Мой Компьютер
Игровой

4 270
19 2007
февраль

ИК

стр.34

MARVEL
ULTIMATE ALLIANCE

ASCENSION TO THE THRONE

стр.18

ANCIENT WARS
SPARTA

стр.32

ДОМ 2
ПОСТРОЙ ЛЮБОВЬ!

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

Кодекс войны

1С ФІРМА «1С»

http://kv.games.1c.ru

2006 ЗАТ "1С". Всі права захищені
2006 Гра розроблюється компанією Ino-Co. Всі права захищені

Виробництво в Україні – ДП «Єврософтпром»

Ino-Co Game Development

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
Андрей СУМКО
Theseis стр. 12
Lar
DUSK-12 стр. 13
Александр СЕРЫЙ aka Sitael
Team Fortress 2 стр. 14
Геннадий САПРЫКИН
Runaway 2: The Dream of the Turtle стр. 15
The Maks
Drakensang: The Dark Eye стр. 16-17
Shrike
Ascension to the throne стр. 18-21
Вирджин КЕМПЕР
«Инстинкт» стр. 22-24
Кирилл ТАЛЕР
Homoform стр. 25-27
Thorneyed
«Дом-2: Построй любовь!» стр. 29-31
Lar
Ancient Wars: Sparta стр. 32-33
Алексей ТУР aka leprecon
Marvel: Ultimate Alliance стр. 34-36
The Maks
Tony Hawk`s American Wasteland стр. 38-39
Кирилл ТАЛЕР
«Травиан» стр. 40-42
Надежда НИКОЛАЕВА
Хардкорность, которой нет-2 стр. 44-47
Кирилл ТАЛЕР
Записки Автоответчика стр. 48-50

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№4 (270), 19.02.2007
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

Финишная ленточка Карикаталера

(Актовый зал ДЗВР, торжественная атмосфера; пол щедро усыпан семечками, хвостами ящериц и молочно-виртуальными зубами читателей, слишком остро обсуждавших очередную статью; тяжёлый занавес, сплетённый из бород рыжих гномов, с дарственной надписью «ДыЗыВээРу от Glukk`a. И шоб вы все не болели, а то я приду и...» неумолимо открывается, редкие, но искренние аплодисменты, на сцену выходит Кирилл Талер, как всегда небритый, с сигаретой в зубах.)

Талер: Цыплят, как известно, считают по осени. В холодном и неизбежно зимнем месяце феврале считают только мохнорылых подозрительных личностей. Берут в руки старый обшарпанный талеромер и начинают шпарить...

К чему это я, спросите?! А к тому, что конкурс «Карикаталер», успешно радовавший и раздражавший читателей ровно полгода, подошёл к своему логическому завершению. И сейчас мы — то есть, теневой лидер Игрограда Михаил Литвинюк, мэр Игрограда Татьяна Кохановская, обе головы грамоты. Одно из произведений **Zombii8999** вы можете наблюдать на большом экране.

Вторая номинация. **Самая оригинальная карикатура.** И в ней, естественно, «повалялся» **Zombii8999**, так как данная представленная работа претендовала и сюды... *(Свист, топот ног, обиженные крики: «Ты сам сначала писать научись, грамотей! А то в «Автоответчике» и почерк у читателей плохой, и в слове «фигня» три лишние буквы «Ы»!!!)* Но превзойти данного автора не удалось даже Зомбю с четырьмя циферками. *(Тоненький хриплый голосок из зала: «Ты моя ник не каверкай, да?!»)*

Итак... Бум-бу-рум-бум-бум! В данной номинации побеждает **неизвестный художник** с цветным сказочным «коллажем»! *(Одинокий голос: «Не поял... Он чо, не подписался?»)* Да нет, подписался. Но недавно у нас в ДЗВР падала база, и некоторые письма были безвозвратно утеряны. В том числе и то, к которому прикрепился данный шедеврик. Отзовись, хозяин/хозяйка рисунка! Напиши на **taler@mycomp.com.ua**, а через две недели и награждение.

Лучшая каррикатура.
Автор: **OIS**

Самая оригинальная карикатура.
Автор: **ждем контактов...**

Самый активный участник.
Автор: **Zombii8999**

Bateau (мы посовещались и решили, что два голоса им будет слишком жирно, а один — как-то неавторитетно, потому сошлись на полутора...), здоровенный енотовидный кот в татуировках (то бишь, Jaguar), отвратительно-*симпатишное* существо Мохнорыл, а также ваш покорный слуга — оглашаем результаты голосования по «Карикаталеру».

Единственная заминочка в том, что с призами мы на данный момент определяемся, но они **обязательно** будут оглашены в следующей «Бензо». *(Свист, улюлюканье, крики: «Зажали призы, щаз себе нахапают, а нам...»)*

Итак, первая номинация. **Самый активный участник конкурса.** Бум-бу-ру-бум-бум! Торжественный момент, вносите чемпио... То есть, определяйте победителя!

С огромным отрывом от остальных в данной номинации победил **Zombii8999!** *(Бурные цветы, букет аплодисментов, крики «Художнег, ресуй ещо!!!» и т.д.)*. Количество присланных работ у этого участника неумолимо приближается к десятке... А может, и преодолело эту черту... Мало ли что, вдруг пара писем не дошла? Причём многие работы — достойного качества. Через две недели **Zombii8999** будет вызван в Триумвират для вручения приза и почётной

И, наконец, Гран-при. Точнее, первая ласточка... То есть, абсолютный победитель в номинации **самая лучшая карикатура!** Помните онлайн-выпуск с наболевшей такой «Бензоколонкой»? А помните, насколько мерзопакостно, цинично и пошло выглядела карикатура на меня, публиковавшаяся в спецвыпуске?! Увы, кроме меня и Мохнорыла никто не проголосовал против — остальные сотрудники ДЗВР, в т.ч. и мэр, и теневой лидер высказались однозначно «За!»... *(Голос из зала: «Гыыыыы! Шо, нарвался?! Сам начал конкурс, сам и расхлёбывай!»)* Поэтому — фанфары!

Приз за лучшую карикатуру конкурса «Карикаталер» получает великий и ужасный **OIS**, изобразивший из меня нечто совсем уже... *(Бурные аплодисменты, крики «Браво!!!»)* Ну дык, на то она и карикатура, чтобы высмеивать!

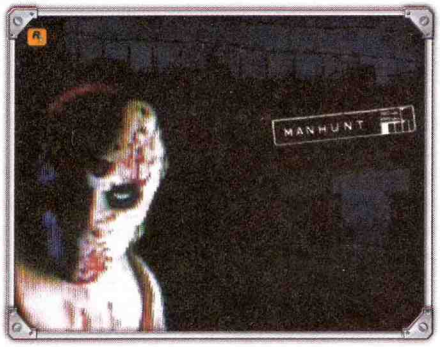
Посему торжественное вручение призов состоится в следующем номере, а пока приглядывайтесь к Bateau, Jaguar`у, да и остальным небезызвестным авторам МИКа. Очень, знаете ли, хочется, чтобы они тоже получили... свою порцию читательского креатива.

До встречи, новый конкурс тогда же, когда и награждение! *(Занавес из рыжих бород гордо топорщится.)*

Игровые новости

Охота скоро начнётся

Компания *Rockstar Games*, о которой даже как-то неудобно рассказывать, чем она так известна, порадовала всех настоящих маньяков и извращенцев анонсом сиквела к одной из тех игр, про которые больше говорят, чем они того стоят. Речь идёт о неоднозначном проекте **Manhunt**, в котором игроку нужно было вжиться в шкуру подонка и безжалостного убийцы, приговорённого к смертной казни и спасённого



в самый последний момент ополоумевшим миллионером для съёмок такого себе «реалити шоу». В чём главная фишка этих съёмок вы можете догадаться только по названию игры, даже если до сих пор умудрились ни разу о ней не услышать. Ага, охота на людей. Убийство ради убийства, если не хуже…

И всё бы ничего, да только Rockstar не постеснялась вставить в игру огромнейшее количество вполне обыденных предметов, при помощи которых главный герой совершал подлые умерщвления с особой жестокостью. Собственно, именно эта показная жестокость (которую не могла сгладить даже порядком устаревшая графика) стала причиной того, что Manhunt был запрещён для продажи не только в пуританской Германии (там скоро даже тетрис запретят), но и во вполне либеральных Австралии и Новой Зеландии.

Начало нового раунда в поединке игрофобы vs Manhunt намечено на лето нынешнего года. Впрочем, к тому времени игра должна появиться только на консолях PS2 и Wii. В том, что портирование на PC таки состоится, мы не сомневаемся, но когда именно Rockstar намерена обратить взор на «нашу» платформу пока не известно.

Тем не менее, готовить полиэтиленовые пакеты, «розочки» и бензопилы можно уже сейчас. И параллельно задуматься о приобретении… Нет, нет! Прочь из головы, подлые мысли! PC only and forever!!!

Ударим автопробегом по NFS!

Разработчики из *Xbow Software*, известные нашему геймеру по сериалу *«Звёздные волки»*, похоже тоже порядком подустали от однообразных автосимов и автоаркад, напичканных неоновыми подсветками, карбоновыми капотами и легкосплавными дисками. Поэтому новый проект этой компании представляет собой оригинальную альтернативу серии NFS и всем её клонам.

Игра **«Автопробег: Чёрное море»** в первую очередь интересна своим сеттингом, не похожим ни на что другое. Все заезды будут проходить на фоне ярких летних черноморских пейзажей, а состав транспортных средств набран прямо из периода с тридцатых по шестидесятые годы прошлого века — золотая эпоха автомобилестроения! При этом — никаких «Побед» и прочего ширпотреба! Только экзотические шедевры автопрома: хромированные ободa, колёса на спицах, открытый верх и ветер в морду…

По самой игровой механике можно сказать, что она будет похожа на классическое ралли, дополненное такой фишкой, как начисление бонусных очков за различные «фигуры высшего дорожного пилотажа». Кроме того, обещается *режим карьеры*, который предоставит игрокам возможность прокатиться по специально подготовленным трассам и поразмяться выполнением различных трюков.

Игра «варится» на движке уже хорошо зарекомендовавших себя *Xpand Rally* и *«Уаз 4х4»*. Естественно, с некоторыми добавлениями и исправлениями. Графика, судя по скриншотам, особой детализированностью не страдает, но в целом картинка приятная и явных огрех выискать не удалось. Очевидно, что основной упор сделан на красочность и позитивность картинки,

и это срабатывает на все 100, особенно на фоне мрачных ночных покатушек в *самизнаете-какой серии*. С другой стороны, используемый движок обещает хорошую «симуляторную» составляющую игры. Разработчики предупреждают, что поначалу управление покажется сложным, однако настоящие поклонники автосимов будут приятно удивлены.

Ну что ж, семь футов под килем, господа разработчики! Главное — не затягивайте с релизом.

Кстати, вдогонку к этой новости нужно сообщить о том, что среди консольных анонсов компании *THQ* на 2008 год скромно затесался сиквел к замечательной автоаркаде **Juiced**. Думаю, издатель не обделит PC-геймеров, и кроме заявленной приставочной версии выпустит портированный вариант.

Абордаж прошёл успешно

Невесёлая новость поступила от горячо любимой многими поклонниками спортивных менеджеров компании *Sports Interactive*. Как заявляют сами разработчики, их проект **NHL Eastside Hockey Manager** пал жертвой компьютерного пиратства — продажи не окупили затрат на разработку. При этом SI имеет полное право утверждать подобные вещи, поскольку EHM является в своём роде уникальной игрой, не имеющей на данный момент никаких конкурентов. В то же время количество игроков, заинтересованных в менеджерах на хоккейную тему по крайней мере на североамериканском континенте ничуть не уступает количеству поклонников футболь-

ных игр этого жанра. Основной причиной провала продаж SI называет тот факт, что EHM очень быстро попал в сеть BitTorrent, которая набирает всё большую популярность. А так как публику, играющую в подобные игры, трудно назвать казуальной… Ну, дальше уже всё понятно.

Что будет с серией в более далёкой перспективе, пока неизвестно, хотя надежды на возрождение выглядят слишком уж призрачными. Главное, что сама Sports Interactive всётаки покрыла убытки благодаря новому Football Manager и продолжила работу над развитием хотя бы этой линейки.

Покойся с миром, Eastside Hockey Manager. Твоя смерть станет хорошим уроком для всех любителей халявы… Да, как и всё в этой жизни, она не бесконечна.

Первый тайм мы уже отыграли…

Среди поклонников виртуального футбола знаменательным событием в своё время стал день, когда компания *Konami* решила покорить PC-мир не в меру успешным консольным симулятором *Winning Eleven*. Все надеялись на то, что такой серьёзный конкурент всётаки заставит *EA* пошевелиться и сдвинуть с мёртвой точки свой проект — *FIFA*. Тем не менее, несмотря ни на что, упорное нежелание канадского игромонстра вводить в свою линейку симуляторов хоть какие-нибудь существенные улучшения скоро войдёт в поговорки. Да и *Pro Evolution Soccer* (PC-название для Winning Eleven)

при ближайшем рассмотрении оказался далеко не идеальным, хотя и представлял собой интересную альтернативу FIFA.

С тех пор прошло несколько лет и, соответственно, было выпущено по нескольку реинкарнаций каждой игры, однако ни там, ни тут ничего по-настоящему нового мы не увидели. Теперь же, волей-неволей, разработчикам придётся хотя бы сменить движки. Ибо next-gen того требует. А значит, по крайней мере в том, что касается графики, нас ждут кардинальные перемены в лучшую сторону.

Что ж, первый ход сделала именно Konami, которая выпустила **Pro Evolution Soccer 2007**. Особое внимание следует уделить тому факту, что эта игра, кроме прочего, выпускается и для Xbox 360, однако скриншоты, выложенные на официальном сайте Konami, особого вдохновения не вызывают. Ладно, разберёмся, когда игра попадёт к нам в руки.

В том, что касается остальных нововведений, то тут ничего необычного обнаружить не удалось. Больше анимаций, больше лицензий, улучшенное это, улучшенное то... Ну, а главным позитивным моментом является не заковыристая система индивидуальной тренировки игроков, а улучшенный режим мультиплеера. Собственно, многие поклонники футбола держали у себя на винчестерах по две игры — PES для одиночной игры и FIFA для сетевой.

Теперь осталось дождаться обзора и следить за новостями из стана EA Sports.

Ещё один эпизод из приключений эпизода

Мы уже сообщали вам скорбную весть о том, что *Valve* перенесла релиз второго эпизода похождений бравого доктора Фримена на это лето. Что ж, приходится ещё раз констатировать тот факт, что «эпизодическое» планирование разработки игр (небольшими частями на 5–7 часов геймплея) пока что себя не оправдывает. Некоторые обожглись на этом настолько хорошо, что даже пришлось сворачивать бизнес (вечная память *Ritual Entertainment* и её *Sin Episodes*).

Дык вот, господа присяжные заседатели, этим летом в **Half-Life: Episode Two** поиграться мы не сможем. Очередной временной ориентир, выданный сотрудниками Valve Software, — осень 2007 года. И ладно бы сам «Второй эпизод», хуже всего то, что к его выходу «привязаны» такие неординарные проекты, как *Team Fortress 2* и *Portal*. Особенно обидно за вторую игру, которая обещает нам доселе невиданный геймплей (хотя я лично ожидаю от него чего-то наподобие «бродильной» составляющей Half-Life).

Ну что, тесная компания Duke Nukem Forever и S.T.A.L.K.E.R. пополняется ещё одним тайтлом? Очень хочется верить, что это не так...

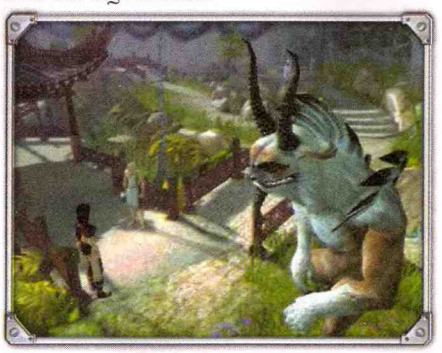
Оптимизм — это гуд!

Ричард Грей, более известный под никнеймом Levelord, обрадовал геймерскую общественность речью, полной светлого (если не сказать — идиотского) оптимизма по поводу его команды в целом и сериала **Sin Episodes** в частности. То, что *Ritual Entertainment* продал всего лишь 150 тысяч коробок с первым «эпизодом» и в данный момент вынужден перебиваться разработкой казуальных игр, нисколько не смущает почтенного сэра Ричарда. Ну, как говорится, *бох фпомасчь* и всё, что нужно, в спину. «We love Sin!» — заявляет Levelord, и если на секунду забыть о том, что «Sin» в данном случае является названием игры, я могу с полной уверенностью сказать то же самое.

Встречайте дорогих гостей!

Издатель *Take Two Interactive* объявил об уходе «на золото» очередной портированной игры. Сей факт в потоке игровой информации, обрушившейся на нас после новогоднего затишья, можно было бы пропустить, если бы не имя разработчика — *BioWare Corp*. Соответственно мы получаем практически 100% гарантии того, что новоприбывшая **Jade Empire: Special Edition** станет одним из главных претендентов на звание RPG 2007 года.

Особого внимания заслуживает неординарная атмосфера игры, более привычная для корейских MMO, но никак не для продукции BioWare. В Jade Empire: Special Edition игроку предстоит погрузиться в мир китайского средневековья, изрядно сдобренный соответствующей мифологией и легендами. Про детали сюжета и ролевой системы пока рассказывать не будем — пускай это право достанется тому, кто напишет обзор. Но если вы всё-таки понадеетесь на доброе имя разработчика и пожелаете купить игру до нашего подробного описания, поспешу обрадовать вас ещё больше.



Слова «Special Edition» появились в названии не просто так. Они означают то, что Jade Empire в версии для PC является значительно переработанной версией консольной игры. Под этим следует понимать не только увеличение разрешения и возможности переназначать управление (что является хорошим тоном при портировании любой игры), но и значительное расширение игровых возможностей. BioWare добавили в PC-версию новых монстров, новые стили ведения боя, а также основательно потрудились над улучшением искусственного интеллекта.

Так что теперь можно со спокойным сердцем показать язык консольщикам, которые хвастали тем, что Jade Empire добралась до них раньше.

Онлайновые новости

Ручник NCsoft

Корейская компания, которая специализируется на создании онлайновых проектов, рапортовала о финансовых результатах своей деятельности. И надо сказать, что картина вырисовывается не самая утешительная (особенно на фоне *сами-знаете-какой-компании*). За прошлый год *NCsoft* умудрилась получить на 43% меньше прибыли, чем за позапрошлый. При этом компания утверждает, что поводов для беспокойства нет, так как старые и хорошо зарекомендовавшие себя тайтлы *Lineage* и *Lineage II* отлично продаются и приносят высокий доход. Основной причиной снижения прибыли названы возросшие затраты на разработку и прочие необходимые для успешного ведения бизнеса нужды. И в первую очередь карман NCsoft прохудился «благодаря» запуску новой MMO *Auto Assault*, которая пока что не оправдывает надежд, возложенных на неё разработчиками. Хотя, безусловно, потенциал есть.

Главной особенностью, которая выделяет Auto Assault из бесчисленного множества MMO, является сеттинг. Это далёкая планета, на которую Земля послала своих сыновей и дочек (удивительно, но факт — дочери Земли все с нормальными ушами!), чтобы иметь «бэкап» на случай, если местное население окончательно загнётся. Благодаря этому NC-

soft «освободила» себе руки и постаралась создать уникальный мир, в котором противостоят три расы — люди, мутанты и биомехи. О том, что в итоге всё равно получился «Безумный Макс» (только более осовремененный), мы тактично умолчим. Всё-таки игра имеет право на жизнь хотя бы потому, что даёт возможность переключиться с набивших оскомину орков-гномов-эльфов на нечто новое.

Так что, господа геймеры-онлайнщики, если вам дорога судьба NCsoft, поддержите эту компанию ударной игрой в её новый проект! Ну или… хотя бы переберитесь с пиратского сервера Lineage II на офф…

Кавай теперь за деньги

Прошло уже больше года с тех пор, как началось бета-тестирование локализованной версии MMO **Ragnarok Online**, над которой трудилось российское подразделение компании *Gravity Co*, ныне известное как *Gravity CIS* (ранее эта контора носила гордое название «Мадос»). Соответственно, с 21 февраля сего года Ragnarok по-русски станет доступен только за 10 долларов в месяц с игрока.

О популярности этой игры уже давно ходят легенды, поскольку рядом с её 35 миллионами подписчиков 9 миллионов World

of Warcraft нервно покуривают в сторонке. Впрочем, проекты несопоставимы, так что от дальнейших сравнений пока удержимся (по крайней мере, до выхода *Ragnarok 2*).

Кстати, нужно сказать, что клиент игры, как и прежде, доступен для скачивания абсолютно бесплатно. И если на официальном сервере после закачки можно получить только 10 дней «пробного» доступа, то на многочисленных «неофициальных» бесплатных серверах играть можно сколько угодно. Поэтому с переходом «Мадоса» во владение Gravity Co на территории РФ начался массовый отлов «неофициалов» с показательными репрессиями. Некоторые серверы беспощадно закрывались, несмотря на то, что многие игроки провели на них не один год, прокачивая персонажа до высокого уровня (думаю, вы представляете, сколько усилий уходит на прокачку хай-левела в любой типичной корейской MMO). В сочетании с бесплатностью бета-тестируемой версии эта кампания имела определённый успех, однако что будет после 7 марта (когда бесплатный доступ будет полностью закрыт), никто предсказать не может.

Что ж, дорогие мои любители кавая. Вам либо придётся разбивать свои копилки, либо подыскивать новую виртуальную вселенную, хозяева которой менее алчны, чем Gravity Co.

И ещё раз про деньги

Проблема мошенничества, хорошо знакомая не только работникам правоохранительных органов, всё активнее и активнее перебирается из реальной жизни в виртуальные миры. При том, что некоторые игровые предметы могут быть очень редкими либо очень дорогими, мало кто может удержаться от соблазна приобрести их за реальные деньги. И вот тут уже начинаются серьёзные проблемы…

Вы уже могли слышать про грандиозный скандал, разразившийся вокруг MMO *EVE Online* осенью прошлого года. Тогда один из игроков по имени cally организовал финансовую «пирамиду», благодаря которой смог выкачать из наивных вкладчиков почти 800 миллиардов игровой валюты. Если отправиться на онлайновый аукцион e-bay, можно найти немало предложений по купле-продаже денег из EVE Online за самые что ни на есть реальные доллары. Соответственно, нехитрым подсчётом можно получить цифру в 170 тысяч вечномёртвых президентов. Внушает, не правда ли?

Этот инцидент до сих пор остаётся самой крупной афёрой, имевшей место в виртуальных мирах. Однако разработчик и издатель, компания *Crowd Control Productions* (CCP) тогда фактически открестилась от какой-либо ответственности за происшедшее, поскольку пострадавшие отдавали свои сбережения добровольно. А значит — никакие игровые правила нарушены не были.

И вот — снова EVE Online на слуху. Теперь скандал уже более серьёзный, и может иметь некоторые немаловажные последствия… Суть в том, что на сей раз в мошенничестве уличены сотрудники самой компании-разработчика, большая часть которых является по совместительству одними из самых активных игроков. Господа девелоперы, пользуясь своим служебным положением, добывали для себя и своих организаций различные игровые «вкусности», для получения которых в честных условиях нужно затратить немало времени и денег. В частности, организация Band of Brothers при помощи GM`ов и разработчиков получила в своё распоряжение несколько кораблей, чертежей и прочего добра.

CCP не разглашает имена читеров, однако заявляет, что все работники, чья вина была доказана, уволены с занимаемых должностей, и в дальнейшем все аккаунты, принадлежащие штату компании, будут контролироваться. Во избежание.

Тем не менее, коммьюнити игры всё-таки осталось недовольно финалом этой истории. Игроки хотят знать имена или, по крайней мере, ник-неймы нечестных представителей CCP.

Хех… Посмотрим, что начнётся в этой и без того неблагополучной вселенной после того, как будет выпущена локализированная русская версия игры, о чём совсем недавно было подписано соглашение между CCP и компанией *«Нетвилль»*. Господин Мавроди может найти своим талантам новое применение.

Да, про тот же e-Bay тоже необходимо уточнить одну важную деталь. Ещё в январе руководство этого интернет-аукциона объявило об отказе от игровых лотов. Переход будет достаточно мягким, пока что никто не собирается в принудительном порядке удалять заявки на продажу мечей +20 enchant, различных ancient арморов и тех же внутриигровых валют. Однако со временем все эти вещи должны постепенно исчезнуть из списка

НОВА СЕРІЯ
акустичні системи з дистанційним пультом керування
F&D
www.fd-audio.com
IF-500D
потужність (RMS): сабвуфер: 15 Вт, сателіти: 2 x 10 Вт.
IF-500
потужність (RMS): сабвуфер: 15 Вт, сателіти: 2 x 7 Вт.
IF-500A
потужність (RMS): сабвуфер: 15 Вт, сателіти: 2 x 10 Вт.

предложений, доступного на e-Bay. Очевидно, руководство этого ресурса предчувствует что в самом ближайшем времени за преступления в играх могут начать карать так же, как и за преступления в реале.

Ждём появления интернет-полиции? Вполне возможно...

Ну что, полегчало?

Наконец-то *Electronic Arts* сделала официальное заявление о судьбе многообещающего (вернее, многообещавшего) проекта **The Lord of the Rings: The White Council**. Как вы помните, мы уже сообщали о слухах, которые твердили о сворачивании работ над этой RPG. Ну вот, теперь это уже не слухи, а самая настоящая и жестокая правда.

Всё, пускай это будет самая короткая новость в этом выпуске.

Вне игры

Родителям на заметку

А областные исследователи из университета Рочестера (Великобритания) пошатнули сами устои привычного восприятия игр родителями, как абсолютного Зла. Дело в том, что по результатам их работы выяснился занимательный факт — шутеры могут положительно влиять на зрение детей! Именно так, не более и не менее. Принцип исследования был таков: детей-участников эксперимента разделили на две группы и давали им играть по часу в день. Первая группа играла исключительно в Unreal, вторая — исключительно в тетрис, и по истечении определённого срока выяснилось, что дети, игравшие в шутер, в среднем на 20% лучше проходят все привычные офтальмологические тесты (от привычных плакатов с буквами разного размера до сложных картинок, требующих тонкого восприятия цветов). В группе, которая вместо толп скааржей укладывала знакомые любому геймеру фигурки, никаких улучшений (равно как и ухудшений) замечено не было.

Учёные тут же предположили, что динамичная обстановка экшен-игр способствует развитию тех участков мозга, которые отвечают за обработку информации, поступающей от зрительных нервов. Так что теперь, дорогие мои малыши, когда мама в очередной раз подойдёт к вам и начнёт рассказывать о вреде компьютерных игр для глаз, откройте ей сайт университета Рочестера и не забудьте упомянуть, что просмотр шоу «Дом 2», например, улучшению зрения не способствует нисколечки.

А потом покажите язык и... отправляйтесь в угол.

К нам на утренний рассол...

Прибыл аглицкий посол. Вернее, не аглицкий, а шведский. И не к нам, а в мир MMO **Second Life**. Но — посол.

Посол он, надо сказать, не просто так, а по поручению правительственного Swedish Institute, чтобы открыть в игре настоящее посольство Швеции, хотя и с несколько ограниченными полномочиями. Главным ограничением, которое наложено на виртуальное посольство, можно считать невозможность выдачи шведских виз, однако всей необходимой информацией заинтересованных игроков обеспечат, в прохождении всей бюрократической цепочки в реале помогут, даже подскажут, какие достопримечательности нужно посетить в первую очередь.

Ну что сказать? Такой прецедент достоин внимания не только потому, что это первое в истории MMO «поселение» официального лица, представляющего правительство целого государства. Важен сам факт признания игр не простой забавой для детей, а даже наоборот — серьёзным социальным явлением, с которым нужно считаться (и не только такими методами, которые предпочитает глубокоуважаемая Хиллари Клинтон со своими приспешниками).

Хотя, чему удивляться? Мы уже писали об успехах американского правительства, которое использует для популяризации службы в своих войсках онлайновый проект. И пускай мы не знаем, насколько увеличилось количество и, что немаловажно, качество граждан, желающих примерить униформу со звёздно-полосатым флагом, сама игра получилась на славу. Так что тенденция налицо. Скоро будем выбирать виртуальных президентов, бастовать на виртуальных майданах и сидеть в виртуальных тюрьмах по идеологическим соображениям.

Hasta la vista, старые игры?

По заявлению Рича Викхема (Rich Wickham), который отвечает за игровую направленность Windows, до руководства корпорации *Microsoft* наконец-то дошло, что проблема совместимости игр, разработанных под *Windows XP*, всё-таки существует. Как будто мало было опыта предыдущей смены поколений операционных систем, при которой игроки потеряли возможность запускать любимые и нежно хранимые на винчестере игрушки (лично я до сих пор не могу простить Гейтсу того, что классические Transport Tycoon Deluxe, Master of Orion и X-com не могут по-человечески работать под XP). Впрочем, проблему кое-как решали при помощи перекомпиляции того, что можно было перекомпилировать из 16-битного кода в 32-битный, а также через немногочисленные и страшно неудобные в использовании эмуляторы. В этот раз перемены в структуре операционной системы оказались не менее (а то и более) серьёзными — надеюсь, вы уже в курсе, чем отличается DirectX 10 от предыдущей версии, и почему его нельзя будет установить на Windows XP (а если не в курсе, то почитайте в журнале «Мой компьютер» №7 за этот год).

Если на секунду забыть о проблемах совместимости, то, конечно, можно сказать, что *Windows Vista* и её неотъемлемая часть — DirectX 10 являются ощутимым шагом вперёд.

Во-первых, структура нового API позволит снять значительную нагрузку с центрального процессора и шины передачи данных за счёт более рационального использования внутренних возможностей видеокарты (но в то же время это означает, что старые видеокарты

не смогут работать под DirectX 10 ни за какие коврижки — тем, кто не успел обзавестись GeForce восьмитысячной серии, пока что придётся довольствоваться эмуляцией старого доброго DirectX 9). Этот *финт ушами*, а также некоторые другие изменения и улучшения, по словам Microsoft, должны увеличить производительность в играх примерно в шесть раз. Хотя тут уж как посмотреть... Если, например, попытаться прорисовывать на DX9 тот же объект, который получается на DX 10 при использовании оригинальной технологии трёхмерных полигонов, то тут действительно пойдут такие цифры, что впору и за голову схватиться. Однако с шестикратным приростом в уже имеющихся играх Microsoft явно поспешила (ага, и это ещё если они запустятся). Так что, скорее всего, нам стоит ожидать качественного скачка в том, что касается качества картинки, при незначительном падении FPS.

К тому же Microsoft уже начала распространять среди разработчиков новые SDK (Software development kit) — наборы утилит для написания программ (в том числе и игр) под Vista. При этом разработчики отмечают, что новые SDK значительно проще и удобнее старых, так что бюджеты на разработку должны снизиться, а скорость работы — вырасти. В этом плане с Microsoft уже сотрудничают такие компании, как Electronic Arts, PopCap Games, Vivendi Universal, THQ, Slam Games, WildTangent и многие другие.

Ещё один интересный момент — это введение так называемого «родительского контроля» (Parental Control), благодаря которому родители смогут следить за тем, во что играют их дети, пока старших нет дома. А если нужно — папа с мамой поставят запрет на запуск игр с неподходящим рейтингом ESRB, равно как и тех тайтлов, которые ещё не прошли эту проверку.

Возвращаясь к вопросам совместимости, скажу, что Рич назвал цифру в 1000 игр, которые уже прошли тестирование на совместимость. По его словам, получается, что подавляющее большинство из них отлично работает под Vista. Но в то же время достопочтенный господин скромно отметил, что Microsoft не может проверить абсолютно все существующие игры, так что если у вас чего-то там не идёт, простите… Но мы работаем, честно! В поте лица.

Ладно, пока что в любом случае не стоит торопиться с переходом на Windows Vista, поэтому подождём и посмотрим, как будут развиваться события.

Шок M, L, XL, XXL…

Если вы играли в (справедливо) отутюженную Кириллом Талером и почтенным Ларом эпохальную космическую игрулину «Завтра Война», то должны понять весь ужас происходящего с нашей планетой и отечественным рынком компьютерных игр в частности. Мало кто сможет забыть *того-самого-зомбированного-мальчика*, который с видом полного идиота раскладывал на столе шоколадки «Шок XXL», а затем с оргазмической гримасой кусал это чудо российского пищепрома…

Ура, товарищи! И ещё раз — ура! Одиозные шоколадки возвращаются! Или лучше написать «батончики наносят ответный удар»? В общем, как ни называй, а теперь всех тех,

кто собирается купить порядком подзапоздавшую локализацию игры **Tomb Raider: Angel of Darkness**, ожидает приятная (ли?) встреча с очередной порцией рекламы «Шок XXL».

Впрочем, на сей раз то ли рекламодатель учёл ошибки предыдущего опыта (ну трудно представить, что здравомыслящие геймеры станут питаться теми же шоколадками, что и зомбированные мальчики), то ли локализаторы из компании «Новый Диск» оказались умнее разработчиков «Завтра Войны», но в итоге концепция игровой рекламы была пересмотрена. Родители, не бойтесь! Не нужно представлять, что будет делать Лара Крофт с батончиками на глазах у ваших детей, которым вы купите эту замечательную игрушку, — никаких изменений в роликах не предвидится. Всё будет гораздо хитрее. Игра дополнится ненавязчивыми рекламными плакатами, которые будут содержать ключ к решению некой головоломки. А та, в свою очередь, даст игроку доступ на спрятанную в недрах сайта **http://eidos.nd.ru/tombraider/home.html** страничку, посетители которой получат некие призы (очевидно, всё те же шоколадки).

Ну и на том спасибо.

И опять-таки, вдогонку к Лариске с батончиками, расскажем о ноу-хау игрового подразделения всемирно известной компании — *Disney Online*. Знаете вы или нет, но эта контора готовит к выходу новый онлайновый проект под названием **Pirates Caribean Online**. Продолжая традицию этой новостной колонки в том, что касается написания *слов-через-чёрточки*, сообщаю, что новая MMO будет посвящена *сами-понимаете-которой-из-вселенных-Disney*, представленных на данный момент двумя блокбастерами с Джонни Деппом в главной роли. Игра будет ориентирована в так называемый «семейный» сегмент, поэтому всё будет мило, казуально и с минимальным рейтингом ESRB.

А теперь — суть. Disney Online сообщает, что игроки будут иметь два варианта игры в Pirates Caribean. Один — традиционная подписка за 9.95 долларов в месяц, позволяющая использовать все игровые опции и получать какие-нибудь бонусы (обычное дело). Но вот второй основан на использовании рекламы. Разработчик заявляет, что сама по себе реклама не станет частью игрового окружения, поэтому вокруг того, как будет реализована эта идея, сейчас ходят самые различные слухи. Один из наиболее вероятных — это запуск окна игры в уменьшенном виде, в то время как на оставшейся площади экрана будут располагаться рекламные банеры. Мне, если честно, больше нравится идея с рекламными экранами загрузки… Посмотреть, что из этого получится, можно будет уже этой весной.

Кстати, Disney пока не объявила список рекламодателей, но будем надеяться, что хотя бы в Pirates Caribean великий и ужасный «Шок XXL» не появится.

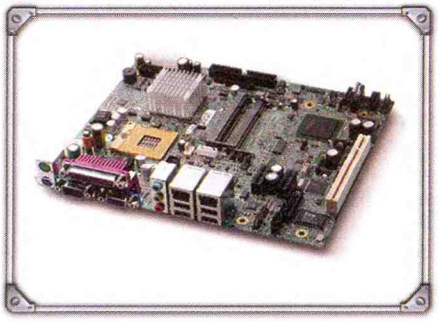
Железные новости

Крохотная плата для большого компа

Компания *ADLINK Technology* анонсировала выпуск материнской платы малого форм-фактора *FlexATX* для построения систем на базе процессоров *Intel Core 2 Duo Mobile*, *Core Duo* и *Core Solo* с FSB 667 МГц. По площади платы форм-фактора FlexATX на 30% меньше плат Micro-ATX, поэтому могут быть использованы в качестве платформ более компактных компьютеров. Новая плата, получившая имя **M-885**, построена на чипсете *Intel 945GM Express*. Этот чипсет поддерживает до 2 Гб

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!

памяти типа DDR2-533/677 с двухканальной архитектурой, имеет встроенное графическое ядро *Intel GMA 950*. Среди особенностей M-885 следует отметить наличие двух контроллеров Gigabit Ethernet Intel 82573, двух портов Serial ATA и один ATA 100, поддержку до шести портов USB 2.0, из которых четыре выведено на заднюю панель. Также на плате нашлось место для двух COM-портов и для параллельного порта LPT. Есть возможность подключить два устройства с



интерфейсом PCI Express x1 и одно с шиной PCI. Звуковая подсистема построена на базе аудиокодека ALC880 компании Realtek. Возможности продукта довольно ограничены, но платы малого форм-фактора никогда и не отличались поражающим воображение богатством наворотов.

Источник: *3D News*

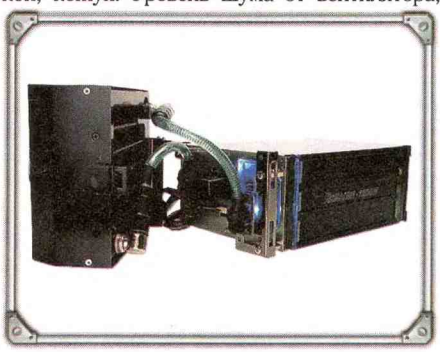
Гонят в промышленных масштабах

ASUS присоединилась к производителям, представившим свои разогнанные версии флагманского графического ускорителя GeForce 8800 GTX, анонсировав **EN8800GTX AquaTank/HTDP/768M**. Применение водяного охлаждения позволило снизить температуру графического процессора на 12°C по сравнению с референсным кулером. Сам модуль AquaTank размещается в разъеме PCI внутри корпуса, а не снаружи, как в большинстве аналогичных решений. Частота графического процессора такого ускорителя выше на 55 МГц, нежели предусмотрено эталонным дизайном NVIDIA (630 МГц против 575 МГц). Для памяти DDR3 разница составляет 260 МГц (2060 МГц против 1800 МГц). Производитель заявляет, что такое повышение частот дает увеличение производительности в играх до 11%. К сожалению, не сообщается, соответствует ли разница в цене EN8800GTX AquaTank/HTDP/768M и референсного ускорителя прибавке в скорости.

Источник: *iXBT*

Прохлада для видюхи

Тайваньская компания *Thermaltake Technology*, авторитетный производитель оригинальных систем охлаждения, качественных блоков питания и корпусов, отчиталась о выпуске нового **водоблока TMG ND4**, предназначенного для установки на видеокарты *GeForce 8800 GTX*. Новая модель, принадлежащая фирменной серии TMG, является гибридной системой, в которой охлаждение происходит за счет протока жидкости и обдува вентилятором. Такая конструкция позволяет добиться высокой производительности кулера при невысоком уровне шума. Более того, дизайн Thermaltake TMG ND4 предусматривает отвод тепла как от графического чипа, так и от микросхем памяти. Водоблок совместим только с GeForce 8800 GTX, причем, его габариты позволяют использовать снаряженные им видеокарты в конфигурации SLI. Рассмотрим устройство TMG ND4 вкратце. К медной пластине, прилегающей к поверхности чипа, припаян водоблок со штуцерами. К этой конструкции прикручены алюминиевые радиаторы для охлаждения микросхем памяти. Тонкая подгонка под размеры GeForce 8800 GTX и наличие термопрокладок гарантируют эффективный отвод тепла от каждого BGA-чипа. Радиаторы обдуваются 60-мм вентилятором. Воздушным потоком управляет прозрачный, украшенный голубой подсветкой, кожух. Уровень шума от вентилятора,

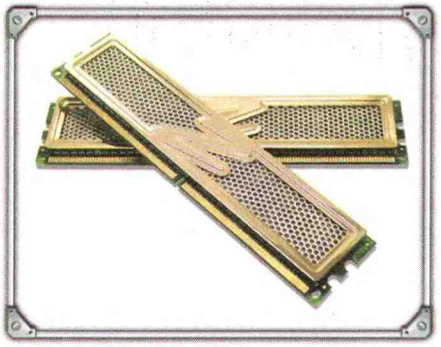


работающего на 2000 об/мин не должен превышать 18 дБА. Thermaltake обеспечила полную совместимость нового водоблока со своими системами жидкостного охлаждения. Диаметр трубопровода может составлять 1/4 дюйма (6,4 мм) или 3/8 дюйма (9,5 мм). Размеры TMG ND4 составляют 199,4X96,9X36,5 мм, масса — 400 г.

Источник: *3D News*

Серьезная память

Для любителей современных требовательных компьютерных игр компания *OCZ Technology* представила новые продукты — модули памяти **PC2-6400 типа DDR2** с двухканальной архитектурой серии **Gold Edition**. Представлены одиночные модули емкостью 2 Гб и наборы общей емкостью 4 Гб. Модели оснащены фирменными позолоченными радиаторами *XTC* (Xtreme Thermal Convection), улучшающими циркуляцию воздуха за сетчатыми пластинами. Отмечается, что оверклокерам пригодится технология EVP (Extended Voltage Protection), благодаря которой можно поднять напряжение на памяти до 2,1 В. На данный момент «золотая се-



рия» компании OCZ насчитывает около 16 моделей, при этом максимальный объем модулей памяти этой серии до этого составлял 1 Гб. Кроме младших моделей *PC2-5400* и *PC2-4200* серия Gold Edition включает также «экстремальные» версии с рабочими частотами выше 1 ГГц. Основные характеристики:

- ✓ код продукта — 4GB D/C Kit PN-OCZ2G800VP4GK;
- ✓ тип памяти — небуферизированная DDR2;
- ✓ рабочая частота — 800 МГц;
- ✓ тайминги — 5-5-5-18 (CAS-TRCD-TRP-TRAS);
- ✓ разъем — 240-контактный DIMM;
- ✓ рабочее напряжение — 2 В;
- ✓ особенности — технология EVP;
- ✓ гарантия — пожизненная.

Источник: *3D News*

Экстремальный блок питания

В 2001 году компания *Koolance* представила первый в мире блок питания форм-фактора ATX с водяным охлаждением. Эта идея была реализована в модели мощностью 230 Вт. Учитывая сегодняшнюю ситуацию на рынке, когда ряд компаний уже представили свои решения для настольных ПК мощностью 1000 Вт и более, Koolance решила не отставать от других и выпустила новый 1200-Вт БП. Особенностью новинки, получившей незамысловатое имя **PSU-1200ATX-12S**, является применение системы водяного охлаждения. Новый БП обеспечивает по двум линиям +12 В силу тока 18 А, а для двух других — по 30 А, что в общей сложности дает 96 А. Но максимальный ток нагрузки по всем четырем линиям +12 В не может превышать 85 А. Имеется 4 разъема питания PCI Express, заявленный КПД составляет 80%. К положительным особенностям новинки можно отнести модульную систему подключения кабелей. В помощь СВО устанавливается 12-см вентилятор с синей светодиодной подсветкой, который, в зависимости от скорости вращения, создает уровень шума в пределах 25–33 дБА. Конечно, возникает вопрос: сколько же места потребуется для такого гиганта? Производитель уверяет, что БП поместится в большинстве корпусов, отвечающих спецификациям ATX, E-ATX и BTX, при этом глубина «шахты» должна быть не менее 9" (23 см). Но покупателям также придется решать проблему с размещением блока водяного охлаждения, который имеет габариты 17,2x14,1x10,5 см. Да и цена может стать серьезной преградой — $500. Производитель дает гарантию 2 года. Основные характеристики:

- ✓ мощность — 1200 Вт (1400 Вт пиковая);
- ✓ вентилятор — диаметр 12 см, воздушный поток 30–107 кубических футов в минуту, уровень шума 25–33 дБА;
- ✓ максимальный ток нагрузки по линиям +12 В: 85 А;
- ✓ особенности — модульная система подключения кабелей, защита от превышения выходных напряжений, защита от перегрузки, схема активной коррекции коэффициента мощности (active PFC);
- ✓ габариты БП — 152x81x210 мм;
- ✓ габариты СВО — 172x141x105 мм;
- ✓ общая масса — 6,2 кг.

Источник: *3D News*

Hi-Fi компьютер

Японская компания *Onkyo*, известный производитель высококачественной аудиоаппаратуры, в следующем месяце представит новый **медиацентр HDC-1.0**. Это устройство должно сменить предыдущую модель *HDC-7*, которая появилась на рынке в мае прошлого года. Для того, чтобы новый медиацентр смог совместить в себе функции различных цифровых устройств и функции современного компьютера, он укомплектован современными компонентами и поставляется в комплекте с последними версиями

специализированного мультимедийного программного обеспечения от Onkyo и с предустановленной *Windows Vista Home Basic*. В компактном корпусе с габаритами 205x240x92,5 мм скрыт процессор *Intel Core 2 Duo T5500*, 1 Гб оперативной памяти, компактный жесткий диск форм-фактора 2,5" и емкостью 120 Гб, интегрированная в чипсет *Intel 945GM* графическая

подсистема с выходом DVI, сетевой интерфейс с пропускной способность 1 Гбит. Помимо этого, доступны интерфейсы USB 2.0 и Firewire. Звуковая подсистема представлена PCI-картой *Onkyo SE-90PCI*, которая способна выдавать качественный двухканальный сигнал с характеристиками 110 дБ и 24 бит/192 кГц. Более того, для снижения уровня наводок и помех, специалисты из Onkyo решили отказаться от размещения блока питания внутри медиацентра. Далее, для снижения общего уровня шума системы используется множество резиновых заглушек и лишь один вентилятор диаметром 8 см. Все это удовольствие от профессионалов в области аудиотехники будет стоить $1739.

Источник: *3D News*

Адреса источников:

www.compulenta.ru
www.ixbt.com
www.3dnews.ru

Мобильные новости

Персональные видеорингтоны

Американская компания *Vringo* представила для пользователей мобильных устройств новый сервис, который позволяет создавать собственные видеорингтоны.

Чтобы воспользоваться этой услугой, необходимо с помощью веб-камеры и сайта **Vringo.com** записать обращение или сюжет и подписать на него своих знакомых. Когда абонент, создавший видеорингтон, позвонит на чей-то телефон, то на нем будет воспроизводиться персональное видео.

Сервис является бесплатным и начнет работу в конце марта этого года. Vringo планирует также продавать лицензированный контент — фрагменты из кинофильмов, мультфильмов и т. д.

Кроме того пользователям будут предложены голосовые музыкальные сообщения, видеопочта.

Источник: «*мАбила*»

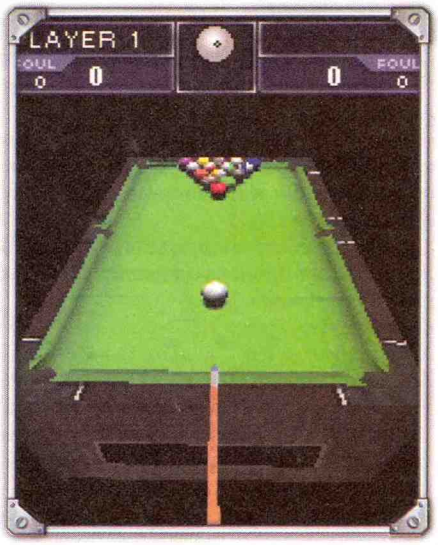
Реальный бильярд!

Компания *Qplaze* представила мобильным геймерам логическое продолжение серии *Real Billiards* — игру **3D Real Billiards 2007** — трехмерный бильярд для мобильных телефонов.

У игрока есть возможность вращать игровой стол как угодно, а подвижные игровые камеры заснимут каждый удар, превратив игру в кинофильм. Теперь выбирать можно не только угол удара, но и точку зрения, с которой вы смотрите на стол, наслаждаться великолепными повторами с различных точек зрения и сражаться с друзьями и электронными оппонентами.

В игре поддерживаются следующие режимы:

- ✓ русский бильярд («пирамида», «малая пирамида», «московская пирамида»);
- ✓ американский бильярд («американка», «непрерывный пул», «стрейт пул», «девятка», «ротация», «одна луза», «бортовой пул»);



- ✓ мультиплеер, позволяющий нескольким игрокам играть друг с другом на одном телефоне по очереди;
- ✓ режим турнира — для игры со все более и более умелыми электронными оппонентами.

Источник: «*Мобильный контент*»

Веб-контент — в мобилку

Сайт **Myxer.com** (сервис компании *mVisible*), известный как удобное место для создания и показа мобильного контента, объявил о запуске **MyxerMagic** — бесплатного средства для загрузки изображений с веб-сайтов на телефон через обычный веб-обозреватель. Для этого сначала потребуется скачать с сайта **www.myxermagic.com** расширение к браузеру, которое добавит в его контекстное меню строку «*Myxer — Send image to phone!*». Пользователи могут посылать фото не только себе, но и другим людям (интересно, будет ли это считаться спамом?).

Для тех, кто крайне внимательно относится к контенту, MyxerMagic предлагает также мощный веб-редактор изображений, который позволяет адаптировать фото для телефона. MyxerMagic работает с любыми мобильными устройствами, поддерживающими MMS в любых сетях.

Источник: «*Мобильный контент*»

Сделано в Украине

Специалистами *Инженерного агентства «AntenNet»* (Днепропетровск/Украина) разработана съемная оптическая приставка, проявляющая зрительную трехмерность для статичных картинок и динамичных изображений в анаглифическом формате непосредственно с их носителя — без использования специальных очков, шлемов и пр. (т.н. автостереоскопический режим). В качестве носителя могут быть использованы любые 2D-устройства: экраны любых форматов, указательные табло, рекламные панели и light-боксы, полиграфические изделия, упаковка и т.п. — плоские и с кривизной. Приставка обеспечивает одновременный эффект зрительной объемности сразу для группы наблюдателей — без отслеживания их положений перед изображением. Устройство представляет собой композитную оптику со встроенным селектором зрительных ракурсов. Технология изготовления композита ориентирована на массовые комплектующие изделия из оптических пластмасс и на типовое высокопроизводительное оборудование, ввиду чего себестоимость изготовления беспрецедентно низкая — на порядки ниже аналогов. Товарное представление готового композита планируется в виде мерного материала (кв.м), в виде форматных пластин (для полиграфии, или под размеры типовых экранов) либо в виде готовых к употреблению приставок. Установка приставки на изображении может быть навесной/съемной, но композитная оптика допускает и жесткий вариант установки — клеевой, встроенный в материал экрана и т.п. — без ухудшения стереоэффекта. Приставка совместима со всеми действующими и анонсированными моделями 2D-устройств, благодаря чему достигается реальная 2D/3D-конверсия обычных «плоских» аппаратов (телевизоров, дисплеев, мобильных трубок, игровых приставок, специальных мониторов и т.д.) — без малейшей переделки они становятся автостереоскопическими «трехмерными» устройствами. Приставка долговечна, ее съемное применение предельно упрощено (надел-снял), она не требует точной установки, отслеживания позиции и коррекции смещений на носителе изображения, ее оптическая схема исключает необходимость внешнего управления (пассивный режим), вмешательства в работу и технического обслуживания. Анаглифический контент стандартный, т.е. не требует доработки и совместим с любыми действующими трактами/каналами трансляции графики и видео (проводная и беспроводная связь, приемники и передатчики) без необходимости их модернизации. Использование приставки не имеет медицинских противопоказаний или каких-либо ограничений, кроме дальтонизма.

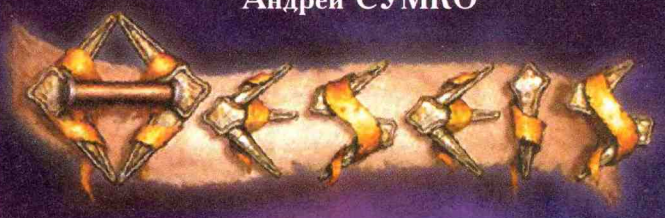
Официальная — развернутая презентация проекта **StereoStep**, по заявлению разработчиков, состоится не позднее апреля 2007 года.

Источник: «*Мобильный контент*»

Адреса источников:

www.mabila.ua
www.procontent.ru

Андрей СУМКО



Разработчик: Track7Games
Жанр: action/adventure
Дата выхода: 2007 г.

Я — мэр Игограда, у меня куча денег, я указываю, что делать всему ДЗВР... Когда пора обедать, вместо опостылевшего «Иди жрать» я слышу звук колокольчика. Примерно такой: дзинь, дзинь, дзззззззззззз...

— Ммм, шо за... Я спать хочу! — но будильник не внимал моим мольбам и продолжал настойчиво трезвонить. Мне не оставалось ничего иного, кроме как проснуться.

Вышел на улицу, потянулся:

— Красотища-то какая, лепота.

На улице и вправду было отлично. Ветерок... С нового плазменного экрана на здании ДЗВР (видимо, мэрия немало денег выделила) вещал Талер. Гхм, смешной он, я его раньше таким не видел. Хотя я его видел-то всего один раз, на входе в здание «Дримфала». Но тогда он был небритым, с красными глазами, а сейчас... Гладко причесанный, выбритый, в костюме-тройке. Тьху ты, аж противно:

— Любі друзі! Ми всі знаємо, як нам всім тяжко. Особливо після того, як мерія уріза... мгхм... після того, як мерія підвищила таких чудових агентів, як Олександр Глюк та Том (перетинка) Док (перетинка) Кертіс. І тому, у цю тяжку годину, ДЗВР за ухваленням мерії висилає громадянам міста повістки на кадетський курс до ДЗВР...

Дальше слушать не хотелось. Ужас. Надо смываться, пока не загребли. Я поднялся по ступенькам на свой этаж и забежал в квартиру. «Так, надо брать самое необходимое», — бурчал я себе под нос, складывая рюкзак. Уже подходя к двери, я услышал стук. «Мама», — только и вырвалось у меня. Открыв дверь, я понял, что попытка бегства не удалась...

— Так ты уже и вещи собрал? Молодец, пошли с нами, — два амбала, улыбаясь, потащили меня прочь. Последнее, что я помнил, это слова одного из быков: «Этого наверно сразу в расход пустят, вот раньше времена были, не мы за мясом ходили, а мясо само к нам приходило», после этого в глазах моих потемнело.

Очнулся я от мерзкого запаха (как оказалось потом, это был нашатырь). Напротив меня сидел огромный кот в тельняшке и любовался своими когтями. Передо мной лежала пустая папка с надписью **Theseis**.

— Видишь папку? — резко спросил кот. Я отчаянно закивал головой. — Чтобы до завтра она была полна информации. Понял? — так как рот был заклеен, а голова зажата с обоих сторон, я мог лишь кивать, поэтому я и кивнул. — Отлично! Отпустите его!

Внезапно подо мной оказался портал, и стул со всеми примочками исчез. В глазах снова потемнело.

* * *

Все помнят 2004 год? Отлично, склероз пока нас не победил :). Думаю, все в таком случае помнят триумфальную победу сборной Греции в финале чемпионата Европы. Я тогда еще подумал — вот, блин, дают, страна прогрессирующая, и в футболе успехов достигла, и в экономике, и в заграничной политике... в отличие от нас. Но что грело мою завистливую душонку, так это то, что хоть на одном поприще Греция уступает Украине. Геймдевелопинг. Вот скажите, вы слышали об успешных греческих играх (не Олимпийских)? Скорее всего, нет, хотя не ручаюсь. А наши разработчики уже успели отличиться прекрасными «Казаками» и Venom. Но, боюсь, если грядущий S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl не оправдает надежд, мы уступим грекам и здесь...

Итак, внимание, греческая команда **Track7Games** анонсирует action/adventure **Theseis**.

* * *

Theseis переводится с греческого как «важный документ» или «серьезная идея». Увидев название, я вначале думал, что нас ожидает экшен на античную тематику, но все оказалось с точностью до наоборот. Впрочем, судите сами.

«Около двух тысяч лет назад римляне вторглись в греческий храм, где хранился важный манускрипт. Глава храма передал этот манускрипт молодому греку и велел его спрятать. Парень тайным ходом покинул храм за несколько секунд до того, как римляне выбили дверь, поскакал далеко от храма и спрятал свиток в подземном царстве Гадес...

Наши дни. Андроникос (Andronicos) посвятил себя науке и древней религии. Он работает в историческом центре Афин на протяжении уже пяти лет. Его работа заключается в том, что он выявляет и разоблачает паранормальные явления. Но весь его внутренний мир рушится, когда ему звонит Фива (Pheve), приемная дочь отца, и сообщает, что его отец не пропал, а мертв. Андроникос едет к месту, где он вырос, чтобы закопать пустой гроб и воссоединиться с сестрой.

Главный герой со сводной сестрой находят в горах тайную сеть пещер и отправляются исследовать тайны».

Вот такой сторилайн нас ожидает. Не особенно оригинально, правда? Но, как говорится, не сюжетом единым (особенно в наши дни) славен Theseis. В общем, читайте дальше.

* * *

Как заявляют разработчики, вы сможете играть как за Адроникоса, так и за его сестру. Геймплей обещает быть смесью ураганного экшена и не менее ураганной адвенчуры. «Невиданные доселе монстры, продвинутый искусственный интеллект, логические загадки и прочее ожидает вас в нашей игре». Оригинальности разработчикам не занимать :).

Что же насчет графики, так она производит двойственное впечатление. Явный недостаток текстур при исполнении персонажей компенсируется отличными пещерами и сокровищами. Честное слово, так и хочется все потрогать, до того блестит. Печально, что над анимацией работали халтурщики. Не знаю как кому, а мне она жутко не понравилась. Все получилось слишком неестественно.

Музыка тоже ничего, такая себе смесь античных мотивчиков и хоррорных врезок (не забываем, что действие игры проходит в пещере).

* * *

В заключение можно сказать, что игра выйдет как минимум неплохой. Ведь не зря на многих сайтах про нее говорят не иначе как про греческую «Лару Крофт» или «Индиану Джонса».

Разработчик: Orion games
Издатель: Buka Entertainment
Жанр: action (shooter)
Дата выхода: III квартал 2007 г.

Lar

DUSK

Возможно, вы помните вышедшую года три назад игру «*Черный оазис*» — адвенчуру от «Сатурн-плюс», не лишенную некоторых недостатков, но выгодно отличавшуюся от традиционных типично русскоквестовых проектов этой студии. Возможно также, вы что-то слышали о компании **Orion Games**, которая отметилась экшенами «Чистильщик», «Метро-2» и «Метро-2 — Смерть вождя». Игры звезд с неба не хватали, но в омуте и безрыбье тихой запруды «шутер мэйд ин СНГ» были весьма заметны. Очень маловероятно, правда, что вы знаете о традиционном сотрудничестве «Сатурна» с «Орионом», вылившимся как-то даже в весьма… эхм… малоудобоваримую RPG «Пограничье»…

Так вот, к чему я это все? Компания Orion Games делает продолжение «Черного оазиса», правда, в другом жанре (3D-action) и под другим названием — **«Территория тьмы»** (на Западе — **Dusk-12**).

* * *

Такую радикальную смену жанра разработчики объясняют просто: хотелось сделать шутер, действие которого было близко к нашим дням, плюс посмеяться над окружающей российской действительностью, а сеттинг «Черного оазиса» позволяет сделать и то, и другое. Сюжетно игра продолжит историю «Черного оазиса», но из знакомых персонажей увидеть можно будет только Артема Горина, да и тот, по словам разработчиков, изменился до неузнаваемости.

Одной из ключевых особенностей проекта является возможность играть за двух разных персонажей. Я бы тут, между прочим, пофыркал на тему: «Тоже мне особенность!» — если бы персонажи не были действительно радикально разными. Первый из протагонистов — обычный десантник, умеющий отлично стрелять, и все такое прочее, из набора «герой шутера обыкновенный». Второй же, по определению разработчиков, «сверхчеловек, наделенный суперспособностями», и именно их использование является одной из ключевых особенностей игры за данного мутанта.

В целом, различия между персонажами отлично видны на геймплейных роликах. Если десантник бегает, стреляет, типа взаимодействует с командой и делает другие малоинтересные вещи (после «Инстинкта» моя вера в то, что отечественные разработчики смогут вскоре реализовать стоящий шутер такого типа, здорово пошатнулась), то сверхчеловек огнестрельного оружия не использует (какие-то пушки ближе к самому концу игры ему, впрочем, обещают) и лупит супостатов по рожам кулаками с костяными наростами на костяшках (страшноватый «естественный» кастет — между прочим, вырубает врагов только так…). Еще он морит противников на удалении всяческими сверхспособностями (в трейлерах представлен, например, прямой аналог «удушения», так любимого Дартом Вейдером), а также «замедляет время» (конечно, это не время замедляется, а герой ускоряется в несколько раз). Показан, например, эпизод, в котором по протагонисту палит из пулемета некий амбал уголовного вида. Герой ускоряется, дли-и-инным прыжком перемещается «поганцю» за плечо и, пока тот только начинает поворачиваться, впечатывает ему страшный кулак в висок. Это не то чтоб совсем уж ново и необычно, но выглядит весьма и весьма эффектно.

Сюжетно персонажи разделены во времени, десантник орудует в городе примерно за год до мутанта, и когда второй проходит по локации, где год назад побывал первый, он может увидеть результаты деятельности «коллеги», а игрок — понять, как изменился город за год (вот до чего люди могут додуматься, чтобы новых локаций не рисовать!).

В игре будет около десятка видов оружия, начиная от ножа и заканчивая реактивным огнеметом — такую игрушку нам, по-моему, еще нигде не давали. Впрочем, готов поспорить, что доступными окажутся только термобарические снаряды, то есть ничем принципиальным для геймплея от гранатомета со спецэффектами это оружие отличаться не будет. Хотя — кто знает.

* * *

Разработчики утверждают, что их движок позволяет задействовать в игре практически все современные графические технологии. В полной мере используются возможности DirectX 9.0 и шейдеров версии 3.0. Кроме этого задействованы возможности EAX 4.0 и физического движка *PhysX* с аппаратным ускорением физики.

Большая часть окружения будет интерактивна. Персонаж сможет брать и носить различные предметы, например, сложить кучу из досок, ящиков, бочек и прочего, чтобы забраться по ней в нужное место. Или во время уличного боя, взяв в руки большой лист металла (например, дверь от машины), закрываться от огня противника *(Дети! Не пытайтесь повторить это в реальной жизни!)*.

Разработчики с сожалением признают, что ждать от ИИ (бич практически всех российских шутеров) высот FEAR или HL2 не приходится, так как уделить его разработке столько сил и времени, сколько вложили западные команды, они не могут. Но заверяют, что интеллект противников будет вполне адекватным. Речь идет об относительно несложном, но хорошо отлаженном базовом боевом ИИ, адекватно реагирующим на действия игрока, а также о развитой системе скриптов для геймплейных моментов, глобальных перемещений, тактики и т.д.

* * *

Выход игры запланирован на третий квартал 2007 года — что ж, скрестим пальцы за еще одну попытку наших разработчиков.

Александр СЕРЫЙ aka Sitael

TEAM FORTRESS 2

Разработчик/издатель: Valve Software
Жанр: action (shooter)/1st person/online-only
Когда выйдет: III квартал 2007 г.

Игроки со стажем наверняка не забыли тот достопамятный период в игровой индустрии, когда моды к первому *Half-Life* выходили один за другим, а анонсировали их буквально десятками. Ну да, есть хороший движок, пригодный для моддинга, есть желание показать всем кузькину мать, так почему бы этого и не сделать? Как раз из кучи насквозь глючных и забагованых модов, к тому же совершенно неиграбельных, и произошел культовый *Counter Strike*, от версии до версии заботливо полируемый и доделываемый; теперь он уже навсегда пригвоздился к пьедесталу недосягаемых богов геймдева и фиг его оттуда кто-то скинет.

Но речь сейчас не о «Контре», а о его, если можно так сказать, младшем брате, покинутом злобными геймерами в приступе очередной ломки по «Кемпер-Страйку». Я говорю о **Team Fortress**. Помните этот мод? Хорошо, если да — но если нет, то меня это не удивляет, ведь по описанной выше причине он прошел незамеченным мимо основных геймерских толп, неспешно мигрировавших между «Контрой» и «Квакой». Но как бы там ни было, **Valve Software** не сдались и решили подарить вторую жизнь своему незаслуженно затерявшемуся среди «сверстников» чаду, прикрутив к названию циферку **2** и добавив его (чадо) в комплект ко всем ожидаемому второму эпизоду. Что ж, давайте посмотрим, чем нас в этот раз будет пронимать до дрожи в коленках великий «Валв».

* * *

Как уже говорилось, TF — это командный шутер, где каждый игрок выбирает себе специализацию или профессию, которая включает в себя набор вооружения и брони, что непосредственно влияет на манеру игры. Во времена первого TF это был... нет, не прорыв, но интересная, непопсовая фича, способная разнообразить тактическими элементами зубодробительный и мозгоубийственный драйв сетевого мяса. Сейчас мало что поменялось, ведь с тех самых времен никто так и развивал эту идею, так что игра вполне способна найти своего игрока, зацепив его на один из крючков. А крючков в игре много...

Перед началом игры необходимо выбрать одну из девяти профессий:

✓ **Скаут** — быстроногий спринтер с минимумом брони и вооружения. Единственное, для чего он годится — это проникнуть на вражескую базу и захватить флаг или сделать еще какую-нибудь гадость в зависимости от выбранного игрового режима.

✓ **Медик** — толком о нем еще пока ничего не известно. Единственное, в чем можно не сомневаться — так это в том, что он будет лечить :), причем лечить на расстоянии. Как говорят экстрасенсы, «исцелять посредством зрительного контакта».

✓ **Разрушитель** — в официальном игровом ролике он представляет собой одноглазого афроамериканца с недобрым оскалом, вооруженного гранатометом и связкой динамитных шашек. Однозначно опасный тип.

✓ Тяжеловооруженный небритый дядька (**Heavy**) — честно говоря, я даже не знаю, как его еще можно назвать по-русски, ведь он действительно тяжеловооруженный (шестиствольный миниган) и небритый, а уж в его половой принадлежности сомнений тем более не возникает. Хорош для ведения заградительного огня.

✓ **Шпион** — мастер маскировки, способный становиться невидимым. Скорее всего, кроме ножа, другого вооружения ему не дадут, а то баланс рискует провалиться в тартарары.

✓ **Снайпер** — тут все понятно. Вооружение — снайперка; задача: прикрывать основные войска или не пускать вражеские на свою базу.

✓ **Инженер** — один из самых ярких персонажей. Представьте себе мужика в каске а-ля «Шахтер» — чемпион, сварочных очках и с пудовым гаечным ключом в руках. Главная способность — ставить турели, которые, судя по ролику, камня на камня от вражеской атаки не оставят.

✓ **Пиро** — вооружен внушительного вида огнеметом. Барбекю заказывали?

✓ **Солдат** — рабочая лошадка и пушечное мясо в одном лице, основа любой команды. Укомплектован ракетницей и умеет делать рокетджамп.

Об игровых режимах пока сказано не много: ожидается «тим-десматч», CTF и другие, пока неизвестные.

В паке с игрой должны идти 20 карт, так что будет где развернуться. Боты, скорее всего, тоже будут, что для нашего геймера немаловажно, но лично я не пожалел бы ни трафика, ни денег, чтобы насладиться мультиплеером. Ведь, скорее всего, он будет того стоить.

Игрушка делается на Source engine, из чего следует, что обещанных красот UT 2007 мы тут не увидим, однако и системные требования не повергнут в состояние шока среднестатистического геймера. А вообще графика обещает быть очень симпатичной, с закосом под мультяшность, так что баталии будут больше похожи на веселую вечеринку, чем на реальный бой. Все персонажи очень качественно и любовно прорисованы — со времен NOLF 2 я еще такого не видел.

Словом, игра достойна того, чтобы ее ждали, чем я и займусь прямо сейчас. И вам того же советую.

Разработчик: Pendulo Studios
Издатель: Focus Home Interactive
Жанр: adventure
Системные требования:
✓**минимальные:** P 4-800 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;
✓**рекомендуемые:** P 4-1.6 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Геннадий САПРЫКИН

the dream of the turtle RUNAWAY 2

В далеком, хотя пока еще не очень, 2003 году команда разработчиков из **Pendulo Studios** подарила всем ценителям качественных адвенчур свое творение под названием *Runaway: The Road Adventure*. Игрушка была выполнена в качественном мультяшном стиле и давала нам возможность поиграть либо за студента-биолога Брайана, либо за красотку-танцовщицу Джину, которые умудрились попасть в водоворот всяческих неприятностей. В целом, несмотря на некоторые огрехи, такие как непродуманность и нелогичность некоторых квестов, игра была воспринята геймерами очень и очень тепло. Что в свою очередь не могло не сказаться на продажах игры, которые, естественно, были замечены разработчиками, а это, уже в свою очередь, означало, что сиквел — дело времени.

И вот, спустя три с половиной года, в свет выходит **Runaway 2: The Dream of the Turtle**. Естественно, ее ждут. Жду ее и я. Нет, не так: я ее не жду, а ЖДУ!!! На данный момент я дождался только нескольких роликов и французской (!) демо-версии игры. К сожалению, французский язык я еще не освоил, но худо-бедно и со словарем (он же разговорник, он же мой спаситель) кое-что я все-таки понял. А вот что именно, вам суждено узнать лишь в конце статьи. Посему идем дальше.

* * *

Итак, события второй части разворачиваются через несколько лет после окончания первого Runaway. Действие происходит ни много ни мало на Гавайях, в тропическом раю. Брайан и Джина решают слетать на необитаемый остров, чтобы посетить местный водопад необычайной красоты. Для этого они просят ветерана Отто «долететь» их туда. Добрый дедушка, он же по совместительству владелец самолета не может отказать такой очаровательной паре и с радостью соглашается. Все бы ничего, если бы в полете «кукурузник» не попал бы под обстрел, а старик немец, сидящий за штурвалом, не потерял бы сознание. В итоге Брайан героически отдает единственный парашют на самолете Джине и, с напутственными словами «лети, птичка», выталкивает ее из самолета. Сам же новоиспеченный герой приземляется на другом конце острова… Выйдя из разбитого самолета, Брайан отправляется на поиски своей любимой и в процессе этих самых поисков обнаруживает, что в округе полным-полно солдат, которые, очевидно, и стали причиной катастрофы.

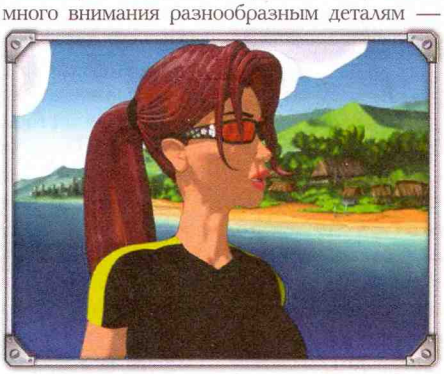
Остального, к сожалению, рассказать не могу, так как каким бы хорошим не был разговорник (переводчик и спаситель), выучить французский за час невозможно, что, в свою очередь, сказалось на понимании диалогов и общего смысла игры вашим покорным слугой. А так как рассказать сам я не могу, то просто перечислю вам обещания разработчиков.

* * *

Итак, камрады из Pendulo Studios обещают нам следующее:

✓ *Красивый и запоминающийся игровой мир.*

Абсолютная правда. Первое, на что обращаешь внимание при входе в игру, — это удивительно красивая графика, выполненная в мультипликационном стиле. Здесь проработано все: от мельчайших камешков, валяющихся на дороге, до огромных тропических лесов, блещущих всей насыщенностью красок. А насколько идеально проработаны персонажи! Вы себе не представляете, как они красивы и какой наделены анимацией. А все благодаря тому, что разработчики уделили много внимания разнообразным деталям —



казалось бы, мелочам. Ну, например, Джина: работа танцовщицей сказалась на ее походке, по этому не думайте, что она будет передвигаться рывками и вперевалочку. Нет, она будет обладать грациозностью, сопоставимой разве что с грациозностью пантеры, вышедшей на охоту. И не ждите, что бравый вояка, косая сажень в плечах, будет ходить точно так же. Вот он-то как раз и будет расхаживать вперевалочку. В общем, золотые руки разработчиков сделали свое дело. Браво, Pendulo Studios! Так держать!

✓ *Ярких и колоритных персонажей, каждый из которых наделен своими, уникальными, чертами.*

Если говорить только о внешности, то таки да, запоминающиеся. Чего только стоит сексапильная красавица барменша (нет, не просто красавица, а КРАСАВИЦА!) или сумасшедший профессор, который, как и положено сумасшедшим профессорам, наделен маленьким ростом (метр в кепке и в прыжке со стула — это еще ласковое преувеличение) и пылающим взглядом (из-под толстенных очков). Что же касается раскрытия образа с помощью актерской игры, ну, даже не знаю, что и сказать… Нет, на французском у них получается очень даже жизненно и с чувством, но вот что именно они там говорят, это вопрос трудный. Надеюсь, не будет такой ситуации: «Не переживай, твоей теще просто нездоровится. Похороны в понедельник».

✓ *Разнообразие квестов и отличный, увлекательный сюжет с множеством головокружительных поворотов и интриг.*

Французский форевер… Ну, не знаю… Хотите, начну заниматься плагиатом и спишу все с игровых журналов, которые уже поучили в свои загребущие руки данную игру? Нет? Ну, тогда едем дальше.

Мы ехали-ехали, ехали-ехали…

Итак приехали. Обещания-то закончились. На данной стадии отчетливо видно, что они либо выполнены, либо на последней стадии выполнения, поэтому особо переживать не стоит. Pendulo Studios свое слово держит, в чем мы уже удостоверились.

В целом же можно сказать следующее: во-первых, данная игра будет замечательным подарком для всех любителей adventure; во-вторых, она будет подарком для тех, кто просто любит хорошие игры.

Для тех, кто ожидает от игры нелинейности, сообщаю: ее не будет. Вы уж извините, но жанр обязывает.

И еще кое-что. В начале статьи я, помнится, обещал рассказать, что же я понял благодаря французской демке. А понял я следующее: да ну ее!!! Это ж не демо-версия, а чистое издевательство!!! Поэтому из сердца вон, долой с винта! А так как ждать осталось совсем недолго (игрушка выходит в марте), можно и потерпеть.

P.S. Не понимаю я одного: почему «Сны черепахи»? С таким же успехом, игру можно было бы назвать «Runaway 2: Сны таракана»…

P.P.S. Для тех кто, не понял, или для тех, кто любит читать только выводы: не грузите демо-версию! Это страшнее, чем всякие «Звонки», «Проклятия» и иже с ними.

The Maks superbalamut@rambler.ru

Drakensang

Разработчик: Radon Labs
Издатель: Anaconda Games
Жанр: RPG
Дата выхода: первый квартал 2008 г.

И почему разработчики не хотят придумывать ничего нового? Сколько раз мы уже слышали одни и те же заявления и обещания об оригинальном фэнтези-мире и проработанном сюжете? Почему, если разрабатывается RPG, то там обязательно будут эльфы и орки, пускающие друг в друга файерболы и размахивающие мечами?

Как будто никто просто не замечает, что нас заваливают продуктами, отличающимися только качеством картинки, именами персонажей да глубиной проработки сторилайна. Конечно, есть среди них шедевры, которым все это сходит с рук, но их крайне мало. И не подумайте, что я не люблю фэнтези, как раз наоборот. Но ведь этот жанр подразумевает в себе возможность воплощения самых безумных идей сценаристов и дизайнеров. Вот, например, Макс Фрай взял и придумал очень оригинальный мир, противоречащий всем известным мне стереотипам, и пусть он не является одним из моих любимых авторов, но, по крайней мере, за это я его очень уважаю. Никто, конечно, не говорит о том, что надо создавать «уникальные» расы существ с руками, растущими из ушей, пускающим сопли через глаза и питающихся исключительно мраморными крышками для унитазов, чтобы озадачить игрока, но ведь простор для фантазий огромен. А нас продолжают кормить слезливо-плаксивыми сказочками про эльфийских принцесс и ужасных драконов. Почему большинство нынешних ролевиков до сих пор с удовольствием заново играют в Fallout? Да просто на фоне всей этой однообразности он все еще остается достаточно оригинальным! Я, например, могу ждать «Ведьмака», так как являюсь фанатом книг Сапковского, но другим разработчикам, хвалящимся своими давно заезженными идеями, будет очень трудно вызвать у меня «особый» интерес. Поэтому остается лишь ждать чуда с Небес или надеяться на мэтров современного игростроения.

Предметом сегодняшних разборок будет RPG от немецкой студии *Radon Labs*. Ну, тут не к чему придраться, ведь немцы умеют делать игры, а качественные — тем более. Компания опытная, насчитывает около шестидесяти работников и два офиса. Разработчики заявляют, что это они вначале своей карьеры сотворили достаточно удачный *Urban Assault* (когда я полез в Интернет за дополнительной информацией, то обнаружил, что его компания-создатель называлась по-другому). Сейчас девелоперы работают над проектом **Drakensang**, о котором и пойдет речь далее. Что особенно интересно — игра разрабатывается на основе очень популярной (на протяжении двадцати лет!) в Германии настольной ролевой игры **Das Schwarze Auge**, или, в переводе на английский, **The Dark Eye**. Данная система также использовалась в достаточно известной RPG-трилогии *Realms Of Arkania*, увидевшей свет в середине девяностых (сами «радоновцы», кстати, без ума от RoA, но, к сожалению, прав на использование бренда не имеют). А теперь перейдем непосредственно к обещаемым плюшкам.

Как всегда, предоставляемая в распоряжение геймера *Авентурия* является классическим фэнтезийным миром со стандартным набором всем известных рас. Хотя нет, вру — есть еще некие гьялскане и торвалиане (язык сломать можно), но судя по описанию, они тоже особой оригинальностью не блещут. Создатели также заявляют о схожести сеттинга с реальной средневековой Европой (это же просто непредсказуемо! :)). Жизнь вокруг нас будет бить ключом, а в одном из городов даже обещается трехтысячное (!) население. О Боги, это ж сколько игрового времени надо потратить, чтобы со всеми поговорить, не говоря уже о влиянии на производительность машины? А если вспомнить еще и о том, что каждого персонажа вряд ли сделают уникальным, то вполне может получиться эдакая «атака клонов». В общем, та еще проблемка... Также не исключается возможность подписки на местные газеты, где регулярно публикуется информация о событиях в мире. Это хорошо, со времен Арканума я что-то не припоминаю больше реализаций такого довольно важного свидетельства «реальности» происходящего. А представьте себе, вдруг через энное количество лет в какой-то онлайн-игре будет издаваться онлайновый МИК?

Большую ставку разработчики делают на **сюжет**, который станет полностью линейным :(. Но ничего, они хвалятся, что время от времени сторилайн еле помещался на 1000 страницах (прямо целый «Властелин Колец»!), а неожиданных поворотов будет куча, поэтому можно надеяться на лучшее. Хотя сама завязка мне не очень понравилась — слишком уж примитивно. Судите сами: наша команда искателей приключений прибывает в город Фердок, чтобы найти какой-то там щит, но из-за серии убийств в Портовом квартале все пошло наперекосяк. Очень оригинально, особенно после второго «Невервинтера», где сложилась почти аналогичная ситуация, только не вначале, и искали мы не щит, а мужика. Ладно, что-то я слишком уж все критикую — скорее всего, это просто совпадение.

Насчет разнообразия игровых зон пока можно быть спокойным — разработчики предлагают нам места на любой вкус, ведь Авентурия — огромный континент. Тут вам и джунгли с ледниками, и пустыни с волшебными островами — все, что только ва-

шей душе угодно. А любители мрачных данженов тоже в обиде не останутся. Каждая часть мира, конечно же, будет иметь свою неповторимую культуру и архитектурные особенности.

На вооружении у девелоперов стоит собственный **движок Nebula**, над которым они хлопочут уже на протяжении шести лет. Что примечательно — движок бесплатен и обладает открытым кодом, то есть любой желающий, будь то сантехник Коля, студент Вася или хоть сам Билл Гейтс, может покопаться в его недрах и изменять там все, что не нравится (или наоборот :)). А разработчики, используя потом модульный принцип строения программы, добавляют в свой вариант наиболее удачные усовершенствования, сделанные сторонними людьми. Кстати, этим движком пользуется еще более сорока компаний по всему миру, которые тоже вносят свои правки и новшества. Так что даже если лень делать что-то самому, то вполне возможно, что за тебя это сделают другие, и, судя по всему, Radon Labs вовсю пользуются этим принципом. Ну, мне до этого дела нет, ведь качество продукта никак не пострадает, а скорее даже наоборот — только улучшится.

После просмотра скриншотов можно сказать только одно — не «Обливион», но все равно красиво. Конечно, есть кое-какие угловатости, но в принципе, **графика** поддерживается на достойном уровне и особых нареканий не вызывает. А пейзажи так вообще заслуживают отдельной похвалы. Не знаю, возможно, это немного субъективное мнение, но такой восторг от увиденного я получал только во второй «Готике», третьих «Героях» (имеются в виду те симпатичные бекграунды во время битв) да еще, может быть, в Neverend`е. В общем, все, как и должно быть в сказке...

Теперь пора разобраться, что же разработчики предлагают нам в качестве **ролевой системы**. А обещают они довольно много хорошего, и если лень или другие трудности не сломят волю девелоперов, то настоящие ролевики получат просто море удовольствия. Начать следует с того, что Drakensang — RPG чисто партийная, и все герои окажутся под полным контролем игрока. О наличии хоть какого-то ИИ у союзников пока ничего не сказано, но я очень надеюсь, что он будет, ведь далеко не все в наши дни обладают нужным терпением, чтобы собственноручно управлять каждым членом группы на протяжении всего действия. Во время *генерации персонажа* мы имеем право создавать только своего протагониста, а остальные товарищи будут присоединяться к команде по мере развития сюжета. Целью такого «ущемления» креативных возможностей геймеров является сохранение целостности сторилайна и стремление как можно глубже погрузить нас в игровую вселенную, почаще заставить ассоциировать себя с главным героем.

Разработчики очень серьезно относятся к переносу сложных правил настолки на экраны мониторов, и обещают сделать все возможное, чтобы не переутомлять игрока сотнями формул и параметров. Важное место в работе девелоперов уделяется реализации в продукте огромного количества «мирных» умений и способностей, хотя битвы все-таки занимают доминирующее место в процессе прохождения. А жаль, давненько я уже не видел возможности пройти игру, не прибегая к грубой силе :(. Но такие *навыки*, как красноречие, торговля и прочее обязательно будут иметь место в землях Авентурии. Также намечается алхимия и другой крафтинг, которые, по заявлениям создателей, служат не только для заработка дополнительных средств на проживание. А теперь внимание! На вопрос о наличии в Drakensang`е сложных отношений между однопартийцами разработчики отвечают «да», они очень хотят увидеть в своем детище эти важные элементы отыгрыша роли. Вполне возможно, что нас ожидают даже любовные романы (мечтательный смайл). А любителям дополнительно поднапрячь серое вещество предоставляются в личное распоряжение множественные головоломки.

Довольно интересно придумана и **боевая система** игры. Битвы будут проходить *пошагово* и с учетом многих правил настольного собрата, но *в режиме реального времени*. Помните *Knights Of The Old Republic*? Там мы задавали персонажу некоторую последовательность действий, которые выполнялись поочередно, строго одно за другим. Думаю, и здесь будет нечто подобное. Также в любой момент можно воспользоваться *паузой*, чтобы выпить зелье, сменить оружие или

раздать команды. А если вы предпочитаете тупое закликивание противников, то вам явно не сюда — тактика вместе с правильным подбором снаряжения играют основную роль в исходе поединков. *Заклинания* обещаются достаточно разнообразные — некоторые требуют огромных затрат времени и концентрации, обладая также высокой степенью опасности срыва каста, а другие можно использовать почти мгновенно. То есть, вовремя задействованный спелл вполне может конкретно сдвинуть баланс сил в чью-то сторону.

Следует еще упомянуть и о **звуковом сопровождении** игры. Разработчики уже заключили контракт со студией *Dynamedion*, писавшей саундтрек к обоим SpellForce`ам, так что качественное музыкальное наполнение нам обеспечено.

Что остается сказать? Пусть большинство идей и не блещут особой оригинальностью, но хорошими обещаниями девелоперы разбрасываются по полной (а разве могло быть по-другому?). Судя по последним интервью, проект сделан едва ли на четверть, поэтому запасаемся терпением и надеемся на лучшее. А вдруг таки будет шедевр?

Shrike

Ascension to the Throne

Разработчик: DVS
Издатель: 1C
Жанр: TBS/RPG
Системные требования: процессор 2.4 ГГц или выше, видео GeForce 6600 или выше с 128 Мб ОЗУ, 512 Мб ОЗУ, 2,4 Гб свободного места на жестком диске

В мои времена королями чаще становились те люди, которые карабкались к трону по трупам (в основном по вражеским), нежели те, кому власть доставалась по наследству. Вторые обычно очень быстро уступали власть первым. Таким же был и я. Я своим мечом добыл себе корону, и, не забывая о своем прошлом, старался быть таким королем, который бы устроил своих подданных. Тех, кто противился моей воле, я убивал без сожаления, подчинявшихся мне — приближал. Враги боялись меня, а простые воины уважали. Ибо я никогда не предавал и был справедлив. За короткое время мне удалось прекратить в стране все междоусобные войны и превратить Айрат в единое процветающее королевство. И почти во всех боях рядом со мной стоял Вольфгард — верховный маг Айрата. И вот однажды меня разбудил шум битвы... Как будто со стороны я видел, как мою стражу методично вырезает какая-то нежить. И откуда только она здесь взялась... Вскочив, я с максимально доступной мне скоростью надел свои доспехи, не раз спасавшие меня в боях, и выбежал в тронный зал. Враг уже добрался сюда. Вольфгар лежал возле ступеней трона, а в него целились два лучника. Я успел... Успел принять предназначавшиеся ему стрелы, и располосовав вбежавшего орка пополам, зажарить файерболами стрелков. Но когда через дверь тронного зала начал протискиваться дракон, я повернулся к Вольфгару спиной. И только когда мне в спину ударило его любимое заклинание, до меня дошло, откуда нечисть узнала о наилучшем моменте для нападения на замок. Ну почему меня не насторожила его случайно оброненная фраза: «Если идешь во тьме, не иди в ней в потемках», почему не заставила встрепенуться?.. Эта погань колдунская заключила договор с одним из демонов, а я поплатился за свое невежество. Меня спас только амулет, передававшийся в семье из поколения в поколение, и заклинание, призванное уничтожить меня на месте, только раздробило верой и правдой служившие мне доспехи, а меня забросило в неизвестные мне края. Хотя меня до сих пор мучают догадки, почему мой доспех разорвало, а штаны и пронзившие меня две стрелы уцелели. И вот я, почесывая шрамы, ушибы и место, прикрытое штанами и нашедшее себе приключения, стою возле дорожного указателя и думаю, что же делать дальше... Хотя что тут думать... Королевство возвращать надо. Вот только для этого понадобятся деньги и армия. Вот их и будем раздобывать.

Долго, ой, долго шел продукт творческих усилий николаевской компании *DVS* к нашим мониторам. Те, кто читает МИК достаточно давно, наверняка помнят, что демо-версия игры появилась ещё в далеком 2003 году. Писавший отчет о демке Глюк был в восторге от «классической походовой стратегии с элементами RPG, действие которой разворачивается в сказочном фэнтезийном мире», и назвал проект одним из самых интересных на КРИ 2003. После этого сложилось впечатление, что компания ушла в подполье. За четыре года ожидания новости о «Восхождении» возникали в среднем с периодичностью одна в год. И вот, в конце января нынешнего года наконец-то появилась долгожданная новость о том, что игра наконец-то ушла «на золото». И вот, держа диск в руках, я думаю, что же нам принесли эти четыре года ожиданий.

* * *

Сюжет в игре достаточно тривиален и привычен для игр в жанре фэнтези. Есть главный герой, которого предательством лишили всего, что ему дорого и чего он добился. Есть главный враг, соответственно, лишивший главного героя всего, что тому дорого и чего он добился. Есть месть главного героя главному злодею за то, что он лишил его всего того, что ему дорого и чего он добился. И, конечно же, есть женщина, тоже лишившаяся всего и помогающая главному герою отомстить главному злодею за то, что он лишил героя всего того, что ему дорого и чего он добился. В общем, такой себе треугольник герой-враг-женщина с местью в центре. Ну и, кроме этого, как же в таком мире не повстречать временных союзников и таких же временных врагов. Всё повстречавшееся герою должно либо помочь ему, либо будет уничтожено. Такой вот закон фэнтези...

Мир «Восхождения» раскинулся на трёх обширных континентах, населённых самыми разнообразными созданиями. Первый — *Огантар*, именно с него и начинает свой путь Александр. Для Огантара характерны холмы, равнины и леса. Среди населения преобладают люди: крестьяне, ополченцы, мечники, амазонки, пилигримы и т.д. Второй континент носит название *Аннарот*. Для него характерна в основном горная местность. Аннарот — страна, населенная орками, гоблинами, троллями и гигантами. Люди здесь тоже есть, большинство представляет собой дикие племена, однако есть и достаточно цивилизованные.

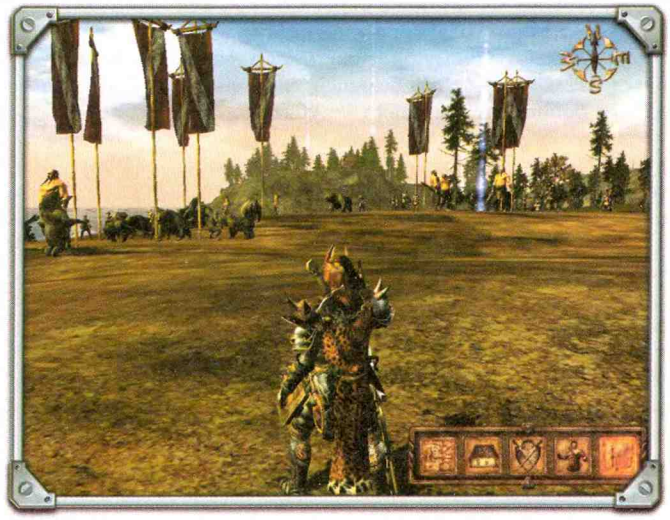
Ну и, наконец, *Айрат* — родина Александра. Неизвестно, как она выглядела до вторжения адских сил, однако сейчас это выжженная местность, где процветают зомби, вампиры, ведьмы, демоны и другая нечисть.

Если Айрат в свое время был объединен Александром, то Огантаром управляют одновременно семь лордов. И когда бывший король решает объединить страну под своей властью, не все из них проявляют достаточное благоразумие, чтобы сразу присоединиться к нему. Ну, оно, в принципе, и логично, ибо кто признает короля, если он стоит перед тобой в одних штанах, но с праведным гневом в глазах и татуировкой во всю спину.

* * *

«Восхождение на трон» является представителем сразу двух **жанров**: RPG и тактических пошаговых стратегий. От ролевух игра переняла общение с персонажами, населяющими все три континента, исследование окружающего мира, выполнение различных квестов и самую неотъемлемую часть RPG — прокачку героя. **Ролевая часть** проходит в режиме реального времени. Из тактик в игру пришли собственно **тактические сражения**, в которых мы и получаем основную часть опыта. Квесты, довольно щедро выдаваемые нам NPC, населяющими Органтар, Аннарот и Айрат, достаточно многочисленны и не вызывают желания «забить» на них после первого же десятка. Некоторые из них даже имеют несколько вариантов прохождения. Представьте ситуацию: входите вы в деревню и встречаете орка, который просит (!) помощи у старосты, дабы освободить попавшую в плен к местному лорду его хозяйку (!!), которая когда-то спасла ему жизнь (!!!). И вот перед вами первый выбор, помочь орку или нет. Допустим, вы соглашаетесь (ведь у вас на этого лорда тоже зуб имеется), и тут уже другой выбор — уговорить стражников отпустить ведьму и сжечь при этом просто кучу дров, дабы лорд не думал, что его приказы совсем не выполняются, или просто навалять всем и самолично её освободить. И тут уже третий выбор — помочь ведьме добраться до своего дома составе вашей армии, или путь топает самостоятельно. Да, результатом большинства квестов является бой, но от этого выполнять их не становится менее интересно. Они все-таки цепляют, да и помогают более полно раскрыть историю мира. Ну и дополнительный опыт ни в одной игре не был лишним.

Но, все же, основная часть игры посвящена именно тактическим боям. Бой начинается, когда герой попадает на территорию, охраняемую врагами. Внешне сражения напоминают *«Героев»*, но если вы геймер старой закалки, то, скорее всего, вспомните о такой игре, как *King`s Bounty*. По масштабности бои бывают разные: от небольших потасовок до крупных стычек по сотне бойцов с каждой стороны. Процесс боя близок любой пошаговой стратегии. Как только начинается бой, ход переходит к первому отряду. Очередность хода определяется одной из важнейших боевых характеристик — скоростью. После того, как отряд походил — ход переходит к следующему отряду и т.д. В зависимости от типа юнитов, отрядом можно атаковать врага в ближнем или дальнем бою, либо использовать заклинание. А визуально отряд — это не одна фигурка с циферкой над головой, указывающая на количество войск в данном отряде, а вполне реальная группа юнитов. И если на экране армии написано, что в отряде десять человек, то и на поле боя будет десять реальных воинов. Александр может вести за собой максимум девять отрядов, максимальное количество народа в каждом — десять человек. Такое же количество бойцов может быть и у врага. Управление происходит на уровне отрядов. Расположение отрядов работает примерно как в HoMM — в зависимости от того, какой слот занимает отряд в окне армии (где можно просмотреть всю информацию об имеющихся войсках), в таком месте на поле боя он и становится. Главный герой в бою — точно такой же юнит, как и все остальные. Реальность размещения отрядов на поле боевых действий накладывает свой отпечаток на тактику ведения боя в целом. Все поле поделено на шестиугольники, и отряд может занимать от одного такого шестиугольника до десяти, в зависимости от комплектации. Так, если толпа численностью в восемь человек атакует одного бойца, то атаковать его смогут максимум шестеро — остальным



просто не хватит места. Однако если атаковать уже двоих, то на соседних шестиугольниках сможет расположиться вся толпа, и ни один удар не пропадет даром. Зато очень весело смотреть, как шестеро крестьян дружно *пыряют* вилами одного волка. Стоит учитывать, что параметры, показываемые в бою, соответствуют параметрам одного бойца, так что будьте внимательны. Не забывайте, что один боец может нанести повреждения только одному противнику, т.е. если вы одним воином будете атаковать отряд большей численности, то больше чем одного бойца вам все равно не убить.

После каждого боя или выполненного задания Александр получает определенное количество той самой эфемерной экспы, которая помогает ему стать сильнее. После получения каждого уровня, герой получает пять очков на развитие своих **характеристик или навыков**, прокачиваемых из которых есть ровно четыре. (То есть, остальные тоже можно поднимать, но не за счет распределения очков экспы, а за счет посещения обелисков, о которых расскажу чуть ниже.) За что отвечают навыки *здоровье* и *урон*, я думаю, понятно и без объяснений. Развитие *силы магии* отвечает за урон, наносимый заклинанием атаки, либо за усиление заклятия поддержки или воскрешения. *Защита от магии* позволяет уменьшить урон, наносимый вражеским заклинанием на свою величину. Навык *брони*, к сожалению, не прокачивается, и отвечает за ослабление урона, наносимого в ближнем бою. Кроме того, к непрокачиваемым навыкам относятся так же параметры *дальнего боя*, *дистанции дальнего боя* и *интеллекта*. Так как Александр может быть только либо воином, либо магом, навык дальнего боя ему нафиг не нужен, однако стреляющим юнитам без него никуда. Сам *дальний бой* отвечает за повреждения, наносимые стрелами или копьем, а *дальность* — за дистанцию,

на которую долетают упомянутые стрелы/копья. И логично, что далеко метнуть копье намного сложнее, чем запустить стрелу из арбалета. Интеллект же отвечает за следующее: сможете ли вы выучить определенное заклинание, и на сколько заклятий в бою вас хватит. И чем мощнее заклинание, тем больше интеллекта оно требует, и в бою желательно подумать, стоит ли добить одинокого вояку Армагеддоном, требующим интеллекта порядка пятисот, или просто запустить файербол, который бьет всего по одному бойцу, но требует всего 6 интеллекта. Таким образом, можете воспринимать интеллект как ману, если вам так привычнее. К слову, чем выше у Александра уровень, тем на большую величину поднимает параметр героя одна единица нераспределенных умений. Так что, в принципе, можно подождать несколько уровней, накапливая очки, а потом разом вбухать их в характеристики. В таком случае прирост параметров будет немного выше. Однако особо увлекаться не стоит, ибо в таком случае герой получается слабее врагов, и шансы умереть увеличиваются.

Огорчает то, что перспектив развития бойца как класса очень мало. Посудите сами. Рукопашник может убить за ход максимум одного противника, а у мага, по мере появления новых заклинаний, количество поражаемых целей увеличивается от трех до всего отряда в десять человек. Да и броня,

как оказалось, мало помогает в ближнем бою. Приведу пример. Допустим, у воина X броня 10, а у атакующего его воина Y атака 15, то урон будет равен 5. Тут вроде бы все нормально. Но представим, что воина X атакует группа юнитов Y, к примеру, в количестве 3 штук. В таком случае итоговый урон будет равняться не 15 (т.е. (15–10)x3), а 35! (т.е. 15x3–10), что сводит роль брони практически к минимуму (тем самым уменьшая смысл прокачки воина еще сильнее...). Другое дело, если б рукопашник получал хоть какой-то шанс поражения сразу нескольких противников вокруг себя, у него было бы больше шансов существовать в мире «Восхождения». Да и если скорость у него меньше хотя бы 12, то, пока он доберется до врага, лучники успеют превратить его в подушечку для булавок. Таким образом, в итоге армия состоит преимущественно из юнитов дальнего боя, а немногие отряды контактников существуют в основном в качестве «мяса» для отвлечения противника от лучников и Александра (гибель которого приводит к непременному Game Over`у). Вот и получается, что растет наш Александр живучим магом, который хотя и носит за спиной меч, но достает его только в конце сражения, дабы геройским помахиванием отпраздновать победу.

Одним из самых важных параметров для Александра является *Авторитет*. Именно от него зависит, сколько и каких бойцов придет под его знамена. И это именно то, что роднит «Восхождение на трон» и King`s Bounty. Кто помнит, там была практически такая же система. Чем больше у вас *авторитета*, тем больше войск вы сможете за собой повести. Или же можете пожертвовать количеством в ущерб качеству, и собрать под своим руководством одну элиту. *Авторитет* повышается при раздаче золота из найденных сундуков войскам и при использовании обелисков. Кроме того, определенную прибавку к нему дает и *униформа*, которую в данный момент носит Александр, ведь согласитесь, за императором в бой пойдет гораздо больше народа, нежели за лейтенантом. К слову, об обелисках. Их в игре насчитывается несколько видов, и каждый из них поднимает один из параметров героя (по вашему выбору). Как правило, выбор падает на авторитет, если обелиск способен его увеличить. Если нет — то приходится выбирать между *здоровьем/броней/силой магии*, т.к. остальные параметры не являются достаточно важными. И не забывайте, что при найме бойцов показатель авторитета указыва-

ется только для одного воина, так что при найме отряда необходимо умножать это число на количество народа, которое вы планируете нанять, чтобы потом не удивляться: «Почему это я могу нанять только двух гладиаторов?»

И если для Александра одним из самых главных параметров является *авторитет*, то для его бойцов доминирующей характеристикой является *скорость*. Самый оптимальный вариант, когда в армии много стрелков, и все они достаточно быстрые, чтобы успеть отстреляться до наступления хода противника. В таком случае бои выигрываются практически без потерь. Однако если вас не устраивает скорость ваших бойцов, то её можно повысить с помощью колец, продающихся в городах и деревнях. Но не обольщайтесь. Кольца, увеличивающие скорость, попадаются всего раза два за всю игру.

* * *

Теперь о самом неприятном — о глюках, багах и прочих гадостях. Ну, и о графике с музыкой. Я не могу сказать, что **графика** в игре плохая. Скорее, даже наоборот. Графика вполне симпатичная, хотя и немного устаревшая. Деревья выглядят как деревья, и их даже можно дифференцировать на ёлочки, березы, дубы и т.д. Вот только если б они при передвижении обзор не загораживали, так что, пробираясь по зарослям, приходится ориентироваться в основном на карту и компас... Замки выглядят именно как замки, и, глядя на каменные стены толщиной в двух Александров, поневоле думаешь, что хорошо, что их не приходится штурмовать. Прорисовка персонажей тоже вполне на приличном уровне, гоблины выглядят именно как гоблины, а не как пеньки с ручками и подписью «гоблин». Конечно, при дальних планах картинка смотрится лучше, чем при ближних, но даже в таком случае играть тошно не становится. Очень понравилась анима-

ция. Когда смотришь, как двигаются орки, оборотни, гладиаторы, создается впечатление что именно так они и должны двигаться, и никак иначе. А теперь самая гадость... Я, конечно, понимаю, что мой комп не самый мощный (2,4 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, Radeon 9600 pro 128 Мб), но когда у меня через две минуты после начала игра вылетела с табличкой «недостаточно видеопамяти, уменьшите количество текстур», я, честно говоря, немного прибалдел. Уменьшаю качество текстур до минимума — та же картина, но уже через три минуты. Скачиваю самые последние *дрова* для видеокарты, запускаю ещё раз, отключаю траву, тени и ставлю дальность деревьев на самую близкую дистанцию — вроде бы нормально... Правда, потом ещё пришлось уменьшить разрешение на 800x600 — тормозить начинает просто жутко. Пришлось идти к другу, ибо его компьютер все-таки помощнее моего. Поставили, вроде пошло... На следующий день он мне позвонил со словами: «За игру спасибо, интересная, но играю в оконном режиме, ибо тормозит». И это при том, что у него Пень 3 ГГц и Geforce 5900 XT. Весело, не так ли? Да у меня «Обливион» с «Невервинтером 2» не выдрючивались так, как «Восхождение на трон». И именно поэтому в графе «рекомендуемые системные требования» можно смело использовать словосочетание «без понятия». Ибо я так и не понял, для чего игре требуется минимум 128 Мб видеопамяти. Нет, я, конечно, понимаю, что графический движок «способен обрабатывать большие открытые пространства (до 25 кв. км) и генерировать большие лесных массивы заданной структуры, площади, плотности и т.д. (до нескольких десятков тысяч деревьев), осуществляется и смена времени суток, а на остальных мелочах (типа поддержки скелетной и морфинговой анимации, динамических LOD`ов, различных систем частиц и т.д.) останавливать внимание не стоит, но честно, по игре этого не чувствуется.

Приблизительно такая же картина наблюдается и на акустическом плане. Если **музыка** довольно приятная и не вызывает желания отключить её и запустить в Винампе свой любимый плейлист, то из **звуков** в игре присутствуют разве что звуки ударов. Озвучки диалогов нет и в помине. А жаль, ибо диалоги в игре весьма неплохие.

Некоторые проблемы в игре и с **балансом**. Такое впечатление, что баланс точно есть вначале, куда-то исчезает в середине и возвращается в конце, когда на стороне противника наконец-то появляются в достаточных количествах маги и лучники. Про небольшую жизнеспособность воина я уже упоминал. Также, как я понимаю, наличие в игре обелисков, подымающих *дальний бой*, говорит о том, что у Александра должна была быть возможность стать ещё и лучником, но увы, этого мы так и не увидели. Как-то скомканно выглядит и концовка игры, но здесь хоть остается надежда, что продолжение мы сможем увидеть в дополнении (если оно, конечно, последует).

А ещё в игре нет мультиплеера. А жаль...

* * *

Ну вот, добравшись до вывода, признаюсь — впечатление довольно противоречивое. Если бы игра была дрянь, то из-за проблем с видео на неё даже не стоило бы обращать внимание. Но ведь, как назло, играть интересно. Хоть и выглядит она сыроватой... Но если у вас достаточно мощный компьютер, то поиграть в «Восхождение» стоит. Если же ваша машина не предоставит вам такой возможности, то сходите к кому-то из друзей. Ибо для игр, созданных нашими разработчиками, это очень даже неплохой проект. А если вы к тому же фанат подобных игр, то для вас просто непростительно будет пройти мимо.

Вирджин КЕМПЕР

ИНСТИНКТ

Разработчик: Newtonic Studio и Digital Spray Studios
Издатель: «Одиссей»
Жанр: FPS
Системные требования:
✓**минимальные:** P 4-2.4 ГГц; 512 Мб ОЗУ; 128 Мб видео
✓**рекомендуемые:** P 4-3.2 ГГц; 1024 Мб ОЗУ; 256 Мб видео

Устал. Как же я устал от этого жуткого патриотизма. Хотел написать обычную статью о не совсем свежем шутере, который, в принципе, еще жив и даже шевелится, но разлагается прямо на ходу. Возможно, так бы и было, но вздумалось мне полазить по форумам и почитать мнение игроков. Не поверите, сколько всего интересного можно узнать об игре. Немалая часть сообщений содержала строки вроде: «Да чего вы тут пишете, что игра лабуда редкая? Как для нашего шутера — так совсем ничего, даже прикольно». Поначалу подобные вставки меня очень сильно веселили, но чем чаще я начал их замечать, тем быстрее улыбка и радость пропадали. Под конец всех этих виртуальных летописей веселиться уже не хотелось совсем, хотелось плакать.

Может, конечно, я чего-то не понимаю в этой жизни, может быть, я просто уже динозавр и меня сложно чем то удивить, но, блин, до чего же противно, когда игре завышают баллы только потому, что делали наши... Что самое обидное, так это то, что если бы игру разрабатывали за рубежом, все бы хором и не сговариваясь кричали на весь Интернет ругательства в сторону разработчиков.

Лично для меня не существует критерия «наша хорошая игра» и «буржуйская хорошая игра». Есть только три варианта — хорошо, средненько и ужасненько, а кто разрабатывал проект, украинцы, русские или чукчи, меня волнует мало.

«Ребятки, а если не вдаваться в геймерские подробности — игра отличная, созданная нашими разработчиками, можно играть вечерами, когда делать нечего...» © Один из интернет-форумов. Это в какие подробности-то не вдаваться? Интересно. В интимные, что ли? Если по вечерам нечего делать, то лучший вариант будет сходить к своей девушке в гости или же купить букет цветов и пойти знакомиться с новой. Толку от этого будет больше, нежели от игры, в которую что играешь, что текст в Word`е набираешь...

Завтра на этом месте меня собьет автомобиль

*Плохо. Ужасно. Сижу тут один как дурак. А так всегда и бывает. Если тебе очень хорошо, то потом обязательно станет очень фигово... К черту этих баб! Свободы ей, блин, захотелось! «Я не вещь — я женьщина»... а я что, козел какой то?! Зря я на гражданку ушел... Где этот Чернов? Нету Чернова... Д***мо, все д***мо и ВСЯ МОЯ ЖИЗНЬ Д***МО!!!*

Да нет, Серёег, который Пореченков (телесериал «Агент национальной безопасности»), твоя жизнь как раз ничего, это разработчики просто из твоего персонажа сделали вот такого спившегося вояку, который никак не знает, чем себя занять. А как тут не спиться? От одного только взгляда на 3D-модель, которая якобы изображает тебя, хочется уйти в запой как минимум на неделю. Детальное же изучение построения самого виртуального тела, особенно кистей рук, вообще грозит реанимацией на пару с диагнозом «белочка геймерская». Я уже не говорю про другие «замечательные» произведения гейм-девелоперского искусства в период возрождения.

Тут главное — ни к чему не присматриваться, тогда картинка кажется еще ничего, но если уж присмотрелись, то все... Что все? Да замечается все. Причем сразу: и криворукая физика, и кривоногое динамичность, и косоглазое построение уровней, и даже небольшой геморрой в виде выпадающих текстур.

Восьмой

Сюжет игры иногда застенчиво шаркает ножкой, краснеет и пытается казаться оригинальным и интересным. Иногда у него действительно это получается, но чаще всего шаркание больше похоже на попытку ковылять, а застенчиво-красный цвет в большинстве случаев отдает некоторым зеленоватым оттенком рвотных рефлексов.

Нам предлагают окунуться в очередной альтернативный вариант истории, события которой отбрасывают игрока в 2004 год. Мощный взрыв, произошедший в провинции **Янгандо** 9 сентября, произошел совсем не по тому сценарию, который показывали в СМИ.

Еще в 1963 году в загребущие руки советских ученых попал странный вирус. Долгие годы лучшие ученые чесали свои тыковки в надежде найти применение подобной находке. Вначале все было, как всегда, банально и в слюнях — медицинские открытия, новый шаг в медицине, докторские диссертации и т.д. Со временем стало ясно, что помимо медицины вирус может также послужить отличным биологическим оружием. Естественно, проектом сразу же заинтересовались твердолобые военные. В восьмидесятых из за недостатка финансирования (че, серьезно, что ли?) и других аспектов проект оказался под угрозой полного закрытия. Поэтому вся лаборатория переносится поближе, на северокорейскую территорию.

И вот, уже 5 сентября 2004 года в ФСБ поступает сообщение о том, что в лаборатории произошло какое-то ЧП, в связи с чем местный оператор сотовой связи отказался предоставлять услуги входящих и исходящих звонков в лабораторию. Для выяснения причин подобного радиомолчания на место высылается специальный отряд ФСБ.

Рассказывать, что было дальше, особого смысла нет. Если будете играть, сами поймете, что к чему. В конце концов, спойлить — очень неблагородное дело.

Стрела

С первого же уровня игра начинает немного веселить. Классическая сцена американских попкорновых боевиков — один из героев управляет грузовиком, а второй поливает врагов свинцовым градом из шестиствольного пулемета «Вулкан» (причем пулемет он держит в руках). Оба, естественно, периодически отвешивают друг другу плоские шуточки.

«Типа катаемся, типа веселимся, типа драйв» © Форсаж. Дальше становится еще веселее. Вот объясните мне, почему на всех сверхсекретных базах постоянно нет места на складе? Ну что им, бочки с горючим ставить некуда? Понаставят вечно посреди дороги, а то и на вышку затащат — не пройти не проехать, ей богу.

Да, если вдруг вам доведется служить наемником, помните — лучше бочки с горючим укрытия просто нет. Только желторотые новички будут искать какой-нибудь окоп или баррикаду, а настоящий боец всегда прячется за бочкой с горючим, а самые умные — за кучей бочек, чтобы после взрыва уже не осталось ничего, над чем может поглумиться подлый враг.

Думаете, появление на сцене местных зомби хоть как-то изменило ситуацию? Как бы не так. Да, не спорю, толпы порой бывают большие, но на скорость прохождения игры они практически не влияют. Двигаются они медленно, а недостатка в боеприпасах я не испытывал, так что... Видели фильм «Охота на пиранью»? Помните, почти в самом конце всех событий Мазур бродил по заводу и, напевая песенку «Жил отважный капитан...», просто на ремни резал силы неприятеля? Вот точно так же было и у меня.

Еще порадовал момент с вентиляцией, из которой очень любят выползать инфицированные сотрудники лаборатории. Если, зайдя в комнату, вы заметите несколько вентиляционных выходов, то знайте — скоро оттуда полезут зомби, причем сразу пачками. Не спрашивайте меня, за какими амурными потребностями они туда забрались, просто если видите вентиляцию, сразу можете мысленно рисовать на ней табличку. Вот знаете, как на банках с соленьями пишут, «огурцы малосольные»? А тут «зомби кровожадные».

Такой вот «кубик Рубика» продолжается до самого конца игры. Вроде и цвета все на месте, и граней шесть, но почему-то игрушка отчаянно отказывается складываться. В итоге наши глаза постоянно режет этакий разноцветный винегрет. И так его крутишь, и этак. А собрать все равно не получается, как ни напрягайся.

Белый

Всего в игре три главных героя. Восьмой (Олег Карчей), Стрела (Ида Чуркина), Белый (Михаил Пореченков). Несмотря на бедные диалоги и штампованные фразы, жаловаться на подачу сюжета я не буду, ибо это единственное приятное «но», которое заставляет меня писать статью дальше, а не сразу переходить к выводу.

Игроку дадут возможность побывать во всех трех виртуальных шкурах. А вот тут начинается достаточно интересная штука. Некоторые моменты мы проходим три раза, за каждого из персонажей. То есть если, играя за Восьмого, мы слышим в наушнике рации шуточки или боевые доклады Стрелы, то играя за Стрелу, мы это говорим Восьмому. По сути получаются постоянные скачки во времени. Не знаю, как к этому отнесетесь вы, а лично мне подобная плюшка пришлась по вкусу.

После того как вы преодолеете две третьих игры, вам дадут возможность самому почувствовать себя в шкуре инфицированного инстинктом. В тупого зомби ваш герой, конечно, не превратится, но кое-какие дополнительные способности получит. Только сразу предупреждаю, даже от такой идеи не стоит ждать чего-то сверхоригинального и захватывающего.

Помимо игровых реплик, шуток и замечаний, сюжет также подается в виде небольших комиксовых вставок. Сделаны они достаточно неплохо, но по сравнению с тем же *You are Empty* послабее будет, хотя в качестве второго разработчика проекта выступают **Digital Spray Studios**.

Опять же, хоть эта контора должна была понимать, что за продукт они собираются выпустить на рынок. Тем более, что один раз они уже прокололись с YaE.

Оружия в игре мало, но больше, по-моему, и не нужно, хотя назвать список оригинальным у меня просто язык не поворачивается. В нашем распоряжении: пистолет марки Beretta, пистолет пулемет H&K, дробовик, стандартный АК, М-4, снайперка ВСК-94 и арбалет с разрывными стрелами, который так и просит приклеить на него наклейку с надписью «Привет из Half Life!».

Первый

Boring — скучно. Больше всего я не люблю в играх именно это. Я готов простить слабую графику, не очень хорошее качество озвучки, трешевый сюжет и многое другое, но только не скуку в геймплее. После того, как я прошел игру на нормальном уровне сложности, я решил ради интереса пройти еще и на харде. Так вот, после очередных нескольких часов беготни по уже знакомой виртуальной лаборатории, я понял, что же мне напоминает **«Инстинкт»**. А напоминает он мне DOOM, только не игру, а фильм. Вот вырежьте из фильма самую любимую сценку с «видом от первого лица», и вы получите фильм, который по качеству и оригинальности чем-то похож на «Инстинкт».

Перед нами серый и сырой проект, который вряд ли надолго останется в горячих геймерских сердцах. Эх... а ждали ведь, надеялись...

Больше всего обидно за Digital Spray Studios, которая никак не может перепрыгнуть свой собственный барьер качества. Очень не хочется, чтобы эта компания превратилась в очередную фабрику по изготовлению дешевых китайских виртуальных кроссовок.

Homofarm

Кирилл ТАЛЕР

Сюжет (завязка)

Стратты. Глава I

В одном из «горячих» селений-мегаполисов подрастает молодой стратт, сын военного археолога, *Трамм Скаркатт*. Мальчик растёт тихим и замкнутым, его не увлекают ни публичные казни отступников, ни боевые развлечения, ни противоположный пол, хотя мальчику уже 15 лет по **религиозному летоисчислению**. И уже пора в воскресную школу, в которой молодые стратты учатся первым навыкам преодоления половой агрессии. Трамму противна школа, противен противоположный пол, противна сама мысль о том, что когда-нибудь придётся вступать в сражение с женщиной. К счастью, у мальчика достаточно влиятельный отец, и это оберегает Трамма от травли со стороны одногодок и учителей. Правда, отец и сам признаёт, что по воинской линии сын не пойдёт, ибо совершенно не приспособлен к жизни — и подспудно готовит его к карьере *трактовщика* или же *гелевого магната*, хотя в последнем сомневается. Мальчик, хоть и беззаветно предан императору, но не имеет «второго панциря» (или же внутреннего стержня, как бы сказали полумифические древние хозяева Земли). Иногда отец, Ствилл Скаркатт, очень жалеет о том, что у сына не осталось матери.

Но об этом не жалеет сам Трамм. Он уже достаточно взрослый мальчик, и знает, что его мать погибла в половом сражении с отцом на высшем пике борьбы. А значит, на пике блаженства. «Она действительно была настоящей женщиной, — часто думает Ствилл. — Не будь я таким неосторожным десять лет назад, она бы смогла привить сыну качества настоящего бойца. А сейчас уже поздно, за время моих отлучек на ВБР некому было следить за маленьким, вживлять в него наши законы и быт, и он превратился в некое подобие этих склизких тальса.... Но, с другой стороны, я не мог не убить её, в случае моего полового поражения она стала бы доминантой. И тогда — конец карьере...»

Однажды Ствилл «уходит» со своей командой на Великий Барьерный Риф, вести религиозные раскопки, и исчезает без вести. Информацию об этом доносит один из Неживых Лёгких Отрядов, вернувшийся из рейда на риф. Трамм, понимая, что без заступничества отца ему уготована жалкая участь неудачника-раба, подаёт документы на мученическую смерть в Иерархию Правильной Трактовки. Друзья его отца также понимают, что мальчик обречён, но спасти его они не в состоянии, да и особого желания нет — «горячий» мир жесток. Зато могут помочь сохранить имя исчезнувшей семьи Скаркаттов. Потому желание Трамма удовлетворяют и подписывают документы на изгнание последнего в законсервированный и строго охраняемый участок ВБР. Там мальчик, без инструментария и питания должен через несколько дней умереть мучительной смертью, или же, если повезёт, его сожрут хищники. Зато честь семьи Скаркаттов будет очищена достойным поступком последнего из их рода. Мальчика отвозят на место подвига, а через несколько часов на, казалось бы, неприступный участок ВБР совершает внезапную атаку мощное соединение «холодных» тальса... Полумёртвого, скорее даже умирающего Трамма захватывают в плен мобильные соединения тальса.

Тальса. Глава I

Тилиа Фосеаль рождена для службы в Верных Друзьях. Это ей говорят подруги, говорят знакомые, даже родители, ранее ужасавшиеся крайней агрессивности девочки, вынуждены признать, что девочка у них получилась как бы не совсем девочка, и ей по нраву больше «мужские друзья», и «мужские друзья» откликаются на её сигналы. Более того, для своих семнадцати лет по **цифре золотого сечения** это «отвратительное существо», (как любил говорить её педагог) уже вполне созрело для воинской службы, и не где-нибудь, а в самом престижном и наводящем страх на «горячих» подразделении **Верные Друзья**, с самыми верными и смертельными боевыми симбиотами, самым лучшим обеспечением и наиболее чётко поставленной задачей. Чего только стоил скандал на Всеобщем ежегодном Параде с *другом-вождём* Главного Ведомого (главнокомандующий Содружества Тальса), когда какая-то девчонка с ещё не оформившимися щупальцами чуть было не переманила к себе гордость Флота Тальса, великого *друга-вождя*, наиболее разумного симбиота, по степени умственного развития приближавшегося к верхушке (!) Содружества.

От смерти тогда Тилиа спасло только вмешательство самого главнокомандующего, сказавшего, что таких перспективных детей нужно хранить, как сам Золотой Диск. Смех Ведомого ещё долго слышался молодой милитаристке, как благословение на грядущие подвиги. Самым большим подвигом Тилиа виделось тогда сражение за **Мудрого Лоцмана**, огромный живой организм-«корабль», который унесёт их с умирающей планеты.

За три последующих года девочка стала оформившейся молодой самкой-тальса, имела множественные дружеские связи со сверстниками, но её более увлекала Цель — донести религию Золотого Диска до «горячих». Или же уничтожить их, сломленных, раздавленных в своём горячем геле, если те откажутся. А они откажутся — значит, только уничтожить! Именно на это Тилиа и надеялась... Последние экзамены были сданы и... — как плакала молодая тальса, когда за день до принятия её в состав **Верных Друзей** был совершён тот самый знаменитый рейд на ВБР! Один из самых важных стратегических объектов страттов был уничтожен, тальса на семь месяцев (!) запаслись необходимыми пищевыми добавками для всего Содружества (!), и главное — в плен был захвачен сын важной шишки в стане страттов...

Наверное, зависть или же природная ненависть к «горячим» сыграла свою роль, но Тилиа совершила ту ошибку, что свойственна только горячей молодости. Имея доступ даже в секретные правительственные лаборатории Тальса, будучи фавориткой Главного Ведомого и уже — бойцом Верных Друзей, она дождалась момента, когда по коридору тюремного пузыря вели постепенно выздоравливающего Трамма, и не-

Homoform
6
4
8
1
7

Март

Пн		5	12	19	26
Вт		6	13	20	27
Ср		7	14	21	28
Чт	1	8	15	22	29
Пт	2	9	16	23	30
Сб	3	10	17	24	31
Вс	4	11	18	25	

идея: Кирилл Талер, концепт-арт: Елена Ванифатова

сколько раз «выстрелила» из друга-*разрядника*. Более чем месяц тяжёлой работы биотехнологов по извлечению информации из мозга мальчика прошёл даром... Информация о **Мудром Лоцмане** была необратимо повреждена. Более того, некоторые участки мозга, отвечающие за *императивный контакт*, были повреждены, и Трамм стал, по сути, **неизменяемым**, что исключало *формокоррекцию*.

У Тилиа Фосеаль отобрали всех симбиотов высокого уровня, дав взамен зародышей, заключили под стражу и начали готовить к самой страшной процедуре для всех тальса — той же самой формокоррекции. Только вмешательство Главного Ведомого спасло девочку от «не-смерти», которая хуже, чем смерть. Хотя ту судьбу, которую избрал для двух смертельных врагов Суд Кланов Тальса, можно считать ещё более болезненной процедурой, нежели прямая *формокоррекция*. Кланы Содружества постановили — одностороннее симбиотирование + изгнание Тилиа и Трамма в холодные воды. У Тилиа из мозга была удалена вся информация, касающаяся вооружённых сил Тальса, а также все сведения, которые могли бы помочь «горячим» в борьбе против «холодных», что лишило её большинства наработанных за время тренировок навыков, и некоторых ячеек памяти, хотя горячий нрав девушки очень даже остался при ней. Более того, Тилиа «привязали» к молодому стратту посредством *зависимого симбиота* — как только один отдаляется от другого на дистанцию в километр, зависимый симбиот вызывает замедление, а затем и полную остановку всех жизненно важных органов организма тальса. Смерть Трамма приводит, соответственно, к той же реакции. Трамм, как **неизменяемый**, не зависел от Тилиа, но в «холодных» водах не мог прожить без определённой защиты и пищевых добавок, которые были в «сумке» у Тилиа. Таким образом, «горячий» и «холодная» оказались крепко привязаны друг к другу. С другой стороны, такая казнь казалась дикой, нелогичной и, более того, выходила за рамки природной мягкости тальса, хотя и извращённой рабским корректированием.

Как бы то ни было, у Тилиа есть выбор — сознательно погибнуть, отдалившись или убив Трамма или же отправиться в безнадёжное путешествие на ВБР в надежде добыть хоть какую-то информацию о Мудром Лоцмане и тем самым искупить свою вину перед Содружеством Тальса. Правда, для этого придётся сосуществовать с «горячим», неприятие к которому заложено уже на генном уровне...

Что же касается Трамма... смерть отца, затем практически смерть на Великом Барьерном Рифе, плен у холодных и, в конце концов, полусмерть, полуизгнание ввели его в шоково-безразличное состояние, и он готов умереть. Он даже готов следовать за Тилиа, в которой видит больше не врага, но избавителя от невыносимости бытия...

Содружество

Тилиа Фосеаль (**рис 1**).

Типичный представитель расы тальса.

Как видим, тальса нельзя назвать стандартными кишечнополостными, т.к. под «нижним зонтиком» у них явственно различаются хрящи и частичные фрагменты скелета.

Принадлежность к женскому полу у тальса визуально определяется по величине «нижнего зонтика», характерного для медуз (у женщин-тальса зонтик большего размера, нежели у мужчин), а также величиной и цветом глаз. Более детальные различия скрывает «нижний зонтик».

На одном из верхних щупалец (рук) девушки — **Друг-бич** (**рис. 3**), один из самых мощных симбиотов ближнего боя. Обладающий мощной кольцевой и гибкой продольной мышечными структурами, взрослый сытый бич может не только уничтожать «холодных» или «горячих» хищников, но и проламывать твёрдый панцирь стратта, и даже повреждать их сверхтвёрдые неживые механизмы. В данный момент на руке Тилиа совсем ещё молодой друг-бич, который не может нанести кому-либо серьёзного урона.

Давайте теперь рассмотрим остальных «друзей» Тилиа. Трамма мы пока что не рассматриваем, тем более, он как бы и не друг молодой «холодной».

Друг-вождь (**рис 2**).

Основной спутник любого тальса и главное изобретение (точнее сказать, приобретение) науки «холодных». Друзья-вожди, обладающие достаточно развитым разумом, издревле были основными симбиотами Содружества. Друзья-вожди, имея собственные приспособления для защиты и нападения от хищников, за долгие века сосуществования полностью переориентировали их на защиту своих друзей-«хозяев».

У каждого тальса существует достаточно тесная телепатическая связь со своим вождём, хотя некоторые представители «холодных», обладающие сверхспособностями, могут переманить чужого вождя. Чаще всего это случается вследствие смерти своего основного симбиота. Отбить у другого тальса друга-вождя равнозначно покушению на спутника жизни, и крайне не приветствуется на территории Содружества.

Основная задача друга-вождя состоит в том, что он контролирует остальных симбиотов, без которых тальса не могли бы функционировать. Вождь является как бы предводителем маленькой армии «вещей», повсюду сопровождающей каждого тальса. Сами «холодные», несмотря на умение быстро двигаться в плотной среде, практически беззащитны, и давно бы вымерли, если бы не основной «товарищ».

Боевые друзья

Разрядник (**рис. 4**) — т.н. «близкий» друг, как и бич, требующий телесного соприкосновения с тальса во время выполнения своих обязанностей. Оружие ближнего боя. Создаёт мощные электрические разряды, которые направляет во врагов. На дальней дистанции бесполезен. Создан был уже после нахождения золотого диска, потому иногда в его строении можно уловить сходство с божеством, изображённым на диске.

Газовый пузырь (**рис. 5**) — «свободный друг», оружие ближнего боя, защищает хозяина, выпуская струю ядовитого для врагов газа, который, смешиваясь с гелем, надолго отравляет ограниченный участок океана.

Игломёт (**рис. 6**) — «свободный друг», оружие дальнего боя, выстреливает отрастающие на теле игры в сторону врага, достаточно своенравен — с таким под силу справиться только сильному другу-вождю.

Загуститель — одна из основных функций друга-вождя, оружие дальнего боя, вождь перерабатывает в организме гелевые сгустки океана и отрыгивает их в сторону врага; бытует легенда, что самые мощные вожди могли загустить некоторые участки самого оекана, полностью обездвиживая врага;

Друзья-путешественники.

Циклофил (**рис. 7**) — «свободный друг», существо, предназначенное для измерения времени и расстояний, а также для связи на небольшие расстояния; состоит из трёх сегментов, каждый сегмент отвечает за отдельную функцию.

Миксер (**рис. 8**) — «свободный друг», переваривает скудную и непригодную «холодную» пищу с пищевыми добавками ВБР; продукты отходов миксера и являются основной пищей тальса.

Бур (**рис. 9**), **Резак** (**рис. 10**) — довольно странные существа, возникшие в результате использования краденых технологий страттов; используются, в основном, археологами для бурения и взрезания твёрдых пород.

Лизун (**рис. 11**) — «свободный друг», также предназначен для «преодоления» твёрдых пород, путём выделения крайне ядовитой секреции, более надёжен, однако крайне медлителен.

Разработчик: Propolis Games
Издатель: 1C
Жанр: клон The Sims
Минимальные системные требования:
P 4-1.5 ГГц, 256 Мб ОЗУ, nVidia GeForce 2/ Ati Radeon 8500 32 Мб, DirectX 9.0c, 1.5 Гб места на жестком диске

Стёпа: «Я молод, весел и энергичен! Поэтому считаю, что никто не подходит для участия в этом шоу лучше, чем я. Я играл в КВН от нашего ПТУ, так что, Ксюша, не бойся за меня, я привык к большой аудитории и не боюсь камер. Но должен признаться, что несмотря на мою внешность, я очень раним, мне тяжело перенести предательство, а также я терпеть не могу лжи... Э-э-э... Типа, блин, в бумажке больше ничего не написано...»

Ксюша: «Чёрт побери, ну придумай что-то ещё... Расскажи зрителям про свои первые впечатления от шоу и его участников».

Стёпа: «Ага, базара нет. Типа это... Шоу — самый заяц, типа всё в шоколаде. Тёлки в поряде, пацаны тоже. Только этот ахтунг, типа, меня кумарит... Э-э-э... Ты, хватит?»

Ксюша: «Всё, снято!»

Стёпа: «Опачки, блин, зашибца! Ну чо, где у вас тут пиво и семки?»

Э м-м-м... С чего бы начать этот скорбный труд?

С одной стороны, если вы посмотрели на логотип в шапке статьи и всё-таки решились прочитать про эту игру, это уже о многом говорит. Поэтому рассуждения по поводу художественной и культурной ценности телевизионного проекта **«Дом 2»** уже вроде как неуместны. С другой стороны, игра оказалась немного не такой, как можно было себе представить до инсталляции и первого запуска. При этом виртуальный «Дом» почему-то не вызвал у меня того... э-э-э... отторжения, которое вызывает его телевизионный прототип. Почему так получилось? Да кто его знает... Забегая вперёд, скажу, что назвать эту игру хорошей язык тоже не поворачивается, но как минимум на один вечер трое человек в редакции забросили все дела и развлекались, пытаясь наладить личную жизнь виртуальных болванчиков.

Ладно, представим, что вы — фанат или хотя бы поклонник шоу «Дом 2» с Ксюшей Собчак (ZOMG!!! Неужели есть и такие? O_o)... В этом случае вас должно порадовать, что игра населена персонажами, которые полностью соответствуют реальным героям телепрограммы (ну да, про графику пока — ни слова), ну и в остальном разработчики вроде бы старались выдержать общую стилистику «Дома». Вплоть до кислотно-розовых полосок загрузки (хотя, в этой игре вообще половина предметов — розовые >.<). И в этом кроется, пожалуй, самая главная загогулина этой игры. Вроде бы и «Дом 2», но на самом-то деле уже совершенно особый продукт, пригодный к употреблению без какого-либо пристрастия игрока к его телепрототипу.

Маша: «Возможно, этот проект немного не для меня. Я привыкла всегда быть на виду, привыкла играть главную роль везде, где бы не появилась. Но роль не королевы, а настоящей «души компании». Понимаешь, я хочу дарить людям веселье и радость! Думаю, что после этого шоу я устроюсь в "Монти-Пайтон"... Или "Шоу мистера Бина"... Ну, на худой конец, в "Кривое зеркало" к Евгению Ваганычу...»

Филипп: «Меня раздражает ваша розовая кофточка, ваши си...»

Ксюша: «Господин Киркоров! Вы ошиблись дверью!»

Филипп: «Всё равно раздражает...»

Ксюша: «На себя посмотри!»

Филипп: «Да ты тоже, дорогуша... Иго-го-го! Фыр-фыр! Хо-хо, ладно, мне пора...»

Встречать игры «по одёжке» вроде бы и не принято. Расхожие фразы наподобие «графика — не главное, главное — геймплей!» уже прочно засели в мозгах как геймеров, так и обозревателей, но в случае с «Домом 2» уже ясно, что привычными мерками игра не измеряется. Так что буду «послідовним». Если уж начал всё делать через место пониже спины — значит, надо и продолжать в том же духе.

Собственно, о чём это я? Ах, да, о графике...

Честно говоря, особых откровений никто и не ожидал, ясно, что никто не станет прикручивать сюда третью версию пиксельных шейдеров, реализовывать динамические тени с мягкими краями и добавлять какие-нибудь motion-blur`ы. Ну в самом-то деле — зачем? Побольше розового, поменьше тусклых красок — и вроде бы «гламурная» обстановка воссоздана. Однако, братцы, такого кошмара, который предстал пред мои очи уже на этапе выбора персонажа, я не ожидал.

Если вы посещаете наш форум (**www.mikportal.org/forum**), то могли заметить одну забавную темку про создание персонажей в *«Облivионе»*. Там наши коллеги-геймеры жаловались на то, что в продукте *Bethesda* невозможно создать

по-настоящему красивого персонажа... Дорогие мои, купите «Дом 2», установите и потом расскажете, в какой игре модельки симпатичнее! Причём это было бы простительно, если бы в игре присутствовал какой-нибудь конструктор персонажей, но ведь здесь всё «по лицензии»! Неужели нельзя было сделать этих болванчиков хотя бы немного привлекательнее? Я не верю, что реальные прототипы выглядят настолько ужасно...

После этого остальные графические элементы воспринимаются уже абсолютно без претензий. Какая разница, что вся мебель напоминает конструктор «Лего», если мне надо представить, что я влюбился вот в эту кривоногую крокодилицу? Ужас... А отдельная попытка разработчиков прибавить девушкам... кхм... объёма в определённых местах выглядит, мягко говоря, нелепо. Такое впечатление, что ребята либо в «Готику» переиграли, либо соответствующих фильмов пересмотрели... Впрочем, если взглянуть на игру под другим углом, все эти несуразности складываются в цельную картину. Да, как бы странно это не звучало, — именно в цельную картину прямого, неприкрытого и бескомпромиссного стёба над телепроектом и его персонажами. А главное — никакой злобы, это не издевательство, а скорее, доброжелательные подколки...

Виктория: «Этот проект интересен прежде всего тем, что люди отбрасывают всё, что давило на них в обычной жизни. Здесь всё не так, нет никакой социальной шелухи,

нет никакого положения в обществе. Здесь каждый должен проявить себя в первую очередь как человек, поэтому я и согласилась участвовать в проекте».

Ксюша: «Да, именно такой и была задумка — показать настоящие чувства реальных людей, на которых не давит необходимость доказывать другим ничего, кроме своей искренности, романтичности и доброты».

Виктория: «Правильно! Поэтому я и ненавижу эту проститутку Машку! У неё ещё молоко на губах не обсохло, а уже клеится к пацанчикам, которые нормально стоят на ногах! Пускай клеится к школьникам, стерва такая, не у всех же папаня такой богатенький, как у неё...»

Ксюша: «Ох-х... Выключайте камеру».

Сам игровой процесс похож... Ну, угадайте на что? Правильно, уши *The Sims* и его «любовных» клонов торчат из всех щелей. Начиная от меню и заканчивая процессом меблировки VIP-домика — всё это мы уже видели, причём не раз и не два. Впрочем, свои особенности всё-таки имеются, поскольку концепция телешоу накладывает свой отпечаток.

Всё **управление** в игре реализовано через привычное «симсовское» меню, которое появляется при нажатии на любой активный предмет (в том числе — и на гуманоидный). **Геймплей** можно разделить на три составляющие: *работа «на камеру»*, *отношения с коллегами* по несчастью и *«симуляция жизни»*. Давайте рассмотрим эти элементы по отдельности.

В игре «Дом 2», как и в реальном шоу, деньги как таковые отсутствуют. Но покупать вещи всё равно за что-то нужно. Поначалу это будет только новая одежда, а чуть позже — мебель и отделочные материалы для своего «любовного гнёздышка». В качестве денег тут выступают SMS-голоса телезрителей, и вот для них-то и существует так называемая работа на камеру. Вариантов, честно говоря, не так уж и много. Есть активные предметы, использование которых повысит популярность персонажа у телезрителей. В частности, народ любит творческих людей, которые умеют играть на гитаре и рисовать полотна в стиле постмодернизма. Но если ваши «таланты» ещё не прокачаны (ага, тут и ролевая система есть), можете свалять дурачка. Ну, там, потоптаться на голове шкуры медведя, станцевать голым на столе — не сомневайтесь, это позорище окупится шквалом SMS-баксов. Поэтому, кстати, держаться на первом месте по результатам голосования виртуальных зрителей проще простого. Нужно только два-три раза в день поплясать в костюме петуха на обеденном столе, ну или вытворить ещё что-то в этом духе.

Плохо лишь то, что активных элементов очень мало и на каждый приходится только по одному (изредка — по два) действия. Так что все эти дурачества быстро надоедают и превращаются в рутину. А поскольку со временем в меню общения открываются новые опции, которые «нравятся зрителям», необходимость в обезьяньих ужимках и прыжках отпадает сама собой.

Основная часть игры — это любовные отношения. Впрочем, прежде чем прыгать в кроватку с первым понравившимся представителем противоположного пола, вам придётся завязать с ним дружеские отношения. Делается это до безобразия просто — нужно только почаще кликать на кнопки вроде «поболтать», «поговорить по душам», «рассказать анекдот» и так далее. Вроде бы глуповато выглядит, но в то же время — очень ненавязчиво. Если посмотреть на этот геймплейный момент более отрешённо, его можно назвать... Хо-хо! Чистой манчкинской забавой! Hack-n-slash в розовых тонах. Только закликивать нужно не уродливых монстров, а уродливых девушек/парней. Впрочем, при некоторой фантазии, можно представить, что это всё-таки красавцы и красавицы, а не те гоблины, которых нам отрисовывает графический акселератор.

Как вы уже могли догадаться, отношения персонажей друг с другом делятся на две категории — дружеские и любовные. Соответственно, у нас есть две независимых шкалы, которые нужно стараться поддерживать на максимальном уровне. По опыту игры могу сказать, что создать себе дона Хуана или Казанову не так уж и просто, поскольку со временем «уровень отношений» падает. Так что «закликать» до финальной стадии можно от силы двух-трёх девушек/парней. Ну что ж, никто и не обещал лёгкой жизни.

Оля: «Я не понимаю однодневных отношений, это противоестественно. Для меня любовь — не пустой звук, если ты любишь, то должен посвящать себя любимому человеку целиком, без остатка. Никаких компромиссов для меня не существует... Может, именно поэтому мне так тяжело было найти того, за кем я могла бы пойти хоть на край света».

Ксюша: «Ну что ж, у нас на шоу собрались интересные парни, и я уверена, что ты сможешь выбрать среди них достойного человека».

Оля: «Да ну их всех в баню! Все мужики — козлы! Правда, Ксюшенька? Посмотри на этих двоих — даже на таком проекте они не придумали ничего романтичнее, чем завалиться смотреть футбол с пивом и чипсами... Ну и шут с ними, лучше скажи, когда у тебя заканчивается рабочий день».

Ксюша: «Э-э-э... Оленька, я же не участник шоу, я — ведущая!»

Оля: «Блин, фигово... Ладно... Эй, пацаны, чипсы ещё остались? А пиво?.. Го-о-о-о-ол!!!»

Вот мы и добрались до самого... скажем так, неоднозначного элемента игры — симуляции жизни. Как и всякий порядочный «симс», наш болванчик нуждается в простых человеческих радостях. А именно — *пажрат, паспат, пасрат и патра*... В общем, ничего особенного. Поддерживать все характеристики на необходимом уровне так же легко, как и налаживать отношения с противоположным полом. Впрочем, забрасывать эти вещи тоже не стоит, поскольку немытый, голодный и грустный персонаж теряет возможность производить некоторые важные действия. Например — целоваться. Правда, для того, чтобы повысить «уровень чистоты» можно с равным успехом сходить почистить зубы, помыть руки, понежиться в ванной или подумать о бренности бытия, сидя на унитазе. Честно говоря, я раньше как-то не задумывался о взаимозаменяемости перечисленных операций... Ну ладно, не буду зубоскалить.

Вот таким нехитрым образом и проходит жизнь в виртуальном «Доме». На самом деле удивление по поводу того, что по умолчанию игра запускается в оконном режиме, со временем сменилось пониманием... Братцы — это ж идеальная замена «Солитеру» или любой другой секретарше-офисной забаве! Помучила своего гламурного подонка налаживанием отношений с Ксюшей Собчак (кстати, мне пока не удалось её соблазнить, слишком уж велики ограничения на доступные пункты меню при общении с одиозной ведущей), поставила паузу — и набирай очередной документ под диктовку начальника.

Вот только...

В тот самый момент, когда игра (*охоспади*, но это правда!) начала мне нравиться, свою цистерну дёгтя добавил... Правильно, ИИ. Не знаю, как бы это поделикатнее описать, но... В общем, смотрите. Выбрал я себе девушку, закликал её до состояния «вау, он такой милашка, я его люблю!», выполнил несколько дурацких «сюжетных» квестов и получил право на свидание без посторонних. В задании написано «настало время для первого поцелуя». Оставим без внимания то, что поцелуев уже было достаточно, но тем не менее, для завершения свидания девушку надо поцеловать. И тут начинается...

Во-первых, она не может целоваться, поскольку проголодалась. Хорошо, что делать? Готовлю на барбекю сосиски. Жуй.

Не желает.

Иду на кухню, жму кнопочку «готовить очень хорошо»... Мой болван готовит (хорошо или плохо — это уже не важно), возвращается к даме сердца и... Сам съедает всё, что приготовил. Девушка тем временем стоит, что столб, и на протяжении игровых суток никак не может сходить поесть! При этом к голоду добавляется желание сходить в туалет и помыться (ы-ы-ы-ы!!!). Пришлось уйти на другую локацию, чтобы девица таки «растормозилась» и произвела все необходимые действия.

Дальше — ещё хуже. Когда нас переселили в VIP-домик, ситуация усугубилась. Для начала уточню, что герои «Дома 2» не желают мыться в нечищеной ванной, обедать за грязным столом и ходить в сортир, который не обработан «Доместосом» с хлоркой. Так вот, чтобы моя зазноба не нуждалась ни в чём, я чистил все перечисленные объекты в нашем домике по пять-шесть раз в день, жертвуя уровнем отношений с другими участниками проекта. Так что вы думаете? Эта дура постоянно бродила в СОСЕДСКОМ доме, где сортиры нечищены, на кухне бегают тараканы, а в ванной слой грязи в палец толщиной. Такое впечатление, что все эти операции поставлены на откуп генератору случайных чисел...

А окончательно добил момент, когда я выбрал опцию «поцелуй в постели» применительно к своей «второй половине», которая в это время спала в нашем гламурно-розовом ложе. Но пока мой аватар добирался до постели, девушка проснулась и покинула тёплую постель. В итоге, когда пришло время целоваться, персонаж не нашёл, кого целовать, и решил (раз уж так получилось) просто поспать. А поскольку действие уже вроде бы как началось, отменить этот злосчастный поцелуй не было никакой возможности.

Таким образом моё виртуальное воплощение дрыхло на протяжении четырёх игровых суток (вот, блин, тоже мне Спящая Красавица), пока мне просто не надоело ждать, когда же «любимая» соизволит вернуться в родную постель. Ха! Всё это время она с какой-то радости ночевала... на лавочке перед домом!

Ы! И ещё раз — Ы!.

Май: «Не знаю, что ожидает меня на этом шоу, но моё сердце переполнено романтикой и готово выплеснуть безудержный поток любви на ту, которая первой решится открыть свою душу в ответ! А ещё я хочу отменить денежную систему во всём мире, раздать акции "Газпрома" пенсионерам...»

Ксюша: «Ты чего, Май, у тебя же должен быть другой текст!»

Май: «...Собрать повстанческую армию и партизанить в подмосковных лесах против засилья нынешнего режима, взорвать Белый Дом к чёртовой бабушке, а Кремль превратить в парк аттракционов...»

Ксюша: «Май! Окстись!»

Май: «...Вива! Вива ля революсьон! Вива! Вива ля революсьюн! Команданте Че! Куба, мон амур! Мутен — пу...»

Ксюша: «Выключайте камеру!!!»

Ругать игру можно долго и с плохо скрываемым удовольствием. Ага, эти тупые телешоу, слизанные с американских прототипов, этот фаст-фуд для мозгов *пересічного громадянина*, мракобесие и нравственное разложение... Но знаете, когда устаёшь от перманентного истребления подлых вражин с использованием оружия массового и не очень поражения, подобная игра может дать неплохую возможность расслабиться и почувствовать себя взрослым умным дядей... Ну, честное слово, шуточки Гоблина в «Братве» и то вызывали гораздо меньше смеха, чем некоторые моменты «Дома 2». Так что, по большому счёту, единственной штукой, которая на самом деле портит эту игру, является практически полное отсутствие реиграбельности. Сюжет (то есть — задания) при каждом прохождении за любого из персонажей абсолютно одинаковы. И даже «свободный» альтернативный режим игры не может исправить этого однообразия.

Но как забава на пару вечеров «Дом 2» вполне подходит.

Ксюша, чалая ты моя, я ещё с тобой не закончил. Вот, наснимаю скриншотов, и вернусь.

Всем чмоки!

Lar ANCIENT WARS SPARTA

Разработчик: World Forge
Издатель: Playlogic Entertainment
Издатель на территории СНГ: «Руссобит-М»
Жанр: RTS
Системные требования: P 4-2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, NVidia GeForce 5600/Ati Radeon 9600, DirectX 9.0c, 2 Гб места на жестком диске.

Для разработчика, желающего подобрать популярный сеттинг для стратегии, античность — просто кладезь тем и сюжетов. Вот и компания **World Forge** темой своей дебютной RTS выбрала седую древность европейского средиземноморья. Правда, в отличие от большинства девелоперов, предпочитающих приобщать нас к истории неуемных завоеваний и кичливо-помпезных свершений Рима, сценаристы воронежской студии избрали источником вдохновения несколько другие сюжеты, о чем, в общем-то, недвусмысленно заявляет название: **«Войны древности: Спарта»**.

А раз уж сеттинг античный, Спарта — некрасивых мальчиков в пропасть, государство, где все граждане солдаты, и прочие мифы Древней Греции — значит, никаких вам орков с эльфами. Три игровые «расы», в судьбе которых игра предлагает принять участие, представляют собой народы, особо отличившиеся в ходе доримской истории Древнего мира. Конкретно: эллины в лице спартанцев, египтяне и персы...

* * *

Сразу двое знакомых, увидев у меня упаковку «Войн древности» с изображенными на ней кораблями, армиями и осадами, независимо друг от друга тут же спросили: «Ну как, лучше или хуже "Рима"?» — имя в виду, конечно же, *Rome: Total War*. Я, признаться, слегка опешил от такой постановки вопроса, потому что сравнивать «Спарту» с RTW — последнее, что пришло бы в голову мне. Творение World Forge — это чистой воды классическая RTS, первое впечатление от которой можно выразить словами: «Да это же *WarCraft* с примесью *Age of Empires*!» Уж больно знакомым кажется все происходящее на экране, все предельно типично, а визуальное отображение... Да что там, даже реплики и интонации «пеонов» напоминают о творчестве *Blizzard Entertainment* и легиона ее подражателей. Словом, ощущение «где-то я все это уже видел, причем не раз и не два...» цепляет игрока при первом запуске «Спарты» очень прочно.

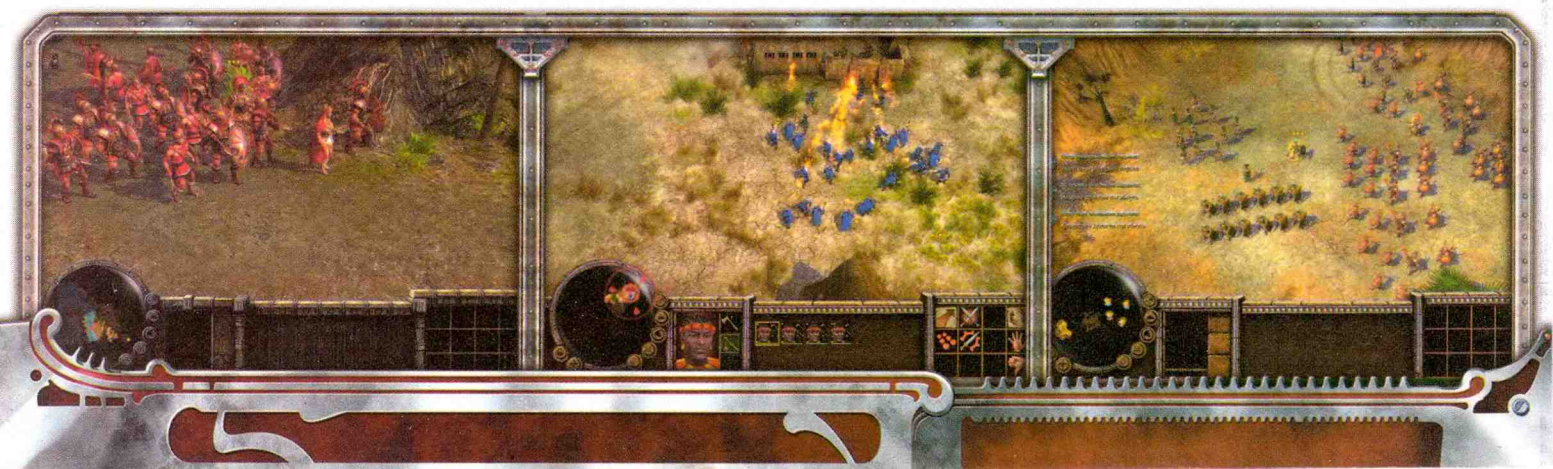
Вот у нас есть городской центр и несколько рабочих, которых мы оперативненько отправляем — кого лес валить, кого ферму строить, а кого и золото добывать.

Ресурсов всего три вида — золото, дерево и еда. Первый — самый ценный, деньги необходимы, для практически любой хозяйственной деятельности, их все время не хватает, а значит, на начальных этапах игры основная борьба будет идти именно за обладание рудниками. Дерево — чисто вспомогательный ресурс, отправив на его добычу пару-тройку крестьян, вы, скорей всего, сможете о нем больше не вспоминать. Еда же нужна исключительно для поддержания войск в боеготовности — если продукты закончатся, ваши подданные начнут потихоньку пухнуть от голода и терять здоровье.

Словом, экономика в игре проста, незатейлива, легка в освоении и усиленно намекает на клонскую сущность «Войн древности».

Ну, что ж, все «пеоны» разведены по рабочим местам и заняты общественно полезным делом, свежерекрутированная пара крестьян возводит тем временем казарму, с заделом на мастерскую оружия, чтоб выдавать его солдатам... Стоп. Вот тут геймплей отходит от строгого следования поросшим мхом идеалам, выведенным еще первым WarCraft`ом, и предлагает глоток свежего воздуха. Дело в том, что в казармах нас ожидают не готовые вояки, а три типа «манекенов»: легкий/средний/тяжелый пехотинец. Они различаются броней, телосложением, стоимостью и спектром тактических задач. Например, тратить немаленькие суммы на тренировку тяжелобронированных гоплитов только для того, чтоб отправить их потом в сторожевую башню дротиками от супостатов отбрасываться, будет крайне неумно, ведь с этой работой вполне справится дешевая легкая пехота — псилы. Выбрав один из «манекенов», мы вольны подбирать ему вооружение, исходя из текущей стратегической необходимости. Поначалу, правда, выбирать особо не из чего, доступна только легкая пехота и пара элементарнейших видов оружия типа пращи и дубины.

Чтобы открыть доступ к более совершенным средствам смертоубийства, надо построить кузницу, мастерскую и провести ряд исследований, грозящих проделать в вашем бюджете черную дыру. Заполучив же новые смертоносные железяки... эхм, пардон, бронзяки и экипировав ими солдата, мы сможем с радостью наблюдать, как возросли его показатели по броне/урону, и с грустью — как возросла его стоимость. Всякий раз собирать воина из «запчастей» не нужно; создав «прототип», мы пускаем его «в серию» и далее, как обычно, штампуем армию близнецов. Помимо основного оружия и щита, можно вручить своим головорезам еще и дополнительное вооружение, для стрелков это будет оружие ближнего боя, а для фехтовальщиков, соответственно, стрелковое (нанимаются, кстати, профильные бойцы в разных ка-



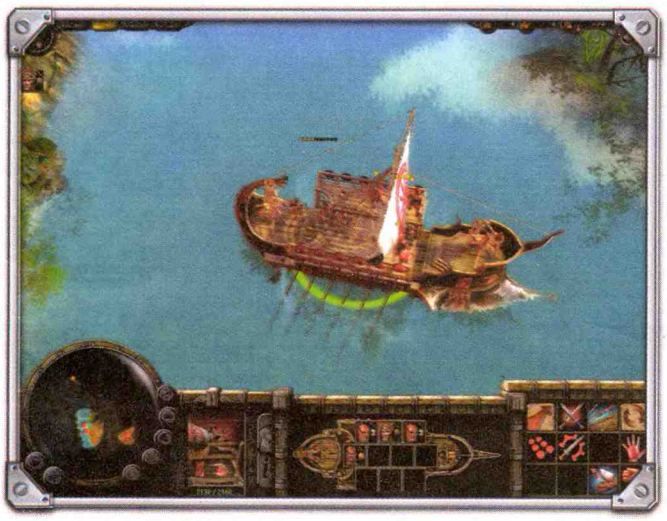
зармах). Правда толку от этого очень мало, так как не специалист получит некоторый штраф к урону непривычным оружием, а стоимость его обучения значительно возрастет.

В целом же, дополнительное вооружение теряет всякий смысл, в первую очередь потому, что самостоятельно менять оружие воины не желают, подразумевая, очевидно, что главнокомандующий сам лично каждому скажет, когда откладывать дротик и браться за копье. Куда проще построить обе казармы и тратить деньги на узких специалистов. Золото лучше потратить на пару хорошо вооруженных солдат, а не на дополнительное вооружение, которое, скорей всего, даже не будет задействовано.

Кстати, есть возможность неплохо сэкономить, просто отправив рабочего мародерствовать на поле недавней битвы. Он соберет оружие убитых воинов и отнесет трофеи к городскому центру. Платить за добытое таким образом колюще-режущее барахло не нужно, а лишнего золота не бывает.

Помимо «рукопашной» и «стрелковой» казарм в «военной» закладке строителя доступны казармы для обучения спецподразделений — солдат со штурмовыми лестницами, гигантскими щитами и прочей экзотикой. Впрочем, прока от них не очень много — зачем штурмовать стены, если намного легче и эффективнее обработать их катапультой?

Также можно «производить» в специальном здании упитанных лошадок и рассаживать на них свое воинство. Конный воин сражается много лучше пешего, что слегка противоречит истории античного военного дела, но зато вносит в геймплей некоторое разнообразие.



Для тех же целей служат колесницы и крупные животные (слоны и верблюды) — их появление на поле боя может легко преломить ход сражения, если оппонент не придумает срочно какой-нибудь адекватный ответ.

Кстати, при некоторой доле удачи и смекалки можно, перебив «экипаж», захватить и повернуть машину/животное против своих прежних владельцев — мелочь, а приятно.

* * *

Тем не менее, все вышеперечисленные аппетитные фичи-специи не могут спасти вкус блюда под названием «Войны древности» — в целом пресная основа «олд скул RTS» забивает все и вся. Скучно становится тогда, когда понимаешь, что тактические решения командира влияют на ход битвы весьма незначительно. Куда важнее грамотного управления боем оказываются количество воинов, качество их вооружения и количество «тяжелой техники». У кого больше хорошо вооруженных солдат/колесниц/боевых слонов — тот и папа. Некоторые интересные нюансы управления боем (тот же захват катапульт/лошадок/«слонэнят») присутствуют, но погоды не делают.

Масштаб происходящего на экране тоже не впечатляет, сражения на несколько десятков участников по нынешним просвещенным временам простительны WarCraft`у третьему, но никак не свеженьким «Войнам древности». Впрочем, можно зато сказать, что битвы весьма динамичны и красивы.

Графически игра весьма хороша, но не более того. Зато анимация заслуживает серьезной похвалы, происходящее на экране вполне «внушает». Ложкой же дегтя служит местная камера, а вернее — неудобное масштабирование. Местное максимальное удаление недостаточно, простите за корявость, удаленно. Ей-богу, когда городской центр (я уж молчу о боевом корабле, которым вообще-то управлять нужно) занимает пол-экрана — это несерьезно.

Игровые стороны отличаются друг от друга, но не принципиально. Даже, можно сказать, декоративно. Например, чтобы разрабатывать золотую жилу, персам и египтянам достаточно просто захватить ее и построить рудник, все добытое на нем будет автоматически перемещаться некой мистической силой в закрома Родины. Спартанцы же предпочитают, наверное, закалять тело и дух своих рабов-илотов и потому заставляют их таскать золото до ближайшего акрополя (городского центра)/хранилища. Вот, собственно, и все принципиальные экономические различия. Ну, еще разве что разная стоимость зданий и предельное количество работников на фермах. В целом особых различий нет и в армии, но описанная выше система найма войск, дающая игроку некоторый простор для самовыражения, несколько нивелирует этот прискорбный факт.

Сюжет кампаний и его подача (по одной на каждую игровую сторону) не впечатляют, «типа исторические» сказки о белом бычке и мистической колеснице в исполнении маловразумительных персонажей навевают крепкий и здоровый сон. Зато миссии весьма интересны и динамичны, спартанская кампания заставляет поскучать, но уже история египетского военачальника, поднимающего бунт против ненавистного персидского владычества, оформлена в виде весьма увлекательных миссий, усиленно маскирующих свою в общем-то тривиальную (пойди туда, убей всех) сущность.

* * *

Спарта» — игра, которую лично мне весьма трудно оценить.

В целом можно констатировать, что ничего особо выдающегося «Войны древности» из себя не представляют. Игра — крепкий середнячек, который через год никто и не вспомнит.

Но. Но мне, например, игра доставила вполне ощутимое удовольствие.

А это дорогого стоит, согласитесь.

Вердикт: в целом неплохо. Думаю, любителям стратегий, которым нечем скоротать пару вечеров, следует обратить внимание.

Да и к компании World Forge, кажется мне, стоит приглядеться. Такой весьма неплохой на вкус первый блин-ком многое обещает.

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

Разработчик: Raven Software
Издатель: Activision
Жанр: action/RPG
Системные требования: P 4-1,5 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

А вот и долгожданные супергерои!

Как-то раз, одной темной-претемной ночью, в темном подвале мрачного полуразваленного замка в маленькой стране Латверии Виктор фон Дум решил стать богом. Ну, и по ходу завоевать весь мир. И не один. И не только мир. И не только богом. Короче, перемагнитил недобрый доктор пару тысяч вольт, и клемануло его по-взрослому. Перегрузило на несколько секунд мозг, так сказать. В результате коварный план по осуществлению ужасно мерзкой цели родился в один миг. Многоуважаемый в весьма узких кругах доктор бросил клич по всем подворотням и теневым империям — призвал к своим ногам десятки самых ужасных, злобных и просто суперсильных антигероев. Он пообещал им несчастное будущее, сотни пыточных камер и бесконечное количество жертв для порабощения/пыток/опытов/еды. Хитроумный фон Дум нарисовал суперподонкам и демонам такие перспективы, что большинство из них ему просто поверило, а подавляющее большинство откровенно купилось на эти бредни. И пошло-поехало: безобразия, драки, грабежи. Подводное царство Атлантида, мир жалких людишек, темный мир демонов и даже великий Асгард попали под влияние грязного доктора. Сам Мефисто отдал ему свой Астральный Меч, а подлый Локи присоединился к заговору злодеев, надеясь таким образом получить трон короля и заодно завалить своего брата Тора. Армагеддон и мракобесие вместе с Апокалипсисом быстро и уверенно приблизились к незримой черте, отделяющей Порядок от Хаоса. До полного краха оставался всего один маленький толчок, и злая гадкая лапа уже протянулась, чтобы кулаком отправить миры в темную бездну... но была схвачена, вывернута наизнанку и вышвырнута обратно на задворки Небытия.

Союз Светлых Супергеров, чьей единственной целью было спасение человечества от врагов и себя самого, эффектно и уверенно вмешался в дело. Виктор фон Дум отпрянул в сторону, а Человек-Паук, Капитан Америка, Тор и Вулверайн со товарищи, ехидно, но в то же время истинно геройски усмехаясь, принялись за привычное, уже ставшее обыденным дело. Выбивать дух из злодеев и помогать школьникам учить уроки, сражаться с сотнями врагов и не терять при этом чувства юмора, срывать полные ненависти и подлости планы плохих и всеми силами поддерживать стремления хороших быть хорошими. Они были героями, и это была их работа. А нам предстояло лишь помочь им в этом несомненно благородном деле — посредством некоторым манипуляций с клавиатурой и немного с мышкой. Ведь это мир Marvel, а все мы — **Marvel: Ultimate Alliance**. По крайней мере, в этой новой игре от **Raven Software**.

Thor vs Loki or Spiderman vs Misterio?

Этот вопрос будет почище гамлетовского «быть или не быть». Мир, созданный Marvel, катится в бездну, и только мы можем остановить его. Только мы способны предотвратить приближающийся гигантский капут. Элитная команда супергероев готова помочь нам в этом чрезвычайно трудном и опасном деле. И мы с радостью принимаем их помощь. По крайней мере, сюжет игры таков. Доктор Дум, Локи и Ультрон, выпив на троих пару литров серной кислоты пятилетней выдержки, решили поставить точку в метаниях злобных душ всего сущего и подмять наконец под себя все возможные миры, причем желательно одновременно. Ну, если не получится, то по очереди. Но только быстро! Именно поэтому Локи отправился шалить в Асгард, Ультрон полетел менять свои обычные схемы на сверхбоевые, а Доктор Дум, во главе полка отборных чебурашек... упс, простите, отборных боевых киборгов, атаковал летающую крепость «Гелиос» полковника Фьюри, мирно патрулирующую необозримые просторы космоса. В самый разгар схватки туда подтянулась добрые супергерои и битва дошла до небес. И, хотя Гесера рядом не было, слегка пораскинув своими стальными мозгами, Виктор фон Дум решил свернуть свою карательную экспедицию, ограничившись контрольными залпами по уязвимым местам крейсера. Именно с этого момента в игру вступает ключевой персонаж истории. Игрок. То есть вы. И поверьте — это будет весело. И очень динамично. По крайней мере, на первых порах.

Четверка ключевых супергероев под вашим чутким руководством вступает с места телепортации прямо в самое пекло боя. Киборги наседают со всех сторон, и молот Тора не успевает считать, сколько же щит Капитана Америки перебил врагов, в то время как когти Вулверина работают почище любой образцовой пилорамы, превращая врагов в металлолом и создавая тем самым отличную возможность для паучьих атак Человека-Паука. Вашей главной задачей будет разобрать на запчасти всех киборгов, уцепившихся за корабль, плюс в легкой форме обучиться всяким приемам способностям супергеров. Эдакий демо-тренинг-файтинг, два или три в одном. Поклацав кнопочками и осознав, что приемов и комбинаций у наших файтеров, как обычно, очень мало,

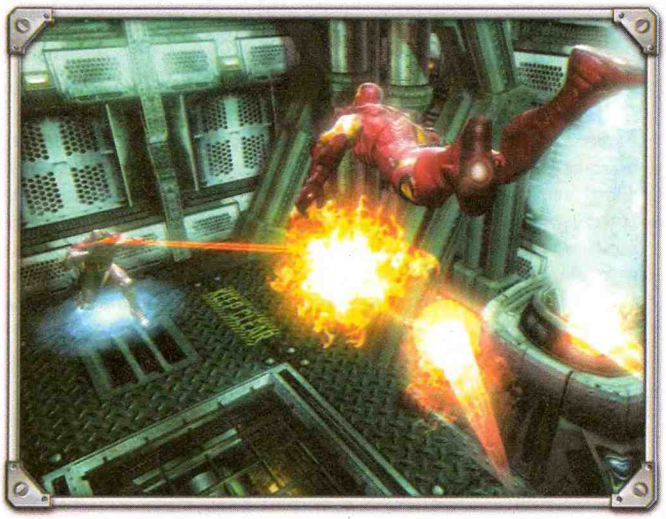
мы вздыхаем и щелкаем по индикаторам доступных суперсил. У каждого героя свой набор полезных плюшек, и открывается он посредством набора уровней опыта, раскачек и просто хорошего настроения вашего компьютера. Все суперсилы разнообразны, а некоторые даже уникальны, но без повторов мы не обошлись. Видимо, фантазии у господ разработчиков не хватило. Лично меня очень рассмешило, когда

Deadpool, Iceman и Ironman начали по очереди стрелять из одинаковой боевой позиции разноцветными снарядами, наносящими фактически одинаковые повреждения. Думаю, Dr. Strange справился бы в этой ситуации гораздо лучше. Он же творческая личность все-таки. Однако это не главное. Главное — это синенькие (или зелененькие) круги на земле, с логотипом Raven Software: места пит-стопа вашей крышесрывной команды. Здесь можно сменить усталых и побитых суперспутников на более свежих товарищей по ремеслу, поработать над индивидуальными параметрами каждого персо-

нажа (а у некоторых — и над их внешним обликом), а также просто и тупо засейвить игру :). А что вы хотели? Портированная консоль — она всегда портированная консоль. Но я заговорился. Или только начал заговариваться. А время идет. И доктор Дум все злее и злее, все могущественнее и могущественнее. Пора с ним разобраться. Но, прежде чем мы совершим сей знатный поступок, давайте немного поговорим о некоторых технических деталях. О пиксельном болте и воксельной гайке, например.

Во имя Одина!

Помнится, в своем превью о Marvel: Ultimate Alliance я писал, что сверхсочный и ультражирный ПИАР графики игры не имеет под собой реальных оснований и мировых ценностей. Ну что ж, так оно и вышло. Да, господа разработчики не потратили время даром и за оставшееся до выхода игры время (если считать от моего превью :)) слегка подшлифовали своим подшлифовочным аппаратом гейму, косметически подпилив ей графические ногти. Однако все эти полезные изменения коснулись исключительно главных супергероев — теперь они все стали похожи на самих себя, в отличие от скриншотно-анонсных вариантов, в которых когти Росомахи торчали под непонятным углом из его слегка квадратной руки. Слава великому Одину — на сей раз все в норме. И паутина у Человека-Паука выглядит красиво, и огонь Человек-Факел зажигает ярко (в прямом смысле этого слова). Как говорится, к счастью одних и при согласии других разработчики взялись правой рукой за разум, а левой за пищу и нормально реализовали хотя бы одно из своих обещаний — внешний вид героев. Но, к огромному сожалению, на этом все их обещания по поводу суперпупер графики заканчиваются. Начинаются суровые геймерско-обманутые будни.



Графика игры пряма, как рельса, и проста, как самокат. Недоделанные, угловатые, полупрозрачные, глючные текстуры создают непередаваемую атмосферу гибели Земли и всех окрестных миров от металлизированных рук Dr. Doom. Прорисовка времен Fantastic Four и однотипные враги из «Люди X 3» — вот все, чем могут поразить нас создатели игры. Те, кто после выхода X-man 3: Official Game начал втайне радоваться хорошему графическому исполнению врагов, союзников и просто случайных прохожих — плачьте явно, открыто и не боясь: идиотского вида куколки, играющие роль злых врагов и отличающиеся лишь отделкой носа и формой ушей, вновь предстанут перед нами в бесчисленном количестве. И даже сглаживание x4 ничего особо не изменит. Нашей задачей будет их уничтожить, не матерясь при этом, а всего лишь нецензурно выражаясь, ибо такого откровенно небрежного графического оформления геймерский мир не видел уже очень давно. Со времен того же Wolverine Revenge.

Отдельно про спецэффекты говорить не буду, потому как они стандартизированы, опробованы, опломбированы, отложены в шаблонник и прекрасным образом вставлены во все это наше великолепие. Ничего нового и суперкрасивого в них нет.

Зато, что поразило меня до глубины души, заставив сердце биться чаще в порыве радости, так это компьютерные ролики-вставки. Честно признаться, такого я не ожидал. Совсем

не ожидал. Суперкачество, отличная озвучка, великолепное содержание — да я один и тот же ролик, с файтингом Night-Crawler`а в замке доктора Дума, пересматривал раз пять, а сюжет про Галактуса еще больше. Вот за это господам разработчикам мое большое человеческое «гутен морген». Приятный они сюрприз устроили честным геймерам, очень при-

ятный. По крайней мере, я ожидал от них чего угодно, но только не этого.

От графики плавно (или не очень) телепортируемся к звуку. Сказать, что он плохой, так я не скажу. Но и назвать его хорошим тоже язык не поворачивается. Средний — так это вообще звучит неправильно. Скажем так: местами звук в игре очень классный, местами ужаснейший, а еще одними местами вызывает желание недоуменно почесать в затылке, задавая себе немой вопрос: «А что это было?» Не знаю, как там господа создатели работали и какими шаблонами они пользовались, но со звуком в этой игре они явно перемудрили.

Лично мне очень приятно слушать разные приколы от своего любимого персонажа DeadPool, типа «Вау, я получил больше силы. Теперь я чувствую себя гораздо лучше, чем даже Вулверин», или же «Посмотрите, посмотрите, я выиграл — выиграл!», и совсем не хочется загружать свой мозг одинаковыми криками роботов/викингов/андроидов, угрозами или восхвалениями великого Дума. Во-первых, надоело, а во-вторых, достало. Лучше бы сделали их немыми и проработали покачественнее суперсилы героев. А то иногда не понимаешь, на каком свете ты находишься и почему разные юниты кричат все время одно и то же.

Что касается искусственного интеллекта, так я вам скажу просто — его в этой игре нет. Ни у врагов, ни у союзников. За весь мой героический путь, от начала и до поражения Дума, я не встретил ни одного мыслящего существа. Только лишь в Империи Скралов, где-то перед самой финальной миссией, один воин с энергетическим копьем УВЕРНУЛСЯ от моего удара. Чем очень удивил вашего покорного слугу. Настолько, что я на секунду уверовал, что AI компьютера в данной гейме присутствует. Как показала дальнейшая практика, я критически ошибался. Его нет. Его просто нет. Его забыли запрограммировать, забить, закодить. Забыли поместить в игру, забыли проработать. Его просто забыли. Наверное, чтобы мы потом о нем помнили. Чтобы мы помнили, почему враги периодически поворачиваются к нам спинами и начинают бить пустоту, в то время как мы обрабатываем их со всех ног. Чтобы знали, кто виноват в том, что солдаты противника не знают такого понятия, как «обойти препятствие» и тупо упираются лбом в стены и потолки. Лично для меня это вообще было откровением. На дворе уже Next Gen, а у нас тут глюки двадцатого века еще свое не отжили. Непорядок, батенька, ой непорядок. Нужно разобраться во всем этом, поста-

вить, как говорится, точки над «Ю». Вот только кому это нужно, вы мне не скажете? Кто будет разбираться во всем этом бардаке? Raven Software? Activision? Думаю, нет. И это в который раз очень жаль :(.

Что Dr. Doom грядущий нам готовит

После изучения всех перипетий нашей героической истории, после десятков драк с сотнями врагов на земле, под водой и над головой мы плавно и уверено прокладываем свой путь к цитадели древних северных богов — Асгарду. Могучая крепость, величаво возвышающаяся среди скал и снежных холмов, подверглась небывалому нападению. Локи с огромной стаей Снежных Великанов с благословения Доктора Дума решился на самый гадкий и, естественно, тщательно спланированный шаг — штурм твердыни Одина. Пара могучих стражей, охраняющих ворота Асгарда, пыталась остановить захватчиков, но не смогла — нечестивый Локи пленил их. Сам Один вступил в бой с Доктором Думом и королем Морозных Великанов, но был повержен, а его сила украдена Думом. Началась эра Хаоса, в которой единственным богом стал Dr. Doom. По крайней мере, он сам искренне верил в это. Но ведь мы же так не считаем, верно?

Набрав энергии под завязку и экипировавшись артефактами, выпавшими из убитых ранее противников, наша Фантастическая Четверка, получив общий бонус к здоровью за формирование команды из самих себя, ринулась на стены Асгарда — спасать богов и восстанавливать справедливость. Гм,

мне кажется, или я сказал что-то непонятное? Ах, да — Фантастическая Четверка, бонус за формирование команды из самих себя. В Marvel: Ultimate Alliance подбор команды героев — это не просто ценный мех, но и два, три, а может, да-

же четыре килограмма питательных бонусов. Приобрести их можно, сформировав убийственный «тим» с использованием чисто марвеловской идентичности (та же Фантастическая Четверка получает 20% к общему здоровью команды) или же ориентируясь на сходные параметры. Например, звено из Блэйда, Капитана Америки, Электры и Дэдпула получит нехилый бонус к критическим ударам как «специалисты по оружию», а чисто женский коллектив Женщина-Паук, Мисс Марвел, Гроза и та же Электра поднимут атаку своей команды сразу на пять пунктов. Вообще, если поэкспериментировать, можно найти различные комбинации и шифровки, особенно если открыть всех возможных героев (я, к сожалению, этого не сделал, оставив четыре фигуры в своем Зале Славы заблокированными ☹). Так что интересное разработчики все же припасли для нас кое-что в своих карманах. Жаль, что толстая пачка денег вытеснила из них все остальное.

Но бежим дальше. Все враги повержены, Локи обломали рога (в прямом смысле этого слова!), однако Dr. Doom непобедим. Он засел в своем замке, проводя воистину невероятные эксперименты с самой материей пространства. Ему нипо-

чем все атаки лучших супергероев Земли, не принимающих участия в наших с вами разборках. Владея силой Одина и могучими артефактами иных миров, коварный Виктор фон Дум легко уничтожил элитный отряд Людей X во главе с самим Профессором Ксавьером и мутантов Магнето вкупе с ним самим. Даже сам великий и непобедимый Халк не смог сломить Дума. Бой между ними был коротким и бескомпромиссным — нечеловеческая сила и ярость Халка столкнулась с божественной мощью злобного Дума. С огромной скорбью приходится признать, что победил последний. И мало того, что победил, так еще и поглумился над побежденными — с помощью своей мерзкой воли он заменил разум поверженных сверхлюдей энергетической субстанцией, и теперь бывшие защитники человечества превратились в его главных врагов. После Доктора Дума, конечно. Думаю, что вы понимаете — последней надеждой распадающегося на части мира стала наша непогрешимая команда. Именно она должна проникнуть в замок Дума и уничтожить его. Но сделать это непросто. Для победы над божественной злой мощью нужна иная сила, космическая энергия невероятных масштабов, способная сравниться с украденной силой Одина. И такая мощь была найдена. Только одно существо во всей Вселенной могло сравниться по силе с богом. Потому что оно само было этой могущественной силой. Оно черпало жизнь из планет и впитывало ее в себя. Его имя произносили шепотом или захлебываясь криками ужаса. Ибо имя это — Galactus.

Но мы тоже не лыком шиты и сварены не всмятку. Разбив энергопреобразующие станции, позволяющие Галактусу пить соки планеты, мы, с помощью Серого Серфера и ловкости своих пальцев, выступили против космической сущности. Убить Галактуса нам оказалось не под силу — он был неуязвим для атак простых супергероев. А вот заставить его уничтожить себя самого — это было нам по плечу. Возле главных энергостанций, черпающих энергию планеты, мы дали бой. Вариант атаки был один-единственный — для уничтожения своих врагов Галактус использовал плазменные шары исполинской мощи, формируя их между ладоней. Нам предстояло сделать так, чтобы этот сгусток чистой энергии взорвался в руках у гиганта, тем самым основательно повредив его. И мы это виртуозно проделали посредством быстро появляющихся на экране значков различных кнопок управления. Использовали стандартный консольный прикол, короче говоря. Ну, а дальше у нас был путь один — в замок Дума, отомстить за павших братьев, уничтожив раз и навсегда все мегазло, собравшееся в одном существе с металлической маской на лице. Пусть даже у него и была сила бога.

Вывод

Стандартная рубилка-мочилка, с любимыми/ненавистными супергероями в главных ролях. Чем-то она меня откровенно порадовала, а чем-то глубоко разочаровала. Но поиграть в нее советую. Вот только с долгими перерывами на обед — однообразные противники сильно утомляют.

The Maks superbalamut@rambler.ru

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Разработчик: Neversoft
Издатель там: Aspyr Media
Издатель тут: Buka Entertainment
Жанр: симулятор скейтера
Минимальные системные требования: процессор 1.2 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, DirectX9.0c
Дата выхода: февраль 2006 г.

В дверь постучали.

Талер, оторвавшись от чтения какой-то умной книги, лениво перевел свой взгляд в сторону источника шума.

— Войдите.

В кабинет, весело улыбаясь, зашел кадет Макс и, поприветствовав агента, выжидающе уставился на него:

— Вызывали?

— Да, — неспешно протянул Талер, потягиваясь в кресле, — только почему пришел аж на третий день?

— А... ну... это... отсыпался после прошлого задания, телефон был отключен, в общем, только сегодня узнал, — начал оправдываться кадет.

— Да неужели? Ягуар сказал, что полдня орал в мегафон под твоим окном.

— Ничего не знаю, мегафона не видел, Ягуара не слышал, — сразу затараторил Макс, пока агент не остановил его властным жестом.

— Ладно, — буркнул Талер, — для тебя новое задание. Ты хорошо показал себя на предыдущем, поэтому на этот раз мы приготовили для тебя кое-что посерьезней.

— Неужели вы отправите меня в район РПГ?! — мигом обрадовался кадет.

— Ага, размечтался, — пробубнил злобный агент, вытаскивая некий продолговатый дощатый предмет из огромного кулька под столом. — В общем так, рунный меч сдать, вместо него — вот, — и вручил Максу загадочный объект.

— А что это?

— Скейтборд, — прочитал Талер по слогам надпись на ярлыке.

— К сожалению, я не могу этого принять! — начал было возмущаться кадет, тыкая скейтборд куда-то за спину, — Оно не влезает мне в ножны!

— Могу одолжить кулек! — сразу закипел агент. — А не нравится кулек — носи в руках! Твоя задача: проникнуть в район симуляторов, найти улицу имени Tony Hawk`a и исследовать самое новое здание, понятно?

— А может, все-таки РПГ

— Так! — рявкнул Талер. — Сейчас вообще отправлю паззлы собирать! Как в старые добрые времена... — агент мечтательно прищурился, видно, вспоминая шефство Ранда, а потом добавил: — Рано тебе еще в район РПГ. Надо пока экспы понабивать.

И расстроенный Макс, со скейтом под мышкой, действительно пошел «набивать» экспу в прямом смысле этого слова. Талер еще немного посидел, глядя вслед кадету, а затем, вернувшись, наконец, к своей умной книге, промямлил:

— Ну и напридумывают словей же. Скейтборд, хэх... — и ушел в чтение.

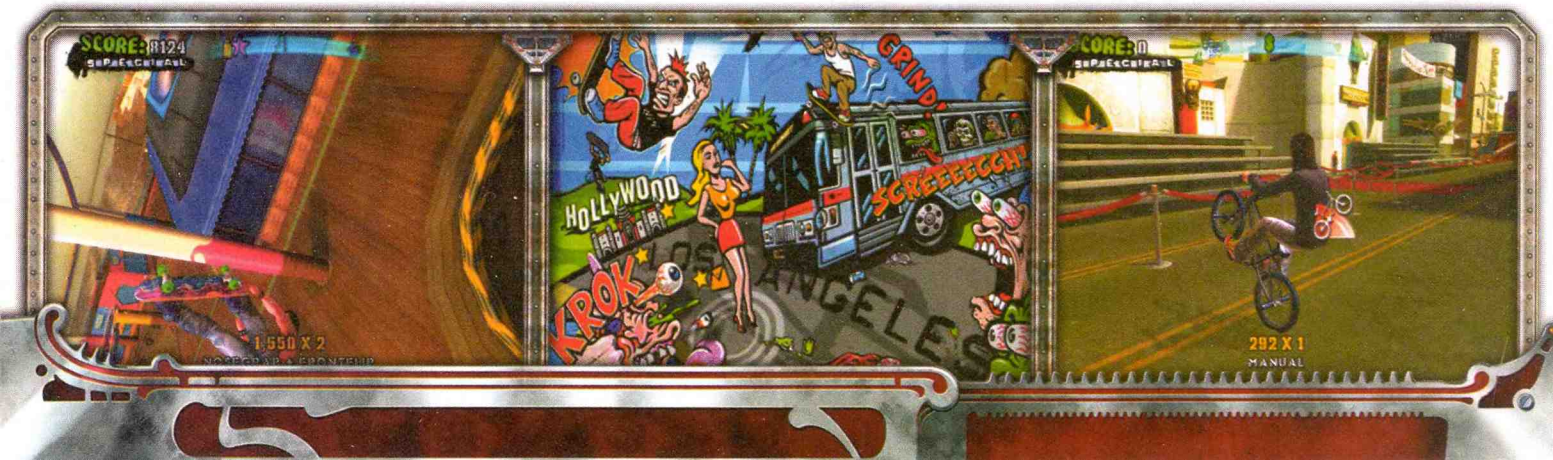
* * *

Он пришел! Он вернулся! Великий **Tony Hawk** опять с нами!

Не знаю, как вы, но я все детство мечтал научиться кататься на доске, хотя родители были против. Я просил, я уговаривал, я ругался — не помогало. Меня отговаривали, дарили ролики, но это не принесло результатов. Когда я стал постарше и открыл для себя канал Extreme Sports, то с упоением смотрел каждый чемпионат по скейтбордингу, на какой только попадал. Думаю, вы можете себе представить ту огромную радость, когда ко мне в руки впервые попалась игра из серии Tony Hawk`s, а именно — *Pro Skater 4*. Я сидел перед компом днями напролет, я рассказывал друзьям страшные истории об ужасных кикфлипах и неудавшихся мактвистах, я... Ну, вы поняли — игра захватила меня целиком и надолго. Потом я нашел и третью часть, но она понравилась мне немного меньше. А затем вышел великий и могучий *Underground 2* — венец всей скейтерской серии, который был изъезжен мною вдоль и поперек несколько раз. Прекрасный сторилайн, сделанный в стиле некоторых развлекательных программ на MTV, с уймой моментов, когда я просто складывался пополам от смеха, останется в моей памяти навеки. И вот, в феврале 2006 года, на прилавках появилась следующая часть...

* * *

Кадет остановился перед большим красивым зданием, возле входа в которое неспешно раскачивалась огромная надувная фигура самого Тони, предусмотрительно привязанная веревкой к ближайшему дереву, чтоб не улетела. Посмотрев немного на это величественное зрелище и еще раз оглядев квестовый предмет (в смысле, скейт), Макс наконец-то подошел к двери, дернул за ручку и оказался... на автобусной остановке. При чем следует отметить, что это вспомогательное сооружение находилось в чистом поле. Вдруг невдалеке от остановки появился довольно странного вида автобус, из окон которого



выглядывали разные карикатурно-панковские и просто обкуренные рожи. Ну, делать нечего — кадет подхватил сумку, которая неизвестным образом появилась возле его ног, и заскочил подошедшее транспортное средство.

— Куда направляемся? — спросил он у водителя.

— В Лос-Анджелес! — проревела рожа, такая же укуренная, как и прочие...

Через энное количество часов довольный Макс вышел из автобуса уже в месте назначения, как вдруг... оказался лежащим на земле и ощупывающим свою челюсть. Два местных гопника убегали прочь, прихватив себе на память сумку нашего славного героя. К сожалению, запущенная вслед нападающим бутылка не достигла цели.

— Эй, парень, тебе помочь? — спросила подошедшая нефор-малка Минди. — Добро пожаловать в большой город...

* * *

На чем завязывается сюжет, я думаю, уже все поняли, поэтому стоит лишь добавить, что он проработан добротно, хотя до той обезбашенности из второго Underground`а явно не дотягивает. А жаль :(. Юмора, кстати, тоже стало меньше, и он уже не заставляет кататься по полу от хохота, как раньше. Теперь перейдем непосредственно к возможностям кампании или, как ее называют разработчики, *Story Mode*.

Тут встречается первый серьезный минус. А заключается он в том, что мы не можем проходить сюжетную линию собственноручно созданным персонажем, зато доступен выбор из пяти уже имеющихся. Но не волнуйтесь — по городу теперь разбросаны сети различных магазинов, парикмахерских и других специализированных заведений, где вы можете изменять своего аватара до полного соответствия вашим предпочтениям.

Город состоит из отдельных районов, перемещение между которыми осуществляется через всякие подземные переходы и туннели, хотя можно пользоваться и автобусом. Мир якобы бесшовный, только посреди этих самых туннелей игра начинает ужасно подвисать. Странно, при такой-то графике (которая, кстати говоря, не изменилась со времен предыдущей части).

Где вы только не побываете за время, проведенное в игре! Можете проехаться по Аллее Звезд в Голливуде (а заодно и стырить несколько именных плит :)) или в Бэверли Хиллз сунуться, или... В общем, вариантов хватит. А локации по ходу кампании вы будете разрушать зверски! Сразу почти все районы вам недоступны — они открываются со временем.

Прохождение сюжетной линии чем-то похоже на Pro Skater 4 — мы ездим по карте, на которой выделены персонажи, имеющие для нас некие поручения. Сами задания достаточно разнообразны и интересны, так что скучать не придется. Только не вздумайте сразу играть на «сложном», особенно если вы новичок, а то превратите свою клавиатуру в решето и сломаете диск, так и не почувствовав всего кайфа.

И какое же продолжение без нововведений? Добавлены новые трюки (особенно порадовало появление некоторых old school`ных финтов), обновлен арсенал одежды, причесок и татуировок. У обуви теперь есть шнурки, и их цвет можно менять отдельно. А сейчас мы подходим к самой оригинальной фиче — возможности кататься на BMX`сах. Не знаю только, зачем это в «симуляторе скейтера», но думаю, что разработчикам виднее. Для «лисапедов» разработана своя система управления и трюков, а некоторые задания можно выполнять только на велике, хотя все они побочные, и никто не будет заставлять вас над ними страдать. И еще — в игре опять надо зарабатывать деньги (а вы думали, что в магазинах все на шару давать будут :)?), причем для некоторых сюжетных миссий наличие определенного числа зеленых президентских рож обязательно.

День сменяется ночью, а если вам не по вкусу определенное время суток, то можете поспать в специально отведенных для этого местах. Каждую полночь на скейтшопе вывешивают список небольших испытаний. Выполняете то, что там указано — получаете повышение одной из ваших характеристик. И не вздумайте не выполнять, а то будете вечным ньюбом. Наконец-то позволяется использовать скейт в качестве оружия ближнего боя. (Теперь все отхватят!!! Ха-ха-ха! :)). Также появились некоторые техники ямакаси — можно бегать по стенам и делать сальто при прыжке. Только не надейтесь, что все это будет вам доступно с самого начала — многие вещи будут изучаться по мере развития сюжета. А если выполнять задания вам надоест, то никто не запрещает просто кататься в свое удовольствие, тем более что в городе присутствует огромный скейт-парк, который вы сами помогаете создавать во время прохождения кампании. Правда, немного удручает одна вещь — людей на улицах города как-то слишком мало, поэтому есть не сильное, но все-таки заметное ощущение пустоты :(.

Ну что ж, со Story Mode, вроде, разобрались, теперь пришел черед обмолвиться парой слов и о других режимах. *Classic Mode* — это вылитый Pro Skater 3. В общем, фанатам оного рекомендуется. *Free Skate/High Score* — тут все ясно из названия: выбираем карту, а затем катаемся и набираем очки пока не надоест/пальцы не отвалятся/клава не поломается/комп не сгорит/родители ремнем по попе не надают/(допишите ваш вариант). Кстати говоря, последние два режима позволяют нам играть персонажем, сделанным в редакторе, возможности которого хоть и не безграничны, но вполне достаточны для создания своего «приблизительного» двойника. Как всегда, вы еще можете творить собственные карты и трюки.

Музыкальное сопровождение оставляет только положительные впечатления. Подбор саундтреков просто отличный — присутствуют как и известные (Green Day, Motley Crue, The Doors), так и более андерграундные исполнители. А если что-то не нравится, то всегда есть возможность убрать эту композицию из плейлиста. Общее же количество песен — 63. Достаточно для того, чтобы, играя уже не первый день, услышать что-то новое.

Большого вывода я делать не стану, ибо он не помещается :). Несмотря на все улучшения и нововведения, мне все же кажется, что Underground 2 был лучше. Вполне возможно, что это только крики моей второй половины, которая упорно считает, что раньше деревья были выше, но первая половина таки говорит, что THAW — просто отличная игра, в которую рекомендуется играть всем неравнодушным к скейбордингу. Так что бегом в магазин, и без дисков не возвращаться! Удачи вам и неразрушимых клав!

* * *

Ну и как прошло набивание экспы? — спросил Талер, складывая бумажные самолетики из отчета Макса. Некоторые из его авиашедевров уже благополучно улетели в открытое окно.

— Прекрасно! — ответил вечно улыбающийся кадет. — Удар об асфальт задницей — плюс двадцать очков опыта, удар головой — плюс пятьдесят. Итого я набрал несколько уровней.

— Круто! — съехидничал агент. — А как твоя голова?

— Да плохо, — промямлил сразу погрустневший Макс, — я надел шлем, и поэтому опыт за удары головой не засчитывался. Пришлось ограничиться задницей...

— Какая жалость, — опечалился Талер. — Надеюсь, в следующий раз тебе повезет больше. Кстати, ты принес назад казенный скейт?

— Э... ну... он немного пострадал во время последнего использования, — медленно протянул кадет, с опаской глядя на Талера. — Мое мягкое место устало от зверского обращения с ним и приказало моим рукам найти что-то тяжелое (агент злобно засопел)... в общем, я принес то, что от него осталось, — и выложил на стол щепку и одно колесо.

— И как департамент может в дальнейшем использовать этот мусор? — спокойно спросил Талер, начав вытаскивать из ящика старый топор Глюка.

— Ну... щепкой удобно ковыряться в носу, а колесо можно подложить кому-то в бутерброд и посмотреть, что будет дальше... — на ходу придумал Макс, но увидев, что агент уже почти вытащил топор, резко выскочил в коридор и побежал прочь. Вслед ему полетело колесо...

Кирилл ТАЛЕР

Травian

Internet Explorer

Повальная мода на онлайн на территории Пост-Совка привела к болезненному распуханию полулюбительской индустрии браузерных игр.

Полулюбительской, потому что сейчас на BBMMORPG (не забыли ещё? — Based Browser Massive Multiplayer Online Game!) обратили внимание даже надменные разработчики, считавшие до того примитивные «картиночные» игры низшей, одноклеточной ступенью игровой эволюции, но ещё не вымерли энтузиасты, создающие «онлайнки» после работы, вместо сна и даже в рабочее время.

Болезненное распухание, потому что возрастающая популярность онлайн-игр в целом и браузерных игр в частности породила нездоровую «гонку вооружений», «браузерки» сейчас не делает только ленивый, но и ленивый о них думает... И рынок стоит на грани перенасыщения. Нет, предложение пока ещё не превышает спрос, но крепкую и, в общем-то, неплохую BBMMORPG ожидает максимум двести-триста человек онлайн.

Что русскому, что немцу...

На этом прервём напрашивающуюся аналитику, она у меня лезет изо всех дыр, успевай только запихивать обратно, в серые закрома Родины, именуемые ячейками мозга. Давайте лучше поговорим о немцах. И разобьем ещё один стереотип.

«Что русскому хорошо, то немцу смерть» — гласит старая мудрая поговорка. Обратная связь подразумевается также. С маленькой поправочкой: «Что немцу хорошо, то русскому скучно!» или же «Что немцу вкусно, то русский и без закуски...».

Хорошо, что неизвестный автор сей мудрости родился задолго до появления браузерных онлайн-игр, иначе он выдрал бы себе по волосинке старообрядческую бороду. От досады... Потому что немецкие девелоперы плотно вклинились в разрозненные ряды отечественных разработчиков (с появлением первой немчурской флеш-браузерки, притом стратегии — **Destiny Sphere**). Другое дело, что разрабатывали её наши эмигранты... Игра получилась сложной, хардкорной, но мгновенно завоевала народную любовь — вдруг оказалось, что за множественными файтингами ниша стратегий както оказалась пустой... Тем более, футуристический сеттинг, три человекоподобные расы и т.д.

Следующей немецко-браузерной оккупации довелось ждать два года. В 2005 к русскоязычному геймеру попала жутко разбалансированная, упрощённая, бьющая на низменные инстинкты «ограбил слабого — засейвился от сильного» космическая стратегия **Ogame**. Социальные/военные конфликты в DS к тому времени вошли в латентную стадию, играть стало скучновато, олдовые дядьки хвастались непомерно большими флотами, ньюбы понимали, что им никогда не достичь уровня пап, потому «Огама» переманила в свои ряды множество космонавтов... Плюс, обратила в свою веру новых — ниша космических стратегий-онлайн пребывала в состоянии «бери—не хочу».

После чего немецкие игроделы представили ещё один проект, хуже которого, казалось бы, ничего создать нельзя — **Bitefight**. Файтинг между вампирами и оборотнями, доведённый до абсурда примитивностью раскачки, полным отсутствием баланса и амёбной одноклеточностью геймплея. Если в Ogame при определённом стечении обстоятельств и очень слабый игрок мог показать очень сильному дислокацию кузькиной матери, то в файтингах Bitefight сперва рулил полный рандом, а затем полный абзац. Сильный бьёт слабого. Всё!.. И что вы думаете, свою порцию популярности эта офисная «"Линейка" для нищих» таки получила!

Слава ГейМыру, что четвёртое пришествие из Германии оказалось не таким болезненным и вгоняющим в ступор. На этот раз браузерная историческая стратегия **Travian** предложила игрокам нечто большее, нежели простое битие слабого и прятанье от сильного. Хотя данный аспект остался, куда же без него...

Но мы теперь имеем дело с историческими реалиями. Подчинёнными балансу, правда. Но хотя бы так.

Дикарь vs дикарь vs цивилизация

Помните время на сломе Нашей и Не-нашей Эры? То самое, когда Римская империя, возвысившись над дикими и агрессивными соседями, начала проповедовать им разумное, доброе, вечное. Путём захвата земель, строительства дорог, публичных казней на крестах и прочего-прочего. Под шумок раздавили зловещий Карфаген (которому я, кстати, симпатизирую только из-за личности Ганнибала). Христа распяли под шумок, опять же.... В общем, Римская империя тех времён стойко ассоциируется у меня с «миротворческими» США, потому непобедимые центурии, бравшие не боевым запалом, но порядком, я уважаю, однако любить не буду.

Помните диких галлов того времени? Необузданных в своих полупервобытных порывах, проигрывавших римлянам в экипировке, в боевом построении, но никак не в желании сражаться. Ещё те «отморозки» были... Некоторые исторические источники утверждают, что была у галлов такая милая привычка — раздевшись донага, кидаться с первым попавшимся оружием на врага. Это считалось признаком боевой доблести.

А германские племена? Здоровенные детины, голышом не воевавшие, но не менее свирепые и беспощадные. Ритуалы с человеческими жертвами, показательная жестокость при истреблении племени племенем... Зато вот римляне — они были более высокоразвитыми, они человеческие жертвы возвели в гладиаторское искусство. И где справедливость в мире?!

Именно потому что справедливости нет или же она *temporally based, please try again later © IE*, можно выбирать любую расу из трёх вышеуказанных: **римляне, германцы, галлы** без оглядки на хороший/плохой.

За кого ты?! Никто же не будет читать получасовую инструкцию после входа на страничку — это и кельтскому ежу понятно. Потому перед началом игры определимся с народом, который более всего по душе.... Но сначала — кратчайший мануал.

Age of Countries-I

Ага, никаких мегаполисов, ниаких Римов и Лютеций. Любому вступающему в игру молодому феодалу даётся пустая деревня с парочкой-тройкой единиц зерна. И такие же пустые окрестности. *Деревня* и *окрестности* отмечаются отдельными визуальными ссылочками в верхней части игрового интерфейса. Для каждого игрока даётся стандартная ресурсная раскладка на окрестности:

✓ 6 полей с зерном (ферма);

✓ 4 поля для добычи глины (глиняные карьеры);
✓ 4 поля для леса (лесопильные заводы);
✓ 4 поля для железа (железный рудник).

Для деревни планировка другая — здания, долженствующие апгрейдить уже имеющиеся ресурсные наработки, казармы для воинов, тайники для *бэкапа* ресурсов, правительственные, социальные и культурные здания и т.д.

И вот на этом этапе, когда начинаешь строить и ещё не вступил в Альянс, следуют постоянные нападения на деревню.... Утром продрал глаза, почистил зубы, выпил чашку чая, а все ресурсы, что наработались за время безмятежного сна, уплыли в закрома некоей вражьей Родины, а несчастные 10 твоих сильных, но оооочень лёгких юнитов полегли смертью храбрых, но глупых. Вот тогда и начинаешь хвататься за голову — почему я не выбрал другой народ?!..

Ага, подошло время запоздалого выбора... Я надеюсь, читатель, ты не успел за время прочтения ревью создать учётную запись?

Римляне

Хозяева всея карты мира. Америку не завоевали только потому что забыли её открыть. Отличный выбор для того, кто хочет достичь более высокого экономического и муниципального развития в кратчайшие сроки! Тем более, данный народ наиболее выгоден для быстрого вступления в какой-нибудь Альянс, особенно если в нём уже обосновались продвинутые друзья.

Римляне обладают самым сильным войском и строят не в пример другим — можно даже сказать, в два раза быстрее! Соль в том, что стандартный римлянин-хозяин может одновременно застраивать и *окрестности*, и *селение*, тогда как галл или германец должен выбирать для строительства что-то одно. Дисбаланс? В некотором роде — да. С другой стороны, для эффективности строительства римлянину практически необходима помощь ближнего своего (а кто окажется ближним, «земляк» или волосатый германец с усатым галлом, решает карта и выбор части света, в которой твоя деревня буде процветать...). Ибо строительство и развитие требует от честного римского патриция больше ресурсов и времени, нежели от дикого соседа.

Зато с войском (см. выше) у римлянина особых проблем нет — практически каждый юнит превосходит своего галльского или германского собрата в суммарной «стоимости» атаки и защиты. Возьмём самых простых юнитов, например:

✓ римляне — *легионер:* атака — 40, защита — 35, защита против конницы — 50; *изготовление одного юнита:* дерево — 120, глина — 100, железо — 180 зерно — 40;

✓ галлы — *фаланга:* атака — 15, защита 40, против конницы — 50; (давайте мы не будем спрашивать, откуда у галлов появилась фаланга; допустим, что галлы бежали ОЧЕНЬ плотной толпой); *изготовление одного юнита:* дерево — 100, глина — 130, железо — 55, зерно — 30;

✓ германцы — *дубинщик:* атака — 40, защита — 20, против конницы — 5; *изготовление одного юнита:* дерево — 95, глина — 75, железо — 40, зерно — 40.

Как мы видим, у римлян лучше всех сбалансированы зашита и атака. Что ещё видим? Галлы жрут меньше всех и поэтому самые худые (хорошо, что меня не слышат галлы!). Ещё что видим? Германцы самые дёшевые, но защита у них ни к чёрту вообще... Далее? Галлы кажутся самыми «невыгодными», так как затрачивают на изготовление юнита достаточно много, но они только защищаться способны вменяемо. Затем? Римляне любят налегать на железо, галлы — на глину, германцы — на дерево...

Зерно едят все!!! Потому что вкусно, а даже если невкусно, то питательно.

Торговцы — неотъемлемая часть игры! Если у вас переизбыток одного ресурса и недостаток другого, всегда можно обменять ненужный ресурс на нужный при помощи всеобщего рынка. У римлян скорость торговцев средняя (16 полей в час), а перетащить на себе и подотчётных вьючных животных груза он может только на 500 единиц.

Ну и римская стена. Не та, которая «центурии подняли щиты», а вокруг селения. Степень зашиты её достаточно высока, и есть шанс, что некий несознательный галл или германец, вознамерившись полезть на римлян маленьким войском, радостно отправит войско к праотцам. Даже если у римского селения не будет ни одного воина в защите (!). Стены, оказывается, могут не только разговаривать с историками, но и давать болезненных *дюндюлей*. Полез на стену, сверзился, сломал важный позвонок. Например, шейный... Реалистично.

Галлы

Вот уж, называется, между молотом и наковальней! Войска у этого народа заточены сугубо на защиту, ресурсов же на их постройку уходит больше, чем у германцев. Осадные войска дороги, а относительная дешевизна *поселенцев* так и остаётся относительной (±500 ед. ресурсов — разве ж это разница в цене?! — я таки вас умоляю...). Можно даже подумать, что создатели игры (немцы) специально оставили за галлами (французами) роль «отсиживающихся в укрытии». Особенно если вспомнить, какие чувства питали эти народы друг к другу на протяжении всей истории Европы.

Однако, присмотревшись, в галлах можно найти очень любопытные преимущества. Полезные хотя бы для маленьких Альянсов или же феодалов-одиночек (такие извращенцы до сих пор встречаются в онлайн-играх, ныне заточенных под групповое «разрыхление» геймплея).

У галлов действительно всё в порядке с защитой: местный *друид-всадник* имеет самый высокий показатель защиты от пехоты, а *эдуйская конница* просто беспощадно заруливает юнитов двух народов по показателям дефенса от «лошадников». Такого баланса, как у римлян, нет, а потому стратегического ума в планировании атаки/защиты потребуется больше.

А теперь основное. Поскольку уровень атаки у галльского народа самый слабый (видимо, учли разработчики фактор бросания на танк с голой ж***!), тайники будущих поборников французской революции вмещают в 2 раза больше ресурсов (!), нежели у римлян, и на 30% больше, нежели у германцев. Именно этот факт и следует учитывать миролюбивым игрокам или же малым кланам — застроив свою деревню тайниками, можно хотя бы на начальном этапе развития какое-то время повздыхать спокойно и опрокинуть чарочку коньяка из далёкого будущего, тогда как германцам суетиться придётся больше, а у римлян со сбережением честно награбленного — полный швах!

Ещё одна немаловажная деталь — галльские торговцы самые быстрые (24 поля в час), а потому с быстротой доставки нужных ресурсов проблем не будет. Главное только рынок отстроить... А уж с лошадями предки бретонцев и бургундцев и вовсе «на ты». Не так, чтобы совсем фамильярно... Но советую обратить внимание именно на лошадок — если уж призовёт боевой рожок атаки.

Изгородь же (помните, как в мультиках про Астерикса и Обеликса отважные галлы, укушамшись волшебного зелья, радостно играли римлянами в бадминтон — как раз через изгородь...) имеет средний бонус защиты и не так надёжна, как римская стена. Хотя сдержать парочку особо охочих до зелья вражин сможет даже без поддержки собственного ополчения.

Германцы

Вспомним матерь всея стратегий мировых — Starcraft. Если за римлянами можно закрепить роль Протосов, а галлов торжественно обозвать Терранами, то бедным германцам достаётся роль... зергов, так уважаемых любителями шумных тусовок. Что есть один зерг? Ничто! А десять зергов? — ничто, помноженное на десять! А сто зергов?.. И вот тут, как говорила Масяня, мысль обрывается... так как сто зергов — это уже реальная тусовка, способная показать даже исполнителям R`n`B, кто тут круче начитывает текст.

Как я уже говорил, германцы наиболее слабы в защите. Даже в защите **своего поселения** — их исконно национальный *земляной вал* проигрывает и *изгороди*, и уж тем более *стене*. Так что единственный способ для германца поддержать собственное реноме — это строить и атаковать, строить и атаковать! Иначе получится исконно пингвинье: «Улыбаемся (когда на германцев наступают) и машем (когда уже всё разворовали и уходят с добычей)!»

Здоровенному, медвежьему росту германцев соответствуют и тамошние торговцы — каждый тащит на себе аж 1000 ед. ресурсов, однако двигается с черепашьей скоростью 12 полей в час. Ну, и среднего размера тайник у немчур имеется — чтобы прятать всё то, что осталось после строительства юнитов.

А вот лошадок германцы не любят. Ни у одного типа войск нет защиты против конницы, доходящей до отметки 100. Впору опять обратиться к измученной остроумием автора пословице: «Что лошади хорошо, то немцу две капли никотина...».

Вологда-гда...

Если с окрестностями всё более-менее понятно (каждый застраивает тот ресурс, который необходим для скорейшего развития, и соблюдает разумный баланс между разницей в уровнях ресурсных баз), то первая деревня (т.е. столица) — это дело особое.

Самое главное — это, пардон за тавтологию, *главное здание*. Основная его цель — уменьшение времени на строительство у других зданий. А оные присутствуют в трёх видах: военные, ресурсные и культурно-политические. *«Ведь нужна же вам культура, хоть какая, да нужна...»* © *Леонид Филатов*.

Военными сооружениями можно считать всё, что приводит к усилению юнитов (*пункт сбора* — т.е. древний военкомат, *кузница оружия*, *кузница брони*, *защитная фортификация*, *академия*, *казарма* и т.д.). Для милитаристов — пункт сбора, академия и казарма должны строиться, как только появятся хоть какие-то средства для содержания оных зданий и содержания солдат (каждый требует от единицы ресурса «зерно»).

Следующими идут ресурсные сооружения: *амбар* (увеличение кол-ва хранящегося в деревне зерна), *склад* (то же самое, но для остальных трёх ресурсов), *мельница* (до 25% производства зерна), *кирпичный завод* (до + 25% глины), *деревообрабатывающий завод* (до + 25% древа священного) и *чугунолитейный завод* (плыл по Рейну «мессершмит» из села Чугуева...).

Одна из основных фич игры — с построением *таверны* у нас есть возможность нанять ГЕРОЯ! Привет, HoMM, здоро́во, Warlords... Этот самый герой постепенно набирает экспу в сражениях и тихой сапой переходит от уровня к уровню, повышая статы (атака, защита, восстановление здоровья, бонус к защите, бонус к атаке), грозя через некоторое время превратиться в совсем уж неприличного Конана Варвара, расшвыривающего мизинцем до 20-ти сильных воинов. А уж если средним пальцем махнёт!.. После 10-го уровня таверны феодал получает возможность захватывать чужие деревни.

Экспансия и экспроприация

Ага, страшновато. И ворочается подлая такая мыслишка — если это могу я, то почему не может другой?! Ну, во первых, другой не сможет хотя бы потому, что единственное твоё поселение отвоевать нельзя никак. Оно закреплено за тобой с начала активации персонажа и до Судного Дня в мире Травиан. Другое дело, хочешь ли ты колонизировать пустые долины... А вот тут обязательно понадобится или тот же 10 уровень таверны, или 10 уровень *Дворца* — самого шикарного строения, если абстрагироваться от коряво-детских картинок. После чего можно построить трёх не совсем дешёвых поселенцев, и с их помощью колонизировать какой-нибудь свободный участок земли. И быстренько — даже, я бы сказал, ГАЛОПОМ, блин! — отстроить на нём *Резиденцию*. После строительства оной грубый захват уже не страшен, а с прочими извращённо-диверсантскими способами можно ознакомиться в мануале, благо, он обширен и доступен, хотя и не открывает игровых формул.

Да, кстати, покинутые долины не клонированы — каждая из них обладает маленьким перекосом в сторону определённого ресурса. Встречаются долины с пятью полями для железа (глины, дерева) и совсем уж редко можно набрести на раритеты *«девятки»* и *«пятнашки»*. Это окрестности деревень с девятью или пятнадцатью полями с зерном. Почему они так ценятся? А вы принимали у себя дома ватагу голодных хиппарей из Новосибирска?!

Зерна, как известно, бывает или слишком мало, или слишком много. Во-первых, это вызвано тем, что **каждое** строение требует определённого количества зерна. Вспоминая коммунистическое прошлое *пост-Совка*, следует вывесить на входе в деревню лозунг: *«Ферма, ты в ответе за всё!»*.

Далее, 500 голодных ртов твоих солдат требуют *«не то, что курицца, а то, что хаваецца»* (конники ещё хуже, потому что теоретически юнит один — а животины две!). Потому, после полного поражения и уничтожения армии не знаешь, куда девать зерно, а в часы расцвета войска — не знаешь, откуда брать. И «девятки» с «пятнашками» призваны делать так, чтобы зерна всегда было в избытке. Уж лучше всегда белая полоса, чем зебра с известным отверстием в конце чёрной полосы.

Феодал, феодал, что разграбил, то раздал...

Вывод бы... А чего выводить? Игра простая и в то же время серьёзная, требующая аналитического подхода к конкретной ситуации. Графика на уровне «лучше бы не было, но пусть будет...». И действительно, пусть будет. Всё же не MUD`ы какие, а BBMMORPG.

Главное — «Травиан», в отличие от других игр, даёт волку-одиночке ма-а-а-аленький такой шанс: долгое время не быть раздавленным большим дядей-Альянсом, а развиваться и жить обособленно, строя тайники и «сейвя» войска. И вот хотя бы уже за это игре спасибо с кисточкой. Ибо я играю более 4-х месяцев и не жалею. Кстати, работе она практически не мешает. Так что, офис-арбайтеры и сис. админы — берите на заметку. Да и тру-геймерам будет не лишнее.

П'ЯТИЙ МІЖНАРОДНИЙ
КИЇВСЬКИЙ
ФОТО
ЯРМАРОК
16-19 травня 2007
Міжнародний Виставковий Центр
Україна, Київ, Брдварський пр-т, 15
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
Інформаційна підтримка: Digital Photo&Video Camera, Digital Photographer, Foto Kurier, Foto-Notiziario, Hi-Tech.Мир связи, Hi-Tech.Панорама, Hi-Tech.PRO, NEXT, ТЗ, Zoom, Вокруг Света, Мой компьютер, ФотоTravel, Газета по-киевски
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
Інтернет підтримка:
www.hi-fi.ru
www.minilab.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

IT ПАРК
бережіться піратських копій
ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ
Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка
т. 464-8262
464-7185

Надежда НИКОЛАЕВА

Хардкорность, которой нет 2, или Наш ответ Чемберлену

Ну, вот — любим мы все сравнивать: рыбу («...Сегодня маленькая, но по три. А вчера, вот такая большая, но по пять»), настоящее с прошлым («Ох уж эта молодежь! Вот когда мы были...»), «нас» с «ними» :)...

И все — всерьез, пусть и с юмором. И мы, понятно, на высоте. Хотя, «они» о себе тоже, очевидно, так думают :). Ну и пусть думают. Мы будем говорить об интеллектуальной высоте, раз с остальными высотами не очень складывается.

Пару номеров назад, мы опубликовали в МИКе статью «Хардкорность, которой нет».

Она развенчивает или завенчивает, то бишь — завинчивает (венец — делу конец! А винт, он, ведь, еще и вывинтиться может :)) миф «о несомненном интеллектуальном превосходстве «нашего» геймера над геймером «западным». Тема, конечно, избитая, но до сих пор животрепещущая. По крайней мере, это вам не «снулая рыбка», которая плавает только в «живой» воде.

Я обратилась к представителям нескольких компаний разработчиков и издателей компьютерных игр с просьбой принять участие в виртуальном круглом столе и обсудить поднятую тему. Что из этого вышло — судить вам.

Итак, представляю участников круглого стола:

Алла Храмцова, зам. директора по маркетингу и продажам, компания «Абсолютист».

Юрий Лихота, президент компании-разработчика Crazy House.

Олег Яворский, Senior PR Manager GSC Game World.

Николай Барышников, руководитель отдела лицензирования и продвижения фирмы 1С.

Надежда Николаева, директор по маркетингу и рекламе издания МИК.

* * *

Надежда: Ну что ж, тема заявлена. Приступаем. Первый вопрос сразу в лоб: наш интеллект — это миф или реальность? Мы — интеллектуалы?

Олег: Да, такое мнение действительно бытует и не раз подтверждалось на практике — нам приходилось упрощать буквально все свои игры для того, чтобы западными игроками они воспринимались лучше. Очевидная причина — разработчик настолько хорошо знает свою игру и возможности противников в ней, что он после нескольких лет работы над игрой перестает адекватно воспринимать понятие «нормальная сложность». Неочевидная причина — западные игроки (если мы говорим о массовом пользователе) не так много играют и привыкли к играм, где все наглядно и понятно, попросту более качественно проработано.

Юрий *(ехидно улыбаясь)*: Вопрос из серии: а кто кого победит? кролик или ёжик?

Алла Храмцова

Алла: Да, миф этот ой как живуч! Первая реакция, когда люди видят казуальные игры в Украине или в России:

— Ой, это для детей?

— Нет, для таких вот взрослых, как вы — вся Америка и Европа играют.

— Да ну — это ж тупые американосы...

И вот через пару минут мы уже не можем оторвать умудрённого своей важностью и опытом дядечку или тётеньку от монитора с игрой «для тупых американосов». У нас почему-то принято считать, что взрослые развлечения не могут быть просто добрыми играми-головоломками. Любой намёк на детство почему-то сразу же бурно отторгается. У нас люди считают, что это почему-то позорно — проявлять себя в чём-то ребёнком. Ведь это «детство» — играть в игры.

Николай: Превосходства никакого нет. Это просто банальное шапкозакидательство. У разных игроков есть предпочтения разных жанров. Японцы играют в одни игры, русские — в другие, американцы — в третьи. Это именно миф.

Надежда: Отлично! Начало беседы очень впечатляет. Может быть, нам удастся достигнуть консенсуса в следующем вопросе? Как вы думаете, предпочтения американских (или западных) геймеров сильно отличаются от наших?

И как определяется прогноз «топовости», успешности «у нас» и «у них»?

Юрий: Для прогноза «у них» имеются специально обученные люди, ну а наши, думаю, пользуются *их* методиками и данными.

Надежда: А о предпочтениях геймеров кто-нибудь сказать хочет?

Алла: Особой разницы в жанровых предпочтениях аудитории, разделённой километрами и континентами, нет — есть только разница в том, какой юмор, каких героев, какие намёки-пародии можно использовать в игре. Культурная традиция-то разная. Если для американца Спонж Боб будет чем-то вроде нашего «Ну, погоди!», то для славянина это будет просто прикольный герой, не вызывающий никаких других ассоциаций и переживаний.

Николай Барышников

А что касается второй части вопроса... Популярна или нет будет игра, определяют по-разному. Самый беспроигрышный вариант — делать клон уже популярного тайтла. Либо купить для игры раскрученный бренд. Ну например, молодёжной аудитории широко известно шоу «Дом 2» — купи права на этот бренд и выпусти игру — успех обеспечен. (См. материал в номере, если верить автору обзора, не все так предопределено :). — *Прим. ред.*) Топовость также может определять тематика игры — так, игра, посвящённая футболу, наверняка станет популярна в преддверии или во время проведения чемпионата мира по этому виду спорта. А с другой стороны, есть у маркетологов такое понятие, как «чуйка»... интуиция то бишь... Вот чувствую, что будет это популярно и всё тут... Дайте денег на разработку ;)))

Надежда: Маркетологи — страшные люди :)...

Олег: На массовом рынке сейчас золотое время кинолицензий и сиквелов, похоже, паблишеры еще долго планируют держаться за них. Игры по кинолицензиям работают безотказно за счет кросс-рекламы и популярности фильмов, сиквелы — верный вариант, поскольку аудитория поклонников игры уже сформирована, это «раскрученный», известный бренд — игру легко продавать. Ориентированность на бренды постепенно приходит и к нашим издателям, в то время как с ростом затрат на разработку отечественные разработчики все реже позволяют себе экспериментировать, предпочитая разрабатывать по стандартным, проверенным схемам.

Национальные предпочтения — вопрос серьезного исследования. Мне кажется, они отчасти сформированы культурными традициями, а отчасти большой маркетинговой машиной индустрии развлечений. Ведь игры — тоже ее часть, наряду с кино, музыкой и книгами. У американцев сегодня по части последнего — большая мировая фора. Наверное, поэтому наши игроки с удовольствием играют во множество американских игр. К примеру, Call of Duty, Medal of Honor, Half-Life, чего, к сожалению, не происходит с нашими играми в Америке. Если абстрагироваться, можно с уверенностью сказать, что все игроки предпочитают добротные, качественные игры.

Николай: Хочу заметить, что на Западе и в Америке лидируют по продажам игры для консолей. Эти игры по определению другие и не похожи на игры для компьютеров. У нас консоли не очень распространены. С другой стороны, рынок России похож чем-то на рынок Германии. Там тоже любят стратегии и шутеры.

Надежда: А есть ли смысл сравнивать нас и Запад или нас и конкретно Америку? Цитирую отрывок из опубликованной нами статьи:

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

Юрий: Есть. Но не возразить. А добавить. Поскольку, исходя из выше сказанного, рынка СНГ не существует, то нечего на него и ориентироваться... Игра, успешно продавшаяся на Западе, так же успешно продастся и в СНГ. (Что, и «Симсы»?.. — *Прим. ред.* :).)

З.Ы. Утверждение не имеет гарантированного обратного действия :).

Алла: Не всё так плохо. На самом деле потихоньку происходят подвижки к применению практик цивилизованного мира. Монстры-издатели типа «Акеллы», «Нового диска», «МедиаХауза», «Нивала» очень успешно делают продажи «чистых» копий игр и стабильно выплачивают достойные гонорары правообладателям. И народ потихоньку начинает понимать, что сэкономив 10–20 гривен, он рискует получить некачественную копию, которая повиснет, будет иметь некачественный звук/картинку, либо диск просто рассыплется в дисководе. Некоторые уже ощутили плюсы службы поддержки пользователей, которые купили легальный диск с уни-

Юрий Лихота

кальным серийником.

Олег: Рынок у нас есть, просто он нелегальный :). Разработчики и издатели сильно страдают от пиратства — сейчас в Украине наблюдается новый его всплеск. Плохо то, что нет законных механизмов борьбы с этой напастью.

Николай: Мягко говоря, это не соответствует действительности. Рынок СНГ в 2006 году составил порядка 350 млн долларов. Если это не рынок, то что?

Надежда: Да рынок, конечно. Но легальным его назвать сложно. Я совершенно согласна с Олегом :).

Однако, давайте вернемся к предпочтениям геймеров. В статье в положительном для нас смысле упоминаются интернет-форумы. «Можно, конечно, предположить, что, в таком случае, картину игровых предпочтений наших геймеров дают те самые интернет-форумы на игровую тему». А на Западе или в Америке так же? И какова роль прессы в этом сегменте? Если кто-нибудь сможет дать оценку, было бы интересно услышать :).

Алла: О, на Западе пресса «делает» топовые игры! Все с нетерпением ждут рецензии от ведущих игровых журналистов. Таким ребятам задолго до выпуска производители показывают игру и внимательно прислушиваются к мнению гуру, и на основании этого зачастую делаются прогнозы продаж игры. И форумы там являются источником создания мнения у геймеров по поводу того или иного тайтла. Это всё, конечно, в большей степени касается хардкорных и корных игр.

Олег: Я согласен, масс-медиа играет ключевую роль в формировании общественного мнения, формирования ожиданий игры. Не раз случалось, что от недостатка внимания прессы хорошие интересные игры оставались за бортом продаж. Проблема в перенасыщенности рынка. Поэтому во всем мире все издатели борются за хорошие отношения с прессой. В этом есть и оборотная сторона медали, поскольку большие издатели могут оказывать влияние на прессу, «втюхивая» геймеру нечто на палочке в красивой обертке. Интернет же, в отличии от печатных изданий, по сути, безразмерный и является доступной информационной платформой для всех. Влияние интернет-изданий, форумов, фан-сайтов в формировании ожиданий растет с каждым годом.

Николай: Да, и у нас, и на Западе, и в Америке — везде пресса и форумы играют роль. Но связь не всегда линейная. Есть куча проектов с высокими рейтингами, которые плохо продались. И, наоборот, игры с плохими оценками, которые продались миллионами копий.

Юрий: Там, естественно, как и во всем шоу бизнесе, критерий один — объем продаж.

Надежда: Может быть, в этом вопросе нет резона вообще ориентироваться на форумы? Тогда на что ориентируетесь вы все — как разработчики и издатели?

Юрий: Есть один самый верный способ — ориентироваться на мнение паблишера. Он, как никто другой, знает, что и как он сможет продать ;).

Олег Яворский

Алла: Форумы и пресса... Эта часть активной аудитории, как правило, отражает состояние общих геймерских предпочтений. Так что ориентироваться на неё можно, но окончательные диагноз вашей игре — это первые данные о продажах. Как разработчик и издатель мы ориентируемся на наши собственные данные о продажах, а также на опосредованно полученные приблизительные данные о продажах у других.

Олег: Если речь идет о запуске нового проекта, то это очень серьезное и взвешенное решение. Ведь прогнозировать приходится на несколько лет вперед. В западных компаниях проводятся комплексные маркетинговые исследования, анализ рынка, зондирование потенциала той или иной идеи. Мы, зачастую, опираемся на собственные желания (что нам было бы интересно делать), данные из западных чартов продаж (те, что удалось добыть правдами-неправдами) и, по большому счету, на свое субъективное мнение «что будет продаваться, что нет».

Николай: Я согласен с Аллой, что форумы или «сарафанное радио» являются довольно важными показателями. Если все игру хвалят — увеличиваются шансы на продажи. Однако, опять же, прямой связи нет. Например, игра по лицензии «Гарри Поттер» будет продаваться отлично, несмотря на любую ругань прессы или форумов.

Надежда: А принимается ли во внимание при разработке игры ее позиционирование на определенную прослойку населения? И как? В чем отличие западно-американского и нашего подхода?

Николай: Да, конечно, принимается. Как один из факторов — какие жанры популярны, где сильна конкуренция и т.п. Отличий нет.

Юрий: Думаю, это одна из главных составляющих успеха будущей игры.

Алла: Согласна. Если разрабатывает игру не просто группа студентов/школьников/увлечённых программеров на коленке, что называется, то, естественно, до создания концепта проводится маркетинговое исследование, одним из результатов которого является портрет потенциального игрока в данную игру. Обычно во внимание берётся профессиональная деятельность, пол, возраст, где будет играть (прятаться от босса на работе, либо у себя в спальне/гостиной, в автобусе по дороге на работу и т.п.). Тут отличия между подходом у нас и в Америке нет, при условии, что занимаются разработкой профи. А любители — они и в Африке делают всё по своему разумению, понятия не имея о позиционировании и т.п., а потом разводят руками — «у меня хит, а никто не хочет брать».

Олег: В нашей практике целевая аудитория учитывается в обязательном порядке: сценарий, персонажи, атмосфера, общая стилистика игры — все делается через призму конечной аудитории. Отличия нашего подхода от западного в том, что большие издатели проводят исследование аудитории на более высоком уровне. Недостатки нашей ситуации отчасти в отсутствии достоверных данных и статистической информации по большому ряду аспектов (начиная с объема продаж игр) — индустрия во многом живет на догадках.

Надежда: Цитирую! «Всё вышесказанное верно и для нас. Правда, уровень компьютеризации нашего общества пока что далёк от западного, и предпочтения нашего неквалифицированного игрока узнать практически нереально».

Действительно? Вы согласны?

Алла: Если брать казуальные игры, наши пользователи не так уж далеки по вкусам от западных. А мнения народа обычно собираются на выставках, из писем в службу поддержки, из отзывов на форумах мобильных и КПК.

Николай: Мне кажется, предпочтения будут такими же — сильно распиаренные игры по лицензиям и т.п.

Надежда: Тогда давайте сделаем еще несколько сравнений. Проводят ли соцанкетирования и сбор эмоциональных впечатлений от игры у нас и на Западе/США? Анализируются ли эти факторы при проведении бета-тестов и т.п.?

Алла: Конечно — есть и специально разработанные программы, которые изнутри игры собирают определённые параметры, которые дают гейм-дизайнеру представление о поведении, реакциях игрока во время гейм-сессии. Плюс есть обязательное тестирование на т.н. «фокус-группах» прямо в офисе компании-разработчика либо удалённо с заполнением анкет, снятием процесса игры на видео и потом анализом поведения пользователя. Это всё очень скрупулезно собирается, анализируется, и учитывается при дальнейшей полировке игры.

Олег: На Западе к плей-тестам очень серьезно относятся: это широко распространенная практика, некоторые издатели проводят тесты в специально оборудованных помещениях, где «подопытные» отделены от «комиссии» специальным непрозрачным стеклом, за которым последняя ведет наблюдения за реакциями игрока. Существуют также целые специализированные независимые компании, дающие экспертную оценку выходящих игр.

Мы тоже проводим плей-тестирование своих игр — обычно в компьютерных клубах или в офисе — очень помогает в коррекции некоторых моментов и в улучшении игры.

Николай: Все зависит от издателя, проекта и т.д. Иногда проводятся фокус-тесты, иногда — открытое бета-тестирование. Общих правил нет.

Надежда: Ну, в этом мы, видимо, похожи. Я об общих правилах :). Следующая цитата. «До недавнего времени, конечно, могли еще жить иллюзии, суть которых заключалась в том, что если западная индустрия заботится исключительно о зашибании бабла, то наши разработчики, пока что вынужденные обслуживать аморальный Запад, спят и видят, как бы сделать "игру своей мечты"... А разве нет? :)

Юрий: Ага, а еще наши разработчики в этих снах видят себя на заблеванном крымском пляжу рядом с персональным «Запорожцем». :)

Алла: Всё меньше и меньше таких альтруистов... Всё больше ребят, которые изначально имеют цель «заработать бабки», а что игра — ерунда, так это второй вопрос. Хотя остались и те, кто спит и видит Её — Игру Своей Мечты.

Николай: Разработка игр — это сложный бизнес. Сомневаюсь, что есть

Надежда Николаева

альтруисты, просто хотя бы потому, что всем нужно кормить семьи. Любой бизнес должен быть рентабельным.

Олег: Я, очевидно, резюмирую этот ответ — как и любое другое дело, разработку игр нужно доверять профессионалам.

Надежда: Общие аплодисменты :). Дело только за профессионалами. Итак — трепещите, романтики и альтруисты! «Когда за разработку и издание компьютерных игр взялись весьма прагматичные люди, точно знающие, что они могут и чего хотят, и поэтому умеющие достигать поставленных целей, эти представления развеялись как дым». Так ли это?

Николай: Так. Игры — это серьезный бизнес.

Алла: Сейчас без прагматизма, просчёта наперёд игру не сделаешь. Бюджеты игр давно превосходят годовую зарплату неплохо зарабатывающего менеджера среднего звена. А из ничего ничего и получится. Потому либо надо найти инвестиции в лице издателя, который будет, естественно, работать с официально зарегистрированной компанией и под какие-то гарантии, либо довольствоваться выкладкой своей игры на своём же веб-сайте в надежде, что кто-то когда-то её купит.

Кстати, о статье. Я тоже хочу кое что из нее процитировать :).

«..."Игру мечты" хотят сделать многие. Реально же делают игры, причем такие, которые покупают, люди очень конкретного склада ума, понимающие конъюнктуру и умеющие четко формулировать задачи, организовывать работу коллективов и нести материальную ответственность перед инвесторами. Что у нас, что на Западе». Ставлю 12+ баллов.

Надежда: Давайте сделаем итоговую оценку? Подведем черту. Вернемся к интеллекту :). Пользуются ли популярностью у нас и на Западе игры по мотивам известных литературных произведений, игры с национальным колоритом, игры, предполагающие уровень IQ хотя бы не ниже среднего?

У нас локализируются и издаются западные игры. Как вы оцениваете перспективы издания и продаж «наших» игр на Западе? Может быть, им чего-то не хватает для успеха? Или мы действительно такие разные?

Николай: Пользуются популярностью хорошие игры и игры по лицензиям. Те из «наших» игр, которые хорошие — заслужено пользуются популярностью. Например, «Ил-2: Штурмовик», «В тылу врага», «Герои 5». Проблема пока не в том, что западные игроки глупые, а в том, что далеко не каждый российский разработчик способен сделать топовый проект.

Юрий: Да одинаковые мы все :)... Геймеры... Просто живем в разных странах, а значит, и потребляем, в основном, только те продукты (хлеб, водку, диски), которые нам предлагают местные дистрибьюторы. Для того, чтобы народ начал покупать новый сорт водки, достаточно выполнить два условия — а) завезти ее в магазины, б) правильно прорекламировать. Правильно, потому что для людей с различным IQ нужна и различная реклама. Поэтому сколько бы здесь ни спорили об интеллекте, все равно продажи, а значит, и коммерческий успех во многом будет зависеть от людей, умеющих не создавать а продавать :).

Надежда: Спасибо всем участникам круглого стола. Но мы не прощаемся...

Записки Автоответчика

Кирилл ТАЛЕР

ПОРТАЛЬНАЯ КАЛИЮГА

Увы и швах. Наш Портал, тот который **http://www.mikportal.org**, проходит сложный, но необходимый период, распространённый среди многих насекомых. Он окукливается. Оно так всегда — живёт себе Портал, поживает, имеет своих 20-30-50 активных — юзеров онлайн плюс столько же гостей. Вроде бы ничего, вроде бы даже очень жирно, как по меркам ресурса, который держится на энтузиазме той эфемерной вещи, которой вроде бы уже нет, но она живее всех живых... Той самой вещи, что называется МИК-коммьюнити.

В общем, пройдя долгий и мучительный путь от любительских форумов для, собсна, трёпа... поднятый в своё время Silverseagull`ом и Kertis`ом... прожив три с половиной года в состоянии гусеницы... MiKPortal окуклился. Возможно, когда этот номер попадёт в руки к читателям, кокон треснет, и оттуда вылупится совершеннейше новый Портал, со всеми современными примочками: новостная лента, патчи, демки, прочие файлы, база игр, девелоперских компаний и т.д. Точнее, вылупится-то он точно!.. Но вот когда? Ждём. И надеемся, что к 19 февраля эта Портальная Калиюга уже закончится, и информация о ней устареет. Пока же развлекаемся каждый по-своему: вы — пламенными речами, я — ответчанием на оные. Начнём с продолжения. С продолжения дискуссии, которую вызвало резонансное письмо **Сергійка aka Моріарті**. Ответы на него продолжают поступать с завидной регулярностью.

У микрофона **Soulhunter**, слово ему. Говорит сразу на двух языках, не сбиваясь и не путаясь, так что — тихо! Слушаем...

* * *

Всем привет!!!

Щіро вас вітаю, любі друзі!!!

(бледнея) пан Президент?...

Талер, ты бы хоть на одно моё письмо ответил!

К сожалению, времени на личную переписку не то, чтобы практически нет — его нет вообще! Успеваю общаться с читателями только на страницах «Автоответчика». Для этого и расширил его, к слову.

Але я, звісно, пишу цього листа не тільки для того, щоб нагадати Талеру про мої колишні листи. Я хочу поучаствовать в дискуссии по поводу языка. Я навмисно пишу двома мовами заради того, щоб показати проф. Мориарти, що російська мова це не мода. Это просто язык, на котором я думаю. А про неформалів можу сказати, що я вважаю себе неформалом й не згоден з тим, що це вважають шаблоном. Неформал — это не метка, не внешний вид, не музыка, которую мы слушаем, а состояние души и мозгов.

Жаль только, что современные неформалы этого не понимают. Для многих из них причастность к движению — это как раз прикид, соответствующий стиль музыки и определённая манера поведения. Это раньше, ещё во времена СССР «модники» не выживали, так как быть неформалом значило подвергать себя нехилой опасности. А сейчас опасностей практически нет. В тёмном переулке могут подстеречь кого угодно — хоть хиппи, хоть гота, хоть того же гопника. А в целом — в массе своей люди больше «играют» в неформалов, чем ими являются. Такая себе городская «ролёвка»...

І річ не в тому, що цивіли не мислять, а в тому, що ми мислимо інакше.

Полностью поддерживаю.

С уважением к обоим языкам и ко всем геймерам Soulhunter.

p.s. Талер, ответь пожалста по поводу ролевиков.

Ага... Сейчас с ролевиками общаюсь мало, в силу случайности встреч. А лет в 14, было дело, выезжал в лес, устраивали игрища. Помню свой первый приезд. Я и друг детства Руслан пожаловали в гнездо толкинистов. Оба скромные такие... И тут к нам подбегает девчонка и радостно заявляет: «Привет! А меня зовут Хоббит. Это потому что я покушать люблю... А ещё у меня ноги волосатые!»

Мы от стыда чуть под землю не провалились...

з.з.ы. Хой.

Унд пис!

* * *

Продолжаем эпопею моды и двуязычия. Слово предоставляется, пожалуй, самому активному участнику конкурса «Карикаталер», камраду **Zombi8999**.

Привіт, Талер!!!

Написав цього листа вже давненько. І був він спочатку в десять разів менший, ніж тепер. Оригінал був написаний російською мовою. Проте, прочитавши листа Сергійка, того, що Моріарті зветься, я дещо задумався: про стереотипи, про нашу мову та про інші філософські питання і вирішив листа переробити.

Сергійко всё-таки писал о моде, а не об обязательном и категорическом использовании украинского языка :). Но то, что на страницах МИКа всё чаще «звучит» украинская речь, меня радует. Хотя мой родной язык — русский.

Також пишу тому, що нарешті вдалось пограти в «Фаренгейт». Гра реально затягує. Забуваєш, що тебе раніше турбувало, переживаєш всі події разом з героями, відчуваєш всі їхні емоції. Хочеться аплодувати стоячи авторам грі, проте іноді хочеться надавати, так сказати, по пиці: за графіку, від якої сльозяться очі, за місцями дивну анімацію. Проте більше все ж хочеться аплодувати. І грати ще, і ще, і ще... Здається, це все, про що написав. Закінчити свого листа хочу словами одного розумного чоловіка: «Ти справжній!!!»

До зустрічі всім, це був ваш зомбі, просто зомбі.

Спасибо за очередную лестную оценку «Фаренгейту». Мне приятно, потому что игра действительно шикарная. Талер, просто Талер.

P.S. Напишіть детальніше про конкурс, а то досі не знаємо, за який приз змагаємось, коли буде визначено переможця.

См. «Бензоколонку» — тама всё есть, чего нету тута.

* * *

Здравствуй... -те... обоим, короче, здрасте — и Талеру, и Мохнорылу... и прочим возможным временно изобретенным в порыве творчества ипостасям многоликого тебя :).

Привет. Талер на проводе. Мохнорыл зыркает из вентиляции. Остальные ипостаси куда-то удалились, потому что «Автоответчик» не входит в круг их интересов :).

Пишу тебе впервые. Сразу определюсь с лагерем — мне сей-

час МИК нравится. Теперь поподробнее...

И как учил еще Кертис — сначала похвалить, а потом уже и претензии выдвигать :).

ИМХО, плюсы (не очень оригинальные):

✓ *сам факт существования;*

✓ *полумесячность — удобно, выгодно, качественно;*

✓ *творческий подход к тексту — живо, иногда неожиданно, не заезжено;*

✓ *объективность (хоть и своеобразная): факты — это не аргументы в игровой журналистике, пардон за не смешной каламбур, здесь важны ощущения, а их цифрами и проставлением галочек в графах не опишешь;*

Объективность — штука многогранная. Ибо у каждого автора есть правда. Правд много, а истина одна. Вот и сталкиваются правды... На **ag.ru** многие «гонят», а читать продолжают — в т.ч. и из-за их субъективизма.

✓ *стиль оформления — стимпанк — это круто;*

✓ *ты.*

Я, конечно, покраснел. смущён, растаял, и всё такое, но на самом деле уже трепещу, предвкушая список «минусов»...

ИМХО, минусы (мелкие) (не судите строго — я любя):

✓ *пертурбации в коллективе — все понимаю, человеческий фактор, но!*

Я читаю много журналов о играх, но не помню ни одного автора, кроме миковских. Запоминаемость и «персонажность» авторов — фирменная фишка МИКа, хорошо реализовать которую получилось далеко не у всех изданий. А постоянные уходы из коллектива его лидеров (да, да, Ранда я еще помню в расцвете его бородатости :)) на пользу журналу не идут...

...Или всё-таки идут? Понимаешь, найти второго Кертиса или второго Глюка крайне сложно. Как и найти равного им по степени артистичности в статьях. Но их уход невольно даёт зелёный свет молодым авторам. А вот дотянут ли новички до уровня легенд, и если дотянут, то когда?! Хотел бы я знать...

✓ *некреативный подход к структурированию журнала — ничего не имею против нынешнего формата, но креатив — это движение, это «чуть лучше с каждым разом». МИК приобретал новый вид два раза с момента моего с ним знакомства в 2000 году. Это хорошо, но где повседневные мелкие апгрейды? Годами сидеть в одной шкурке и с одними и теми же рубриками — как-то по-стариковски :), и не надо мне тут говорить про совершенствование в самих статьях. Я о журнале вообще, а не о его содержании... короче, арт-контент и прочие мелочи должны жить, а не выживать.*

Вот-вот. Пара новых рубрик уже введена. И арт-контент! Правда, такая морока с ним — ну да лёгких путей мы не ищем... Потому что компаса нет!

✓ *насчет споров о железе в МИКе — лично я не против, но! Про ПРИНТЕРЫ я предпочел бы читать не в МИКе, а в МК!!! Надеюсь, не повторится :).*

Ещё одно пожелание «против» железа — и следующий «Авто» будем вести пополам с **Bateau**, который **Saint_Daemon** :). Будем пытаться разобраться в ситуации.

✓ *давным-давно была мысль назвать МИК «Игроградом» — отговорились какими-то баснями про торговые марки, МК и пр. В чем дело теперь? Ии если вы, МИК, думаете, что МИК — запоминающееся название, то вы ошибаетесь — его даже продавцы в киосках не помнят, хоть и торгуют МИКом. А так — пара рекламных блоков на видном месте и в нете, пара упоминаний в самом МИИКе и вуаля — шикарное название (кстати, бренд похлеще МИКа). Все почитатели в курсе, а новые купятся на красивое и более понятное слово.*

Отчасти ты прав. Но только отчасти. Потому что: а) Игроградов, Игромиров, *Игроландов* сейчас хоть жвалами жуй! — и название получится далеко не оригинальным; б) Название **МИК** на данный момент — бренд, и бренд крепкий, такими не разбрасываются...

Наверное, надоел уже своим громким дребезжанием по таким мелочам, но в мелочах красота жизни...

Насчет публикации в МИКе — ничего против не имею... хотя верится с трудом (на твое, короче, усмотрение). Придумаю еще какие-нибудь умности — напишу.

Вечно ваш камрад **Марс**.

А зря не верилось... В общем, иногда приятно быть обманутым в своих ожиданиях, не так ли? :)

* * *

На связи крупный индустриальный город, и его полпред **SanioK**. Освободите место у микрофонов! Сразу у двух!

Доброе утро (день, вечер, ночь), Талер. Привет от всего Запорожья, а особенно от меня, а я SanioK.

Запорожью ответный салют! И особенно тебе.

Начал читать ваш (уже мой, наверное, так как родной) журнал ещё за год до того, как мне купили компьютер, а случилось это чудо ещё в далёком 2002 г.

Про «мой» — это ты хорошо завернул! На самом деле все мы в одной подводной лодке, и штаники, и внештатники и читатели — похожее видение мира обязывает находиться в одной субмарине :).

Купил именно МИК, так как денег на глянец не хватало, и, как выяснилось позже, СЛАВА БОГУ, что не хватило :).

Ну... не всякий глянец так страшен, как его обложка :). Просто большинство подобных журналов похожи друг на друга — даже не содержанием материалов (в этом каждый занимает свою нишу или же, бодаясь и кусаясь, делит её с конкурентом), а формой подачи.

Небольшое вступление закончено, теперь к сути.

Многое хочется сказать хорошего про МИК... а скажу так: ваш журнал неповторим, потому что у него есть ДУША!!! Я его ни за что и ни на что не променяю. Думаю, я этим ВСЁ сказал!!!

Душа есть. И тело хочет есть. А тело хочет есть больше, чем душа... Может, она у нас есть, потому что мы голодные :)? Действительно, интересная мысль, обдумаю на досуге...

Критиковать я вас не буду, так как неблагородное это дело, лучше дам парочку советов, что бы я хотел видеть в МИКе:

1-е. Дело в том, что я работаю сисадмином и, соответственно, из ИНЕТА не вылажу :), хотелось бы увидеть маааааленькую такую рубрику «Избранное», где бы размещались всякие интересные ссылочки, чтобы скоротать рабочий день!!!

Интересные ссылки — это всё-таки немножечко не наш профиль, подобным МК занимается. Ну, а как скоротать рабочий день... А для чего онлайн-игры, ЖЖ, в конце концов? Оттуда как раз и можно извлечь все полезные ссылки.

2-е. Также я бы порекомендовал в каждом номере печатать хотя бы одну статью на «рідній мові». Чтобы продвигать её и в наших областях.

Делаем! Будем делать!

Ну, и последнее, 3-е. Куда подевались конкурсы??!!

Возобновятся с первым весенним номером.

Вот и всё, что я хотел бы вам предложить (всё остальное меня более чем устраивает). Удачи вам и творческого вдохновения!!!

Пассиба, Санёк, и за пожелания, и за хорошее письмо!

* * *

У микрофона **Алег Марш** в партизанской «форме». Включать микрофона не надо, он и так до всех докричится...

Со Старым Новым Годом!

И тебя, а ещё с Днём Святого Валентина.

Ну что ж, приступим.

1. Очень не понравился последний «Автоответчик». Да, он увеличился на страницу — но толку? Ты ее заполнил сво-

им же письмом!

Ы?! Я в МИК №1 заполнил своим же письмом страницу?! Упаси меня Господь от такого — тут бы ваши письма все опубликовать, а не самому с собой переписку вести.

Что, чужих писем не хватает?

Даже тебя вот печатаю — а это значит, нехватка страшная! (Тут вполне мог бы быть смайл, но его не будет.)

*2. Чем тебе не нравятся мини-статьи? Не все игры заслуживают даже полстраницы. На таких мини-статьях можно тренировать кадетов, можно сравнивать похожие игры, а можно просто обос*ать игру (нет смысла растягивать такие обзоры на страницу).*

Обос**ть игру можно и одним предложением. А для нового формата статей надо менять формат журнала. Скажу по секрету, в этом году планируется большое обновление...

Ещё предлагаю не платить за мини-статьи гонорары (всё равно смысла нет), а писать будут, это точно (я 100%).

Вот и попробуем. Пиши! Если статьи будут высокого (повторюсь — высокого!) качества, подумаем о введении «мини-ревью». О том, как писать и что потом делать — см. предыдущий номер.

3. А насчёт Ингульца я с тобой (Мохнорылом) согласен.

Фуф... Хоть с чем-то ты согласен :).

4. Напоследок немножко хорошего: убрали эту шампуневскую надпись «Два в одном...»!

А нам шампунь Head&Shoulders перестал рекламу давать...

С уважением, Алег Марш.

PS. Если ты не раскроешь правды про ОлдМэна, то это сделаю я.

Камрад OldMan, это Вы?!

* * *

Заканчивать буду, как всегда, письмом, вдоль которого не хочется проезжаться на редакторском тракторе, соглашаясь или возмущаясь. Последние письма «Автоответчика», как известно, бывают разными: наполненными серьёзным смыслом, захватывающе эмоциональные, просто брутальные... Смысл последнего письма — в том, что оно служит связующей цепочкой между выпусками. А в протянутую вдаль цепочку вставлять свои заточенные пять копеек не хочется — иначе порвётся...

Александр/«Гамбитыч»/Козаков у микрофона. Отключите остальные. Прошу не принимать близко к сердцу, а просто ознакомиться. Считайте, что это не про вас. Но всё же... И заметьте, это даже не Мохнорыл, и тем более не Талер — это читатель написал.

О том, как не стоит попадать в «Автоответчик»...

Приветствую, Кирилл (на тот случай, если именно Кирилл за «ответчиком»).

Здравствуй, Мохнорыл (на тот случай, если именно это существо читает эти строки).

После продолжительного невыписывания/непокупания (причины в целях нац. безопасности указаны не будут) МИКа решил заглянуть в близлежащий газетный киоск. Краткий диалог с продавцом и последующее отсутствие пяти гривен в кармане сразу подвигло заглянуть на последние страницы журнала. Так-с... Хм, Талер в «Автоответчике» — может, новогодняя шутка какая-то. Читаем письма. Еле выбравшись из океана нытья и слез, я понял, что Кертис отошел от прежних обязанностей.

Плакать? Если и так, то только потому, что читатели так и не научились выкладывать интересные мысли (хиты сезона: «Бредовые идеи по поводу того, как попасть на полосу с «Автоответчиком»; «Новый формат: рулез/отстой»; «Кертис, Глюк и отсюда вытекающая Санта-Барбара»). Новый ответчик на письма и ничего нового в них самих.

Уважаемые читатели, чтоб не заставлять Талера постоянно вздыхать при прочтении и последующем отвечании на ваши письма, задумайтесь, о чем вы пишете в своих электронных посланиях.

Прошу нервных детей-наркоманов и беременных женщин покинуть пределы страны. Отож:

1) Мотивация. Надеюсь, вы не считаете, что в редакции сидят дураки, которые напечатают ваше письмо только из-за того, что вы ненароком упомянете в контексте, что живете в каком-то хуторе. А после вы с гордостью и детской радостью на лице будете тыкать пальцем в свое же письмо, показывая своим же друзьям, что, вот, мол, какие вы крутые. Если вы очень хотите попасть в «Автоответчик» только из-за того, что очень хотите туда попасть — мала вероятность того, что так и случится. Если хотите высказать мнение о происходящих изменениях в журнале — есть шанс, что ваш ник напечатают. Если же вы хотите просто, не навязываясь, предложить действительно толковую идею, которая внесет больший интерес и разнообразие в любимое издание, — вариант почти всегда срабатывает (хотя почти во всех случаях ответчик легким движением пальцев вас отошьет :)). И никогда не довольствуйтесь мыслью о том, что вот, например, какой-то там Рэмбо из Дубровского попал в журнал, а вы — нет.

2) Ник. «Как себя назовешь — так тебе и надо». Люди, почему вы почти НИКОГДА не называетесь реальными именами, скрываясь под пафосными прозвищами (разные Rembo, Batman, Dark Knight, Вася-из-Конотопа-хочу-в-автоответчик и т.п)? Если я себя назову Биллом Гейтсом, то богаче точно не стану. Пафос — не всегда хорошо. Надуманный пафос — хуже обычного. Я не заставляю вас менять или, хуже того, придумывать себе никнеймы. Просто обратите на это внимание.

3) Суть разговора. Ваш рассказ о том, как давно вы читаете журнал, ваша новогодняя попойка и жалкие попытки путем вранья попасть в ряды «избранных» (то бишь, попавших на страницы...) — не актуально и, вероятно, будет неинтересно как самому Талеру, так и остальным 11 299-ти читателям. Возможно даже, что подобным образом вы обижаете других людей.

3) Грамматика и манера повествования. Ошибки... бес с ними. Попробуйте после того, как напечатаете свое письмо, перед отправкой хотя бы перечитать его. Иногда одна пропущенная буква приводит к полной потере понимания того или иного выражения (сам допускаю немало опечаток. Уж простите).

НЕ ПЕРЕУСЕРДСТВУЙТЕ С «ПРЕВЕДОФФФСКИМ» И НЕ ПРЕНЕБРЕГАЙТЕ РОДНЫМ. «Превед» — это, разумеется, хорошо, модно... Но иногда не в тему упомянутое культовое «аффтар» откровенно режет глаз. Честно.

Не забыть также о смайликах, излишнее количество которых зачастую попросту раздражает. Не нужно путем вставки смайла навязывать свою шутку читающим. Если шутка есть — она обязательно будет замечена. Поверьте.

Когда Талер говорит, что быть грамотным хорошо и приятно (не только для себя), то так оно и есть. Особенно хорошо это понимают редакторы и корректоры, так поймите ж и вы (вспомните хотя бы последние строки в последнем «Автоответчике», в последнем номере. Думаете, автору письма не было приятно услышать слова уважения от корректора?).

Послесловие: уж не подумайте, что возомнил я из себя великого писателя писем, просто не хочется в любимом «Автоответчике» видеть одни и те же грабли. Уверен, не только мне. Не принимайте вышесказанное как научное пособие по теме «как писать сухие письма». Если это послание и не попадет на сорок восьмую страницу (блин, даже не заметил, что кол-во знаков перевалило за три косаря), то хотя бы обратите внимание. Спасибо.

Copyright © 2006 Nikita. © Продюсерский центр Игоря Матвиенко. © Українське Музичне Видавництво. © BMG Russia. © НП "НААП". © ООО "Мейнстрим Продакшн" 2005. © "Чесна музика" Усі права захищені. Вищезгадані товарні знаки є власністю їх володарів.

JAVA ІГРИ

Аркади, Гонки, Квести, Стратегії, Платформери, Для повнолітніх, Стрілялки, Азартні, Логічні

9 грн. відправляй SMS з кодом на номер **7220**

При замовленні будь-якої гри Ви отримаєте WAP-посилання. Завантажте його, щоб отримати перелік ігр відповідного жанру. Якщо Ваша модель телефону не підтримує зазначену гру, Ви зможете закачати будь-яку іншу, із отриманого переліку

СУПЕР ПРОПОЗИЦІЯ! 3 SMS 3 JAVA ГРИ

відправляй SMS з словом **PLAY** на номер: **106025**

код 3170 МАУГЛІ
Допоможіть хлопчикові із джунглів витрати це нелегке змагання й одержати титул самого спритного мешканця джунглів.

код 3250 SUBMARINE
Ми всі живемо в жовтій субмарині. Контролюй глибину субмарини, що б не потрапити на підводні рифи.

ГОТЕЛЬ "ФОРНІЯ" для повнолітніх
Чи не мріяли Ви під Новий рік поступитися у двері готельного номеру, де живе дівчина, і обслужити її? Це не те, про що ви подумали, хоча...

НЕПЕРЕДБАЧЕНІ ПОСАДКИ аркади
Три різні місії, у кожної з яких та сама ціль: потрапити на літак, нейтралізувати терористів і взяти літак під свій контроль.

код 3010 ТОКСІ -ВІЙНА
Платформери
Поринь у віртуальний світ Токсичних воїнів, і ти уже не зможеш відрізнити реальність!

код 3090 ВОДНІ ПЕРЕГОНИ
Спорт
Пориньте в захоплюючий і динамічний світ гонок на водних мотоциклах.

код 3190 ПОКЕР-ТЕХАС
Азарт
Покер – сама популярна карткова гра. Ціль: Краща п'ятикарточна комбінація карт!

код 3270 ДОРОГА В НІКУДИ
Гонки
У майбутньому, автомобіль стане єдиним другом людини, що вирішила кинути виклик ворожому середовищу. А доля людини буде залежати від кількості куль у його гвинтівці...

ФУТБОЛЬНИЙ БАР спорт
Всі знають, що у футбол грають на полі, але ми покажемо тобі щось зовсім нове.....

ДОРОГА ЯРОСТІ гонки
Якщо ти мрієш про швидкість, якщо ти утомився від нескінченних черг і нудних пробок, тоді ця гра саме для тебе.

код 3030 MISSONIGHTS
Платформери
Це гра з битвами, квестами й магією. Дівчина з таємного ордену лицарів повинна перемогти злісну королеву, скинути її із трону

код 3110 GALENA
Аркади
Дія гри відбувається в далекому майбутньому. Іде війна між двома кланами роботів.

код 3210 КОЛОБОК
Логічні аркади
Візьміть борозни пр... тобто клавіатуру телефону у свої руки й допоможіть Груді тіста в його пригодах.

код 3290 ПРИГОДИ ДІНО
Квести
Вільям — учений, який спокійний удвох знайти ліки для динозаврів. Звичайно, це зовсім не подобається самим динозаврам; якщо він потрапиться, це буде коштувати йому життя...

ЗАГУБЛЕНИЙ У КОСМОСІ космос
Космічний Мандрівник переборов тисячі миль у космольоті. І все це тільки, щоб вийти у відкритий космос і втратити свій корабель!

САНТА- КЛАУС: БОЖЕВІЛЬНА НІЧ аркади
Як ви здогадалися, прийшов час Санти. Подарунки, багато подарунків - і все потрібно встигнути за одну ніч. Санта-Клаус робить людей щасливими.

код 3050 ІНКИ ПРОТИ ЧОРНОБИЛЯ 2
Стрілялки
Знищіть юрби мутантів, пройдіть крізь лабіринти загадкових підземель та здолайте головного монстра

код 3130 РЕАКТОР
Стратегії
Ворожі гуманоїди вирішили використати шанс для вторгнення на Землю. Спробуйте зупинити їх!

код 3230 ЭКСКРЕМЕН
Платформери
Ви управляєте брудним, смердючим Супер Героєм. На якого очікує нелегка подорож по світу Каналізації!

код 3310 VIRUS HORROR
Стрілялки
захоплююча гра в стилі "стрілялка-ужастик"! Ви зацікавитеся з таємничими загадками, могутньою зброєю та саме головне із залутганим і захоплюючим сценарієм.

ФОТОГРАФ рольові ігри
Хочеш знімати дівиць-фотомоделей? Ти можеш зробити тільки 3 чорнових знімки, тому що ти — майстер, у якого немає права на помилку.

ТЕРОРИСТИЧНИЙ ГАЗ рольові ігри
Жартівлива іграшка, у якій Ви можете зайнятися боротьбою проти світового тероризму! Терор використовує газ як основну зброю. Ви–були-Молодший...

код 3070 НАБАН
Логічні аркади
Головний герой гри – кабан, який шукає жолудь. Їсть їх і рятується від мисливця.

код 3150 DINO
Аркади
Допоможи динозаврам вижити в цьому важкому світі. Але пам'ятай, що наверхні багато браконьєрів і різних воїнів, які будуть заважати.

код 3350 DARKDAWN
Аркади
Головна героїня гри — визначний Майстер зі сплаву космічних збройних сил. Якось, прокинувшись ранком, вона виявляє, що усі кораблі, які зустрічаються на її шляху, стали її ворогами.

код 3330 SHADOWSWORD
Платформери
Ти Червоний Ніндзя. Одного разу ти прокидаєшся й виявляєш, що Імператор убитий. Ти відправляєшся на пошуки того, хто це зробив.

КУТОВІ УДАРИ спорт
4 роки очікування. 32 гідні команди. І лише один чемпіонат світу! Чемпіонат світу з футболу можна вважати відкритим

БЕШИТНИЙ ПРОФЕСОР аркади
Бешитний Професор незаслужено залишив двох дівчат, після уроків на додаткові заняття...

NIKITA

НАВІЩО ВИТРАЧАТИ СВІЙ ЧАС І ГРОШІ НА ПОШУК ПОПУЛЯРНИХ JAVA-ІГРИ МЕЛОДІЇ MP3 ТЕМИ ВІДЕО

відправляй SMS з словом **KATALOG** на номер: **7224**

Заначай унікальний каталог всього за 1,50 грн.

Обирай будь-який контент та замовляй одним натисканням кнопки!

ЯСКРАВИЙ КАТАЛОГ: ЗАВИДИ У ТВОЄМУ МОБІЛЬНОМУ, ПЕРЕГЛЯДАЙ ЙОГО КОЛИ ХОЧЕШ - БЕЗ ПІДКЛЮЧЕННЯ ДО WAP!

mp3 будильники 7227

відправляй код на номер

Просыпайся, открывай попу от кровати!	2611664
Встань, я тебя умоляю...	2613213
Будду звонить, пока не кончится батарейка!	2611656
Пора-пора-пора вставать!	2611662
Вставай-вставай! (канкан тік)	2611657
Спишь один или вдвоем...	2612377
Сколько можно дрыхнуть?	2612376
Полюкини спишь, скотина! Вставай и - на работу!	2611660
По-о-одъё-ё-ём!	2611661
9..8..7... - ПОДЪЕМ!!!	2611655
Пип-пип, хи-хи!	2611659

кумедні дзвоники 7227

відправляй код на номер

Котёночек, ответь, пожалуйста...	2610236
Спасите!!! В меня звоня-я-я-я-ят!!!!	2611477
Тебе звонят, ты чё, не слышишь, опять на ком-то громко дышишь?	2611463
Але, барышня, Смольный!	2612302
Ух ты, звоночек!	2612335
Кажется кто-та званит	2612310
Возьми трубку, пожалуйста	2610245
Зай! Ответь мне скорей на звонок!	2611352
Приходите завтра!	2610363
Что вы, мужчина, меня всё время трогаете?	2610307

КОЛЬОРОВІ КАРТИНКИ

відправляй код на номер **105025**

2611242

2638445

2640834

2641591

2630916

2618449

2626603

2648571

2643005

2630286

2635631

2613390

2610687

2618443

2626026

2631308

2630228

2611244

2648580

2648589

СУМІСНІСТЬ при замовленні картинки з отримуй ще одну в подарунок

КОЛЬОРОВІ КАРТИНКИ: Alcatel, Nokia, Panasonic, Sony Ericsson, Sagem, Samsung, Siemens, Pantech.

Гламурний годинник на мобільному!

відправляй код на номер **106025**

2641396

2643337

2641418

2643339

2641375

БУДЬ ОРИГІНАЛЬНИМ В КОЛІ ДРУЗІВ!

2641423

2643311

2641426

2641380

2643325

ПРИКОЛЬНІ ДЗВІНКИ ВІД МІШИ ГАЛУСТЯНА

ВІДПРАВ КОД ДЗВІНКА НА НОМЕР: **7227**

Похмельная мобила	2612688
Трубочку возьмите быстрее	2612691
Дорогая возьми трубочку это Мишаня звонит	2612699
Эй дарагой паднимай трубку	2612693
Эй звонит кто-то паднимай трубку	2612694
Паддними пжста трубка	2612687
Значит так, если не возьмешь трубку	2612701
Кто трубку не возьмет тот Киркоров	2612686
Давай трубку бери, елки-палки..	2612698

Бажаєш познайомитись?

«Мобільні Знайомства»
Відправляй SMS-кою слово:
MZA
на номер:
7222

- флірт,
- серйозні стосунки,
- SMS-спілкування.

Вартість відправлення **SMS - 50 коп** (з ПДВ, без ПФ)

ХАРАКТЕР обранця

Хочеш довідатися про всі плюси й мінуси характеру своєї половинки?
Відправ SMS-кою слово:
NRAV
та через пробіл номер місяця його або її народження (від 1 до 12)
на номер: **105025**
Наприклад: NRAV 11

ОСВІДЧЕННЯ У КОХАННІ

Хочеш покорити серце коханого або коханої? Найкращі та пристрасні освідчення у коханні

ОСВІДЧЕННЯ ДІВЧИНІ відправ SMS-кою слово: **ZOOW**

на номер: **105025**

ОСВІДЧЕННЯ ХЛОПЦЮ відправ SMS-кою слово: **ZOOM**

ТЕЛЕФОННІ ПРИКОЛИ

Замов собі та перешли друзям самі смішні й дотепні телефонні приколи

ВІДПРАВ СЛОВО **COMIC** НА НОМЕР **105025**

ІНСТРУКЦІЯ

Щоб отримати обране замовлення на телефон, відправте у тексті SMS його код на відповідний сервісний номер. У відповідь надійде замовлення або WAP-посилання. Завантажене замовлення збережіть в телефоні.

JAVA-КАТАЛОГ: При замовлені java-каталогу, Ви отримаєте WAP-посилання. Завантажте та збережіть JAVA-каталог в пам'яті телефону. JAVA-каталог доступний до перегляду у будь-який час. Вибране замовлення формується та відправляється автоматично.

Увага! Щоб скористатися отриманим WAP-посиланням, на телефоні має бути активований WAP, та внесені відповідні настройки. WAP–посилання дійсне протягом 24-годин з моменту його отримання. Використання WAP оплачується окремо, згідно тарифів оператора. У випадку помилкового замовлення, послуга вважається наданою. Актуальність наданої інформації гарантується протягом двох місяців з дня її опублікування.

Вартість відправлення SMS: на номер **105025** – 5 грн, на номер **106025** – 16 грн, на номер **7220** - 9 грн., на номер **7224** - 1,5 грн., на номер **7227** - 12 грн.; Ціни подано з ПДВ, без ПФ. Послуги надаються абонентам UMC JEANS, КИЇВСТАР, DJUICE, BEELINE. Тільки для повнолітніх. Сервісна підтримка: (044) 251-19-10 (9.00-18.00 у будні) ТОВ „Нікіта Мобайл Україна", Київ, пр-т 40-річчя Жовтня, 100/2

СУМІСНІСТЬ:
MP3: Alcatel: OT756, OT757; Nokia: 6230, 6630, 6170, 7270, 6680, 6681, 6260, 6670, 7610, 7260, 3230; Motorola: E398, V25, C650, V180, V300, V500, V535, V600, V3, V80; Sony Ericsson: K500i, K700i, S700i, P800, **ГОДИННИКИ:** Nokia: 3230, 3600, 3620, 3660, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 7610, N-70, N-Gage, N-Gage QD

ЗАТ "УКРАЇНСЬКИЙ МОБІЛЬНИЙ ЗВ'ЯЗОК", ліц-я ДЗ АА №75189 від 29.12.04; ЗАТ "КИЇВСТАР ДЖ.ЕС.ЕМ", ліц-я ДЗ №009503 від 12.04.01; ЗАТ "УКРАЇНСЬКІ РАДІОСИСТЕМИ" АВ №120093 від 16.05.06р

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