоса на красной земле.

Осада и сражения в поле

Несмотря на свое название, замок выполняет в игре функцию устрашения, но не является первоначальной целью. То есть, он является главной целью — но перед захватом замка осаждающей стороне предстоит победить армию врага в поле. Не потеряв своей деревни усилиями диверсионного отряда, зашедшего в гости, пока хозяев дома нет.

В игре огромную роль играет местность. Не зная склонов и оврагов, можно с легкостью заклинить свои пушки и орудия, сделав их легкой добычей врага, — так как все машины можно захватывать в бою. Дальность выстрела повышается в зависимости от местности, на которой находятся стрелки и орудия, следовательно, и с башен обстреливать врага лучше, чем с земли обстреливать башни. А замок, находящийся на холме, за оврагом, в труднодоступ-

ной ложбине, приходится брать с невероятными потерями. Сражаясь даже с инертным компьютером, даже при наличии в игре активной паузы, я нес утраты, и переживал поражения, внезапно обнаружив свои войска в пределах дальности вражеской артиллерии.

Особенности техники состоят еще и в том, что ее можно использовать не только для осады, но и для обороны позиций в поле. Например, из передвижных щитов и осадных башен легко получается эффективный форт на лесной дороге, так как лучники ведут огонь с площадок.

Если уж случилось так, что замок врага можно или приходится осаждать, то ограничиться пушками не всегда удастся. Осадные лестницы (они считаются единицами оборудования, и их может поднять практически любой солдат) и башни незаменимы для атаки на незащищенную часть стены; передвижные щиты с платформами помогают медленно, но верно придвинуть своих стрелков к вражеским стенам без лишних потерь. Для артиллерии, в особенности тяжелой, требуется быстрая разведка легкой конницей — открывая туман войны, следопыты показывают артиллеристам, где в точности стоят стены. Атаковать вслепую нельзя.



Да, кстати, конница. Впервые вижу средневековую стратегию, где лошади производятся отдельно от всадников, пригодны для нескольких видов войск (от чего у всадников разные цели для эффективного нападения), да еще и могут захватываться в бою, если седока сбили на землю! Ездок не всегда погибает, если под ним убили лошадь — он выбирается из-под трупа и ведет пеший бой. Красиво, скажу вам. И требует постоянного внимания.

Аркебузыры — камень преткновения. Каждый одним выстрелом укладывает одного вражеского воина в любых доспехах почти наверняка. Зато долго перезаряжается. Но все же, если впереди большой отряд аркебузиреров, включается изобретательность.

И, последний по порядку, но не по важности, момент. Монахи. Они исцеляют войска. Если монахов толпа, то битва принимает неожиданный оборот для тех, у кого монахов нет, при прочих равных.

Выводы

1. Игра очень сложная, на самом деле. Stronghold по возможностям стратегии и тактики уступает Castle Strike, несмотря на свое превосходство в динамичности.

2. Игра небыстрая, временами до занудства, это правда. Но хорошо успокаивает нервы и настраивает мозг на мыслительный процесс вместо жестокости.

3. В игру можно со вкусом поиграть с друзьями, но компьютер в ней непросто туп в большинстве случаев. Впрочем, с легкостью завалит количеством, если врагов двое-трое в альянсе.

Подводя итог под всем сказанным: это далеко не неудачный клон Stronghold, а полноценная игра.

Записки Автоответчика

Талер

О ГЕЙМЕРШАХ, КОШАЧЬЕЙ ДРУЖБЕ
И СТАЙКЕ "P.S."

Для тех, кто пережил культурный (и прочие) шоки от того, как Мохнорыл, пользуясь моим отсутствием, забрался в кабинет и отомстил всему человечеству своим «Автоответчиком»...

1. Для тех, кто недоумевает: кто пустил это существо в огород-оранжерею наших читателей с тонкой психикой и трепетными мечтами...

Собственно, никто не пускал, он сам залез. А потом залез еще глубже — в вентиляцию, в смысле. Так что теперь достать его оттуда и поговорить по душам вряд ли получится. А хочется...

2. Для тех, кто сильно обижен слогом и, главное, смыслом сказанного Мохнорылом...

В последнее время у пишущих сюда камрадов начали появляться фразы о том, что «Автоответчик»-де стал прилизанным, слащавеньким, тяготеющим к «муси-пуси» и «сюси-сюси». И не последнюю роль в этом играет ваш покорный слуга... Видимо, Мохнорыл сыграл роль тяжелой кармы.

3. Для тех, кто думает, мол, хорошо постебался...

Да не только. Сквозь ерничанье моей темной половинки иногда проступали честные, а потому крайне резкие и острые фразы. Ведь как мы обычно привыкли: пишет читатель — и если его письмо попадает на страницы «Автоответчика», то как бы жестко или же, наоборот, беззубо он не писал — ему все разжуют, разложат по полочкам, еще и спасибо скажут на прощание. А иногда просто необходимо раздвигать эти розово-гламурные штормки и — welcome to the Real World! И грубиян вдруг «нарывается» на ответную грубость, а камрад, набивающий на клавиатуре письмо одним мизинцем левой ноги, узнает о том, что он крайне безграмотен... а камрад, выживший в письме чуть ли не весь словарь падонковского языка, почему-то сердится на такой же брутальный стиль ответа.

Все мы живем в слишком реальном мире и ответственны за свои слова, сказанные или напечатанные. В том числе ответственен и Мохнорыл — найду, укропаю заразу!..

Теперь к письмам? Их традиционно много. И, пожалуй, давно уже не было такого потока писем с предложениями писать для нас...

Привет,

Здорово!

я хочу работать у вас. Конечно, я понимаю, что должен пройти боевое крещение и все такое. Но хочу сразу сказать, что писать я буду не на игровую тему, точнее, не совсем. У меня дома третий Пень ☺ и сам понимаешь, что новинки он не тянет. Да и на игры времени практически нету.

И то, и другое понимаю и сострадаю тебе, практически до слез. Особенно из-за того, что нет времени.

Только не надо ржать, мол, че ж ты тогда в игровой журнал ломишься!

Я только чуть-чуть улыбнулся ☺.

Да, может, и не нужно это совсем... Но я могу писать об играх по-другому, например, вот как Гнат Бурма пишет о компаниях, я могу тоже что то интересное написать, например, об игровых жанрах. Или... слушай, тебе ведь это не интересно совсем!

Крайне интересно, **StaN**. Такие статьи нам очень нужны!

Я вообще удивлюсь, если ты дочитаешь это до конца!

Ладно-ладно, много слов, а практики мало. Чтоб тебе ста-

ло интересней, я, может, пришлю тебе одно из своих творений, а? Я даже рубрику под него придумал — «Сочинение» ☺. Вот!

Название рубрики «Сочинение» как-то нехорошо пахнет школой и строгой училкой. Со строгими училками у нас все в порядке (вот хотя бы на обе рожки Bateau посмотреть — он и не сказал еще ничего, а ты уже все про себя знаешь... человечие! — хоть и огр...), а вот статьи и креативы все-таки повыше уровнем насильственно-школьных творений. К тому же, есть рубрика «Андеграунд», в этом номере вводим аналитическую рубрику, опять же — статьи о разработчиках, компаниях, Больших Людях от гейм-индустрии также приветствуются. Так что рубрик и тем для околоигровых материалов — море.

Что ж буду прощаться. Если захочешь, можешь ответить, я буду рад!

Вот... на всю страну ответил ☺. И не вздумай стесняться написанного, авторы — молодые, «злые» и талантливые — нам нужны.

Усе! Всем привет... эээ... пока, вернее.

StaN

Удачи! Ждем твоей пробы пера.

* * *

А вот камрад **Sonac** по поводу Мохнорыла хочет высказаться. Что очень даже кстати...

Здарова, Талер, о великий потомок батьки Махна (а ты не знал? Откуда, ты думаешь, взялся Мохнорыл, он внебрачный внук Махна, сначала его хотели назвать Махнорыл (так как был очень рылом похож на деда), но потом передумали и для конспирации назвали Мохнорылом, что тоже, впрочем, подходит).

Фигасе... А я вот и думаю, откуда у Мохнорыла такой анархизм в характере?! Короче, мы его вычислили — а тебе респект за аналитический склад ума ☺.

Пишу тебе вот по какому поводу: мне досталось наследство (довольно давно) — целая куча старых номеров МИКа, сейчас я многое отдал бы за то, что бы вернуть ее, но тогда я еще не читал МИК, поэтому поменял на какую-то ерунду. Но вот недавно, роюсь на чердаке, я обнаружил один из тех номеров. Номер, кстати, один из лучших, как я считаю. Суди сам: «Арканум» (в исполнении Умного Мага Кертиса и Тупого Файтера Глюка), первый «Макс Пейн» (описан, между прочим, тоже не худшим автором — Дмитрием Ампиловым), «Мафия», «Демидурги» и еще парочка статей в исполнении известных авторов, таких как Ранд, Кертис и Василий Попов...

Я себе представляю... Он хоть в нормальном состоянии, этот номер? А остальные старые номера как? Тут у меня и свой шкурный интерес есть, но об этом не в «Авто» — спишемся.

Вот тут мы и подошли к той ноте, из-за которой я и написал это письмо. Почему две статьи в журнале написаны Василием Поповым, а две Александром Глюком, ведь это один человек, только то ник, а это имя? Талер, прошу тебя, объясни мне ситуацию, а то мне в душу закрались нехорошие подозрения.

Пару раз даже Кертис подписывался своим настоящим именем, насколько я помню. Вообще в МИКе это распространен-

но — иногда снимать «агентурную» маску и показывать свое истинное лицо, хотя бы посредством авторства под своим настоящим ФИО.

P.S. Убедительно прошу ответить, так как имейл хоть и ключевой, но работает.

Отвечаю ☺.

P.P.S. Если тебе недавно приходило письмо немного странного содержания, не удивляйся, это я проверял адрес.

P.P.P.S. Ты спросишь, зачем я проверял адрес, так я тебе отвечу, но в следующий раз.

P.P.P.P.S. Извини, что отправляю письмо немного необычным образом.

P.P.P.P.P.S. Письмо несколько раз дописывалось, поэтому так много постскриптумов=).

С уважением, Sonac.

P.P.P.P.P.P.S. У каждого свои недостатки, как говорилось в одной старой, но замечательной комедии: один любит кушать ручки от кружек; другой — ставить много постскриптумов, третий — надевать под Новый год карнавальную маску Ктулху и пугать одиноких прохожих.... Главное — не вкушать друг друга, а такое кол-во P.S. я уж как-нибудь переживу. Удачи, Sonac!

* * *

А следующее письмо можно даже назвать концептуальным. Потому что после Ингульда, Гореничей и т.д. впору открывать рубрику «малые города».

Привет, Талер!

Пишет вам Tigr

...приветствую, Tigr!

из Стрия (может, слышали про такой город Львовской области).

Очень даже слышал! В свое время я сильно болел за футбольную команду «Скала» из Стрия и расстроился, когда команда обанкротилась...

Также передай от меня особенный привет Ягуару (все-таки сородичи — коты).

Ягуарыч, тебе от Tigr'a пламенный привет с кисточкой... Или с хвостиком? Иди с гривой?! Не разбираюсь я в кошачьих приветствиях, в общем...

Пишу вам в первый раз, так как не было повода писать раньше, но когда прочитал то, что написал willi, решил написать. Я тоже долго не читал МИК и не был на МИКпортале, и уход Кертиса с Глюком было для меня новостью. Но даже после их ухода МИК продолжает жить и работать, радовать читателей своими статьями. И я полностью согласен с тобой, Талер, что МИК не умер и не собирается умирать.

Готов подтвердить и поставить печать на твоих словах и собственном ответе — НЕ СОБИРАЕМСЯ! Более того — СТАНОВИМСЯ ЛУЧШЕ! В этом номере — новая рубрика, со следующего — сюрпризы повалят косяками.

Желаю всем вам удачи и новых идей в Новом году. Вам в работе над МИКом, а Кертису и Глюку в разработке игр. На этом и закончу.

С уважением, Tigr!!!

Буду очень признателен, если письмо попадет в «Автоответчик».

Я не то, чтобы добрая фея, но твоё желание исполнено. Кривли-крабли-вуаля!

* * *

Ну, и куда же мы без... впрочем, читайте. Старый знакомый.

Я опять пришел с миром, Талер.

Мира и тебе, VanDZYO.

Спасибо, что напечатали мое письмо. Как я уже заметил по 50-52 номеру, вы сделали выводы (классный постер, так держать).

Стараемся. Правда, новогодний номер получился не таким блестящим, как хотелось (и как ждали). Да и 1-2 номера МИКа пока что без постеров, но вот в третьем... (хитро улыбается).

Мне интересно, где живут девчонки геймеры, ведь у нас их можно даже черепашке ниндзя на пальцах сосчитать. Мне очень хочется понять ход их мыслей, когда они играют, например, в шутеры (а кому не интересно?).

А уж как мне интересно... Девочки, знаешь ли — это такая загадка природы, которую нам, пацанам, разгадывать всю жизнь, и хорошо, если приблизимся к этой тайне хотя бы на сантиметр. Другая вселенная...

Кстати, леди геймеры, вам вызов! Вот и ответьте теперь камраду, объясните, как это вы ухитряетесь забрызгивать кровью врагов виртуальные стены и потолки!

Пишу, чтобы узнать, есть ли на вашем сайте чат камрадов, а если есть, то где именно.

Чат есть, но в нем практически никого нет. Не прижился. Адресок: <http://chat.iswith.us/>

Расскажи об игре Assassin's creed.

Жди превью, скоро будет ☺.

Ингулец растет, и я не знаю, где нашлись те камрады, но хочу познакомиться. Если можешь, вышли мне адресок Axel'я или напечатай мой: VanDZYO@i.ua.

Сделано. МИКовцы всего Ингульда, соединяйтесь!

Насчет конкурса я тут придумал несколько, вникайте.

1. Самый лучший стишок на тему компьютерных игр.

Очччхорошо. Буду говорить с отделом маркетинга, может, вскорее и появится подобный конкурс.

2. Карикатуры Bateau, по-моему, интересней рисовать.

А как же я?! Ведь я же лучше собаки?! ☺ На самом деле, почему бы и нет?! И Jaguar опять же напрашивается... Да и главред наш, Татьяна. В общем и целом, передаем на обсуждение редколлегии!

3. Лучшая статья на какую-то из старых игр (2001-2004 гг.)

«Пантеон». Но это все же не конкурс, а рубрика — и только по лучшим играм. Второй раз писать про откровенную серость 2001 года, даже если статья будет очень хороша — не фонтан, как говорится.

И немного про Кертиса и его уход. Когда я еще только начал покупать ваш журнал, то долго любовался на небритого хлопца в очках и до поры до времени считал тебя Кертисом.

Ыыыыыыыыыы!

Поэтому для меня ты — та самая изюминка журнала. Я бы с тобой пошел в разведку.

Слишком стар я для разведки. Но за добрые слова спасибо. А Кертисом ты меня вообще шокировал...

P.S. Old Map, ты устарел.

Не думаю ☺.

* * *

Глопом по потрясениям и возвращаясь к старому. Давным-давно пришло на наш ящик такое вот письмо — долго я собирался с силами и мыслями, чтобы на него ответить.

Привет, Талер/Кирилл/Мохнорыл.

Пишет eXpert

Приветствую, eXpert!

Я много времени не отниму. Только попрошу тебя ответить на такой вопрос: как ты думаешь, МИК когда-нибудь перестанет выходить? Я имею в виду не ближайший год-два, а вообще в бесконечном будущем.

Или он будет существовать вечно?

Твои размышления?

Представляю себе — бесконечный космос, великая Вселенная, которая перестала расширяться и начала коллапсировать... В конце концов Вселенная, мягко говоря, загнута. Полное Ничто. И вот в этом Полном Ничто вращается прокуренное помещение игровой редакции: Талер строчит «статью-бомбу» или же выполняет очередную боевую миссию в EVE, Bateau громко храпит в предвкушении очередного теста очередной компьютерной

периферии, Jaguar розговаривает по телефону, пытаясь выбить превью из попавшегося под руку автора... Открывается дверь и из великого ничто выходит главред Татьяна, спрашивает — все ли скриншоты к игре «Петька в Гренландии» сложены? Ягуар что-то бурчит в ответ, мол, тяну, но коннект плохой. Татьяна что-то бурчит в ответ, мол, Федя (худ. редактор) простаивает без работы — и возвращается в Ничто...

Если же отвечать серьезно... Уфф... Когда-нибудь МИК перестанет выходить. Многие журналы, гораздо более великие, выходили из моды, перерождались в нечто другое, просто банально терпели крах... Когда-нибудь, действительно, и Земля перестанет вертеться, и Солнце ее поглотит, и Солнечная система прекратит свое существование... Это, пардон, метафизика.

А в ближайшее время? У МИКа есть свои нюансы: мы не прикормлены богатыми дядями, которые дают большую денюжку, но зато указывают, как и о чем нужно писать. Это дает свободу, но бьет по карману. Мы не стараемся быть «казуальными» — это дает нашим авторам возможность писать так, как хочется, а не в угоду моде, но опять же бьет по карману. Мы не стараемся понравиться во что бы то ни стало — это некоторым образом влияет на наши «запанибратские» отношения с особо важным людьми от игровой индустрии, точнее, на отсутствие этих отношений...

Нам очень сложно. И это видно по многим факторам — от стабильности выплаты гонораров до уровня некоторых статей. Но мы единственные **реалисты**, выжившие и выживающие в этой страшной войне за читателя. Даже великий Game.EXE не выдержал... Мы выдерживаем. Идем дальше. Становимся лучше, несмотря на букет сложностей. И закрываться пока не собираемся. Поэтому принимаем за аксиому: МИК = навсегда. Жизнь все равно внесет свои коррективы, но ставить нужно невыполнимые цели, только тогда добьешься максимальных, — это еще Тамерлан сказал...

* * *

А следующее, последнее письмо я, пожалуй, не буду комментировать. Оно велико, оно цельно, оно честное — и не нуждается в костылях моих реплик. С некоторыми вещами в данном письме я не согласен, но оставляю ответы вам, читатели. Сам же скромно промолчу.

Здоровенькі були, Кирило (Мохнорил?)!!!

Не буду починати про те, що я пишу вперше, і т.д., і т.п. Скажу лише, що звати мене Сергієнко, і пишу я з села Гориничі, Київської обл.

Пам'ятаєш, у номері 1 (267) лист від камрада Порваний Баян? Ти ще казав: «...стеб по поводу Ингульца?» «Маленький населенный пункт еще не мерло попадательности в «Авто»...». То я хотів пояснити, чому така «Ингулец-О-Манія» почалася. Це в мене вже в теорію переросло (точніше — їх дві)! Їх ти маєш зрозуміти, бо як я розумію, читаючи твої статті, ти — неформальна людина. Думку про це мені навіяли згадки про бард-рок.

Теорія №1: Ти бачиш, як надворі багато людей-шаблонів? В них однакові вислови, однакові смаки (починаючи від звички їсти у буржуйських розрекламованих забігайлівках і моди на всілякі дурниці, і закінчуючи музикою та манерою вдягатися «у щось модне»). Я не кажу, що до села такі обставини речей не доходять, у нас також «модно» слухати якісь «Корні», про які через півроку всі позабували. Але... Люди у містах, мені здається, більш вразливі до цієї чуми. Чуми Стереотипів. І люди з маленьких міст, побачивши, що почули навіть Ингулец, вірять в себе і пишуть вам листи. Але ти, Талере, сказав вірно про те, що вміст листа важливіший від того, хто його прислав. Ти б не надрукував би листа Містера Ю. (хех!!! Намьок понЯв?), якби він тобі прислав порядок денний ВР? І люди вже пишуть не лише заради того, щоб потрапити на сторінку Автовідповідача і сказати: «Хай, Мам! Імс Мі!!!», а ще й заради того, щоб висловити свою думку. Нехай не всім, а хоча б тобі. А стереотипність, схожість на сіру масу міських людей схиляють їх на тупі листи з критикою, спогадами про Вели-

ких та Жажливих вгадайте кого (хитрий-хитрий смайл). А ти їх публікував досить багато. Не віриться, що це були найоригінальніші.

Теорія №2: Згадай мапу України. А тепер порохуй обласні центри... Порохував? Молодець! А тепер районні... Що? Важко? А села, с.м.т.? Ти зрозумів, про що я? Більшість населення України живуть в містечках, селах та с.м.т. І нехай застереотипізовані попсові шаблони думають — якщо, звичайно, вміють, — що там всі селюки і нема «глемурненьких вечерінок і дівочек в розовом». Ну пункту другого в нас нема, але я себе та моїх знайомих за селюків не вважаю. Я сам граю в метал-групі, опанував гітару, бас-гітару, ударні, маю непоганий голос. Вчуся у престижному ВУЗ'і. Розбираюся в залізі та софті. Селюк?.. От і всі почали сприймати опублікування цих листів як поступки. Бути-то мало грамотних людей в селах, і це такий собі ексклюзив. ЛЮДИ, напишіть оригінального листа, і ви потрапите на сторінку А. (о, як зашифрував!)!!! Проводжу паралелі: хлопець з міста Одеса весь в слюзах пише: «Чому мої листи і листи з мого рідного міста не публікують або публікують рідко, а листи з сіл — аж бігом???». А ти порохуй, скільки МК'шників та МК'івців з сіл припадає на одного такого ж з Одеси! Може вас там кількасот, та й все... Схоже на питання: «Чому ви пишете тільки про зарубіжні фільми, а не про наші???». Думаю, ви зрозуміли, про що я (смайл, схожий на Ніцше)...

З теоріями начебто все. Тепер про загальні проблеми і не проблеми. Помітив, що пишу не на твій мові, що модна? Знов засилля стереотипів кидає в нас слизький шмат псевдосолодкого «чогось незрозумілого». Тобі відомий неформальський термін «піонерія»? Аналог комп'ютерного сленгового слова «ламер». Згадується твоя Бензоколонка «Стереотипи», там де ти писав, що дожилися до того, що репера без кіла золота на шії вже за репера не вважають. Те саме і з неформалами. Уяви собі хлопчика (років 12), що бухав пиво на Майдані Незалежності, весь брудний, в нашивках різних груп, від індастріала і реп-кора до монстрів хеві-метала, пагана (язичників), треша і старого доброго року, в цепах весь, а в руках... СоніЕріксон Р910і.

Так він до мене підходить і починає такий діалог:

Він: Панки хой!

Я: Я не панк!

Він: Металлист?

Я: Припустимо.

Він: А че ты по-хотьляцкому говоришь? И без цепи?..

Я йому, звичайно, все пояснив, але як він мене розізлив! І купи таких піонерів бігають по місту-герою. Помічав??? І лише одиниці реально розуміють, що той же закарбований стереотипом в думках людей брутальний металолюба або злий язичник — не сатаніст і не злий на весь світ дурень, а НЕзвичайна людина зі своїми поглядами на світ, а не шаблонами світогляду.

Ще сумна штука... Скажи, смішно читати листи такого змісту, як: «...привет, пишэт вам ваша постоянная читательница...» или «...я очинь долго потберал слова...»!!! Мода на «руссіан язык» — ось проблема. Наша мова через це починає вмирати... Люди! Звертаюсь до вас в надії на те, що ви будете вживати ту мову і висловлювати ті думки, що ви знаєте, і вони є вашими власними, а не тими, що нав'язані сірою масою. Звісно, я нічого не маю проти братів слов'ян — росіян, їм премудрості нашої мови не дані.

З.БІ. Коли мова йшла про всіх людей, то здебільшого маляся на увазі частина населення у розмірі 80-99%.

З.З.БІ. Фани серії Космічних Рейнджерів!!! Приєднуйтесь до нашої команди «UA Rangers» на форумі <http://www.elementalgames.com/forum/index.php?lang=rus>. Мій логін — MoriartiDeath. А також всі бажаючі, пишіть на моє мило moriartideath1@rambler.ru.

А тепер дозвольте відкланятися, ваш **Сергієнко aka Moriarti** покидає вас!

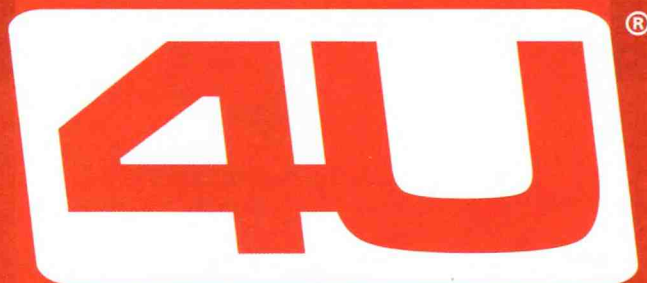
Бай-бай!!!

(Орфографія і пунктуація великих, цільних і не очень писем сохранена. — Прим. корректора.)

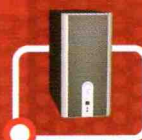
● Якісно

● Стильно

● Доступно

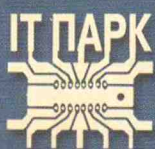


Техніка для Вас



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

www.k-trade.ua



беріть
під
під
під

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ

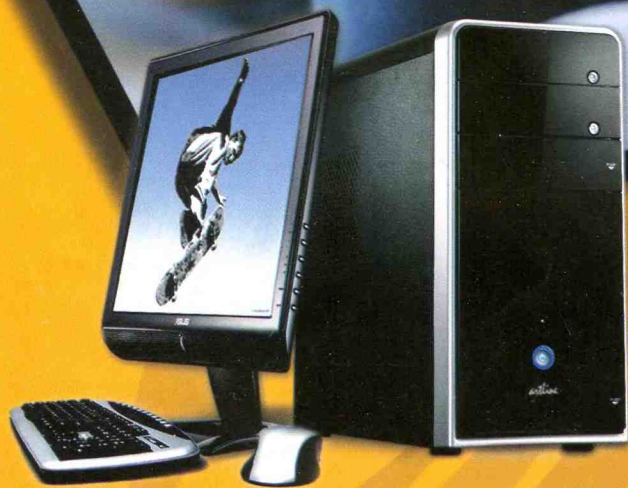
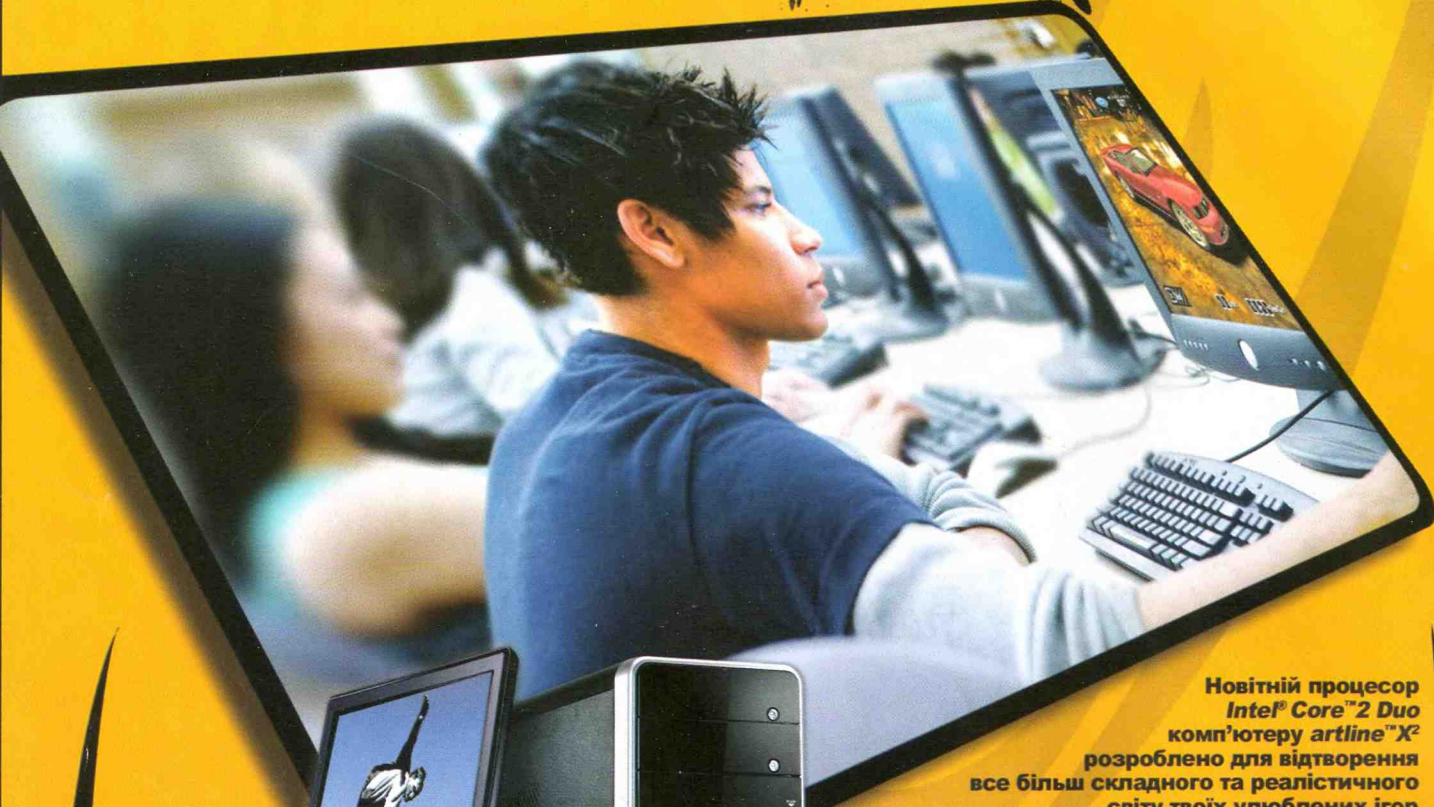


Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

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

artlineX²
персональний
комп'ютер

Мабуть, вперше в історії персональний комп'ютер з надзвичайною обчислювальною потужністю на базі двоядерного процесору останньої генерації є водночас економічним з точки зору споживаної енергії та тепла, що виділяє. Презентуємо потужний 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

(044) 594 15 15 **TechnoPark**
www.technopark.ua



*До вказаної ціни входить тільки системний блок
Виробництво відповідає вимогам ISO9001, УкрСЕПРО

Intel, Pentium, Core™, Intel Inside є торговельними знаками або зареєстрованими торговельними знаками Intel Corp. або її дочірніх у США та за її межами