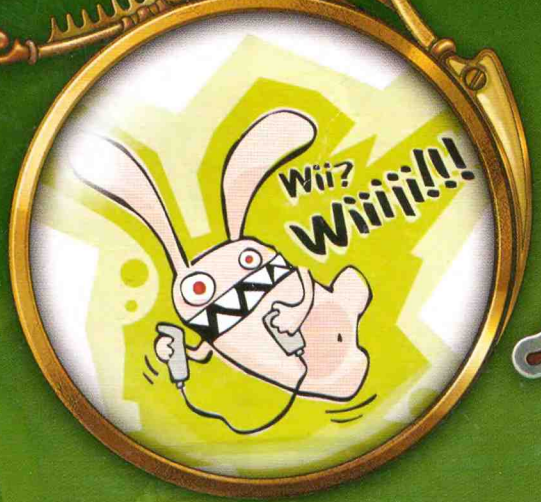
Мой Компьютер
Игровой

ИК

3 269
5 2007
февраль



стр.22
RAYMAN RAVING RABBIDS

Братва и Кольцо
смешная игра от Гоблина
стр.18

стр.36 MADEMAN

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS
стр.29

ISSN 1819-8716
9 771819 871006 >

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

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

СЛУЖБА БЕЗПЕКИ АЛЬГЕЙРИ

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

РОЗШУКУЄТЬСЯ



ТАНЯ ТОРМЕНС

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

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

УВАГА! ЗЛОЧИННИЦЯ ОЗБРОЄНА ТА ДУЖЕ НЕБЕЗПЕЧНА!

1С® ФІРМА «1С»

Виробництво в Україні – ДП «Єврософтпром»

7.62mm

1С:Мультимедіа, Фірма "1С, Апейрон

APEIRON

ВНИМАНИЕ!!!

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

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

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

Оглавление

Новости стр. 5-11
Vassallog
Project Offset стр. 12
The Maks
The Tales Of Walenir стр. 13
Алексей ТУР aka leprecon
«Параграф 78» стр. 14-15
Lar
Kane&Lynch: Dead Man стр. 16
Jaguar, Талер, Bateau
«Братва и Кольцо» стр. 18-21
Kri, ассассин, Сергей МОХОВ, обозреватель
Rayman Raving Rabbids стр. 22-24
Кирилл ТАЛЕР, Елена ВАНИФАТОВА
HOMOFORME:
Song of Jelly Ocean стр. 25-28
Алексей ТУР aka leprecon
Tom Clancy's Rainbow Six — Vegas стр. 29-31
Shrike
«Волкодав:
Последний из рода Серых Псов» стр. 32-33
Lar
«Волколдав: Путь Воина» стр. 34-35
Тарас СОЛОВЕЙ aka Metatron
Made Man стр. 36-38
Егор МИРОНЕНКО aka Yog@
«Невский Титбит» стр. 40-41
Lar
The Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth II:
The Rise of the Witch King стр. 42-43
Александр СЕРЫЙ aka Sitael
RPG. Системные требования стр. 44-46
Кирилл ТАЛЕР
Записки Автоответчика стр. 47-49

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№3 (269), 05.02.2007
Тираж: 12 300. Цена договорная
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307
Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции
© «Мой компьютер», 1998-2006
Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»
г. Киев, ул. Качалова, 6
Редакция: Киев, ул. Качалова, 6, тел. (044) 455-3575;
Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8
Издатель: Михаил Литвинюк
Главный редактор: Татьяна Кохановская
Секретарь ДЗВР: Алексей Сургучев
Спец. вентиляционных систем: Вадим Народицкий
ПартОгр: Bateau
Художественный редактор: Федор Сергеев
Литературные редакторы: Анна Китаева, Данил Перцов
Корректор: Полина Акулова
Верстка: Андрей Шмаркатюк
Директор по маркетингу и PR: Борис Сидюк
Реклама: Валентина Маркевич-Кравченко, Лилия Погода
Отдел маркетинга: Надежда Николаева, Роман Бураковский
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можаев
Отдел полиграфии: Игорь Ильченко
Сбыт: Елена Семенова
Экспедирование: Михаил Ковальчук
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотовывод: ООО «TV-ПРИНТ», тел. (044) 464-7321
Печать: друкарня ЗАТ «Видавничий дім "Високий Замок"», м. Львів

Кирилл Талер

Кендер-сюрприз

На улице ремонтники, матерясь «тайкуновскими» терминами, докрашивали фасад ДЗВР. Каждый старался завернуть ругательство понебоскрёбистее, так, чтобы у коллег уши завернулись в плотную трубочку со сгущёнкой, какие иногда продавали в буфете Департамента. В стороне от них циклевали потрескавшийся бетонный забор. ДЗВР возрождается, скукотища…

Вчера вечером, после очередной сдачи боевого листка, составленного из кадетско-агентских отчётов, Кирилл как-то незаметно присвоил сам себе звание спецагента. С ним никто не спорил, но неприятный осадок, от этого самоназначения, как говорится, остался… А ведь были времена, когда новообразованный спецагент вцеплялся лапками в любое задание с прилагающимся диском — проводником в Глючный Портал, выдирал его из дрожащих и жадно-жалобных лапок таких же кадетов…

А что сейчас?! Кадет, сделай то… Кадет, сделай сё… Почему пуговицы на штанах расстёгнуты не по уставу? Почему в ушах сера, в глазах ртуть, а сзади два хвоста, причём правый короче левого на шесть парсеков?!



Скукотища. Один раз, правда, стало интересно. Так интересно, что аж невмоготу — когда двухголовый огр пришёл… И что?! Привыкли, пообтёрлись, стали коллегами. Можно сказать, боевыми товарищами стали. И всё — снова штиль, который, как известно, сводит с ума. А ведь хочется чего-то такого, разэтакого! Чтобы, как раньше — руки свело от волнения, а ноги от предвкушения, чтобы адреналин пёр, как из брандспойта, чтобы…

…Иногда дверь в кабинет открывается стремительно. Случается это крайне редко, зато может означать всё, что угодно. Например, Bateau, работающий ныне на две ставки — ДЗВР и МКП (Министерство Контроля над Порталами), — тупая сапожищами, бежит тестить очередную фичу. Или Мохнорыл решил напугать всех наиболее извращённым способом — войти через двери…

На пороге кабинета стояло существо из тех, что называют малым народцем. Огромная сумка (раза в два превышающая вес существа и в полтора раза — его размеры). На голове существа крупный хохолок, на груди, аки пуленепробиваемая пластина, болтается планшет.

«Вот разэтакое и началось…» — подумал Талер, медленно вставая из-за стола и почёсывая щетину.

— А вы, собственно, к…

— Да уж не к тебе! — авторитетно заявило существо осматривая помещение. — Ух, и хламу тут у вас! — почесало хохолок, — пожалуй, я тут у вас поселюсь….

Разэтакое подбежало к столу, на котором громоздились коробки с наиновейшими девайсами для Порталов, и смахнуло их куда-то на пол…

«Убытков тыщ на десять» — подумал Талер и непроизвольно зажмурился. Было жалко девайсов, а ещё было жалко существо, потому что отсутствие коробок обнажило ошарашенное лицо Bateau.

Огр протёр очки и водрузил себе на нос, внимательно рассматривая нечто.

— Вы наш новый уборщик, позвольте? — поинтересовался Bateau. И действительно, от смерти маленького наглеца, невесть как пробравшегося в святая святых ДЗВР, могла спасти только профессия. Уборщикам иногда позволялось ломать ценные now-how, потому что работа последних в Департаменте связана с вагоном и тележкой всевозможных опасностей.

— Я, между прочим, девочка! — существо сделало оскорблённый реверанс, затем запрыгнуло на стол, и осмотрелось, подобно капитану корабля, выглядывающему среди нескончаемых рифов вожделенный проход к большой воде.

— О! Вот эта коробка и станет моим рабочим столом! — возопило эдакое, и поволочило сумку в дальний угол комнаты.

Талер и Bateau одновременно почувствовали в себе восхитительный прилив сил — правда, с очень узконаправленной специализацией: кого-то нужно срочно убить.

— Уважаемый метр с кепкой…

— С хохолком! — поправило существо женского полу, раскладывая на ящике свои причиндалы.

— Уважаемая кепка с хохолком! — в эту секунду Талер был само воплощение угрозы. — Какого хре… То есть, кто вам дал право находиться в штабе командного состава ДЗВР?!

— Ой, мальчики! — существо подключало планшет к Мини-Порталу, извлечённому из сумищи. — Ну, разве вы в наше время можете чего-то дать?! Всё приходится брать самой, всё! Что, скажите, можно взять от мужчин, которые отвыкли от прекрасного?! Но теперь с вами я!.. Кстати, разрешите представиться — кендер Клякса, самый мрачный кендер всей расы, — просто таки ходячая депрессия, а ещё дипломированная художница Института Культуры и Клептомании! И всё это я! — ещё один реверанс. — Ну, так что тут рисовать?..

— Огр-карлик почти трёх метров росту с двумя высшими образованиями, енотовидный кот-шлемазл с замашками скунса, окончательно раздвоенные личности Талера… Теперь ещё и самый мрачный кендер в истории. Компания — хоть на постер!.. — произнес Талер, размышляя сам с собой и, глядя куда-то в потолок…

— Постер?! Кто сказал «постер»?! — оживилась Клякса. — Вот с Постера и начнём!

— Послушайте, Клякса. У ДЗВР есть свой художник, других нам не надо, — мрачно отозвался Bateau, также имеющий склонности к изобразительному искусству.

— Стоп-стоп-стоп! Вы кто? — спецагенты. Правильно? Поэтому у вас просто обязан быть свой спецхудожник! Правильно?! — била наотмашь женской логикой Клякса. — Поэтому **страницы 26–27** можете «застолбить» под моё задание…

— Чёрт возьми! И где эта маленькая гадость?! — выпалил ворвавшийся в кабинет Jaguar. — Прошмыгнуло что-то… Уже второй час ищу…

— Эта, что ли? — Талер мрачно ткнул пальцем в новоиспечённого спецхудожника.

— Ой! Киса!!! — Клякса, узрев Jaguar`а вскочила на рабочий стол и запрыгала на нём, пища от умиления, — иди сюда, ки-и-и-иса! Мур-мур-мур…

Талер и Bateau одновременно воздели очи горе и взвыли. Bateau выл громче, ибо в две глотки.

Над Игроградом занималась новая заря. Полку ДЗВР прибывало…

P.S. *На данной картинке, как вы заметили, не карикатура на Талера, а автопортрет Кляксы. А конкурс «Карикаталер», тем временем, близится к завершению. Следующий номер — последняя возможность поучаствовать в конкурсе.*

Игровые новости

А вы не ждали, а мы припёрлись...

После долгих ожиданий, мечтаний и страданий компания *3D Realms* наконец-то хоть немного приоткрыла завесу тайны над своим мегадолгостроящимся проектом **Duke Nukem** Never... ой, то есть **Forever**. На весьма популярном забугорном сайте недавно появился первый скриншот под кодовым название «Фейс Ядерного Герцога — 10 лет спустя». К сожалению, картинка очень маленькая, но зато достоверность была подтверждена самим Джорджем Бруссардом. На данный момент *3D Realms* усердно ищет новые рабочие руки, а скриншот был выставлен как «завлекалочка» для новых кадров, но тем не менее, цитирую: «Это честный игровой скриншот Дюка, стоящего в одном из коридоров. Позже, по мере нашего пробуждения от спячки, мы решим, как лучше представить игру и покажем еще что-нибудь».

Ну что тут можно сказать? «Моисей? Вот бархан видишь? Вот спиной к нему и по прямой, ровно сорок лет».

Нам же, видимо, осталось подождать еще лет десять, и тогда разработчики выложат новый скрин на всеобщее обозрение. Все-таки легенда не должна умирать...

Казуальный ритуал

Сюрпризы на этом не заканчиваются. Компания *Ritual Entertainment*, известная многим геймерам по не весьма играбельному проекту **SiN Episodes**, после потери весьма важных сотрудников была вынуждена отдаться в чужие руки, а точнее, в руки компании *MumboJumbo*, одного из ведущих предприятий по созданию «казуальных игр». Дальше — круче.

Как стало понятно из заявления, отныне *Ritual Entertainment* откладывает проект **SiN Episodes** и занимается непосредственно тем же, чем и главная компания, то есть — разработкой «игр для казуалов». Правда, глава компании *MumboJumbo* Марк Коттэм заявил, что в случае, если появится возможность сделать что-то с серией, то предложение будет обязательно рассмотрено, но пока что проект остается в сосотоянии заморозки.

Алло, Halo

А вот еще одна весьма интересная самореклама. Крис Бутчер — технический директор *Bungie Studios*, просто вышел на онлайновую трибуну *Edge Online* и с гордостью сказал: «Мы лажанулись с Halo 2!» Полность цитировать заявление я не буду, но из сказанного получается примерно следующее. **Halo 2** — большая лабуда, в которую стыдно играть даже разработчикам проекта. Мультиплеер в игре — это вообще небольшая часть того, что планировалось и вообще всем очень неловко. НО! Дальше без цитаты никак не обойтись: *«И поэтому я знаю, что Halo 3 будет гораздо лучше»*. *А-бал-деть* — называется «сам себя не



похвалишь, другие не похвалят». Не, я, конечно, не спорю, возможно, это действительно откровенность и крик обиженной геймерской души, разбитого сердца, но как по мне, больше смахивает на большое и неприкрытое рекламирования своих достоинств. Посмотрим, чего *Bungie Studios* наворотит в Halo 3?

В черном зеркале будущего

Пока одни откровенничают, другие тем временем активно прислушиваются к просьбам поклонников. Чешская студия *Future Games* взялась за разработку продолжения к нашумевшей игре **The Black Mirror**. К сожалению, пока что нет никакой информации о том, что, где и как будет происходить. Также не называется и хотя бы примерная дата выхода проекта, но заявление о начале разработок уже есть, а значит, в будущем нас ждет еще один проект класса AAA. Будем ждать с нетерпением.

Немного о немецком геймдеве

Зато немцы как всегда опаздывают и задерживают. Проект **Two Worlds** от компании *Zuxxez Entertainment*, обещавший заглянуть в гости на европейские рынки 7 марта,



вежливо помахал виртуальной ручкой и сказал, что появится у нас не раньше 9 мая сего года.

Все-таки не зря люди говорят о немецкой пунктуальности, не зря.

Так же не зря говорят и серьезности немцев. Издательство *Sunflowers* объявило о прекращении сотрудничества с компанией *SEK Ost*. Несмотря на то, что игру **ParaWorld** как игровая пресса, так и просто геймеры, встретили достаточно тепло, издательство было весьма недовольно результатами продаж игры. Итог очевиден — SEK Ost находиться на стадии полного закрытия. Правда, девелоперы обещают игрокам выпустить, так сказать, прощальный бустер с игрой, но издатель пока что никаких заявлений не сделал, так что еще неизвестно, стоит ли его вообще ожидать. Об аддонах или продолжениях серии, само собой, и речи быть не может.

Нереалово

А еще, в девелоперском зоопарке «епиков» (*Epic Games*), поняли, что проводить анреальные чемпионаты в несоответствии с реальным временем не очень профессионально, да и выпускать каждый год по новому продукту тоже весьма напряжно, поэтому отныне **UT 2007** будет носить гордое название **Unreal Tournament 3**. Подобная система названий позволит уделять игре боль-



ше времени на разработку, а не гнаться за строгими сроками... Кстати, стоит заметить, что новый движок, стоимость которого берет свое начало от цифры 800 000, пользуется огромной популярностью среди игровых контор. В список обладателей сего дорогостоящего чуда теперь можно внести и компанию *Square Enix*. Напомню, что контора известна по некоторым сериям **Final Fantasy**. Так что, дорогие читатели, теперь есть повод ждать продолжения финально-фэнтезийной серии уже на движке Unreal Engine 3.

Поступить в иноземный легион

Компания City interactive недавно анонсировало новый проект под названием **Code of Honor: The French Foreign Legion.** Действие игры происходит во время гражданской войны в Кот-д'Ивуар. Игровые локации создаются по реальным спутниковым фо-

тографиям. Разработчики обещают прекрасную графику, хорошие спецэффекты, отличное звуковое сопровождение и мно-



гое другое. Основной упор в Code of Honor делается на реализм. Помимо реальных локаций в игре будет точно воссозданное оружие, техника и даже униформа солдат. Даже персонажи разных национальностей будут говорить на своих родных языках (что весьма не помешает нашим локализаторам обучить всех их родной российской речи).

Пока что можно порадоваться лишь нескольким скриншотам и небольшому ролику, в котором лично мы ничего особо нового не увидели. Ролик можно найти по этому адресу: **http://www.city-interactive.com**.

На поезде — в будущее

Не успел всеми любимый *Microsoft* налетаться на *Microsoft Flight Simulator X*, как в головах креативщиков возникла идея разработать симулятор поездов. Пока что информации о новых прорывах в технологиях или геймплее от разработчиков не поступало, однако известно, что проект не имеет никакого от-



ношения к вышедшему ранее *MS Train Simulator*. Пока что фанаты подобного могут порадоваться единственному скриншоту на официальном сайте игры, а так же почитать некоторые заметки гейм-дизайнеров, касательно проекта. Обращаться по адресу: **http://www.microsoft.com/games/trainsimulator**. Ну, а я с надеждой продолжаю ждать того дня, когда какая-то компания придумает симулятор контролёра...

Холодные поля битвы

EA Games, тоже не стоит на месте. В ближайшие дни начнется закрытый бета-тест первого дополнения к игре **Battlefield 2142**. Аддон **Northern Strike** перебросит игроков в замороженный вариант Северной Европы. Геймеры согут повоевать на трех новых картах, а так же открыть десять новых unlocks'ов. Релиз планирует состояться в марте 2007 года.

Скачки на железном коне

Компания *Codemasters* также предлагает совершить небольшое турне, только не на поезде, а на машине. По словам разработчиков, ожидаемый многими **Colin McRae: DIRT** сможет порадовать фанатов своим присутствием на рынке уже в июне этого года. Напомню, что новый раллийный симулятор создается на движке нового поколения, который позволяет отображать не только красочную картинку, но и реалистично передавать повреждения, атмосферу и прочие мелкие радости хардкорщиков.

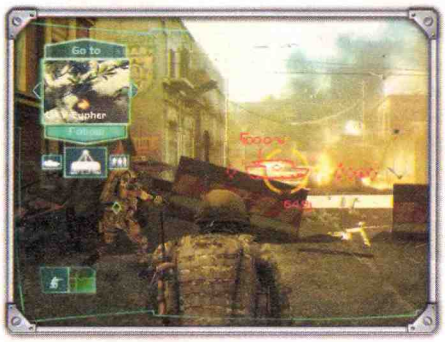


Ну, а тех, кто предпочитает стрельбу и разрушение, должна порадовать новость о том, что компании *Avalanche Studios* и *Eidos Interactive* настолько обрадовались популярности своего проекта *Just Cause*, что, недолго думая, решили анонсировать продолжения. Подобное заявление было сделано *SCi Entertainment*, которая, собственно, и займется разработкой сиквела. В своем последнем интервью одному шведскому журналу *Кристофер Сандберг* (Christofer Sundberg), творческий руководитель и один из основателей Avalanche Studios, подтвердил факт разработки игры **Just Cause 2**. В сиквеле игрокам вновь предстоит встретиться с секретным агентом *Рико Родригезом*, работающим под прикрытием. Действие новой части будет проходить уже не на островах, а в городском окружении, а игровая территория по-прежнему поразит своим размахом. Также Крис подтвердил лишь то, что игра разрабатывается для консолей нового поколения PS3 и X360, про версию для PC ничего сказано не было, однако фанаты все же надеются на то, что разработчики учтут пожелания не только консольщиков.

Демки в руки

Ресурс *FilePlanet* с радостью сообщает о том, что в скором времени в Сети появиться демо-версия игры **Battlestations: Midway**. В этот же день демка появится и на *3D Gamers*.

«В Battlestations Midway геймеры примут участие в нескольких военно-морских сражениях. Играть можно будет за одну из трех воюющих сторон: Соединенные Штаты, Германию или Японию.



Разработчики обещают 60 различных игровых юнитов, интересный геймплей, хорошую графику, динамические погодные эффекты и даже некоторые RPG-элементы, с помощью которых игрок сможет продвигаться по служебной лестнице от простого капитана до командующего всем флотом.

Релиз полной версии игры Battlestations: Midway на территории Европы запланирован на 9 февраля текущего года».

В то же время Сеть готовится к демаршу компании *GRIN*. Не знаю как там фанаты, но Ягуар точно с нетерпением ждет обещанной демо-версии игры **Ghost Recon Advanced Warfighter 2**.

Действие игры забросит знаменитый отряд призраков в Мексику для разрешения тамошнего конфликта. Вторая часть сможет порадовать игроков новыми, улучшенными эффектами, искусственным интеллектом, а также новыми возможности.

Для AI будет использоваться улучшенная технология *Cross-Com 2.0*, что позволит компьютерным напарникам вести более разумнее и не выбегать со снайперкой на середину поля. Еще, видимо, по заявкам радиослушателей, в распоряжение игроков поступит самый настоящий медик, которого так не хватало в предыдущих частях. Ну а если геймерам станет совсем невмоготу отстреливать вражин, то они вполне смогут воспользоваться классическим авиаударом.

Онлайновые новости

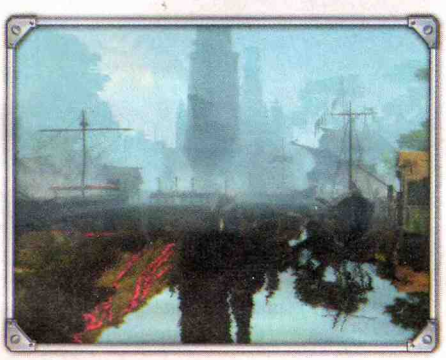
Ещё немного, ещё чуть-чуть

Сегодняшний блок онлайновых новостей придётся начать «за упокой», чтобы к финалу выйти на максимум позитива. Впрочем, и «за упокой» звучит громковато, ибо никто никого не хо-

ронит. Просто-напросто компания *Funcom* на днях собралась с мыслями и решила, что её проект **Age of Conan** можно сделать ещё лучше, чем... Чем-то, что они ещё и не сделали? В общем, вы поняли, стандартная отмазка за проваленные сроки. Гранаты у них не той системы...

Но, так или иначе, а онлайнового «Конана» нам придётся ждать аж до четвёртого квартала, хотя ранее заявлялось, что поклонники мускулистых торсов и брутального рубилова смогут утолить свою жажду крови уже весной. Ладно, проехали. Главное, что игра уже добралась до этапа бета-тестирования, а значит, до релиза уж худо-бедно, но доберётся.

Для тех, кто вперёд летит, и у кого в коммуне остановка, напомним, что Age of Conan — это не просто «ещё одна MMO про тупых файтров и умных магофф», а в некотором роде важный прецедент. Всё дело в том, что помимо привычных RPG-радостей (как то прокачка всяческих умений, хотений, трапециевидных, грудных и бицепсов), в Age of Conan заявлена уникальная боевая система, которая до сих пор не была реализована ни в одном слешере, не говоря уже про ролевые



игры. Речь идёт о Real Combat — новой разработке, позволяющей наносить удары произвольной конфигурации, в зависимости от того, как игрок будет перемещать курсор мыши. Зачаточные образцы подобных систем мы могли наблюдать в старом добром *Daggerfall* и даже в изометрической тактике *Robin Hood*. Однако там удары всё равно были разделены на пару типов, и боевая система просто генерировала тот из них, который был ближе всего к движению мыши. В Age of Conan эта идея должна выйти на новый уровень и стать эталоном для последующих MMO.

А то ведь честно, point`n`click уже порядком приелся.

Sir, yes, sir!

На форуме **www.mikportal.org/forum** некоторые читатели интересуются, почему в новостном блоке по онлайн-играм так часто упоминается *World of Warcraft*. Ответ, как мне кажется, вы можете дать и сами, правильно? Этот массивно-многопользовательский проект настолько массивный и настолько многопользовательский, что куда ни глянь, а всё равно от сравнений с ним, как с эталоном, никуда не денешься. Так что, простите. WoW будет фигурировать в этой новости, а ещё одна будет полностью посвящена этому мастодонту от онлайновых игр. Переходим к сути.

Как вы уже могли узнать из предыдущей новостной колонки, количество зарегистрированных пользователей WoW недавно перемахнуло отметку в 8 миллионов пользователей. По неосторожности я было сказал, что такое количество геймеров сопоставимо разве что с армией игроков в Counter-Strike, однако благодаря сайту **gamasutra.com** это заблуждение было развеяно.

Оказывается, что малозаметный в наших краях проект **America`s Army** тоже отчитался о восьмимиллионном бойце в своих рядах. Конечно, нужно сделать скидку на то, что эта MMO является бесплатной (в отличие от творения Blizzard), однако проект, мягко говоря, неординарен и даже, я бы сказал, уникален. Если вы ещё не в курсе, то поясню. На самом деле America`s Army является проектом правительства США и финансируется из государственного бюджета. Цель игры — популяризация армии Соединённых Штатов и привлечение в ряды «разносчиков демократии» большего количества кровожадных бойскаутов. Нечто подобное представлял собой первый *Delta Force*, который, как мы помним, был ничем иным, как переработанной версией тренировочной программы для американских отрядов спецназначения. Однако America`s Army является онлайновым проектом, в то время как «Дельта» была сугубо сингловой игрой.

Ещё немного статистики по игре: с момента своего выхода в 2002 году America's Army разжилась 1200 серверами в 38 разных странах мира, на которых было наиграно в общей сложности более 200 миллионов часов битв. В среднем за месяц оформляется по 150 тысяч новых аккаунтов, причём игра не стоит на месте — последнее обновление под названием *Special Forces* вышло в декабре. Особая изюминка этого аддона — редактор миссий, который позволяет использовать любой контент, доступный на данный момент. Что это означает, думаю, пояснять не стоит. Так что не стоит считать AA «Планетсайдом для бедных». Игра самодостаточна и к тому же динамично развивается — 8 миллионов игроков это подтвердят.

Rainbow Sux! Эльфы, заряжай!

На просторы Всемирной паутины просочились некоторые подробности о новом проекте от создателей оригинального MMO-проекта *Shadowbane*, которые после закрытия *Wolfpack Studios* организовали компанию *Stray Bullet Games*. Название пока окончательно не определено, да и концепция игры открыта только в общих чертах. Однако уже сейчас можно сказать, что проект заслуживает внимания хотя бы благодаря тому, что в нём, очевидно, будет многое от упомянутого предшественника. А Shadowbane, насколько мне известно, разительно отличается от прочих MMO подобного толка своей прямо-таки зверской ПвП направленностью.

Только в качестве напоминания: после достижения 20-го левела игроки «вылетают» из безопасных каналов раз и навсегда. И дальше в мире Shadowbane никто и нигде не может быть уверен в своей безопасности. Никто не будет смотреть, *нуб* ты или не *нуб* — укокошат в два счёта, если, конечно, силёнок хватит. А то, что за ПвП не дают опыта, сгла-



живается тем, что из тушки убитого вываливается лут, в том числе и рарный (если бедняга был им экипирован). Вдобавок, нет никаких ограничений на групповое изн… Короче говоря, на атаку превосходящими силами. Даже наоборот — создание банды (партии или гильдии) всячески поощряется, причём ещё на этапе первоначальной прокачки. Как вам хотя бы такой момент, что опыт с бедной животинки, забитой, к примеру, пятью охотниками, не делится на 5 частей, а раздаётся в



полном объёме каждому из участников партии? Благодаря этому прокачка героя становится плёвым делом, да и приятелей заводить легче, поскольку чем больше партия, тем быстрее качаются её участники. А потом… потом приятели пригодятся для «зачистки» чёрного списка тех, кто убил тебя. Ну это так, вкратце. Остальные компоненты игры (включая возможность организации собственного города!) только подогревают и без того раскалённую обстановку в мире Shadowbane.

И вот, новый проект. Из пространного пресс-релиза на сайте разработчиков можно узнать о том, что игра будет ориентирована на ПвП, причём недвусмысленно фигурирует слово «экшен», равно как и словосочетания вроде «strategy and tactical games for inspiration». Многоступенчатая иерархия? Да, это звучит заманчиво, если только реализация не подведёт.

Движок Stray Bullet Games решили не разрабатывать, а лицензировать, только ещё не определились, какой именно. В то же время в разделе «вакансии» осталось только одно место — младшего программиста. Значит, штат укомплектован, деньги найдены, работа идёт. Ждём новых анонсов.

Blizzard Entertainment жжот!

Чтобы вы не питали иллюзий по поводу моих склонностей к *падонкафскаму* языку, уточняю, что заголовок этой новости больше относится к названию недавно запущенного в продажу дополнения к онлайновой забаве всех времён и народов (тут уже без вопросов) **World of Warcraft: Burning Crusade**. И Burning Crusade таки *жжот*!

Даже не знаю, какой Нострадамус решился бы предсказать результаты продаж этого аддона, даже основываясь на том, что оригинальная игра в первые сутки продалась в количестве 240 тысяч копий. А вы готовы проверить свои способности гадателя на кофейной гуще? Ну же, смелее…

Впрочем, не будем тянуть кота за причинные места — результат Burning Crusade за первые сутки ровно в десять раз превзошёл рекорд, установленный оригинальной игрой. Нехитрая арифметика даёт нам первую циферку — 2.4 миллиона копий. И вторая циферка — 100 тысяч копий, продаваемых за час. Не будем трогать консольный рынок, но на компьютерном предыдущий рекорд принадлежал именно оригинальному WoW. Теперь же остаётся лишь вставить смайл «O_o» и приговаривать «фигасе!», замирая от восторга.

Отдельно нужно отметить, что по Европе и США общая статистика показывает, что уже более половины старых подписчиков WoW разжились Burning Crusade, вдобавок Blizzard насчитала 1.7 миллиона новых аккаунтов, открытых после запуска аддона. Про восемь миллионов мы писали в прошлом номере. Общею сумму выводите сами.

O_o ещё раз.

Тем не менее, несмотря на такой ошеломляющий успех, руководство Blizzard заявляет о том, что продолжения WoW, скорее всего, не будет, несмотря на огромный финансовый потенциал франчайза. Прямтаки слёзы умиления наворачиваются, вот бы всем так… Если вспомнить, сколько отличных игр было загублено второсортными сиквелами, заточенными на грубое эксплуатирование оригинальной идеи, хочется пожать лапу каждому представителю Blizzard лично. Мужики, я вас люблю. Правильной дорогой идёте!

А теперь — финальный аккорд из серии «Федя, добей меня танцем!», так что присядьте, сделайте глубокий вдох и читайте по слогам. Следующим проектом Blizzard Entertainment станет новая игра во вселенной StarCraft.

O_o… >.<… ^_^!!!

Правда тут пока ещё слишком мало информации и слишком много противоречивых фактов. Например, с одной стороны, Blizzard заявляет о том, что её следующий MMO-проект задаст новые стандарты для всего жанра и будет абсолютно не таким, как WoW. С другой — игродельческая общественность была крайне заинтригована прошлогодним набором специалистов по RTS, который проводился в Blizzard Entertainment. То есть, мы получим MMO-RTS Starcraft? А что? Вполне себе инновационно…

Ладно, хватит загадывать наперёд. Blizzard уже неоднократно доказывала, что в отношении этой компании и её продуктов никакие прогнозы не могут соперничать со страшной реальностью.

Кстати, глядя на то, как работает эта компания, прихожу к мысли, что клонирование людей — не такая уж и плохая идея. Хотя… Нет, если бы Blizzard`ов вдруг стало две штуки, огромная зелёная жаба задавила бы остальных окончательно. Не надо.

Кавай покоряет Новый Свет

Хех, однако же не Blizzard`ом единым жив онлайновый мир! Если мир Азерота является эталоном для «западных» игр, ориентированных на ежемесячную оплату по подписке, то корейские разработчики развивают рынок MMO в другом направлении. Сейчас большая часть игр, которые разрабатываются в этой онлайновой Мекке, позволяют играть абсолютно бесплатно (не считая ваших затрат на Интернет). А вещи, которые можно купить за реальные деньги, как правило, не имеют кардинального влияния на игровой баланс, всего лишь позволяя экономить время на прокачке. Тем не менее, успешность многих таких игр показывает, что система вполне работоспособна. В конце концов, никто бы не разрабатывал игры себе в убыток.



В общем, я пытаюсь сказать, что сейчас слова «бесплатный» и «корейский» в контексте MMO ни в коем случае не являются синонимами слов «недоделанный» и «второсортный». А теперь переходим собственно к анонсу.

Господа, позвольте представить: игра от создателя *Ragnarok Online* Хаккую Кима, лучшая онлайновая RPG 2006 в Корее **Sword of the New World: Granado Espada**! Прочувствовали? Нет? Ну ладно, продолжим.

Игра основана на творческом переосмыслении периода колонизации Америки в таком себе полуфэнтезийном сеттинге. Что это означает, вы можете себе представить, если посмотрите на скриншоты на официальном сайте **www.swordofthenewworld.com** — кавай ещё тот! Огромные мечи вместо аутентичных сабелек, final-fantasy-style броня вместо простоватых конкистадорских кирас, магия и чародейство вместо даже не знаю чего… И честно говоря, выглядит это просто потрясающе. По крайней мере, на скриншотах.

Кто там жаловался, что в «Обливионе» невозможно сгенерировать красивого персонажа? Дождитесь запуска европейских серверов Sword of the New World и попробуйте создать там НЕкрасивого! Кава-а-ай…

Впрочем, одной красивой графикой нас уже не удивишь, поэтому нужно глянуть пристальным оком и на механику игры, которая тоже нам открытий чудных готовит вагон и маленькую тележку. Самое главное нововведение — это генерация и управление сразу тремя персонажами. То есть, пока в играх наподобие Age of Conan эволюция MMO идёт в сторону усложнения управления одним персонажем, в Sword of the New World разнообразие должно достигаться введением тактического элемента. К тому же, никто не отменял привычные партии и гильдии (семьи), а тут уж такие просторы…

Не оставлена в стороне и политическая система, поскольку из анонса следует, что будет возможна организация битвы «город на город» со всеми вытекающими. И (снова заглядывает на скриншоты)…

До чего ж красиво-то!

Вне игры

Игра религии не товарищ!

Папа Бенидикт XVI, глава Римско-Католической Церкви, выступил с резкой критикой развлекательных отраслей шоу-бизнеса, таких как анимационные фильмы и видеоигры. Прямо так и сказал: «*Любая производимая развлекательная продукция, будь то анимационные фильмы или же видеоигры, которые во имя кратковременных удовольствий (и, конечно же, ради получения прибыли) возвеличивают насилие, изображают антиобщественное поведение или же упрощают отношения полов, сводя их к одному лишь сексу, — есть извращение, тем более отвратительное, когда это касается детей и подростков*».

Сказан сей спич был во время ежегодного обращения Папы Бенидикта XVI к маленькой и скромной планетке Земля.

Симптом достаточно тревожный, т.к. Папа есть не только предводитель и наставник католиков всего мира, но ещё и человек, к чьему мнению прислушиваются светские власти. А они, в отличие от главы церкви, анафемами не ограничатся, зато начнут издавать законы о более строгом рейтинговании, об ограничении жестокости в компьютерных играх и т.д., и т.п.

Между тем, Кароль Йозеф Войтыла (предыдущий Папа Иоанн Павел II), отличавшийся большей прогрессивностью, в своё время сказал: «Иисус любит футбол»… Мне было смешно слышать подобное — какой такой футбол, этот, что ли, спорт, в котором человек работает на износ и уже к 35-ти годам становится «пенсионером»? Тот футбол, в котором процветает мошенничество, взяточничество, коррупция, договорные матчи?!

Теперь я понимаю, насколько Иоанн Павел II был прав. Ведь, если откинуть все мраки, страхи и большой бизнес — футбол замечательная игра, командная, интересная, для людей, которые умеют думать, кстати, не только ногами, но и головой (имеются в виду не удары головой). Прежний Папа начинал с зерна, а не с очистки плевел. И суть видел в зерне. Нынешний, впервые коснувшись видеоигр, взялся за плевелы, их порицание и отсечение. И ни слова о том, что компьютерная игра может учить человека мудрому, доброму, вечному — ни слова…

Всё-таки, пропасть между идеальным христианином и мирским человеком, запутавшимся во всём, в чём только можно — слишком велика. И сокращать расстояние между идеальным и реальным нужно очень осторожно, постепенно, периодически идя на компромиссы. Прежний Папа это понимал, иногда даже не одобряя мысли и поступки тех, с кем шёл на компромисс. Нынешний не понимает.

Только бы XXI век просвещения и информации не стал для видеоигр мрачным средневековьем… Может, к православному Патриарху обратиться за помощью и поддержкой? Что-то подсказывает, что бесполезно. Интересные времена продолжаются, а именно от них и предостерегали древние китайцы.

…И Евросоюзу тоже!

А тем временем Евросоюз пытается принять единый закон, который оградит детей от «этой гадости» по максимуму. Зачинщики — министр внутренних дел и министр юстиции Германии, а также комиссар Евросоюза. Формулировка общего закона: запрещение жестоких игр. Конечно же, формулировка определения «жестокие игры» довольно расплывчата и ходит кругами вокруг терминов «насилие», «секс», «антиобщественное поведение». Но, как мы уже знаем, более 90% «взрослых» проектов, и более 50% детских содержат насилие в той или иной форме. Ведь надо же хорошему Бычку Сене убить зловредного мясника Рубалыча. Именно так, зачастую убить — и очень редко — перевоспитать.

Тем временем, комиссар Евросоюза в достаточно резкой форме посоветовал разработчикам «самим контролировать жестокость в разрабатываемых видеоиграх, дабы не…». *Чьёрт побьери*, ну это уже какой-то полный Совок получается! — «настоятельно просим вас прекратить антисоветскую деятельность, выражаемую в стихотворной форме…». Это, кажется, ещё Бродскому писали… Кстати, почему комиссар посоветовал? Потому что, оказывается, между растущим в Европе насилием и видеоиграми существует прямая связь. Между иммиграцией арабского и африканского населения во Францию, Германию, Голландию, Бельгию и насилием, оказывается, ничего такого не возникает… И между увеличением колва жителей в «бедных» кварталах и насилием — тоже не возникает… Во всём виноваты видеоигры!

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

Действительно, принять пару законов «для галочки» об ужесточении контроля над видеоиграми гораздо легче, нежели решить проблему национальных гетто, неблагонадёжных кварталов и прочего-прочего…

Хотя, есть у меня ещё одно мнение, достаточно субъективное… К примеру, сын некоего видного европейского политика настолько заигрался в WoW, CS или же Diablo, что утратил всякую связь с реальностью. И у ещё одного, и у ещё… Трёх хватит, поверьте. Потому что детям больших людей не нужно устраиваться на любую работу, абы только найти себе денюжку «на покушать», не нужно ограничивать себя в расходах, не нужно взрослеть из-за того, что «любимая девочка считает меня слишком маленьким, а я ей докажу…». Этим детям никому и ничего не нужно доказывать — в их распоряжении именно то количество денег, чтобы любая фотомодель… В их распоряжении — уже тёплое место в совете фирмы, каждую неделю им на карманные расходы даются сотни евро… Чего ещё могут желать такие дети, если всё и так уже крепко в кулаке: и журавли, и синицы, и, тем более, синяя птица? Правильно, уходить в Совсем Иной Мир: наркотики, элитные секты, видеоигры. И если наркотики и элитные секты уходят из-под взгляда строгого родителя, то за видеоиграми он может застать своё чадо, возвращаясь с очередного саммита пару раз на неделю.

И вот, три больших дяди однажды смакуют вино *столькотолетней* выдержки где-нибудь в приватном особняке, затерянном в Альпах. И один из, выкушав пятый бокал, говорит как бы вскользь:

— А мой совсем в эти игры ушёл… давит по своей приставке. И чего ему не хватает?!

— Это общая проблема сегодняшней молодёжи! — ответствует второй. — Вместо того, чтобы поднимать национальные идеалы, приумножать богатства нации… В общем, мой тоже сутки просиживает за компом. Слава Богу, иногда хоть в казино выходит…

— И мой! И мой! — вступает в разговор третий…

Думаю, далее продолжать излишне.

Железные новости

Ямщик, гони лошадей!

Итальянским оверклокерам из команды **ThuG** удалось установить новый рекорд в области разгона процессоров *Intel Pentium 4*. Тактовая частота чипа в ходе эксперимента была увеличена со стандартных 3 ГГц до 8 ГГц, то есть в 2.67 раза. В процессе разгона итальянские энтузиасты использовали материнскую плату *Asus P5B-Deluxe* и процессор Pentium 4 631. Этот чип, напомним, построен на основе ядра Cedar Mill и производится по 65-нанометровой технологии. Поддерживаются инструкции MMX, SSE, SSE2, SSE3 и расширения EM64T. Объем кэш-памяти второго уровня равен 2 Мб. В экспериментальном компьютере применялась специальная система охлаждения на жидком азоте. На первом этапе частота процессора была увеличена до 7.41 ГГц. Однако этого оверклокерам показалось мало, и энтузиасты решили подвергнуть материнскую плату аппаратным модификациям. В результате чип Pentium 4 631 удалось заставить работать на тактовой частоте 8000.1 МГц при частоте системной шины 533 МГц (множитель 15). Понятно, что при частоте 8 ГГц добиться стабильной работы под нагрузкой практически невозможно. Тем не менее энтузиасты смогли загрузить операционную систему Windows и запустить программу CPU-Z. В итоге результаты разгона попали на первое место таблицы рекордов CPU-Z Hall of Fame. Кстати, интересно отметить, что предыдущий рекорд разгона процессора Pentium 4 был установлен оверклокером, скрывающимся под псевдонимом *Kyosen*. Он смог заставить чип Pentium 4 670 (тактовая частота 3.8 ГГц, 2 Мб кэш-памяти второго уровня) работать на частоте 7473.75 МГц. Иными словами, тактовая частота процессора была увеличена почти в два раза.

Источник: «*Компьюлента*»

КПК на шару

Пока дети развивающихся стран ждут свои «100-долларовые» ноутбуки, шотландским школьникам и их учителям скоро вручат 66 тысяч новеньких КПК. Деньги для этого выделит специальный фонд Национальной Лотереи Великобритании. 25 млн. фунтов должно хватить не только на КПК, но и на бесплатный беспроводной Интернет для будущих владельцев компьютеров. Ими станут 60 тысяч школьников старше 10 лет и 6 тысяч учителей. Речь идёт о специально выбранных школах. Такое решение возникло после успешного тестирования схемы обучения с КПК в Волверхемптоне. Ученики, пользовавшиеся портативным ПК в школе и дома, показали лучшие результаты в математике и других науках в сравнении со своими «безлошадными» ровесниками. Будем надеяться, что и отечественный игровой бизнес когда-нибудь захочет внести свою лепту в развитие системы среднего образования, устав переполнять населенные пункты лотками с лотереями и павильончиками с «однорукими бандитами».

Источник: *iXBT*

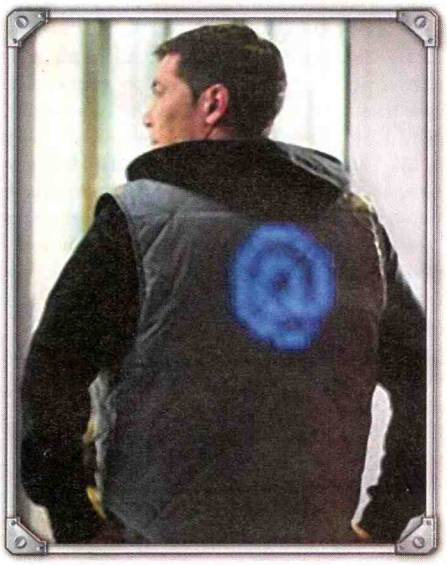
Почисть бумагу, спаси дерево

Специалисты компании **Xerox** предложили способ печати, при котором изображения держатся всего один день, а бумага может быть использована повторно. Экспериментальная технология, разработанная исследовательским центром Xerox в Канаде и PARC (научно-исследовательский компании с центром в Пало-Альто), может со временем найти широкое применение в печати электронных писем, интернет-страниц и других повседневных документов, которые просматриваются лишь один раз. Согласно подсчетам специалистов компании, на их долю приходятся две из пяти распечатываемых в офисах страниц. Компания подала заявки на получение патентов на технологию, получившую рабочее название «самоочищающаяся бумага». Работа над ней ведется в рамках проекта, посвященного концепции динамичных документов таких как технология печати с твердыми чернилами, оставляющая на 90% меньше отходов, чем аналогичные лазерные принтеры; энергосберегающие решения; а также технологии, позволяющие экономить бумагу. Разработчики получили соединения, которые меняют цвет при поглощении световых волн определенной длины, а затем постепенно пропадают. На данном этапе изображение на бумаге исчезает по прошествии 16–24 часов с момента печати. В тоже время инженеры PARC — родины лазерного принтера — спроектировали устройство для печати на специальной бумаге. Исследователи разработали его прототип, создающий изображение за счет использования полосы света с определенной длиной волн. Нанесенное таким образом изображение со временем бледнеет или может быть стерто немедленно под воздействием тепла.

Источник: *3D News*

Будем светиться

Компания **Philips** в рамках проходившей в начале января выставки бытовой электроники CES 2007 продемонстрировала светящуюся ткань **Lumalive**, которая способна отображать текст, статические изображения и анимированные ролики. Технология Lumalive, о которой Philips рассказывала еще в августе прошлого года на конференции IFA (Internationale Funkausstellung), предполагает вплетение в ткань одной или нескольких небольших панелей со светодиодами. Каждая такая панель имеет площадь 20 см^2 и состоит из массива точек размером 14×14. В свою очередь, каждая точка представляет собой размещенные поблизости светодиоды красного, зеленого и синего цветов. Прозрачное покрытие, установленное поверх панели, рассеивает свет таким образом, что находящиеся на относительно большом расстоянии друг от друга пиксели сливаются, формируя единую картинку. Соединение светодиодной панели с управляющим устройством, которое может быть закреплено, например, в кармане куртки или ветровки из ткани Lumalive, осуществляется при помощи гибких проводников и защищенного от попадания влаги разъема. Контрольное устройство снабжено процессором ARM, 256 Мб флэш-памяти, портом USB для подключения к компьютеру и ионно-литиевой батареей. Заряда аккумулятора хватает для питания одной светодиодной панели в течение трех-четырех часов в зависимости от типа выводимой картинки. Кстати, человек, носящий одежду из ткани Lumalive,



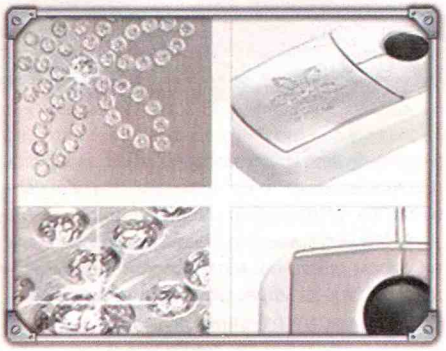
сможет сам выбирать между отображением статичных фотографий, рисунков или видеороликов. Помимо одежды, из ткани Lumalive можно изготавливать обивку для мебели, рекламные плакаты и так далее. Впрочем, Philips пока не назвала ни цены на ткань, ни партнеров по выводу технологии на рынок.

Источник: «*Компьюлента*»

Самая дорогая мышка

Швейцарская компания **Pat Says Now** предлагает всем желающим «прекрасный подарок близкому человеку к 60-летнему юбилею» — компьютерную мышь с его инициалами, выполненными из бриллиантов, коих использовано 59 штук. Неплохо такой «сувенир» подойдёт и к 50-летней годовщине, утверждает производитель — ведь мышь покрыта 18-каратным золотом (белым или жёлтым). Также доступны различные орнаменты по желанию заказчика, да и сама форма манипулятора может быть разной. Характерно, что в описании про-

дукта говорится о том, что решение Pat Says Now способно сделать рутинную офисную работу забавной (очевидно, речь идёт о том, что владелец такой мыши будет с



крайней неохотой покидать своё рабочее место из опасений остаться по возвращению без манипулятора). О технических характеристиках в данном случае говорить, кажется, не слишком уместно. Ну и наконец, самое главное в этом продукте, его цена. Она составляет $24.180, что позволяет назвать устройство самым дорогим в своём классе.

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

Мобильные новости

ПараXOD отходит в рейс

В динамичном, постоянно изменяющемся мире XXI века недостаточно обладать природными способностями. Острое внимание, эффективная память, безошибочная интуиция и другие нестандартные способности — теперь не признаки редких уникумов, а актуальная необходимость для каждого человека. Команда разработчиков **FlySoft** в сотрудничестве с компанией **«Зеленый остров»** представила очередной мобильный интеллект-тренажер **«ПараXOD»**, направленный на развитие памяти.

«ПараXOD» — второй продукт серии интеллект-тренажеров, адаптированный для мобильных телефонов.

Тренажер разработан на основе современных методик эффективного запоминания. В повседневной жизни человек пользуется лишь немногими возможностями памяти. Используя несложные техники и постоянно тренируя память, можно значительно сократить время запоминания, увеличить объем информации и срок ее «хранения» в «архивах» нашего мозга.

Как заверяют разработчики, достичь перечисленных эффектов можно уже после нескольких недель интенсивных упражнений. К тому же «ПараXOD» способствует развитию зрительной, пространственной памяти и воображения.

Приложение, кроме упражнения, содержит и методические рекомендации с описанием техник эффективного запоминания имен, фамилий, лиц, чисел, иностранных слов и других видов информации.

Скачать бесплатную демо-версию второго интеллект-тренажера можно по адресу **wap.flysoft.ru/mobitrains**.

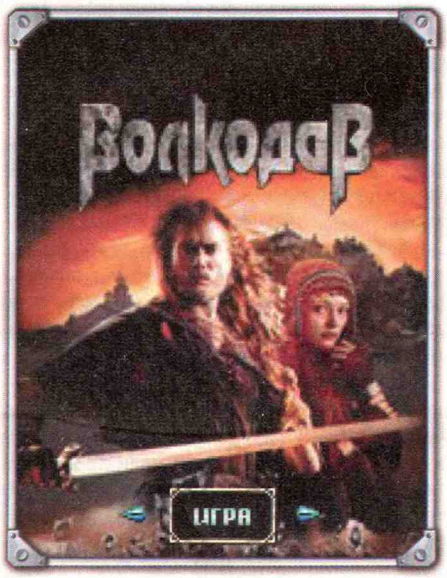
Источник: «*Мобильный контент*»

Мобильный «Волкодав»

Компания **«Централ Партнершип»** и **Shamrock Games** (холдинг **Next Media Group**) представили игру для мобильных телефонов **«Волкодав»**. JAVA-игра создана по мотивам одноименного фильма и полностью повторяет его основные события.

Перед глазами игрока разворачиваются основные события: от гибели отца главного героя до столкновения у Замковых гор. Главные герои и враги хорошо узнаваемы и соответствуют персонажам фильма.

Как и в фильме, в мобильном «Волкодаве» игроку придется в буквальном смысле завоевывать свой статус. Противостоять ему будут как простые разбойники, так и лютые враги, в числе которых Людоед и Жадоба. Игрокам доступны два вида боя и специальные способности. Бой с главными врагами решен в стиле приставочных игр и позволяет даже неопытным игрокам быстро сориентироваться и достичь успеха. Специальные способности приобретаются главным героем в процессе выполнения игровых миссий и являются необходимым условием успешного прохождения финальной части игры. Обещается интересный сюжет с множеством бонусов и магических дополнений.



Среди особенностей игры — характерные для компьютерных игр внутриигровые фильмы, посвящающие в сюжетную линию и задачи главного героя, а также встроенные мини-игры.

Помимо JAVA-игры, компания Shamrock Games разработала полный пакет контента, включая слайд-шоу с возможностью покадрового просмотра ключевых эпизодов фильма, JAVA-аплеты, посвященные главным действующим лицам фильма, а также картинки и видео.

Источник: «*Мобильный контент*»

SMS-роман

В Финляндии издан роман **«Последнее сообщение»**, составленный исключительно из текстовых сообщений SMS. Все *месседжи* имеют смысл и представляют собой историю специалиста по компьютерам, который в один прекрасный момент уволился с работы и отправился путешествовать по Европе и Индии, давая знать о себе родным и друзьям с помощью SMS. Автор романа *Ханну Лунтиала* сам живет в мире высоких технологий, владея компанией, занимающейся облуживанием баз данных. Поскольку корпус романа составляет переписка главного героя по SMS, в нем много принятых в SMS-языке сокращений. А обычные грамматические ошибки добавляют переписке реализма. Пока книга издана только в Финляндии, но издательство планирует перевести 332-страничный роман на другие языки.

Источник: «*Мобильный контент*»

Мобилки — не для брезгливых!

Британский торговец мобильными телефонами компания **Dial-a-Phone** провела исследования загрязненности телефонов, итогами которого стали неутешительные данные. Как выяснилось, на телефонах больше грязи, чем на сиденьях унитазов. На них живет больше бактерий, чем на многих других предметах — бактерии размножаются в благоприятных условиях, в оранжереях чехлов, согреваемые обоюдным теплом телефонов и человеческого тела.

Для исследования брались пробы с телефонов и многих других предметов, к которым человек часто прикасается в обычной жизни, — дверных ручек, клавиатур, обуви. На многих из них были выявлены живущие в организме человека бактерии. Обувь, с другой стороны, имела бактерии, характерные для почвы и воздуха.

Профессор микробиологии Manchester Metropolitan University *Джоан Верран* отметил, что «мобильные телефоны, как и многие предметы обихода, такие как обычные телефоны и компьютеры, — тихая гавань для бактерий. Однако мобильные телефоны оказываются во многих местах, поэтому в результате на них особенно много бактерий». Так что Dial-a-Phone советует владельцам сотовых регулярно протирать их аппараты антибактериальными жидкостями.

Источник: «*Мобильный контент*»
Адрес источника: **www.procontent.ru**

Vassallog

PROJECT OFFSET

Разработчик: Offset Software
Дата выхода: 2007 г., будет уточняться
Официальный сайт игры: http://www.projectoffset.com/

Часто ли выходят шутеры в фэнтезийном антураже? Да, вы правы, шутеров на эту тему мало — в большинстве случаев «фэнтезируют» разработчики в стратегиях, RPG, слэшерах... Но в этот раз мы убедимся, что свежие идеи не обходят головы разработчиков десятой дорогой, а проникают в их подкорку, укореняются и вырастают.

Для **Offset Software** игра **Project Offset** не первая, у них еще был онлайновый action-RTS *Savage: The Battle for Newerth*. Представьте игру, в которой хай-левел играет командующего, управляющего своим отрядом, как в любой другой РТС, а *нюб* — простого воина-мечника (лучника), повинующегося приказу генерала. Хороша идея, а? Да вот только лаги, глюки и внутриигровые траблы похоронили эту игру.

Теперь эти разработчики занимаются фэнтезийным шутером Project Offset, который обещает блеснуть красивым миром, интересными орудиями уничтожения монстров и т.д. Так давайте заглянем за занавес разработки и подумаем — а оно нам надо вообще?

* * *

О сюжете ничего не известно. Вообще. Может быть, игра будет сюжетным последователем первой игры, разработанной той же студией, то есть Savage. Чтобы хоть как-то описать сюжет Project Offset, я все же сделаю небольшой экскурс в недра его предшественницы. Может, пригодится...

После апокалипсиса наша бедная планета превратилась в прекрасный фэнтезийный мир. Люди, потеряв многие орудия труда, взялись за топор и лук — начали строить замки из камня, хижины из соломы и есть мутировавшую (зачеркнуто) магическую дичь. Но некоторые сувениры былого остались — ракеты, мортиры, импульсные пушки и т.д. Получив такую замечательную и своевременную материальную поддержку из прошлого, люди, конечно, развивались бы мирно, используя свои орудия на благие цели — да не было воли Божьей. На их пути стали злобные мутанты (зачеркнуто) чудовища, и, вооружившись магией, начали издеваться над бедными людишками. И пошло-поехало...

Но не совсем уверен (точнее, совсем не уверен), что Project Offset вот так просто возьмет и заберет сюжет онлайнового проекта (приелось мне это слово!), так что, товарищи читатели, можете счесть эту тысячу знаков третьесортным флудом. Или очень полезным экскурсом в игровую историю — это уже в зависимости от степени вашего неуважения к моей персоне :).

Может, разработчики оставили нам тайное послание с секретной информацией по поводу геймплея? Пустые надежды — информации на этот счет тоже очень мало. Разработчики, как обычно, обещают большие открытые пространства, сильных монстров, кучу разнообразного оружия и т.д. Есть, говорят, оригинальные средства передвижения, типа драконов и танков (точнее, их фэнтезийно-старинных прототипов) и т.д. Это, в общем-то, приятно — идея не новая, но с учетом реалий игрового мира, исполнение будет очень интересным. Приятно вам будет полетать на драконе, поливая врагов огнем? То-то.

Думаю, самое время остановиться на ролевой системе. Да, я знаю, вы не удивились, ваши *моски* уже к этому привыкли: шутер с возможностью прокачки — уже далеко не редкость. Но вспомните, о каком шутере пишется статья, и ваши глаза радостно воссияют *(Брэхня! — Прим. внутреннего пессимиста)*. В игре будут поистине RPG`шные расы, классы, нормальные скиллы... В общем, мы совершенно справедливо можем ожидать полноценной, а не урезанной ролевой системы! Также обещают разнообразные артефакты, доспехи, всякую магическую дребедень и т.д. Надеюсь, можно будет модернизировать и крафтить оружие самому, но это только глупое упование на трудолюбие разработчиков.

О мультиплеере разработчики поведали на своем сайте больше, чем о сингле. Может, это из-за маркетинговых правил (мол, не открывать козырных карт прежде времени), а может... гм, не будем о грустном. *(Какое, к черту, грустное! Наконец то я дождался интересного и оригинального десматча! — Прим. внутреннего любителя мультиплеера.)*

Игра по Сети попытается нас удивить обычным и командным десматчем, корпоративным режимом и осадой замков. Карт обещают много, и еще добавят редактор для их создания.

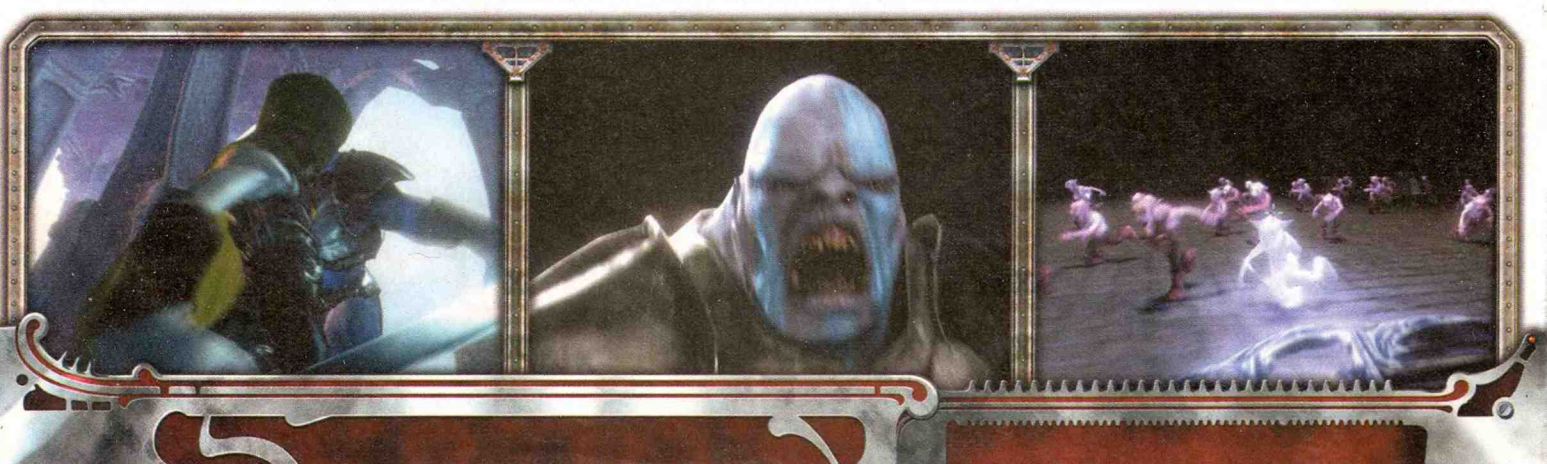
* * *

Что самое главное в шутере? Правильно, графика (не надо нагибаться за камнями, это шутка!). Обещают нам в этом плане очень многое, а именно: motion blur, динамические тени, многополигональные ро... э-э-э... лица и главная фишка разработчиков — specular bloom, что делает освещение более реалистичным. Меч, на который под некоторым углом светит солнце, будет пускать солнечные зайчики и немного слепить вам глаза. Ну и далее — стандартный набор: много полигонов, реалистическая анимация монстров, шейдеры и т.д. Если судить по скриншотам и роликам, можно сделать вывод, что разработчики в плане графики не врут.

Кстати, об ИИ на официальном сайте пока ничего не сказано. Это они, наверное, как самую интересную фичу заготовили, чтобы журналисты даже не подозревали о высоком уровне интеллекта у врагов (это я не всерьез).

* * *

Ждем издателя, а потом и выхода игры.



Разработчик: Temporal Games
Жанр: RPG
Дата выхода: похоже, что еще не скоро

The Maks superbalamut@rambler.ru

The Tales of Walenir

Можно уже и не говорить, как часто удается поиграть в действительно качественный ролевой продукт, разработанный на территории СНГ. Из удачных вспоминаются лишь *«Проклятые Земли»*, *«Звездные Волки»* да средненькая *«Магия Крови»*. Есть, правда, еще некоторые положительные черты в сериале *«Златогорье»*, ведь каждая следующая часть выходит на порядок лучше предыдущей, но это уже так, за неимением лучшего. Наш же родной *Xenus* хоть и собирался иметь серьезную РПГ-составляющую, но по пути к релизу всю ее растерял. Но ничего, надежда умирает последней. Вот подоспеют *Beltion* вместе с *Heart Of Eternity*, тогда уже и будем судить об отечественном геймдеве.

Сегодня же мы рассмотрим проект от российских разработчиков из **Temporal Games**, скрывающийся под красивым названием **Tales Of Walenir**. Это будет ролевая игра с видом от первого лица, и нам как всегда обещают оригинальный фэнтезийный мир (ага, так мы и поверили :)) и хорошо проработанный сюжет. В распоряжение игрока предоставляется северный остров Валенир и почти полная свобода действий. Ничего не напоминает? Лично мне в голову сразу же пришел *Morrowind*, а физическая карта мира на официальном сайте игры лишь подтвердила мои догадки. Как вы думаете, что находится в центре острова? Конечно же, большая гора. Хоть не вулкан, и то слава богу. Кстати, насчет богов. Данные субъекты играют очень важную роль в Ал`Венионе (это так мир называется). Герою на протяжении своих странствий придется выбирать своего покровителя, но делать это советуют очень осторожно, так как у богов между собой есть личные счеты, и быть любимцем у всех сразу не получится.

Путешествовать по острову можно будет как пешком, так и в качестве пассажира разного вида транспорта (опять привет «Мору»), правда, еще есть возможность наниматься на этот транспорт рабочим. В таком случае нам придется защищать его от нападений недоброжелателей, которые вполне могут встретиться на пути. Игровое пространство вроде как бесшовное, хотя разделено на несколько областей со строгими местами перехода из одной в другую.

Теперь приступим к рассмотрению графической стороны проекта. Разработчики хвалятся «высокотехнологичным» движком *Temper Engine* собственного производства. Не знаю, что в нем такого «высокотехнологичного», но при первом взгляде на скриншоты я чуть не упал со стула. Странно, я вроде закален в таких вещах, регулярно играю в старые игры и страшная графика меня обычно не пугает. А тут вдруг такое… Ладно, будем надеяться, что картинку еще подвергнут серьезной доработке, ведь девелоперы пока не спешат приближаться к финальной стадии разработки. Но все равно, пейзажи так и нагоняют воспоминания о *TES*.

Важное место в сюжете будет отводиться разгадыванию тайн прошлого, что, конечно же, очень оригинально :). А вот теперь заявление поинтереснее: помимо нескольких концовок игра будет иметь и несколько вариантов начала, зависящих от расы главного героя. Судя по всему, на выбор игроку будет предлагаться три различные народности, а другие присутствуют только в качестве неписей. На данный момент точно известно о наличии в «Валенире» таких рас: *Альримы*, *Ольбары*, *Цверги* и *Кеоры*. Первые характеризуются как северные эльфы. Тут все привычно — они прекрасные охотники и следопыты, любят природу и недолюбливают чужаков. Вторые — это люди с континента, которые очень гордятся собой. Все вопросы государственной важности у них решаются советом трех гильдий: воинской, купеческой и гильдии жрецов. Цверги срисованы с гномов и в дальнейшем представлении не нуждаются. А вот с Кеорами ситуация обстоит иначе. Это даже не отдельный народ, а некоторая сборная солянка из отшельников и изгоев других рас. Кто правит в их государстве, не могут сказать даже они сами; другие страны их презирают. Вот такие пироги.

Плавно переходим к РПГ-составляющей игры. Вы не поверите, но до недавнего времени разработчиками параллельно создавались две разные ролевые системы. Одна была самой обыкновенной, но хорошо сбалансированной. В ней присутствовали кучи различных классов и профессий, правда, она больше служила отходным вариантом на случай неудачи в разработке второй системы. И возрадуйтесь же, господа геймеры, так как, судя по информации с официального сайта, девелоперы все-таки выбрали второй вариант, и теперь нас ждет весьма оригинальная ролевая система, основанная на особенностях сеттинга и божественном влиянии на персонажа. Теперь характеристики и навыки главного героя будут зависеть от выбора покровителя (по крайней мере, так заявлялось в одном из интервью, которое вы можете детально изучить на сайте **crpg.ru**). Классов персонажа будет три: колдун, друид и монах. Как видно из названий, все они так или иначе связаны с магией. А теперь немножко дегтя: NPC окажутся почти полной копией справочных автоматов из — уже надоело упоминать — «Морровинда». Диалоговые ветки будут появляться, только если у вас конкретное дело к неписю, а так — набор тем L.

Не знаю, почему, но иногда я становлюсь жутко лаконичным. Вот и сейчас — планировал сделать статью в два раз больше, ведь и проект интересный, и информации о нем предостаточно, но вроде бы уже все написал и добавить больше ничего не могу. Остается только сделать вывод: несмотря на ужасную репутацию СНГшных разработчиков, нельзя исключать возможности, что нам подарят действительно качественную игру, которая не станет клоном «очень-известной-другой-игры-про-которую-я-уже-устал-вспоминать». Поэтому, как говорится, флаг девелоперам в руки.



Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

ПАРАГРАФ 78

Разработчик: Gaijin Entertainment
Издатель: 1С
Жанр: shooter
Системные требования: пока неизвестны
Дата выхода: второй квартал 2007 г.

DOOM по-домашнему

Как-то раз Гоша Куценко, Владимир Вдовиченков и Анатолий Белый со товарищи взяли в руки автоматы и, тщательно пересмотрев всю коробочку от фильма DOOM, пошли гурьбой к Ивану Охлобыстину, упали на колени и слёзно попросили сего великого синематографиста снять что-то подобное, но только в пять раз круче и дешевле. «Ведь ты же уже написал «ДМБ» и «Мытарь», — твердили они в один голос, — напряги же ещё что там у тебя есть, сотвори чудо — сделай нас круче Скалы и Карла Урбана — дай нам силу кинематографа!» Что говорить, не смог отказать им Иван. Скрутил он самокрутку, достал из шкафа штоф водки и, незлым тихим словом выгнав актёров из комнаты, засел за сценарий нового потенциального суперхита. Название его родилось быстро и чётко, как выстрел из винтовки, — «Параграф 78». Всё равно что «Статья номер 5» или же «Поправка 34/15». Стильно и круто. Так и надо. Ведь «Дневной Дозор» и «Волкодав» — это не показатель. Нужно быть круче и лучше. Нужно перебить «Жесть» и сломать хребет «Бою с тенью». Нужно сделать новое, великое ФАНТАСТИЧЕСКОЕ кино, которого так мало в последнее время в российском кинематографе. Ну а раз нужно, значит, сделаем!

Берём набор клише, смачиваем их спиртовым раствором, добавляем немного стволов и мёртвых учёных — вуаля, сюжет фильма готов. В официальном разрезе он звучит так:

«В недалеком будущем команда специального назначения получает новое важное задание, которое становится для давно уже отошедших от дел спецназовцев единственной возможностью снова увидеть бывших соратников по опасным миссиям. Тем более что очень важные вопросы их личных взаимоотношений так и остались до конца не решенными. Они так и не приучились называть друг друга по именам, им куда ближе прижившиеся когда-то на службе оперативные псевдонимы, но время и опыт меняют даже тех суперпрофессионалов, что всю жизнь привыкли подчиняться незыблемому и непререкаемому Параграфу. И на сверхсекретной ракетной базе, куда приводит команду высочайший приказ, им придется лицом к лицу столкнуться не только с внешней опасностью, но и друг с другом».

Супер, правда? База, ракеты, мутанты. Где-то я это всё уже видел. И не раз. И не два, и даже не пять. Видел, и увижу ещё раз. И, наверное, много раз. Но это не столь важно. Важнее то, что после получения средств от богатых дядь господа ответственные за фильм тут же начали его дикую пиар-компанию. Трейлеры всякие, слоганы попридумывали, *треша* подсобирали, драйва наобещали. Даже Гоше Куценко шрам длинный пририсовали. Ну, и как водится в последнее время у российских пиарщиков (и далеко не в последнее у западных), решили сии доблестные господа замутить игру компьютерную по мотивам своего ещё не снятого фильма. Ведь это же так легко, приятно и относительно дёшево (по сравнению с бюджетом кинофильма, само собой). Не мудрствуя лукаво, кинематограферы поручили сей ответственный процесс компании Gaijin Entertainment, уже отличившейся рядом «громким» проектов. Их перу, к примеру, принадлежат «Волкодав: Путь Воина» и «Жмурки».

Не моргнув глазом, компания приняла сей очередной вызов и принялась клепать игру, не жалея своих сотрудников. А действительно, чего их жалеть — по договору игра должна поступить в продажу одновременно с фильмом, а когда его окончательно снимут — это уже вопрос другой. Так что, не особо торопясь, «гайджины» пошли себе строчить «Параграф».

Дабы не усложнять жизнь своему директору, геймерам и просто людям, сюжет игры фактически не будет отличаться от фильма (по крайней мере так говорится в анонсе). То есть у нас есть база, есть Гоша и есть автомат. А в остальном пресс-пиар-релиз звучит примерно так:

«Параграф 78», бла-бла, это не просто игра, бла-бла, это —

- ✓ *интересные разноплановые миссии, необходимость обдумывать тактику действий, уметь быть точным и дальновидным бойцом;*
- ✓ *захватывающий сюжет, напряженная атмосфера борьбы за выживание, непрекращающаяся битва не только с людьми, но и с теми, кто утратил свою человеческую сущность;*
- ✓ *большие локации как открытого, так и закрытого типа;*
- ✓ *качественная анимация персонажей, созданных по образу и подобию соответствующих героев фильма и озвученных занятыми в «Параграфе 78» актерами;*
- ✓ *обширный арсенал средств уничтожения врага, воссозданный по реально существующим образцам оружия;*
- ✓ *самые последние технологии в области создания компьютерных игр — Bump, Volume Light, HDR, LDR, Dynamic shadows & lights;*
- ✓ *реалистичная технология, позволяющая игроку действовать в условиях почти по-настоящему «живой» окружающей среды, где каждый листик, каждая травинка колышутся от прикосновения или от дуновения ветра».*



Короче говоря — стандартный джентльменский лапшевешательный набор красивых фраз. Уже после беглого просмотра скриншотов становится понятно, что половина этих сладких обещаний далека от правды. А после скачивания официального трейлера начинаешь сомневаться и во второй половине.

Но истина совсем не в этом. И даже не в вине. Истина в том, что согласно 78 пункту Параграфа солдат, заразившийся вирусом, должен покончить с собой, дабы не подвергать окружающих риску. Однако на сей раз бойцы не последовали уставу...

Великолепный Гоша

Тишина. Темнота. Подземная лаборатория. Стучат армейские ботинки по каменному полу. То отряд Гоши Куценко пробирается по узкому тоннелю вглубь святая святых секретной ракетной базы. Это только у американцев биолаборатории и мегакорпорации. У русских всегда ракетные базы. Ну, или токомагнитные камеры, на крайняк. И только у нас в режиме сверхсекретности на сверхважную операцию отправляют отряд БЫВШИХ спецназовцев (по крайней мере так сказано в анонсе). Фактически, «Космические ковбои» получаются. Но мы уходим от темы. Входит отряд лысого мэна Куценко на территорию базы, грозно поводя стволами, всё пинает и перерывает, находит у стены первый труп (даже и не думайте сравнивать это с «Обителью Зла»!!!), который, само собой, и не труп вовсе, пытается его убить ещё пару раз, труп от удивления начинает бегать по стенам, подцепленный на плохо скрытых канатах, короче говоря, начинается якобы рубилово. Но это всё в фильме. Что же происходит в игре? Да собственно, то же самое, только в очень плохом качестве.

Тишина. Полумрак. Овально-цилиндрические ноги плохо прорисованных спецназовцев во главе с Гошей Куценко, сверкающим угловатой лысиной, заходят в исполненную в духе первой «Халф-Лайф» — комнату, пинают стол, прорисованный ещё хуже, чем в этой самой первой «Халфе», занимают тактически выгодные места, и давай мотать кривыми автоматами из стороны в сторону. Именно тут им и наступает первый нежданный. За ним следует второй, но только уже в тёмном мрачном то ли подвале, то ли вентиляционном отсеке — непонятно. На бравого спецмэна с коряво срисованным «калашниковым» бросается учёный с окровавленной физиономией, прикинутый по моде Land of the Dead. Интересно, тут тоже где-то в титрах будет указываться, что игра делалась на движке «Анреал»? Забавно-забавно. «Земля Мёртвых» получила первый приз в номинации «Игра, которую все ждали и которая всех разочаровала». Интересно, что будет с «Параграфом», при таком воодушевляющем начале? Хотя, я думаю, создателей игры это не волнует. Деньги-то им уже заплачены.

Короткими перебежками двигаемся дальше. Кроме сверхобнадёживающего ролика у нас есть целых пять скриншотов с официального сайта разработчика (или четыре, я точно не помню :). Повествуют они о том, что жизнь на Марсе, конечно, есть, но это науке неизвестно. Наука пока ещё идет своим нелёгким путём. А деньги рубятся путём более быстрым. Кому как карта ляжет, и на кого она упадёт. Кривые лица, плоские головы, плохо прорисованные текстуры — «Хамелеон», я передаю тебе большой привет! Твой пиар тоже был очень неплох. И поначалу ты мне даже где-то понравился. Где-то и как-то. Чего не скажешь о «Параграфе 78». Может быть я не спорю, может быть я ошибаюсь, и на выходе игра будет великолепна и супердрайвова, ведь даже Ягуару понравилось творение Parallax Art «Исход с Земли», и это после таких некоронованных королей шутеров как «Ликвидатор 2» и «Утопия Сити». Может быть всё. Но пока то, что я вижу, заставляет меня вновь задуматься о началах бытия, чтобы в который раз присушить себе голову над вечным вопросом: почему люди не учатся на своих ошибках? Вернее, даже не пытаются учиться? Само собой, что тупо рубить бабки под заказ — это просто и понятно, но ведь так постоянно продолжатся не может. Или может? Или всё-таки правильно и нормально постоянно делать недоигры, пиаря их до небес. Неужели это лучше, чем сесть, подумать, перестать есть пиццу и качать новые приколы из Инета и создать одну-единственную КАЧЕСТВЕННУЮ игру! А?!

Эх, что-то унесло меня в сторону. А всё почему? Всё потому, что я вам хочу более детально про скрины с трейлером рассказать, о своих впечатлениях, о графике, и немного о звуке поведать. В приличных выражениях, само собой. Да, «Нейро» игра крутая. Настолько крутая, что я не смог в неё нормально играть уже после второго уровня. От раздражения в глазах темнело. Да, плоско-паралельные предметы, неразрушимые и монолитные, в лучшем случае перемещающиеся на пять метров от одного удара — это новомодная фишка девяносто процентов современных экшенов и шутеров, но ведь с этим надо уже давно завязывать. Сколько можно уже смотреть на одно и то же! Да я такие модели ещё в «Нечто» видел! И там они были в пять раз лучше, чем здесь. А все эти стены, учёные, столы и стулья — это всё такой апофигей, что аж плеваться хочется. Ну вот скажите мне вы, трезвомыслящие читатели — доколе всё это будет продолжаться?! Да уже сейчас можно фактически со сто-



процентной уверенностью сказать, что это будет за игра и какого она будет качества. Конечно, я могу заблуждаться, могу быть глубоко не прав, и на выходе «Параграф 78» поразит нас бешеным драйвом, который затмит его корявую графику и ниже среднего звук (пока только в анонсе), но что-то мне кажется, что всё будет далеко не так. Ведь к моему огромному сожалению, бабло всегда побеждает добро. А то, что добро всегда побеждает русских, сейчас к делу не относиться. В доказательство своих слов я предлагаю вам внимательным взглядом посмотреть на ту часть главного героя, которую, как правило, только и видно в шутере. На его руку, держащую оружие. Да такой откровенно небрежной и халатной прорисовки не было ещё со времён второго Ge Force! Интересно мне знать, какие системные требования заявят разработчики в своей суперталантливой игре. А ещё интереснее — как они её оптимизируют, и оптимизируют ли вообще. Ведь мы же не хотим после установки сего будущего короля стрелялок последовать указаниям пункта 78 в Параграфе. Нам ещё свои глаза и пальцы для других дел сгодятся.

Вывод

Не знаю, как вы, господа хорошие, а я сей проект Gaijin Entertainment не ждал, не жду, ждать не буду, и вам не советую. Ведь нервные клетки, они ж, блин, не восстанавливаются!

Lar

KANE&LYNCH DEAD MEN

Разработчик: IO Interactive
Издатель: Eidos
Жанр: action
Дата выхода: весна 2007 г.

Уж не знаю как вы, а лично я к творчеству **IO Interactive** отношусь с большим пиететом. А какое еще отношение может быть к разработчикам, создавшим историю Hitman`а? Выведенный датчанами в свет наемный убийца под кодовым номером 47 приковал внимание геймеров планеты еще в 2000 году и отпускать до сих пор не собирается. Собственно, с первого представления граду и миру харизматичного лысого киллера определился стиль IO — зрелищность, стильность, кинематографичность и жестокость.

Новый проект датчан **Kane&Lynch: Dead Man** обещает обладать всеми вышеперечисленными достоинствами, причем в квадрате.

* * *

Во первых, исходя из мысли о том, что для боевика один харизматичный киллер — это хорошо, но два — еще лучше, датские разработчики предлагают нам на этот раз поучаствовать в судьбе сразу двух психопатов-убийц. То есть, пардон, психопат из них только один: Линч вел тихую, спокойную жизнь мирного обывателя, но — то ли из-за неприятностей на работе, то ли из-за проблем в личной жизни — потихоньку стал съезжать с катушек. И нет бы мужику пойти к психоаналитику, полежать на кушетке да поплакаться в жилетку... Нет, к доктору он не пошел, а вдобавок подсел на наркотики. Болезнь прогрессировала, развилась во вполне опасную шизофрению и однажды, очнувшись после приступа, Линч обнаружил, что обвиняется в убийстве своей жены... Уж не знаю, как так вышло (наверное, никто не додумался провести психиатрическую экспертизу), но за зверское убийство психопат был приговорен к смертной казни.

У Кейна на семейном фронте тоже не всё в порядке. Когда-то его сын нашел отцовский пистолет и, заигравшись этой замечательной «игрушкой», пустил себе в лоб пулю. После такого жена от Кейна ушла, а жизнь его пошла под откос и потеряла всякий смысл. Спустя некоторое время он связался с криминальными организациями, которым весьма пригодились его таланты. А через несколько лет был уже весьма известным наемным убийцей (ну, ровно настолько, насколько такая профессия вообще подразумевает известность) и членом элитной преступной группы The Seven.

А в один прекрасный день наш герой решил кинуть своих подельников. Не знаю, что там у них случилось, но на миссии в Венесуэле все они погибли (так, по крайней мере, считал Кейн), а сам он скрылся с брильянтами на кругленькую сумму. Тут, правда, удача отвернулась от наемника, он был арестован и приговорен к высшей мере.

Собственно, именно в грузовике, везущем этих двоих достойных членов общества на казнь, они и познакомились. Правда, доехать до уютного электрического стула в тот день им было не суждено. Каким-то образом спасшиеся коллеги Кейна организовали нападение на тюремную машину и отбили своего бывшего товарища, зачем-то прихватив подвернувшегося под руку Линча. Двигала ими, конечно, не сентиментальность, а вопрос: «Где карта, Билли?» — ну, в смысле, большая сумма, которой Кейн приделал ноги. Денег у героя



не было... Но ребята в The Seven собрались очень остроумные и практичные, поэтому они предложили ему такой вариант: Кейн, умелый убийца с отличной среди знающих людей репутацией, поможет им заработать деньги, которые он «должен», и будет убит. Он может, конечно, отказаться, но в таком случае в счет долга будут убиты заодно все его родные и близкие. Надо ли говорить, что выбрал наемник?..

Уж не знаю, чем там приглянулся этим большим оригиналам Линч, но его способности тоже были оценены. Психопат был приставлен к Кейну в качестве напарника и соглядатая, с условием, что если всё пройдет без сучка, без задоринки, он будет принят в организацию.

О теплоте отношений между этими двумя говорить, конечно, не приходится. А если начистоту —эти двое ненавидят друг друга, а все их общение сводится ко взаимной ругани.

* * *

После такого описания догадливый читатель должен уже составить у себя в голове примерно такую картину: мы в обличье одного из представленных выше героев идем «куда надо», *мочим* там «кого надо» и возвращаемся, с шумом и стрельбой, к напарнику, занятому какими-нибудь важными скриптовыми делами, вроде перестрелки с охранниками или ожидания в машине.

Вот вам дуля, уважаемые догадливые читатели!

Ибо Kane&Lynch — это самый настоящий тактический командный шутер от третьего лица, до восьми человек в команде.

Если коротко, то K&L будет представлять из себя некий гибрид *Freedom Fighters* и *Hitman`а*. Игравшим в FF будет уже знакома местная система squad-management`а, позволяющая практически любое действие совершить посредством одного-единственного щелчка мышью. Теперь, к тому же, подойдя близко к другому участнику взвода, вы сможете просмотреть его инвентарь, а при желании — поменяться с ним оружием.

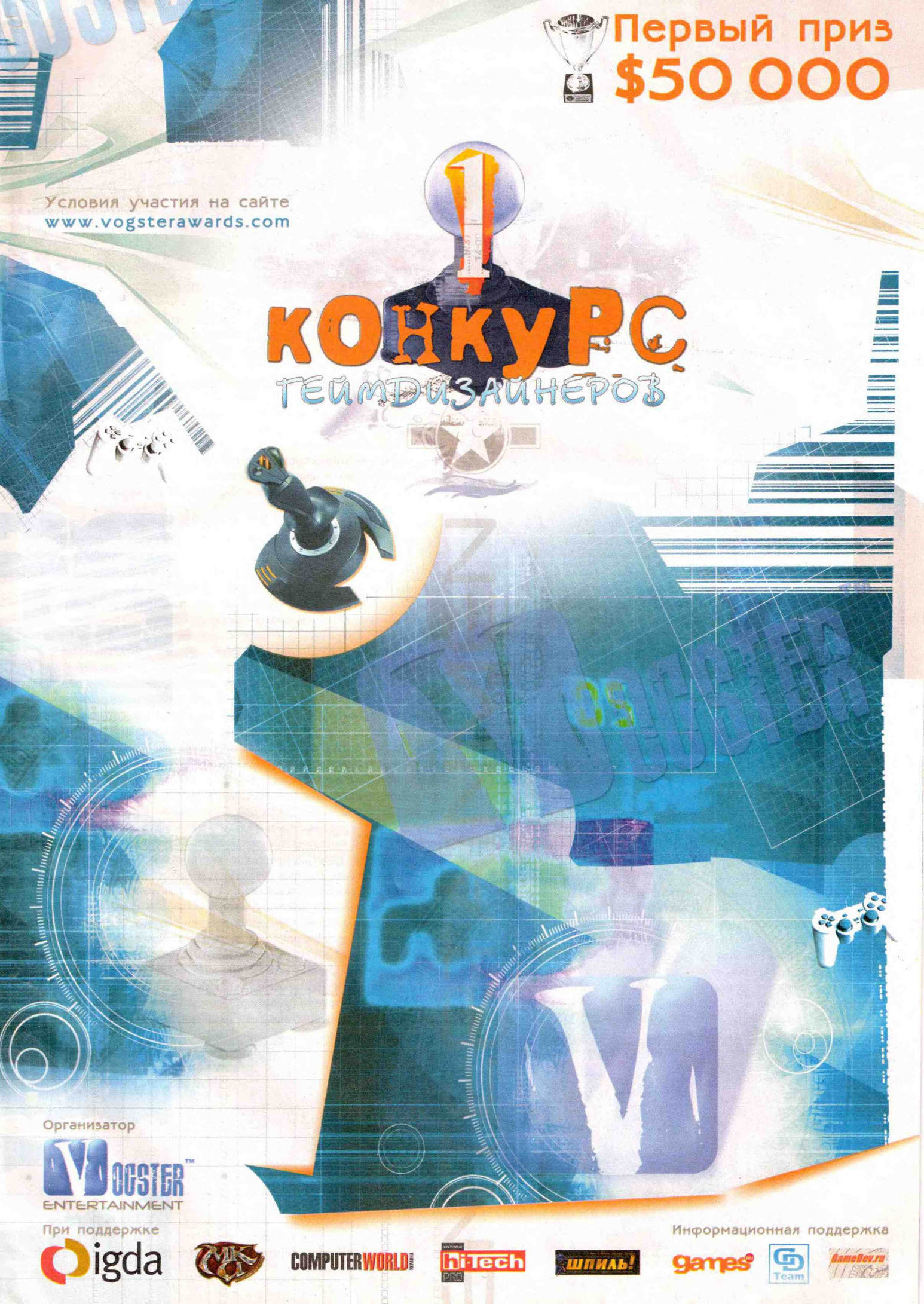
Правда, стоит учитывать, что напарники ваши, как, впрочем, и герои — закоренелые преступники. Они не будут в порыве патриотизма бросаться на амбразуры, да и особо теплых чувств друг к другу не испытывают. Скажем, если Кейн вздумает попросить в разгар боя у Линча пистолет, он вполне может получить в ответ только поток ругательств.

Не совсем понятно, как будут реализованы фирменные «хитмэнские» системы переодеваний и нелинейного выполнения заданий, но, думается, умельцы из IO Interactive нас не разочаруют.

* * *

Нас ждет кинематографичная, стильная игра (тут я должен был со смаком описать представленные публике моменты, но Ягуар просит не растекаться мыслию, чтоб оставить место для скриншотов, — так что давайте вы поверите мне и людям, сделавшим Blood Money, на слово) с очень сильной сюжетной частью.

Сказать, что любители хороших, стильных боевиков могут присмотреться к этому проекту — значит написать несусветную глупость. Любители хороших стильных боевиков **должны** присмотреться к этому проекту!


Первый приз
$50 000
Условия участия на сайте
www.vogsterawards.com
КОНКУРС
ГЕЙМДИЗАЙНЕРОВ
Организатор
VOGSTER ENTERTAINMENT
При поддержке
igda
COMPUTERWORLD
hi-Tech
ШПИЛЬ!
games
Team
GameDev.ru
Информационная поддержка

Jaguar, ТАЛЕР, Bateau

Братва и Кольцо

смешная игра от Гоблина

Разработчик: Gaijin Entertainment
Издатель: 1С
Жанр: hardcore slasher/adventure
Системные требования:
✓ **минимальные:** P 3-1,2 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 2.2 Гб жесткий диск;
✓ **рекомендуемые:** P 3-2,5 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 128 Мб видео

Вы думаете, что вы читаете статью в журнале... А точнее, в журнале «Мой Игровой Компьютер», который купили в ближайшем киоске Союзпечати... На самом деле — это всего лишь иллюзия или, как говорят у нас в редакции, глюк... Что то типа колобка, который внаглую убежал от бабушки, не имея ни ручек, ни ножек, ни прочих атрибутов жизнедеятельности...

Компания «Электрическая улитка со светящимися глазами», совместно с 1С представляет смешную (до колик в животе) игру от старшего оперуполномоченного Гоблина...

Имелось желание написать статью именно в таком стиле, но после долгого заседания со стаканом «общередакционного мнения» в руке, было принято решение не заниматься... хм... «стебом над стебом», что ли...

Некоторые читатели очень не любят, когда в игровых статьях встречаются куски из большой и толстой эпопеи «Жызнь нашей редакции», но иногда, чтобы раскрыть всю полноту ситуации, приходится ими пользоваться. Иначе как еще показать читателю, что игра нам действительно понравилась и что местный туалет давно превратился в баню от кипятка, которым авторы выражают свою заинтересованность проектом?

Инсталляционная полоска еще не перескочила отметки 50 процентов, а вокруг компьютера Ягуара уже собралось толпа народу, в ожидании увидеть «вторую смешную игру от Гоблина». В основном все были настроены достаточно положительно, и с нетерпением ждали окончания установки, только Bateau оставался в стороне, периодически дымил сигаретами Glamour и зло фыркал двумя головами одновременно.

— Да это же Return of the King!!! — первым выкрикнул из толпы Lar, как только на экране появилось главное меню игры.

— А чего вы, собственно, ожидали? — язвительно заметил Бато, — это же Гоблин...

Далее мог бы начаться долгий спор, возможно, даже с мордобоем, но Jaguar не стал дожидаться всей развязки и со словами «Понеслась! Щаз будет махач» кликнул на «Старт».

В комнате наступила гробовая тишина. Через полторы минуты Jaguar начинает дико ржать, а публика переходит в стадию еще большего недоумения. Возникает вполне ожидаемое требование со стороны зрителей: «Включи колонки, гад, нам ничего не слышно!» Еще минут через пять, сжалившись над зрителями, Jaguar отключает наушники и подключает колонки... И тут начинается то, за что обычно играм ставят оценку «отменно» — играла вся редакция, хотя за мышкой сидел только Jaguar.

— ...Да не стой ты на месте, руби их!

— Вон... вон там мумий-тролль спрятался!

— Да не так — этот со щитом, его нужно по-другому убивать!

— Загоняй в сортир... всех четверых!

По ту сторону двери нашей комнаты периодически доносились звуки шагов, а иногда даже и обрывки фраз вроде: «Гейм... видимо... спя... оконч... звон... скор... помощь... быстр... тчк... зпт...» Игровая редакция на подобные реплики внимания не обращала, ибо полностью была затянута, пережевана и переварена новой игрушкой под названием **«Братва и Кольцо»**.

Первая Голова

Ну ты, хвостатый, за всех не говори. Баня, кипяток... Возможно, в эпоху, когда каждая игра «от наших», выполненная на более-менее приличном уровне, воспринималась как манна небесная, «Братва и кольцо» и от меня получила бы высокую оценку. А сейчас, уж простите, между «про и контра» я больше склоняюсь к «контра».

Что в игре хорошего?

Безусловно, предок. Уши уже упомянутого *LotR: Return of the King* торчат отовсюду, начиная от меню выбора персонажей и заканчивая дизайном уровней. Это, уж простите, не просто плагиат... Тут, как бы поточнее выразиться... Если вы смотрели всю трилогию в переводе ст. у/о от первой части до последней, то могли заметить, что поначалу Гоблин ограничивался лишь звуковыми эффектами (да и то, в основном, своим голосом и чужими песнями). Но слегка подраскрутившись со своей студией, второй главный Пу России (первым, конечно же, считаем господина Путина В.В.) стал применять и визуальные издевательства над творчеством Профессора вообще и Питера Джексона в частности. Помните хотя бы монументальное изваяние в виде персонажей из South Park, расположенное в тронном зале Минас-Тирита? Так вот, простите, «Братва и кольцо» наводит на невесёлые мысли о том, во что превратилась бы кинотрилогия, будь у Гоблина неограниченные возможности по преобразованию визуального ряда.

И позвольте не согласиться с теми, кто говорит о том, что «Братва и Кольцо» — это банальная эксплуатация шуток, уже не раз пережёванных на протяжении трёх двухчасовых эпизодов. Ну что вы! Конечно, от привычных имён, прононса и «дежурных фраз» никуда не денешься. Однако нельзя закрывать глаза на то, что в игре стёб перешёл на новый уровень. Хотя бы на персонажей гляньте!

Вот Гиви Зурабович Церетели. Ха-ха. Смешно. Говорит с грузинским акцентом. Два «ха-ха». Тоже не Бог весть какой юмор.



Правда, нужно отвесить Гоблину земной поклон за то, что избежал эксплуатации лубочных приколов про попу и девочек/мальчиков из соответствующих анекдотов. Хотя бы в этом «Братва и Кольцо» поднялась на ступень выше всего того, что принято называть «Истенна Русскай Квесд». Тут, братцы, приколы свои, аутентичные, и никоим образом не тыренные из народного творчества. Дык вот, что-то отвлеклись. Есть у нас Гиви Зурабович Церетели, вроде бы ничем не отличающийся от того, который был в фильме «с переводом». Но! Теперь на нем поверх боевого гномьего шлема красуется настоящая кепка-аэродром! Называйте это спойлером, но одно дело прочитать, и совершенно другое — увидеть самому, как это выглядит. Про пьяного красного командира Агронома, гоповатого Сеню с бейсбольной битой и урок в ушанках, напяленных на самую макушку, тоже рассказывать смысла не вижу. Увидите сами — это именно то, чего не хватало господину Пучкову для полной передачи своего мировоззрения благодарной публике. Фанаты рыдают и бьются в истерике: «Да! Да! Добей меня танцем!», не фанаты (вроде меня) улыбаются и приговаривают: «Неплохо, товарищ Гоблин, но не перегнули ль вы палочку, которая о двух концах?»

В общем, отныне чернуха в исполнении «Божьей Искры» и её бессменного предводителя переходит на новый виток эволюции и становится, безусловно, интереснее. Хотя при этом повышается риск переборщить и не оставить от предмета стёба вообще ничего. Вот в этом свете и хотелось бы отметить, что Return of the King — отличная игра. Она была хороша сама по себе, но не менее хороша и в качестве объекта для осмеяния всевозможных пороков, характерных для экшенов по миру Средиземья и для слэшеров вообще.

Радует, что разработчики не остановились на простом дублировании всего, что только можно было продублировать. Простите, но «непроходимые каменные преграды», которые вырастают на пути отважных карапузов, когда вокруг — чистое поле (вернее, кладбище), это... Это просто праздник какой-то! Да, тут я действительно плакал. Как ещё можно высмеять все эти притянутые за уши ситуации, которые заставляют игрока стоять на месте и драться?

Говоря в целом, «Братва и Кольцо» очень приятно порадовала обилием геймплейных находок, которые, к сожалению, практически не поддаются копированию. Например, в каком ещё сеттинге можно давать задание загнать нацистов в сортир? Кого и в какой сортир можно загонять, допустим, в Devil May Cry? Впрочем, DMC хорош и сам по себе, ему сортиры не нужны... Но в свете глобального застоя в жанре, «Братва и Кольцо» смотрится очень свежо и гламурно.

Менее свежей выглядит **графика**. Если не сказать хуже. То есть, понятно, что никаких откровений от такой игры никто и не ожидал. Третьи шейдеры, High Dynamic Range и прочие радости глазного яблока в проектах жанра «стёб» являются очень редкими гостями даже в забугорных проектах высшего класса. Те же «Кролеги» (Rayman Raving Rabbids) технологическими наворотами не блещут аж никак. Но то — кролеги. А тут — вроде бы живые люди (урки, карапузы...). И почему они больше смахивают на абсолютно неживых буратин, я понять не могу. Если взять саму картинку в статике, то единственное, что радует, это детализация текстур. Ну да, в Return of the King с этим дела обстояли похуже. Ну так простите, когда ж это было? Тем более, что игра была портирована с PS 2, а там графическая подсистема уже давно перестала быть конкурентом для компьютерных видеокарт. Правда, сказать, что всё так ужасно, было бы не очень корректно, поскольку... Да, стёб. Лубочный, неестественно красочный, с искажёнными чертами лиц и прочая и прочая. Но всё равно режет глаз. И основную часть нареканий вызывают спецэффекты, которые выглядят совсем уж позорно. Особенно — плоская вода, хорошо знакомая нам ещё со времён первого Half-Life, если не первого Doom... А молнии, которые охватывают тушку игрока, когда он приходит в боевую ярость, делают его скорее похожим на ёжика. Ладно, проехали. Смотрите на скриншоты и радуйтесь голому пузу Сени Ганджубаса с детализированным пупком. На большее рассчитывать не приходится.

В том, что касается **анимации**, дела обстоят ещё хуже. Это если в целом. Походка Фёдора Сумкина — вообще песня. Вернее, стон, который у нас песней зовётся. Впрочем, не-



которые моменты разработчикам удались на славу. Тот же «стиль пьяного командира» в исполнении Агронома, сына Агропрома, выглядит вполне живо и убедительно. Да и Пендальф в форме гаишника настолько уверенно раздаёт пендюлей, что сам Станиславский, пожалуй, мог бы закурить трубочку (или что он там курил), задумчиво почесать свой гениальный нос и изречь: «Верю!» Да, мы тоже верим. Но в том, что касается остальных персонажей, уверенности на порядок меньше. Примерно так же (если не хуже) обстоят дела и с анимацией монст-



ров aka врагов. Но это уж настолько обыденная штука, что и упоминать как-то зазорно. Или вам ещё про их интеллект рассказать? Ну ладно, может, и расскажем. Потом.

Песнь мохнорылого агронома

О графике бедной замолвите слово... Замолвили уже. До меня. О геймплее? LOTR? Ну да, животворящий LOTR.... Но ведь (бьюсь об заклад лбом!) есть ещё на свете геймеры и слыхом не слыхивавшие о том, что такое игра Lord of the Ring. И, наверное, среди них встретятся

те, кто ещё толком не осознаёт термин «слэшер». В общем, привет, юный геймер! Привет, хардкорщик, который вследствие долгой и продолжительной болезни не щупал пальчиками такие слэшерные десерты, как Rune, Blade of Darkness, Enclave и т.д. Сейчас попробую объяснить.



Итак, начало игры. Ты трёхмерен и очень зол. Но в первые три секунды (по завершении вступительного ролика) обязательно получаешь по голове от первых трёх вражин. Вражины тоже трёхмерны, корявы (как и ты) и достаточно злы (менее, чем ты). Ибо в слэшере графика не главное, главное — обоюдоострая злость. Именно поэтому, немного освоившись с управлением, ты уже секунд через десять начинаешь шинковать противников в кроваво-красный салат «Фантазия коммунарки».

У тебя есть меч. Или топор. Или молот/дубина. Или убойное, или быстрое, или дворняжья помесь — по вкусу.



Жизней у тебя больше, чем у врагов, раз в десять, а удар сильнее раз в пять. Баланс достигается тем, что врагов больше раз в пятнадцать. Иногда ты можешь поднимать уровни, или их аналоги — и тогда открываются вожделенные комбо, тумбо-юмбо и нога-задерищенски. Но обращать внимание на эти нюансы не стоит — последовательность нажатия кнопок суть привилегия хардкорщиков; главное жать быстро и уверенно — от скорости зависит многое, а комбо, оно само сгенерируется вследствие истерического щёлканья по клавиатуре. Из павших врагов иногда материализуются бонусы, или редкий лут в виде стрел или же магических зарядов для посоха. Их нужно брать. Брать нужно всё. Растительности нет, жизни нет, слешер населён роботами или их клыкасто-зеленокожими аналогами, или кем-то ещё. Сюжета нет или он застрелился. Это не главное — впереди планеты всей идёт её величество Динамика, и тот штамп, которым усталые журналисты давят на текст, если ничего, кроме «убойный геймплей» не придумывается. А он действительно таков. Достигается убойность, как уже говорилось, рендомным нажатием left button mouse и right button mouse. Часто в ход идёт scroll mouse, и тогда владельцам допотопных грызунов остаётся искать соответствующие настройки или же самим перевоплощаться в грызунов и грызть с досады ножки офисных стульев.

Иногда встречаются боссы. Они злые. Это единственные существа, у которых жизни больше, чем у тебя. Бьют они сильнее, чем ты. Это озадачивает. Зато они тупые, они ещё тупее, чем многочисленные мелкие враги — основной рецепт против этих тварей состоит в том, чтобы бегать вокруг них, а не только бить (направо и налево, и по фарватеру). В боссов можно стрелять, можно искать уязвимое место. После победы над боссом рекомендуется просмотреть рендереный, но всё равно бедный на графику ролик и выпить ложку брома. Чтобы не слишком поднималась самооценка. И опять в бой!

А теперь — спот... точнее — стоп! Весёлый мануал закончен, началась грустная реальность. Назовите мне жанр, наиболее схожий со слэшером... Шутер? Ну, по ураганности, конечно... но не то. RPG... RPG?! — проехали. «Серьёзный Сэм»? Близко, но это не жанр... хотя все предпосылки... О, hack`n`slash! Это уже горячо, очень горячо.

А сколько вы видели пародий на hack`n`slash? *Bard`s Tale*, пожалуй, и всё. При этом BT заодно является пародией и на множественные RPG, точнее — на их недостатки и клише. А сколько мы помним пародий на Serious Sam? А зачем делать пародию на пародию? Конечно, если очень хитро извернуться и представить Postal, как вывернутый наизнанку SS... Но за уши. Притянуто. Да.

Вернёмся к нашим бронебойным баранам. Слэшер есть в некотором роде донельзя упрощённый, сжатый, кастрированный и обтёсанный вариант hack`n`slash — по факту являющийся скрытой пародией на любую RPG. Или на h`n`s — неважно. По логике, создать вторую производную от пародии невозможно... Было. До появления, не побоюсь этого слова, маленького шедевра Гоблина. Ему и «гайджинам» удалось, копируя LOTR и некоторые элементы других слэшеров, создать стёбно-иронично-гениальный сеттинг, в котором боёвка воспринимается серьёзно, а промежуточные ролики и фразы заставляют хохотать.

Более того, не помню за сколько впервые лет и зим я хохотал над анимациями героев. Вслушайтесь и вчитайтесь — над анимациями (!!!). Мы же как привыкли, анимация нужна для передвижения, для динамики, для ГейМыр её так, убойности... Для всего, что угодно — но комичность деревянно-3D`шным человечкам, как правило, не под силу. Да, бывают забавные модельки, бывают прикольные единичные анимации, но чтобы связка из нескольких движений заставляла тебя хохотать, — я, честно говоря, затрудняюсь... Обычно именно на этом экономят. А тут — просто-таки королевская щедрость. Или щедрость братвы. А теперь приплюсуйте к убойным анимациям текст, как уже отмечалось, поднявшийся на новый уровень. И что получается?.. То, что вся редакция позволила себе отвлечься от дел насущных и устроила более чем часовой просмотр прохождения игры. С пристрастием. С колонками. Со времён КР такого не помню.

Вторая Голова

Я вот тоже не помню. Во времена КР я ещё успешно трудился в реальности и виртуальность защищать мне было неинтересно. Ибо за это бестолковое занятие мне не платили. А то, что я сидел с вами и смотрел на пляски буратин, говорящих одним и тем же голосом, объясняется очень просто. При вашем гоготе просто невозможно было заниматься серьёзной работой. Поэтому хотя на мне и висело два отчёта с пристрастием, пришлось наблюдать за этой белибердой, которую с какой-то радости назвали «смешной игрой». Ну персонажи смешные, да. Реплики порой выдают улыбательные. Есть такое. Но в целом — впечатление гнетущее. Но ладно, проехали. Тут уж, как видите, дело вкуса.

Только слушайте, уважаемые фанаты ст. у/о Гоблина, и не говорите потом, что я вас не предупреждал. Уже дважды упомянутый отличный динамичный и мышкоубивательный геймплей «Братвы и Кольца» был подло убит. Подло, предательски и без шансов. С контрольным выстрелом в лоб. Ну, давайте, скажите мне, какие задания вы не любите больше всего? В любых жанрах. Вот, допустим, в Counter-Strike, забегаете вы в логово террористов, хватаете заложников и сломя голову несётесь к точке сдачи этих несчастных. Добегаете. Оборачиваетесь... Дальше всё понятно, да? Впрочем, если у вас никто из них никогда не застревал в дверях и на поворотах, вы безумно везучий человек! То же самое и в других жанрах. Стратегия — защитите посёлок от страшных орков! RPG — сопроводите эту дуру куда-нибудь, ибо ей там что-то надо (среди толп кровожадных монстров, конечно же)! Ну и так далее...

В общем, отличная игра «Братва и Кольцо». Отличная ровно до того момента, пока не появится настырная надпись «Помоги Агроному!» (Гиви, Фёдору, Логовасу — и так далее). И начинается... Когда подзащитный один, с этим ещё можно как-то мириться. В принципе, если не затягивать с помощью, то товарищ не умрёт, у него довольно быстро регенерятся жизни. Однако если защищать надо всех... Ну ладно, пускай беготня от одного персонажа к другому не так уж и тяжела, но почему в таком случае не даётся никакого (!) указания, где в данный момент этот самый товарищ находится? Кинематографичная камера (вырезано цензурой) намертво прибита гвоздями к той точке, которую выбрали разработчики. И показывает она только то, что хочется ей, но ни в коем случае не то, что хочется вам. Ну да, в Return of the King была точно такая же камера. И там тоже нужно было стрелять в невидимых врагов... Но там хотя бы по направлению торчащей в спине нашего персонажа стрелы можно было угадать и стрельнуть в ответ (полагаясь на автоприцел). А тут ведь что? Пока бегал в поисках Баралгина, ему уже и аспирин не поможет. Да и виагра как-то без надобности... А смерть любого соратника — это вынужденный перезапуск миссии с самого начала. С роликом. Спасибо, хоть пропускать можно. А то десять раз подряд смотреть на то, как Пучков пучит глаза и страшным голосом вещает чушь, как-то не очень тянет...

Единственное, что спасает в таких ситуациях, это то, что все соратники, как правило, стоят на одних и тех же точках. Так что где-то к надцатому перезапуску уровня вы таки разучите их расстановку и сможете достаточно оперативно «помогать». Но, согласитесь, это уже не Fun. Sux самый натуральный. Хотя для фанатов-мазохистов, может, и покатит... Таки ж хардкор, или типа того. Попробуйте.

Йошкин Кошкин

Все-то вам, Бато Батоныч, жаловаться да недовольство предъявлять... Как плохое говорить, так сразу, а вот про музыку-то забыли... А она между прочим, тоже немаловажный аспект в подобном махаче. Или по-вашему все было бы гораздо интереснее, если бы в наушниках гремело что-то серьёзное и кошкораздирающее? Именно **музыка** и **озвучка** составляют необходимый колорит, без которого фанаты Гоблина просто не могут жить. Обыкновенное шинкование врагов в квашеную капусту при музыкальном сопровождении жанра «разгуляйся душа советская» превращается в просто незабываемое шоу. По сути, музыка добавляет радужных цветов во всю серость обыкновенного «слешерного хака» и убирает из него всю серьёзность происходящего.

А озвучка? Привычные гоблинские шуточки? А кто ухохатывался с диалога:

— Гиви, у тебя круг сдулся.

— Вай! Вай! Вай! Я в нэго цэлый дэнь дул... У мэня там пробка потерялся.

Один раз не Логовас

А теперь немного серьезнее. Я думаю, что никто из редакции не будет возражать, если я скажу, что игра нам очень понравилась (Бато — прекрати швыряться в меня банановыми шкурками и пустыми пачками из-под сигарет). Конечно же, выставить точную оценку и сказать, что это лучшая игра жанра, мы не можем, просто по той причине, что сравнивать проект, по сути, не с чем. Остается только ждать второй части, и тогда уже можно будет смело говорить, что было лучше, а что хуже...



P.S. Только что Вы прослушали краткое содержание впечатлений всего штата редакции. Увы, разнобой во мнениях не слился в дружный хор с оттенком «да» или гневный спич с оттенком «нет». Плюсов всё-таки больше, минусов всё-таки меньше, но они жирные. Вердикт «играть — не играть»? Ну, если Вы двухголовый огр, то Вам, конечно, противопоказано... Как и тем, кто считает шутки Гоблина тупыми, независимо от их уровня.

Остальные, думаю, найдут в этой игре... Нет, не «руссо квесто» в слэшерной рамке. И, возможно даже, не клон Return of the King.

«Братва и Кольцо» напоминает что-то забытое, но до боли знакомое. Понятное, казалось бы, только определённой аудитории, но глядишь — а оно выходит за рамки «чиста русской игры». Кажется, «Монти Пайтон» — вот что это напоминает! Немного угловатый, сдобренный лубком, но всё-таки «Монти Пайтон». Гоблин постарался, «гайджины» постарались... А что ещё надо для счастья?!

P.P.S. Всё-таки, самое эффективное знакомство с «Братвой и Кольцом» для среднестатистического геймера — это когда придвигаешь стул к играющему другу, просто наблюдаешь, не беспокоясь о геймплейных неудобствах, и получаешь свою заслуженную порцию кайфа. Как это делали мы.

Kri, ассассин
Сергей МОХОВ, обозреватель

RAYMAN RAVING RABBIDS

Разработчики: UbiSoft Montpellier и UbiSoft Bulgaria
Издатель: UbiSoft Entertainment
Издатель в СНГ: Buka Entertainment
Жанр: аркада, набор мини-игр
Системные требования: Windows XP, Процессор 1 ГГц, 64 Мб видео с поддержкой DirectX 8.1, 256 Мб ОЗУ
Официальный сайт: http://raymanzone.us.ubi.com/ravingrabbids

Кролики — это не только ценный мех...

* * *

Игроград погружался во тьму: ночь опускалась на вечный город виртуальности, покрывая дома таинственной дымкой, окутывая мистическим туманом каждый квадратный сантиметр дорог, а в самых темных закоулках уже начинали мелькать устрашающие и таинственные тени. Вот из реки на мгновение показалась чья-то чешуйчатая голова с двумя исполинскими рогами на темени, из кустов донеслось приглушенное рычание, а со стороны леса — уханье совы...

Kri сидел на окраине великого города, подле трех порталов, закутавшись в свой иссиня-черный плащ. Он мысленно взывал к Ситису, Паладайну и Тзинчу одновременно, моля о наставлении на путь истинный. Но на сей раз великие боги не были милостивы к ассассину из ДЗВР, и стрелка древнего компаса, покрутившись вокруг оси, в конце концов указала на центральный портал. Именно этого Kri и боялся. Он перевел взгляд на портал и понял: задание выдалось не из легких. За порталом виднелась слегка размытая, но, в общем-то, довольно понятная картинка: кролики, яркие, даже кислотные цвета и его цель — Рейман...

Эту игру ждали все. Начиная от младшей сестренки моего друга и кончая директрисой ее же школы. Ну как рядовой геймер (да и не обязательно именно геймер) может устоять перед соблазном попинать, побить молотком и пострелять сотни мелких, противных, но в тоже время очень потешных кроликов? Как он может не выкачивать тонны роликов о такой игре из сети? Как может не обсуждать ее с друзьями, даже не зная, о чем же, собственно, игра? Впрочем, обо всем по порядку.

Запустив игру, я не смог удержаться от скептической ухмылки: вот это, мол, и есть та великая и ужасная аркада о Реймене, информацию о которой приходилось собирать с мира по нитке, начиная с анонса? Вот это убожество — и есть мои *кролеги*? Я не верил своим глазам. После красочно отрендеренных роликов, которые разработчики скармливали нам с периодичностью раз в месяц, графика игры, мягко говоря, не блещет. Но чего вы ждали от платформера, да еще и родом с такой экзотической консоли, как Wii? К тому же, представьте, что было бы, если б «родным» контроллером игры был геймпад.

Скажу одно: скептицизм стал сменяться восторгом уже через двадцать минут игры, а через час я включил звук на полную «и пусть весь мир подождет».

...Собравшись с мыслями и взяв лук наизготовку, Kri шагнул в портал. Все сразу же почернело, но уже через секунду в глаза ударил яркий солнечный свет, а от обилия розовых, салатовых и синих тонов стало не по себе. Немного пообвыкнув, ассассин принялся вертеть головой во все стороны, разглядывая странную виртуальность, в которую он попал. Как оказалось, Kri сидел среди многотысячной армии зрителей некоего действа, происходящего внизу, на арене. Зрители эти имели повышенную ушастость, зубастость, ненормальность, а как результат всего этого — наглость. Впрочем, о последнем внештатный сотрудник ДЗВР узнал уже потом.

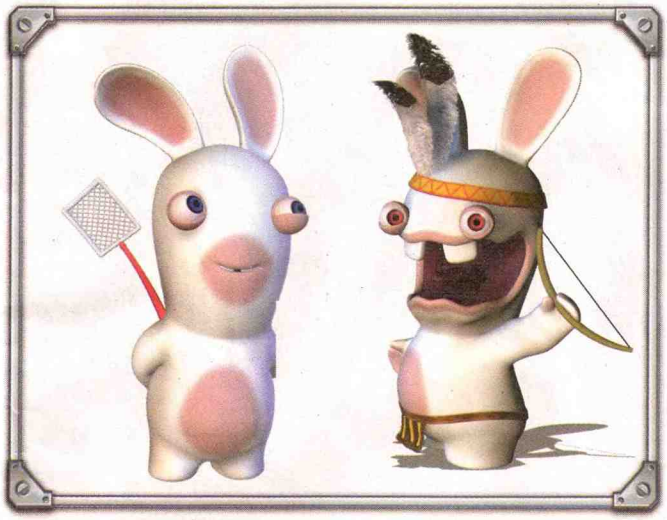
Кролики кричали, ругались на какой-то тарабарщине и подпрыгивали на месте, потрясая морковками, вантузами и почему-то мухобойками. В это время над ареной зажегся огромный экран, и ненормальные однополые существа вокруг ассассина притихли. На экране показывали ролик, судя по всему, снятый на любительскую видеокамеру. Kri насторожился, так как увидел на дисплее свою цель.

Рейман в окружении маленьких голубых лягушек гулял по лугу, насвистывая какую-то мелодию. То, что произошло дальше, сопровождалось одобрительными кроличьими возгласами: небо потемнело, и прямо перед бедным Рейманом сел космический корабль в виде огромного ушастого создания. Рот «кролика» распахнулся, и оттуда высыпали такие же ушастые создания, только меньше на пару десятков размеров. Рейман принялся отбиваться от них, защищая лягушек, но не выдержал натиска и был схвачен вместе со своими друзьями. Стадион разразился овациями. Ликованию кроликов не было предела, и именно в тот момент, когда у Kri заложило уши, на арену вышел Рейман...

Как вы уже наверняка догадались, это, собственно, и есть весь сюжет. Добавлю только, что Реймана не просто схватили, а еще и посадили в маленькую камеру с кроватью, граммофоном, шкафом и... унитазом. Каждый из этих предметов служит определенной цели: в шкафу Рейман меняет имидж; сидя на горшке, вспоминает о подвигах дней минувших, а на



граммофоне прослушивает выигранные в тех или иных играх музыкальные треки. Еще в камере есть окно, через которое протагонисту (если можно так выразиться по отношению к существу непонятного вида, рода и племени, да еще и с конеч-



ностями, летающими вокруг туловища aka взбунтовавшиеся куриные окорочка) со временем предстоит выбраться, используя вантузы, которые он получает за каждый удачный день на арене. Комната со временем преображается, появляются обои, картины на стенах, граммофон заменяется музыкальным автоматом и так далее.

Игровой процесс гениален в своей простоте: мы выходим на арену и видим четыре открытых двери. Ну, а когда проходим все четыре комнаты, нам открывается пятая, в кото-



рой Рейману предстоит спасти одного лягушонка путем либо отстрела кроликов из вантузомета (а другого названия этому оружию и не подберешь), либо выигрыша в гонке. Наша задача заключается в том, чтобы по очереди войти в каждую из них и выиграть в то, что за этой дверью скрывается. А скрываются за дверьми мини-игры — хлеб, соль и масло всей игры. Эти самые мини-игры могут быть самыми разнообразными: музыкальными, на реакцию, на скорость, на логику — все, чего душа пожелает. Большинство игр не имеют между собой ничего общего, кроме Реймана и кроликов, но интерфейс и управление настолько удобны и прозрачны, что с игрой справится даже домохозяйка, которая в силу незнания английского не смогла прочесть брифинг перед началом игры. Пожалуй, людям, неискушенным в компьютерно-игровых забавах, справиться с управлением в некоторых мини-играх — гонках на кабанах, полетах на драконе за поросятами или прыжках без парашюта — будет на порядок проще, чем геймерам. С точки зрения опытного игрока, управление должно иметь прямо противоположный характер. Впрочем, уже после третьей мини-игры привыкаешь, и никакого раздражения не ощущается.

Отдельно хочется упомянуть то, ради чего эту игру стоит купить, — юмор. Представьте себе такую ситуацию: кролики забежали в четыре туалетные кабинки на пляже, а наша задача — не выпускать их оттуда. Или еще: наводим молоток на голову кролика и начинаем очень-очень быстро кликать мышкой так, чтобы молоток бил ушастика по голове. По истечении времени у него на голове начинает расти шиш-



ка и, чем выше она выросла, тем больше мы получаем очков. И такого еще много! А чего стоит одна только желто-зеленая форма Raymandinho с цифрой «11» на спине или халф-лайфовский Пес, питомец небезызвестной Алекс Венс, который является одним из наших противников в миссии по спасению лягушек! Кроме того, играть может несколько человек (в режиме Family), так что у вас всегда найдется развлечение для вечеринки.

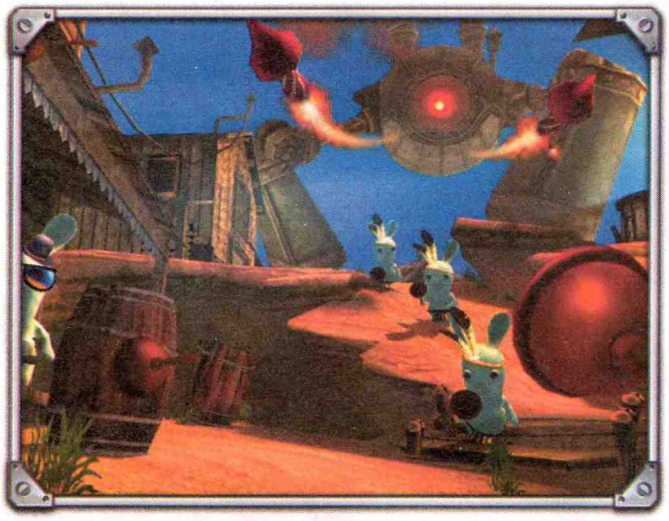


...Рейман вошел в одну из дверей, и на дисплее появилось изображение: он стоял на круглой платформе и танцевал, с двух сторон от него на конвейерах подъезжали кролики и под музыку исчезали, едва коснувшись Реймана. Когда это испытание закончилось, Рейман зашел в следующую дверь, потом еще в две по очереди, а в конце — в ворота, где спас из плена синюю лягушку.

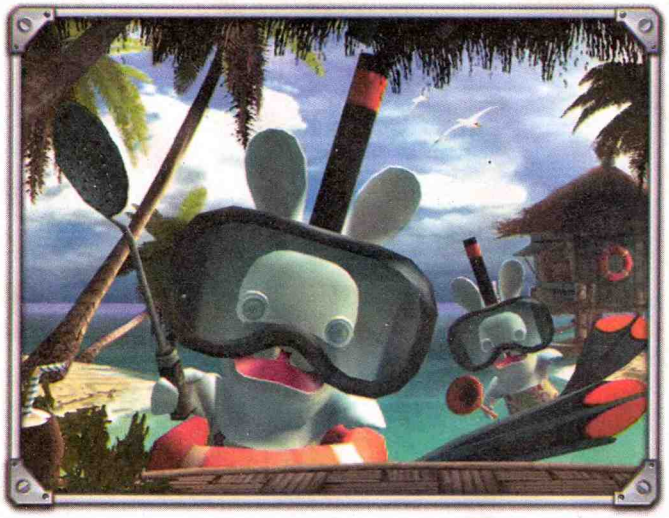
Kri решительно ничего не понимал. Почему он должен убивать Реймана? Кому тот насолил? Эти вопросы не давали ассассину покоя. Он решил вызвать по межвиртуальному радиоканалу штаб ДЗВР, чтобы выяснить, что в Департаменте пошло не так. Скрывшись в самом темном и тихом углу стадиона, под трибунами, Kri достал из недр плаща старый мобильник Nokia и набрал номер. После длинной серии гудков, раздался чей-то незнакомый голос (впрочем, как и всегда до этого): «Kri, это задание — твоя проверка. Сам решай, что делать, никакой ошибки...» Далее пошли короткие гудки.

«О, великий бог вечной тьмы! Сжалься надо мной! За что на голову простого исполнителя твоей воли упала такая немилость?» — воззвал к пустоте ассассин, и неожиданно получил ответ:

«Право выбирать — мой дар тебе»...



Благо, Ситис и нам с вами подарил право выбора — покупать или не покупать игру, каждый должен решить для себя сам. Многие, вполне возможно, посчитают, что играть в аркаду — ниже их достоинства (да-да, такая тенденция имеет место быть в последние годы). Но очень показательный случай



я встретил, просматривая один из сайтов в Интернете. Я имел счастье читать статью про «Игру года» по версии одного российского игрового портала, и в комментариях к этой статье содержался диалог такого содержания:

«...Эх, будь моя воля, я б игрой года поставил **"Rayman: Бешеные Кролики"**».

«Фу! Это же игра для детей!»

«Разумеется. Реальные пацаны играют только в "Контру"».

Так вот, если б вы относили себя к этим самым «реальным пацанам», то не стали бы покупать этот журнал, равно как и не стали бы читать эту статью, даже отобрав журнал у друга. А эта статья адресована людям более широкого мировоззрения. Я хочу сказать, что ни в коем случае нельзя пропус-



кать такую замечательную игру, как RRR, только из-за жанровых предрассудков, ведь не так уж часто разработчики (а тем более такие именитые, как **UbiSoft**) радуют нас столь качественными продуктами в этом жанре. Да, у нее есть такие недостатки, как не суперсовременная графика и консольное управление. Но это с лихвой компенсируется замечательным геймплеем, недоступным играм других жанров, массой стеба и совершенно сумасшедших шуток, а также поразительной му-



зыкой. Ощущение складывается такое, что находишься не перед монитором, а где-нибудь на дискотеке. Мне даже удалось вычислить среди ремиксов песню Queen, но какую — не скажу, пускай это будет для вас сюрпризом. И, что по праву больше всего ценится в подобного рода играх, — это replayability. Едва ли я удалю «Бешеных Кроликов» с винчестера в ближайший год. И помните: кролики умеют только танцевать! На этом, пожалуй, можно поставить жирную розовую точку в виде кроличьего уха.

...Kri не стал убивать Реймана, он спустился на арену и вслед за своей бывшей потенциальной жертвой прошел через все двери и то, что было за ними. Затем они вместе зашли в камеру Реймана и скрылись из гламурного мирка сумасшедших кроликов: Kri — через портал, а Рейман — через окно, пользуясь вантузами вместо лестницы...

Homoform

В нашей жизни есть место новому. Даже в игровой индустрии. Даже если это новое в игровой индустрии оказывается в определённом сумрачном и дурно пахнущем месте, всё равно оно есть.

Но хочется большего. Разработчикам хочется продать проект (или же ***Проект!****), найти финансирование, заполучить высококлассных специалистов. Некоторым несознательным личностям всё ещё хочется сделать Игру Своей Мечты.*

Издателям хочется, чтобы продукт (именно продукт, а не произведение искусства) успешно продавался на рынке, этого же хотят и дистрибьюторы. Журналисты хотят первыми заполучить самую свежую и (о, это ужасное слово!) эксклюзивную информацию, чтобы затем прицепить ещё одну звёздочку к невидимым остальному миру погонам. Читатели, естественно, желают первыми прочесть об этой эксклюзивной информации... Круговорот хотений в природе вечен.

Что можем мы, скромные агенты ДЗВР? Успешно продать 100 000-й тираж игры? Нет. Отвалить танкер денег разработчику на создание Игры Своей Мечты? Нет. Помочь разработчикам в поиске квалифицированного персонала? Редко и периодически... Так что же мы можем, в конце концов, кроме набивших оскомину «эксклюзивчиков»?

А вот что можем!.. Создавать миры, «игровые скелеты» и сдабривать их кратчайшим микросинопсисом, с зачатками диз-дока, скетчами и концепт-артом.

Мы можем делать концепты игровых миров. На обозрение. На продажу. Как пример.

Как пример дебютирующим разработчикам, которые не знают, как и чем нужно себя пиарить.

Также мы можем приглашать молодые команды устраивать «бенефисы» на наших страницах: показывая свой потенциал нашей немаленькой аудитории, среди которых, несомненно, есть и разработчики, и даже издатели время от времени заглядывают в наш журнал.

А пока рубрика только-только раскручивается, мы создаём зёрна для новых игровых проектов, которые, возможно, через несколько лет перевернут с ног на голову игровую индустрию. А может, и не перевернут, а может, и канут в Лету, оставив след только на пожелтевших от времени страничках МИКа. И нигде более. Всё может быть.

Но надо пытаться — ибо бездействие есть один из самых страшных грехов. Даже в игровой индустрии.

HOMOFORM: Song of Jelly Ocean

Рекомендуемые жанры (по степени приоритетности):
1. action/RPG;
2. RTS;
3. adventure.

Предыстория. Прадавние времена

Четыреста миллионов лет после Рождества Христова. Солнце постепенно угасает, а с ним и вся Солнечная система.

Земля... Земля укрыта гелевым океаном. Ни очевидцев, ни свидетелей, ни воспоминаний о случившемся катаклизме не осталось. Мало что об этом знают и нынешние разумные обитатели гелевого океана: остались редчайшие «артефакты» неизвестной расы, напоминающие о том, что когда-то Земля была другой.

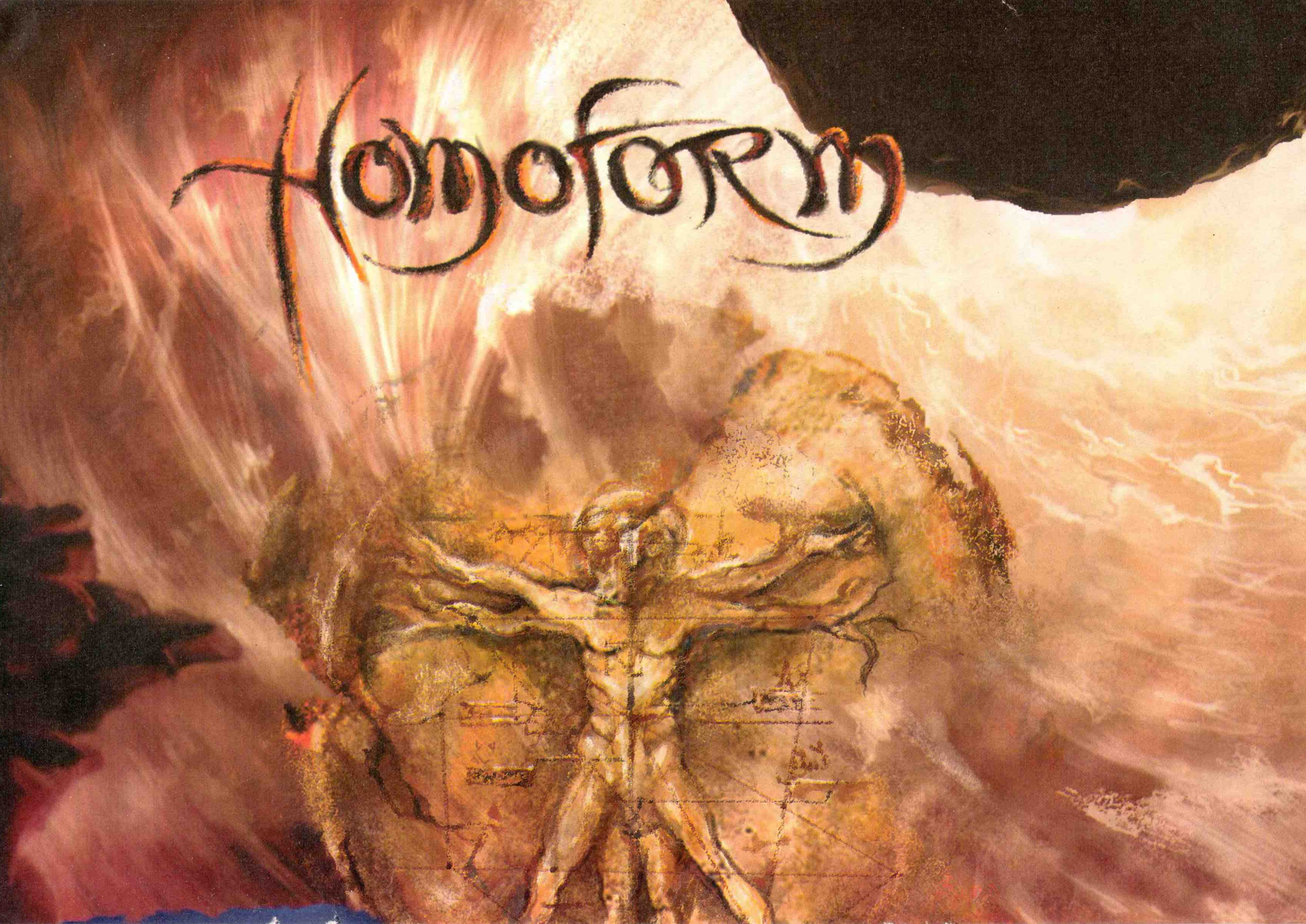
Однако вымирание старых полумифических хозяев Земли — не единственная беда. Вследствие неисчислимых катаклизмов произошло смещение орбиты планеты, и теперь северное полушарие планеты погрузилось во тьму, став «тёмной стороной Земли», а на южном полушарии — «вечный день».

На тот момент в гелевом океане уже зародилась жизнь во всём её многообразии, но смещение оси привело к тому, что многие живые организмы погибли, не приспособившись к новым условиям. Те, кого безжалостная эволюция не успела списать за ненадобностью, разделились на три основных ветви: «горячие» — существующие на дневной стороне; «холодные» — на ночной. «Барьерная» ветвь развития возникла на узкой отмели, Великом Барьерном Рифе, опоясывающем приграничные территории «ночной» и «дневной» сторон. Экстремальные условия «ночной» и «дневной» сторон спровоцировали возникновение и стремительное развитие разумных существ в гелевом океане, эволюция больше походила на революцию, и через каких-то 500 тыс. лет после смещения оси на обоих полушариях Земли появились две цивилизации: «горячие» *стратты* и «холодные» *тальса*.

Условия выживания предопределили пути развития, по которым шли расы. Стратты научились извлекать пользу из неживой материи, более податливой при относительно высоких температурах. Тальса же, сосуществуя в холодном мире с редчайшими представителями местной фауны, где каждая тварь на вес золота, — сперва обзавелись спутниками-симбиотами, впоследствии научись пополнять популяцию «спутников», занявшись их разведением, а затем, перейдя на более высокую ступень эволюции, преуспели в науке, которую прежние полумифические хозяева Земли назвали бы «биогенетикой».

Однако ни тем, ни другим не удалось полностью обеспечить пищевые потребности собственной расы — необходимые для страттов и тальса пищевые добавки сосредоточились в пограничном поясе на Великом Барьерном Рифе.

Кровавые и продолжительные войны за ВБР велись на протяжении десятков тысяч лет, с начала зарождения обеих цивилизаций, однако ни одной из сторон не удалось одержать победу в этой неизбежной и бесконечной войне. Вылазки на чужие территории в ранние времена были невозможны, т.к. стратты не имели настолько хороших защитных панцирей, чтобы выдерживать холодные температуры «ночной» стороны, а тальса ещё не могли обзавестись достаточно надёжными «друзьями» для долгих рейдов по «горячему океану».


Homoform



идея: Кирилл Талер, концепт-арт: Елена Ванифатова

Перемирие рас

За всю историю существования страттов и тальса существовало всего лишь три глобальных соглашения.

О несовместимости рас: и стратты, и тальса двуполы. Как утверждают учёные обеих рас, этот феномен объяснить невозможно, философы тальса говорят о том, что это плод симбиотической эволюции в высшей своей форме. Трактовщики страттов утверждают, что разделение по половому признаку происходит из вечного желания доминировать и эволюционировать в ходе борьбы.

Однако смельчаки обеих рас, расселившиеся в приграничных областях ВБР, иногда шли на половой контакт, что приводило к рождению агрессивных и неконтролируемых мутантов. Для искоренения «случайных связей» и предупреждения появления т.н. детей неприязни, вожди страттов и тальса около 2100 лет назад встретились в зоне ВБР, чтобы подписать мировое соглашение о неправомочности связей между двумя несовместимыми расами. Всякий стратт или же тальса, вознамерившийся создать потомство от представителя другой расы, подвергался мучительной казни у страттов или же формокоррекции у тальса, что было равнозначно превращению личности в полезного, но безмозглого симбиота.

Большой Религиум. Одна из самых неизученных страничек в летописи существования двух рас. Историками указано, что и стратты, и тальса (с промежутком в 200–300 лет) нашли т.н. «совершенные артефакты». Артефакты однозначно намекали на доисторическое присутствие иной расы на планете Земля.

К страттам эталон homo sapiens попал в первозданном виде — сверхтвёрдый сплав, рассчитанный на «вечность», выдержал и катаклизмы, и эрозию гелевого океана.

Попавший же к тальса «золотой диск» был сильно деформирован, вследствие чего «холодные» додумали прежнего хозяина Земли по образу и подобию себя и своих симбиотов. У обеих рас нахождение «совершенных артефактов» вызвало небывалый резонанс, что раскололо религию и вызвало брожение умов на обоих полушариях планеты.

Увы, Большой Религиум не привёл «холодную» и «горячую» расы к общему знаменателю, более того, расхождение во взглядах на внешний виде человека послужило поводом для масштабных и кровопролитных войн.

Мудрый Лоцман. Данная информация строго засекречена и появится не ранее четвёртого-пятого номеров МИКа (№№ 4, 5).

Стратты

Условия жизни предопределили для страттов обращение с неживой материей. Развитые передние конечности позволили им овладеть первичными «доисторическими» инструментами и в дальнейшем совершенствовать искусство управления неживой материей.

Стратты плохо приспособлены к быстрому, агрессивному движению в геле, за это отвечают их многочисленные устройства, сами же стратты являют собой сугубо защитный «панцирный» вариант эволюции, который развился в условиях перманентной угрозы со стороны «горячих» хищников, живших в давнее время на «дневной» стороне. Многие стратты уже сейчас считают собственное панцирное строение анахронизмом. Другие же представители «горячей» расы списывают «панцирную» структуру на высшее предназначение страттов.

Государственный строй страттов — авторитарно-кастовый, ближе к деспотии.

Религия страттов — данная информация строго засекречена и появится не ранее четвёртого-пятого номеров МИКа (№№ 4, 5).

Город и герой — см. **рисунки 2 и 3**.

Тальса

Привычка жить в гармонии с тем скудным миром, доставшимся «холодным» в наследство, должна была привести тальса к ещё большей деспотии, нежели та, которую проповедуют стратты. Однако «холодные» жители умирающей Земли вывели весьма причудливый строй клановой демократии, имеющий нечто общее с федеративным.

Сами тальса внешним обликом слегка напоминают медуз, они совершенно беззащитны перед прямым нападением, однако их волокнистые тела обладают достаточной силой, чтобы передвигаться по гелевому океану с высокой скоростью.

Искусство создания «друзей»-симбиотов и «друзей»-приспособлений у тальса ещё далеко от совершенства, но тот факт, что «холодные» смогли приспособиться к ещё более неблагоприятным условиям, нежели «горячие», говорит об очень высоком развитии науки, если слово «наука» вообще применительно для тальса.

Город и герой — см. **рисунки 4 и 5**.

Великий Барьерный Риф

Основной поставщик питательных добавок, а также хищников, ухитряющихся долгое время охотиться в гелевых «водах» обоих полушарий, а потому наиболее опасных — как ни странно, не стал колыбелью рождения самой приспособленной к существованию и быстроразвивающейся расы. Философы и трактовщики страттов и тальса до сих пор не могут прийти к общему мнению, почему на Рифах не появилась доминирующая раса. Споры эти сводятся к оправданию собственной доминирующей роли в истории гелевой Земли.

Великий Рифовый Барьер, кроме своей главенствующей роли в добыче пропитания, является ещё и поставщиком редких минералов для страттов, поставщиком новых живых организмов для тальса и сокровищницей артефактов давным-давно погибших хозяев Земли для обеих рас. Бои за ВБР, фактически, не прекращаются никогда, затухая на одном участке фронта и активизируясь на другом. При этом обе стороны соблюдают негласную договорённость «о неприкосновенности нейтральных пищевых запасов», иногда, конечно же, нарушаемую.

Легенды о том, что на Рифах всё-таки существует самостоятельная разумная жизнь, не соответствуют действительности. Даже если нечто подобное и существует, то это продукт запрещённых половых связей между страттами и тальса. Подобные существа неспособны к осмысленным действиям, агрессивны и вносятся в реестр опасных хищников обеими сторонами вечного конфликта.

Более подробно о жителях Рифов см. МИК №№ 4, 5.

Живой кормилец изображен на **рисунках 6, 7**.

Золотое сечение тальса

Имеется в виду тот самый «золотой диск» полумифических прежних хозяев Земли, найденный философами-археологами тальса. Части конечностей и голова стёрлись в результате эрозии, однако центр диска сохранился. А конечности и голова были дорисованы генеридерами тальса по тем сведениям, которые дошли до нынешних хозяев планеты.

Более подробное объяснение «золотого диска тальса» см. МИК №№ 4, 5.

Золотое сечение тальса — см. **рисунок 1**.

Предпосылки к развитию сюжета

Земля умирает. Ведущие умы страттов и тальса просчитали, что через три века солнце начнёт из жёлтого карлика превращаться в красного гиганта, и планета погибнет. Однако представители власти обеих рас обнародовали данные сведения только через 230 лет после открытия, что спровоцировало панику на обоих полушариях...

Разработчик: UbiSoft Montreal
Издатель: UbiSoft Entertainment
Жанр: симулятор спецназа
Системные требования: P 4-2.2 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, 256 Мб видео

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS

Том Клэнси вечен. Как радуга

Террористы. Спецназовцы. Америка. Демократия. Угроза. Зло. Добро. Клэнси. Том. ВЕЧНОСТЬ. Матрица. Матрица? Нет — борьба за свободу и покой великой страны. В который раз, всё в тот же час. Правда в другом месте и с другими людьми, но это совсем не важно. Главное, что это борьба американских солдат против неамериканских негодяев. Настоящих американских профессионалов ножевого боя на коротких дистанциях против жалких всяких-разных с «калашниковыми». Ведь автомат Калашникова — это символ мирового сопротивления. А, кроме того, самый надёжный автомат в мире. Хотя, что я говорю!! По рукам мне, по рукам! Самый надёжный автомат в мире — это американский М-16!! Во всех возможных модификациях! Если не верите мне, спросите у любого бойца спецподразделения «Радуга 6». Уж он-то вам врать не будет. Язык у него не повернётся, рука не дрогнет. Чувство национальной гордости не позволит. Да и если захочет, не сможет — Том Клэнси всегда начеку.

Вообще мне нравится этот американский господин. У него есть цель и есть очень много средств для её достижения. Особенно, если он достиг своей цели уже много раз. Извините меня, конечно, за тавтологию, но язык перестаёт повиноваться моим рукам, когда я внемлю творениям Великого Тома! Америке угрожают со всех сторон! Немецкие нацисты, избежавшие справедливого правосудия самой гуманной страны в мире, мексиканские повстанцы, вовремя соскочившие с электрического стула, арабские террористы, корейские сепаратисты, российские волюнтаристы, швейцарские антиглобалисты, японские фетишисты и, само собой, марсианские эксгибиционисты грозят звездно-полосатому флагу крепко стиснутым кулаком с зажатым в нём оружием массового уничтожения. И кто же их будет останавливать, по-вашему?!! Жалкое подразделение S.W.A.T., погрязшее в разборках с городскими бандами? Или, может, бравые «морские котики», засевшие на многочисленных базах вокруг Китая? Нет, им не место в гениальной стратегии Клэнси!! Отряд «Радуга 6», из года в год пополняющийся рекрутами со всего мира, в который раз готов подставить пошатнувшейся Статуе Свободы, своё стальное плечо. Бойцы подразделения «Радуга 6» являют собой профессионалов высшей пробы и самого большого калибра. Каждый из этих доблестных мужей способен в одиночку передушить сотню-другую террористов и одной пулей пристрелить ещё столько же. О подвигах этих героев ходят легенды, а про эти легенды ходят ещё более древние легенды, а заправляет всем этим шоу неповторимый Том Клэнси. Он пишет сценарии, сочиняет тексты, разучивает патриотические мелодии. И вот, на рубеже технологических эр, нам с вами, дорогие мои геймеры, предоставляется уникальный шанс попробовать что-то абсолютно свежее от нашего маэстро. Снять, как говорится, пробу с его очередного творения о бессмертной игре патриотов в борьбе со злом. Ведь, как известно, добро всегда побеждает русских. Ну, или арабов на крайняк. А иногда и латинов. Как в нашем с вами случае.

Дядя Сэм в ужасе, американский народ в панике — спецоперация по задержанию главного мексиканского сепаратиста закончилась полным провалом. Отряд спецназовцев попал в хитроумную ловушку и был почти полностью уничтожен. Единственному выжившему бойцу, Логану Келлеру, не дают даже встретиться со своим личным психиатром — выдают именной автомат, сбивают слой пыли со шлема, сажают на вертолёт и отправляют в Лас-Вегас, сражаться с разросшейся в считанные мгновения до невиданных размеров мексиканской мафией. Но наш герой не жалуется на жизнь — он крепкий парень из Оклахомы и знает, что нужно делать в любой ситуации. Он спасёт Америку от латинской угрозы в лице женщины в красном берете, Айрины Моралес, и вновь поднимет звёздно-полосатый флаг на Луне. И да поможет ему в этом Абрахам Линкольн.

Лас-Вегас — город контрастов

Время движется вперёд, что-то летит назад. Технологии меняют мир, радиопередачи рвутся в эфир. *Rainbow Six: Raven Shield; Rainbow Six: Athena Sword; Rainbow Six: Lockdown* — всё это было, всего этого уже не будет. Новая, свежая, ещё не успевшая остыть от жарких рукопожатий создателей игра **Tom Clancy's Rainbow Six — Vegas** одним резким ударом сбивает все основы, разрушая надежды многотысячных фанатов серии. В ней уже нет тактического планирования и индивидуальной экипировки каждого персонажа. Вы уже не формируете группу, основываясь на характеристиках бойцов и вашем боевом опыте. У вас не будет того сверхширокого арсенала всяких убийственных штук, что так радовали ваш взор в том же «Щите Ворона». Нет. Хва-



тит, забыли, повернулись спиной. На первом и единственном месте у **UbiSoft Montreal** графика. Зачем нам тактические изыски, за которые серию «Радуга» так ценят миллионы? Зачем нам продвинутый искусственный интеллект? Это слишком сложно и не нужно. Лучше прорисовать главного персонажа до мельчайших деталей, начиная от шнурков на ботинках и заканчивая щетиной на подбородке (параллельно забывая сделать то же самое с его противниками), замутить не слабую проработку местности с частичным разрушением избранных предметов (как это было во всех частях «Радуги»), добавить несколько «ярких фишек» в действия спецназовцев (спуск по канату, умение прятаться за баррикадами и т.д.) и вуаля — прошу любить и жаловать — упрощённый до потери пульса «радужный» сим спецпарня готов проинсталлиться на наши винчестеры. Признаться честно, очень больно видеть, что предпосылки «усиленного законсоливания», заложенные ещё в «Мече Афины», в конце концов победили и восторжествовали. Не знаю, как вы, а я этому совсем не рад. Но идёмте дальше. Раз уж мы затронули графику, то давайте проработаем её по полной программе.

Технология *Unreal* — это супер, это круто, это фэшен. Особенно, если её применить правильно, хорошо и вдумчиво. К сожалению, нашего подопечного это не касается. Ошибки прошлого наступают на пятки, не дают расслабиться и перестать думать о быстрых деньгах. Всё делается в спешке, спустя рукава. Да, напарники выглядят классно, клубы дыма реалистично клубятся, а неоновые огни десятков казино весело огнятся. Да, яркие плакаты с дикой рекламой фильма Red Forest и полуголыми девушками на фоне надписи Axe встречаются на каждом шагу, вкупе с логотипами Splinter Sell, а вездесущие вертолёты деловито машут пропеллерами. Но общая картина всё равно складывается с большим трудом. Вот одинаковые солдаты врага, одинаково согнувшись, ползут друг за другом, глядя во все стороны одновременно. Вот они получают пулю из нашей винтовки и, изогнувшись в нереальную кривую, словно куклы из рваной тряпки, падают кучкой плоского мусора на хорошо вырисованный асфальт. Вот гадкий террорюга засел за пресловутым ящиком и, выматерившись как следует на плохом английском, ленивым жестом забрасывает нам под ноги гранату. Мы уходим в сторону, граната взрывается, у ближайшей машины красиво отрывает половину бампера, выбивает стекло и вообще заставляет «кар» непристойно дымиться. Внутренне аплодируя мощи графического движка игры, мы ждём второй гранаты, дабы она укрепила в нас уверенность в завтрашнем дне графики Rainbow Six — Vegas. И вот она летит. Летит, родимая, взрывается... и ровным счётом **ничего** не уничтожает. Почему? Да потому, что первая уже уничтожила всё, что только можно. Выбила, так сказать, предел разрушений. Обидно, да? Но это ещё не всё. С яростным криком патриота один из ваших напарников, паля из автомата, подрывается вперёд, чтобы наказать жалких мятежников — нарушителей американского спокойствия. По ходу дела он задевает ногой отлетевшую дверцу машины и, о чудо, массивная металлическая штука взлетает в воздух и улетает метра на четыре в сторону. Гм, интересно, а в Америке все спецназовцы такие сильные :)? А ведь всё это уже было, камрады дорогие. В «Щите Ворона» было, и в «Мече Афины» было. Не в такой, конечно, эпохальной степени, но было. Я как сейчас помню баллон с газом и бочку с бензином из «Щита Ворона» — первый взрывался «на ура», а вторую не брали даже гранаты. Мда, косметическая корректировка старых глючков с помощью новых революционных технологий и магического слова «НекстГен» — это не наш выбор. Это выбор UbiSoft Montreal, и не могу сказать, что он мне нравится.



С графики попытаюсь плавно перепрыгнуть на электронный AI — всё равно про напарников с противниками заговорили :). По сравнению с тем, что было, я очень сильно рад тому, что есть. И в то же время очень сильно разочарован всем этим. До уровня F.E.A.R. «Радуге 6» ещё плыть и плыть — на моторной лодке, километров сто, и надеяться, что бензин не кончится раньше времени. Хаотичные движения ваших напарников (кстати, как я мог забыть — политкорректность форева — вашими товарищами по отряду выступают азиат и негр... гм, простите, американоазиат и афроамериканец), которым ничего не стоит остановиться в гуще врагов и начать перезаряжаться — так вот, их действия гармонично дополняются сомнамбулическими перемещениями террористов, предугадать которые можно, не глядя на монитор. Вспышки мозгового прояснения у враждующих сторон встречаются, но довольно редко — что такое обход и засада, не знает никто, наверное, даже сами разработчики, а про смену оружия в критической ситуации даже и не думайте — элетроголовастики воюют тем, чем есть, по-другому их страна не научила. Их страна.

Что немного спасает весь этот неплохо прорисованный театр абсурда — так это звук. Звуковое сопровождение игры — очень весёлая и качественная штука. Да, террористы говорят мало, да, иногда они путаются в своих же скудных фразах, но елки-палки, какие же это **яркие** фразы. Я сначала как-то не особо вслушивался, а потом как пробило! Видимо, здоровый юмор ещё не до конца выветрился из головы монреальских криэйторов. Судите сами — иду я по лестнице, ведущей на верхний этаж театра, вдруг слышу разговор двух террористов, стерегущих проход.

— Эй! Я, кажется, что-то слышал.

— Да нет, тебе показалось.

— Нет, ты это слышал?!

— Да ладно, парень, ты слишком нервничаешь.

Именно в этот момент перед ними появляется мой отряд и, естественно, кладёт всех на месте. Из-за угла выныривает ещё одна пара террорюг, но вместо того, чтобы открыть огонь по моим парням, срывается с места и убегает, выкрикивая один другому: «Прикрой меня, парень», «Да пошёл ты! Сам меня прикрой!» Как говорится, «тут смеялсо».

Однако светлые пятна очень сильно теряются в общей тёмной пелене динамичного командного шутера, в который превратился симулятор спецназовца «Радуга 6». Идиотская система повреждений, так сильно донимавшая меня в прошлых версиях игры, к счастью, ушла в прошлое, заменившись довольно спорной, но отлично подходящей под данную модель спецназошутера системой «заживающих» ран. Теперь ваш герой, одетый в бронежилет, не будет умирать от одной пистолетной пули, выпущенной с противоположного конца коридора террористом, стоящим к вам спиной. Нет. Теперь всё будет гораздо интереснее. Попав под обстрел, вы будете получать определённые повреждения, в соответствии с которым

экран монитора будет постепенно темнеть, пока не окрасится в красный цвет смерти, — если вас убьют, или же посветлеет, если вы убьёте врага или выйдете из опасной зоны. Нереально, конечно, но что делать — вон, подстреленные напарники тоже не умирают сразу, им можно успеть сделать инъекцию жизни и за несколько секунд поставить на ноги. И так до бесконечности. Весело, верно? Нет, грустно. Особенно если посчитать количество террористов на одном уровне. Да если бы столько человек разом прорвалось в добрый город Лас-Вегас, думаю, шефу полиции и директору ФБР можно было бы смело подавать в отставку. Вместе с президентом, само собой. Но это так, мелочи — главное, что демократия не пострадала.

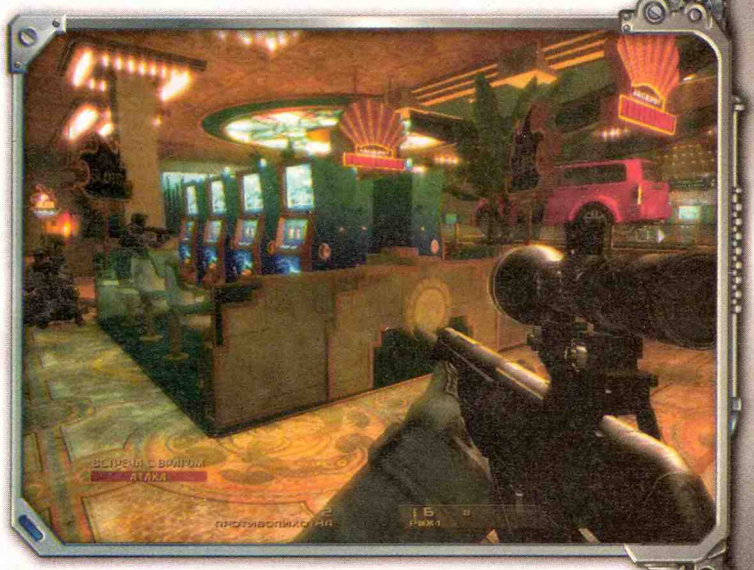
Они сражались за деньги

Победили. Мировой терроризм, само собой. Много раз подряд. Однако путь к победе был не прост. Зато очень демократичен. Сохранения у контрольных точек, станковые пулемёты, плохой английский — стандартный набор демократических инструментов влияния. Такой себе стильный стиль.

Как уже упоминалось, начинаем мы в Мексике — стране сомбреро и революционеров. Начинаем в одиночку. Аккурат после вашего эффектного спуска по канату проклятые латиносы подстрелили десантный вертолёт из чего-то тяжёлого, и тот, мерзко ухая и треща, совершил аварийную посадку где-то за полкилометра от основной зоны высадки. Теперь для того, чтобы встретиться с парой своих патриотичных напарников (как оказалось, засевших на крыше мексиканской церкви), вам нужно отстрелить десяток сепаратистов, прячась за баррикадами и перескакивая через низкие заборчики. Гм, как говорится, режим быстрого обучения оригинален своей мощью. Ладно, не будем терять ни одного песо, вскинем автомат наизготовку и тихонько двинемся вперёд. Ах, да, забыл сказать. Кроме двух почти постоянных напарников у вас будет возможность выбора целых трёх видов постоянно носимого с собой оружия (плюс гранаты, само собой). Естественно, шикарного арсенала смертоносных стволов «Меча Афины» у вас не будет, но и того, что есть, хватит с лихвой. К тому же на крайний случай можно и у мёртвого мексикашки дёрнуть автомат из закоченевших рук. Он ему всё равно уже не нужен. Из «чисто спецназовских» примочек у нас осталось только просовываемое под дверь зеркальце, однако зачем оно осталось в этом совсем не тактическом шутере, я, честно сказать, не понял. У нас уже другая платформа, другая форма — вместо того, чтобы подсматривать и подслушивать, мы выламываем двери и стреляем из всех стволов одновременно. Не нужны нам стекляшки нигде, кроме как в наших боевых шлемах. Хотя у нас там, кажется, пластик, не помню точно, мне инструктор этого не говорил. А если не говорил, значит, оно спецназовцу не нужно! К тому же мы плавно отошли от темы. Вскидываем автомат наизготовку, делаем два шага и наблюдаем, как наперерез нам деловой походкой движется первый потенциальный революционер с «калашниковым». Ух, понеслась, родная!

Короткие перебежки, дымовые гранаты, тепловизор, режим ночного видения, орущие враги, тупые напарники — наша песня хороша, начинай сначала. Сюжет потрясающий: пара боевых товарищей захвачена Айриной Моралес, сепаратисткой номер один. Успешная поначалу операция с треском провалилась. Латинская вооружённая угроза стремительно перелетела в Америку, оставив за собой горы трупов и озёра крови. Мы должны спасти всех этих и помешать всем тем. Мексиканские подземелья в прошлом, на очереди Лас-Вегас. Наш герой на борту вертолёта, израненный, но непобеждённый. Выбираем себе оружие, слушаем боевые инструкции, получаем новых, только что с конвейера, напарников (само собой, профессионалов высшей пробы), опять же эффектно спускаемся по канату и, минуя плакат с рекламой чего-то там, на полусогнутых бросаемся вперёд — попытаемся с помощью обиженных интеллектом напарников выбить крымского хана с Изюмского Шляха.

Гм, кажется, не всё так плохо — вооружившись снайперской винтовкой и заняв удобное положение за разбитым автомобилем, я указал напарникам на ближайший двор, полный террористов. И они, как ни странно, справились с полученным заданием. Наплевав на фантастическое количество боевиков, свой собственный скудный умишко и безопасность гражданских, эти вооружённые автоматами негр с азиатом за минуту перестреляли дюжину вражеских элементов и засели за каким-то микроавтобусом, периодически высовывая из-за него оружие и постреливая для порядка (да, тут есть и такая функция). Не успел я обрадоваться этой вспышке разума моих электронных союзников, как наступила предсказуемая развязка. Затаившийся ранее где-то в глюке текстур террорист-одиночка подобрался к моим парням сзади и наглым образом расстрелял их в упор из помповика. Скорее всего, он, как яркий представитель творчества парней из UbiSoft Montreal, знал, что на атаки сзади господа солдаты не реагируют вообще. Как с одной, так и с другой стороны. А если и реагируют, так только перезарядкой или какими-то несуразными криками. Странные они, эти спецназовцы. Ну да ладно, включаем зум, наводим перекрестие на гадкого врага демократии, стреляем и бежим к своим горе-воякам — вколоть им дозу живой воды. Погибать бойцам крайне запрещено! Особенно американским. А дальше пошло по однотипной схеме — я со снайперской винтовкой сижу где-то вдалеке, мои напарнички бегают-носятся, с бесчисленными полчищами террористов воюют, иногда падают подстреленные, а я хмыкаю и хладнокровно отстреливаю всех тех, кого мои братья по оружию забыли убрать. Ну, или же тех, кто убрал их. Вот в таком незатейливом стиле мы и прошли всю игру. Да, моменты тяжёлые были, особенно в театре, когда могучий азиат на компьютере хакерил, пока мы с негром его от двух десятков врагов прикрывали, да, глюки в виде пробегающих сквозь закрытые двери солдат присутствовали, но мы справились. Выстояли, понимаешь. Как тру ворриоры. Вот только зачем? Не знаю. Всё равно не интересно.



Вывод

Странная игрушка вышла — играть в неё вроде бы нормально, вроде бы и хорошо, а удовольствия не получаешь никакого. Стреляешь этих боевиков десятками, стреляешь, соратников верных восстанавливаешь, на глюки внимания не обращаешь, а радости никакой. Нет радости.

P.S. В конце игры нас ждёт жесткое предательство и воодушевляющая надпись — «Продолжение следует» :).

Shrike

ВолкодаВ

Последний из рода Серых Псов

Розробник: «Мередіан'93»
Видавник: 1С
Жанр: hack&slash RPG
Системні вимоги: процесор P 3-1 ГГц/Athlon 1.0 ГГц, 512 Мб ОЗП, NVidia GeForce 3/Radeon 8500 64 Мб відео, 3 Гб вільного місця на жорсткому дискові

Всі вже звикли, що після виходу якогось очікуваного фільму (а що не кажіть? «Вовкодава» таки чекали), ринок наповнюють різноманітні проекти, ціллю яких являється в основному заробляння чим більшої купи грошей. В минулому номері ви мали змогу ознайомитись з одним продуктом на таку тему. Але оскільки «Вовкодавів» з`явилось на наших моніторах цілих три, то до нашої уваги представлений ще один з них, на цей раз **«Останній з роду Сірих Псів»**.

З`являється наш герой поблизу Людожерового замку, і найпершим його завданням є цей самий замок перетворити на купку сміття та дровиняк, а самого Людожера стерти на порох. Ті, хто читав книжку, певною мірою знають, чого очікувати. Чому певною мірою? Та тому, що окрім деяких ключових подій та персонажів від книжки мало що лишилося. Зате при заході в гру нас гордо зустрічає логотип «Централпартнершип», якому належать права на видавництво логотипу «Вовкодав». І складається враження, що цей самий «Централпартнершип» з усієї саги Семенової якщо щось і читав, то максимум анотацію. Та і те, що ліцензія на розробку гри дісталася «Мередіанам», викликає деякий подив. Я не полінувався і глянув, які в середньому відгуки отримав їх попередній проект *Alexander: Heroes Hour* в інтернеті (сам не грав, про що анітрохи не шкодую). Так от, Сашко отримував в середньому оцінки від «цілковите барахло» до «ну її до біса» та «можливо гляну, якщо робити більш не буде чого». Лишалась надія, що за два роки роботи над «Вовкодавом» хоч щось зміниться, але, як показав час, надія теж вмерла. Хоч і останньою.

Ігровий світ представляє собою з десяток областей досить немаленького розміру, склеєних між собою «типа сюжетом». От і бреде наш герой з однієї області в іншу, по дорозі знищуючи таку кількість ворогів, що якби вони жили всі разом, то могло б вийти місто середніх розмірів. Як тільки ви залишите за собою щойно пройдену місцину, назад вас туди вже не пустять. Так і чеше Вовкодав як по рейкам, вирізаючи по дорозі купи вовків, привидів, прислужників Людожера, Морани і їм подібних. Іноді зустрічаються бонусні місії, які являють собою невеличкі густонаселені ворогами зони, зі скринькою в якості призу. І так на протязі приблизно двадцяти годин. Хоча не дивуйтесь, коли час, проведений за грою, збільшиться щонайменше годин на 10 (якщо ви все ж таки, незважаючи на всі предостороги, вирішите у це пограти). Цей весь час піде на спроби справитись з неймовірною кількістю ворогів. І саме паскудне в цій ситуації, що розробники вирішили, що буде дуже смішно і весело, якщо вороги будуть переважати Вовкодава рівнів так на шість-вісім. Згадую, як на початку на мого героя, рівня так п`ятого, напала четвірка бійців рівня дванадцятого. Не дивно, що на перший, а потім і на другий і третій рази мені доводилось натискати «загрузити гру». І така ситуація повторюється не один раз, і добре, якщо ворогів хоча б четверо, тоді шанси хоч і примарні, але лишаються. Але коли вас атакують з усіх боків щонайменше з десять супротивників, то швидше буде загрузитись і постаратись наступного разу витягнути на себе щонайбільше трьох.

Єдине, що дає змогу Вовкодаву протриматися трохи довше, це зілля. І бажано, щоб їх було щонайбільше, бо як я вже казав, при такій кількості ворогів пити їх доводиться чи не кожні дві-три секунди. І не раз випадає ситуація, що тільки-но тебе десь відволікли від монітору, повертаєшся — все, гаплик. Чи не одна з самих найкорисніших плящок — збільшення сили удару, що дозволяє трохи пришвидшити розправу. Інші зілля досить звичні для ігор такого жанру і відновлюють життя, енергію, чи те і інше разом. Згодом, коли до вас приєднаються ваші друзі (хоча після того, що вони виробляють, я вже сумніваюся, чи вони друзі), запас склянок з собою доводиться тягати ще більший. Бо надто неприємно дивитися на повідомлення, що комусь заманулося померти і гру на цьому скінчено. Так що скуповуйте все зілля, що вам трапиться, бо, як воно кажуть, «запас кишені не потягне».

В принципі, тут могла б допомогти бойова система, але вона у грі складна як дві рейки зі шпалою між ними. І то, можливо, це я ще цю систему ускладнюю. Основана вона на спецприйомах та використанні їх у бою. Самих же прийомів виходить приблизно двадцять-двадцять п'ять, і зв'язані між собою вони дуже рідко. Майже всі з них можна підвищувати не один раз, але толку з того, якщо використовуються з прийомів ну приблизно з п`ять. Самі корисні — пробивання блоку, підвищення того самого «*експіриенсу*», що видається за вбивства ворогів, та комбо, яке дозволяє за один тиць завдати декілька ударів. До умовно потрібних можна ще віднести підніжку та збільшення цілей, по яким завдається удар. Усе... Про все інше можна сміливо забути.

Зустрічаються у грі і так звані боси. Хоча на практиці вони мало чим відрізняються від звичайних мешканців, хіба що більшим життям та захистом, тому намагання роздлубати таку собі консервну банку може зайняти деякий час. Хоч тактика в такому разі проста. Використання пробивання блоку — комбо — пробивання — комбо, і так далі до переможного кінця або до кнопки Load. І, звісне діло, не треба забувати про склянки за поясом. Застосування їх може привести до згубної звички тільки по цю сторону монітору, так що не треба переносити всі вади свого героя у реал.

Поняття штучного інтелекту у грі досить відносне. Єдине, на що вистачає ворогів, це іноді збивати Вовкодава з ніг, аби потім радісно потоптатися по ньому всім кодлом. І правильно, навіщо в таких ви-



падках ще над чимось розмірковувати, принцип «головне з ніг збити, а там ногами доб`ємо» чудово працює. Та і сам Вовкодав теж не набагато втік від свої супротивників. Коли ворогів більше одного, то зовсім не факт, що він буде продовжувати атакувати того, на якого йому вказали ви. Замість цього він починає кружляти і витанцьовувати навколо усієї зграї, самовільно вибираючи того, хто йому більше подобається. І таке кружляння може проводитись досить довго з нульовим результатом. Також наш герой може у самій гущині бою раптом зупинитись і замислитись на віковічним питанням «пити чи не пити», не зважаючи на те, що його лупцюють з усіх боків. Іноді вдається витягти його з такої ситуації, а іноді і ні. До того ж, коли Вовкодава збивають з ніг, це ще не значить, що він підведеться самостійно. Мене дуже порадувала фраза, що з`являється на екрані в цей момент — «для того, щоб Вовкодав встав, спантеличте його якимось завданням». Тому що інакше він так і буде лежати у багнюці, меланхолічно попльовуючи у пропливаючі над ним хмаринки. А противникам явно подобаються нагріті під собою місця, так як вони нечасто поспішають зустріти Вовкодава, що підійшов до них майже впритул. Так що принаймні раз шанс вистрілити з лука є, бо у раз попадання зривається на ноги уся зграя, і тут вже головне вчасно встигнути перемкнутися на зброю для ближнього бою.

Що стосується рольової системи, то складністю вона нагадує щойно згадану бойову. Основних параметрів у нас аж два — сила та спритність. Що з них за що відповідає, я думаю, розказувати не потрібно. Наступні два — життя та енергія — теж являють собою окремі параметри, тому рекомендується не забувати про них, бо дуже ризикуєте. Енергія, окрім того, що йде на використання спецприйомів, використовується і при бігу і при звичайному маханні мечом/сокирою/списом. Тому не дивуйтесь, що без енергії Вовкодав зіпреться на те, чим він щойно вчив, хто в хаті хазяїн, і буде собі відпочивати. Останній параметр — фехтування — впливає лише на те, скільки пошкоджень може нанести герой при ударі. І все… Всі інші параметри відносяться до вторинних, і випливають з вище перерахованих.

«Неймовірна кількість різноманітної зброї та броні». Угу… Як би не так. Самих різновидів серед усього добре, якщо набереться хоча б зо два десятки. А так, зброя відрізняється між собою в основному тільки по тому, скільки пошкоджень вона завдає. Ну і чи додає вона якийсь плюс до параметрів. А все, що відноситься до захисту, найчастіше відрізняється тим, що для носіння одна кіраса потребує одну кількість енергії і сповільнює її відновлення на певний процент, в той час як інша, з такими самими параметрами, сповільнює відновлення енергії на інший процент. Ну просто очі розбігаються від такого різноманіття… Та й то, щойно ви отримаєте у своє володіння «Сонячний Пломінь», про всі інші мечі можна забувати. Тому що не альтернатива вони йому.

Графіка у грі застаріла якщо не на сім років, то принаймні не менше ніж на чотири. Не уявляю собі, на що йдуть ті три гігабайти місця, які гра потребує для встановлення. Найдеталізованіший серед усього — Вовкодав — виглядає не те щоб зовсім як буратіно, але близько до нього. Я не відношусь до тих людей, які передусім починають рахувати полігони, але якщо мені скажуть, що їх там більше тисячі-другої, я дуже здивуюсь. Інші персонажі виглядають ще гірше. Цікаво, що ця вся «красота» примудряється гальмувати на машині з всього лише удвічі вищими параметрами над бажаними. Тільки після того, як я вимкнув всі тіні, анізотропію і всілякі відображення, гра таки зволила піти в більш-менш пристойному темпі. Хоча те, що я встиг побачити до цього моменту, ввело мене в тихий ступор. Як вам, наприклад, квадратні тіні? І це на початку 2007 року… Ну що завадило розробникам хоч щось домалювати грі за ті півроку, що вона припадала пилюкою, очікуючи на вихід фільму? Ще одного копняка по тілу творіння луганських девелоперів дають трупи, які, що називається, падають з неба замість того, щоб тихенько лежати собі там, де треба. В іншому випадку трупи швиденько зникають з екрану, лишаючи після себе невеличку калюжку рожевуватого кольору. Загальні плани теж не вирізняються з цієї картини — нічим виразним не запам`ятовуються. Хоча, мушу визнати, анімація у грі трохи краща за графіку. Це що стосується бігу та бою, бо пішки пересувається Вовкодав так, ніби йому, вибачайте, кілок у зад запхали. А потім як глянеш, що ззаду на палітурці написано, так і хочеться розбити коробочку об голову того, хто це писав.

Звукове оформлення в грі не набагато краще. Якщо спочатку нас ще супроводжували уривки зі звуком, вистачило їх ненадовго. Я думаю, вам знайома фраза «озвучено професіоналами». Так



ось, оце той самий випадок, хоча замислюватись, професіоналами чого вони являються, зовсім не хочеться. І приблизно біля Галіраду цим самим професіоналам стає ліньки говорити, тому далі нас супроводжує лише текст на фоні картинок.

Окрім усього, гра полюбляє досить неприємний баг. «Вовкодава» може в один момент просто викинути на ваш улюблений робочий стіл. І при цьому гра люб`язно Робить нам автосейв. У мене, наприклад, така ситуація була, коли я звільнив собаку з клітки і спробував вийти з печери… І усе… Приїхали. До-



бре, якщо ви користуєтесь не тільки швидким записом, а й іншими. А якщо ні, то цілком ймовірно, що вам прийдеться починати усе спочатку.

Коли я врешті дістався до моменту підведення підсумків, в мене в голові завертілась цитата з мультфільму про поросятка Фунтика: «Не верьте Белладонне! Обходите стороной её магазин!!!» От і з Вовкодавом, останнім з роду Сірих Псів, ситуація приблизно така ж сама. Обходьте гру десятою дорогою, і ваші ж нерви залишаться цілими. А я почовгав лікуватися…

Lar

Волкодав
Путь Воина

Разработчик: Gaijin Entertainment
Издатель: 1С
Жанр: action
Системные требования:
✓ **минимальные:** P 3-1.2 ГГц, 256 Мб ОЗУ, N-Vidia Geforce 4 (кроме MX) 128 Мб;
✓ **рекомендуемые:** P 4-2.5 ГГц, 1 Гб ОЗУ, Radeon 9800 256 Мб, Creative SB Live

Летать, значит, не умеешь... — сказала правая голова.

— Так точно, никак нет! То есть, нас всех, конечно, в спецшколе ДЗВР обучали основам пилотирования, но я тогда... того, этого... Болел, да! В общем, летать могу — а вот как садиться, это я пропустил...

— Развели, понимаешь, демократию... — проворчала левая голова. — Настоящий кадет должен так: ему начальство сказало, он: «Есть!» — и уже на задании чужих и нацистов шинкует, а у нас: «Не знаю... Не умею...». Тьху! Виртуальность кто защищать будет?! Ладно уж, сейчас гляну, что там осталось...

Огромный двухголовый огр со значком спецагента ДЗВР на груди неторопливо перебирал бумаги с грифом «ДЗВР: вполне секретно», а стоящий перед ним по стойке смирно кадет Lar думал. Мысли его в основном крутились вокруг того, что две головы, это, несомненно, лучше, чем одна, но по-своему всё-таки опасно. Раздвоение личности, например, подхватить ничего не стоит... После этой мысли вспомнилась почему-то ходящая среди кадетов забавная байка о том, как доктор Кертис завел как-то у себя в лаборатории на Чердаке любопытнейший экземпляр пациента с раздвоением личности. Стоило этому несчастному не побриться каких-то три дня, как его темная и злобная вторая сущность вырывалась наружу. В чем там было дело, Кертис узнать так и не успел — пациент перегрыз решётку и бежал в вентиляцию. Согласно кадетским легендам, там он и жил, пугая время от времени служащих агрессивным сопением, питаясь похищенным с кухни и, иногда, кадетами-первокурсниками. В такие глупости Lar, конечно, не верил, хоть и слышал однажды подозрительное шуршание...

— Значит так, кадет — Bateau подвинул к Lar`у две папки, — сейчас для специалиста твоей компетентности у нас есть два задания на выбор, кодовые названия: «Русалочка: Морское приключение» и «Волкодав: Путь Воина» — по фильму... Сам всё понимаешь...

Lar понимал, но слово «Русалочка» с детства вызывало у него абсолютно однозначные ассоциации... Мысль об обществе Флаундера была невыносима...

* * *

Игра по фильму... Как много в этом звуке!

Ей-богу, не горю желанием рассказывать вам в очередной раз о том, что обычно из себя представляют эти творения. Рассуждать с видом первооткрывателя, какие черные стороны душ издателей и разработчиков показывают эти сотворенные на коленке поделки. Перечислять приятные исключения из этого железного правила, повествовать, как мы все из кожи вон надеялись, что **«Волкодав: Путь Воина»** станет в ряд с ними, но...

Ну, во-первых, лично я не надеялся ни на что такое — всё-таки из возраста веры в Деда Мороза вырос уже. А во-вторых, обо всем этом вы уже читали, и не раз в обзорах всяческих «шедевров» игростроения, все достоинства которых в «правильном» названии и «правильной» дате выхода. К премьере, конечно — а там хоть трава не расти.

Новый «блокбастер» российского кинематографа «Волкодав» поставил в некотором роде рекорд. «Путь Воина» — третья игра по этому фильму.

В этом помете есть уже один неплохой щенок — *«Волкодав: Месть Серого Пса»*, чье относительное качество объясняется, кстати, и тем, что отношение к фильму Лебедева игра имеет постольку поскольку, а делалась по книге Марии Семеновой, с которой всё и началось. «Месть Серого Пса», уже готовая, лежала на полочке, ожидая выхода «кины» и добавления видеофрагментов оттуда. Выглядят эти вставки, кстати, откровенно ненужными.

Надеяться сразу на две хорошие сопроводительные игры к российскому фильму — на сегодняшний день верх наивности, молния не бьет дважды в одно и то же место.

Можно констатировать факт: «Путь Воина» оправдал мой скептицизм на 200%. То есть, всё ещё хуже, чем я предполагал... Причем намного...

* * *

Отвратно выглядящее, аляповато яркое дерево, отвратно и неестественно упав, перегородило отвратную дорогу. Отвратно выглядящие возы торговца, влекомые отвратно выглядящими лошадями остановились. «Это засада!» — закричал отвратно выглядящий купец.

«Мужик просто гений, как и все здесь...» — подумал Lar, смотрящий на мир глазами отвратно выглядящего веннского воина — Волкодава. Если начистоту, последний из рода Серых Псов и сам не отличался умом и сообразительностью, а задание было тем, что знающие люди называют словом «слешер», и поэтому влиять на решения и поступки, ну или хотя бы болтовню своего подопечного Lar не мог никак и страдал от этого страшно, так как решения и поступки Волкодава, как, впрочем, и всех, кого он встречал в этой виртуальности, были крайне идиотские и нелогичные.



«Природа местная, что ли, на них так влияет?» — подумал кадет ДЗВР, глядя на отвратно выглядящих разбойников, выходящих из отвратного леса. Природа действительно не располагала к сантиментам. Всё окружающее выглядело как-то неестественно, угловато и нечетко, оставляя в душе не радость от соприкосновения с прекрасным, а ощущение всеобщей сырости, незавершенности и халтуры. Под стать окружению были и лица местных жителей. Квадратные, как будто вырубленные из цельного куска дуба, пролежавшего миллион лет в условиях вечной мерзлоты, они все несли на себе печать неимоверного кретинизма.

«Возможно, это след всеобщего вырождения. Не зря же, например, все разбойники здесь на одно лицо» — подумал Lar, чувствуя, как Волкодав достает меч. Это наконец-то позволяло ему влиять на ситуацию, ведь слэшер предполагает именно управление в сражении героем-одиночкой, сокрушающим несметные орды врагов.

На этот раз таким героем был Волкодав, и, надо отдать ему должное, махать мечом и принимать на лоб удары булавы практически без последствий для здоровья он действительно умел. Впрочем, его клиническая тупость вкупе с просто поразительной неразвитостью местных боевых искусств накладывала отпечаток и на сражение.

Знал Волкодав ровно три удара мечом: быстрый и слабый, долгий и сильный и «еще тот третий», которым он обычно добивал упавших на землю противников. Как и полагается настоящему слэшерному герою, он умел составлять из этого многообразия около десятка всяческих комбо, весьма, однако, бестолковых и малополезных. Поэтому, в основном, уничтожение толп чудовищно тупых супостатов осуществлялось при помощи тех самых двух незатейливых молодецких ударов и выглядело не увлекательней, чем рубка леса.

...С ходу срубив пару противников, могучий венский воин подхватил одного из них и, не давая ему упасть, начал методично и яростно протыкать грудь уже поверженного противника мечом. Раз! Два! Три! Четыре!.. Из несчастного вытекло немного крови, похожей на перебродивший томатный сок. «Нда, всё, как в девяносто восьмом...» — подумал Lar, глядя на то, какие чудовищно уродливые пятна с размытыми краями оставляет кровь на земле. Закончить мысль кадет не успел, так как благородный защитник слабых и угнетенных Волкодав восстановил самоконтроль, отбросил от себя искромсанный труп и теперь снова мог участвовать в сражении. На Волкодава иногда находило... Вернее, постоянно. Он не мог уложить противника на землю простым и быстрым ударом — это он считал ниже своего достоинства. Волкодаву необходимо было прикончить врага красивым и техничным кульбитом, подчеркивающим его мастерство, а что рядом, тем временем, злодеи рубят беззащитную девушку, его не волновало. Ну, то есть, это Волкодав считал свои приемы красивыми и техничными, Lar`у же было с чем сравнивать, и он точно знал, что это не красиво и не технично, а неимоверно тупо, бездарно, непрактично и уродливо. Впрочем, в этой отвратной виртуальности имели хождение другие представления, и даже враги Волкодава их, судя по всему, разделяли. В восхищении от того, как мастерски великий воин протыкает раз за разом грудь их товарища, они замирали и, бездействуя, любовались происходящим, в крайнем случае отвлекаясь на избиение спутников героя.

Lar видел это зрелище не в первый и не в тридцать первый раз (набор «кинематографичных» трюков венна был крайне скуден) и потому в такие моменты пытался как-то организовать впечатления о происходящем вокруг безумии. «...Странная виртуальность, ничего я тут не понимаю», — думал он, глядя, как Волкодав отгораживается от воинов врага непробиваемой защитой блока. Выглядел блок как весьма неумелая и неубедительная «восьмерка» перед собой, в невысоком темпе...

«...Например, как так получилось, что фехтовальные приемы здесь развиты ровно на уровне игры подготовительной группы детского сада в мушкетеров и гвардейцев кардинала? А, пожалуй, и еще хуже!

Почему всё происходящее настолько нелогично и нелепо?

Или вот, отчего все местные мечи выглядят совершенно одинаково и похожи на гибрид фанерного и джедайского? А почему все разбойники на одно лицо? Почему они одеты одинаково, если даже по сюжету в разных бандах состоят?!

Почему Волкодава рубят с трех сторон пять воинов врага, а жизни у него отнимается чуть-чуть? Почему они регулярно сбивают его с ног, но как только венн падает — тут же о нем забывают, находя себе более важные дела, давая Волкодаву возможность спокойно подняться?

Отчего, в конце концов, всё так скучно, однообразно и убого?!»

Ответов не предвиделось, а удивительная виртуальность «Волкодав: Путь Воина» подбрасывала всё новые и новые загадки...

* * *

Особого слова... нет! песни! с припевом!.. заслуживают местные скриптовые сценки. Такого торжества маразма над природой я не видел никогда! Персонажи с рубленными топором жуткими харями, изображающие мимику карикатурными гримасами, ведущие себя как олигофрены и изрекающие бредовые фразы, от которых уши вянут, а стены рыдают от хохота — это он, Волкодав, это его «Путь Воина»...

Абсолютными же чемпионом по идиотии являются сценка убийства Волкодавом Людоеда. Ей-богу, первые минуты три после лицезрения **этого** я провел под стулом, содрогаясь от приступа безудержного хохота. Не знаю, серьёзно это разработчики или это такая у них неожиданная пародия... Чесслово, если б после этого из-за угла вышел достопочтенный гном Гиви Зурабович Церетели в кепке «аэродром» поверх шлема и сказал что-нибудь вроде: «Мой топор очэнь жэлэзный!» — я бы не удивился. Собственно говоря, я даже удивился — отчего это он не вышел? Так кстати бы пришелся...

Самым ужасным же является то, что пропустить это безобразие невозможно, так что «любляться» уродливыми сценками вам предстоит всякий раз, переигрывая уровень.

А как вам, например, сценка, во время которой Волкодав изображает усиленную мозговую деятельность, не обращая внимания на то, что со спины его бьют недобитые вопреки задумке разработчиков вражеские воины? Или, скажем, прилетает стрела — и так и остается торчать у не замечающего её Волкодава в шее? Страшно?

* * *

Сказать, что игра отвратительна, значит проявить просто преступную мягкость.

Если по существу, **«Волкодав: Путь Воина»** — это вообще не игра. Это совершенно неудобоваримая и безыдейная окрошка, не складывающаяся ни в какую цельную картину.

В игре даже логотипа нет! Заставка из фильма — не в счет!

Умельцы из **Gaijin Entertainment** просто взяли свою «Братву и Кольцо», по-быстрячку, месяца за два, склепали на её основе нечто и спихнули это нечто заказчику, которому, в общем-то, всё равно, что там под обложкой, лишь бы пришлось к дате, успев на стол радостному потребителю, оболваненному рекламной шумихой. Всё в «лучших» традициях постсоветского бизнеса!

* * *

Вот так вот, брат, понял, как бывает? — сказал Ягуар, помахивая хвостом.

— Да, наша служба и опасна, и трудна... Но кто, если не мы? — сказала левая голова.

— А ты сразу нюни... — продолжила правая. — Ну вот это вот: «Боюсь, боюсь, никогда больше! Списывайте хоть в музейные смотрители, только не надо "Волкодава"!» — это разве по-мужски? По-мужски, я тебя спрашиваю? Вот то-то же. На, сопли утри...

— Правильно, правильно, соберись с духом! — то ли ерничая, то ли всерьёз подхватил Ягуар. — Настоящий кадет ничего не боится! И слушай сюда: мы тебе, значится, штурмовик дадим. Штурмовик, это, знаешь, такая машина, что садиться на нем и не обязательно — главное долететь до цели и отбомбиться, а там уже... Знаешь, кстати, за сколько вылетов в 41-м пилоту-штурмовику Звезду Героя давали? Представь, ты в штурмовике, снизу под тобой туман над сопками Манчжурии...

Тарас СОЛОВЕЙ aka Metatron

MADEMAN

Разработчик: Silverback Entertainment
Издатель на территории СНГ: «Новый диск»
Жанр: 3rd person action
Системные требования: процессор 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Крошка сын к отцу пришел, и сказала кроха: «Плагиат — нехорошо! Красть идеи — плохо!»

Поначалу вместо данной статьи планировалось к написанию эссе на тему плагиата в истории как современного, так и не очень искусства. Автором была сделана попытка проследить развитие этого гнусного явления во всех без исключения культурно-временных пластах нашей цивилизации. Дабы донести до пытливого читателя всю суть проблемы, эссе должно было включать примеры различных случаев плагиата, начиная с появления одинаковых наскальных рисунков у двух соседних племен каких-нибудь австралопитеков и заканчивая воровством идей в современной литературе, кинематографе и компьютерных играх. Однако, даже по самым скромным подсчетам, подобные рассуждения растянулись бы полосы на три-четыре. Во-первых, кто доверит начинающему автору такое количество знаков? А, во-вторых, МИК ведь не какой-нибудь псевдонаучный глянец «Искусство и Жизнь», а вполне серьезный и респектабельный игровой журнал (я вовсе не забыл поставить смайл, его здесь действительно нет). Так что пришлось урезать еще не написанное эссе всего до пары тысяч знаков — то есть до стандартного вступления, а из наглядных примеров беспардонного и неприкрытого плагиата оставить только творение компании **Silverback Entertainment** — «мафиозный» экшен **Made Man**.

О геймдеве с умным видом

Наблюдая за развитием современной игровой индустрии с позиции стороннего наблюдателя, то есть, не копаясь в грязном белье разработчиков, оценивая лишь общедоступную информацию, можно прийти к весьма интересным выводам. Среди всего разнообразия способов «засветиться» на рынке и открыть себе дорогу к солидным издателям и бюджетам с шестью нолями есть два весьма радикальных метода, одним из которых нет-нет, да и воспользуется очередная молодая и неопытная команда разработчиков. Первый — это создание огромного *диз-дока* эпического содержания, который сулит издателям и будущим игрокам неисчислимое количество различных вкусностей — 30 рас, 80 классов, тысячи уникальных предметов и возможность кататься по «бесшовной» Зоне на шикарной «Ниве» цвета хаки. Знакомая песня, не правда ли? Как правило, в 90% случаев таких горе-разработчиков ждет сочувственное «ха-ха» со стороны прагматичных издателей и последующее прозябание на ниве низкооплачиваемого аутсорса для солидных компаний. Второй способ пробиться к подножию Олимпа не столь трудоемкий и безнадёжный, однако результат по большей части такой же, как и в первом случае. Дабы не утруждать себя написанием свежей концепции, проработкой мира и выдумыванием фич с последующей их кропотливой реализацией, некие хитрожёлтые разработчики бессовестно пользуются успешными наработками других фирм. Конечно, можно бесконечно спорить о том, стоит ли называть ли каждую вышедшую после 2000 года action/RPG бездумным клоном «Дьябло». Но зачастую речь идет не об эфемерном заимствовании витавших в воздухе идей, а об неприкрытой спекуляции нечистоплотных разработчиков на удачных находках предшественников. Возможно, уличить создателей Made Man в плагиате было бы слишком смелым шагом с моей стороны, однако после прохождения игры определенные выводы все-таки напрашиваются. Судите сами.

Max Payne meets Tommy Angelo

Если попытаться в двух словах рассказать, что представляет собой Made Man, получится следующая картина: собрались как-то вместе Remedy и Illusion Softworks, да и решили сделать плохую игру. Взяли они лопаты и раскопали на игроградском кладбище вечнозеленый *Render Ware*. Выбрали в качестве лейтмотива мафиозную тематику, пригласили для написания сценария маститого автора, работающего в профильном жанре, а также заручились поддержкой человека «в теме». Потом, основательно забыв о своем колоссальном опыте в разработке игр, склепали техническую часть на скорую руку, кое-как прикрутили к ней примитивный сценарий и пихнули все это счастье в продажу. А потом, дружно взявшись за руки, убились с разбегу о большую стену, потому что прекрасно понимали, что геймеры их никогда не простят. Но, перефразируя известную мудрость: то, что не дозволено Юпитеру, очень даже можно сделать быку. В качестве быка в нашем случае выступает Silverback Entertainment. За плечами у этих ребят всего одна игра — вышедший в 2003-м *Harbinger* — action/RPG, которую можно охарактеризовать как «Дьябло» в космосе. Нельзя сказать, что дебют был неудачен, скорее даже наоборот — несмотря на детские болезни жанра, вроде однообразных квестов или примитивного сюжета, играть в Harbinger было довольно интересно, не в последнюю очередь благодаря нетипичному для подобных игр сеттингу. Что именно подвигло разработчиков на столь кардинальную смену интересов, досконально неизвестно, однако в конце 2006 года на прилавках появился второй проект Silverback — на этот раз экшен от третьего лица, с ее величеством Мафией в главной роли.



Официальный сайт игры пестрит громкими фразами, выполняющими роль «заманухи» для потенциального доверчивого покупателя. Основной упор делается на аутентичный сценарий, написанный специально для игры популярным на Западе писателем Дэвидом Фишером. В качестве консультанта же выступал (так и хочется написать: «за базар отвечал...») бывший глава мафиозной семьи Бонано — Билл, как это ни странно, Бонано. Честно говоря, не знаю, кто там что писал и кто за что отвечал, но все эти PR-фишки напоминают мне ситуацию с Томом Клэнси — когда ради бóльших продаж его имя лепят на все, что под руку попадется. Я, конечно, других произведений господина Фишера не читал, но если сценарий для Made Man действительно писал он, то я окончательно разочаровался в литературных вкусах жителей США. Кое-как слепленная, пестрящая штампами и заимствованиями история о восхождении на вершину клана бедного итальянского эмигранта по имени Джои Веролла совсем не тянет на «потрясающе увлекательный сюжет». Основных действующих лиц насчитывается аж трое. Непосредственно главный герой, наш протагонист по имени Джои, безликий и пресный, как дырка от бублика. Глава Семьи по имени Фил Ломбарди, полностью соответствующий требованиям жанра — большой, грозный, беспринципный, но справедливый бандит. И, наконец, Джонни Ломбарди, с очень «говорящим» про-



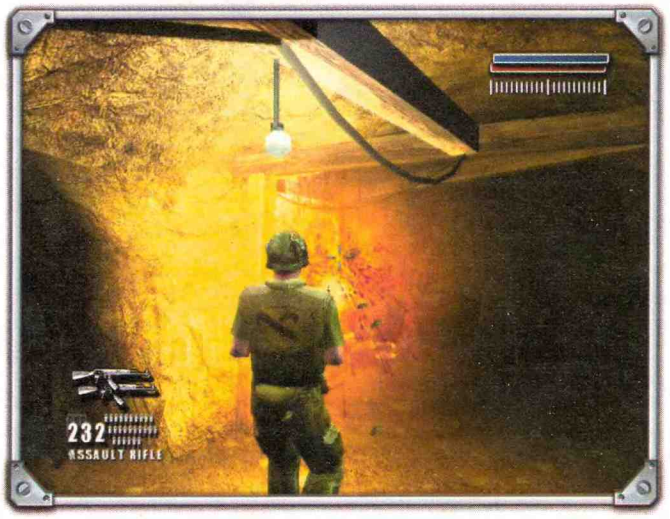
звищем Яйца — племянник Фила и по совместительству его правая рука. Собственно, именно Джонни и привел в Семью Джои Веролла — в благодарность за то, что он спас... хм... яйца Ломбарди в недружелюбных джунглях Вьетконга. Ну, а сама игра, при нашем непосредственном участии, рассказывает об этапах становления Джои в иерархии мафиозного клана. На протяжении семнадцати миссий нам предстоит выполнять различные поручения Крестного Отца, которые в конечном итоге сводятся к одному — убить всех, кто стоит на пути Семьи. В принципе, стандартный сюжет как для шутера, согласитесь? И, по большому счету, претензий к нему бы и не было, если бы разработчики не так сильно спекулировали на именах писателя и мафиози в отставке. Но таковы уж законы рынка, ничего не поделаешь. Другое дело, что сама концепция сюжета Made Man до боли напоминает таковую в (не побоюсь этого слова) культовом экшене *Mafia* от чешских кудесников из Illusion Softworks. Но оставим сей факт на совести разработчиков (спасибо и на том, с них могло статься переиначить на свой лад классическую мафиозную сагу Марио Пьюзо). Итак, первый факт «ненавязчивого плагиата» налицо — памятуя о бешеном успехе «Мафии», Silverback Entertainment и писательский гений Дэвида Фишера создали схожий сюжет. Правда, десятой доли интриги сюжета, да что там — маленькой толики той харизмы, которой обладал Томми Анджело, хватит на десяток поделок, вроде Made Man, и даже еще останется.

Итальянцы тоже стреляют по-македонски

Дабы развеять возможные возникшие у невнимательного читателя сомнения по поводу качества игры, скажу прямо и без преамбул: с игровым процессом у Made Man тоже все плохо. Когда-то очень давно, еще до выхода своей первой игры, сотрудники Silverback Entertainment явно были в восторге от великолепного *Max Payne*. Они восхищались его качеством, втайне надеясь когда-нибудь создать что-либо подобное. А теперь от этого потаен-



ного желания страдаем мы с вами. Потому как геймплей Made Man — точная копия похождений опального полицейского по имени Макс пятилетней давности. С одним только отличием: у финских разработчиков руки растут из нужного места. А вот те, кто отвечал за игровой процесс у Silverback, по всей видимости, даже скопировать у великих — и то нормально не умеют. На протяжении всей игры нам предстоит убивать, убивать и еще раз убивать. Монотонно, однообразно и отстраненно. Поездок на автомобилях в стиле «Мафии» ждать не стоит. Психоделических декораций в стиле «Макса» и подавно.



17 уровней поделены на три основных временных отрезка — 60-е годы отданы под миссии во Вьетнаме, 70-е и 80-е разделены между приключениями на территории штата Северная Каролина и города Нью-Йорк. Попытки обнаружить хотя бы в одном уровне адекватную дизайнерскую мысль с треском провалились. Стандартные наборы коридоров и комнат (раз-

ве что в случае с Вьетнамом роль стен исполняют деревья). На территории этих простейших архитектурных форм разработчиками любовно расставлены тригерры, которые отвечают за появление определенного количества противников. Супостаты обладают нулевым интеллектом и бесконечным за-



пасом патронов — видимо, для поддержания баланса. Поочередный вынос всей этой безмозглой братии, с редкими перерывами на уничтожение особо бронированных боссов, и есть наша первоочередная и, по совместительству, единственная задача. Типичный тренажер для указательного пальца, как бы банально и затерто ни звучала эта фраза. Max Payne тоже был по сути простым шутером. Но как же изысканно был подан незатейливый, в общем-то, игровой процесс! Каким откровением тогда была система bullet-time, как шикарно был подан сюжет, какие характеры были прописаны! А тут... Ай, да что там говорить. Бежим. Стреляем. Враги появляются ниоткуда, иногда по одному, иногда небольшими кучками. А мы все бежим. Бежим по скучным уров-



ням, стреляем из двух «калашниковых» одновременно, причем безо всякой отдачи. Попадается иногда и холодное оружие. Только толку от него ровным счетом никакого. Потому что каким бы крутым мафиози ни был наш протеже, добежать до противника и бацнуть того меж глаз рукоятью он, как правило, не успевает. Уж больно метко стреляют, сволочи, несмотря на полное отсутствие мозгов. Так что берем в руки два дробовика, бежим, стреляем. «А слон все бежит и смеётся, бежит и смеется. А собака все стоит и чешется, стоит и чешется (с)...»

Кто эксгумировал RenderWare?

Сейчас, когда пресловутый next-gen окончательно и бесповоротно превратился в current-gen, графика Made Man вызовет у современного геймера только одну фразу: «What, собственно говоря, the Fuck?» Потому что такую корявую анимацию, мутные текстуры и скудные спецэффекты сейчас еще поискать нужно. Лучше бы разработчики те деньг, что заплатили за безвкусный сценарий, на улучшение графики пустили. Потому как от сюжета все равно толку никакого, а красивая картинка, может, и смогла бы вытянуть игру. Недалеко ушел и звук — серенький во всех отношениях. Озвучка не выделяется из ряда подобных «среднебюджетных»



проектов, звуковые эффекты — тем более. Разве что для ценителей хорошей музыки найдется пара треков, в частности, очень хороша песня, что звучит в главном меню.

Ярмарка безыдейности

Я не буду кричать о том, что нас обманули, что подсунули вместо конфетки откровенную лажу. Это ведь далеко не проект масштаба Gears of War с многомиллионной рекламной кампанией и фантастическим бюджетом. Таких поделок ежегодно выходят сотни, и без них, по сути, не было бы рынка. Просто есть разные подходы к разработке. Кому-то, даже при минимальном количестве денежных средств, удается создать интересную и оригинальную игру, а фирмачи, подобные Silverback Entertainment, предпочитают прикладывать к разработке усилия, эквивалентные бюджету. А чтобы не особо напрягаться, ребята решили надергать разных удачных идей из проверенных временем хитов. Игровой процесс и буллет-тайм (кстати, в отличие от первоисточника ужасно реализованный) оттуда, сюжет и сеттинг отсюда, плюс свои наработки, явно взятые с потолка (одновременная стрельба из двух помповых дробовиков или АК-74 — та еще «фича»). Плюс попсовый эффект «картинка в картинке», который безуспешно пытается «сделать нам красиво, и как в крутых голливудских боевиках». Вот вам и рецепт разработки. Нет, я не буду кричать об обмане. По большому счету, обмана никакого нету. На факт расхваливания игры «Новым диском» (дословно: «Один из самых реалистичных гангстерских боевиков десятилетия») предлагаю просто закрыть глаза. Не мне вам рассказывать о возможностях PR-отдела «НД» — «два слова, мама: Лада Рейсинг» (с)... Просто забудьте об этой игре (а равно и об этой статье) как о страшном сне. В этом мире есть куда больше способов с пользой для себя провести 10 часов (плюс 15 минут на прочтение статьи). Играйте в хорошие игры. Читайте МИК!

П'ЯТИЙ МІЖНАРОДНИЙ

КИЇВСЬКИЙ ФОТО ЯРМАРОК



16-19 травня 2007

www.photofair.com.ua

Традиційна і цифрова фототехніка
Фотоматеріали і аксесуари
Прикладна фотографія та фотопослуги
Мобільна фотографія
Семінари та майстер-класи
Фотовернісаж
Конкурси аматорської фотографії
Фотоконкурс «Мій Canon»
Фестиваль рекламної фотографії «Майстер»
Конкурс мобільної фотографії «Золотий MMS»
Фестиваль національних фотоконкурсів

Організатори:
ITE (Великобританія)
Прем'єр Експо (Україна)
ІВЦ Реал (Росія)
Гільдія рекламних фотографів

Дирекція в Україні: Прем'єр Експо
тел./факс: +380 (44) 451-4160,
+380 (44) 451-4161
e-mail: info@photofair.com.ua
www.photofair.com.ua

Дирекція в Росії: ІВЦ «Реал»
тел./факс: +7 (812) 717-6089,
+7 (812) 717-6446
e-mail: info@real-fair.ru
www.real-fair.ru

фотоярмарок
КИЇВ

Егор МИРОНЕНКО aka Yog@
egor_mironenko@mail.ru

НЕВСКИЙ ТИТБИТ

Разработчик: VZLab
Издатель: «Руссобит-М»
Жанр: FPS/postal
Системные требования:
✓ **минимальные:** Win 2000/XP, P 3-1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, GeForce 4200Ti, Radeon 8500;
✓ **рекомендуемые:** Win 2000/XP, P 4-2.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, GeForce FX 5900, Radeon 9700

Уровень 1: Департамент Защиты Виртуальной Реальности

Перед обветшалым и покосившимся, словно Пизанская башня, но от этого не потерявшим своей эстетичности зданием Департамента происходил очередной митинг игроненавистников в лице одной агрессивной старушки, кричавшей «Ганьба!» и сотрясавшей корявый транспарант с надписью «Ban Bombs!»

К зданию подошел небольшой хоббит в маленьких очках со здоровенной катаной за спиной. Он решительно направлялся к входу.

— Ты что, собираешься войти в эту обитель зла?! В этот рассадник насилия и пьянства?! Остановись дитя! Последуй за нами и вступи в нашу Церковь Истинного Игрофобства!..

Но пока она кричала, хоббит, обойдя труп кадета, раздавленного рухнувшей огромной буквой «З», вошел внутрь.

Обойдя противопехотную мину, которую кто-то, видимо, случайно выронил, хоббит перепрыгнул люк, прикрывающий яму с шипами и огнеметами (вероятно, устроенный для красоты). Хоббит вежливо постучался в дверь кабинета.

Дверь открылась, и из нее вышел мохнорылый гуманоид с бутылкой волшебного зелья $C_2H_5(OH)$, целебные свойства которого давно всем известны.

— Кто здесь? — спросил он и посмотрел вниз. Ничего не увидев там, закрыл дверь. Хоббит постучался еще раз. Из открывшейся двери вновь появился Мохнорыл.

— Кто здесь, ёшкин хахаль?!

— Yog@, очень приятно.

Мохнорыл посмотрел вниз, протер глаза, одел очки и посмотрел еще раз. И, ничего не заметив, нырнул в вентиляцию.

— Мохнатый, ты там ско... — в проеме двери появилась человекообразная кошачья физиономия.

— Здравствуйте, Вирджин Ягуарович! — хоббит подошел к Ягуару. Тот осмотрел хоббита с ног до головы (это было нетрудно) и сказал:

— Ну здравствуй, хоббит... ты, верно, в кадеты пришел?

— Да, господин администратор!

— Ну на тебе папочку... — а про себя подумал: «Ловушки у нас слабенькие. А оттуда он точно не вернется!» Ничего личного. Обычный дарвинизм — сильный и хитрый кадет выживает, слабый кадет отправляется в неизвестное место первым, дабы его смертельные ошибки не повторил сильный и хитрый кадет...

Уровень 2: Офис VZ.Lab

VZ.Lab — стабильно развивающаяся компания, выпустившая несколько успешных игр и мультимедиа-продуктов, хорошо зарекомендовавшая себя на рынке электронных развлечений...

Многие из вас, господа добродетели, помнят такой замечательный в своей аморальности квест, как «Ядерный Титбит»? И не зря, ведь он был достоин внимания.

А теперь авторы решили сменить жанровую диспозицию, не меняя зону обстрела. Итак...

Уровень 3: Разбор на составные части

Итак... Внимайте обещаниям разработчиков (с комментариями): **vzlab.ru** — размазывать не буду, обойдусь пиарной афористикой.

«Улетный 3D-action...»

Возможно... «*Главный герой игры Жора — толстопузый псих и извращенец*». Похож... «*...Которого жестокие обстоятельства вынудили вылезти из уютного подвала и прогуляться по тропе войны*» — вот это краткий смысл вступительного ролика. Дальше?

«Грамотно сбалансированный арсенал...»

А вы вообще знаете, что такое арсенал?

✓ *Оружие* — общее название устройств, предметов и средств, предназначенных для уничтожения живой силы противника, его техники, сооружений и тому подобных целей, а также для подачи сигналов. Оружие может использоваться для атаки или защиты. Метафорически — всё, что используется для того, чтобы причинить ущерб (даже моральный), может называться оружием.

Ну, сбалансированный он или нет, но оригинальный: в набор юного борца с инопланетной нечистью входят: АК, ПМ, два гатлинга, катана, пила «болгарка», топор, уменьшитель (*превед*, Дюк Нюкем!) и, главное, велосипедный клаксон!!! Плюс у каждого оружия есть альтернативная атака — например, *коктейлем Молотова* можно не только кидаться, но и пить! А с помощью ПМ можно сделать врагу хип-хоп в стиле чернокожих рэперов, держа пистолет выше головы, практически параллельно земле. Жаль, только озвучено все это довольно посредственно.

«Сотни кровожадных врагов...»

А вы хоть знаете, что у нас тут за враги?

✓ *Внеземные цивилизации* — гипотетически существующие цивилизации, отличные от нашей, которые возникли и развивались не на Земле. Существование внеземных цивилизаций в настоящее время (2006) не доказано, и это понятие используется главным образом в фантастике и уфологии.

Да, что-что, а монстры разнообразны, хотя многие из них уже знакомы по другим играм (например, женщины-роботы из «Дюк-Нюкема»), но есть и свежие наработки, например бешеные старушенции (с черепами на платочках и логотипами The Prodigy на спине). Еще порадовали куры-мутанты, флай-скейты и один из боссов — трехглавый Змей-Горыныч!

Но!..

Тут свой дуршлаг дёгтя вносит...

✓ *Искусственный интеллект* (англ. Artificial intelligence (AI)) — раздел информатики, изучающий возможность обеспечения разумных рассуждений и действий с помощью вычислительных систем и иных искусственных устройств. При этом в большинстве случаев заранее неизвестен алгоритм решения задачи.

...Искусственный Интеллект (ИИ). Его нет. Ну, почти. На одном из скриншотов отчетливо видно, как группа милиционеров толпится внизу, будучи не в состоянии ничего сде-

лать находящемуся на крыше протагонисту. Что наводит на грустные мысли. Равно как и то, что они не сразу реагируют на потерю головы и/или конечностей. Представьте, бежит на вас милиционер. Вы его из ПМа в дюндель. Дюндель отваливается (вместе с головой), а монстр продолжает бежать! Умирает он лишь через пару секунд после потери вышеупомянутого органа. И качество количеством не компенсируется, увы.

Враги появляются совершенно неожиданно в самых неожиданных местах, совсем без предупреждения (было бы правдоподобнее, если бы их появление сопровождалось зеленой вспышкой или фонтаном зеленой слизи, или еще чем-нибудь подобным). И определить, откуда они по вам палят, иногда довольно проблематично, что изрядно раздражает.

«Изобилующие секретами уровни...»

Место действия...

✓ *Санкт-Петербург* (с 18 (31) августа 1914 по 26 января 1924 — Петроград; с 26 января 1924 по 6 сентября 1991 — Ленинград) — город федерального значения, субъект Российской Федерации, важнейший после Москвы экономический, промышленный, научный и культурный центр, крупный транспортный узел на северо-западе Российской Федерации; административный центр Ленинградской области и Северо-Западного федерального округа, город-герой.

Разработчики сказали, что уровни созданы по фотографиям. И в папке с игрой эти фотографии есть. Вот только если бы они с фотографической точностью воссоздали Дворцовую площадь или ещё какое-нибудь известное место Санкт-Петербурга, им был бы респект. Но! Воссозданные в игре уровни являются грязными спальными районами. Конечно, колорит и все такое, да вот только хотелось бы большего. Согласитесь, покромсать инопланетных врагов человечества перед памятником Петру I было бы круче, чем в этих скудных трущобах.

Да, и еще. В большинстве своем уровни довольно тесны, линейны и коридорны. Простора, чтобы разгуляться, нет (разве что иногда радуют развилки на две-три дороги по пути к концу уровня). Уровни довольно тоскливы и убоги убранством. С ужасом вспоминаю светомузыку на дискотеке — здорово мешала видеть врагов и целиться в них, вдобавок очень сильно грузила компьютер.

В общем — минус.

«Непередаваемый "черный" юмор с элементами шизофрении...»

✓ *Чёрный юмор* — особый вид юмора, в котором комический эффект достигается за счёт опрокидывания моральных ценностей, а также всего того, что в другой ситуации должно вызвать ужас. С чёрным юмором тесно связан абсурд в литературе.

Ага, с каких пор фразы «а-а-а, нас пгедали!», «а не пошел бы ты на...», «гдатни свинца, убгудак!» и так далее в том же духе стали считаться «черным юмором»? Так что, ИМХО, шизофрении больше.

«Высокодетализированная графика...»

✓ *Компьютерная графика* (также машинная графика) — область деятельности, в которой компьютеры используются как для синтеза изображений, так и для обработки визуальной информации, полученной из реального мира. Также компьютерной графикой называют и результат этой деятельности.

Графика смотрибельна, и не более того. Враги аккуратно покрыты корявеньким мехом, слизью и прочими визуальными эффектами поверх виртуальных костей. К тому же, хотя у меня системные требования соответствуют, а кое-где и превосходят те, что указаны в графе «рекомендуемые», игра тормозит. Я в шоке и недоумении.

Анимация персонажей немного... ну, как это сказать... того... не наилучшая. Одни монстры двигаются будто в конвульсиях, особенно курица-мутант, а другие — довольно деревянно (мяукающая крыса, большеголовый инопланетянин и старушка). Выводы делайте сами, т.к. крепкое словцо просится. Настойчиво.

«Озвучка».

А вы знаете, что...

✓ *Саундтрек* (англ. soundtrack) — звуковая дорожка. Музыкальное оформление какого-либо материала, например, фильма, аниме или компьютерной игры. Иногда используется английская аббревиатура OST (русск. ОСТ), которая расшифровывается как Original Soundtrack и означает оригинальный саундтрек, продаваемый отдельно от того материала, к которому был написан.

Как упоминалось выше, звуки для оружия довольно бедны. Но и прочая озвучка не лучше. Например, при попадании пули в монстра раздается невыразительное «чвяк». И вообще, местные пуканья, хряканья, бряканья и т.д. точно брались из бесплатных звуковых банков. Оружие тоже непрезентабельно звучит. Бедный Калашников, если бы узнал, что его автомат в этой игре просто-напросто пукает, сильно бы обиделся. Все остальное в том же духе.

«Лихой термоядерный коктейль».

Я попробовал. По мне, так обычный вялый супчик из столовой.

Уровень 4: Возвращение в Департамент Защиты Виртуальной Реальности

Унылый кислотный метеоритный дождик из коктейлей Молотова создавал атмосферу хорошей погоды. Всенародный митинг Церкви Истинного Игрофобства в поддержку запрета жестоких игр, представленный одной агрессивной старушкой, был в самом разгаре. Из входа появился еще один кадет, довольный, радостно подпрыгнул... И был придавлен здоровенной буквой «Р», рухнувшей прямо на него. Небольшой хоббит в маленьких очках и со здоровенной катаной за спиной аккуратно выглянул из дверей Департамента. Заметив его, старушка завопила:

— Ну что, нерадивое дитя кровавого виртуального насилия? Ты обдумал мое предложение об отречении... — но ее уже никто не слушал, так как хоббит захлопнул дверь, сказал сам себе «ни пуха, ни гоблина!» и подошел к двери кабинета начальства Департамента Защиты Виртуальной Реальности, постучался, откашлялся...

Из открывшейся двери высунулись две огриные головы.

— Брк? Кто здесь?

— Э-э-э... Я внизу.

— Грклм? — огр осмотрел хоббита с ног до головы (это было нетрудно) и спросил:

— Зачем пришел?

— Я пришел сдать отчет...

...Одна голова демонстративно отвернулась и сообщила куда-то в глубину кабинета.

— Грхм, Ягуар, тут какой-то хоббит сдал отчет про какой-то «Невский Титбит»...

— Он что, не умер?

— Увы, только такие прохвосты у нас и выживают в последнее время. Разваливаемся совсем. Люки канализационные, и те плохо закрываются, — отозвался из-за двери тихий незнакомый голос.

Уровень 5: Outro

Если вы задались целью в жизни пройти ВСЕ вышедшие шутеры, то игра вам в коллекцию, и АК в зубы. А так — на любителя. На любителя извращений, если конкретнее.

And may the Force be with you. Always.

P.S: При попытке еще раз зайти на официальный сайт разработчиков мне был представлен следующий текст:

«Информация для посетителей сайта:

к сожалению, сайт временно заблокирован. Приносим извинения за неудобства.

Информация для владельцев сайта:

просим вас связаться с хостинг-провайдером по вопросам оплаты: (контактная информация)».

Прикольно?

Lar

THE LORD OF THE RINGS THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II EXPANSION PACK THE RISE OF THE WITCH-KING

Разработчик: EA Los Angeles
Издатель: Electronic Arts
Жанр: RTS
Системные требования:
✓ **минимальные:** P 4-1.6 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео;
✓ **рекомендуемые:** P 4-3.0 ГГц, 1.5 Гб ОЗУ, 256 Мб видео

Electronic Arts — это, несомненно, знаковая для современной игровой индустрии контора. Знаковая настолько, что о её повадках можно и нужно сочинять пословицы, поговорки и прочие народные приметы. К примеру: уж коли EA раскошелилась на дорогущую лицензию — будьте готовы к тому, что пока затраты не окупятся пятикратно, а похождения заэкранных протагонистов не будут разжеваны и пережеваны с предельной тщательностью и всем не осточертеют, шоу будет продолжаться.

Демонстрирующий правоту данного утверждения аддон к **The Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth II**, под названием **The Rise of the Witch King**, доказывает, впрочем, что у такой политики есть и светлая сторона. Ведь разработчикам свойственно учиться на своих ошибках, и стоящий аддон может здорово улучшить и расширить оригинальную игру.

* * *

В первую очередь стоит отметить работу сценаристов. Нет, конечно, шедевральным вышедший из под их перьев сюжет не назовешь. Он неплох и не более того, но стоит вспомнить, как были представлены в этом аспекте предыдущие части, чтоб понять, что в рамках серии это прорыв. Объясняется он тем, что разработчики наконец-то отбросили пережевывание фильмов Джексона, выдав на-гора новую, самостоятельную историю и указав при этом потомкам куда более продуктивный путь, по которому серия, вне всякого сомнения, пойдет далее (если будет продолжена, естественно).

Ведь все мало-мальски важные сражения Войны Кольца были показаны игроку еще в первой части BfME, а бесхитростные попытки сценаристов прилепить к этому что-то новое во второй смотрелись весьма жалко. После выхода же The Rise of the Witch King волноваться о том, что у разработчиков иссякнут вскорости сюжеты на *толкиновскую* тему, не стоит. Профессор оставил потомкам богатое наследие. Помимо рассказа о походе Фродо со товарищи в Мордор и сопутствующих событиях, он в своих книгахих тысяч лет. Теперь достаточно просто взять одно из приложений, найти что-нибудь поинтересней «про войну», запомнить имена основных действующих лиц и территорий, и под этот антураж придумать десяток-другой миссий для кампании. Соответствие канонам, не говоря уже о духе оригинала, здесь не очень важно. Подобным образом и действовали разработчики, выводя сюжет дополнения. В нем нашему вниманию предлагается один из интереснейших военных конфликтов середины Третьей Эпохи (а она, между прочим, насчитывает в себе чуть больше трех тысяч лет и заканчивается там же, где роман «Властелин Колец» — кто не в курсе, это значит, что от событий оригинальной игры аддон отделяет около полутора тысячи лет...). А конкретно — Арноро-Ангмарская война.

Накануне событий, показанных в игре, Арнор был хоть и показывающим некоторые признаки одряхления, но всё еще могущественным королевством северо-запада Средиземья. Единственная кампания RotWK рассказывает нам, как Король-чародей, знатный плохиш, а по совместительству главнокомандующий Саурона и первый среди назгулов, подчинил себе северную страну Ангмар, превратил её в сильное и агрессивное королевство и, сколотив армию из людей и троллей, начал творить всякие интриги да агрессии, и постепенно ослабил, отчасти покорил и в конце концов разрушил Арнор.

В эпилоге, который откроется после прохождения основной кампании, мы перейдем на противоположную сторону и, возглавив объединенные армии гондорцев и эльфов, в точности по Толкину, сокрушим армии Короля-чародея, вынудив его отступить в Мордор. Впрочем, своей цели он достиг — великое королевство предков Арагорна было разрушено навсегда.

В общем же — весьма занятно, хотя и ничего выдающегося.

Точно такое же впечатление оставляют и миссии кампании. Как правило, нам предлагают играть по стандартной схеме, где нехило отстроенный со старта компьютер гонит на нас по расписанию волны безголового мяса, а мы, потихоньку отстраиваясь и раскачивая подопечных, постепенно закатываем его в асфальт. Это могло бы быть весьма скучным занятием, но, к счастью, карты сюжетных битв изобилуют всяческими приятными мелочами и нюансами, как, например, колдовские деревья, на одной из миссий позволяющие противнику кастовать весьма усложняющие жизнь заклинания. Приходиться прорываться к этой флоре с бою, с целью заготовки беспрецедентных волшебных дров...

Также запоминается задание с поиском разбросанных по карте осколков Палантира, наперегонки с компьютерным оппонентом.

Скучнейшей же миссией дополнения, как ни странно, является последняя. Эпилог, в котором союзники долго, нудно, но с претензией на эпичность штурмуют Форност, цитадель Короля-чародея, может послужить примером воистину рутинного геймплея.



* * *

Уважающий себя аддон к RTS обязательно должен добавлять в игру новую расу, и у RotWK с этим всё в порядке. Новой, седьмой, игровой стороной являются армии Ангмара — страны, выкованной на наших глазах Королем-чародеем из разобщенного отребья севера. Безжалостные рабовладельцы, варварские племена и племена северных троллей — под умелым руководством правящего железом и кровью назгула весь этот ни на что не годный, постоянно воюющий между собой сброд превратился в могучее войско. Служению королю в железной короне присягают из уважения к силе, из жажды войны и наживы, из страха, но сути это не меняет. Великолепный организатор (стал бы он иначе правой рукой Саурона!), Король-чародей, просто образцово разобщая и властвуя, создал одну из сильнейших и колоритнейших армий игры.

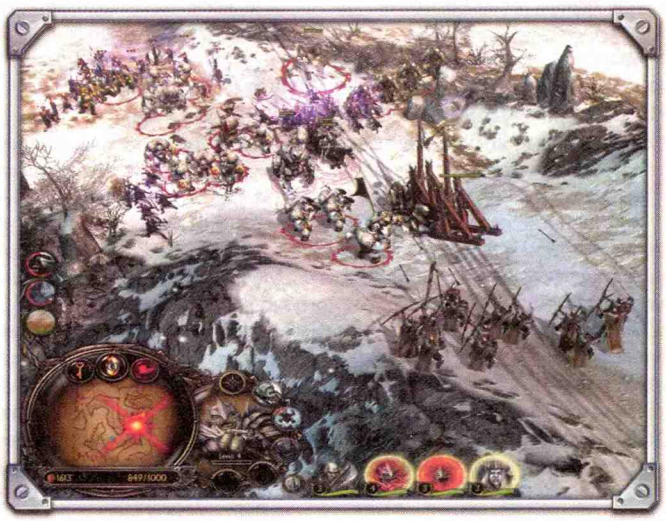
В первую очередь внимание на себя обращают исполняющие роль кавалерии и тяжелой пехоты отряды северных троллей. Эти здоровяки разбрасывают врагов просто играючи, но весьма недешево стоят. Бок о бок с ними в бой идут своры боевых волков (эффективных, как ни странно, против копейщиков) и воины коварных черных нуменорцев, без которых армия Ангмара была бы уж чересчур прямолинейной и уязвимой. Особого внимания заслуживает местный рабовладелец, значительно повышающий тактическую гибкость северян в наступлении, а в обороне же, особенно на ранних стадиях игры, вообще незаменимый. Наняв пару таких дядек за символическую плату в сотню местного всеобщего эквивалента за штуку, мы можем спокойно заниматься дальнейшим развитием базы. Дело в том, что рабовладелец способен — конечно, за незначительное вознаграждение — материализовать из воздуха отряд любого из родов войск (исключение составляет «рабская» кавалерия — плату за неё незначительной не назовешь, но поначалу она нам и не особо понадобится). К базе приближается враг? Посмотрите состав его войска. Идут отряды копейщиков, слабые против мечников? Р-раз! Рабовладелец призывает на подмогу отряд орков



с мечами, возглавляет его на правах хозяина и радостно отправляется кромсать врагов. Несется во весь опор вражья конница? Р-раз! На помощь приходит отряд копейщиков-варваров… Здесь всадники врага и найдут свою погибель… Впрочем, в затянувшейся игре юниты рабовладельца уже не катят — хиловаты. Да и апгрейды брони и оружия для них приобретать нельзя…

Также стоит приглядеться к ангмарскому колдуну — sorcerer`у. Этот заклинатель, окруженный свитой последователей, которых он, не задумываясь, пускает в расход заместо маны, ради кастования весьма мощных спеллов, может наделать во вражеском стане дел. Но ряд характеристик, основная из которых — крайне низкая живучесть, делают его эффективное применение уделом настоящих мастеров.

Магия северян ничего особого из себя не представляют. В целом ассортимент состоит почти целиком из заклятий, виденных нами ранее у других темных рас, плюс два не очень эффективных и не слишком эффектных финальных сверхспелла. На подмогу подданные Короля-чародея могут вызвать огромного духа, похожего на волка, передвигающегося на задних лапах и удивительно легко выносящегося хорошо поставленной обороной. Бьющее же «по площади» сверхзаклинание ангмарцев представляет из себя обрушивающуюся на врагов из ниоткуда лавину и ничем принципиально от аналогичных спеллов прочих игровых сторон не отличается.



Герои новой нации ничем особым не выделяются, хочется отметить разве что вождя троллей Рогаша — весьма и весьма эффективный и эффектный воин. Когда тролль, эдак на полголовы выше самых крупных своих сородичей и облаченный в полный доспех, совершает прыжок и, приземляясь в гуще врагов, просто разбрасывает их по округе, как игрушечных, — хочется хлопать в ладоши, радуясь такой веселой погибели отвратительных добряков (ранее монополией на этот трюк обладал Гимли, и в его исполнении это было дале-ко не так эффектно). Кстати, с героями связан один забавный нюанс. Сильнейшим героем Ангмара является, конечно же, Король-чародей собственной персоной. Он, правда, еще не успел раздобыть себе очаровательного дракончика и разъезжает поэтому на лошади… Но теперь в мультиплеерной баталии Мордор vs Ангмар Король-чародей может, безо всяких рефлексий, сразиться с самим собой образца тысячелетней давности. Всё-таки исторические, да и просто жизненные реалии в компьютерных играх — та еще условность.

* * *

Ну, естественно, аддон вносит также ряд улучшений и переработок. Так, был значительно улучшен искусственный интеллект. Подрихтован баланс. Расам-«старичкам» были добавлены новые юниты и герои. Улучшен режим War of the Ring (теперь созданные в реалтаймовом бою армии можно брать с собой на стратегическую карту). Некоторые изменения коснулись редактора героев — к примеру, введен новый класс героя-тролля, добавлены новые предметы и пересмотрена стоимость навыков.

* * *

Весьма неплохо, я вам скажу.

Графически игра до сих пор остается одной из самых красивых стратегий. Далеко не «самой», но «одной из» — несомненно. На высших настройках картинка весьма и весьма радует глаз. Неплохой сингл может развлечь вас пару вечеров, а сетевые баталии обещают быть очень увлекательными. Благо, EA Los Angeles провела неплохую работу над ошибками, устранив небольшие, но назойливые недостатки, свойственные оригинальной игре. Словом, любителям стратегий советую обратить внимание. Всем прочим — по желанию.

Александр СЕРЫЙ aka Sitael

RPG. Системные требования

Скажи-ка мне уважаемый читатель, любишь ли ты играть в RPG? Можешь не отвечать, знаю, что любишь, а поэтому не спеши переворачивать страницу и удели всего несколько минут своего драгоценного времени прочтению сего опуса. Ибо здесь речь пойдет, как ты уже и сам догадался, о любимом тобой жанре, вернее, о том, что касается его самым непосредственным образом. О ролевых системах.

Прежде чем приступить к изложению основного информационного груза на бедную читательскую голову, имеет смысл сделать небольшое вступление для тех, кто впервые слышит понятие «ролевая система». Вступление будет изобиловать кучей необходимых терминов, дат, имен, а также прочей чертовски полезной информацией, запоминать которую под силу разве что гениальному Борну из сами-знаете-какого фильма.

В основе каждой RPG лежит ролевая система, можно сказать что это своего рода «движок» ролевой игры, определяющий ее внутреннюю механику. Впервые термин «**ролевая система**» появился в конце 60-х, когда два друга Джефф Перрен (Jeff Perren) и Гари Гигакс (Gary Gygax) опубликовали свой первый воргейм *Chainmail*. Эту настольную *эрпэгэшку* можно считать пра-пра-прадедом современных RPG, а всего через несколько лет на основе Chainmail создается первая коммерческая настольная ролевая игра *Dungeons&Dragons* (D&D, DnD). И пошло-поехало. Вслед за D&D то там, то сям начали возникать все новые и новые ролевые игры, и, как следствие, новые ролевые системы, одна круче и амбициознее другой. На сегодняшний день ролевых систем существует великое множество: **BRP**, **CODA**, **d20**, **D6**, **FUDGE**, **GURPS**, **MEGS**, **Unisystem** и прочее. Однако рассматривать имеет смысл лишь некоторые из них — те, что наиболее прочно прижились среди компьютерных RPG. Это, в первую очередь, **Advanced Dungeons&Dragons** (созданная на основе **d20**), **S.P.E.C.I.A.L** и ролевая система **Elder Sctolls**.

AD&D

Придуманная компанией **Wizards of the Coast** в далеком 1977 году, эта настольная RPG быстро завоевывала популярность ролевиков по всему миру, и с появлением первых мультимедийных ПК шустро перекочевала на персоналки. Правами на издание компьютерных игр по AD&D уже не первый год обладает небезызвестная девелоперская контора *Bioware*. Основанная в 95-м двумя канадскими докторами Ray Muzyka и Greg Zeschuk, она произвела настоящий переворот на игровом рынке, выпустив в 1998 году игру, которая даже до сих пор не утратила своей эталонности. Я имею в виду *Baldur's Gate*. Объединив в себе ролевую систему AD&D последней на то время редакции (2,5) с фэнтезийным миром Forgotten Realms, BG стала настоящим хитом, образцом для подражания и эталоном для такого рода игр на долгие годы.

Через некоторое время вышли в свет и другие игры Bioware, слепленные по тому же сценарию. Сначала хак-энд-слэшная *Icewind Dale*, сиквел к Baldur's Gate, ну и, наконец, *Neverwinter Nights*. Связка AD&D + Forgotten Realms оказалась беспроигрышным вариантом, дав возможность на полную катушку задействовать потенциал AD&D. Но вернемся к самой ролевой системе и игровой системе.

Все действия в AD&D определяются посредством *бросков кубиков*. Самих кубиков бывает несколько видов на все случаи жизни — колдовство, бои, сопротивляемость ядам, взлом ловушек. К выпавшему значению прибавляется так называемый *модификатор*, который может быть как положительным — значение приплюсовывается, так и отрицательным — значение отнимается. Модификаторов существует великое множество, это, например, класс брони, крутость оружия, характеристики атакующего и характеристики атакованного, прочность замка́ в сундуке, сопротивляемость магии и прочее. Естественно, что играя за компьютером, никто кубики не бросает :), все это делается автоматически и игрок видит на экране уже готовый результат в строке состояния, где подробно описывается вся подноготная игры.

Щелкнув по описанию какого-нибудь длинного меча, вы можете увидеть в графе «атака» следующую абракадабру: 1D8. Это значит, что атакуя этим оружием, вы бросаете один 8-мигранный кубик, соответственно, надпись 2D6 означает бросок двух 6-тигранных кубиков. Теперь возьмем тюнингованный гномский клинок за пол брамина золотом: 1D8+3. Это значит, что к выпавшему числу мы приплюсовываем 3 и так далее. Существуют также бонусы атаки по разным видам противников — нежити, троллям, оркам и т.д.

Создание персонажа в AD&D также имеет свои особенности, на которых следует остановиться поподробнее. Это выбор класса, распределение очков по базовым параметрам, выбор расы и прочее.

Если проанализировать все **классы** персонажей в AD&D, условно их можно разделить на четыре группы:

1. **Боевой немагический класс.** Сюда относятся все «танки» и их разновидности — чисто силовые персонажи, без которых не протянет ни одна партия.



2. **Представители магических профессий.** Все магические классы в AD&D можно условно разделить на два типа — это Маг и Волшебник. Разница между ними состоит в том, что Маг вынужден выучивать заклинания, а Волшебник при переходе на новый уровень уже получает базовый набор спеллов, зависящих от его наклонностей. Но новых выучить не сможет. Так, Клирик, повысившись в уровне, получит в подарок набор лечилок, а Колдун-пироман — новый арсенал более мощных файерболов. Еще одна особенность магических классов в AD&D — это их плохая память :(. Дело в том, что после того, как маг или колдун скастовал заклинание, он его начисто забывает и не вспомнит, пока как следует не отоспится. Никакой маны в AD&D нет и в помине. Такая мера призвана укрепить игровой баланс внутри партии, не дав ему склониться на сторону магов.

3. **Воры.** Помимо навыка вскрывать замки, обшаривать карманы и обезвреживать ловушки, этот класс обладает массой прочих способностей вроде «удара в спину» или «невидимости», призван-

ных прикрыть собой удручающую правду: вор — это самый слабый класс в AD&D, который не проживет и минуты без прикрытия воина или мага. Поэтому чистому вору лучше предпочесть мультикласс.

4. **Мультиклассовые персонажи.** В AD&D не обязательно прокачивать до предела выбранный при создании персонажа класс. Его всегда можно поменять.

Допустим, у вас в партии есть «чистый» вор, исправно делающий свою грязную работу до 5-го уровня, но вы уже порядком замахались постоянно его спасать от очередного бешеного орка. В конце концов, вы собираетесь с духом и в окне статистики персонажа жмете кнопочку создать мультикласс. Выбираете в списке «воин». С этого момента ваш «медвежатник» может благополучно забыть о карьере профессионального вора, отложив кортик и кожаную броню до лучших времен. Таким образом вы получаете вора



5-го уровня и воина 1-го. В дальнейшем при повышении уровня вы сможете выбрать, какой именно класс повысить. Например, к концу игры у вас будет Вор 15/Файтер 6. Такой персонаж в бою будет сильнее обычного вора, но и самые сложные ловушки ему будут не по зубам.

Покончив с классом персонажа, нам необходимо распределить очки по шести **базовым характеристикам**, или **статам**: *Сила*, *Ловкость*, *Телосложение*, *Интеллект*, *Мудрость* и *Харизма*, которые измеряются в единицах, — от 8-ми (очень плохой) до 18-ти (очень хороший). В начале игры на странице генерации можно распределить очки по характеристикам, таким образом определив предрасположенности персонажа. Причем что интересно — во второй редакции AD&D число очков для изменения статов определялось броском кубика — сколько выпадет, столько и будет. Но это в настольных играх. В компьютерных за это отвечала специальная кнопочка, щелкать по которой можно было сколько угодно раз, пока результат вас не устроит. Я три раза играл в Baldur's Gate и все три раза у моего перса лишь один стат был ниже 18-ти. Очевидно, по этой причине в третьей редакции (Neverwinter Nights) броски заменили на установленное число очков. А жаль.

Далее следует выбор **расы** персонажа — здесь, думаю, все понятно. Люди-середнячки, эльфы-маги, гномы-воины, орки... вернее, полуорки (жертвы жестокой страсти), как по мне — это идеальные воины.

Чисто AD&D`шная примочка — выбор **направленности** перса. Определяется по двум показателям — *законопослушность/закононепослушность* и *хороший/плохой*. По идее, это должно влиять на отношение к игроку NPC (неигровых персонажей), но на деле направленность почти ни на что не влияет.

Еще одна ключевая особенность AD&D`шных игр — это заточенность на игру группой персонажей (партией). Классическая **партия** в AD&D насчитывает 5 персонажей, и если вы не хотите снести игру с винчестера ужу через пару часов после запуска, ее следует создавать с умом. Классическая партия обязательно должна насчитывать двух файтеров, как минимум одного мага, вора и еще одного персонажа на ваш выбор. Лично я предпочитаю расклад три файтера, маг, клирик. Вора вполне способен заменить маг, открывать замки он научится без труда при помощи заклинаний, а на большинство ловушек, имея под боком клирика, можно и вовсе не обращать внимания.

Нужно сказать что AD&D не стоит на месте, она интенсивно развивается. Последняя на сегодняшний день версия **3,5** содержит массу отличий от второй версии. В основном изменения затронули развитие персонажа, число доступных классов и навыков. Запустите тот же NWN2 и посмотрите, сколько доступных способностей появилось в вашем распоряжении. Например, BG 2, сделанный на основе второй редакции AD&D, о таком разнообразии и не мечтал.

S.P.E.C.I.A.L.

Ё появлением на свет мы обязаны трем небезызвестным личностям: Крису Тейлору (Chris Taylor), Фергусу Ургхарту (Fergus Urquhart) и Тиму Кэйну (Tim Cain), которые в середине 90-х поставили себе цель создать идеальную ролевую систему для своей идеальной RPG Fallout :). И есть все основания полагать, что им это удалось. Поэтому рассматривать S.P.E.C.I.A.L. имеет смысл лишь в связке с Fallout.

В начале игры необходимо распределить очки по 7-ми базовым **Характеристикам** (**атрибутам**) по шкале от 1-го до 10-ти: *Сила*, *Ловкость*, *Восприятие*, *Телосложение*, *Интеллект*, *Харизма* и *Удача*. Далее можно переходить к **умениям** или **навыкам**, определив специализацию игрока в мире игры. Нужно отметить, что атрибуты и умения взаимосвязаны. Чем выше прокачан определенный атрибут, тем легче будет прокачать связанное с ним умение. Например, чем выше у вас значение ловкости, тем больше очков получит ваше умение обращаться с оружием, кра-



сться, воровать и вскрывать замки. Чем выше интеллект, тем выше будет ваш навык лечения и починки и т.д. Еще следует обратить внимание на так называемые **перки** — особые способности, несколько расширяющие и без того нескудную ролевую часть игры. Даются раз на три-четыре уровня, и зачастую бывают очень полезными. Например, возможность таскать за собой больше веса в инвентаре, сопротивляемость ядам и прочее. Классов персонажей как таковых в S.P.E.C.I.A.L. не существует, все определяют указанные выше параметры.

Такой подход позволял создать бесчисленное множество вариантов прохождения игры, и, что самое удивительное, каждый из них был жизнеспособен. Кем бы вы ни играли — слабоумным воякой, одинаково хорошо обращающимся со всеми видами оружия, или обаятельным лидером, способным играть чисто «на разговорах», у вас было одинаково много шансов увидеть финальный ролик.



На основе S.P.E.C.I.A.L. сделано всего четыре игры — это *Fallout*, *Fallout 2*, *Fallout Tactics* и *Lionheart*, но лишь первые две смогли полностью реализовать громадный потенциал этой ролевой системы. Жаль, что разработчики так откровенно ею пренебрегают, но, с другой стороны, мало кому под силу создать RPG,



достойную этой ролевой системы. Сейчас, насколько мне известно, ведется разработка лишь одной игры на основе S.P.E.C.I.A.L. — это *Fallout 3*. Остается лишь надеяться, что разработчики и на сей раз нас не подведут.

Ролевая система Elder Scrolls

Серия игр *Elder Scrolls* заслуженно считается одной из самых старых и уважаемых в жанре RPG. Главная особенность этих игр — это «фирменная» свобода действия и громадный живой мир. В ее основе лежит ролевая система собственной разработки, которая и по сей день считается одной из самых передовых в компьютерных играх.

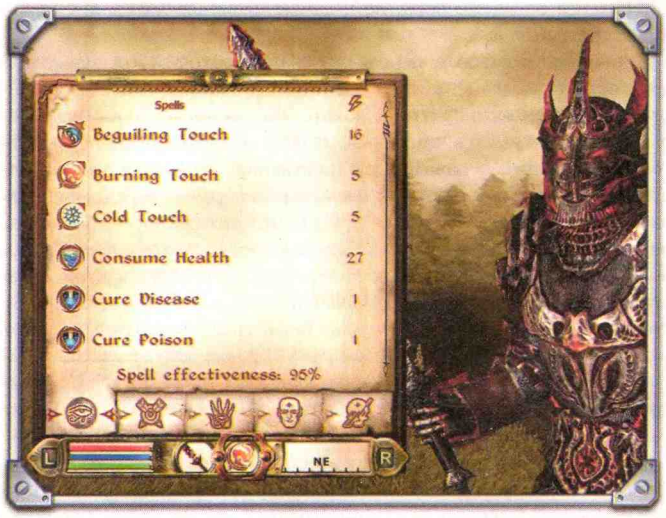
Подобно S.P.E.C.I.A.L., **PC Elder Scrolls** базируется на **характеристиках** и **навыках**, однако, здесь присутствует и **класс** персонажа, как в AD&D. Вот, собственно, характеристики: *Сила*, *Выносливость*, *Ловкость*, *Скорость*, *Интеллект*, *Сила воли*, *Привлекательность* и *Удача*.

Неслабо, да? При выборе класса две из характеристик определяются как основные, получая прибавку +5 каждая. Они имеют базовый диапазон изменения от 0 до 100 и могут меняться под действием магии, зелий или болезней. При переходе на следующий уровень три из них увеличиваются на величину, зависящую от того, какие навыки были прокачаны. Всего существует 21 навык, (например, см. Oblivion), среди которых 7 воинских, 7 магических и 7 воровских. Из них выбираются, опять-таки, 7 (ну прям волшебная цифра какая-то :)) основных. Чтобы перейти на следующий уровень, необходимо повысить какие-либо из 7-ми основных навыков в общей сложности на 10 пунктов. После чего следует найти себе какую-нибудь конуру и завалиться спать. А на следующее утро вы проснетесь со страшного похмелья, зато с кучей новых полезных знаний в голове.

Сами навыки прокачиваются в зависимости от того, как часто вы их используете, и бывает вовсе не обязательно сражаться с противником, чтобы повысить определенный боевой или магический навык. Допустим, вы маг, и вам приходится швырять фай-



ерболы. Если делать это часто, то со временем вы заметите, что у вас повысился навык «разрушение», что непосредственно влияет на рост уровня. Интересно то, что без разницы, по чему лупить файерболом — по ни в чем не повинной скале, по местной фауне или в очередную вражескую харю — навык будет расти одинаково хорошо. Но вот умение носить доспехи не повысится до тех пор, пока по вам кто-нибудь как следует не приложит.



Еще один плюс данной ролевой системы — это возможность создания действительно универсального персонажа. Более того, здесь, в отличие от AD&D такой персонаж даже более приемлем, чем чистый, узкоспециализированный перс. Например воин, хорошо владеющий мечами, одновременно может быть экспертом в некоторых школах магии и при всем этом являться хорошим вором. Чем здорово облегчит себе жизнь. Все зависит лишь от того, какими способностями вы пользуетесь чаще прочих.

Вот и все о трех китах, на которых фактически держится жанр RPG.

Записки Автоответчика

Кирилл Талер

ПОСОБНИЧЕСТВО ДЛЯ МОЛОДЫХ И НЕ ТОЛЬКО

Каждый раз, начиная новый «Автоответчик», я даю себе зарок: «Написать краткий мануал или пособие для молодых, начинающих и продолжающих, но уже в МИК авторов. В смысле, как начинать сотрудничество с нами, с каких статей, куда писать и какой частью тела хвататься за голову, если статья вернулась к адресату с пометкой «переделать» или же вообще «не годится»... И каждый раз забываю, пытаясь впихнуть лишнее письмо в и без того раздутый «Автоответчик». Но сейчас, кажется, время пришло, потому что дальше отступать некуда. Авторов, желающих дебютировать на наших страницах, всё больше (поверьте, это не пустое бахвальство), — ещё, чего доброго, затопчут в попытке пробиться сквозь титульную обложку к вожделенным пустым страницам готовящегося номера, дабы заполнить их своим талантом, намёком на талант и просто старательными материалами.

Шаг первый. Вы захотели публиковаться в МИКе. Это бывает и у многих это проходит, но не у вас. Похвально. Дело за малым: найти уже вышедшую игру (для ревью), не вышедшую (для превью), острую тему (для рубрики «Трибуна», т.е. аналитики) или же игру, уже отрецензированную на страницах МИКа (тестовый материал). Далее — на последней странице нашего журнала, как правило, находятся наши реквизиты, в том числе телефон, адрес редакции и e-mail. Для тех, кто хочет поконкретнее — адрес, который принимает электронных собак с возами писем и материалов, называется **games@mycomp.com.ua**.

Продолжим наше пособничество (ибо пособием ЭТО назвать сложно) после первого письма — ведь о письмах забывать не стоит, не правда ли? Пусть это письмо, датированное декабрём, будет чем-то вроде примера. А потом продолжим.

Гривнак Василь на проводе.

Привіт, Талер!

Здоровенькі були!

Пишу тобі, щоб поскаржитись на вас — тебе і МІК в цілому. Ні, ви хороші, і статті супер — все цікаво та весело. І взагалі ви молодці! Як ви умудряєтесь по дві, три статті в номер писати? Я вам просто дивуюсь! Та я про інше...

Під час дедлайну іноді така чудасія починається, скажу тобі... Під вечір, здається вже, і сил, і натхнення немає, і хвіст униз, и лапи ломить. А потім раптом видаєш щось таке, і сам дивуєшся — звідкіля в мене, втомленого, такі строки могли з`явитися?!

Добре вже.... Ти скаржитися хотів... Чекаю ;)

Пам'ятаєш, в одному з номерів, в «Бензоколонці», ти писав про ігрових журналістів? А потім ще у кінці закликав нас, читаючих, опробувати ваш нелегкий труд? От і надихнув ти мене, я написав статтю і відіслав її на **games@mycomp.com.ua**, *як ти писав, і... і нічого. Ні, я розумію — «Повезет не всем...», тай при чому тут везіння? Може, і пишу я не дуже, але ж треба було хоч щось відповісти! Можна було так і написати: «Пишеш погано, друкувати не будемо», і я би зрозумів. А так сиджу, гадаю — а може, не дійшла? Може, десь загубилась по дорозі? Хоча це навряд чи, я ж її не поштовим голубом посилав... Хоча можливий ще такий варіант — вас там завалили статтями і ви просто не маєте можливості усім відповісти. Якщо так, то я не ображаюсь...*

А ось зараз я все розповім, трошки нижче... Чесслово!

Ну все — хороших ігор, цікавих ідей і холодного пива — одним словом, бажаю усього найкращого! Бувайте! І передавай привіт пухнорильцю.

Пухнорильцю... Мусеньки, який гламур!!! Обов`язково передам йому твій привіт на державній... Він очманіє...

* * *

Шаг второй. Идёт параллельно с шагом первым. И зависит от того, насколько вы акула или же головастик в эпистолярном жанре (это значит, умеете ли писать грамотно и красиво), и в игровой журналистике в частности. Если вы акула: публиковались где-либо ранее, пишете, в основном грамотно (а 100% грамотно не пишет ни один сотрудник игровой редакции!), имеете свою точку зрения во всех, пардон, позах, и она не жалуется — в общем, если круты немерено, тогда начинать можете с чего хотите. Даже **с аналитической рубрики**.

Если же до момента написания статьи всё творчество ограничивалось школьными сочинениями и парочкой КВНов, тогда **советую начать с превью**.

Или **с тестовой статьи по игре, материал о которой уже публиковался на наших страницах**.

Или же **с рубрики «Детский сад»**. И будьте уверены, хороший автор виден издалека, даже если он на данный момент пишет «Приключения Зюзюндика в сказочной Корпорации». А значит, «карьерный рост» таким людям светить будет — в смысле «курирования» более хитовых игр.

Если же вы уже куда-то где-то зачем-то печатались, но было это давно и неправда, и являете собой переходный период головастика с большими акульими зубами — ,начинайте с любой «свободной» игры, к которой у вас лежит душа.

А как определить, свободна ли игра?.. Сейчас займёмся очередным письмом, а потом продолжим. Алло, алло! Это кто? Камрад **Zombii8999**?! Кстати, несколько карикатур, появившихся в «Бензоколонке», — его рук дело!

* * *

Превед, Медвед!.... эээ... в смысле, Кер... тьфу, блин!!! Таллер, превед!

То с медведом попутали, то с Кертисом... Ничего себе... Ну, здраздфуй!

Непривычно тебе писать, хорошо хоть мыло прежнее осталось.

В первую очередь хочу выразить вам «щире дякую» за постер (я его сразу приклеил, только теперь не могу вспомнить — куда).

Ты, главное, постер данного номера, если будешь вешать, запиши — куда. И в «Автоответчик» отошли его местонахождение. Я опубликую... Ну, ты понял?! Если забудешь — вся страна напомнит!

Также огромное спасибо Кертису и Глюку за то, что не забывают нас. Отдельное спасибо нашему спонсору ('здесь могла бы быть ваша реклама').

Ага, нас забудешь!... А какими словами нас не забывают K&G — заслушаться можно!!! Правда, публиковать я это не могу — нас дети читают...

Ещё есть пара пожеланий:

1) Если можно, постер делать на бумаге поплотнее.

Как только появление постера на наших страницах станет стабильным — будем думать об уплотнении бумаги на эту рубрику.

2) Огромная просьба пристрелить тех, кто позволил Ониме, со своим «небольшим» путешествием на 4 страницы, пробраться в номер. Разве они не знали, что Ониме непадецкки жрёт наш моск!!!!??? И мой моск не стал исключением... Сейчас я могу только жестами объяснять эксперту по разгадыванию шарад, что писать в этом письме...

Не буду стрелять в отдел маркетинга. Они, знаешь, живыми намного полезнее, даже если пишут про аниме.

Всем пока.

P.S. Посредством разгадывания шарад письмо писалось 5 суток.

А ты говоришь — аниме... ШАРАДЫ съедают наш моск!

P.P.S. Конечно, найдутся те, которые со мной не согласятся насчёт Ониме. Поэтому огромная просьба пристрелить их тоже, ибо их моск давно уже сожран ненасытным Ониме.

Не буду стрелять в несогласных, у нас демократическая страна. *Онимэ* в твоей голове также не продержится долго. Мозг съеден, значит, через некоторое время *онимэ* помрёт с голода. Видишь, как оно выходит — сплошной позитив!

(этого в Автоотвеччеге можно не печатать)

А я напечатаю, ибо в тему!!!

P.P.P.S. Таллер, тебе вопрос: что надо, чтоб напечатать вам в журнал стаью? (Хочу попробовать, авось получится!).

Ага, и именно поэтому я продолжаю...

* * *

Шаг третий. Выбрали ту тему, которая вам по плечу. А как узнать, освещалась ли данная игра в МИКе (допустим, подшивки у вас нет, или есть — но лень заела перекопать сто номеров журнала), публиковалась ли похожая аналитика, было ли подробное превью о разрабатываемой игре... Иначе обидно получится — старались, над каждым предложением сидели, что Хемингуэй — правили, потели над наиболее подходящим словом, а тебе тут бах в лицо: «Это у нас уже было, спасибо, не надо!»...

Так вот, чтобы избежать подобных казусов, разобьём третий шаг на шажки.

Шажок 3.1. Ещё раз определились с темой, а лучше — выберите себе несколько тем, чтобы хоть одна-две идеи прошли суровое сито редакторского отбора.

Шажок 3.2. Набираете телефон нашей редакции (реквизиты на последней страничке журнала) и просите к телефону Ягуара (или Алексея, если охранник на телефоне начнёт как-то странно заикаться при слове Jaguar). Говорите ему, в зависимости от градации (акула, головастик, зубастый головастик), мол, дебютирую, хочу начать с чего-то лёгкого, например, с этого. Игра ещё свободна? Нет, — отвечает Jaguar. А эта? — спрашиваете вы. И эта, — отвечает Jaguar. А вот эта?! — вы в отчаянии.... Ну, такое фуфло, оно, конечно, свободно, — отвечает Jaguar. Вот хорошо! — вы на шестом небе и хотите на седьмое...

Шажок 3.3. Итак, игра была свободна и теперь занята вами. Далее, заходите на MIKPortal, в ветку «Кто о чём?» (в данной ветке авторы «столбят» игры и темы под себя): **http://www.mikportal.org/forum/index.php?showtopic=29&st=0** и пишете, мол, такую-то «игру-тему-что-то-ещё» пишу я, договорённость с секретарём ДЗВР уже есть.

Шажок 3.4. Поплевали на руки, выпили горячего, бодрящего чая — и начинаете восхождение к вершинам журналистики...

А сейчас, пока кое-кто кое-куда восходит, послушаем очередной спич от очередного камрада, на этот раз камрад **Uzik**. Слушаем и внимаем!

* * *

Хайо, Талер-сан!

Исенмесез, Uzik-джан.

Без вступлений.

Ага, поехали.

Прочёл последний Автоответчик в последнем поезде метро и не смог сдержаться. Был риторический вопрос камрада eXpert, прозвучавший так: «МИК когда-нибудь перестанет выходить?» Решил написать и свои размышления. Помню 3 или 4 номера «Риплея». Помню, но плохо, Game.EXE...

Так вот. МИК не будет вечен, но, учитывая стратегию и политику издателя, кажется, что журнал загнётся только через 5–10 лет. В принципе, для журнала такого формата это необычно много. Поскольку вы не хотите подымать цену на журнал, не хотите становиться «казуальными» и модными (за что я вас и люблю) и держитесь за счёт внештатников, то интерес к вам пропадёт через вышеупомянутых 5–10 лет, так как время не стоит на месте, да и прогресс виден везде и всюду, а уж за эволюцией в мире IT вообще не поспеть. Нет, это я всё прикинул в том случае, если вы не будете меняться, прогрессировать и становиться лучше (чего я вам искренне желаю).

Целиком и полностью согласен. Правда, если меняться не будем, загнёмся быстрее, чем через десять лет. А вот, если будем поспевать за прогрессом и чаяниями читателей, протянем и больше десяти лет.

Потом по поводу письма Сергійка aka Moріарті.

Далеко не полностью согласен с его Теорией №2 и послесловием. Да, он не селюк, он многоуважаемый Человек, который проживает очень интересную жизнь. Но, увы, таких в областных центрах мало. Когда я колесил по Киевской области, то 77% людей, виденных мной, были настоящими что ни есть селюками. Которые «хавают семки», «слухают Фактор-2 и «Руки Вверх» (хотя о муз. вкусах тяжело спорить)», говорят исключительно на суржике и не знают хотя бы минимальных правил этикета и вежливости. Вот Запад — это другое дело, но об этом уже в другой раз...

Не понимаю его ненависти к русскому.

Это была скорее не ненависть к русскому языку, а ненависть к моде... Согласись, в чисто русскоязычном киевском офисе человеку, который разговаривает на чистом украинском, немного тяжеловато... А Сергійко aka Moріарті считает такие вот полностью русскоязычные офисы — модой.

Ну не государственный язык, и что? Наша страна стала независимой только 16 лет назад, да и то её «независимость» какая-то условная. Ведь мы не просто страна, а страна СНГ. Такое отношение к нам умрёт лет через 100, когда уже забудут о временах, в которые колбаса стоила 12 копеек. Мне же русский более удобен, чем родной, так как мыслю я на русском. А постоянно переводить не то чтобы неудобно, а просто тяжело. Ведь многие росли в окружении русскоязычных родителей, соседей, друзей и т.д. Так что «модным» русский язык попрошу не считать.

Опять же согласен. Модой тут и не пахнет. Особенно в свете революционных событий 2004 года и некоторого охлаждения отношений с Россией. Куда уж тут моде на русский язык? Всё проще: люди, живущие в русскоязычных семьях и учившиеся в русскоязычных школах, предпочитают общаться на «своём» родном языке. При этом тяга русскоязычных к украинскому языку сейчас гораздо выше, нежели в 90-х годах, когда украинский учить ЗАСТАВЛЯЛИ. А сейчас не заставляют — просто знание государственного языка тоже в некотором роде входит в отождествление себя с самостоятельной нацией; и неважно, на каком языке ты будешь говорить на работе или в быту.

А что касается «русскоязычных киевских хамов», неужели нет таких же, но разговаривающих на «державній»? Хамство — это интернациональная беда.

А наш родной украинский язык не умрёт, пока мы живы. А жить мы собираемся долго, ещё и детей наплодим, а те — внуков.

P.S. Копил мысли о моей прошлой работе, о школе, о разных людях, о менталитете, о державе и о мире в целом. Но по дороге домой забыл ☹.

P.P.S. Необязательно кидать это в «Автоответчик» — не для этого стремился.

Опять же. Жёсткой и прямой просьбы «Это не для автоответчика» не было. Потому кидаю. И ещё потому что во многом с тобой согласен.

Просто хотел с тобой поделиться мыслями, дабы ты взглянул и с другой стороны. Хотя кому я это говорю? Человеку, повидавшему если не всё на свете, то множество всего. Человеку, который пишет песни, выступает на бард-рок-фестивалях, владеет гигантскими и умными мыслями, т.е. МУДР!..

А вот этот абзац хотел вырезать, потому что тут меня хвалят, а я от этого краснею... А потом подумал — ладно там, пускай письмо идёт в номер цельным! И не стал резать...

* * *

Шаг четвёртый. Письмо в МИК ушло, а ответа нет и нет... Возникает нехорошее ощущение, что МИК тебя забыл (забил), и нафиг ты не нужен такому глубоко уважаемому тобой изданию.

Неправда, нужен. И не забил. Просто действительно забыл... Так как график у штатников очень плотный (плюс все агенты ДЗВР не чураются мелкой подработки — но об этом тссс! — военно-политическая тайна), то о тестовом обзоре мы можем просто забыть. Да и о стандартном материале иногда тоже... Склероз — это вторая болезнь журналиста после язвы.

Потому разбиваем четвертый шаг на маленькие ситуативные шажки.

Шажок 4.1. Всегда отправляем письмо с уведомлением, на многих почтовых серверах данная функция есть. И — вуаля! — уже знаем, что статья нигде не затерялась.

Шажок 4.2. Статья-то не затерялась, но мы о ней забыли. В таком случае опять набираем номер телефона редакции, просим Jaguar`а к телефону и спрашиваем, дошла ли такая-то статья? Да, дошла (нет, не дошла — дублируем письмо, отправляем...). «И как она вам»? — спрашиваете. «Пока не читали», — отвечает Jaguar. «А когда вычитаете?» — спрашиваете вы. «Ну...» (Jaguar называет дату...) «Отлично! — говорите вы. — Я тогда вам перезвоню и узнаю её судьбу».

Шажок 4.3. Перезваниваете. Пошла статья, ура! Вы внештатник: цветы, торты, безалкогольное шампанское...

Шажок 4.3.1. «...Нет, — говорит Jaguar, — не пойдёт». Увы. Паника, пистолет у виска, яд в манной каше... «Спокойно! — говорит Jaguar... — Я передаю трубку Талеру (Bateau, оставляю трубку у себя), вам надо переговорить по поводу статьи».

Шажок 4.4. «Всё пропало?» — спрашиваете вы того, что взял трубку. «Нисколько, — отвечает редактор. — Статья, конечно, "мама не горюй!", но поправить её можно. Правда, хотелось бы, чтобы вы её поправили сами. Так что, давайте пообщаемся по поводу этой статьи. Когда вы сможете прийти в редакцию»?

Шажок 4.4.1. Вы киевлянин. Выбираете свободное для нас и вас время, приходите, разбираем. В конце концов статья всё-таки попадает... Ура! (См. 4.3).

Шажок 4.4.2. Вы иногородний. В таком случае мы выбираем всё то же время, свободное для обеих сторон, и разбираем статью уже по телефону... В конце концов (см. 4.3).

Падение 4.4.3. После ста и одной правки статья читается всё так же уныло, и *пАдонковская* печать *«ф топку»* над ней всё так же висит. В таком случае мы даём вам тот список литературы, который позволит повысить свой уровень, и отпускаем на проапгрейд. Но по-прежнему ждём вас, через месяц-два-три. Вариант не самый лучший, но многие редакции заворачивают без разговоров. Так что — мы суровы, но гуманны.

Как видим, не всё так сложно. И если следовать всем пунктам, то всё у вас получится!

Дерзайте!

А мы пока читаем последнее письмо. В комментариях оно не нуждается, как и предыдущее. Я бы его назвал так: *«Сергійко aka Моріарті получает ответный удар»*. Присоединяйтесь к дискуссии, камрады, ибо она интересна.

* * *

Привіт, Талер, як ся маєш?

Звичайно, я можу написати, що ваш журнал вважаю класним, і це буде правда. Я можу написати, що читаю вас уже давно-давно, але сумніваюся, що це буде комусь дуже цікаво. І взагалі, ти вже вибач, але мій сьогоднішній лист призначається більше не вам, а камрадові Сергійку aka Моріарті, якому я хочу відповісти саме зі сторінок свого (а можливо і його) улюбленого журналу.

Всі ми маємо власні думки та власні погляди, у чомусь вони збігаються, а у чомусь різняться. Частково я з тобою згоден, але все ж таки, будь ласкавий, вислухай точку зору людини, яка на протиріччя тобі живе у великому місті. Не знаю, хто тобі сказав про те, що всі вважають мешканців не-міст неграмотними селюками, але це — суцільна неправда.

Звичайно, у будь-якому суспільстві можна знайти молодиків, які ходять по вулицях, п'ючи якийсь «лонгер», у модному (на їхню думку) одязі та з мобілками, що грають мелодії груп а-ля «Фабрика Звёзд». Але запевняю тебе, багацько з них знаходяться на дуже низькому рівні інтелектуального розвитку і просто мають багатих батьків. І вони можуть казати, що завгодно, але не тому, що так думають, а тому, що хочуть показатися крутішими в очах друзів. Пробачте, кого образив, — я не мав на увазі, що всі такі. Ти кажеш про стереотипи. А чи не стереотипом є сам розділ людей на неформалів та цивілів? За якими законами треба відрізняти одних від інших? Можливо, у мене довге волосся і нашивки на ранці, але коли мене на вулиці спитали: «Хлопець, ти неформал?», я сказав «ні». І взагалі, у кожного — свій стереотип, бо ще ніхто не створив «Великої Книги Стандартів Усього Сущого». Ти кажеш про модність російської мови. Та ніяка вона не модна, просто більшість батьків із самого народження їхньої дитини починають вчити її саме російської. Ось у чому проблема!

Не в моді, а глибше, набагато глибше. І за останні роки наша нація зробила дуже помітний крок у відновленні своєї рідної мови. Можливо, завершення цього шляху ще не скоро, але прогрес є. Ти починаєш рахувати, скільки «загородніх» припадає на одного міського і випливаючу звідси кількість листів. Знаєш, я чомусь дуже сумніваюся, що Талер сидить перед монітором з калькулятором та підраховує необхідне для нового «Автовідповідача» число листів з міст чи з провінцій. До того ж, ти сам казав, що зміст повинен бути оригінальним, тоді нащо було це порівняння? А нащо приводити в якості прикладу 12-тирічного хлопця? Звичайно, серед усіх можна знайти вундеркінда, але я сумніваюся, що у такому віці можна вже сформувати СВІЙ погляд на світ.

Є один гарний афоризм Толстого, що зараз буде дуже доречним: «Людина горда поважає не себе, а ту думку, яку складають про неї інші люди; людина з усвідомленням власної гідності поважає тільки себе і зневажає людську думку».

P.S. А МіКу я хочу побажати щастя і процвітання! Талер, твій Золушкот мене дуже порадував — сподіваюся на продовження. До речі, ми тут з другом намагаємося писати нову комедійну сагу про департамент або, як ти це називаєш, креатив. Сподіваємося на гарний результат, а як ні — поржете всією редакцією з наших намагань, як ти про це вже колись казав. На все добре!

Кадет Макс.



«Полный привод: УАЗ 4X4»

Как сообщают разработчики этой игры — УАЗ это не только автомобиль повышенной проходимости, надежности, и огромного количества часов ремонта, но еще и настоящая легенда отечественного автопроизводства. «Полный привод: УАЗ 4X4» — первый российский спортивный симулятор вождения внедорожника по труднопроходимой местности. Трассы, расположенные в пяти регионах России: Средняя полоса, Байкал, Карелия, Камчатка и тайга. Реалистичная модель поведения и повреждений внедорожного автомобиля, зависящих от состояния трассы и препятствий, расположенных на ней.

Издатель: 1С

Минимальные системные требования: CPU 1,5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 5 Гб жесткий диск, Windows 2000/XP



«Восхождение на трон»

Об этой игре мы не раз писали и не раз упоминали. Встречайте! Долгожданный проект от компании DVS.

«Восхождение на трон» — тактическо-ролевая игра в лучших традициях жанра. Правителя страны Айрат, короля Александра — предали, лишили трона и злой магией забросили в далекую страну Огантар. По замыслу предателей, под действием заклинания Александр должен был погибнуть, но ему удалось выжить. Теперь им движет желание отомстить и вернуть трон.

Издатель: 1С

Минимальные системные требования: CPU 2,4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 2.4 Гб жесткий диск, Windows 2000/XP



Europa Universalis 3

Продолжение культовой стратегии от Paradox Interactive. Пока что версия ТОЛЬКО АНГЛИЙСКАЯ, но локализация уже не за горами. Станьте во главе любого из более чем 250 государств и проведите его через триста лет сражений, заговоров, революций и религиозных войн. Вступайте в союзы, отправляйте экспедиции на поиски новых земель, создавайте многотысячные армии — добивайтесь процветания своего государства всеми доступными средствами и меняйте историю по своему усмотрению.

Издатель: 1С

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



Civilization IV: Warlords

Новое официальное дополнение к еще одной замечательной стратегии. В аддоне вы найдете: шесть абсолютно новых цивилизаций с уникальными юнитами и постройками, новые чудеса, новый вид дипломатических отношений — вассалитет, десяток величайших в истории военачальников, восемь дополнительных сценариев, включая «Завоевательные походы Александра», «Возвышение Рима», «Чингиз-хан», «Викинги» и др.

Издатель: 1С

Минимальные системные требования: CPU 1,2 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 1.7 Гб жесткий диск, Windows 2000/XP



«Ил-2 Штурмовик. Платиновая коллекция»

Все аддоны к «Ил-2» нашли свое место на одном DVD, который недавно был выпущен в продажу.

«Ил-2 Штурмовик. Платиновая коллекция» — это уникальное издание культового военно-исторического авиасимулятора, объединившее в себе все части знаменитой серии и позволяющее испытать в бою ракетные и реактивные самолеты.

Издатель: 1С

Минимальные системные требования: CPU 1 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 4.3 Гб жесткий диск, Windows 2000/XP

Hi Tech 2007

VIII МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФОРУМ

МИР ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ

2007

22–24 марта

ВЫСТАВОЧНЫЙ КОМПЛЕКС ОДЕССКОГО МОРСКОГО ПОРТА

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

главный информационный спонсор

информационные спонсоры

официальный партнёр

медиа-партнер

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

IT ПАРК
бережіться піратських копій

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ ВИДІЛЕНКИ



© WWF

Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

Зголоднів за потужністю?

Пропозиція для справжніх гурманів



Новітній процесор *Intel® Core™2 Duo* комп'ютеру *artline™X²* розроблено для відтворення все більш складного та реалістичного світу твоїх улюблених ігор, а також для іншого вибагливого програмного забезпечення

artline X²

персональний комп'ютер

Мабуть, вперше в історії персональний компьютер з надзвичайною обчислювальною потужністю на базі двоядерного процесору останньої генерації є водночас економічним з точки зору споживаної енергії та тепла, що виділяє.
Презентуємо потужній ПК ***artline™X²*** з процесором ***Intel® Core™2 Duo*** у компактному зручному форматі MicroATX

Intel® Core™2 Duo E6300 processor
ASUS®EAX1600 Pro/TD 256M VGA
512MB DDR2 - PC4200 RAM
DVD-RW X-Multi ASUS®
80GB SATA HDD
ASUS® MB/Chassis
Sound, LAN

2999 грн*
Спеціальна ціна

intel Core™2 Duo inside™
Dual-core. Do more.

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

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

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