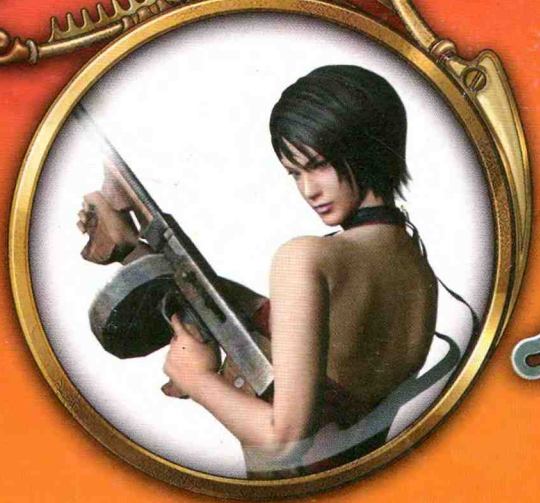
Мой Компьютер
Игровой

# СИК

5 271
5 2007
Март



стр.18
resident evil®

MAELSTROM™
THE BATTLE FOR EARTH BEGINS

стр.34
стр.22

EUROPA UNIVERSALIS III

ISSN 1819-8716

JOHN WOO PRESENTS
STRANGLEHOLD

стр.14

Издательский дом «Мой компьютер»
Подписной индекс 22307

НОВА СЕРІЯ
F&D www.fd-audio.com

ПУЛЬТ

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
Kri, ассассин & Сергей МОХОВ, обозреватель
**Voyage Entury** стр. 12-13
Алексей ТУР aka leprecon
**Stranglehold** стр. 14-15
Сергей МОХОВ aka Kri
**Battlefield 2142** стр. 16
Сергей САПРЫКИН
**Jericho** стр. 17
Вирджин КЕМПЕР
**Resident Evil 4** стр. 18-21
Lar
**Europa Universalis III** стр. 22-24
Кирилл ТАЛЕР
**Homoform** стр. 25-28
Сергей МОХОВ aka Kri
**Battlefield 2142** стр. 30-33
Кирилл ТАЛЕР (толерантный), Lar (категорический)
**Maelstrom** стр. 34-36
Алексей ТУР aka leprecon
**Alpha Prime** стр. 37-39
The Maks
**ДЗВР** стр. 40-41
Bateau
**Specnaz** стр. 42-44
Александр Glukk
**Wii** стр. 45-47
Кирилл ТАЛЕР
**Записки Автоответчика** стр. 48-50

**«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»**
**№5 (271), 05.03.2007**
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

# Новый абзац

## Песец #1

Что общего, скажите, между абзацем и песцом? С нового абзаца, как правило, начинается новая смысловая фаза в статье или же литературном произведении. А песец является всего лишь ценным пушным зверьком, обитающим в северных широтах. Вроде бы ничего общего, да?

А вот и нет! Иногда песец приходит к нам. И тогда наступает абзац. Если же песец хорошо откормлен, то и абзац от его прихода выходит аналогично полным. «Песец!» — говоришь ты, сталкиваясь на полной скорости с неразрешимой ситуацией. И начинаешь гоняться за зверьком по внешнему и внутреннему мирам. А он, зараза, не уходит. Он всё приходит и приходит, даже если одновременно ухитряется убегать... И тогда ты произносишь: «Ну, всё, абзац!», берёшь себя в руки, вытаскиваешь из приготовленной пачки грядущих дней чистый лист, и начинаешь писать свою жизнь немного по-другому, нежели было до того. С учётом приобретённого опыта.

Песец — резко захлопывает двери, иногда прищемляя жизненно важные органы. Абзац — открывает новые, иногда в совершенно неожиданных местах. Так и путешествуют эти две сущности по нашим судьбам, делая нас сильнее, мудрее и обучая по ходу дела новым ругательствам и эмоциям.

Это была атмосферная часть «Бензо». Сейчас будет информативная. То бишь, объяснение.

## Песец #2

Снег, он имеет обыкновение таять при оттепелях, а когда снега много, он ещё и заливает подвальные и шахтные помещения... В четверг, 15 февраля *сервера* нашего провайдера плавали в местном аналоге Северного Ледовитого океана, а между ними мрачно грёб на лодке провайдер, изредка натыкаясь на сгоревшие провода. Интернет сказал нашему издательству «Арриведерчи!» и ушёл кокетничать пингом к другим организациям. Оставалось только вознести молитву ГейМыру — случись данное ЧП на неделю раньше или позже (во время сдачи номера), МИК и вовсе не вышел бы в срок. Вдобавок ко всему Талер и Jaguar заболели гриппом — Котю он только зацепил, а вот Кирилла свалил хорошим хуком, и ни на что, кроме прохождения Maelstrom`а он оказался неспособен. Вместе с нами заболело и начальство. Провайдер попросил хозяев своей техплощадки откачать воду, но хозяева, вероятно, подумали: «А ну как ещё раз зальёт?! Тогда и выкачаем!»

Пятница, 16 февраля. Резкое похолодание. На месте серверной — заполярье. Огибая вмёрзшие в лёд сервера, грустно кружится на коньках провайдер и ждёт, когда хозяева откачают из серверной лёд. Хозяева, вероятно, думают: «Надо подождать, пока лёд растает!»

В издательстве не работают батареи. Во второй половине дня приходят соседние по зданию организации, и говорят: «Будем отключать на выходные электричество, потому что щиток коротит...». Совместными усилиями больного начальства удаётся «отбить» издательство на выходные, но с условием: все средства обогревания должны быть отключены.

Суббота, 17 февраля. Температура в затопленной серверной и в издательстве примерно одинаковая. Провайдер выписывает из Арктики ледокол. Редакция: Интернета нет, три человека в ушанках, кирзачах и телогрейках лихорадочно проходят игры, письма от авторов не доходят, потому что Интернет через водный кулер пока что не коннектится. Зато авторы звонят и возмущённо интересуются, почему их статьи не вычитываются.

Только в воскресенье появляется отопление.

Только к понедельнику появляется Интернет.

Только к четвергу окончательно выздоравливает Талер.

Начальство отказывается выздоравливать вовсе.

В пятницу, полуживой редакцией, тем не менее, в срок (!) сдаётся очередной номер МИКа. Вместе с МИКом сдаётся и полный песец, уходя в своё злое Заполярье. На его спине намалёвано оранжевым маркером «Воркута фарева!», и подпись: «Мохнорыл»...

Всё-таки, человек — живучее существо. А журналист по этому показателю давно уже приближается к тараканам...

## Песец #3

Раздача слонов? Да нет уж, песцов, скорее. И жалко отдавать честно награбленное, но обещали, да. А слово честного разбойника порой приравнивается к слову рыцаря. По «понятиям»! Хотя бы потому что *«Карикаталер должен умереть!»* ©, а ему на смену пришли другие, не менее интересные конкурсы.

**Лучшая карикатура — OIS:** награждается колонками Microlab Solo1 MK3, со встроенной скороваркой и кондиционером (шутка!);

**Самый оригинальный рисунок — Гретхен:** награждается *подпиской на «Реальность фантастики»* и (спецприз от Мэрии) *книгой Терри Пратчетта Carpe Jugulum*!

**Самый активный участник — Zombii8999:** награждается *восемью томами «Хроник Шаннары» Терри Брукса*!

Для получения призов просим вас либо прийти в редакцию (предварительно сообщив о своем намерении нас посетить по эл. почте или по телефону), либо, в случае невозможности прибыть в редакцию лично, сообщить свой почтовый адрес.

Конкурс **Карикаталер** торжественно объявляется закрытым!

## Абзац #2

Пришло, однако, время новых конкурсов. Как для людей, у которых руки растут из мольберта, так и для тех, кто силён в эпистолярном жанре. По вторым мы «пройдемся» в МИК №6, а первые уже сейчас могут постепенно начинать рисовать наших спецагентов, агентов и кадетов — основываясь на фотографиях, стиле авторов или же просто на собственной фантазии. Смысл конкурса — карикатура, или же не совсем карикатура (как, например, получилось у **Гретхен**), изображающая наглую рожу или же очаровательное личико, или же внутренний мир автора. Можно также рисовать карикатуры на Михаила Литвинюка и Татьяну Кохановскую, но очень осторожно. Подробнее о конкурсе — в следующем МИК, сейчас же могу только озвучить название оного.

Внимание — конкурс изобразительного глумления **Карикагентура** объявляется открытым!!!

И чего-то я ещё забыл... Чего-то такое важное... Ах да! Всех парней с наступившим днём Мужчин (23 февраля), а более прекрасную половину человечества (*хотя, может ли быть что-либо прекраснее нас?! — Прим. Мохнорыла*) — с наступающим днём солидарности всех женщин планеты, то есть, с 8 Марта.

Улыбок вам, любви, цветной, интересной жизни и первых весенних цветов.

А мужикам лопаты в руки — и копать, блин, проход в Страну Чудес! А потом на руках отнести туда свою половинку. Чтобы подарить ей маленькую бесконечность счастья...

*(Ушёл за лопатой.)*

## Игровые новости

### Гашек, слушай приказ: в гробу не ворочаться!

Для тех, кто считает танк не только смертоносным орудием, но и собственным эгрегором-мыслеформой, сообщаю: великий европейский писатель-сатирик *Ярослав Гашек* родился в 1883 г. — умер в 1923 г. от РХ. За свою в общем-то не очень долгую жизнь успел создать один бессмертный роман-эпопею, бьющий по оголённым нервам эпохи начала XX века — «Похождения бравого солдата Швейка» и некоторое кол-во рассказов. Похождения туповатого, но очень свойского Швейка (таких часто называют «солью земли») Гашек так и не успел закончить (см. дату смерти), и они остались в «раскрытом» состоянии....

Вот уж воистину не ожидал, что по мотивам «Швейка» будет создан квест... Точнее, создаётся силами **lazy Games** и **1С**.

Сюжет — да какой, к латышским стрелкам, сюжет?! Всё по оригиналу — бравый солдат Швейк (еще не солдат пока) утром получает зловещую новость о том, что эксгерцог Фердинанд убит неизвестными злоумышленниками — это мимолетное для обывателя событие в корне меняет его жизнь... И в дальнейшем разработчики обещают не отходить от первоисточника, демонстрируя полную приверженность классике. Для руссоквестоненавистников: элементы 3D будут в игре очень даже использованы. Увы, но про дату релиза пока ничего не известно. Хотя сам термин «руссоквесто», он сильно беспокоит. Даже в отношении такой ожидаемой многими игры, как «Похождения бравого солдата Швейка».

### Сверхзадача: флирт

Вот что, скажите, делать человеку разумному, если он приехал в Париж? Конечно же флиртовать! Это раньше мы, сирые и болезные, думали, что в Париж можно отправиться за чем-то другим: на Лувр там посмотреть, заняться каким-нибудь искусством в маленькой чердачной мастерской, да и просто приехать и купить себе квартиру/дом где-нибудь на берегу Сены (бизнес-вариант)... Оказывается — нет! Париж создан только для того, чтобы в нём флиртовать! Этот проект для тех, кому лениво целоваться в реальной жизни, называется **Kiss Before Midnight**. Создаётся силами девелоперов из **RotoBee** (Singles) и паблишеров **dtp entertainment**. Сама игра состоит из нескольких эпизодов-историй, в которых можно будет заниматься сердцеедством, а причиндалов для этого разработчиками придумано достаточно: романтические беседы, подарки, вечеринки, просто сумасбродные поступки и многое-многое другое. В остальном — см. симсоподобные игры. Релиз — в третьем квартале 2007 года.

### Рота, подъём!

Вот сижу и думаю — странное дело. Как это, с учётом последних тенденций, фильм *Фёдора Бондарчука*, повествующий о героических буднях наших солдат, воевавших в Афганистане, до сих пор не обзавёлся «игроизацией»? Вроде бы всё на месте — яркие персонажи (местами даже чересчур), неоднозначное историческое событие, модная нынче атмосфера старого доброго СССР (хотя бы шутеры повспоминайте)... А игры по фильму «*Девятая рота*» нет.

Ну ничего. Теперь силами компании **«Леста»** под чутким руководством издательства **«Новый Диск»** это недоразумение будет исправлено. Причём, забегая *наперёд*, осмелюсь предположить, что такая «выдержка» не должна испортить игру. Скорее наоборот — спустя столько времени после выхода фильма общественность уже достаточно подробно «перемыла косточки» его создателей, поэтому разработчикам не так уж и сложно найти именно те моменты истории «9 роты» в исполнении Бондарчука, которые необходимо подкорректировать в первую очередь. Игры, выходящие одновременно с фильмами, такого преимущества лишены.

О самом фильме много говорить не буду, многие из вас видели его сами. А те, кто не видел, могли ознакомиться с достаточным количеством чужих мнений, чтобы составить своё. От себя могу сказать только то, что «9 рота» является не лучшим из того, что мне довелось посмотреть, но несмотря на мелкие и крупные огрехи фильм заслуживает внимания. Хотя бы ради самого качества исполнения.

Что же касается будущей игры, то перспективы, как я уже и говорил, расстилаются самые радужные. «Леста» уже успела отметиться отличной стратегией «*Стальные монстры*», в которой одинаково хорошо смотрелись и графика, и геймплей, и баланс. До нынешнего момента было известно о том, что «Леста» работает над второй игрой того же плана под названием **«Агрессия»**. На её движке, собственно, и базируется **«9 рота»**. А это означает, что обещания по поводу чётко выраженных стратегических и тактических действий будут соблюдены, да и графика (уж насколько достойно она смотрелась в «Стальных монстрах») должна не подкачать. Скриншоты, кстати, пока что подтверждают эти предположения... Вот только какие же системные требования будут у «9 роты»?

Что ещё немаловажно, так это обещание «Лесты» не следовать канве фильма на все 100%. Ведь благодаря почтенным историкам (вроде господина Пучкова) мы все знаем о том, что в том самом бою погибло только шестеро бойцов, а не практически все, как получилось по версии Бондарчука. Да оно и понятно — хороша будет стратегия, если к концу игры под руководством игрока останется аж один юнит! Тем не менее все персонажи фильма будут воспроизведены с максимальной точностью. И то, что уже есть сейчас, выглядит как минимум не хуже Пореченкова в «Инстинкте». Но «Инстинкт» — натуральный шутер. А «9 рота» — всё-таки стратегия...

В общем, готовимся получить к следующей зиме хороший проект по лицензии. Возможно, в скором времени термин «игра по фильму» лишится ругательного оттенка.

### Рацион иррациональных разработчиков

Благодаря изыскательским мероприятиям сотрудников сайта **dtf.ru** по Интернету пополз крайне интересный слух по поводу горячо любимой многими классической серии **X-com**. А если точнее, то в резюме сотрудника одной из уважаемых юридических компаний значится работа на компанию **Irrational Games**, в списке проектов которой значится... X-com.

Как истолковать эту находку, если учесть, что остальные пункты списка сомнений не вызывают (это разрабатываемые BioShock и Tribes 3, а также уже выпущенные System Shock 2, SWAT и Freedom Force)? Если это не опечатка и не ошибка уважаемого юриста, то моей личной радости не будет предела — Irrational Games является, пожалуй, лучшей компанией, которая засветилась рядом с названием X-com после того как сериал потерял своих «родителей» — *братьев Гэллопов*.

Согласитесь, последние UFO: Aftermath и UFO: Aftershock хорошими играми назвать трудно. Да и на те три (!) компании, которые в данный момент ведут работы над продолжениями и римейками X-com, особой надежды нет. Не очень понятно и то, как при этом решается вопрос с лицензиями... Зато у Irrational Games с этим должно быть всё в порядке, поскольку права на серию принадлежат издательству *TakeTwo*, которое купило эту компанию два года назад.

Вот только молчат, гады. Что одни, что другие... Ждём официальных заявлений.

## Три империи в «Третьей Империи»

После выпуска абсолютно невменяемой «вроде как космической вроде как стратегии» под названием **Star Trek: Legacy** компания **Mad Doc Software** анонсировала новый проект, на который уже можно возлагать хоть какие-то надежды. По крайней мере предпосылки для этого имеются (хотя имелись они и для Star Trek).

Речь идёт о третьем перерождении игры Empire Earth, которая является довольно оригинальным гибридом старой доброй Civilization и Age of Empires. Такое чудо-юдо было хорошо воспринято игровой *апчественностью*, хотя и не достигло тех вершин признания, которыми могут похвастать звёздные прототипы (они же доноры идей). Но раз проект приносит денежку, его нужно развивать. И на сей раз Mad Doc обещает действительно серьёзную переработку всего и вся (в отличие от сугубо косметических изменений, которыми могла похвастать вторая часть). Главные изменения произошли в механике и балансе игровых сторон. Во-первых, вместо кучи наций, доступных для выбора, ведены всего три обобщённые «цивилизации». Среди них выделены западная, ближневосточная и дальневосточная. Вроде бы шаг назад, но на самом деле этим шагом разработчики Mad Doc развязали себе руки и смогли создать действительно уникальные стороны с огромным количеством уникальных юнитов. Впрочем, пока это только слова. (Тот же Maelstrom, о котором мы напишем в этом номере, тоже имеет всего три расы и кучу уникальных юнитов, но вот толку от этого...) Как оно получится на самом деле, увидим только после релиза. Но уже сейчас к «донорским» играм, из концепций которых и «склеена» Empire Earth, можно смело добавлять произведения *Blizzard*.

Раши по-прежнему будут одним из наиболее эффективных вариантов победы над противником, однако микроконтролю будет уделено гораздо больше внимания, чем раньше.

Структура кампании будет изменена под стиль серии Total War и превратится в «единую и неделимую» историческую цепочку, по которой игрок движется от древних времён к светлому будущему. Под этот бравурный аккомпанемент должно явиться миру разделение на «глобальную» стратегию и миссионерию в локальных конфликтах.

Интересной выглядит и система миссий/субмиссий. Они появляются при вхождении игрока в определённую зону и при стечении различных обстоятельств. Например, по достижению нужного уровня развития и бытности войны с такой-то нацией.

Что касается графики, то судить о ней пока можно только по скриншотам. Впрочем, в статике Empire Earth 3 выглядит вполне красиво и современно — как и прочие игры серии в своё время. Посмотрим, что из этого всего получится...

## Спасение рядового Клавдия

Вездесущие американцы добрались и до Рима. Спасайся, кто может!

Помните чудесную, животворящую серию от *History Channel* про гражданскую войну (не нашу, а американскую, конечно). Не помните? Как я вам завидую... В общем, это чудо состояло из четырёх игр, объединённых временем действия, идеологией History Channel и тяжёлой, очень тяжёлой кармой. Последняя часть называлась A Nation Divided и была разработана чудесной командой *Activision Value*, известной благодаря своим медитативным симуляторам охоты (серия Cabela's) и более-менее вменяемому Race to the Rally по лицензии Harley-Davidson.

Так вот, теперь History Channel добрался и до ни в чём не повинных древних римлян, дабы просвещать и обучать уму-разуму гамбургероедов (а то они, поди, погрязли в невежестве и религиозном мракобесии). На сей раз в качестве инструмента

«просвещения доступным способом» избран жанр стратегии — орудие получило название **The History Channel's Great Battles of Rome**. Естественно, при этом пришлось сменить разработчика, однако особой надежды на **Slitherine Software** и **Black Bean Games** лично у меня почему-то нет. Но если у вас имеется альтернативное мнение, то можете порадоваться грядущей возможности принять участие в самых значительных войнах с участием Римской империи. Возможно, разработчикам даже удастся создать по-настоящему уникальных и соответствующих реальным прототипам юнитов. Тогда игра действительно может превратиться в нечто достойное внимания... Идея проста, нанятые команды мне пока ещё абсолютно неизвестны, поэтому я не могу сказать, в чём они хороши, а в чём не очень. Вдруг они, партизаны такие, талантливы аки Мистер Бин, и смогут выжать из скудного (априори) бюджета действительно стоящую игру?

Впрочем, лучшее, что будет в игре, уже и так известно — это 30 роликов от History Channel, повествующих о соответствующем историческом периоде. Но не лучше ли заплатить за кабельное телевидение и смотреть эти «ролики», пока не надоест?

Хорошо, дождёмся релиза, посмотрим. И адекватно оценим.

## Почувствуй себя Штирлицем

Компании *1C* (в качестве издателя) и *Haggard Games* (в качестве разработчика) запустили в печать интересный проект, посягающий на лавры одновременно и *Splinter Cell* и *Commandos*. Игра называется **«Смерть Шпионам»** и посвящена... Ну, сами понимаете, какому периоду истории, и ясно какой организации. (О как! Оказывается, СМЕРШ не только расстреливал отступающих солдат и вообще всячески занимался зачисткой тыла, но и вершил Подвиг Разведчика по ту сторону линии фронта, каковой Подвиг в реальности был *прерогативой* войсковой разведки! Да, у северного соседа смело говорят новое слово в истории, стремясь героизировать не столь уж славное прошлое спецслужб...) Очевидно, что «СМЕРШ» будет стелс-экшеном с богатым набором возможностей (стоит лишь зайти на **smersh.games.1c.ru** и посмотреть скриншоты), однако большая часть телодвижений нашего протеже будет связана не с гаджетами и запредельной акробатикой, а с вещами, более привычными по уже упомянутому Commandos. Как и «тот самый» шпион, игрок сможет переодеваться во вражескую форму, подглядывать в замочную скважину, кататься на трофейном транспорте и (естественно) по-тихому умерщвлять нацистов, пока никто не видит.

Особую радость вызывает система обзора NPC, которая, опять-таки, напоминает Commandos. И уж точно более реалистична, чем урезанная до трёх градаций «шкала видимости» из Splinter Cell. Одновременно с тем, в арсенале нашего протеже ожидается сразу несколько способов уничтожения вражин. Конечно, можно и из пистолета пальнуть, но зачем, ес-

ли есть замечательный ножик, который можно метнуть, или растяжка, которую можно незаметно установить на пути патруля? Что ещё припасено разработчиками, увидим после 2 марта, когда игра появится в продаже.

Некоторые опасения вызывает графика, так и ловишь себя на мысли, что проект не особо щедро профинансирован, поэтому и смахивает то ли на «Ксенус» (который уже нельзя назвать игрой первой свежести), то ли на демку «Сталкера» (которая на самом деле альфа). Впрочем, нам ли быть в печали? Давайте повторять мантру «графика для игры — это не самое важное» и ждать рецензии.

### И снова пойдут звездно-полосатые штандарты в бой!

Как можно было заметить по TOP`у самых продаваемых игр — тема войны США с арабами/русскими/китайцами весьма популярна за границей. Героические воины Штатов в играх с такой тематикой, представляют собой освободителей и рассадник демократии. Подобные игры возбуждают патриотические чувства американцев, благодаря чему диски «разлетаются» просто на ура.

Утихомирились бы локализаторы, успокоились, но надежда на получение денег, как известно, умирает последней. И теперь, в свете периодически напрягающихся отношений США с Россией, *1C*, *snowball.ru* и *Paradox Interactive* решили издать игру **Combat Mission: Shock Force** под именем **«Линия фронта. Ближний Восток»**, которая повествует о будущей войне американцев с сирийцами. Сирийцы, как истинные противники американцев и демократии, вооружатся *совецким* оружием, а жители США, как истинные патриоты, конечно же, возьмут в руки классические и поднадоевшие M-16. Более подробной информацией игровая пресса пока не располагает. Выход игры запланирован на 2007 год.

## Онлайновые новости

### Вот тебе, бабушка и браузер...

Продолжаю язвить и паясничать по поводу браузерных проектов, которыми вдруг увлеклись те, кто раньше и слышать про них не мог, а слово «бра-а-а-аузерка» произносилось с таким отвращением, что им пропитывался сам офис, в котором сие слово было сказано...

Давние это были времена, ох давние! Если бы в те времена появилась новость, подобная этой, можно было бы только покрутить пальцем у виска, поминая незлым тихим словом автора, решившегося написать подобную чушь.

А сейчас — пожалуйста! ООО **«Стратегикон»**, студия **«13рентген»** (!), **Андрей «КранК» Кузьмин** (!!!) при участии **Андрея Алёхина** (!!!$^2$), автора романа «Падших ангелов Мультиверсума», анонсируют BBMMORPG **«Воплощение»** в фэнтейно-античном сеттинге.

Какова основная фишка игры? Представим себе Рим, который всеми правдами и неправдами, зубами, рогами и отважными гусями спасся от нескольких вторжений варваров, вошёл в очередной период расцвета и на данный момент представляет собой смесь из аничности, стимпанка и средневековья. Хорош mix, ага?

Вторая, и не менее вкусная изюмина — игрок будет управлять не отдельным персонажем, а *Родом*. Т.е. новые дети будут взрослеть, входить в пору юности, флиртовать с такими же молодыми представителями других родов, производить потомство, достигать зрелого возраста, стариться и умирать... Или же погибать в неравных сватках с местным Злом/Добром. А потомство между тем продолжает дело, начатое дедами и отцами... И так до бесконечности (вернее, до закрытия проекта), во славу великого Колеса Жизни. Достаточно реалистичная идея, витавшая в воздухе уже несколько лет, но никто, насколько я помню, до ума её не довёл — как в онлайновых мирах, так и в оффлайне.

Чтобы не сорить словесной шелухой, коей и так под ногами немало, приведу некоторые выдержки с официального сайта «Воплощения».

*«Магический мегаполис Авексаам, в котором происходит действие игры, похож на Рим, переживший нашествие варваров и достигший расцвета средневековых технологий. По дорогам ездят паровые колесницы, в небе парят цеппелины, усталые герои смывают пыль подвигов в термах.*

*За стенами Авексаама раскинулся чудесный и опасный континент — Родея. На его просторы герои уходят, чтобы прославить себя в Свершениях — битвах с порождениями злой воли, известной как Изгой.*

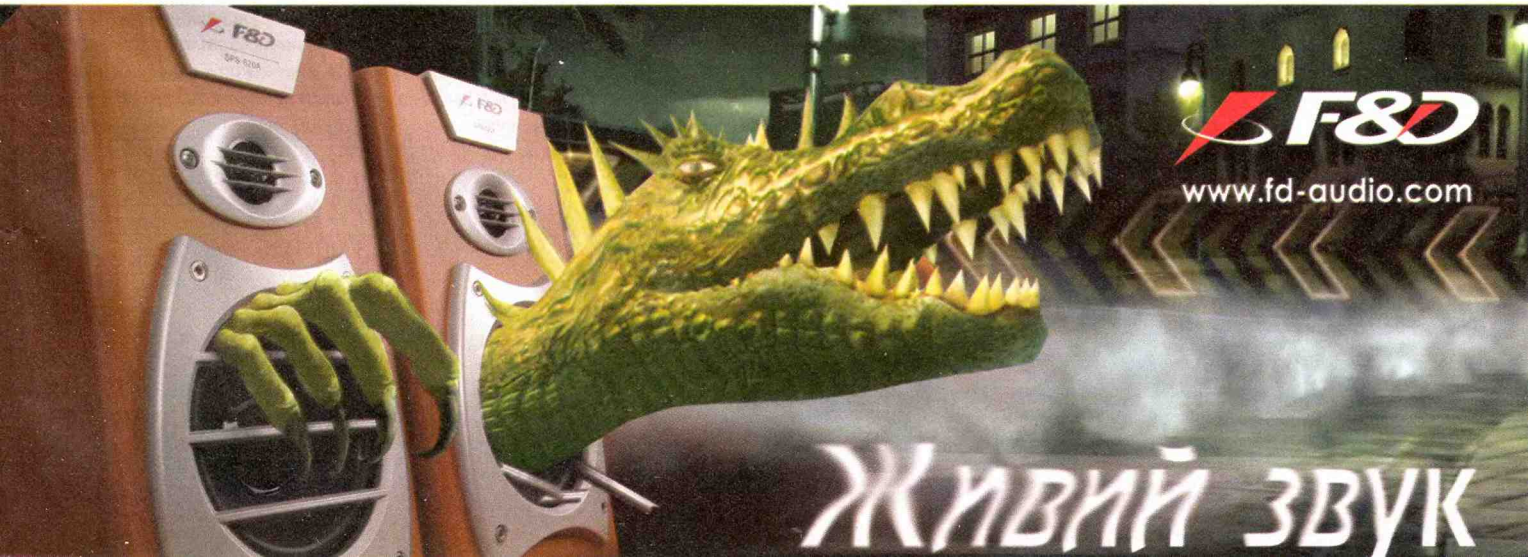
*Когда-то Родея была прекрасным местом, не знавшим нашествий псоглавцев, мирмидонитов и минотавров. Восемь Прародителей возвели город Авексаам и населили его своими потомками. Четверо мужей — Мастер, Маг, Торговец и Воин вместе с женами — Зимой, Весной, Летом и Осенью — правили благостно и справедливо.*

*Потом же случилось страшное, и в мир пришли порождения Изгоя, полные злобы и ярости. О причинах их нашествия и способах положить ему конец предстоит узнать героям «Воплощения»*

Это предыстория. А вот пассаж о том, что касаемо браков, детей и прочих маленьких бытовых радостей:

*«Чтобы завести наследников, двум персонажам необходимо вступить в брак. Параметры и умения детей зависят от родителей, поэтому следует тщательно подходить к выбору невесты или жениха. Впервые в онлайн-игре флирт и брак становятся важной и неотъемлемой частью развития персонажа. А где брак, там и приворотные зелья, измены, заговоры наследников. Вы не забыли пригласить на свадьбу вашу фею-покровительницу?»*

Вот она, пощёчина моралистам и неуёмным романтикам, осуждавшим злых царевичей и королевичей прошлого, всту-



павших в браки по расчету! Нет браков по любви, нет! Иначе сынок/дочка могут оказаться никому не нужным мультиклассом... А в средние века, между прочим, очень боялись мультиклассов — всяких сынков принца и пастушки, выкрестов, полукровок и прочей нечисти.

*«Когда игрок создает нового персонажа, этот персонаж не возникает из пустоты. Игрок «вселяется» в ребенка одной из игровых семей, созданных другими игроками. По легенде игры, ребенок покидает семью, чтобы основать свой род, но с помощью генеалогического древа он всегда может узнать о своем происхождении. Так возникают зримые социальные связи, служащие предпосылкой для возникновения игровых кланов и сообществ».*

Самая интересная и инновационная фича. Признаюсь, когда я думал над концептом собственной BBMMORPG, в котором была бы «родовая» система, и каждый новоприбывший игрок автоматически становился бы чьим-то сыном/дочерью... Система очень сложная, очень. Она требует контролируемого притока игроков, а подобная вещь, кажись, нерегламентируема вовсе. Посмотрим, как с ней справится вышеуказанный звёздный тандем.

Для тех, кто шибко уверен в себе — попытаться зарегистрироваться на закрытый бета-тест можно туточки: **www.incarnation.ru/forum**. Дата появления игры в Сети ещё не объявлена, зато сказано, что открытый бета-тест будет скоро.

Удачи, однако. По-настоящему толковых браузерок не было давно, а если посмотреть на состав разработчиков, есть подозрение, что «Восхождение» таки состоится. Главное, чтобы игра оправдала ожидания хотя бы процентов на 70.

## Неугомонные...

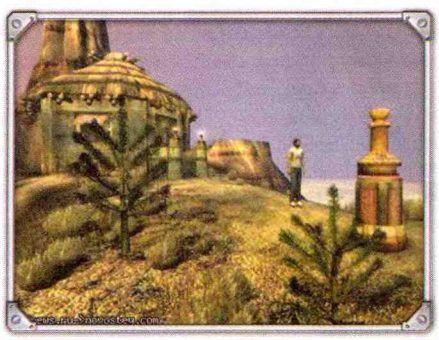
Те, кто внимательно читают наш журнал (особенно спецвыпуск по онлайну), да и просто продвинутые геймеры наверняка должны знать первую MMO-Adventure, вышедшую чуть не одновременно с первой MMORPG (Meridian 69) и опередившую культовую UO.

Я говорю о **The Realm**. О первой попытке вывести жанр «адвенчур» в онлайн. Попытке смелой, интересной и в общем-то не особо удачной.

Прошло *надцать* лет. На волне популярности самого яркого адвенчурного сериала всех времён и народов (Myst) создаётся онлайновый мир *URU: Ages Beyond Myst*. Существует некоторое время и отбрасывает интеллектуальные копыта, т.к. поклонников разгадывательно/головоломной братии не очень-то привлекает онлайн. Да и создать мир с тысячью разнообразных, непохожих друг на друга загадок — это почище геракловых подвигов будет.

Однако знающие люди подтвердят, что нет более благодарной и верной аудитории, нежели бородатый квЫстовик. Из года в год она остаётся стабильно небольшой и неизменно преданной идеалам своего жанра — именно про таких сторукий бог ГейМыр говорил: «И придёт ко всем квЫстовикам Золотой Век Адвенчур, и да не падет на них ДМБ и Прошлогодний Снег!» Фанатами и было инициировано возрождение онлайнового аналога Myst. Сначала никто не верил, потом вообще никто не верил... Так было вплоть до объявления о том, что **Myst Online: Uru Live** готов к приёму абитуриентов... то есть пользователей.

Вот так вот. Созданный, вернее, возрождённый силами **Cyan World** и онлайнового сервиса **GameTap** один из самых загадочных и неисчерпаемых миров — Myst — ждёт почитателей. Правда, пока что только для США и Канады, то есть для подписчиков сервиса GameTap. Остальные бородатые поклонники из Европы, Азии и прочей безобразии тихо матерятся на национальном колорите и ждут Myst Online к себе в гости. В програм-



ме — новые главы эпического повествования, множество зубодробительных головоломок и паззлов, возможность общения между игроками (это же онлайн, правда?), голосовой, текстовый чаты и максимальное погружение в новые сюжетные линии.

А эти, зараза, американцы, смогут получить «доступ к телу» всего за 99 центов в месяц... Я вас спрашиваю, справедливость где?!

## WoWGlider

Это похлеще банка в *EVE* будет! Некий *Майкл Донnелли* создал не так давно программу **WoWGlider**. Программа позиционировалась как платная ($25 за экземпляр) и обещала игрокам большое облегчение процесса выполнения квестов в World of Warcraft. Облегчение, правда, это ещё мягко сказано...

*«WoWGlider — платная программа, адаптированная для работы с клиентом игры World of Warcraft. Она позволяет автоматизировать процесс прокачки, путем эмуляции действий игрока через несложные скрипты, а именно: программа перехватывает управление запущенной игрой и начинает заниматься прокачкой, перемещает персонажа по локациям, выбирает противников и атакует их, собирает лут, даже умеет ходить в группе. Богатейший набор настроек позволяет создать по-настоящему умного бота».*

Не знаю, какая муха и за какое место укусила Майкла Донелли, но когда к нему в дом совершенно оправданно пришли адвокаты от *Vivendi* и обвинили в нарушении копирайта, Майкл, ничтоже сумняшеся, подал на Vivendi (издателя WoW) в суд. Лучшая защита — нападение! Или Донелли не знал, что использование читерских программ в крупных (и не только) онлайн-играх повсеместно запрещено?

«Фигасе!» — ответили хором Vivendi & Blizzard и подали ответный иск: Майкл обязан отдать Blizzard`у исходники программы и финансовую информацию, касающуюся «Глайдера», оплатить судебные издержки истца, а сайт **www.wowglider.com** должен закрыться.

И поделом!

# Вне игры

## Исследуем исследования

Доктор **техасского университета** *Кристофер Фергюсон*, скорее всего, незнаком не только рядовому, но и продвинутому геймеру. А человечище меж тем проделал титаническую работу, после которой его инициалы можно выбивать в Зале игростроительной славы если не золотыми, то уж точно серебряными буквами.

В тёмные времена, когда над компьютерными играми не глумится только ленивый политик или же представитель духовенства, Кристофер провёл прелюбопытнейшее исследование, целью которого стал анализ других исследований (неплохо, да?), связанных с компьютерными играми. Точнее, с влиянием оных на психику. «Под микроскоп» попали сразу двадцать пять проектов, долженствующих доказать миру (или попытаться доказать), что жестокие видеоигры провоцируют у человека жестокость в рЫале.

Результаты эксперименты оказались довольно неожиданными — вердикт Фергюсона: жестокие игры не провоцируют насилие. Точнее, жестокие игры могут спровоцировать агрессивные мысли, но никак не агрессивное поведение. А вот кто провоцирует подобные вещи, так это масс-медиа, раздувающие любой инцидент, касающийся постигрового насилия до размеров упитанного мамонта.

Пустячок, а приятно!

## Крепче за компьютер держись, хирург!

Вот ещё более радостная новость в плане отношения мирового сообщества к компьютерным играм. Также касающаяся учёных и проводимых ими экспериментов.

В одном из медицинских центров Нью-Йорка был проведён эксперимент, в ходе которого выяснилось, что видеоигры положительно влияют на хирургов (!), проводящих лапароскопию. Обычному человеку, не шарящему в медицинских терминах, тут без поллитры не разобраться, потому обратимся к терминологии, точнее, к сайту **www.policlinica.ru/obsled43.html**.

*«Лапароскопия — это оперативный метод исследования. В брюшной полости производится несколько (чаще — два) крошечных надрезов, потом нагнетается воздух. Через один разрез вводится прибор — лапароскоп (тонкая трубка с объективом на одном конце и окуляром на другом; или же один конец лапароскопа может соединяться с видеокамерой, изображение с которой в процессе манипуляций передается на экран), через другой разрез вводится прибор-манипулятор. Он служит для того, чтобы помогать врачу детально осматривать внутренние органы, смещая их.*

*Лапароскопия — метод, использующийся врачом для того, чтобы визуально, "своими глазами" осмотреть внутренние органы брюшной полости и возможные их изменения. Воздух в этой процедуре помогает увеличить поле зрения специалисту. Вся процедура лапароскопии проводится, как уже было сказано, с целью установления точного диагноза».*

Поняли? Управление этой хреновиной, которая на самом деле лапароскоп, затруднительно без определённого навыка. Тренировка этого навыка как раз и осуществляется через тяжкий геймерский труд. Обратимся же к фактам.

В тестировании приняло участие 33 хирурга (без главврача Черномора, видимо). И девять из этих тридцати трёх активно потребляли компьютерные игры (не менее трех часов игрового времени в неделю). В результате хирурги-геймеры совершили на 37% меньше ошибок, работали с повышенной эффективностью (27% КПД) и в целом выполнили тестовые задания на 42% лучше, нежели остальные.

Вывод учёных: компьютерные игры могут быть весьма полезным тренажёром для хирурга, желающего повысить свою квалификацию в борьбе с недугом. Но! Теми же учёными крайне не рекомендовано просиживать перед компом слишком долго, ибо от этого портятся глаза и ухудшается самочувствие. К тому же чрезмерно увлекшемуся каким-нибудь WoW абитуриенту медунивера будет гораздо труднее подготовиться к экзаменам, нежели равнодушному к играм человеку. Просто потому, что времени на подготовку к экзаменам не останется... В общем-то правда, не поспоришь.

## А американцем пофиг...

Ну и на десерт любимейшее блюдо — борьба с жестокостью в играх на территории США.

Дабы оградить несмышленого подростка от тлетворного влияния компьютерной заразы...

Чтобы он дорос до необходимого возраста...

При котором станет возможна отправка психичестки здорового гаржданина в Ирак или Афганистан...

...Власти штата Индиана приняли большинством голосов закон, запрещающий продажу или прокат подросткам игр категории M (mature) или же AO (adult only). Сенаторша *Ви Симпсон* преисполнена праведного гнева и жаждет защитить подрастающее поколение, как и вышеуказанное большинство, принявшее закон. И если с «адюльтом» ситуация более-менее понятна, то с mature вырисовывается достаточно интересная ситуация — в данную категорию (при определённых усилиях моралистов) вскоре могут попасть ВСЕ проекты, в которых присутствует насилие или же показана кровь.

Создаётся такое ощущение, что в американском правительстве группа дядечек, «крышующая» компьютерные игры (и, видимо, пребывающая в меньшинстве) не хочет делиться прибылями с другими дядечками, пребывающими, видимо, в большинстве и желающими наложить мозолистую лапку на эту прибыльную отрасль развлекательной индустрии.

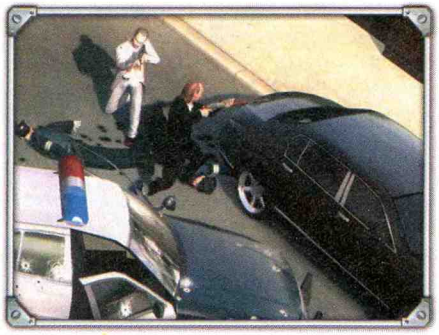
А с вами сегодня были Талер, Bateau и Jaguar. Пишем новости вместе, радуемся жизни, кушаем чипсы, запиваем фруктовым молоком. До следующего новостного водопада!

## Неземной поклон IO Interactive...

За то, что не продали лицензию на свой (очень интересный) проект **Kane & Lynch: Dead Men** главному благодеятелю игробизнеса со стороны киношников — Уве Боллу. Собственно, этот факт с лихвой перекрывает то, что Адриан Аскарих и Даниэль Альтер, которые взялись продюсировать будущую картину, пока ещё не довели до ума предыдущий проект — экранизацию Hitman (только довели бедного Вина Дизеля до того, что он отказался от участия проекте... ну, тоже результат — Риддик в роли Сорок Седьмого вдохновлял далеко не каждого).

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!

Если говорить о самом Kane & Lynch, то задача кинопродюсеров (а особенно сценаристов) упрощается до предела. Сама завязка сюжета, рассказанная одним из разработчиков в интервью, предполагает такое продолжение, сравнимое по своей закрученности с лучшими образцами (да, голливудских, но всё-таки) триллеров. Ну а зная IO Interactive, можно смело утверждать, что продолжение истории будет как минимум не слабее. Всё-таки от создателей сериала Hitman иного ожидать не приходится.



Но всё-таки, господа, после просмотра уже упомянутого интервью планка доверия как к игре, так и к будущему фильму поднимается до запредельных высот. Что ещё можно сказать об истории двух подонков, для одного из которых нет никакой надежды на выживание — просто шанс отработать свои грехи, чтобы они не перебросились на его семью. А второй «товарищ» страдает шизофренией в лёгкой (или не очень лёгкой) форме. И его задача сводится к контролю за действиями обречённого на смерть подонка.

Эх...

Тут уже по самой игре (которая ещё достаточно далеко отстоит от релиза) слюнки текут, что там говорить о фильме. Тем более что сама завязка ввергает в размышления о том, что ведь, блин, не было таких ведь историй в истории кино. Бонни и Клайд? Бешеные псы? Нет, что вы... Kane & Lynch — вот настоящие подонки. А прочее — это всё от лукавого. Не тот уровень сумасшествия.

## Толкинисты получают новое оружие!

Да, именно так. По крайней мере те из них, кто старательно выискивал по замечательнейшей игре **«Братва и Кольцо»** трехмерные и вполне печатаемые символы из слова ГАЙДЗИН, а потом отсылал их в виде скриншотов на сайт *АГ.РУ*, имели шанс получить приз. Из тех, кто имел этот самый шанс, призы получили первые три участника, а также каждый пятый из нашедших. Они получили (цитата с АГ.РУ):

*1. Знаменитое Кольцо Всевластия, выполненное из настоящего золота!*

*2. Настоящий кортик Федора Сумкина!*

*3. Лопату Баралгина с фирменной символикой!*

*4. Биту Сени Ганджубаса!*

*5. Рогатку карапузов!*

*6. Милицейскую дубинку Пендальфа!*

*Кроме того, каждый из 14 победивших получил по два DVD диска от 1С — «Волкодав: Путь воина» и «Восхождение на трон».*

В общем, пользы от призов победителям будет много. Например, Кольцо можно будет использовать как обручальное, а дубинкой разводить на мелочь малышню, маскируясь под «злобного дядю милиционера». Рогаткой представители «малышни» будут от «доброго милиционера» отстреливаться, а битой... битой можно играть в лапту.

## IGDA: Второе пришествие

10 февраля в гостинице «Украина» прошло отчётно-выборное собрание **IGDA Ukraine**. В результате голосования (за — 26 человек; против — 0; воздержалось — 6) на должность нового президента IGDA выбран *Максим Новиков*, известнейшая в украинском и мировом гейм-девелопинге личность.

Подробности в следующих номерах.

# Железные новости

## Последний из могикан

В прошлом году много говорилось о планах компании **Intel** пополнить линейку процессоров Celeron D 3xx новыми моделями. И вот на днях стартовали продажи 65-нм процессора **Intel Celeron D 365** (Socket LGA775, ядро CedarMill степпинга D0), который стал новым флагманом серии Celeron D 3xx. Таким образом, на данный момент в серии Celeron D 3xx насчитывается пять моделей, производимых по 65-нм техпроцессу. Очевидно, Celeron D 365 является одним из последних, если не последним процессором с микроархитектурой *NetBurst*. Новый флагман работает на частоте 3.6 ГГц, имеет 512 Кб кэш второго уровня, шину FSB 533 МГц и попадает в энергетический класс 65 Вт. Как и остальные модели этой серии, новинка поддерживает Intel EMT64, Execute Disable Bit, Streaming SIMD Extensions 3, Dual Independent Bus и др. Что касается цен, то, к примеру, в интернет-магазине **Ewiz.com** OEM-версию Celeron D 365 можно приобрести за $66.

Источник: *3D News*

## X1950 и без кулера

Компания **Club3D** отметилась анонсом продукта, коих на рынке не так уж и много — быстрого графического ускорителя с пассивной системой охлаждения на базе ATI Radeon X1950 Pro. При этом производитель не только не стал понижать рекомендуемые частоты, а даже немного их повысил, в результате чего графический процессор работает на частоте 600 МГц (референсный дизайн — 580 МГц), а память — на 1400 МГц (соответствует референсу). Технические характеристики **Club3D Radeon X1950 Pro Silent Cooling**:

- ✓ GPU: RADEON X1950 PRO (RV570);
- ✓ интерфейс: PCI-Express x16;
- ✓ объем видеопамяти GDDR3: 256 Мб;
- ✓ ширина шины обмена с памятью: 256-битная;
- ✓ число шейдерных вершинных процессоров: 8;
- ✓ число шейдерных пиксельных процессоров: 36;
- ✓ число текстурных процессоров: 12;
- ✓ число ROPs: 12;
- ✓ выходные гнезда: 2×DVI (Dual-Link), TV-выход;
- ✓ VIVO: есть (RAGE Theater);
- ✓ TV-out: интегрирован в GPU.

Источник: *iXBT*

## Немного про Radeon X2900

Стали известны некоторые официальные подробности о будущих видеокартах AMD/ATI, известных под кодовым названием **R600**. Сообщается, что 30 марта будет официально представлен мощный графический контроллер **ATI Radeon X2900 XTX** в версиях для компаний-изготовителей комплектного оборудования (OEM) и розничных сетей. Чип R600 будет насчитывать порядка 700 миллионов транзисторов. Для сравнения: процессоры ATI Radeon X1900 (кодовое название R580) содержат около 384 миллионов транзисторов. Графические контроллеры на основе R600 будут поддерживать работу с памятью GDDR3 и GDDR4 с 512-битной шиной. Длина платы OEM-модификации видеокарты ATI Radeon X2900 XTX составит 300 миллиметров, а для охлаждения этого графического контроллера будет применяться вентилятор. Длина версии ATI Radeon X2900 XTX для розничных продаж будет несколько меньше — 240 мм, за охлаждение будут отвечать тепловые трубки. Примерно через месяц после выхода ATI Radeon X2900 XTX свет должны увидеть видеокарты **ATI Radeon X2900 XT**, характеризующиеся наличием 512 Мб памяти GDDR3. Для создания конфигураций CrossFire на базе видеокарт линейки Radeon X2900 не потребуется внешних соединений или мастер-карт. Кроме того, все версии ATI Radeon X2900 будут поддерживать цифровой интерфейс HDMI. Частоты работы ядра видеокарт Radeon X2900 и памяти компания AMD планирует назвать несколько позднее. Однако ранее некоторые источники сообщали, что тактовая частота чипа видеоадаптера ATI Radeon X2900 XTX составит 750 МГц, а эффективная частота памяти — 2200 МГц.

Источник: *«Компьюлента»*

## Память с морозильником

Компания **OCZ Technology**, известная своими высокопроизводительными модулями памяти, представила очередной такой продукт, **PC2-8500 Reaper HPC** (Heat Pipe Conduit). Продукт в первую очередь примечателен своей системой охлаждения. Помимо обычного для таких модулей алюминиевого рассеивателя тепла производитель снабдил свое решение дополнительным радиатором, к которому от модуля ведут две тепловые трубки. Новинки будут продаваться в комплектах по две штуки, суммарным объемом в 2 Гб, предназначенных для работы в двухканальном режиме. Первые модули DDR2 серии Reaper HPC работают на частоте 1066 МГц с таймингами 5-5-5-15 (CAS-TRCD-TRP-TRAS). Поддерживается технология Enhanced Performance Profiles (EPP), что облегчит разгон для начинающих энтузиастов и даст дополнительные возможности настройки системы для опытных пользователей, а также повысит производительность в системах на базе чипсетов NVIDIA SLI. Номинальное рабочее напряжение модулей составляет 2.1 В, однако сам производитель дает разрешение на использование значения 2.4 В ± 5% без потери гарантии, которая, как обычно у OCZ, является пожизненной.

Источник: *iXBT*

## Грядет безвентиляторный мир

О решении задачи эффективного охлаждения микропроцессоров, графических процессоров, памяти и других компонентов современного ПК на качественно новом уровне объявила компания **Novel Concepts**. Она официально представила новый материал, получивший название **IsoSkin**, предназначенный для изготовления теплопроводящих поверхностей. Как утверждается, новинка, которую сам производитель называет «термическим сверхпроводником», по теплопроводности превосходит медь в 20 раз. Напомним, что благодаря своей высокой теплопроводности медь очень часто используется в конструкции радиаторов, а именно — в той их части, которая непосредственно прилегает к источнику тепла. Материал, разработанный специалистами Novel Concepts, по данным компании, настолько эффективен, что слой этого материала толщиной 1.5 мм во многих случаях позволит вообще отказаться от применения вентиляторов. IsoSkin на 60% легче меди и существенно превосходит ее по термическому КПД. Как известно, высокое значение термического КПД свойственно алмазам высокой чистоты. Если верить Novel Concepts, IsoSkin вчетверо превосходит даже этот материал. А что насчет цены? По оценке компании, стоимость теплопроводящих изделий из IsoSkin в производстве составит порядка нескольких центов в расчете на кв. см. Компании-производители микропроцессоров и других электронных компонентов уже принялись за тестирование IsoSkin.

Источник: *iXBT*

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

# Мобильные новости

## Геймдев с «Мотором»

Компания **Motorola** объявила о запуске конкурса **MOTODEV Game Developer Challenge**, по итогам которого два разработчика получат право на выпуск игр на рынок через спонсора соревнования, издателя игр **I-play**.

Цель MOTODEV Game Developer Challenge — найти независимых талантливых разработчиков со всего мира. Они смогут представить свои игры на конкурс в двух категориях: *Best Java Software Game* (игра должна подходить для телефона Motorola MOTOKRZR K1) и *Best Windows Mobile Game* (игра должна работать на телефонах семейства Motorola MOTO Q). Прием работ на конкурс продлится до 10 августа 2007 года. В жюри входят представители Motorola, I-play и других известных компаний. Они будут оценивать работы по критериям уникальности, интересности, дизайна, управляемости, инновационности подхода к графике и звуку. Победители в категориях будут объявлены осенью 2007 года. Победители получат право на издание игр, занявшие вторые и третьи места — возможность встретиться с жюри и обсудить с ним свои предложения.

Источник: «*Мобильный контент*»

## Opera Mobile 9

Компания **Opera Software** анонсировала следующую версию своего браузера для мобильных устройств и рассказала о его возможностях.

По словам разработчиков, веб-браузер **Opera Mobile 9** предоставит пользователям возможность быстро переключаться между режимами просмотра. Среди таких режимов — просмотр «с высоты птичьего полета», когда на экране мобильного устройства можно просматривать целиком всю страницу в оригинале и выбирать отдельные ее области для зумирования. Возможен также традиционный просмотр, когда весь контент адаптируется для просмотра на маленьком экране.

Во многом возможности Opera Mobile 9 будет пересекаться с функциями «старшего брата» для ПК. В частности, в мобильной версии также реализована поддержка технологии «виджетов». С помощью последней производители аппаратов и операторы смогут создавать и персонализировать такие сервисы, как прогноз погоды или получение информации о дорожном трафике.

Еще одной особенностью нового мобильного браузера станут совместимость со стандартами JavaScript, обновленные движки для рендеринга с поддержкой приложений AJAX и технологии DOM.

Версии Opera Mobile 9 будут выпущены для всех существующих мобильных платформ.

Источник: «*мАбила*»

## Плохой рингтон — дурной тон

По данным опроса британцев, опубликованным на сайте **mad4mobilephones.com**, 80% из них стыдятся своих рингтонов, а 97% судят о других на основании мелодий их сотовых. Большинство респондентов меняют рингтоны на телефоне несколько раз в год, в среднем 3.4 раза, и тратят 37.5 минут на принятие решения о выборе рингтона.

Исследователи, проводившие опрос, по его результатам выделили несколько типичных групп пользователей в зависимости от предпочитаемых ими рингтонов.

90% опрошенных признались, что их критиковали за плохой выбор рингтона. Многие пользователи часто смущаются, когда звонит их телефон, а некоторых окружающие ругали за использование раздражающего рингтона, предустановленного производителем телефона. 10% пользователей меняют рингтон каждую неделю, пытаясь угнаться за модой на последние мелодии. Большинство опрошенных думают при этом, что судить о характере владельца телефона вполне можно по рингтону — если тот недостаточно «крут», то таков и хозяин аппарата.

Источник: «*Мобильный контент*»

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

Kri, ассасин
Сергей МОХОВ, обозреватель

# VOYAGE CENTURY

**Разработчик:** Snail Game
**Издатель:** IGG
**Жанр:** MMORPG
**Системные требования:** процессор 1 ГГц, 32 Мб видео, 256 Мб ОЗУ, 3 Гб свободного места на диске, подключение к Internet
**Официальный сайт:** http://www.voyagecentury online.com/

*И те из вас, кто остался в живых, будут завидовать...*
*«Остров Сокровищ»*

Полночь. Игроград. Дом №5 по улице Хаоса. Комната хозяина.

*Обстановка была странной. Развешанное по стенам древнее оружие «а-ля клеймор» и арбалеты контрастировали с футуристического вида ракетницами и бластерами, беспорядочно разбросанными по полу. Под потолком соревновались в скорости два маленьких вертолетика, а по персидскому ковру курсировали тараканы, каждый размером с пачку сигарет и, к тому же, сходные с пачкой по форме. Возле западной стены стоял лакированный плательный шкаф из красного дерева, а рядом с ним — приличных размеров терминал со множеством светящихся и мигающих кнопок и тремя здоровенными дисплеями. Терминал навеивал мысли о мире хедкрабов, ГО и вортигонтов. Напротив, под единственным окном, располагался диван с синей атласной обивкой и множеством подушек такого же цвета. На диване отдыхал человек, надвинув на глаза капюшон черного плаща.*

*Kri не спал, он просто ждал. Ждал звонка из Департамента. И вот мобильник зазвонил, и ассасин услышал хрипловатый голос из трубки. «Портал», — произнес голос. Kri выключил громкую связь, встал и, достав из кармана странного вида компас, неслышной тенью выбрался через окно.*

*Через двадцать минут на окраине Игрограда в Морской портал вошла фигура в черном плаще...*

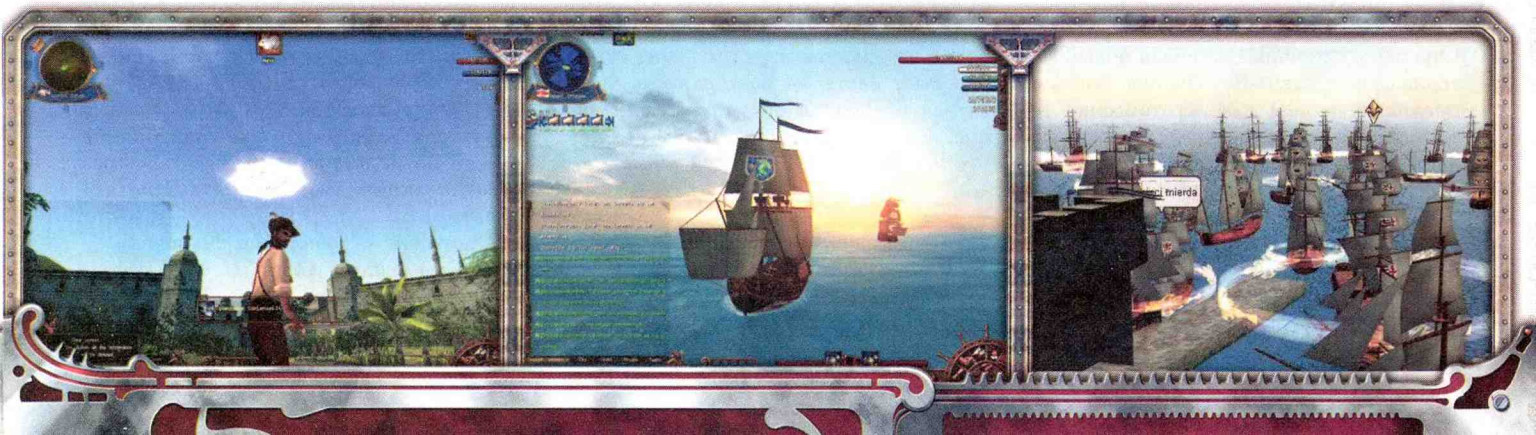
Эта статья — нечто среднее между ревью и превью, поскольку пишется по играбельной бете **Voyage Century**. Правильнее всего будет назвать ее beta-preview. И хотя никаких феноменальных результатов от игры на данной стадии разработки ожидать не стоит, перспективы ее развития, на мой взгляд, вполне очевидны. У корейских разработчиков уже сейчас вырисовывается довольно забавная онлайн-РПГ с элементами морской аркады. Да-да, именно аркады, поскольку Snail`ы не позиционируют свое детище как сколько-нибудь достоверный симулятор морских боев. Но обо всем по порядку.

Начать, пожалуй, стоит с мира игры. Разработчики, видимо, решили: раз игра глобальная (то есть Massive), то и мир должен быть не менее глобальным. И, особо не озадачивая себя выбором географических рамок, попросту воссоздали виртуальный вариант нашей планеты. К счастью, масштаб не соблюден, и потому игроки лишены «удовольствия» совершать кругосветное путешествие за 80 реальных дней. Более того, разработчики пошли дальше и сделали морские передвижения пошаговыми. Так, путешествие из Японии в Австралию займет у вас порядка десяти игровых дней и около полутора реальных минут. Правда, морские прогулки осложняются необходимостью закупать продовольствие для экипажа корабля, а потому без промежуточных остановок обойтись весьма непросто — в особенности, если вы пока не накопили достаточно пиастров для приобретения корабля с более-менее вместительным трюмом. Впрочем, как раз накопление определенной суммы денег на данном этапе не представляет собой проблемы, чем и пользуются предприимчивые корейцы с китайцами, которым только дай возможность заработать на онлайновых забавах продажей игрового золота, так потом спасу от них не будет. Но вернемся же к морским перевозкам и просто путешествиям, на которых и держится весь местный геймплей. Когда вы отправляетесь в путь, не сомневайтесь — вам гарантированы встречи с дружелюбными и не очень NPC, а также с живыми игроками, с которыми вы с большой долей вероятности будете идти по одинаковому курсу. Среди всего этого «плавающего разнообразия» периодически встречаются и пираты, так что будьте готовы защитить себя и свой корабль.

Вы спросите, зачем путешествовать? Все просто. Вы можете быть торговцем или крафтером, но чтобы продать свой товар с выгодой, придется сходить в другой город. Причем замечена следующая закономерность: чем дальше город, тем дороже вы сможете продать свой товар. Еще одна возможная причина рейдов и *«вояжов»*, — немногочисленные на данный момент квесты или охота на пиратов. Приморские города сами по себе пока что не представляют особого интереса, поскольку они малочисленные, и все, что вы, скорее всего, увидите, прибыв в очередной «мегаполис», — это горстка неписей (которые, к слову, пока мало чего умеют) вроде вендоров и тренеров скиллов, ну и еще пара-тройка таких же заблудших душ, как вы.

*...Синее море, алый по-летнему закат, чайки, неведомо почему кружащие над кораблем в открытом море, и стая дельфинов, плывущая в кильватере. Слышны удары волн о борта судна, и мачта еле уловимо поскрипывает.*

*Kri стоял на мостике за штурвалом и разглядывал горизонт в подзорную трубу. Спереди обзор немного загораживал черный парус, под которым шел корабль ассасина, но он не помешал вольнонаемному сотруднику Департамента Защиты Виртуальной Реальности рассмотреть далекий берег.*



*Kri шел на своем корабле в Афины. Город, в котором ему предстояло получить свое задание. По прибытии он отправился к связному. Им оказался невзрачный человечек лет двадцати пяти, одетый как матрос имперского судна. Он выдал Kri простое, но интересное задание — ликвидировать главу шайки каперов, которые промышляли в нейтральных водах Средиземного моря...*

Вам, наверное, не терпится узнать, как проходят бои, зачем и как убивать других игроков и пр. Здесь все очень интересно, но пока мало что из этого работает. Начнем с морских битв. В этом плане игра чем-то сродни Sid Meier`s Pirates! Пожалуй, все дело в самой системе боя. Мы стреляем, маневрируем, получаем повреждения и так далее. Вот только здесь это исполнено настолько аркадно, что невольно начинаешь вспоминать аналогичную «реалистичность» из автоаркад типа NFS. Почему аркадно, вы спросите? Да потому что я не верю, что корабль в реальной жизни может палить изо всех пушек раз в пять секунд, не верю, что на паруса кто-то когда-то вешал невидимые щиты, не позволяющие им рваться, не верю, что у моряков того времени были в арсенале «поушены», восстанавливающие корабль после попаданий вражеских ядер, не верю, что пираты кидали в кильватер мины, способные взорвать вражеское судно (впрочем, последнее возможно, но лично я этого не видел ☺). Я очень хотел бы во все это поверить, но не могу. А потому не могу назвать игру симулятором.

Пока что в игре нельзя брать вражеские корабли на абордаж, но, вероятно, эта возможность появится в обозримом будущем. Я в этом уверен, поскольку рукопашный бой уже сейчас можно качать на мобах за пределами городских стен. Кстати, из оружия игроку доступны сабля, пистоль и топор. Пользуясь этим вооружением, мы можем выполнять немногочисленные наземные квесты в стиле «иди убей во-он ту стайку ёжиков!».

Говоря об экипировке, нельзя не упомянуть разнообразие предметов для корабля. Уже сейчас в игре есть более пятидесяти видов пушек и стремящихся к тому же количеству обшивок для корабля, прочих мин и носовых таранов. Ну и, разумеется, уже упоминавшиеся ранее «поушены», продовольствие и боеприпасы. Можно насчитать порядка 15–20 разных видов кораблей. Разнообразие, как вы уже могли догадаться, достойное жанра MMO.

Вернемся к нашему персонажу. Как и в любой уважающей себя игре с элементами RPG, персонаж получает опыт. А опыт он получает за все подряд. Например, за морские передвижения и за убийство мобов. Опыт рано или поздно приводит к повышению уровня. Вот тут-то и начинается прокачка персонажа. Скиллы в Voyage Century бывают разные. Есть базовые, влияющие на все остальные. Таких скиллов немного, десятка два, к тому же, большая часть предназначена для крафтинга и торговли. Боевых же навыков совсем мало. Их даже можно перечислить: ручное оружие, пушки и навигация. Поднимаем уровень базового скилла — и вуаля! — у нас есть скиллпоинт, используя который, можно за определенную плату приобрести у тренера новое умение или улучшить уже имеющееся. Среди умений хочется отметить такое форменное безобразие, как повышение скорости корабля на N`ное количество процентов и увеличение скорострельности пушек (так и лезут в голову негры, которых бьют плеткой, чтобы быстрее носили ядра).

Итак, мы прокачали персонажа, купили и оборудовали корабль, вдоволь наторговались и накрафтились. Что же дальше? А дальше начинается самое интересное. PvP и PvE в любой MMORPG — самая важная часть геймплея. И если уничтожение оленей с кузнечиками целесообразнее отнести к геноциду Player vs Greenpeace, то морские баталии выполнены на должном уровне и способны заставить попотеть даже опытных морских волков. Если вам наскучило просто ходить между городами в поисках более выгодных цен, и вы решили попробовать потопить пару-тройку мирных кораблей, готовьтесь к тому, что вам будет оказано всяческое сопротивление, и я бы не советовал появляться в водах той страны, корабли которой вы потопили. Что касается, PvP, то playerkilling — всегдашний выбор разработчиков из Кореи, так что не приходится рассчитывать на что-то в стиле Guild Wars или World of Warcraft.

Если же в вас еще не умер пацифист, то можно попробовать поискать сокровища, сдавая их правительству за некие эфемерные очки репутации, которые на данном этапе ни на что не влияют.

*...Через десять минут Kri уже подходил к логову пиратов. Он был уверен, что сможет справиться с превосходящими силами противника, он просто шел на поднятых парусах и думал о том, что пират — очень странное существо, что убить его — это как минимум интересно. И вот на горизонте показалась эскадра противника.*

*Именно здесь ассассин понял, что занимается бог знает чем, спустил паруса, достал из трюма СВД и стал целиться. Да, ему необходимо убить только одного пирата. Поймав в прицел голову с треуголкой на макушке, Kri нажал на курок. И все бы хорошо, вот только сразу после этого мир замер, а прямо перед ассассином появилась надпись «The server is undergoing updates. You can download new beta-version of Voyage Century from our website».*

*Теперь целью Kri стал тот, кто занимался состоянием порталов в Игрограде...*

Графика в Voyage Century — это, пожалуй, один из самых позитивных элементов игры. Все, что касается моря — чуть ли не шедевр. Как порой приятно наблюдать за качкой корабля в шторм или направлять его прямо по лунной дорожке в полнолуние... Правда, есть и негативные моменты, но все они поправимы. Во-первых, это текстуры, которые не отличаются детализацией, ну и во-вторых, — небо. На последнем стоит остановиться детальнее. Небо в VC совершенно сумасшедшее. Плоские облака плывут мимо плоского солнца по плоской же поверхности визуально пуленепробиваемого купола неба, и тут наступает ночь. Да, именно так. Наступает моментально. Но что-то мне подсказывает, что разработчики до релиза это поправят. Ведь WoW тоже не сразу делался...

Подбивая итоги под всем вышесказанным, хочется порадоваться, что корейцы еще не разучились делать игры, что игра, находящаяся на стадии бета-тестирования, уже может похвастаться океаном и маленьким морем особенностей, недоступным играм в другом сеттинге. Несмотря на аркадность, **Voyage Century** затягивает. Игрок чувствует себя настоящим пиратом, воином или торговцем, живет в этом мире. А недочеты и недоразумения **Snail Game** еще успеют поправить. Главное, что потенциал имеется. Поверьте, эти разработчики смогут доказать всем, что бесплатная игра и плохая игра — не синонимы.

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

JOHN WOO PRESENTS

# STRANGLEHOLD

**Разработчик:** Midway Studios Chicago
**Издатель:** Midway Games
**Жанр:** action 3rd person
**Системные требования:** неизвестны
**Дата выхода:** август 2007 г.

## Джон Ву вступает в игровой мир!

Хотите верьте, хотите нет, но всемирно признанный мастер фильмов жанра экшен, великий, могучий и просто гениальный сверхкультовый and мегахаризматичный режиссёр современности и действительности с реальностью **Джон Ву** решился на отчаянный шаг. Великий Уроженец Южного Китая в союзе с **Midway Games** задумал увековечить один из своих самых великолепных фильмов «Круто сваренные» **(Hard Boiled)** на экранах мониторов. Планируется сие без всякой иронии эпохальное событие на третий квартал 2007 года, а чуть конкретнее — на август. Конец лета, начало осени — прекрасное время для разборок инспектора Текилы с мафиозным миром. Особенно если учесть, что актер Чоу Юн-Фат, проснувшийся знаменитым после премьеры «Круто сваренных», принимает личное участие в создании **Stranglehold** — игры по мотивам отличного фильма великого режиссёра. Ну что ж, господа мои ценители красивой стрельбы и мастерских приемов карате, ликуйте, ибо ваше время настало! Инспектор Tequila, «Коготь Дракона», бывшая жена, сорок выстрелов в минуту, полеты в воздухе, замедленные удары... да что там говорить — это нужно чувствовать!

## Было бы счастье, да мафиози все испоганили

Само собой разумеется, русские мафиози. Ведь русская мафия — это сила. Это чёрная икра, это водка, это роскошные женщины, это Колья и Борья в ватниках, с пулеметами наперевес. В представлении Запада, конечно. А кто же славянские бандиты в глазах Джона Ву? А китайские триады? А японская Якудза? А чикагские банды? Все смешалось в криминальном мире. Разборки следуют за разборками, взрываются рестораны, умирают от пуль люди — идет передел сфер влияния. В Гонконге убивают полицейских, в Чикаго похищены две женщины. Новоявленные вооружённые до зубов криминальные группировки пытаются выбить старые с теплых, насиженных мест. Однако могучих колоссов преступности сломить не так-то просто. У них хватает и ножей, и стволов, и своих людей во всех нужных организациях. Обычными методами к ним не подступиться. Хотя на «обычные» методы никто и не рассчитывал...

Одним хмурым, ничем не примечательным днем шокирующая весть облетела всех членов самого влиятельного и грозного преступного клана Гонконга «Коготь Дракона» — внучка главы клана, харизматичного Вонга, похищена свежесколоченной бандой «Золотой Тростник». Баланс в криминальном мире нарушен. Внучка Вонга, для безопасности отправленная в Чикаго на время кровавых квартальных войн, именно там попала в сети русской мафии, плотно сотрудничающей с «Золотым Тростником». Такой поворот событий господин Вонг не учёл. Но, пытаясь во что бы то ни стало сохранить главенство своего клана в бандитском мире, опытный и хитрый Вонг обращается за помощью к инспектору Текила. Благородный и суровый инспектор не может отказать, внучка главы «Когтя Дракона» — его бывшая жена. Он берет пару пистолетов, выкуривает дежурную сигарету и, мрачно усмехнувшись, идет вершить свою собственную справедливость ради спасения все ещё небезразличной ему человеческой жизни. Ведь он Hard Boiled Cop, для которого закон лишь формальность, не всегда отвечающая современной жизни. Он привык делать не то, «что нужно», а то, «что правильно». Именно поэтому он всегда остается победителем. А кого и как он будет побеждать, знает Джон Ву, Midway, ну и я немного.

## Немного о Tequila Time

Если после всех этих громких слов разработчиков, после моего дикого пиара, после многократного повторения имени Джон Ву вы еще не сражены наповал и не грызете пальцы в ожидании сего громкого проекта, я попытаюсь изменить ситуацию и повергнуть вас в шок некоторыми пресс-релиз-пиар-меджик — заявлениями разработчиков.

Во-первых, игра создается на основе *Unreal Engine 3* (у добросовестных фанатов уже начинает перехватывать дыхание), во-вторых, имеет в своем арсенале технологию, использующуюся в физическом движке *Havok* (все недобросовестные фанаты стали добросовестными), а именно — технологию разрушения объектов massive destructibility (наиболее слабонервные из читателей в этот момент должны упасть в обморок от восторга),1 и, в-третьих, обладает всеми нами любимой функцией *замедленного боевого режима* aka «сло-мо», названного в честь героя Чоу Юн-Фата *Tequila Time* (все, кто до этого был безразличен к игре, полезли в Интернет, чтобы лично выразить свое признание Джону Ву). Ну как, я вас удивил до глубины души? Заставил ваши сердца биться чаще? Нет?!! Ну что ж — вы сами этого хотели! Идем дальше!

Помните фильмы «Сломанная стрела» и «Без лица»? Помните их красивые, шикарные перестрелки, замедленные падения и схватки плохих с хорошими с применением всяких зрелищных

приёмов? Хотя нет, не так. Помните игру *Dead to Rights* и суперкрутого, безмерно акробатического полицейского Джека Слейта, умеющего «летать» в «сло-мо» и уничтожать врагов с помощью фантастических бросков, захватов и выворотов рук, ног и головы с автоматами и пистолетами вместе? Не помните? Так вспомните! Вспомните, поверьте мне, вспомните! Посмотрите хотя бы один раз на инспектора Текилу — и вспомните. Вспомните все. Даже то, чего не помнили никогда.

Персонаж Чоу Юн-Фата будет парить над землей, стреляя из двух пистолетов одновременно, сможет отталкиваться от стен, прыгать с люстры на люстру, скользить по ступенькам или взбегать вверх по скелету динозавра (фрагмент ролика). Он будет преследовать врага на земле и на воде, в китайском ресторане и на причале, в бедняцких кварталах и домах богачей. Своей жесткой рукой Текила будет управлять моторной лодкой и гоночным автомобилем, а если понадобится — то и джипом-внедорожником. Из уровня в уровень характеристики инспектора повышаются, он сможет овладеть поистине кошачьей грацией и изучить сложные трюки и комбо-движения, недоступные ранее. Он станет истинным компьютерным воплощением своего киношного героя, и вся компания Midway Studios уверена в этом целиком и полностью. И именно поэтому волны пиара, пущенные ее мастерами, уже захватили весь заинтересованный геймерский мир и часть безразличного. Некоторую часть пиара вы только что прослушали и сообразно задумке пиар-менеджеров и моим стараниям за это время уже должны из «среднестатистического пользователя» превратиться в потенциального покупателя игры Stranglehold. Это в идеале. А в реальности мне еще предстоит вам рассказать о подмеченных минусах и недостатках готовящегося мегахита. Ведь, к сожалению, без них не бывает.

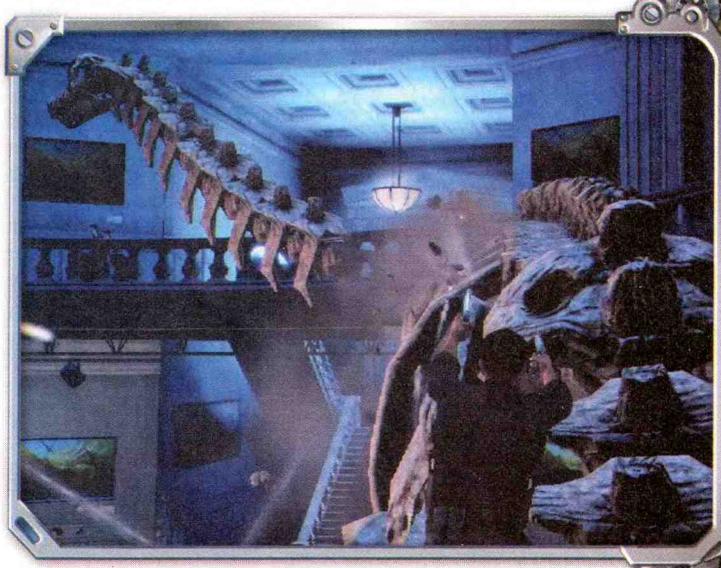
## Первые недоработки — они же огорчения

Ву Ю-Сен (настоящее имя Джона Ву) воистину велик и гениален. К сожалению, его гений не может передаваться на расстоянии, вселяться в головы разработчиков Midway Studios Chicago и помогать им создавать по-настоящему великие игры. А жаль. Ведь участие Джона Ву и Чоу Юн-Фата в разработке игры — это, конечно, хорошо, но, к огромному сожалению, этого недостаточно. Ведь не будут же эти китайские мастера лично кодить коды и рисовать игровые модели, попутно прорабатывая физический движок и не забывая об интерактивной местности. Нет, не будут. Еще раз повторяю: а жаль. Сейчас объясню почему.

Берем официальный трейлер игры, скачиваем его, затем скачиваем все остальные ролики, вплоть до интервью с самим Джоном Ву, смотрим скриншоты, сожалеем об отсутствии демки и, глубоко задумавшись, начинаем легкий анализ происходящего действа.

Да, Unreal Engine 3 — это сила. Да, Havok — это мощь. Да, инспектор Текила — это харизма. Да, возможность разрушения почти всего — это супер. Но. Без «но» никуда. Давайте посмотрим поближе на движения инспектора, на прорисовку окружающих предметов. На лица врагов, наконец, представленные на наше рассмотрение в демонстрационном ролике. Отмахнувшись от взрывов и неплохо исполненных клубов дыма и не делая скидку на великолепно прорисованного Крутого Копа Tequila, перемещаем свой взгляд вслед за пулями, выпущенными из пистолетов китайского героя. Вау-вау, что я вижу — старые добрые угловатости и недоработки. Старые добрые глючки и недорисовки. Почему я не удивлен, увидев вас здесь? Почему я был уверен, что вы обязательно будете? Даже в демороликах. А вернее, именно в них. Лед и пламень, кровь и песок — ну почему в нашем потококлепательном мире все так ясно и понятно?! Господа разработчики, я к вам обращаюсь! Вы же не очередного «некоронованного короля шутеров, выпущенного за месяц» клепаете. Вы же создаете новый культ, творите, как говорится, историю. Ну почему, почему вокруг одни и те же недоработки? Да, я не спорю, раньше было еще хуже, а дальше, возможно, будет только лучше. Но, тем не менее, вот ЭТО — все, что ваши умы подготовили к МегаРелизу?!! Да, я знаю, что релиз планируется на август, но ведь изначально игру Stranglehold хотели выпустить зимой 2006-го. Что, возможности не позволили? Или совесть не пустила? Не захотели однобоких противников и полупрозрачных текстур? Правильно, что не захотели, очень правильно. Однако — что изменилось с того времени? В чём появился плюс, а в чём добавился минус? Все прекрасно видно на ваших же роликах, которыми вы, по идее, должны гордиться.

Вот инспектор Текила, с искаженным яростью лицом, перезаряжает помповое ружье, попутно небрежно уклоняясь от свистящих свинцовых сюрпризов, выпущенных из пистолетов/автоматов своих противников. Красивое зрелище, ничего не скажешь. Красивое и показательное. Со всех сторон. Слегка подрихтованная графика времен Dead to Rights с нами. Да, все стало гораздо четче, красивей и ярче, но идея осталась та же. И небрежность та же. Еще более показательный момент — круговой отстрел инспектором врагов в плащах и шляпах на фоне взлетающих (и пролетающих сквозь пред-



меты) белых голубей и рушащихся каменных колонн. Инспектор, пистолеты, выстрелы, кровь выполнены великолепно, даже враги не подкачали, но вот момент попадания пули в компьютерного врага вызывает стойкое ощущение чего-то старого и корявого. Особенно смешно, когда пуля пролетает мимо, а из тела бандита начинает литься кровь. Возможно, я придираюсь, возможно, это все мелочи, которые очень скоро исправят, но, поверьте, смотреть на красивые динамичные бои Текилы с врагами, полные акробатики и патронных гильз, а потом в замедленном повторе видеть такой вот нонсенс — это очень огорчает. Ну да, у самой хорошей игры всегда найдется масса недостатков, особенно если в период между анонсом и релизом их устранением никто не занимался. Очень не хочется, чтобы и данном случае произошло то же самое.

## Вывод

В игровом мире грядет буря. Грядет ураган. Грядет великая перемена. По крайней мере, я в это верю и на это надеюсь. Я не хочу думать о всяких багах и глюках, я в первый раз хочу изменить своему скептицизму, пессимизму и сарказму. Я хочу, чтобы у господ из **Midway Studios Chicago** все получилось. Я хочу, чтобы игра **Stranglehold** родилась такой, как ее изначально задумывали, — великолепной. И да поможет «Мидвею» в этом сам Джон Ву.

**P.S.** В недрах компании зреет внедрение в Stranglehold такой фишки, как возможность совместного прохождения игры.

Сергей МОХОВ aka Kri

# 2142 BATTLEFIELD NORTHERN STRIKE

**Разработчик:** Digital Illusions
**Издатель:** Electronic Arts
**Жанр:** многопользовательский FPS
**Дата выхода:** март 2007 г.
**Официальный сайт:** http://www.northernstriketraining.ea.com/

*Война будет длиться до тех пор, пока люди будут иметь глупость удивляться и помогать тем, которые убивают тысячами.*
*Пьер Буаст*

В мире существует великое множество самых разнообразных игр, но лишь очень редкие экземпляры становятся знаковыми, культовыми, да и просто интересными игрокам. **Battlefield 2142** — одна из этих игр. Многие ругали ее за недостаточное количество карт, некоторым уже успели наскучить местные средства передвижения, кто-то прокачал все, что только можно, до максимума и ему стало скучно набирать очки. Наконец мольбы геймеров были услышаны, и **Digital Illusions** анонсировали экспаншен-пак. Имя ему — **Battlefield 2142: Northern Strike**.

Итак, чем же нас порадуют разработчики? Во-первых, продолжением банкета. Ход войны изменится, и силы ПАК будут все дальше и дальше продвигаться в Европу в надежде использовать здешние ресурсы в своих целях. Теперь основным театром станет территория вокруг Средиземного моря. ЕС боится присутствия ПАК и потихоньку сдает позиции, пропуская врага в Центральную и Северную Европу. Бои чаще всего будут проходить в городах. Более того, «Титаны» будут использовать и в урбанистических декорациях. Но никуда не подевались ледовые пустоши и горные пики.

Разработчики обещают нам три новых карты. **Port Bavaria** — карта, дислоцированная высоко в Альпах. Главной целью Евросоюза является уничтожение «Титана» ПАК, который не дает силам ЕС вести полноценную борьбу в секторе. В этом им должны помочь наземные катапульты, используя которые, бойцы будут попадать выше в горы, чтобы иметь возможность предпринять более эффективную атаку. По сюжету Port Bavaria когда-то была базой снабжения Титанов, своего рода крепостью для европейцев. Но поскольку линия фронта все время смещалась на запад, ЕС был вынужден оставить базу в распоряжение сил ПАК. Теперь же они пытаются опять получить контроль над этой территорией. Ну и да, играть можно как в режиме «Титан», так и в «завоевание».

**Bridge at Remagen**. Известное поле боя во времена второй мировой снова станет средоточием жестоких баталий за захват моста. Спустя 200 лет после того, как американская девятая бронетанковая дивизия пересекла мост, ЕС предпринимает смелое нападение на Рейн, в надежде установить контроль над его восточным берегом. Основной фичей этой карты должны стать небоскребы и монорельсы. Таким образом, большая часть битвы пройдёт над землей (какие ж это просторы для снайперов!), хотя и про технику не забыли. Здесь мы сможем испробовать абсолютно все виды наземной и воздушной техники, включая самые новые «шайтан-машины». Примечательно, что на этой карте мы вольны также поиграть в обоих режимах.

Ну, и последнее — осада города в **Liberation of Leipzig**. Поздним летом 2145 года войска ЕС отвоевали большую часть Западной Европы и получили возможность провести ночной штурм Лейпцига, последнего оплота сил ПАК в Европе. Карта доступна только в режиме «завоевания», но и «Титан» на ней тоже присутствует, правда, в разбитом виде. Канал делит карту пополам, и с одной стороны оказывается ЕС со своими pad launcher`ами, а с другой — ПАК, обладающая всеми контрольными точками на карте, которые нужно защитить. Обеим сторонам доступны их новые виды техники. Очень интересно посмотреть на постапокалипсическую заснеженную Европу, да и на битву, проходящую прямо на вершине горы.

Также нельзя не упомянуть новые виды техники, коих намечается аж два: по одному на сторону конфликта. Так, в распоряжение Евросоюза поступит крепость на колесах под названием *AV Goliath*. Её медленная скорость обещает быть компенсирована неслабой сопротивляемостью практически любому виду оружия, возможностью лечить и поставлять боеприпасы, а также изрядным количеством посадочных мест. Вы можете увидеть «Голиафа» в действии, просмотрев официальный ролик игры, доступный для скачивания с официального сайта. Другим видом техники, доступным ПАК и отсутствующем в ролике, является *Hachimoto* — лёгкий, быстрый, но зато очень уязвимый двухместный джип, пришедший на смену старым аналогам, доступным обеим сторонам. Он приспособлен под молниеносные атаки против вражеской техники и пехоты.

В игре также станут доступны новые анлоки и награды. Причем первые будут идти уже после вооружения. Скорее всего, мы увидим новое оружие для каждого класса.

Уже сейчас можно оформить предварительный заказ на официальном сайте игры. Думаю, ни у кого не возникнет сомнений в том, что каждый фанат оригинального BF2142 приобретёт и экспаншн. Что, вы все ещё ждёте, пока я начну ругать разработчиков за алчность и желание нагрести капусты, эксплуатируя популярную франшизу? Зря. Не буду я этого делать, поскольку от моего сетования на бренность бытия Digital Illusions вместе с EA меньше денег не получат, да и не раздражает меня такой подход вовсе, ибо сам я жду появления данной игры в продаже не меньше, чем прочие фанаты серии. Больно уж хочется испробовать новое оружие, покататься на «Голиафе» и посмотреть, как изменилась местность вокруг Рейна со времен Battlefield 1942.

**P.S.** Если вы не поняли ничего из этой статьи, см. ревью Battlefield 2142 в этом же номере.

**Разработчик:** Mercury Steam
**Издатель:** Codemasters
**Жанр:** horror
**Дата выхода:** конец 2007 г.

САПРЫКИН Сергей

# CLIVE BARKER'S JERICHO

*Вы когда-нибудь слышали о человеке по имени Клайв Баркер? Нет? Ну, тогда моя прямая обязанность — рассказать вам о нём. Итак, гражданин Баркер — весьма известная фигура в американской культуре. Он считается одним из лучших писателей в жанре horror и является режиссёром и сценаристом культового ужастика «Восставшие из Ада». Помимо всего вышеперечисленного этот человек успел также отметиться и двумя гейм-проектами. Первый — Clive Barker`s Undying — увидел свет в далёком 2001 году. Эта игрушка, которая позиционировала как horror action, на деле оказалась добротным шутером от первого лица с элементами хоррора. В целом Undying была воспринята достаточно тепло и получила в свой адрес в основном хорошие отзывы. Второй проект Клайва так и не дожил до релиза. Игра носила гордое название Demonic и рассказывала нам историю о демоне, который вырвался из Ада, дабы отомстить другим демонам за что-то там не знаю что. К слову, этот проект стал «главным героем» фильма Grandma`s Boy, повествующего о повседневной жизни разработчиков и бета-тестеров игр.*

*Сегодня речь пойдет об еще одном игровом проекте, в котором Баркер принимает непосредственное участие.*

## Страсти иерихонские

Итак, что же нам известно о новом творении мистера Баркера? К сожалению, практически ничего: и сам писатель, и студия-разработчик Mercury Steam, и издатели из Codemasters тщательно скрывают все детали игры. Сюжет практически не раскрыт, а единственный ролик, доступный игровой общественности, не показывает даже игровой интерфейс, не говоря уже и о геймплее. Разработчики же, которые стараются держать интригу, характеризуют жанровую принадлежность игрушки весьма растяжимым понятием action horror. Впрочем, все вышеупомянутые факты вовсе не означают, что в прессу не просочились различные обрывки информации, из которых можно составить цельную картину.

Вероятно, вас заинтересовало название данной части статьи, и у вас назрел вполне логичный вопрос: «А при чём тут, собственно говоря, Иерихон?» Ну что же, я с лёгкостью отвечу на этот вопрос, но для начала расскажу об Иерихоне тем, кто о нём никогда не слышал или же просто забыл когда-то услышанное или увиденное.

Впервые упоминание об этом городе появилось в Книге Иисуса Навина. Там рассказывалось о том, как после сорока лет скитания по пустыням еврейский народ узрел город, в котором ему хотелось бы жить. Город этот был велик и могущественен, но была одна единственная загвоздка: Иерихон был обнесён огромной и непреодолимой стеной, а жители его вовсе не горели желанием принимать чужестранцев в свое общежитие. Тогда сыны Израиля взяли огромные трубы и затрубили в них, да так, что стены города не выдержали и рухнули. Иерихон проиграл битву, даже не успев толком ничего сделать.

## В Африке горы вот такой вышины

Как вы уже могли понять из заглавия, действие будет происходить в Африке, точнее, в самом центре североафриканской пустыни, где тихие и мирные археологи вели себе свои раскопки до тех пор, пока нежданно-негаданно не вырыли город. По легендам, в нём обитает древнее Зло, которое уже однажды было повержено, и которое вновь восстало. Для того чтобы противостоять этому самому Злу вызывают Специальную Команду, состоящую из солдат, которые наделены не только самыми последними технологиями в области оружия, но и парапсихологическими способностями. Стоит ли говорить о том, что если спецотряд потерпит поражение, то всё население Земли будет поставлено под угрозу исчезновения? Радует факт того, что Баркер пристально следит за созданием игры с самого начала, а не присоединяется к процессу практически по завершении оного, как это было с Clive Barker`s Undying.

## Дьявольская графика

Хотелось бы замолвить пару слов и о графике. Если все скриншоты, которые доступны на официальном сайте игры, являются игровыми и не рендеренными (что, скорее всего, маловероятно. — *Прим. редактора*), то нас с вами ждёт просто потрясающая графика. На этот счёт у меня, честно говоря, не возникает ни малейших сомнений, ведь игрушка разрабатывается параллельно и для консолей нового поколения, а это уже говорит о многом, в том числе и о великолепии и насыщенности игровой картинки. В связи с этим фактом может не радовать только одно — совсем не хочется думать о возможных системных требованиях, но будем надеяться на то, что к моменту выхода игры (летом этого года), разработчики оптимизируют всё, что только можно оптимизировать.

Увы и ах, но на сегодня этим исчерпываются все доступные сведения об этой столь ожидаемой игре. Все люди, причастные к Clive Barker`s Jericho, держат интригу, и нельзя их в этом обвинять — ведь такое обычно бывает только тогда, когда на разрабатываемый проект возлагаются большие надежды не только разработчиков и издателей, но и геймеров. Поэтому нам остаётся только ждать лета и того момента, когда мы сможем самостоятельно убедиться либо в том, что ожидание было оправданным, либо в том, что «игра не стоила свеч».

Вирджин КЕМПЕР

# Resident evil®

**Разработчик:** Capcom
**Издатель:** UbiSoft
**Жанр:** action/horror
**Системные требования:**
✓**минимальные** — P 4-2 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 128 Мб видео;
✓**рекомендуемые** — P 4-3 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, 256 Мб видео

**Департамент. 12:00. Главный холл**

Вот уже вторую неделю кадеты, пришедшие за новым заданием, целовали замок покореженной двери кемперовского кабинета. Особенно фанатичные даже организовали график дежурств на случай, если пропавший секретарь решит вернутся. В холле недалеко от кабинета был организован палаточный городок. Кадеты понатаскали из дому бутербродов в кулечках и термосы с горячим кофе. Кто-то притарабанил старенькую черниговскую гитару и даже пытался на ней играть. Получалось не всегда хорошо, поэтому в музыканта иногда летели остатки еды, вслед за нецензурными выражениями. Одним словом, Департамент жил своей обычной неорганизованной жизнью.

**Департамент. 23:00. Стрельбище. Две недели до вышеописанных событий**

Больше всего на свете Кемпер не любил две вещи: рассольник и когда нечем заняться, поэтому в моменты, когда работы не было, юный спецагент старался посвящать самообразованию и тренировкам.

— Знаешь, Талер... Больше всего в жизни я не люблю две вещи: рассольник и когда меня отрывают от работы, — бурчал Кемпер, вися вниз головой и стреляя из этого положения по мишеням (нормальными позами он брезговал, чтобы не уподобляться рядовым агентам, поэтому как всегда усложнял себе задачу). — Вон, пусть Бато идёт, он психоделику любит, да и задание для настоящего агента, а я еще последние экзамены в университете не сдал.

— Тоже мне, работничек, — язвительно прокомментировал Талер, — если бы ты не просиживал свои шорты на стрельбище, а хоть раз заглянул в департамент, то знал был, что Бато сейчас проходит курс психологической реабилитации.

— Что, опять портал ГЛЮКанул?

— Сам ты ГЛЮКанул. Телепортация прошла успешно, проект просто оказался настолько... хм... в общем, нежная душа нашего огра не выдержала. Врачи говорят, что восстановить оба мозга проблематично, на крайняк обещали спасти хотя бы один.

— Все равно! Это задание не для меня, у меня экзамены, а ты знаешь, что я не люблю две вещи: рассольник и когда экзамены не сданы.

— Само собой! Тяжело, наверное, сдавать экзамен, когда весь день провел в женском общежитии.

— Ничего подобного, и вообще... а откуда знаешь?

— Парни из министерства внутренних дел в гости заходили. Так что если откажешься от задания, я сдам тебя им.

— Да чего они прицепились? Меня между прочим, в общежитие однокурсницы пригласили, на чай с казинаками...

— Можно подумать, что если бы не пригласили, ты бы туда сам не пробрался... с чайником чая... ящиком *казинаков*... и пони. Короче, берешься за задание? Или мне пригласить сюда представителей МВД?

— Блин. Больше всего в жизни не люблю две вещи: рассольник и когда приходится делать то, чего не хочется. Ладно, Рэнд с тобой, где портал?..

* * *

Воспоминания... Воспоминания — это то, что отличает телепортацию спецагента от телепортации кадета. Чем выше ты в звании, тем больше воспоминаний сыплется на твою голову. Именно по этой причине на серьёзное задание отправляются только агенты и спецагенты.

*«...Поступило сообщение о странных происшествиях. Местные жители деревни подверглись нападению каких-то тварей. По останкам, вернее, по их отсутствию можно предположить, что жертвы, похоже, были съедены... Отряд "Альфа" из S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Squad) отправился на выяснения ситуации и пропал без вести. Отряд "Браво" отправляется на поиски подразделения "Альфа"...»*

— Джилл Валентайн... Крис Редфилд... — сам себе шепнул Кемпер.

* * *

*Школа, Полицейская академия. Это мой первый рабочий день. Надо бы расспросить у местных, где здесь находится полицейский участок...»*

*«Брат. Сколько же времени от него не было никаких вестей. Но я должна его найти. Мне плевать как, мне плевать какой ценой, но я попаду в офис S.T.A.R.S. и узнаю, что случилось с братом и где его искать».*

— Леон Кеннеди... Клер Редфилд — снова шепнул спецагент.

*«...Город в огне. Еще недавно мы думали, что победили корпорацию Umbrella... Как же мы ошибались! Ракун-Сити горит, на улицах полно зараженных людей. Я должна выбраться, бежать из этого ада, во имя всех тех, кто погиб. Бари, Дени, Форест, я выберусь от сюда, я обещаю...»*

— Джилл Валенктайн... — последнее, что вырвалось перед выходом в новую виртуальную реальность.

## Когда мы были молодыми

Ура! Свершилось. После долгого застоя, застолья и запоя компания **Capcom** все же сумела выпустить на PC долгожданный Resident Evil 4. Все-таки, как ни крути и в какую позу ни вставай, но сказать, что эта серия игр непопулярна, никак нельзя. Хотя, конечно, можете попробовать сделать подобное заявление в кругу олдовых геймеров. В лучшем случае вам скажут: «Не шаришь ты в прекрасном», в худшем — просто засмеют перед всей честной компанией. Возможно, некоторые из вас сейчас скажут, что они играли в третью часть сериала, и игра им не показалась настолько интересной и уж тем более оригинальной. Оно и не удивительно. Третья часть была воспринята фанатами достаточно холодно, и я даже могу объяснить, почему.

RE1 был НАСТОЯЩИМ ужастиком. Старинный дом, секретные механизмы, недостаток боеприпасов, продирающая до самых пяток атмосфера... Даже вышедший чуть погодя первый Silent Hill был воспринят компанией консольщиков как RE-клон.

Не успели геймеры нарадоваться десятому, повторному прохождению RE1, а на рынках уже появляется продолжение.

И снова БУМ! Теперь в распоряжении игрока целый инфицированный город. Зомби просто разгуливают по улице, сжирая все живое на своем пути. Отличная завязка сюжета, куча документов, из которых можно узнать о героях прошлой части и их дальнейшей судьбе. Еще, конечно же, хардкорность. Это то, чем

RE всегда славился. Попробуйте пройти игру за один вечер. Я готов поставить сто к одному, что этот фокус у вас не пройдет.

Опять же таки, как бы в ответ на нетерпеливые аплодисменты заждавшихся зрителей, на сцену выходит Resident Evil 3! Все бегом за компакт-дисками! И...

Эм... подождите, где-то я это уже видел. Снова город, снова толпы зомби... подождите, это уже было во второй части. Где обещанный БУМ? Где оригинальность? Где...

Такие вопросы возникали весьма часто. Впрочем, даже несмотря на отсутствие чего-то нового и невиданного, игра была пройдена, а мысли в голове снова сложились в уже привычный вопрос: «А когда же продолжение?»

## Полицейский из «Ракун-Сити 2»

*«2004 год. Шесть лет прошло с тех пор как Ракун-Сити был уничтожен ядерным взрывом. J- и T-вирус были стерты с лица земли навеки. Агонизирующие остатки корпорации Umbrella вскоре и вовсе развалились из-за отсутствия финансирования, а разрабатываемые проекты были уничтожены правительством.*

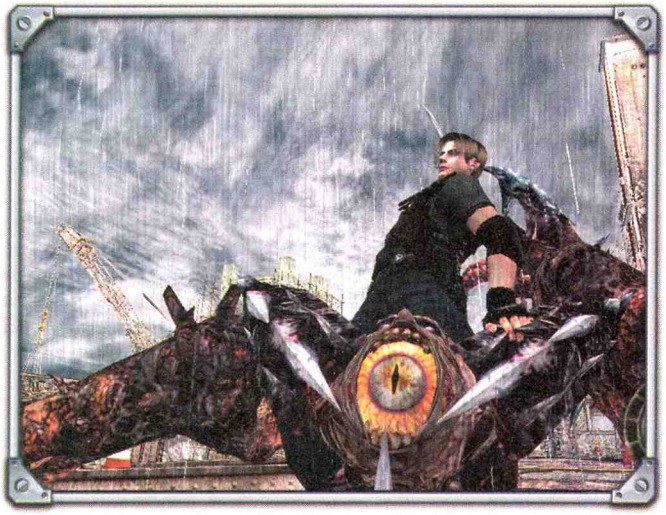
*Несколько лет тренировок и обучения не прошли даром. Теперь я работаю на секретную правительственную организацию, которая подчиняется только президенту. Я был приставлен к президентской семье в качестве телохранителя...»*

С этого начинается игра. Вот правду все-таки говорила моя бабушка: «Все новое — это хорошо забытое старое». В ряды борцов с мировым злом вернулся старый знакомый — Леон Кеннеди. Этот парень с фамилией президента США должен был стать полицейским в Ракун-Сити, однако первый рабочий день у него не сложился из-за отнюдь не мирной демонстрации зом-

би на улицах города. Леон — один из немногих выживших после уничтожения Ракун-Сити. Отличившегося в истории с J- и T-вирусом (RE2) Леона завербовали в секретную организацию. Как одному из самых лучших агентов ему было поручено найти пропавшую дочь президента США. Судя по последним данным, следы ведут к небольшой испанской деревушке...

* * *

Положа руку на сердце, могу честно сказать, что первое впечатление от увиденного — не самое приятное. Бедноватые текстуры, практически полное отсутствие динамического освещения, видеоролики в низком разрешении и прочая, прочая. Стоп. Погодите. На приставке все выглядело гораздо лучше. Я же помню: постоянный туман, качественные тени, жуткая атмосфера. Куда это все делось? Что вы говорите? Вырезали? Тяжело было перенести на PC-платформу эффекты с



консоли? Мдя... Как выразились на одном из игровых форумов, за то время, пока игру переносили на PC, можно было успеть переписать движок по новой.

Ну ладно, не одной графикой живем. Где там эта дочка президента? Ща я ее спасу. О! Вон мужик стоит, пойду спрошу, не видал ли он девчонки.

— Извините, не видали ли вы здесь вот эту девушку *(показывает фотографию)*.

На вопрос мужик не ответил. Хотя тот факт, что он взял в руки топор, явно свидетельствует о том, что сегодня к разговору он не расположен. Э! А ну стоять! Сельскохозяйственный инструмент на землю, лицом к стене, руки за голову! Ты что, не слышишь, что ли? Ну ладно, сам напросился.

Далее идет первая боевая сцена, после которой я еще долго приходил в себя. Наверное, Задорнов описал бы это так: «После того как Леон выпрыгнул в окно, выбив собой стекло, Кемпер задумался...»

Так. Стоп-кадр еще раз. Мужик схватил топор и побежал на меня... Что-то не очень это похоже на Resident. А где же уродливые обгрызенные зомби, которые неспешно ковыляют, вытянув руки вперед? Ладно. Допустим, это новый вариант вируса. Вопрос второй: в какой школе Леон изучал боевые искусства, если его эффектный удар ногой с разворота (привет, Чак Норрис) впечатывает врага в стену? Вопрос третий: почему вместо того, чтобы культурно открыть окно и выпрыгнуть, Леон кидается в него, выбивая корпусом стекло? Вопрос главный: что будет дальше?

А дальше будет все еще круче и зрелищней. Геймплей четвертой части рассчитан на людей, у которых развит скорее мозжечок, чем мозг. Действовать нужно быстро и точно, иначе враги просто порежут вас на шницель.

«Это же не Resident Evil!» — вопят фанаты. Ага, согласен — но, блин, ИНТЕРЕСНО, чёрт возьми, и увлекательно — просто до потери, простите, мужского достоинства (в нормальном смысле этого слова, конечно).

* * *

**Верстальщик:** Ягуар, там есть некоторые вопросы по системным требованиям к игре, подойдешь?

**Я:** Ага, вот сейчас добью всех и подойду.

*Проходит полтора часа.*

**Верстальщик:** Ягуар, ты с системами обещал разобраться.

**Я:** Да хорошо, хорошо. Тут двое еще остались.

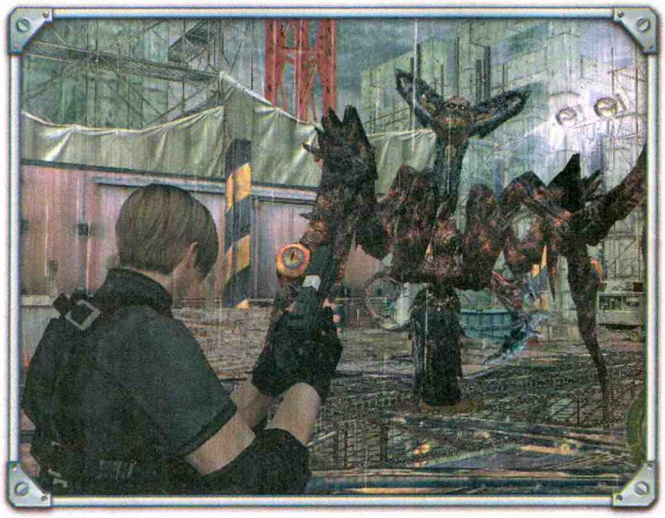
*Еще полтора часа.*

**Верстальщик:** Ягуар, ты системные требования посмотришь, в конце концов?!

**Я:** Да чего шуметь-то?! Меня вон убили из-за тебя.

* * *

Геймплей действительно очень увлекает, поглощая огромную массу времени. Сражения с боссами — вообще супер. Тут уже Леон пускает в ход все свое мастерство. Прыжки, уклонения, кувырки, сальто и прочие изыски современного экшена. Большим и ярким плюсом ко всему вышеописанному выступают интерактивные ролики. Помните Fahrenheit? Вот тут все так же. Запускается ролик, например, такой: главгерой сражается на ножах с одним из боссов. Успели в нужный момент нажать указанную комбинацию клавиш — отбили удар врага. Не успели — смотрим ролик о том, как Леона протыкают насквозь ножом. Причем эта сцена не самая лучшая. Лично для меня самый «вау!» была сцена, где Леон уворачи-

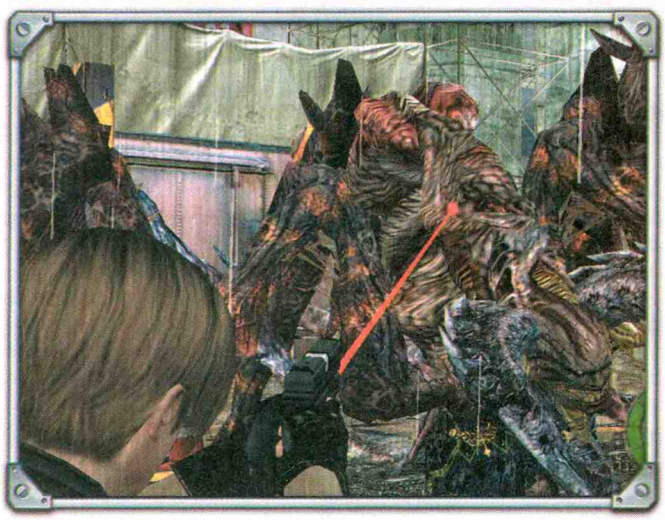


вается от лазерных лучей. Фильм помните? Так вот, отчаянные танцы капитана в лазерных лучах — ничто по сравнению с тем, что в подобной ситуации вытворяет наш главгерой.

## Постреляем?

Арсенал игры практически не изменился со времен третей части. Все тот же набор стволов, расширенный за счет добавления разных моделей того или иного класса вооружения. То есть под один тип боеприпасов в распоряжении игрока есть несколько видов оружия.

Допустим, под 9-мм патрон, есть несколько пистолетов, которые появляются по мере прохождения. Каждый из них чем-то лучше или хуже предыдущего. Один пробивает тушку врага



насквозь, что весьма удобно в узких коридорах. У другого весьма обширный набор апгрейдов. У третьего — очень большая дальность прицельной стрельбы.

Боевые характеристики оружия, опять же по мере прохождения, можно улучшать путем приобретения всяческих оружейных бонусов. Кто сказал: «Стоп? Какие еще приобретения?» Ха-ха! Еще одна весьма интересная фича: в игре есть торговцы! Представьте себе загаженный поселок, куча обезумевших жителей с топорами и вилами, монстры всякие. И посреди всей

этой катавасии в один прекрасный момент появляется странный мужик: черный плащ с капюшоном, здоровенный рюкзак, лицо наполовину закрыто шарфом. Мужик подзывает Леона и предлагает посмотреть на товар.

В рюкзаке у торговца куча всяких полезных штук. В первую очередь это, конечно, новые виды оружия, несколько полезных приспособлений — например, карта местности, на которой ука-

зываются все тайники, места сохранения и расположение других торговцев. Также можно купить более обширный кейс для своих вещей (кстати, его советую покупать в первую очередь: привычных сундуков в игре нет, и положить куда-то лишние аптечки или патроны попросту некуда, а все, что вы выбрасываете из кейса, моментально исчезает).

Помимо продажи торговец также занимается и улучшением оружия. У каждого ствола есть пять параметров: мощность, скорострельность, скорость перезарядки, вместительность магазина

и точность. Первые четыре улучшаются простой покупкой бонусов. Точность оружия можно повысить за счет приобретения всяческих дополнительных загогулин. Например, для повышения точности местного варианта Uzi необходимо купить улучшенный приклад, для винтовки — специальный прицел и т.д.

Естественно, все это не за красивые глаза. За свои услуги и товар торговец требует денег. Местные тугрики выпадают из убитых врагов либо в чистой валюте, либо в виде какого-нибудь сокровища: алмазы, ожерелья, браслеты, которые можно потом продать торговцу.

Да. Сразу хочу предупредить: оружие в игре не валяется на полу, не висит на стенах, и на потолке его тоже нет. Все пистолеты и пулеметы можно только купить или заработать, выполнив задание торговца. Зато с боеприпасами все наоборот. Купить их нельзя, поэтому внимательно смотрите по сторонам, дабы не пропустить заветную коробочку с патронами.

## Не тихий холм

Как я уже писал выше, графическим оформлением проект явно обидели. Отсутствие нормального освещения и прочих привычных эффектов весьма портят общую атмосферу ужастика. Расцветка получилась тусклой и немного мертвой. На консолях все выглядит гораздо «мягче» и приятнее для глаза.

Модели монстров тоже весьма порадовали своей оригинальностью. Впрочем, отсутствием оригинальности Capcon никогда особо не страдала. Музыкальное и звуковое сопровождение также на высоком уровне. Все диалоги живые, сверкают богатой палитрой эмоциональных красок. Вот вам и четвертая часть! Большинство проектов, которые достигли подобной цифры, обычно приедались. Персонажи становились привычными, а реплики — узнаваемыми. Resident Evil 4 показывает, что персонажи могут быть живыми, что за них можно переживать, вместе с ними радоваться, вместе бояться. Хотя если посмотреть на это с другой стороны, как бы и ничего особенного. Герой, как и положено, очень крут, но за свои слова всегда отвечает. Злодей — мерзкий, подлый и, само собой, злой. Но почему-то в RE4 не получается сконцентрировать внимание на подобных уточнениях. Знакомясь с проектом, я не различал грани реальности и виртуальности. Я

не играю за Леона, я просто им живу, пусть виртуально, но живу. Враг посмел напасть на меня? Он поплатится за это! Главный злодей захватил девушку которую нужно спасти? Ну что ж, я заставлю пожалеть его о содеянном и заставлю понять, что моя подопечная — не тот человек, которого стоило выбирать для похищения.

## Хеппи-энд?

Про концовку спойлить не хочу, но все же скажу, что закончилось все с явным намеком на продолжение, ибо некоторые тайны так и остались неразгаданными. Куда нас занесет в следующий раз, нить судьбы какого героя мы будем плести и чем это все закончится — покажет очередная серия. Ну а для этой истории пока что все закончено.

Перед вами, дорогие читатели, одна из немногих игр, про которую можно смело сказать: «Стоящая вещь». Даже несмотря на недоработанную графику и корявое управление, игра достойна прохождения, и даже не одного. Если же вы не любитель бегать по уже знакомому графику, то можете пройти другую сюжетную линию, которая будет доступна после прохождения за Леона.

Что еще сказать? Ну, наверное, стоит еще раз подтвердить свое членство в рядах фанатов серии, провозгласив, что серия RE рулила, рулит и в ближайшем будущем никому руль отдавать не собирается.

**P.S.** Больше всего жизни Кемпер не любил две вещи: рассольник и сдавать материалы вовремя.

Lar

# EUROPA UNIVERSALIS III

**Разработчик/издатель:** Paradox Interactive
**Издатель на территории СНГ:** 1С
**Жанр:** глобальная историческая стратегия
**Системные требования:** P 4-2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 2 ГГб свободного места на жестком диске

Честно говоря, господа хорошие, совершенно не знаю, о чём мне вам написать во вступлении к этой статье. Что я с большим уважением отношусь к творчеству шведской команды **Paradox Interactive**? Что считаю их глобальные исторические стратегии действительно уникальным и, без сомнения, заслуживающим внимания явлением современного геймдева? Что никто не верил в успех «слишком умной» первой **Europa Universalis**, а она возьми и...? Что истосковавшемуся по сложным и умным играм геймеру всенепременно нужно попробовать какой-нибудь «День Победы» или «Викторию»?

Дык писал я уже всё это. Причём не раз... А целых два раза. А если истины слишком долго пережёвывать, они превращаются в банальности.

Ладно, скажу так: **Europa Universalis III** вышла — ура, товарищи!

От дня падения Константинополя (29 мая 1453) и до дня взятия Бастилии (14 июля 1789). От мира, еще помнящего ледяные объятья десяти темных веков Средневековья, до начала Великой Французской Революции, открывшей в истории человечества эпоху, заслуженно названную позже Новым Временем. Paradox Interactive уже в третий раз предлагает нам почти 350 лет мировой истории, и, конечно же, беспрецедентную возможность эту историю переписать. Вас давно интересовало, что было бы, если б Тевтонский Орден завоевал Польшу, а Московия проиграла бы в противостоянии Новгородской республике? Тогда вам сюда.

* * *

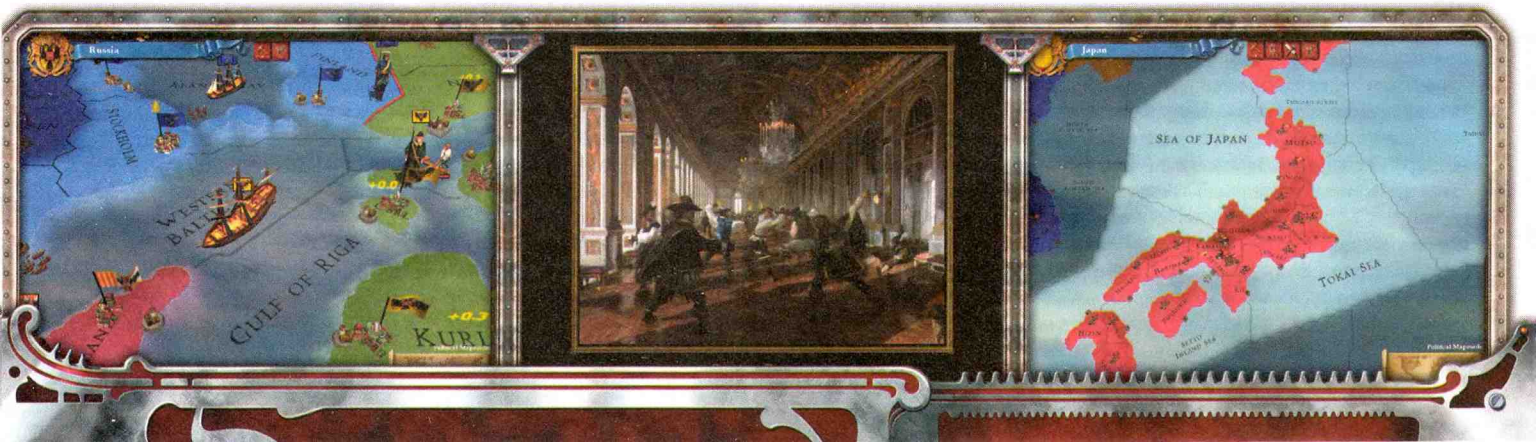
Помимо всего прочего «парадоксы» заслуживают уважения потому, что от игры к игре, без спешки и резких движений, целенаправленно, упорно и методично совершенствуют геймплей своих продуктов, медленно, но верно двигая его в сторону воплощения идеи, лежащей в основе всех игр этой шведской команды. Недостижимой пока идеи, которую можно выразить всего двумя словами — «симулятор истории».

Сейчас, пройдя третью «Европу», проведя своё государство через три с половиной столетия дипломатических интриг и разорительных войн, я могу констатировать, что Europa Universalis III — еще один маленький шаг к этой цели. Маленький шаг и замечательная игра. Впрочем, давайте по порядку.

Первыми в глаза поклонникам серии бросается, конечно же, радикальная перемена графического оформления. EUIII — первая игра от Paradox, выполненная в честном 3D. Впрочем, на пользу ей это не пошло... Скорее даже наоборот — исполняющие роль наших солдат страшноватые буратины из нескольких десятков полигонов поначалу потрясают воображение и, думается мне, способны отпугнуть поболе потенциальных игроков, чем схематичные спрайтовые вояки из прошлых игр «парадоксов». Конечно же, «Европа» — это именно тот случай, когда графика не главный и даже не второстепенный фактор восприятия игры. И, конечно же, серия в этом плане никогда не блистала. Но корявая трехмерность EUIII — смехотворный выстрел вхолостую. Всё, к чему привел этот шаг: уничтожил толерантность игр серии к возможностям слабых и очень слабых компьютеров. EUII можно было запускать на машинах с двухмегабайтной видеокартой, а теперь её горделивая младшая сестра отказывается иметь дело с компьютерами, чья видеокарта имеет менее 128 Мб. Не бог весть какая роскошь, но посмотрите на скриншоты и объясните мне, куда те мегабайты деваются? До чего дошел прогресс, а? Теперь, чтоб показать мне картинку не более симпатичную, чем павиан в зоопарке, повернувшийся к посетителям спиной, используются расчетные мощности, в разы превышающие возможности всех ЭВМ какого-нибудь передового советского НИИ, изучавшего нюансы движения баллистических ракет в верхних слоях атмосферы Аляски.

Впрочем, как я уже говорил, графика никогда не была значимым фактором восприятия творчества Paradox Interactive, а поскольку примерно через час игры я понял, что EUIII мне нравится, и нравится много более, чем её предшественницы, то мне уже не хотелось обращать внимание на несовершенство картинки. Часа же через три игры графическое оформление новой «Европы» воспринималось уже как должное, и ничего другого мне нужно не было. Хоть и коробило иногда при максимальном приближении от вида воинов-квазимод, синхронно тыкающих друг в друга копьями из положения «в раскоряку». Что ж, по крайней мере, теперь серия в 3D, Рубикон перейден, и можно надеяться на качественное улучшение картинки к следующей части.

Более значимые для настоящего «европейца» изменения не так заметны, хоть и лежат на поверхности. Так, интерфейс стал намного логичнее и удобнее. Все важные сведения и опции глобального влияния на жизнь вашего государства — рас-



пределение средств бюджета и финансовая статистика, информация о престиже и дипломатических отношениях вашей страны, военная информация/статистика и т.д. — собраны в систему закладок в небольшом игровом меню, нисколько не мешающем обзору основного игрового экрана. Учтен опыт «Виктория: Революции» и теперь о таких важных аспектах жизни государства, как угроза мятежа в одной из провинций, дефицит бюджета или пустующее кресло советника, нам постоянно напоминают небольшие и удобные иконки.

Очень впечатляет начало игры. Теперь в нашем распоряжении карта мира; таймер, позволяющий указывать любую интересующую вас дату (между 30.V.1453 и 14.VII.1789, естественно) с точностью до дня, и возможность выбрать любое из существующих на указанный момент государств — хоть Норвегию, хоть Бруней, хоть Японию, хоть Папскую область. Вас интересует, скажем, политическая ситуация на 5 марта 1507 года? Нет ничего проще! Указываем нужную дату и смотрим, где на тот момент проходили границы. Вы хотите начать игру за развитое и сильное королевство — пожалуйста! Хотите за вон то вот германское княжество в одну провинцию — кто ж вам мешает, только обратите внимание на то, как угрожающее подползк черепу с костями индикатор сложности...

Привычные «сценарии» (насколько это слово вообще применимо к свободному геймплею EU), впрочем, тоже присутствуют. Они представляют собой возможность начать игру в момент какого-нибудь важного исторического конфликта, например, Тридцатилетней войны или войны за независимость США, с рекомендацией принять в качестве подопечных одну из заинтересованных сторон, далее же всё как обычно — добро пожаловать в историческую гонку, финиш 1 января 1793, и доживут до него не все...

* * *

По существу игровая механика осталась прежней, и это логично — зачем чинить то, что не ломалось, а очень даже успешно работало, принося любовь почитателей жанра. Мы всё так же руководим государством в реальном времени с изменяемой скоростью течения и управляемой паузой. Всё так же в нашей власти вопросы религии и торговли, дипломатии и войны, колонизации новых и развития старых земель. Всё так же детальность проработки всех этих аспектов поражает воображение, и всё так же мелкие соседские ссоры и приграничные конфликты перерастают в построение тяжеловесных политических альянсов и огромных империй. Словом, всё то, чем привлекал и увлекал геймплей «Европы» многочисленных поклонников, сохранено в целостности, но и ряд приятных и заметных изменений присутствует.

Самое, пожалуй, принципиальное (хоть это и не очевидно) — давно назревший отказ от зачастую калечащих геймплей «исторических» событий-ивентов (от англ. event — так в жаргоне фанатов EU называется прописанное в игре событие). Помните, как в EUII, к примеру, Северная война начиналась «по ивенту», даже если Швеция была уже лет двести как вассалом России, просто потому, что «пришло время»? Вот-вот, от этого исторического маразма решено было окончательно отказаться. В конце концов, у нас — альтернативная история, где решения и поступки игрока меняют ход известных по учебникам событий. Вы никогда не задумывались, например, что если бы какой-нибудь гипотетический король какого-нибудь незначительного королевства, находясь под влиянием высшей вневременной силы, назовем её Игрок, вздумал бы начать ма-а-аленькую войну тогда, когда её в истории не было, и отправился бы в поход, то у него — и, самое главное, не только у него — не было бы, к примеру... Да хотя бы таких же, как в нашей истории, детей — даты зачатия будут элементарно другими. Повторюсь, это касается не только этого короля... Может, изменения и будут малозаметны в масштабе истории, однако они не пройдут без последствий, а последствия вызовут другие события, которые... Словом, малейшая историческая

альтернатива смыла бы, в конце концов, известную нам историю в унитаз, и где был бы тот Петр, и тот Карл XII, и были бы они вообще?

Игровые события в EUIII делятся теперь на два типа — случайные и происходящие вследствие выполнения каких-либо особо оговоренных условий (например, захват определенных провинций определенной страной).

Такое решение девелоперов позволяет нам наконец-то писать СВОЮ мировую историю, не отвлекаясь на события, совершенно несовместимые с логикой текущей игровой ситуации и выглядящие тем, чем по существу и являются, — сообщениями с другой планеты. Не знаю как кого, а меня такой давно назревший шаг радует.

Весьма занятные изменения имеют место в армейской системе. Забудьте о безликих «Кавалериях-15», теперь всё намного интереснее. В третьей «Европе» развитие военной ветки до уровня открывающего новые, более эффективные типы подразделений, приводит, как правило, к появлению на выбор сразу нескольких типов *юнитов*, характерных для ва-

шей технической группы... Кхм... А про технические группы я вам еще не говорил, да? Так я сейчас быстренько исправлюсь!

Дело в том, что теперь любое игровое государство принадлежит к одной из так называемых технических групп, определяющих такие нюансы развития державы, как доступные правителю советники и типы доступных для найма отрядов. Ведь, согласитесь, странно, когда в войне между, скажем, Московией и Великим Новгородом или в разборках между собой двух осколков Золотой Орды участвуют рыцари западного образца. Равные по технологическому уровню подразделения разных технических групп могут очень серьёзно отличаться друг от друга и, в соответствии с историческими реалиями, далеко не всегда сбалансированы. Одни гордятся сильной кавалерией, другие дисциплинированной и стойкой пехотой и т.д.

Так вот, хотя родов войск по-прежнему всего три — кавалерия, пехота, артиллерия, — типов подразделений в каждой технической группе великое множество. Зачастую научный прорыв в военной сфере открывает сразу три принципиально отличающихся по боевым показателям типа

организации той же пехоты, к примеру, и только вы в закладке управления армией решаете, какой именно тип подразделения будет в ваших войсках главенствующим. В чем-то схожая схема действует и на флоте. Там, правда, нет возможности выбора — технологически более развитый корабль всегда признается более сильным (что, несомненно, логично) и автоматически ставится на вооружение, заменяя предыдущий корабль своего типа. Основной нюанс же состоит в том, что корабли нельзя модернизировать. Поэтому зачастую стоит задуматься: стоит ли тратить деньги на постройку флота, если вскоре он безнадежно устареет.

Сделать военную систему более реалистичной и интересной помогает также привет от «Виктории» и «Дня Победы», показатель количества «резервистов» — взрослых мужчин, способных нести тяготы армейской службы. Дело в том, что теперь, чтобы сформировать подразделение (кстати, теперь в провинции может формироваться только один полк), вам помимо звонкой монеты нужна еще как минимум тысяча пригодных к службе человек в резерве. Потери в частях восполняются из того же котла, поэтому небольшую страну с маленьким населением вполне реально взять измором, как бы там блестяще она не воевала. Когда государство истощено войной, на помощь правителю могут прийти части наемников, правда, как и полагается наёмникам, они уж очень любят деньги. И чем более востребованным будет их труд и чем меньше конкурентов будет в округе, тем дороже они оценят свои услуги. Словом, чем больше вы за короткий промежуток времени вы возьмете на службу наемников, тем дороже будут услуги их коллег.

* * *

Развивая технологии в области управления и администрирования, вы будете иногда получать свободные слоты под национальные идеи — еще одно важное нововведение.

Национальные идеи символизируют собой как определённые умонастроения, характерные для общества, так и стратегии поведения, используемые правительством страны. Например, идея «Национальная торговая политика» значительно повысит эффективность ваших торговцев, «Национальный банк» — снизит рост инфляции, «Смиттианская экономика» — увеличит на десять процентов эффективность производства, «Научная революция» — снизит стоимость исследований, а «Билль о правах» — угрозу вероятного восстания. Всего в игре есть тридцать идей, разделенных на пять областей применения (управление, промышленность, торговля, армия, флот), и выбор наиболее подходящей вашей державе, особенно в начале игры, принципиален для будущего вашей страны. Стоит ли сразу же, побаиваясь коварства соседей, брать идею, серьёзно усиливающую армию, или лучше всё же рискнуть и немедленно вложиться в развитие экономики — выбор исключительно за вами.

Еще одним приятным нововведением, призванным сделать ваше государство более индивидуальным, является система уже помянутых выше советников. Советники — это видные политические деятели, ученые и организаторы, здорово облегчающие жизнь своему работодателю, особенно в начале игры. Так, ученый максимального, шестого уровня способен продвинуть науку страны в одной из областей много больше, чем те скромные инвестиции, которые может позволить себе поначалу правитель. Правда, и доступны для найма такие гении крайне редко. Одновременно на государство может работать не более трёх советников, поэтому выбирать их надо с умом, смерть же одного из этих бесценных граждан, особенно когда достойной замены не предвидится, заставляет игрока вполне натурально горевать.

* * *

Несколько огорчило то, что в игре не прописан механизм формирования новых наций. Раньше подобные события происходили по историческим ивентам, которых, как я уже говорил, больше нет. В целом можно было, наверное, прописать механизмы формирования новых наций по ивентам, оговаривающим условия (стартовая культура/определенная религия/принадлежность определенному государству), но это, очевидно, отложили до четвертой части, и население Киева, Полтавы, Чернигова и Запорожья так и будет, до самого 1793 называть себя русинами, хотя если в начале игры взять сценарий, действие которого начинается после 1700 года, то там уже прописано «украинцы». Кстати, сценарий «Тридцатилетняя война», стартующий в 1618, дает уникальный шанс сыграть за украинское государство — правда, игра за одно Запорожье (на тот момент отчего-то только оно считается украинским) весьма и весьма сложна.

То же с отделением колонии в независимое государство — США может возникнуть на карте, только если начинать игру с соответствующего сценария.

* * *

**Europa Universalis III** — игра, которую мне сразу же после прохождения захотелось начать с начала. Такого давно не было. Очень давно... Это о многом говорит, согласитесь.

Наверное вот сейчас допишу вывод и запущу игру по новой — попробую казацким Запорожьем отвоевать чего-нибудь у Польши... А там — кто знает...

# HOMOFORM

Кирилл ТАЛЕР

*Спешу тебя поздравить, о, геймер, читающий МИК. Ты мудр, взросл и благополучно перенёс прививку здорового цинизма. Ибо в первых отзывах на рубрику «Роддом» в целом, и на проект HOMOFORM в частности, кроме ожидаемых возгласов «Вау! Супер! Дайте два!», прозвучали и критические нотки. Суть их можно изложить одним предложением: «Стратегию на основе этого мира ещё можно сделать, и даже получится, и даже, возможно «ого-го!», а вот адвенчуру или RPG — не выйдет».*

*И действительно, отправлять на смерть тысячные армии склизких и зелёных, чтобы прорвать оборону чешуйчатых и красных гораздо проще, (т.к. ты себя с ними не идентифицируешь), нежели вжиться в роль чудаюда, которого и человекоподобным можно назвать с большой натяжкой.*

*Именно такой ответ ожидал бы меня, принеси я свой концепт разработчикам или же издателям. Так что, читатель, можешь себя поздравить, ты перестал тешить себя утопическими мыслями и рассуждаешь так же здраво, как и крупный паблишер.*

*Как я уже отмечал ранее, данному синопсису проекта HOMOFORM до настоящего концепта, а тем более до цельного диздока, что улитке боком до Симферополя по шпалам. Пока что редакция не ставит целью научить читателя или же начинающего разработчика, как правильно писать дизайн-документ компьютерной игры. Однако, «отвечать за базар» мне всё-таки придётся.*

* * *

Для того, чтобы игрок начал ассоциировать себя с протагонистом, непохожим на человека, необходимо несколько важных факторов

1. Мотивы протагониста (героя) должны быть понятны человеку.

2. Чувства протагониста (героя) должны соответствовать человеческим чувствам, как светлым, так и тёмным: любовь, дружба, ненависть, зависть, гордыня, нежность, страх, радость, грусть и т.д.

3. И, наконец, для того, чтобы цели негуманоидного протагониста (героя) заинтересовали игрока, необходимо каким-то образом задействовать в схеме мира самого человека, пусть даже на момент завязки игры от этого самого человека остались только одни воспоминания.

Данные факторы не имели бы смысла, если бы действие игры происходило, например, в мире, населённом говорящими чайниками (имеется в виду не продвинутый ламер, а самый настоящий чайник, со свисточком, крышечкой и ручкой), особенно, если эти чайники вели бы себя по-человечески. Кинематографическое и, в первую очередь, анимационное искусство знает немало примеров, когда «очеловечивался» мир животных и даже предметов. И если бы на планете чайников имелось своё правительство, свои стадионы, бары, фирмы, школы, в точности соответствующие человеческим, то данный Kettleworld представлял бы собой либо добрую сказку (целевая аудитория от 5 лет до 20+), либо молодёжный сериал (от 12 лет), либо едкую сатиру на сегодняшнее общество (от +/- 17 лет), но в чайниках зритель видел бы людей и только их.

Совсем другое дело — Земля через миллионы лет. Угрюмая, видоизменённая, умирающая, но всё-таки НАША Земля, наша планета, альтернативы которой на сегодняшний день у человечества нет. И вот, предыстория преспокойно повествует о том, что НАС, родных и любимых, более нет, и даже воспоминаний не осталось, а только древние «артефакты». А родная планета стала домом для чего-то чужеродного, вызывающего отторжение чуть ли не на уровне подсознания. И теперь нам предлагают играть за это НЕЧТО... Ясное дело, что женскую целевую аудиторию в большинстве своём можно из разряда потенциальных покупателей исключить сразу — они за такую гадость играть и близко не сядут! Как и большинство среднестатистических геймеров. И кто остаётся? Достаточно малочисленная аудитория хардкорщиков, которые купят игру только из-за того, что она непохожа на остальные? Боюсь, на подобный проект ни один издатель не даст и ломаного в трёх местах тугрика.

Чтобы найти выход из создавшейся ситуации: не потерять уникальности мира, одними из первых ввести протагонистом непохожее на человека существо и т.д., необходимы три описанных выше фактора. Каким образом можно их достичь? Пускай на этот вопрос ответят следующие главы синопсиса.

## Развитие и религия тальса

Если вы внимательно ознакомились с третьим номером МИК, то могли заметить на постере деформированное «золотое сечение», пришедшее к нам с лёгкой руки Леонардо да Винчи и, соответственно, доставшееся в наследство «холодной» цивилизации.

Тут стоит немного раскрыть сам характер тальса. Так как мы (человечество) пользуемся только теми теориями, которые можем рассмотреть своими глазами, нам и в голову не может прийти, что в суровейших климатических условиях тёмной стороны планеты может зародиться раса «гуманистов». Ведь нас как учили? — чем тяжелее условия проживания, тем яростнее борьба за выживание между редкими видами, приспособившимися к данной среде обитания. Однако тальса — это всё-таки не люди, и наши способы выживания и доминирования к ним не совсем подходят. К тому же, мы, люди, не знаем, каково это — жить на планете, на которой до тебя уже существовала высокоразвитая цивилизация. Возможно, и до человека было что-то, но пока никаких археологических находок, подтверждающих существование Атлантиды или чего-то подобного, нет. Значит, мы на этой планете — первые, и комплекса «младшего брата» не испытываем.

Теперь перенесёмся в далёкое будущее — «холодные» на всех этапах своего эволюционирования сосуществовали с другими существами, а на начальном этапе сами были, по сути, симбиотами, или даже паразитами на более сильных тварях. Так как импульсы, посылаемые ими в мозг и нервные центры других животных, становились всё более мощными (эволюция!) и осмысленными (она же!!!), тальса заняли доминирующее положение на «холодной» стороне Земли. Самое время

Hongfarm
2
9
3
8
7
7

идея: Кирилл Тагер, концепт-арт: Елена Ванифатова

истреблять оставшуюся живность? Наоборот — зная, насколько хрупка экосистема в их секторе Гелевого океана, тальса всеми силами начали поддерживать её, регулировать популяции тех или иных существ, а с «открытием» биогенетики смоги превращать «несчастных» животных в более «счастливых», видоизменять вымирающие виды, дабы дать тем получше приспособиться к условиям мира. А впоследствии — создавать и новые организмы для собственных нужд. То есть, тальса начали «расписываться» за природу. Насколько это правильно с точки зрения *космической морали*, сказать сложно. Особенно нам, человекам, так победоносно истощающим недра собственной планеты...

Религия у тальса достаточно сложна и запутана, основана она на некоем **Большом Друге**, связь и слияние с которым будет означать вечное блаженство в безграничном симбизозе, и здесь можно найти некоторые параллели с концепцией нирваны.

Однако редкие, но крайне ценные находки неоднократно убеждали холодных в том, что до них на планете уже существовали другие существа. И философы тальса время от времени задавали себе вопросы, а что, если это существо и есть тот самый **Большой Друг**, исчезнувший в результате некоторого недоразумения. Таким образом, существование человека влилось в религиозную схему тальса. Более того, одной из целей религии **золотого сечения** является как раз возрождение человека — достаточно всего лишь отыскать ДНК данной цивилизации...

## Развитие и религия страттов

Вот уж кто похож на человечество в самом неприглядном его виде, так это стратты. Хотя, можем ли мы оценивать другую цивилизацию с позиций нашенской *хомосапиенсовой* морали? Не обладая телепатическими и псионическими способностями, достаточно неуклюжие и, в общем-то, обречённые на вымирание существа смогли переродиться из отряда, так сказать, сложнопанцирных в отдельную цивилизацию только благодаря необычайной живучести, развитой интуиции и животной ярости. И **чему-то ещё**... Но чем же был тот «фактор X», возведший страттов в ранг разумных существ и поднявший их над остальными обитателями «горячей» стороны, самые пытливые умы понять пока что не в состоянии. Не та ступень развития, пока ещё...

В «горячем» океане как раз и сложилась та ситуация, когда в экосистеме ещё не «пожар», как на «холодной» стороне (при пожаре в джунглях, как известно, и хищники, и травоядные спасаются в одном стаде, и бывает, даже помогают друг другу), но борьба за выживание достигает своего пика. Именно это и привело страттов к милитаризированной, жесткой и даже жестокой системе взаимоотношений и мировосприятия.

Страттам на «артефакты» везло больше, нежели тальса, и знания их о человечестве на порядок выше. Более того, на данном этапе развития науки «горячих» возможно возрождение человека... Но в каком статусе?

Религия страттов основана на взаимоотношениях «властелин-раб». Более того, все т.н. боги — это в той или иной степени рабы, т.к. их цель жизни — безропотное служение своему «народу». Сейчас в духовенстве страттов ведутся серьёзные дискуссии о том, чтобы сместить предыдущего хозяина верхушки и поставить туда человека. А возрождение homo sapiens в качестве раба только подтвердит правильность религии страттов.

## Стратты. Представитель «летучего отряда»

На постере мы видим единицу, так сказать, лёгкой техники страттов. В качестве несущей платформы используется кальмароподобное существо, обитающее, в основном, в районах Великого Барьерного Рифа.

Обратите внимание на красные наросты по всему телу, это **броня** из **красного коралла (1)**, защищающая важные органы «кальмара» как от нападений хищников и оружия тальса, так и от «горячего» океана, в котором кальмар чувствует себя, мягко говоря, неуютно.

На «спине» кальмара мы видим наездника — типичного представителя расы страттов. Голову его защищает **шлем с фильтром (2)**, на спине располагается оружие дальнего боя **резун (3)**, стреляющее острыми дисками наподобие человеческих сюрикенов. Стратт управляет кальмаром с помощью **аналога уздечки (4)**, комбинированной с **гарпуном (5)**. Нос кальмара оснащён **лёгким тараном (6)** из того же красного коралла, вживлённого в тело существа.

Обратите внимание на крылья — каждое крыло кальмара оснащено двумя **мини-пушками (7)**, стреляющими разрывными снарядами. Также в складках крыльев располагается **питательный запас (8)** и мелкие бытовые предметы.

За спиной наездника находится, пожалуй, самое мощное оружие против тальса для подобного обвеса корабля — **излучатель (9)**. В пузырь, укреплённый на коралловых наростах, помещено мелкое животное, в случае необходимости животному причиняется боль, и оно подаёт в пространство импульсы, которые совершенно безвредны для страттов, но крайне болезненны для тальса, вплоть до летального исхода.

Лёгкий кальмар предназначен для разведки, быстрых рейдов на приграничные районы Великого Барьерного Рифа и патрулирования охраняемых зон «горячего» океана. Основное преимущество кальмара — скорость.

* * *

Итак, обе расы стремятся возродить бывшего хозяина Земли — **человека**.

Но... Остаётся ещё одна задача, даже сверхзадача для «холодных» и «горячих», и она важнее всех предыдущих — необходимо покинуть планету до того, как она станет окончательно непригодной для существования. А случится это очень-очень скоро... Единственным шансом на спасение для обеих цивилизаций может стать полумифический **Мудрый Лоцман**, о котором мы поговорим в следующий раз...

Я надеюсь, вы уже поняли, что наши герои Тилиа Фоссеаль и Трамм Скаркатт сыграют не последнюю роль в судьбе этого странного мира.

*Окончание следует*

журнал рисованных историй

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС 09410

# K9

№12 [39]
ДЕКАБРЬ
2006

© Otto Schmidt

ISSN 1818-7552

12>

9 771818 755000

## Дон Лоуренс

ДОСТИГШИЙ ВЕРШИН
ЧРЕЗВЫЧАЙНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ
НЕОЖИДАННАЯ АТАКА
ВОСПОМИНАНИЯ
ПРОПАЖА

# З ПОЧАТКУ 2007 РОКУ ЖУРНАЛ K9 ВИХОДИТЬ 2 РАЗИ В МІСЯЦЬ

Сергей МОХОВ aka Kri

# 2142 BATTLEFIELD

**Разработчик:** Digital Illusions
**Издатель:** Electronic Arts
**Издатель в России (или СНГ):** Soft Club
**Локализатор:** Soft Club
**Жанр:** многопользовательский FPS
**Рекомендуемые системные требования:** процессор 2.2 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, выделенка
**Официальный сайт:** http://battlefield.ea.com/battlefield/bf2142/

*Генералы всегда готовятся к прошлой войне.*
*Уинстон Черчилль*

Знаете, я долго думал, с чего начать написание этой статьи, и все никак не мог толком определиться. Дело в том, что игра настолько многогранна и хороша во всех отношениях, что решить, с какой стороны к ней подступиться, было весьма непросто. Так бы я и не начал писать, если б не Jaguar, который мне, сам того не заметив, подкинул тему для вступления.

Как оказалось, в редакции благодаря *супер-мега-крутой* дистрибуции игры не успели вовремя достать ее лицензионной версии, а потому решили доверить это задание мне. Я и сам, по правде сказать, порядочно намучался, облазив всю Петровку, весь радиорынок и добрую половину всех киевских магазинов Eurostar. Дело в том, что на территории СНГ игра издавалась только в России (как всегда бывает с играми от «Софтклаба»), а к нам ее завезли постольку поскольку. В то же время не хотелось опускаться до покупки многопользовательской (да и не только, чего греха таить) игры от таких «издателей», как «Неогейм», «Тринити Геймз» и прочих «Русских проектов» с «Фаргусами». Толку от нее было бы немного, ибо далеко не игрой с ботами славится серия **Battlefield**.

Но вот, отвалив за красивый DVD-box (не без содержимого) 150 вечнодеревянных украинских гривен, я смог прикоснуться к этому замечательному продукту мирового игростроения. Но не будем забегать наперед и займемся непосредственным разбором игры.

И займемся мы этим делом с самого начала. Итак, игра устанавливается, а мы в это время читаем мануал, предварительно достав его из коробки с игрой. Пропустив системные требования, предупреждение об эпилепсии и рекламу какой-то звуковой карты, мы видим описание сеттинга игры. Это, собственно, все, что нас здесь интересует. Да, сеттинг весьма интересен, хотя и не оригинален. Судите сами: в 2106 году на планете Земля наступает новый ледниковый период. Вечная зима постепенно надвигается с севера планеты, и люди в борьбе за выживание объединяются в два огромнейших альянса: Европейский Союз (ЕС) и Паназиатская Коалиция (ПАК). Эти два альянса воюют за территории, пригодные для жизни человека. Подобное объединение народов приводит к тому, что лучшие ученые обеих фракций занимаются масштабными военными разработками. Именно благодаря этим разработкам появляются «Титаны» — огромные атмосферные крейсеры, являющиеся отличным подспорьем для наземной атаки (а также для создания нового режима игры). Ну, вы, в общем, поняли, что речь идет о третьей мировой, которую **Digital Illusions** решили сами себе и нам с вами придумать. И, разумеется, без прямоходящих роботов и импульсных гранат вкупе с электромагнитными ударами не обошлось.

И здесь бы мне написать про сюжет, да вот только нет его. Разумеется, если не считать сюжетом чередование псевдоисторических (да-да, выглядит это так, будто разработчики смотрят на период войны с точки зрения историков, изучающих интересные битвы) миссий однопользовательской компании. А коль скоро Digital Illusions в очередной раз избавили нас от пафосно-сопливой истории о новобранце бравой американской армии — причем неважно, куда эта армия несет мир, — перейдем к игровой механике, предварительно абстрагировавшись от всех предыдущих игр серии Battlefield, а также ее клонов или преемников (кому как больше нравится) вроде SW: Battlefront, дабы удержаться от соблазна сравнить игру с чем-либо.

Почему столь критично не сравнивать игру с другими представителями жанра, спросите вы? На самом деле все просто. Разработчики, судя по всему, таки довели концепцию многопользовательского шутера до идеала или, по крайней мере, приблизились к нему на микронное расстояние, и чтобы вы более целостно восприняли картину произошедшего, описать ее необходимо с самого начала и до конца.

Начнем с игрового процесса. Как уже было сказано выше, в игре есть две стороны: ЕС и ПАК. Лично мне симпатичнее ПАК, по политическим и не только соображениям, но не о том речь. В первую очередь стоит отметить возможность, точнее, необходимость выбора командира войск. Это происходит в самом начале раунда, и каждый желающий может подать заявку. Никакого голосования, командир войск выбирается по старшинству. То есть чем выше у вас звание (о них далее), тем больше шанс получить должность командира. Если же вы получили должность, готовьтесь к тому, что просто пострелять вам не удастся. Если вы решите, что командование — это не ваше, лучше уйдите в отставку, иначе «уйдут» вас. Главное задание командира, как водится, руководство. В игре для этого существует экран командования, на котором есть все необходимое, чтоб отдавать приказы и использовать спецприемы вроде удара с орбиты или сканирования

местности. Следующий этап — формирование отделений. Отряд может создать любой игрок и пригласить в него кого угодно вне зависимости от звания. Правда, обладатель маленького звания рискует остаться один. Командир отделения получает приказы непосредственно от командира войск и, в свою очередь, отдает указания бойцам своего squad`а. Он также может запросить удар с орбиты, электромагнитный удар, позволяющий «заморозить» большую часть техники в секторе, сброс боеприпасов и медикаментов, а также сканирование местности. Все это делает/не делает командир войск, используя экран командования.

Ну что ж, с командирским составом разобрались, теперь перейдем к простым бойцам, ибо, как гласит один известный афоризм, народ является главной движущей силой революции. Ну, а солдаты представляют собой аналогичную силу войны. Зайдя в игру, мы вольны выбрать один из четырех основных классов персонажа: *разведчик*, *штурмовик*, *инженер* и *боец поддержки*. Потом класс можно сменить, будучи мертвым или тяжело раненым. В зависимости от пути развития (речь о которых, опять-таки, пойдет чуть ниже), каждый из классов может иметь разные направленности. Но сейчас давайте рассмотрим, как эти классы выглядят в «базовой комплектации» и с базовым же вооружением.

✓ **Разведчик** — это типичный снайпер, вооруженный винтовкой с оптическим прицелом, у него страшно трясутся руки, степень чего меняется от небольшого покачивания в лежачем положении до совершенно абсурдных прыжков при беге.

✓ **Штурмовик** — воин ближнего боя, счастливый обладатель автомата, у армии ПАК отдаленно напоминающего Famas. Автомат отличается приличным разбросом стрельбы и довольно-таки немалой убойной силой. Ну и, кроме того, штурмовик всегда носит на себе ящик с медикаментами.

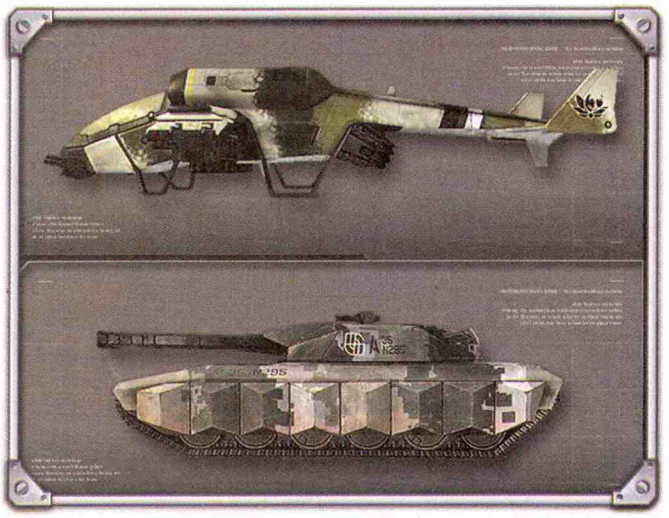
✓ **Инженер** — гроза всех роботов, танков и БТРов, этот воин способен разнести в пух и прах любую наземную и воздушную технику противника. У инженера всегда с собой верная базука, которая ни с чем, кроме Stinger`а лично у меня не ассоциируется, а также довольно интересный пистолет-пулемет с весьма неслабой скорострельностью и некий инструмент под названием ХОФ3000, предназначенный для автоматического ремонта любой техники.

✓ **Поддержка** — типичный пулеметчик, вооруженный соответствующим оружием. Вот только оружие это вызывает некое недоумение ввиду полнейшего отсутствия какой-либо отдачи. Ну и, конечно, ящик с боеприпасами.

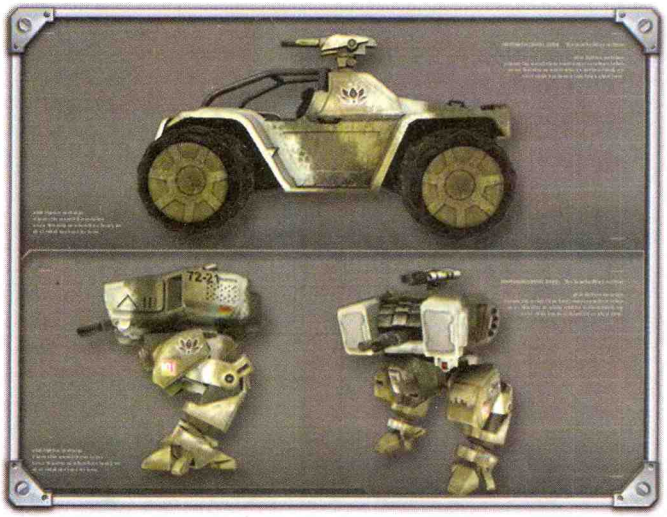
Помимо всего этого у каждого бойца есть нож и пистолет. Первый — лучшее средство от снайперов, а второй прямо-таки создан для того, чтоб на него переключались вместо перезарядки. Разумеется, оружие ПАК и ЕС отличается как внешне, так и по характеристикам.

Каждый из классов прекрасно сбалансирован и не возникает ситуации а-ля MMORPG, когда лучник всегда убивает мага, а маг — воина. Опять-таки, если отряд более-менее сыгранный и не является набором случайных игроков, в него всенепременно входит как минимум по одному бойцу каждого класса, и на то есть веские причины. Судите сами: отряд в BF2142 — боевая единица (с точки зрения командира), которая по идее должна передвигаться вся целиком, а не по частям. Так вот, если «кулак» из четырех игроков разных классов (если мысленно удалить из игры всю технику) грамотно продвигается к точке, то эта точка практически стопроцентно будет захвачена. Как гласит одна из подсказок во время загрузки карты, «Один в поле не воин даже через 150 лет».

А теперь давайте добавим в игру технику: прямоходящих роботов, танки, БТРы, джипы, транспортные и штурмовые вертолеты, те же «Титаны». Не забудем про стационарные пулеметные, зенитные и противотанковые точки. И все это разнообразие — как минимум два вида на единицу техники. Что, маловато будет? А как насчет слабых и сильных сторон каждого отдельно взятого вида бронетехники и авиации, разнообразного вооружения и расположения точек для стрельбы, а также количества посадочных мест, варьирующегося от одного (у стационарных точек) до шести (у БТРов и вертолетов)? Сколько ж это получается? Что ж это получается? Все вместе дает такой простор для тактического планирования, что аж дух захватывает. А это ведь только вершина айсберга...



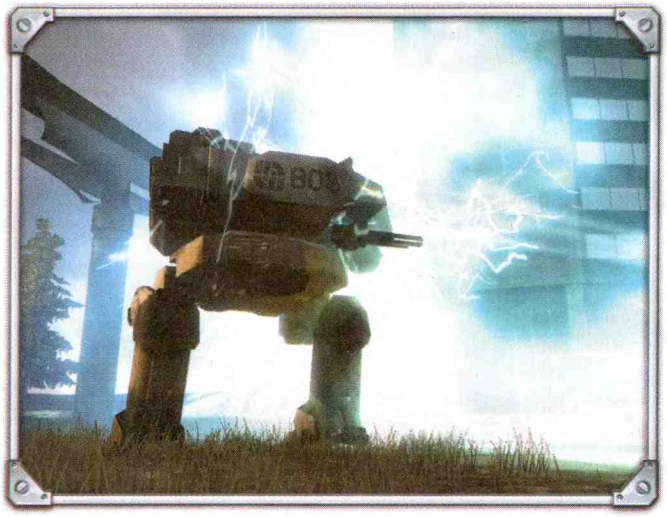
Да-да. Вы все правильно прочитали. Самое интересное еще впереди, и вы сами в этом убедитесь. Все дело в том, что разработчики внедрили в игру... как вы думаете, что? Правильно! Ролевые элементы. Нет, постойте, куда вы разбежались? Это как раз тот случай, когда игра ими испорчена не была, в чем вы сейчас сами убедитесь.



Ролевой системы в привычном понимании нет, зато все задатки имеются. Разумеется, нам никто не даст отыгрывать роль, но вот выбрать способ развития персонажа мы можем. С чего начинается любая ролевая система? Правильно, с опыта. Вот только здесь этот опыт назвали очками, и именно исходя из количества этих самых очков составляется таблица успешности игроков. Таблица традиционно вызывается клавишей <Tab>. Очки нам дают за многие вещи, в том числе за убийство игроков врага, захват контрольных точек, помощь при первом и втором и др. Еще опыт добавляют всевозможные награды и отличительные знаки, которые мы получаем за разные заслуги. К примеру, стандартным для снайпера станет значок «Мастер маскировки», который выдают за десять «хедшотов».

Думаю, ни у кого не возникло вопроса по поводу того, зачем нужны очки. Правильно, для повышения уровня (в нашем случае — звания). Всего в игре сорок званий, от новобранца до генералиссимуса (Supreme Commander). Только один игрок в мире может иметь самое высокое звание, причем пребывать на посту главнокомандующего позволено ровно неделю, так что желающих и претендующих, как правило, немало. Именно по очкам и устроен местный всемирный ладдер. Чем больше очков — тем выше ваше место в рейтинге. Но это еще не все: за каждое новое звание вам дают одно поощрение (нечто вроде скиллпоинта), которое вы можете потратить на получение чего-нибудь «вкусненького». Больше всего это напоминает перки, в которых вместо бонусов — новые девайсы и оружие. Для каждого класса «перки» поделены на две ветки развития, причем каждая состоит из трех девайсов плюс одно оружие. Для того, чтобы получить доступ к новой единице вооружения, необходимо последовательно взять все три девайса. И именно на этом этапе встает вопрос выбора направления развития. Конечно, можно прокачать обе ветки, вот только с каждым разом звание будет даваться все тяжелее, ибо количество необходимых очков неуклонно увеличивается. Никто не заставляет вас прокачивать исключительно разведчика или только штурмовика; вы вольны качать все, что хотите, да и сорока поощрений вам для этих целей будет достаточно. Но вот сможете ли вы набрать эти самые сорок поощрений? Ответьте на этот вопрос сами, только не забудьте при этом учесть наличие общих способностей вроде возможности ношения гранат, увеличения скорости бега и расширения обоймы в пистолете. Кроме того, нам доступны еще и командирские перки, призванные облегчить жизнь опытному командиру отделения.

Таким образом, мы видим, что в игре есть ровно восемь подклассов, определяющих направленность персонажа. Разведчик может стать снайпером или бойцом, незаменимым в городских ус-



ловиях, штурмовик — выбрать между убойной силой и скорострельностью, инженер — между возможностью сбивать вертолеты и возможностью отслеживать врага, даже не глядя в его сторону, а боец поддержки — между ближним и дальним боем. Девайсы также отыгрывают очень важную роль, и от того, какой их набор вы выберете, будет зависеть весь стиль вашей игры. Да, именно стиль: вы можете сами подстраиваться под ситуацию, выбирая именно то, что вам необходимо в данный момент, или же заставить ситуацию подстраиваться под вас. Лично я предпочитаю засесть где-нибудь в кустиках или на самом высоком этаже здания и оттачивать мастерство попадания в голову, мерно покликивая мышкой.

Ну вот, вы прокачали персонажа до определенного звания, истратили поощрения на приобретение оружия своей мечты и решили его испробовать. Делается это прямо в игре, так что вам не придется каждый раз заново подключаться к серверу, чтобы переодеться. Достаточно просто выбрать класс и нажать на кнопку «Модификация». Здесь вы увидите «куклу» персонажа с оружием в руках, справа — запасное вооружение, вверху — способности, а внизу — слоты для девайсов. Здесь же вы можете выбрать между легкой и тяжелой броней. Думаю, и так ясно, что делать дальше. Хочу только заметить, что особо отличившимся отделениям выдается дополнительное вооружение, порой весьма полезное. Так что я бы не стал пренебрегать возможностью вступить в отряд.

Ну что ж, с персонажем покончено и пора переходить к описанию декораций. Сначала режимы игры. Их здесь три: *завоевание*, *завоевание-штурм* и «*Титан*». На первых двух останавливаться не буду, ибо мы с ними уже знакомы: наша задача заключается в захвате и удерживании контрольных точек. А вот на «Титане» стоит остановиться подробнее.

Весь смысл здесь сводится к уничтожению «Титана» противника. Что такое «Титан», я уже писал, так что повторяться не буду. Всю игру можно условно поделить на два этапа:

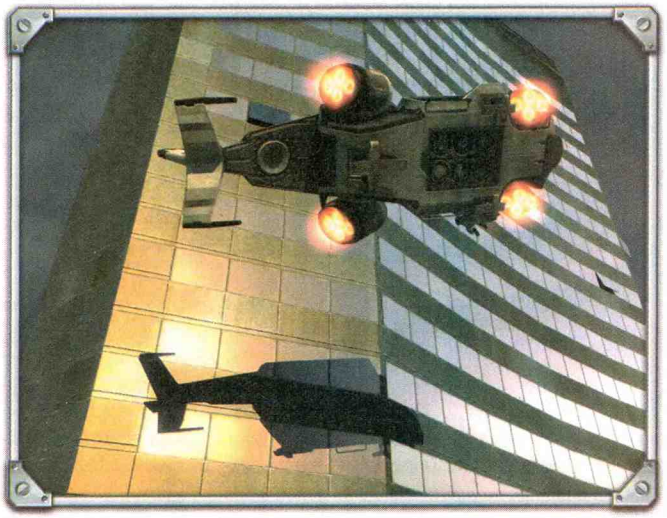
1. Вначале необходимо «убрать» щиты вражеского корабля. Для этого в нашем распоряжении есть ракетные шахты, разбросанные по всей карте. Когда шахты находятся под чьим-то контролем, они стреляют раз в две минуты по «Титану» его соперника. Порой в последнюю минуту жизни щитов одного из крейсеров вокруг шахт ведутся такие баталии, что мама-не-горюй. Вам, вероятно, интересно, зачем убирать щиты? Да затем, что корабль неуязвим до тех пор, пока они действуют.

2. Итак, вражеский «Титан» лишился щитов, и теперь наша задача — его уничтожить. К победе есть два пути. Первый: просто продолжать удерживать шахты до тех пор, пока они не разрушат броню корабля. А вот второй уже поинтересней. Дело в том, что мы можем проникнуть на вражеский крейсер и уничтожить его изнутри. Попасть мы туда можем опять-таки двумя (о, ужас!) путями: на вертолете или используя встроенную в наш «Титан» катапульту. Последняя, правда, имеет ограниченный радиус действия, так что командиру войск приходится заставлять машину маневрировать, а вертолет с десантурой могут сбить. Что удобнее — решайте сами. Между прочим, командир отделения может установить специальный маяк прямо на борту вражеского «Титана», так что его отряд будет появляться прямо там. Оказавшись на борту, мы должны действовать в два этапа: сначала уничтожить 4 пульта управления, а затем, проникнув внутрь реакторной комнаты, взорвать и реактор. На словах звучит просто,

верно? Вот только кто сказал, что вражеские солдаты не окажут вам сопротивления? К тому же, силы всегда распылены и разделены на три части из-за необходимости одновременно атаковать вражеский «Титан», защищать свой и к тому же захватывать и удерживать шахты.

Игровых карт пока немного, но это с лихвой компенсируется их масштабностью. Представьте себе поле боя, для пешего перехода которого с одного края до другого понадобилось бы порядка десяти минут! Баталии здесь соответствующие: на одной карте одновременно может находиться до 64 игроков. Для сравнения: один из сорока городских кварталов на средних размеров карте BF2142 сравним по размерам со стандартным полем боя в Counter-Strike. Причем, вопреки распространенному мнению, количество с качеством все-таки вполне возможно совместить. Все сбалансировано настолько, что усилия, которые левел-дизайнеры вложили в каждую размещенную зенитную точку или каждую лестницу, ощущаются на протяжении всей игры. Карты можно условно поделить на городские и полевые. Первые чаще всего выступают в роли территорий для «завоевания», а на вторых есть где разгуляться «Титанам». А ведь скоро разработчики должны выпустить экспаншн, в котором нас ожидают новые поля сражений — и не только.

Что касается визуальной составляющей игры, то это, пожалуй, ее единственная слабая сторона. Вы не увидите здесь новых продвинутых графических технологий, немного удиви-



тесь теням, которые ведут себя не совсем адекватно, и, скорее всего, обратите внимание на низкое разрешение некоторых текстур. А все почему? Да потому что игра делалась на движке BF2, и в нее вносились лишь косметические изменения. Так что особо не удивляйтесь. Зато модели солдат и техники проработаны замечательно. Но поверьте, в разгар боя вы в последнюю очередь будете думать про страшненькую анимацию смерти и либо отключившийся, либо вообще отсутствующий HDR.

Звук? А что звук? Ну да, здесь он есть. Правда, по ночам, играя совсем без него, я не ощущаю никакого дискомфорта. Музыка ненавязчива, да и в самой игре не присутствует. Единственное, к чему можно придраться — это команды вроде «Вперед!» и «Нужны боеприпасы». Конечно, они все дублируются на экране в текстовом виде, но вот в звуковом... В проекте такого уровня голоса солдат могли бы и отличаться друг от друга. Впрочем, кто сказал, что их одинаковость — не заслуга локализаторов? В любом случае, этот, с позволения сказать, недостаток ровным счетом никакой погоды не делает.

Что еще можно сказать об этой игре? Да вы, думаю, уже и сами все поняли. К тому времени, когда вы будете читать журнал, игра уже наверняка появится на прилавках магазинов вашего города. Ее непременно завезут и в нашу страну в достаточном количестве, чтоб и вы прикоснулись к уже четвертой части игрового сериала, по мере развития ставшего эталоном многопользовательских FPS. Нельзя просто взять и пропустить проект настолько высокого уровня, пожалев потратить на него деньги, поскольку это одна из тех игр, которые этих самых денег стоят. Потрясающая игровая механика, захватывающий геймплей, атмосфера всамделишней войны будущего, где танк на антигравах или даже аналогичный вертолет не вызовет ни у кого удивления, — все это не может быть просто так перечеркнуто несколько устаревшей графикой. Ну не настолько она устарела, вот и все.

«Но ведь идея игры вторична, все это уже было!» — крикнет кто-нибудь.

Да, было, вот только не совсем то и совсем не так. И еще. Мы ведь абстрагировались, помните?

Кирилл ТАЛЕР (толерантный),
Lar (категорический)

# MAELSTROM™
THE BATTLE FOR EARTH BEGINS

**Разработчик:** K-D LAB
**Издатель:** Codemasters
**Издатель в Украине:** 1С
**Жанр:** RTS
**Системные требования:**
✓**минимальные** — P 4-2.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео;
✓**рекомендуемые** — P 4-3.0 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, 512 Мб видео

## Вступление

*Для того, чтобы расколоть трудного подозреваемого, обязательно требуются два разнопрофильных полицейских: добрый и злой. Злой ругается нехорошими словами, ломает подозреваемому пальцы, угрожает скушать всю его семью и в целом ведёт себя достаточно нетактично. После чего в ход вступает добрый полицейский — он угощает рыдающего подозреваемого плюшками, обещает мягко пожурить злого полицейского за неадекватное поведение и записывает чистосердечные признания в протокол.*

*Чтобы расколоть трудную и неоднозначную игру, причём отечественную, также требуются два разнопрофильных журналиста: толерантный и категорический. Толерантный будет рассуждать о тенденциях в игростроительном бизнесе, указывать на сложности, с которыми сталкиваются отечественные разработчики, и гордо отмечать инновации. Категорический сразу же напомнит, что нашим девелоперам до западных, что на самокате до Биробиджана, придерётся к графике, докопается к анимациям, побыкует на сюжет, обхохочется с баланса и закончит вывод собственноручно нарисованной в «ворде» стеной, об которую разработчики (издатели, дистрибьюторы) всенепременно должны совершить акт суицидального камлания.*

*Слава ГейМыру, в Триумвирате обязанности категорического журналиста обычно исполняет Bateau aka Saint_Daetop, уравнивающий себя в правах с Талером и Jaguar`ом наличием двух голов. Однако на сей раз Bateau глумился над совершенно другим проектом, и для освещения Maelstrom`а Триумвират на роль категоричного журналиста вызвал элитного кадета Lar`а... Вы скажете, это был опрометчивый выбор? Именно! Это был вообще не выбор, а надругательство над будущим отчётом. Ибо если в компанию огров, кендеров, дронов, дроидов, орков и Мохнорылов прокрадывается настоящий человек — этот человек должен быть непереносимо крут. Lar и оказался таковым: если мальчик, воспитанный дятлами, мог за десять минут задолбать всю экспедицию, то Lar способен минуток за пять задолбать стадо дятлов. Он даже на раннего Талера чем-то смахивал: вечно сонный, непричёсанный, постоянно недовольный, максималист в пятом колене. Как говорится, если бы правда спорила с истиной, Lar обязательно принял бы сторону правды...*

*Талер возложил на себя обязанности толерантного и мягкосердечного PRO.*

*Lar`у на плечи возложили обязанности язвительной недорезанной CONTRA.*

*Оба плюнули через левое плечо (Lar ухитрился попасть в Талера) и прыгнули в портал одной из самых ожидаемых отечественных игр этого года (Lar летел быстрее, т.к. Талер придал ему необходимое и даже чрезмерное ускорение; было за что...)*

## Добрая ПРА

Стратег из меня, мягко говоря... Нет, мягко не получится, потому не скажу, какой из меня стратег. Скажу только, что впервые я серьёзно задумался над тем, чтобы освоить этот достойный, популярный и сложный жанр, вовсе не в 2001 году, когда впервые уселся за Heroes III, и не в 2004-м, когда вдруг решил обозреть средней руки RTS Against Rome, и даже не после месячного «загула» в Galactic Civilizations II в прошлом году.

КРИ-2006. Я прохожу мимо стендов, верчу головой вправо и немного влево. По левой стороне демонстрируется «черновик» какой-то стратегии. Подхожу... — опа! — да это же те самые тру-хардкорщики от отечественной индустрии, калининградцы, создатели «Вангеров», «Периметра», великое древо **KDLab**, на котором возросла юная ветка **KDV Games**, и теперь презентует свой новый проект!

«Не проходите мимо!» — просто-таки вопил новый проект, кокетничая терраформингом и трансформацией зданий в боевую (и прочую) технику. Я и не прошёл. И влюбился в **Maelstrom** (а это был именно он) с первого взгляда. И утолил жажду информации обширным интервью. И клятвенно пообещал ждать выхода игры. И ващще...

## Злая КОНТРА

Я вам, уважаемые читатели, сейчас расскажу, что он дальше делал. Дальше этот несознательный гражданин пошел в редакцию, осчастливил там всех своей *интервьёй* невиданной эксклюзивности и тут же поставил её в номер, выбросив из него три превью от храбрых молодых кадетов, рассказывавших, как они с риском для жизни взрывали дверь в кабинет Ранда. От такого отношения к своим подвигам кадеты зачахли и заболели, но разговор не об этом. Номер вышел, наивные и доверчивые читатели с его содержанием ознакомились, а поскольку старший агент Талер — это человек, наделенный четырьмя тачками всяческих талантов, и литературных в том числе, он весьма красочно описал свои свежие и не потерявшие остроты чувства к Maelstrom'у. Так красочно, что безответственно заразил ими многочисленных читателей и меня в том числе. Я тоже влюбился, я тоже пообещал ждать, я тоже «и ващще»!

Мне сразу представилось что-то такое старкрафтоподобное — сильная сюжетная часть (что ни говори, а сеттинг — весьма привлекательный), увлекательные кампании и, конечно же, сбалансированный и затягивающий мультиплеер, который заставит всех плакать: геймеров — от счастья, конкурентов — от зависти и осознания своего бессилия. Вышеперечисленное, конечно же, должно было быть помножено на высокотехнологичность и ультрасовременность всего и вся, я уж молчу о не имеющем аналогов терраформинге... Громкое имя, эхм, вернее, непосредственное отношение разработчиков Maelstrom`а к компании с громким именем, которая уж точно «веников не вяжет», обнадеживало...

Я регулярно искал свежую информацию о проекте, посещал официальный сайт и писал там на форуме всякое. А кто во всём виноват? Всё он, всё он — Кырыло Талер.

## Добрая ПРА

Время ЧЕ, то есть, время ВАЩЩЕ пробило! В дверь! Кулаком Jaguar`а! И сообщило, что вожделенный диск с «Водоворотом» у него. Сотрудники редакции раскололись на тысячи маленьких осколочков, вопящих «Вау-супер-терраформинг!!!». Jaguar тут же полез целоваться и инсталлиться с игрой, дабы потестить режим шутера, доступный героям. Сзади, плотоядно похрюкивая и изображая из себя Мохнорыла, к нему подбирался Lar. Я работал над очередной статьей, потому пускал мрачные слюнки, Bateau правой головой неодобрительно косился на всеобщую истерику, а левой — на правую...

Иногда наступает постапокалипсис — это знают даже ученики духовных семинарий. Во времена постапокалипсиса очень интересно жить, а ещё холодно, голодно и больно. Повсюду громоздятся памятники архитектурной старины, а по бесплодным равнинам (ядовитым водам, хмурым небесам) двигаются аппараты ручной сборки, неся смерть, разрушение и остатки цивилизации... Романтика!

Романтика Maelstrom зиждется на гордых *ремнантах* и надменных *корпоратах*, враждующих не на жизнь, а на совесть. Первые — остатки регулярной армии, голодные, оборванные, но непобеждённые. Командует полковник Бьюкенан. Обладают уникальной способностью из ничего строить достаточно пристойную технику. Вторые — высокотехнологичные, мобильные и смертоносные. Отдаёт приказы глава корпорации Арлан Хан. Выполняет — его сын, Максимилиан. Есть ещё выжившие, они крайне малочисленны и не представляют из себя какой-либо боевой силы. Зато из их убежищ можно добывать ресурс. Ремнанты добывают людей, так сказать, целиком, и тренируют из них различных пехотинцев. Корпоратам нужно только человеческое ДНК, а о том, что происходит с выжившими во время изъятия оного — сюжет скромно умалчивает.

Вскоре на планету приземляются мерзкие пришельцы Хай-Дженти и начинают превращать Землю в зловонный бассейн. Из убежищ они добывают биомассу. О том, что происходит с выжившими, пожалуй, умолчу даже я. Корпоратов и ремнантов в игру не приглашают. Те обижаются и дуются...

Только что вы прослушали краткое содержание сюжетной составляющей Maelstrom. Пора переходить к деталям и частностям...

Мда, какой-то я не совсем добрый полицейский...

## Злая КОНТРА

И правильно! А чего тут добрым быть? Нет, серьёзно — чего?

Да, действительно, увидев диск Maelstrom`а, редакция радостно накинулась на него, окрыленная надеждами. Да, Ягуар, победивший в той тяжкой борьбе, первым вставил заветный DVD`шник в привод, в надежде получить море удовольствия от обещанного режима шутера. Да, я, плотоядно похрюкивая, наблюдал из-за плеча Кошачьего, как медленно заполняется прогресс бар, в надежде узреть наконец вожделенное стратегическое буйство...

Да... И вот игра запущена, весьма симпатичный ролик (не Dawn of War, конечно, но тоже ничего) под патетичную речь показывающий нам, как человечество докатилось до жизни такой. Пехота бежит, ракеты летят, мехи шагают, БТРы горят, вертолеты летят, огнеметчики жгут — всё стреляет... лепота.

Правда, уже первый скриптовый ролик, показанный нам после запуска кампании, всё это боевитое настроение перебивает, вызывая у игрока абсолютное недоумение и первые робкие-робкие

ростки подозрения... Нет, я всё понимаю, скриптовый ролик особо красивым быть не может по определению. Но ЭТО... Дело в том, что, судя по всему, никакой особой работы над режиссурой роликов не было. Стоят на базе друг перед другом ремнанты-герои (герои и в сюжетном и в геймплейном смысле) Маркус О`Нил и Джеймс Бьюкенан и ведут, *значитсо*, разговоры. Постановкой движений персонажей никто не занимался, и поэтому во время беседы они выполняют набор стандартных анимаций, тех же самых, что и в игре... «Ля-ля-ля — тополя...» — рассказывает ироничный и язвительный О`Нил, совершая неестественные движения корпу-

сом, махая руками, постукивая себя по ноге — камушек, видать, в ботинок попал. «Бла-бла-бла — неправ ты, сынок...» — объясняет ему Бьюкенан, целясь из автомата в группу своих солдат, стоящих неподалеку, и так же истерично махающих руками, ногами и оружием. Талеровских талантов у меня отродясь не бывало, поэтому передать, как на самом деле комично и нелепо это выглядит, я не могу.

Но сомненья прочь! Ведь так ждали! Обидевшись на скептично похрюкивающего обоими головами Bateau — ну ладно-ладно, согласен, ролик паршивый, дык, не было у ребят, видать, времени заниматься такой ерундой, как скриптовые ролики. Геймплей, видать, оттачивали, баланс в миллиграммах высчитывали… Да и главное-то — сюжет и его подача, диалоги и всё

такое прочее. Короче, слегка обидевшись на всяких неблагодарных огров, мы приступили к первой миссии в надежде, что вот сейчас скептики будут посрамлены и…

*Алэ на жаль…*

Давайте пока не будем о миссиях и их структуре, о игровом балансе, искусственном интеллекте и перспективах мультиплейера… Всю эту грубую материю отложим пока на потом. Давайте сейчас поговорим о таких тонких и трепетных вещах, как сюжет, его подача, диалоги, озвучка…

Чего ведь ждали — игры с сильной сюжетной частью. Вона сверху краткий пересказ Талера — вдохновляет же. Ин-

тересный, ведь, на самом деле, сеттинг, под него можно ого-го сколько всего интересного наворочать. *Алэ на жаль…* Кхм, что-то я стал повторяться.

Если коротко: с редкой талантливостью хороший глобальный сюжет воплощен в нечто совершенно шаблонное, лубочное и деревянное. Ощущения глобального конфликта, решающего судьбы мира, нет. Вспомните тот же StarCraft с его смехотворным по нынешним временам лимитом юнитов (забегая вперед, скажу, кстати, что он ровно в два раза больше Maelstrom`овского) — но искусная постановка и подача сюжета, но прописанный мир и расы, но живые и теплые персонажи… И от ощущения глобальности и эпичности всего происходящего в игре захватывало дух.

Maelstrom же предлагает нам силиконовых… Нет. Деревянных… Нет. Совершенно гипсовых болванчиков — персонажей неживых и неинтересных, персонажей, к которым совершенно невозможно проникнуться участием. Возможно, свою негативную роль в восприятии героев играет наша традиционно «сильная» озвучка. О-о-о-о… Голос Максимилиана Хана — это таки ужас, летящий на крыльях ночи, а о таких мелочах, как тоже традиционное неумелое интонирование с акцентированием самых неожиданных слов в предложении, после такой гадости и вспоминать-то не хочется… Также творение KDV предлагает нам проникнуться шаблонными диалогами, смысл которых зачастую проблематично отыскать — перевод с аглицкого, видать, такой… Скажем, название миссии «Разбитый мир» — это слегка… кхм… не по-русски… Я понимаю, что в оригинале: «The Broken World» звучало, очевидно, очень неплохо. Но… Словом, ощущение гнетущее. Скептика Bateau следует, наверное, назначить на давно пустующую должность авгура Департамента…

Кстати, о скриптовых роликах: вот как я должен воспринимать милую девушку Кие Фуджишиму, любовь всей Максимилиановой жизни, если стоит она в позе а-ля «я только что испортила памперс» и теперь жутко тревожится, заметят ли сей конфуз окружающие её киберы?

## Добрая ПРА

Ну да ладно, кто хочет сюжету навёрнутого, да повороты неожиданные, пусть играет в адвенчуры. Мы же люди простые. «Засветили» на карте точку — мы, настроив войска, идём туда и разносим эту точку к зерговой матери. Дали сигнал об эвакуации — быстренько бегом на зов маркера. Приказали окопаться и вести предупредительный огонь — настроили ракетных башен и напредупреждались так, что местная флора и фауна эвакуировались на другую карту… Когда начинается стратегическое планирование и тактические манёвры, сюжет уходит за сто первый километр. Вперёд, Бьюкенан! Вперёд, О`Нил!

Первый скриптовый казус настигает нас уже в первой миссии. Иногда полезно быть ламером, да — можно отловить кучу мелких, но неприятных багов. А всё потому что опытный стратежник сразу же отправится в ту точку, которая указана на карте, а неопытный…

Задание: найти русскую диверсантку Сашу Антонову. Маркер указан. После нахождения Антоновой найти уцелевших ремнантов. Маркер указан. Затем найти инженера. Маркер указан. Доставить инженера в точку X на карте, просмотреть движковый ролик — вот краткое содержание первой миссии. Что сделал я: не разобравшись с маркерной системой, пошёл по карте туды, потом сюды, встретил одну группку, вторую, потерял всех юнитов, кроме героя, набрёл на других, нашёл Антонову, инженера, и ещё 15 минут ходил туда-сюда по полностью открытой карте, не понимая, что же делать дальше… Случайно набрёл на первый маркер (уже с Антоновой и инженером). И тут мне показали тревожный ролик, мол, Саша где-то рядом, её нужно только хорошенько поискать! Я, вместе с Антоновой, которую нужно хорошенько поискать, и давно найденным инженером отправляюсь в точку №2 и хорошенько её, пардон, ищу. Мне показывают ролик, что, мол, нашлась. Иду с найденной Сашей и ещё не найденным инженером в точку №3, и — вуаля! — сообщают, что ко мне присоединился инженер!.. Полный скриптовый беспредел. А чернокожий О`Нил при этом ещё и шутит: *«До войны я читал жёсткий рэп!»* Поневоле вспоминается знаменитый перевод: «Наша кошка родила трёх котят, двух белых и одного афроамериканца».

Слава Богу, на этом сплошные разочарования заканчиваются и начинается получение некоторого удовольствия от игры. Но об этом уже в следующем номере…

*Окончание следует*

**Разработчик:** Black Element Software
**Издатель в СНГ:** 1С
**Жанр:** shooter
**Системные требования:** P 4-2.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

# ALPHA PRIME

## А как все хорошо начиналось...

Именно эти слова первыми приходят на ум после первого часа игры в **Alpha Prime**, широко разрекламированную задолго до своего выхода игру от чешской компании **Black Element Software**. Как все хорошо начиналось, и как... гм... не совсем, мягко говоря, хорошо закончилось. Ну, дали чехам денег, ну, пригласили отличного фантаста *Ондржея Неффа* побороться за качество национального производителя, ну, пофанатели от третьего DOOM`а, ну, пособирали разные мощные фишки в одну кучу, и что? Что получилось на выходе? Кому от этого хорошо? Где творение, достойное совершить революцию в игровом мире? Где обещанный хард и долгожданный экшен? Где графика, способная убить на месте многих, и сверхинтеллект электронного мозга, чтобы добить выживших? Где хоть половина того, что наобещали господа разработчики перед выходом своего продукта в большой мир? Где это, я вас спрашиваю?!!! Эгм, хотя нет, не вас. Вы же ни в чем не виноваты. Вы же не передирали фирменных примочек из разных известных игр и не всовывали их в одну свою? Нет. Вы же не вырисовывали тщательным образом роботов и солдат, забывая о ящиках и стенах с потолком? Нет. Вы же не пытались поразить геймерский мир псевдоинтерактивностью и ужасным игровым балансом? Нет. А вот кто и зачем это сделал, я вам сейчас расскажу.

## Чуть больше старания, и был бы хит

А так получилось одно... ээээ... ну, что получилось, то получилось. Не то чтобы все было совсем плохо, но и большим успехом жанра эту игру не назовешь. Большинство громогласных заявлений разработчиков, озвученных в интервью по ходу создания игры, были просто-напросто забыты, некоторая часть урезана не в лучшую сторону, а то, что осталось, не спасает общей картины. Отличная задумка в итоге превратилась в среднестатистическую стрелялку-рубилку. Вот и остается гадать, что же помешало танцору на сей раз — штаны с подкладкой или выпивка поутру? Ведь даже сюжет, и тот был изменен Неффом совсем не в лучшую сторону. Да, он хорош, да, он силен, да, он захватывает, но елки-палки, развязка наступает так быстро, а монологи такие однотипные, что захват не успевает окрепнуть, как его разрывают финальные титры. Интересно, а зачем так было делать? Потому что проще или потому что лень? Ну да ладно, не буду мучить вас философскими рассуждениями, перейду к показательному сравнению обещанного и полученного нами. А вы, как говорится, ощутите разницу.

Первоначально сюжет планировался таким: *«Инспектор горнодобывающей промышленности получает задание расследовать исчезновение людей на шахте по добыче материалов, расположенной на поверхности астероида. Не медля ни минуты, он отправляется к месту назначения. Однако при подлете к базе добытчиков грузовой корабль инспектора подвергается обстрелу. Само собой, наш герой остается целым и невредимым, проникает в технические сооружения станции и оттуда начинает свой нелегкий путь по раскрытию тайны астероида».*

Но после некоторой творческой переработки Ондржея Неффа сюжет вышел таким: *«Лучший старатель великой и могучей КОРПОРАЦИИ, Арнольд Вайс, по просьбе своей бывшей жены Ливии, по совместительству хакера КОРПОРАЦИИ, отправляется на Альфа Прайм — астероид, полный очень ценного материала хаббардия, для того, чтобы спасти нынешнего мужа Ливии Уоррена Рейнольдса, по совместительству бывшего лучшего друга Арнольда. Дело в том, что на шахте по добыче хаббардия произошла авария, и почти все старатели погибли. Участь тех, что выжили, была немногим лучше — под воздействием радиоактивного излучения хаббардия они сошли с ума и принялись истреблять друг друга. Ну, а если учесть, что ремонтные роботы и охранные системы шахты также не выдержали радиации, а наш главный герой Арнольд Вайс имеет к излучению хаббардия некий врожденный иммунитет, прогулочка у него получится что надо. Особенно после того, как высадившийся на астероиде Арнольд узнает, что следом за ним на Альфа Прайм прибыл специальный десант КОРПОРАЦИИ...»*

Не знаю, что подвигло маэстро «сайнс фикшн» на такую переработку своей истории, но первая версия мне нравилась гораздо больше, чем вторая. Там было больше интриги, больше оригинальности, что ли. А так... бывший муж, предательство, марионетки сверхкорпорации — лично я разгадал все уже в середине игры, уровне эдак на пятом. Удовольствия от лицезрения последней финальной сцены мне это, конечно, не убавило, но и особой радости не принесло. Все стандартно. Проста́я, накатанная схема.

Но идем дальше. Описывая графику, звук и физику будущей игры, 3D-директор Black Element Software говорил следующее: *«Alpha Prime будет обладать всеми необходимыми компонентами современной компьютерной игры, такими как детализированная графика с использованием новейших технологий, интерактивное физическое окружение, трехмер-*

*ный звук и многое другое. Специальные подходы используются не только для отражения, но и для динамического рассеивания света, у нас есть технология разбивающегося стекла, которая в совокупности с преломлением света смотрится изумительно. Раньше у нас была четкая система мелких неподвижных предметов, но теперь они уже могут двигаться, отскакивать и сталкиваться между собой, что является необычным для движков других игр даже в наши дни...»*

Из всего этого дикого пиара и пустых обещаний можно выделить лишь одно, стопроцентно выполненное и лично меня приятно удивившее. Это *технология разбивающегося стекла, которая в совокупности с преломлением света смотрится изумительно*. И это действительно так. Технология разбивающегося стекла от чешских создателей — это красиво, это очень реалистично, это просто супер. При выстреле стекло не разлетается на кучу одинаковых плоских обломков, не вылетает цельной плитой из рамы и не гнется, как металл. Оно бьется именно так, как и должно биться реальное стекло от реальных повреждений. Описать это сложно — это нужно видеть. Лично для меня разбитое стекло в Alpha Prime — это именно та приятная деталь, которую я так хотел видеть во многих шутерах, и то, по чем я так страдал в еще большем числе экшенов. За это от меня господам «блэкэлементовцам» большое геймерское спасибо и низкий выстрел из шотгана! Если бы они все сделали так, как эту изумительную технологию, то, уверен, пожинали бы заслуженные лавры. К сожалению, этого не произошло. В попытке перепрыгнуть DOOM 3 чешские парни засветили полы с потолками

так, что после пятнадцати минут ходьбы по особо ярким местам начинают болеть глаза, а разлетающимся от толчков предметов еще очень далеко до Half-Life 2.

Струясь, перетекаем к третьему, не менее цветастому обещанию господ из Чехии.

*«Мы хотим сделать каждый уровень максимально уникальным. История поведет игрока через его собственный грузовой корабль, вниз к самому астероиду, мимо горнодобывающей базы, через комнаты персонала, корабль старателей, шахты и, наконец, поверхности самого астероида. "Альфу Прайм" будут отличать кардинально новые принципы в использовании предметов и манипулировании гравитацией и временем. У вас также появится возможность контролировать роботов. В мире игры имеется богатый арсенал футуристического оружия, начиная с пистолета и автоматической штурмовой винтовки и заканчивая энергетическим оружием, плюс несколько специальных штук, который сейчас засекречены, но позже вы сможете насладиться ими в полной мере. Большинство видов оружия в Alpha Prime имеют альтернативный режим стрельбы, а также присутствует простая система апгрейдов для специальных устройств, которые игрок будет нести с собой. Думаю, уже понятно, что большинство врагов в игре — роботы различных видов, начиная от робота-уборщика, робота-сварщика, робота-шахтера и заканчивая охранными ботами и тяжелыми боевыми роботами. Каждый из них сможет двигаться и вести себя по-разному. У некоторых будут ноги (одна, две, три, четыре... шесть), у некоторых —*

*гусеницы, колеса, двигатели-антигравы. Мы будем использовать наш текущий (уже довольно умный) AI в качестве основы для создания более четкой системы, которая позволит создавать различные сложные типы поведения. К тому же вы сможете управлять роботами-манипуляторами, чтобы они сделали для вас тяжелую работу, и взламывать камеры наблюдения (даже сквозь стены)».*

Авторитетно заявляю — фактически ничего из обещанного выше разработчики не выполнили. Все самое интересное было вырезано, укорочено и просто затерто криэйторами во время создания игры. Напрашивается вопрос: зачем было столько всего обещать? Чтобы потом ничего не выполнять? Не понимаю я такой логики, не понимаю. Лично я действительно ждал от этой игры многого. Ждал схваток с охранными ботами, с роботами-уборщиками, ожидал более-менее умных противников, разнообразного оружия, нормальной проработки повреждений. Эх, как же я во всем этом разочаровался! Грубо и резко. Шикарного разнообразия роботов-противников, так щедро обещанных нам разработчиками, нет и в помине — за всю игру я насчитал лишь пять видов металлических болванов. И то, если причислить стационарную турель к их числу. На этом скудном фоне особенно цинично звучит фраза: *«К тому же вы сможете управлять роботами-манипуляторами, чтобы они сделали для вас тяжелую работу»*. Да, на анонсных скриншотах манипуляторы действительно были — эдакие вмонтированные в потолок механические лапы из DOOM`а 3, но в самой игре их НЕТ. Их НИГДЕ НЕТ. Вместо них в двух местах введен дебильный робот-погрузчик, с помощью которого мы можем из ящиков строить домики (что с учетом несколько «ватной» физической модели становится очень интересным занятием) и очищать завалы на пути монорельсовой вагонетки. Супер. Шик. Блеск. Какой кошмар.

Но это цветочки. Ягодки вырастают и созревают именно в тот момент, когда начинаешь вспоминать об отсутствующей возможности апгрейдить оружие или же вступаешь в перестрелку с «очень сложно себя ведущим» противником. После этого умирает фактически вся надежда на победу геймплея над обманом разработчиков. Во-первых, думаю, понятно, что

никаких апгрейдов ни для какого из ВОСЬМИ видов оружия (включая гранаты и молоток-топорик), никто даже и не предполагал предусматривать — нас выпускают на врага с тем, что есть, без права на модернизацию хоть чего-то когда-то. Во-вторых, не могу понять, о каких «засекреченных» штуках со «специальными» устройствами идет речь? Арнольд Вайс несет с собой только лишь хакерский сканер для взлома компьютерных систем станции. Больше никаких «специальных» штук у него нет. Хотя, может быть, моя фантазия меня подводит, и в качестве «специальных устройств» бравые чешские парни имели в виду шприц с хабардием (эффект от использования которого очень неудачно копирует режим замедления времени из F.E.A.R.) и одноразовую поездку на багги? Может, и так. Но, к огромному сожалению, апгрейдов на них тоже не предвидится, плюс «багги» нельзя носить с собой. На ней ездить нужно. По поверхности Альфа Прайм. Один раз. Почти в самом конце игры. Но это уже мелочи. Главное — это пообещать. А выполнять обещание, в принципе, не особо-то и нужно...

В-третьих, за голову, ухо, и нос заставляет хвататься ужасно разрекламированный искусственный AI, всеми конечностями цепляющийся за своего отца-прародителя из того же F.E.A.R. Его, видимо, тоже хотели сделать по высшему разряду, но в результате он так и остался «наш текущий (уже довольно умный) AI». Да, враги не лезут на рожон, да, едва завидев вас, они стараются укрыться за ящиками или же наоборот, перегруппироваться и, перескакивая через низкие преграды и перекатываясь по полу, напасть на вас организованной толпой. Однако все это только видимость величия. После двух-трех ярких перестрелок все становится на свои места. Стоит только уйти с дальних дистанций, схватить шотган и броситься в ближний бой, как якобы

умные враги начинают тупить безбожно. Они замирают на месте, вертят оружием, криво стреляют или же вовсе начинают убегать, хаотически паля во все стороны, вместо того, чтобы остановиться и спокойно всадить свинцовый заряд по слишком уж осмелевшему игроку.

Особенно смешной момент у меня случился на втором-третьем уровне. В маленькой комнатке засело, ни много ни мало, четыре ремонтных робота с автоматами в стальных руках. Сделав несколько не слишком точных очередей, я, к своему удивлению, обнаружил, что патроны к моим автомату и пистолету, которых и так давали не густо, кончились окончательно, в отличии от боезапаса моих вечножелезных противников. Выхода не было, и я, вспомнив старый добрый Half-Life, выхватил свой саперный-старательский молоток-топорик и бросился на негодных вражин с широко распрямленными плечами. Я ничего не ожидал от своего безрассудного поступка, кроме скорой и героической смерти, ну и, само собой, загрузки с сейва. Как оказалось, очень зря. Завидев мое грозное лицо и уловив блеск лезвия моего холодного оружия, ремонтные роботы, все как один, развернулись и принялись улепетывать со всех ног. Но я не отступал. Я бегал за ними по всей комнате и бил их топориком, не обращая внимания на вялые попытки кого-то из четверки, на несколько секунд оказавшегося от меня дальше, чем остальные, вскинуть оружие и сделать пару не слишком точных выстрелов. Я тюкал и тюкал их топориком до тех пор, пока трое из четырех не упали, бессильно заломив руки и ноги под неестественными углами, — а четвертого я пристрелил из трофейного автомата. Только после этого я позволил себе остановиться, поставить игру на паузу и хорошенько отсмеяться. Мда, несмотря на дикую разницу между здоровьем главного героя и врагов и их поразительную точность на дальних дистанциях, глючноватый интеллект все компенсирует. Главное — знать, когда именно подбежать и за каким ящиком засесть. Глюки, очень редко встречающиеся в F.E.A.R., здесь преследую игрока на каждом углу. А ведь все могло быть совсем не так. Могло — да не стало. И как, спросите вы, в такую противоречивую игру играть? Так я вам отвечу.

## Час из жизни Арнольда Вайса

Такой неслабенький час, скажу я вам. Ведь не каждый старатель, а уж тем более геймер сможет выдержать усердную жестикуляцию героев, идущую вразрез с их диалоговой речью, и мизерное количество пуль в подбираемом автомате, в то время как против тебя выступает как минимум два врага. Да, здесь можно взламывать телекамеры и управлять стационарными турелями, а также электронными минами. Да, здесь лечение героя происходит с помощью тупо передранных из Half-Life настенных и просто аптечек. Да, здесь у героя нет брони, а у всех врагов — как раз наоборот (ну, кроме свихнувшихся старателей). Да, здесь всего один босс, в последнем, десятом уровне, убить которого не составляет вообще никакого труда. Да, здесь захватывающий, но ужасно предсказуемый сюжет. Да, здесь во время прыжка можно зацепиться головой за потолок и застрять в нем, а в некоторые текстуры можно провалиться по колено, даже не заметив этого. Да, здесь трупы противников изгибаются, принимая такие невероятные позы, что самым искусным гимнастам остается только лишь кусать ногти на пальцах ног от зависти. Да, здесь все как-то не так. И, тем не менее, играть в Alpha Prime интересно. Не как в шутер, которого все ждали, не как в эпохальную, суперразрекламированную игру, а как в обычную, сто раз виденную стрелялку с более-менее неплохой графикой и средненьким интеллектом противников.

В этой игре есть веселые моменты (встреча с комичным итальянцем Паоло Беллини), есть нудные (бесконечные тупенькие диалоги), есть раздражающие (бег по поверхности астероида и отбрасывание предметов со своего пути), есть непонятные (езда на вагонетке — кому и зачем она нужна, неизвестно) и есть захватывающие (финальная сцена, особенно). Откровенно слабой игру назвать нельзя. Скорее, это разноцветный материал хорошего качества, сшитый пьяным мастером с помощью грубых грязных ниток. Вроде бы ткань и хорошая, и плотная, и качественная, а вида не имеет — полно зацепок и жирных пятен. Единственная колоритная фигура, не подлежащая критике во всем этом хороводе, — это сам главный герой Арнольд Вайс, хмурый, но справедливый старатель. Именно ему суждено найти сердце Гломара и загадать свое единственное желание. Гм, я сказал что-то непонятное? Просто пройдите игру и сами все узнаете.

## Вывод

Играть без надежд на совершенство, постоянство и мир во всем мире. При этом ни в коем случае нельзя вспоминать об обещаниях разработчиков, об Ондржее Неффе, о DOOM 3 и о F.E.A.R. После игры тщательно протереть диск, подумать над его судьбой пару мгновений и идти менять на что-то другое. Но только не на хаббардий.

The Maks

# ДЗВР

## The Role Playing Game

**Разработчик:** редакция МИКа
**Издатель:** ИД «Мой Компьютер»
**Жанр:** РПГ
**Системные требования:** компьютер, «Ворд» (или хотя бы «Вордпад/Блокнот»), Интернет

*Перед прочтением данного материала обязательно просмотрите это предупреждение. Предоставленное вашему вниманию творчество совершенно не претендует на звание «серьезной статьи». Данный творческий продукт создавался под воздействием головной боли и пяти пар, проведенных в университете. Автор очень просит воспринимать материал не более чем стебом над РПГ и играми в целом. Все персонажи в данном материале полностью вымышлены, все совпадения с реальными людьми являются случайными. Если вы прочитали это предупреждение, но все равно не собираетесь перевернуть страницу, то прочитайте еще раз.*

Когда-то давным-давно, еще в конце девяностых, молодая компания-разработчик под названием редакция журнала «Мой Игровой Компьютер» выпустила свой первый шедевральный проект, который послужил началом целой эпической саги о ДЗВР. Теперь, по прошествии стольких лет, мы попытаемся опять проанализировать эту великую игру, чтобы относительно новые читатели могли заполнить свои белые пятна, а старые — впасть в ностальгию. Ну что, готовы?

### Общая характеристика игровой вселенной

В тридевятом царстве, в тридевятом государства стоял да процветал великий город Игроград. И состоял сей огромный мегаполис из нескольких районов, названных в честь жанров компьютерных игр. И были там квартал Шутеров, квартал стратегий, квартал РПГ и многие, многие другие. А в самом центре Игограда находился знаменитый Департамент Защиты Виртуальной Реальности. Это величественное здание за минувшие тысячелетия несколько обветшало, но продолжало наводить ужас на всех жителей города. А жили в Департаменте уже не первый век агенты и кадеты, собаки и секретарши, гоблины и орки — в общем, всевозможные существа этого уютного мира. Агенты занимались тем, что пили пиво и гоняли кадетов, а кадеты ходили на различные задания по охране виртуальных просторов. Агенты тоже иногда ходили на задания, но только когда пиво кончалось или секретарша новая требовалась (роли последних исполняли спасенные от драконов принцессы). Любимым же занятием кадетов было вышибание дверей в кабинеты агентов самыми экстравагантными способами, а любимым занятием агентов — вышибание кадетов обратно сквозь пустые дверные проемы… или за пивом. Недалеко от здания ДЗВР находился бар Игограда, в котором уставшие работники Департамента отдыхали после тяжелых будней. Еще в городе была мэрия, но о таких таинственных существах, как Мэр или — что еще страшнее — Теневой Лидер, предания говорят мало. Видели их только спецагенты, да и то — лучшие из лучших…

Легенды также упоминают о секретном бункере где-то глубоко под землей. Кадеты говорят, что там пиво из-под земли фонтаном бьет, ведь не просто же так некоторые спецагенты проводили там большую часть своего времени.

А жизнь в городе бурлит, как самая безбашенная горная речка. По улицам ходят толпы существ, начиная от барабашек и заканчивая терминаторами, а в театре Игограда идет пьеса «Золушкот»…

### Немного об игровой механике

А тут встречается первая ложка дегтя — разработчики очень жестко отбирают кандидатов, которым будет разрешено участие в игре (грустный смайл). Но зато это компенсируется денежными гонорарами за каждое действие, выполненное вашим аватаром! А другим геймерам позволяется выступить в роли наблюдателей за небольшую еженедельную плату.

Начинаем же мы наше путешествие по миру ДЗВР в произвольном месте Игограда. Генерация персонажа вышла на качественно новый уровень, и теперь просто невозможно создать двух одинаковых героев. Изменять можно абсолютно все! Хотите стать черепашкой-ниндзя? Пожалуйста! Хотите отыграть роль крокозяблика — пожирателя Бэтменов и долбогрызов? И такое возможно — любой ваш каприз будет задействован! Вот только учтите: сервер обновляется всего раз в две недели, а по праздникам — и того реже.

Появившись наконец в игровом пространстве, нам придется пройти путь от несмышленого кадета до доблестного спецагента, а процесс прохождения может закончиться только со смертью игрока, если ему не надоест раньше, или с закрытием единственного сервера (тьху-тьху-тьху, чтоб не накаркать). Правда, могут и забанить за плохое поведение. Сторилайн полностью нелинеен, и даже разработчики не могут предсказать дальнейшее развитие сюжета.

Ролевая система здесь тоже самая передовая. Доступны все мыслимые и немыслимые классы персонажей, начиная от варваров и заканчивая пофигистами, а навыков — просто тысячи. В общем, есть где развернуться.

Только с графикой не повезло — игра имеет полностью текстовый интерфейс, но поверьте — это нисколько не смущает.

### Перечень ключевых персонажей игры

В этом разделе перечислены все самые знаменитые NPC, которые часто фигурировали в последних частях игры. Такими запомнил их я, поэтому не судите строго, если чего-то не упомянул.

✓ Имя: **Кирилл Талер**
Раса: человек
Класс: бард
Особенности героя: высоко прокачан навык красноречия, мудрость по максимуму. В инвентаре недоеденный бутерброд (+20 хит-поинтов) и блокнот с ручкой. Любит поиграть в «Почтальона Печкина», но называет оного «Автоответчиком», чтоб никто не догадался о его тайном кумире. Обладает уникальным заклинанием «Призвать Существо», при кастовании которого из ближайшего вентиляционного люка выпадает голодный Мохнорыл и злобно съедает всю пищу в радиусе ста метров.

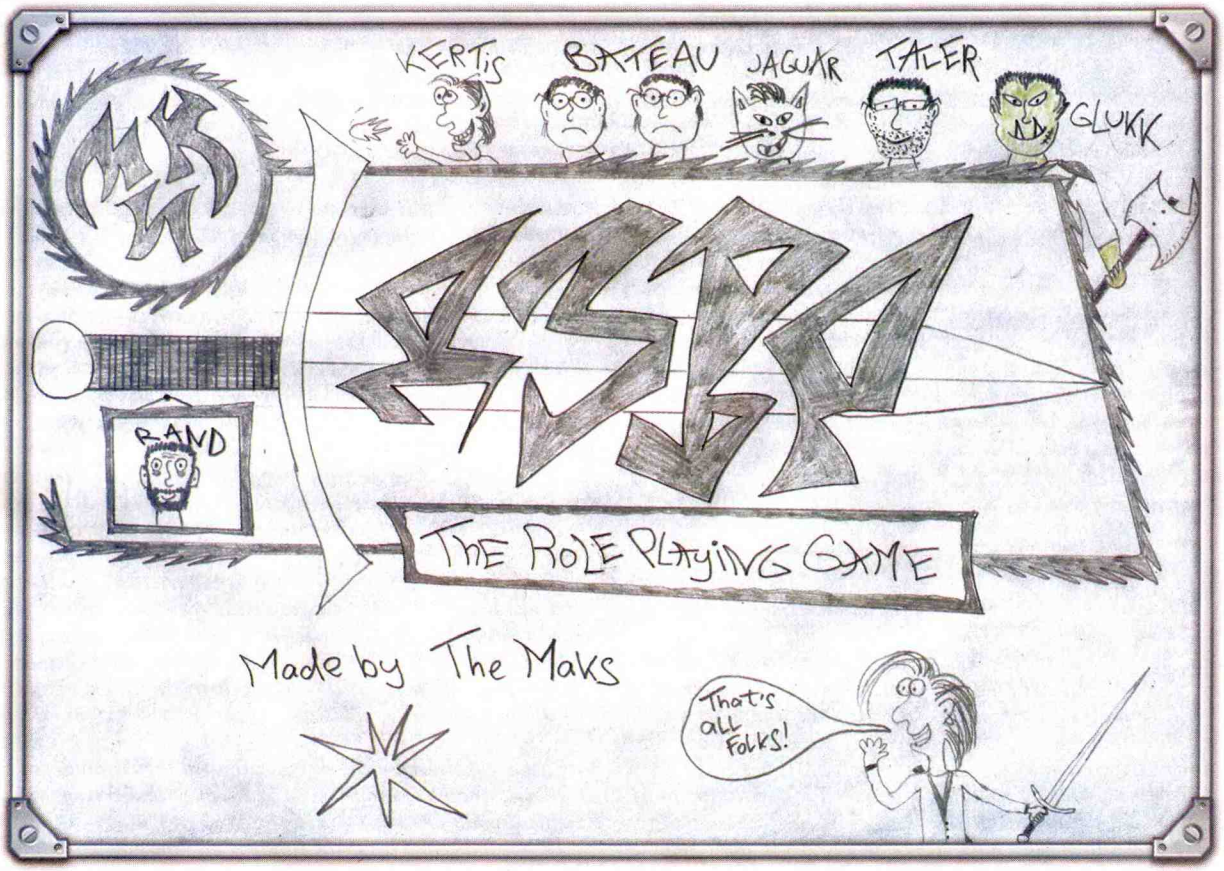
✓ Имя: **Мохнорыл Талер**
Раса: неизвестна
Класс: разбойник
Особенности героя: странное надоедливое существо, полностью заросшее шерстью. Ловкость по максимуму, инвентаря нет. Жи-

вет в вентиляции Департамента Защиты Виртуальной Реальности. Иногда любит поиграться в «АВТААТВЕДЧЕГ», пока Кирилл не видит. Обладает ужасным заклинанием «Резиновый Желудок», в результате которого радиус поедания всего увеличивается от ста до трехсот метров, а свойство «съедобное» расширяется до «съедобное и не только».

✓ Имя: **Ягуар** (он же **Вирджин Кемпер**)
Раса: хаджит (кто не помнит — это кошко-люди из «Морровинда»)
Класс: бездельник
Особенности героя: енотовидный кошак-тинейджер с замашками скунса. На персонаже старая косуха Маньяка и огромные семейные трусы +5 Харизмы, с вышитыми на них красивыми кошечками. Заклинаниями не владеет, только «силой».

✓ Имя: **Александр Глюк**
Раса: Большой Зеленый Орк
Класс: тупой файтер
Особенности героя: см. раса, брат Кертиса. Тоже в отставке. Сила и телосложение максимальны. Инвентарь бездонный, в нем — двадцать пять именных топоров разного размера и коллекция бород рыжих гномов. Заклинаниями не владеет, так как не может выговорить ничего, кроме «Ургхх» и «Аргхх». «Сила» на персонажа не действует, только «Иад».

✓ Имя: **Ранд**
Раса: неизвестна
Класс: большой начальник
Особенности героя: см. имя. Самый великий шеф ДЗВР всех времен и народов. Несколько лет назад ушел в Астрал, до сих




✓ Имя: **Bateau** (он же **Saint_Daimon**)
Раса: огр
Количество голов: две
Класс: интеллигент
Особенности героя: имеет два высших образования, интеллект максимальный. Вторую голову вырастил себе сам. В инвентаре книга «Теоретические Предпосылки Реализации Объектно-Ориентированного Подхода В Системах Трубопровода Железнодорожных Станций». В заклинаниях не нуждается. В случае нападения начинает цитировать книгу из инвентаря — врагов как ветром сдувает.

✓ Имя: **Кертис** (он же **Док**, он же **Том**)
Раса: эльф
Класс: мультикласс маг/клирик, престиж-класс хирург-психотерапевт
Особенности героя: самый элитный спецагент всех времен и народов, сейчас — в отставке. Обычно на задания ходил со своим братом — Глюком. Раньше тоже играл в «Почтальона». В инвентаре не нуждается — все добытые шмотки телепортирует в секретный бункер ДЗВР. Заклинаний настолько много, что сам половину не помнит. Иногда пользуется «силой», черпая оную из рюмок.

пор не вернулся. В заклинаниях и «силе» не нуждался, так как одним взглядом заставлял кадетов прятать гранатометы в рюкзак и бегом уходить прочь, аккуратно прицепив дверь на место.

✓ Имя: **Клякса**
Раса: полуросли к
Класс: неизвестен, престиж-класс художник
Особенности героя: девочка. Остальные данные пока неизвестны.

Ну что ж, пора делать выводы. Несмотря на некоторые недочеты, игра не зря заработала себе звание шедевра. Пусть картинка не ахти какая, но ведь в РПГ графика не главное. Поэтому — играть всем! Пишите свои истории о доблестном ДЗВР, придумывайте своих персонажей и новые возможности, благо — прилагающийся к официальной версии редактор это позволяет. Он достаточно прост и удобен в использовании, но зачастую требует под собой базы, называемой превью или ревью. Правда, при должной кривости рук сей тулсет может превратиться в настоящий кошмар, так что используйте его с умом. А разработчикам хочется сказать спасибо за такой прекрасный продукт.

Bateau

# SPECNAZ

PROJECT WOLF

**Русское название:** «Спецназ: Проект "Волк"»
**Разработчик:** GMX Media и Byte Software
**Жанр:** вроде шутер, но я бы назвал «Спецназ» страпоном. А что? Новый жанр.
**Системные требования:** неважно; есть подозрение, что это чудо программерской мысли будет тормозить даже на 80-ядерных системах (за которыми Intel видит будущее)

Сижу. Сижу и думаю, что же написать про эту, с позволения сказать, игру. В голову лезет только слово, начинающееся с результата деления длины окружности на её диаметр... И первым желанием было набрать это слово, а затем размножить его при помощи «copy+paste», чтобы всем сразу стало понятно, что в ЭТО играть нельзя ни в коем случае. Даже смотреть не рекомендуется. Во избежание.

Вторая мысль была о том, что выкладывать скриншоты к этому убожеству экономически невыгодно. Если психика читателя окажется недостаточно устойчивой, просмотр этих весёлых картинок может привести к самым непредсказуемым последствиям. Таким образом журнал может потерять читателя, а это нехорошо.

Хотя... Я в вас верю. И поэтому всё-таки покажу подборку самых чудесных скриншотов. Даже более того, выделю ей целую полосу! Во как! Надеюсь, потом эту страничку увидит сообразительный психиатр, размножит её на ксероксе и станет использовать в качестве теста. Или как наказание для особо буйных пациентов.

Но всё равно писать про эту игру не хочется — хоть режьте. Поэтому я просто перечислю всё, что можно сказать о «Прожекте Вовк», через запятую. Без комментариев. Их и к скринам будет достаточно. А чтобы совсем не загнуться от нервного истощения, буду параллельно с рассказом об игре рисовать. Что-нибудь успокаивающее.

* * *

*Рисовать будем... эльфийку. Оригинально, да? С большим мечом. На плече. И с большими... правильно, ушами. Пока данных хватит, приступим к наброску.*

*Вначале всегда лучше изобразить такой себе упрощённый скелетик, чтобы потом по нему выдерживать пропорции (1). Правда, скелетики я рисовать не умею, так что пропорции уже изрядно нарушены. Ну ничего, скажем, что это мультяшный персонаж.*

*Наращиваем на скелет мышцы и прочее (2)... Как видите, «прочее» цензура не пропустила.*

*Хм... Не нравится мне эта левая рука. Да и пояс какой-то несолидный. Ладно, поправим это на третьем этапе — параллельно с «одеванием» (3). Причёску тоже поменяем, потому что такую рисовать проще. А я ленивый.*

*На четвёртом этапе наметим примерные цвета отдельных элементов одежды и кожи (4), после чего приступим к прорисовке деталей лица. Вернее, личика нашей эльфо-амазонки.*

## Первые впечатления

Ужасный ролик, рендеренный с движка, под музыку в стиле «любимый Doom-Black-Death Metal нашего программиста». Напоминает Counter-Strike (не Source). В меню какая-то ужасная рожа и BOOT ТААКИЕ буквы. При создании аккаунта нужно задать пароль. Зачем? Настройки крайне бедные. Зря я поставил «Спецназ» на машину с Wide-монитором — доступны только три варианта разрешения. Выбираем аватар из дюжины уродцев. Зачем? За всю игру не будет ни одного зеркала или даже лужи, чтобы полюбоваться на себя.

Замечаю музыку — лучше бы не замечал. В меню она напоминает крайне замедленный вариант «Прощания славянки», сыгранный одним пальцем на синтезаторе, у которого не работает половина клавиш. Сыгранный одним пальцем левой ноги — вот так будет точнее.

Дополнительных миссий нет. В этом меню только тренировка. «Сюжетные» миссии идут строго последовательно, зачем ввели меню их «выбора» — непонятно. Оружие делится на три категории: «Первое», «Второе» и «Взрывчатка» (почему не «Компот»?). Это написано уже привычными BOOT ТААКИМИ буквами. К оружию ещё вернёмся, пока что лишь непонятно, зачем нужны кнопочки выбора следующего и предыдущего «ствола» на «Втором» и «Взрывчатке», если местная кухня предлагает аж один пистолет и один вариант взрывчатки соответственно?

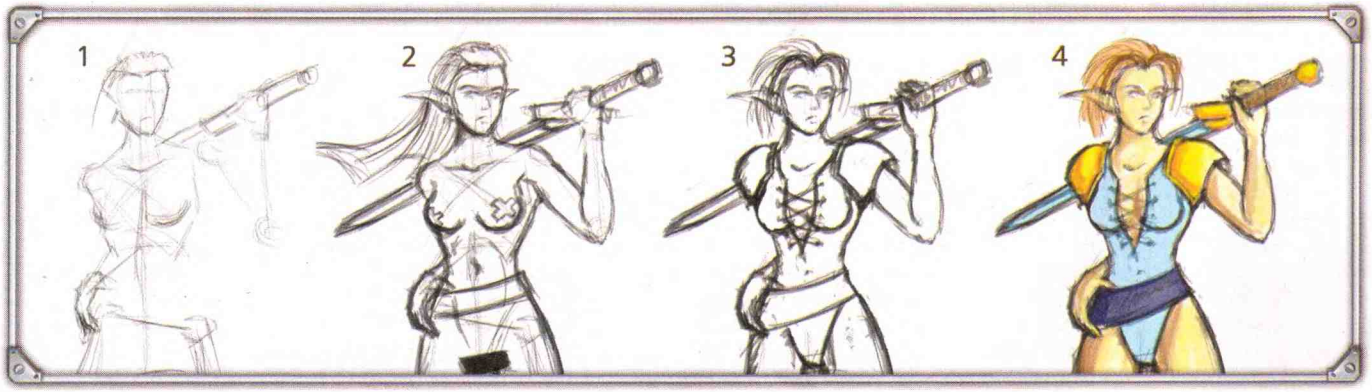
Брифинг подаётся в виде текста и «фотографий», снятых с движка игры (о ужас!), но о графике пока тоже молчок. Кстати, видно, что сюжет (как и прочие текстовки к игре) писал профессиональный... военный. Или, по крайней мере, солдат срочной службы... Будущий... Воюем мы в Иране. С террористами, которые взрывают бомбы в Европе. Нас звать «Капитан» (улыбнитесь!). Всё. Сюжет изложен. Загружаем миссию...

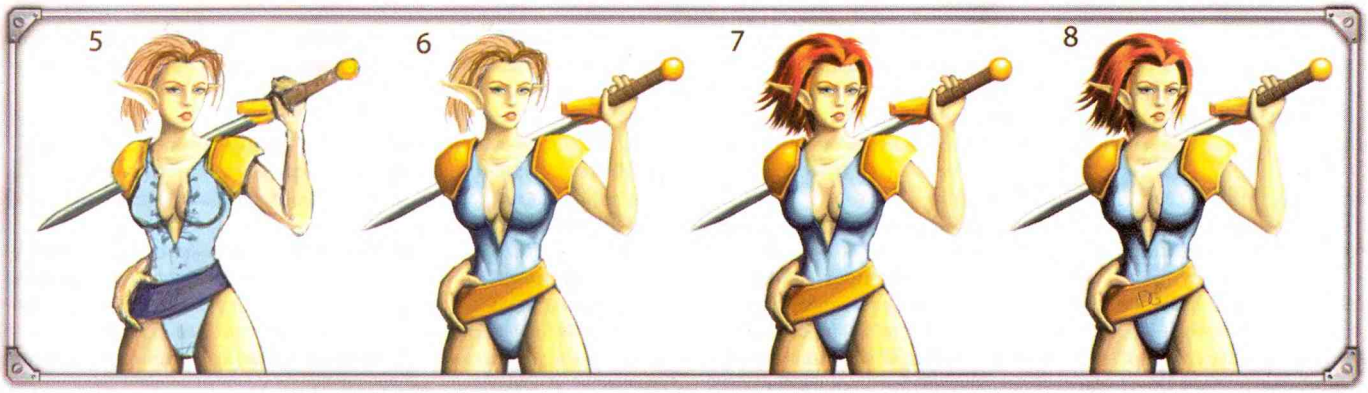
* * *

*Глазастая получается эльфийка-то... Зато было принято ещё одно жизненно важное решение — она будет рыжей (5)! Правда, без бороды.*

*Почему именно рыжей? А потому, что мне нравятся рыжие. Кстати, уши тоже надо было поправить, а то был гибрид собачьих и поросячьих. Теперь годится, приступим к прорисовке бликов и теней на прочих частях тела и одежде (6).*

*Блин, кольчужка сейчас больше смахивает на резиновые латы Бэтмена... Ладно, разберёмся. А пока добавим шевелюру (огненно-рыжую!) и не забываем про тени от волос (7). Вау... Раньше*






*выходило намного хуже... Правду говорят, творец должен быть несчастным, чтобы полнее раскрывать свой талант. Что ж, продолжу свой скорбный труд по описанию «Спецназа», а потом с тройным усердием возьмусь за кольчужку.*

## Графика и физика

Я-а-а!.. Ы-ы-ы!..

Всё, я успокоился... Я спокоен... Продолжаю...

А-а-а-а!!! Ы-ы-ы-ы!!! Ужас-то какой! Это же дикая помесь Counter-Strike и Delta Force! Естественно, их первых частей. Ландшафт вырублен гигантским топором и покрыт... Ну, матом он тоже будет покрыт, а сейчас речь идёт о текстурах. Но назвать вот то размазанное нечто «текстурой» я не решусь.

Из грунта кое-где торчит растительность. У нас есть целых три вида плоских зелёных загогулин (это трава, не пугайтесь), два вида кустов или папоротников и один вид дерева. На некоторых миссиях вместо деревьев растут пальмы. Впрочем, даже этот скудный набор присутствует далеко не везде — большая часть карты напоминает такой себе фиговый бильярдный стол. Говорите, неровный и в грязных пятнах? Ну, я же уточнил — фиговый бильярдный стол.

Кроме растительности из грунта кое-где торчат солдаты. Впрочем, нередко они торчат прямо в земле и даже успешно ведут оттуда огонь. Противники — все на одно лицо, форму, каску, автомат, бронежилет и прочие атрибуты. Всё унифицировано похлеще, чем у армии клонов из «Звёздных Войн». Правда, некоторые солдаты носят усы. Солидные такие. А некоторые не носят. Больше никаких различий между ними не замечено. Даже глава всей организации, которого Капитану (улыбнулись?) нужно геройски замочить на одной из миссий, отличается только маркером под ногами.

И я, конечно, ни разу не общался с арабскими экстремистами, но почему-то мне кажется, что они не носят форму вооружённых сил США и советские каски. Хотя форму с тем же успехом можно принять и за телогрейку...

Ещё в игре есть здания. Они стоят. В них есть комнаты и непробиваемые стёкла (хотя стёкол может и не быть). Всё. Больше в зданиях нет ничего. Вообще ничего — абсолютно. Никакой мебели, никаких обоев, даже окурков на полу нет! Вот какие бедные исламские террористы!

Правда, кое-какая мебель у них всё-таки есть — это столы, на которых лежат «важные документы». Правда, есть они только на тех миссиях, где эти документы нужно забрать, и стоят не в домах, а перед ними.

Ещё есть двуспальные койки, но они стоят только в палатках. А на складах лежат ящики, явно символизирующие страшную угрозу, исходящую от шахидов. По пять-шесть штук в каждом...

Все объекты смоделированы и затекстурены ровно по одному разу. А дальше — радостное клонирование, верх искусства левел-дизайна!

Тени... При их включении весь ландшафт покрывается жутковатыми чёрными пятнами, лезущими непонятно откуда и непонятно куда. Вдобавок fps падает до 1–3 в секунду (это на Атлоне 3000 с Радеоном 9800 Pro!), так что считаем, что теней нет.

Спецэффектов тоже нет. Взрыв показывается одним большим красным спрайтом, после чего появляется большой чёрный спрайт — это дым. Если отключить это убожество, взрыв выглядит как мгновенное превращение здания в развалины.

Физика? Ну, вы поняли.

* * *

*Так, нарисовал текстуру кольчуги и наложил её поверх рисунка (8). Вышла рыбья чешуя... Хорошо, будет рыжая эльфо-амазонка, у которой прабабка любила пошалить с Ихтиандром. А для пущей гламурности добавим логотип кутюрье, который производит кольчуги с глубоким декольте для всех эльфиек из онлайновых игр.*

*И ещё одна маленькая деталь — веснушки. Как же рыжая эльфийка может быть без веснушек?*

## Геймплей

С этой штукой у «Спецназа» дела обстоят ненамного лучше, чем с физикой... Смотрим. Всего существует три типа заданий: взорвать что-то, забрать документы и убить «плохого босса». Четвёртый тип заданий присутствует на всех миссиях, как Фигаро: «Уничтожить живую силу противника». Пленных не брать — слышали? Издеваются, наверное...

Но теперь нужно сказать пару слов об оружии.

Первое. Можно взять АК, «Грозу» с оптикой, «Грозу» без оптики, «Винторез» и РПГ-7. Два последних — просто песня. Зачем нужна РПГ-7, если воевать приходится только с пехотой? Кто в здравом уме и трезвой памяти возьмёт «Винторез» для атаки на вражескую базу, стоящую посреди голой степи? Да ещё и при свет дня!

Разработчики учли «баллистические параметры» оружия. Это значит, что пули летят «навесом», и уже с расстояния 200 метров при стрельбе в голову врага вы попадёте в песок прямо перед ним. Дальномеров нет, корректировки прицела нет. Результат? С 200 и далее метров попасть можно только в неподвижного врага, стоящего во весь рост.

Враги, тем не менее, отлично стреляют на любые расстояния. Если вас заметят, конечно. Однако использование передвижения по-пластунски не поможет вам оставаться незамеченным. Соответственно, бег в полный рост не гарантирует, что вас заметят. Похоже, что за обнаружение Капитана ботами отвечает генератор случайных чисел. Но уж если он сработает — будьте уверены, враги будут видеть вас даже сквозь стены.

Поведение ботов никакой логике не поддаётся. Враг может бежать, а может и не бежать. В какую сторону — неважно. Достоверно известны только два факта: если враг ранен, он приседает; если враг заметил игрока, он может присесть или прилечь. Может, правда, и побежать в неизвестном направлении... Кстати, при загрузке уровня в определённый момент появляется надпись «загрузка ИИ-групп». Думаю, разработчики поленились написать полностью. Иначе там было бы «загрузка ИИ-ясельных групп детского сада №13 имени товарища Пятницы».

Последнее достоинство ботов — сверхметкая стрельба — пропадает, если начать стрейфиться перед ними. Тогда они вообще перестают попадать.

Показательный момент: иногда, если попасть врагу по каске, но не убить его (интересно, разработчики видели, как выглядит каска после выстрела по ней из автомата?), он может так и остаться стоять на месте. С дыркой в каске. И с усами на морде...

Игрок умирает после одного-трёх ранений. Сейвов и чекпоинтов нет. Смерть означает полный перезапуск миссии.

* * *

*Эх, тут бы ещё дорисовывать и дорисовывать... Но статья практически дописана, поэтому буду закругляться. Хватит мучить несчастную девушку. Поставлю-ка я её на дурацкий розово-салатовый фон (9), да и дело с концом.*

*Теперь, как любому творцу, мне хочется признания... Но от кого? Эти два типчика, которые сейчас сидят в редакции... Ынтеллигенты, блин. Они наверное до сих пор уверены, что мольберт — это имя Эйнштейна, а палитра — это в два раза больше чекушки.*

*Лучше буду надеяться на признание после смерти. Ибо!*

## Вам мало?

«Спецназ» регулярно виснет, вываливается в систему и даже приводит к критическим ошибкам ОС. `Alt+Tab` — это лотерея 50 на 50. Управление постоянно клинит (особенно при включении спутниковой карты). Ну и, конечно же, их Величества Тормоза. Ребята, я на этом компьютере в Dark Messiah играл! А у вас графика... Там выше без малейшего преувеличения написано!

Всё, сил больше не осталось... Умэр.

Так выглядят интерьеры всех домов. Никакой мебели... Даже унитазов нет!

Silent Hill отдыхает при виде «мутантов» из «Спецназа»

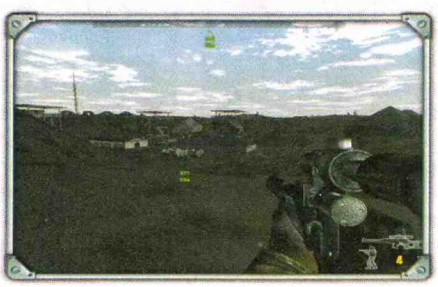
Наглядный пример дырки в ландшафте. Да и сам пейзаж оцените

Жаль, что бумага не передаёт анимацию. Этот бравый вояка уверенно марширует носом в стену. Впрочем, таких тут 50%, если не больше.

Хитрый ИИ! Видите, как он умело спрятался прямо в холмике? До этого он меня трижды убивал, вообще не показываясь наружу

Один в поле... Совсем один... Да и поле-то какое! Чисто-пречистое... Прям соляное озеро...

А это — основательный такой бетонный мост. От одной деревни к другой. Между двумя барханами... То ли у иранцев очень-очень-очень много лишнего бетона, то ли им абсолютно нечем заняться



Верх тактической мысли! Организовать лагерь в низине и поставить высоченные сторожевые вышки так, чтобы их верхние площадки находились на уровне холмов. Кстати, на маркере написано «48 м», если вам не видно

Армейская логика: на взрывчатке должно быть написано «ВЗРЫВЧАТКА». Кстати, само здание — это оружейный склад. С такими запасами подлые террористы могу без проблем взорвать... э-э-э... что-нибудь...

**Разработчик/издатель:** Nintendo
**Жанр:** консоль «нового поколения»
**Рекомендуемые системные требования:** телевизор, комната с минимумом мебели

Александр Glukk

# Wii

— Ыгр-ургах, — пробормотал Глюк и грустно уставился на серую стену каменного мешка, в который он так глупо попался... Ну кто же мог подумать, что эти маленькие, неуклюжие существа окажутся настолько хитрыми, что сумеют заманить в ловушку оперативника Департамента Защиты Виртуальной Реальности?!! Пусть бывшего. Пусть не самого умного. Но ОПЕРАТИВНИКА! Покорителя и спасителя сотен виртуальных миров!

— Ургах-ыгр, — пробормотал Глюк и тяжелый камень неслышно откатился в сторону. В открывшемся проеме стояли двое недавних знакомых, столь неосмотрительно принятых старым орком за безобидных уродцев.

— Мыргхар гыр, — Глюк медленно начал подниматься, сжимая огромные кулаки.

— Wii, — ответил первый уродец.

— Гарраxр? — опешил Глюк.

— Wii, — ответил второй уродец.

— Ыыы, — смутился Глюк.

— Wii!!!!! — закричали оба уродца, их руки мгновенно вытянулись, схватили трехсоткилограммовую тушу орка за шкирки и швырнули в открывшийся портал...

**Необходимое пояснение.**

Если бы Глюк после увольнения из Департамента уделял меньше внимания дегустации напитков, производимых в подпольной лаборатории доктора Кертиса, и хоть чуть-чуть следил за событиями, происходящим в последнее время в Виртуальной Реальности, то он бы знал, что в слове **Wii** нет ничего такого, из-за чего стоило бы терять дар речи.

Это несколько необычное для нашего слуха слово обозначает новую приставку, выпущенную компанией **Nintendo**, что позволило компании активно включиться в борьбу на рынке «консолей нового поколения». В то время как Sony и Microsoft старались поразить геймеров качеством графики, разработчики Nintendo решили пойти иным путем и, как показало время, весьма в этом преуспели.

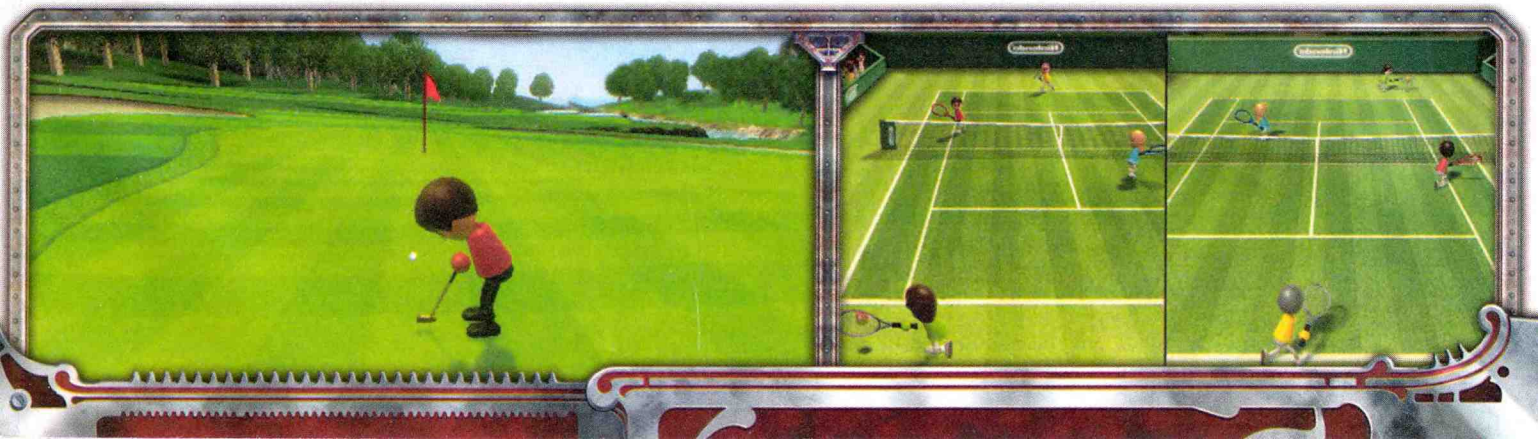
Итак, что же такое Wii и в чем ее уникальность?

Представьте себе небольшую приставку, размером приблизительно как три сложенных вместе DVD диска, которая поддерживает видеовыход 480p или 576p (PAL/SECAM), а также широкий формат 16:9 для подключения телевизора или цифрового проектора. То есть ее можно без труда подключить практически к любому более-менее современному телевизору. Wii содержит встроенный контроллер 802.11 b/g Wi-Fi, адаптер USB-на-Ethernet, 512 Мбайт встроенной флэш-памяти, два порта USB 2.0, один внешний блок питания, аудио/видео-кабели, четыре порта контроллеров GameCube и два слота для карт памяти, одну сенсорную планку Wii Remote, один контроллер Wii Remote и один контроллер Wii Nunchuk. На последних следует остановиться подробнее.

Как вы себе представляете компьютерную или видеоигру? Человек сидит за клавиатурой или сжимает в руках геймпад и последовательно нажимает различные комбинации клавиш, пристально следя за происходящим на экране. В Wii все иначе. Играть сидя вообще не рекомендуется, хотя некоторые игры и позволяют это делать. Игрок в Wii стоит перед большим экраном телевизора (а лучше плазменной панели с солидной диагональю), сжимая в руках контроллеры, названные разработчиком *Wii Remote* и *Wii Nunchuk*, и совершает ими различные движения. Если речь идет о шутере, то контроллер превращается в пистолет (на Wii Remote имеется очень удобная клавиша, отлично имитирующая спусковой крючок). Если персонажу нужно быстро бежать или, к примеру, танцевать, то контроллеры отвечают за ноги нашего виртуального протеже, и чем быстрее вы работаете ими, тем быстрее герой движется к заветной цели. Вариантов может быть масса. При помощи контроллеров Wii можно имитировать практически любые ситуации — ловить рыбу, участвовать в спортивных состязаниях, скакать на лошади, плавать на лодке и многое, многое другое.

При этом игры под Wii практически лишены графического интерфейса, по крайней мере в привычном нам виде. Просто в определенный момент на экране появляется изображение клавиши, которую необходимо нажать, или показывается, как именно нужно взмахнуть контроллером, чтобы достигнуть желаемого результата. Разработчики из Nintendo по-своему поняли старый лозунг «Учись играючи» и начали учить нас играть, не отрываясь от собственно игрового процесса. В Wii-играх отсутствует само понятие «туториала», помогающего «разобраться в интерфейсе». Схватил контроллеры и вперед! А подсказка появится в нужный момент. Разработчики заботятся о своих геймерах.

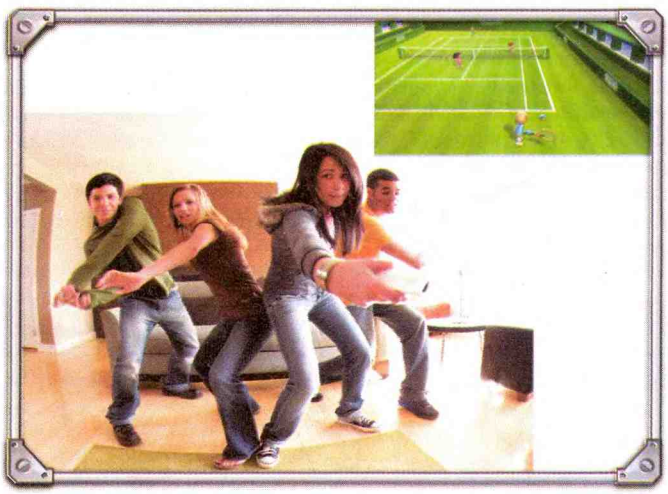
Впрочем, рассказывать голодному о еде, как известно, неблагодарное занятие. Давайте лучше вернемся к Глюку и посмотрим, как происходит его первое знакомство с Wii.



## Wii boxing

Глюк стоял перед огромным экраном, на котором вытанцовывал первый уродец, явно возомнивший себя если не Рокки Бальбоа, то, по крайней мере, Майком Тайсоном. В руках у орка были зажаты две белые пластмассовые панельки, соединенные шнурком. Одна из них напоминала пульт от телевизора, а другая вообще непонятно что. Уродец, раскланявшись перед зрителями, принял боксерскую стойку и ринулся в атаку.

— ГАРРАХ! — заревел Глюк и выбросил ему навстречу свою огромную лапу, от радости забыв отбросить в сторону зажатое в ней нелепое устройство. Выпрыгнувшая из-за края экрана красная боксерская перчатка врезалась в голову противника, отшвырнув его назад.



— АХХАРАХ! — обрадовано воскликнул Глюк и принялся молотить уродца обеими руками, по ходу дела вспоминая уроки рукопашного боя, которым он на заре своей карьеры уделял много внимания в Школе Юных Файтеров. Уродец оказался не слишком серьезным противником и вскоре очутился на полу. Его место занял другой — в очках, с зачесанными на косой пробор волосами. Этот держался получше. По крайней мере, пытался обороняться, подставляя перчатки под сокрушительные удары орка. Но и Глюк уже освоился с правилами игры и лихо осыпал противника прямыми и боковыми ударами по голове и корпусу, не забывая при этом раскачиваться из стороны в сторону, дабы избегать ответных ударов. После победы над третьим уродцем орк почувствовал, что Минздрав был не так уж не прав, заявляя, что «курение вредно для вашего здоровья». Пот тек градом по его телу, руки, налившиеся свинцовой тяжестью, тянулись к полу, а воздух с громким хрипом вырывался из легких, как после настоящей схватки. Он даже не заметил, как появившаяся из ниоткуда длинная рука снова схватила его за шиворот и швырнула в открывшийся за спиной портал.

**Необходимое пояснение.**

Wii-бокс действительно один из самых динамичных и увлекательных видов, входящих в состав сборника **Wii sports**, который, кстати, выдается бесплатно каждому покупателю новой приставки от Nintendo. Конечно, он не может заменить реальную схватку, но вполне способен заставить запыхаться после схватки с 3–4 противниками. К сожалению, арсенал ударов включает только базовые движения. Контроллеры не всегда успевают реагировать на движения рук игрока, так что временами приходится существенно понижать скорость. Также нет никакого смысла планировать бой, проводя обманные финты и хитроумные комбинации. И, тем не менее, играть очень весело. Каждый последующий противник сильнее предыдущего и под конец выиграть бой становится совсем непростым занятием.

## Wii tennis

Не успевший отойти от только что закончившейся схватки Глюк с удивлением обнаружил себя стоящим перед теннисным кортом. В руках все те же пластмассовые штуки, но теперь-то он знал, что они вовсе не так просты, как кажутся. Толстый палец неумело (зато сильно!) нажимает на кнопку, и в воздух взлетает теннисный мяч. Взмах «телевизионным пультом» и... мимо. Да, в Школе Юных Файтеров большой теннис был не в почете. Ну что ж, попробуем еще раз! Взмах. Удар. И мячик летит прямо на трибуну. Но ничего. Все так начинают!

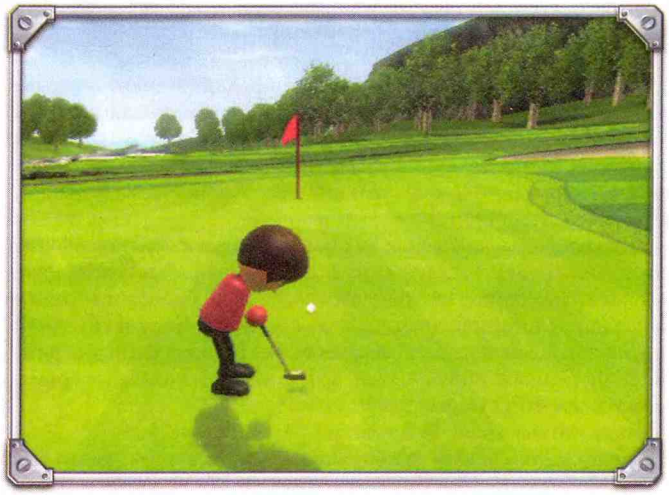
Спустя двадцать минут усталый, но довольный Глюк сумел не проиграть уродцам «в сухую» и только успел подумать, что победа в следующем сете ему обеспечена, как снова появившаяся из ниоткуда рука схватила его за шкирку и бросила в заботливо открывшийся портал.

**Необходимое пояснение.**

Не во всех играх могут потребоваться оба контроллера. И если в случае с боксом у игрока задействованы обе руки, и контроллеры, соответственно, олицетворяют левую и правую перчатки, то в теннисе мы используем только Wii Remote, на время превращающийся в теннисную ракетку. А Nunchuk можно отстегнуть и отложить в сторонку, так сказать, от греха подальше.

## Wii golf

Лениво прокручивая между пальцами «телевизионный пульт», Глюк исподлобья рассматривал раскинувшуюся перед ним большую зеленую лужайку. Он смутно помнил, как когда-то Док, «приняв на грудь» чуть больше обычного, рассказывал ему о «спорте миллионеров» и о том, что именно среди поклонников этого вида активного отдыха следует заводить полезные знакомства. Тогда Глюк слушал его вполуха, занятый сдиранием скальпа с особо рыжего гнома и не придал значения словам приятеля, тем более, что слова эти тот произносил сильно заплетающимся языком. Сейчас же Глюк был бы не прочь узнать хотя бы основные правила этой игры. А впрочем... Есть клюшка. Есть мяч. Значит, надо бить. Как? Сильно! Ухватив «пульт» двумя руками, Глюк размахнулся и...



**Необходимое пояснение.**

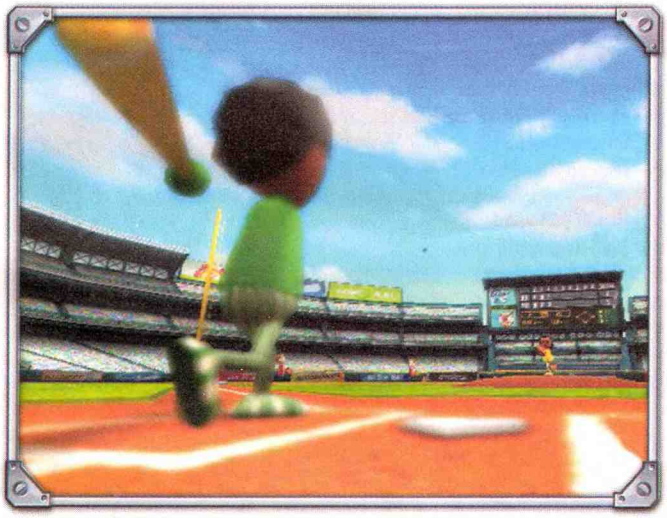
Ну, те, кто хотя бы чуть-чуть знаком с правилами гольфа, понимают, что в этом виде спорта сила — далеко не главное. Глюка-то можно понять: ни в Школе Юных Файтеров, ни в Департаменте Защиты Виртуальной Реальности о гольфе никто даже и не слышал. Однако в Wii-исполнении игра выглядит весьма забавно. Перед каждым ударом нужно выбирать соответствующую клюшку (о чем нам заботливо подсказывает появляющаяся в нужным момент пиктограммка внизу экрана), учитывать направление и силу ветра при ударе и т.д. и т.п. В общем, «спорт миллионеров» произвел самое благоприятное впечатление. Хотя, может, это потому, что в отличие от бокса и тенниса я, подобно Глюку, видел его первый раз в жизни, а те, кто хоть раз играл в реальный гольф, найдут в Wii-варианте множество недочетов. Возможно, нужно будет найти какого-нибудь гольфиста и пообщаться с ним на эту тему. А пока вернемся к нашему герою.

## Wii baseball

Ревущие трибуны. Игроки в кепках с большими козырьками. Непонятно расчерченное поле. Мечта каждого юного американца! Бейсбол. Глюк не был американцем даже когда был юным, а потому знал о бейсболе только одно: если под рукой нет топора, то сойдет и бейсбольная бита. В ее боевых качествах он уже имел возможность убедиться, а потому сильно жалел, что правила игры (которые, конечно же, устанавливал не он!) не дают ему возможности опустить биту на голову маячащему на экране уродцу. А тот уже готовился бросить мячик. Обреченно вздохнув, Глюк ухватил «телевизионный пульт» двумя руками и приготовился отбить маленький снаряд, заранее зная, что шансов на это у него мало...

**Необходимое пояснение.**

Многие, кто начинает играть в Wii-бейсбол, признают: нашей душе эту игру не понять. Впрочем, от игрока здесь требуется немного: метать мячик или отбивать его битой. Делать это намного проще, чем кажется. Даже у Глюка все начало получаться со второго-третьего раза. Но вот понять



правила и, главное, в чем суть и интересность этой необычайно популярной за океаном игры, ни мне, ни Глюку не удалось. Может, вам удастся?

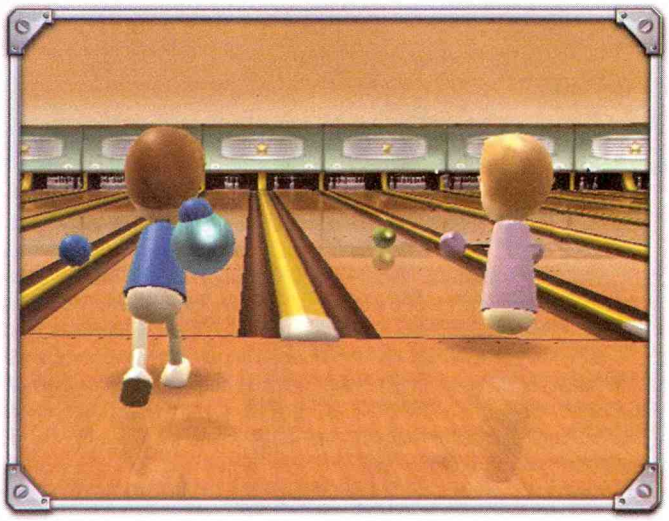
## Wii bowling

Выходя на дорожку для боулинга, Глюк чувствовал, что «телевизионный пульт» стал продолжением его руки. Втайне он мечтал о каком-нибудь «симуляторе лесоруба» или, чем Рэнд не шутит, «ловца рыжих гномов». Но пока подойдет и боулинг. Тем более, что дело привычное — дорожка, кегли, шар, метаемый при помощи все того же Wii Remote. Все простенько и со вкусом. Как и в прочих играх серии Wii sports, нужно правильно указать направление полета шара и вовремя положить его на дорожку, чтобы не скакал, а плавно катился в нужном вам направлении. Глюк, как прилежный ученик, со знанием дела сбивал кегли, краем глаза наблюдая за шатающимися вокруг уродцами. Те, похоже, уже перестали обращать внимание на увлеченного игрой пленника и расслабились настолько, что оставили без присмотра открытый портал. Делая вид, что прикидывает траекторию полета шара, Глюк отошел назад, потом резко развернулся и головой вперед прыгнул в сверкающий зев портала, в котором слабо просматривались очертания штаба ДЗВР.

В Wii хорошо, а дома лучше...

**Необходимое пояснение.**

Я не стал бы называть **Wii sports** полноценной игрой. Это игра... рекламная. Единственная ее задача — продемонстрировать игрокам огромнейшие возможности контроллеров Wii. И даже недостатки, которые вы найдете в Wii sports, работают на руку Nintendo. А вот здесь хотелось бы того-то. А здесь этого. А тут добавить вот это — и будет здорово. Думаю, что разработчики и сами прекрасно видят все, что замечаем мы, и даже больше. И совсем не исключено, что в Wii sports 2 все пожелания игроков будут учтены, и эти игры, пока еще «рекламные», станут полноценными и



интересными продуктами. Сейчас же они свою задачу выполнили: показали, что потенциал у Wii огромный. Есть куда расти. На сегодняшний день это главное.

Wii на поверку оказалась в намного большей степени next gen, чем творения Sony и Microsoft. В то время, как «лидеры гонки» пытались перещеголять друг друга «графикой нового поколения», подкравшаяся на мягких лапках Nintendo предложила кардинально новый геймплей. Именно то, чего все так давно ждали.

Уже сегодня, разговаривая с людьми, игравшими на Wii, я часто слышу мечтательные фразы: а вот бы еще на ноги такие контроллеры — и в футбол... Да, и на голову, чтобы головой бить. Шутка, конечно, но, как известно, в каждой шутке этой

самой шутки только доля, а спрос определяет предложение. Так что будем ждать новшеств. Почему-то кажется, что Wii Remote и Nunchuk — это только первые ласточки.

Ну и, конечно же, нельзя забывать, что уже сегодня помимо Wii sports на новой консоли вышло довольно большое количество самых разнообразных игр, многие из которых совсем не похожи на те, в которые заставили играть бедного Глюка. Но это уже совсем другая история.

## Записки Автоответчика

Кирилл ТАЛЕР

# КРИТИЧЕСКИЙ ДЕНЬ

*Ехали медведы на веласипеды...*
***© Непопулярный грузинский писатель***

Если вам кажется, что «Автоответчик» ни на что не влияет, то это вам только кажется. Точнее, сам «Авто», он только оболочка, шапка и подпись «ТАЛЕР» в правом верхнем углу, не более. А вот присылаемые письма, они, знаете, не только радуют глаз авторов этих писем, но и оказывают непосредственное влияние на материалы журнала и даже на тот курс, которым плывёт наш дирижабль. Почему плывёт? А вот такая нелётная нонче погода!

Потому, давайте с места в обрыв... то есть, плавно переходим к вашим письмам, медлить нет времени боле! Читайте и удивляйтесь тому, что они творят с нашим изданием. Кстати, текущий «Автоответчик» урезан на полосу, потому до хвалительных писем мы дойти не успеем, будут только критические. Что, страшно?! Вот и мне тоже страшно...

* * *

Вот и первый гость, верхом на паровом котле, в мыле, смазке и золе. **Волчарой** зовут. Сразу видно — матёрый. Ругаться, наверное, будет.

*Здравствуйте, камрад Талер.*

Приветствую, Волчара.

*Пишу я вам из далекого темного леса, куда с огромным трудом доходит ваш журнал.*

Нас читают в Тамбове... Вау-супер-нифигасе!

*Но все же... Хочу Вам сказать спасибо за то, что Вы есть. Ваш юмор поднимает настроение :) Побольше бы вам креатива вроде того же Золушкота, и только ради этого можно будет покупать ваш журнал ;)*

Не каждый журналист может стать писателем и наоборот. Потому «Андеграунд» у нас не такая частая рубрика. Да и вопрос качества обязательно встанет, если «Анде» станет постоянной. Так что — лучше меньше, да лучше. Правда, в этом номере как раз наличествует очередной опус, посвящённый ДЗВР.

*Отдельная статья — ваша идея по поводу рубрики «Роддом». Просто супер!!! Предлагаю вам выложить отдельный адрес для идей рядовых геймеров на эту тему. К примеру, у меня уже кой-чего в голове вертится.*

А зачем отдельный адрес? Есть же **games@mycomp.com.ua** — вроде симпатичный ящик. А чтобы было понятно, в какую рубрику письмо направляется, достаточно просто написать в теме письма «Роддом». Так что, шли свою идею, когда доварится — рассмотрим, может, и на зуб попробуем.

*И еще. ПРЕКРАТИТЕ ЭТОТ БРЕД ПО ПОВОДУ БАТАЛИЙ ГОРОД-СЕЛО, РУССКИЙ-УКРАИНСКИЙ ПЕЧАТАТЬ.*

О, ругается...

*Это ж жутко читать.*

Точно, ругается!

*Конечно, каждый имеет право на свое мнение, но это компьютерно-юмористический (!) журнал, а не политический.*

Про юмористический — это ты хорошо загнул ;). И что не политический — стопудово! А вот насчёт ненужности дискуссии, это ты зря. Количество украиноязычных статей в журнале возросло, что не может не радовать. Причём, мы никого не заставляли писать на том или ином языке, и «мода» на украинский тут не причём. А «при чём» как раз жаркие споры в «Авто».

*Вот. Вроде хотел сказать так много, а сказал так мало. Ну да ладно, краткость сестра таланта :). На том говорю привет. Удачи вам во всех ваших начинаниях!!!!*

И тебе успехов, и всяческих, и побольше!

*С уважением,*

*Волчара ;)*

*З.Ы. А Кертису поздравления с наступающим (прошедшим?) ДР передавайте.*

Кертис, тебя с наступающим. Слышь?!

* * *

Задевая головой облака, мчится в гости к нам камрад **UA_Gunner**. Мчится на воздушных подушках. На каждой подушке — наволочка. На каждой наволочке — по строке... Будет ругаться, щетиной чувствую!

*Привет, Талер.*

Здорово.

*Не буду уподобляться многим камрадам и писать, что пишу в первый раз. Нет, не в первый. В третий :)*

Достойное число :).

*Но это не имеет значения. Имеет значение то, что я собственно написал в письме энтом, а написал я вот такое: «...да, а с автоответчиком что-то случилось. Не знаю, как это сказать, но... он теперь не такой, как раньше. Конечно, Кертиса теперь нет, есть ты, Талер. Я не буду сравнивать тебя и Кертиса, или еще кого, но автоответчик стал не местом, где каждый мог излить свое отношение к МИК`у, а рассадником флуда и спама».*

Ого! Это уже серьёзное обвинение... Ладно там флуд, но спам?! Где ты видел в «Авто» спам?

*Я даже не буду говорить про такой баян, как Ингулец и т.д.*

Ненавижу слово «баян» или «боян» в том значении, в котором он сейчас используется. Вот совсем не терплю. Вот, например, рассказывает человек анекдот, пусть старый, пусть бородатый, но в данной компании его никто не слышал. Рассказал, компания смеётся... А один умник авторитетно так произносит: «Боя-я-ян!»... Некрасиво как-то это. То, что для одних «боян», для других свежатинка... И если из Ингульца мне писали тёплые и откровенные письма, в которых **изливали своё отношение к МИКу**, то почему я должен их не ставить?

*Как-то странно все это наблюдать на страницах МИКа. Различные дискуссии на тему русского и украинского языков, панки, металюги... Что это такое? Вспоминаю предложение Кертиса сделать еще один журнал и назвать его «Обо всём». Там и про пиво, и про девушек поговорить,*

*и про русский с украинским, и о проблемах развития экономики Ингульца, и про Медведа с преведом — обо всём, короче.*

Ага, обо всём. Мы журнал о кактусах и спамопроизводстве.

А вот скажи, UA_Gunner, интересно ли тебе читать из номера в номер совершенно одинаковые письма трёх категорий: «Вы клёвые!», «У вас всё плохо!» или же более продвинутое «У вас всё плохо, но вы клёвые!». Очень интересный и содержательный «Автоответчик» получается, не правда ли?

На этих трёх страничках, отведённых под общение с читателями, люди не просто размышляют на свободные темы. Здесь формируется коммьюнити. Я не покривлю душой, если скажу, что коммьюнити МИКа — самое дружное из всех «журнальных сообществ», с которыми мне приходилось сталкиваться. Некоторые люди дружат годами, некоторые даже женились, встретившись на почве увлечения МИКом. Из этого же коммьюнити вырастают новые авторы... Естественно, идут дискуссии, зачастую острые. Но лучше пусть будет такое «свободное» общение, чем жаркий профессиональный спор о том, сколько единиц урона в игре «Супермагия» наносит на 32-ом уровне Злобный Волшебник, 47 или 48. О играх, в конце концов, мы говорим в статьях. Здесь мы общаемся — и по «профильным» темам, и не только по ним.

*Скорее всего, мое письмо будет воспринято в штыки, но не судите строго — это лишь имхо.*

А судьи кто? Мы, штатники, такие же субъективные люди, конструктивную критику любим, но защищаться в процессе этой критики будем всё равно. Вот я сейчас допишу «Авто», сяду и задумаюсь над твоим письмом: «А может, я действительно делаю что-то не так?» Значит, не зря было твоё письмо... Острая дискуссия во имя поиска истины, она пользительна и необходима.

*А имхо такое дело — у каждого свое, и чаще всего они разные. Хотел много чего еще написать, но как-то не решился, ведь сам журнал (кроме автоответчика) остался таким же, а значит — отличным. Будьте.*

Спасибо :).

* * *

Я кто это подлетает к нашему дирижаблю на велосипеде с тормозом внутреннего сгорания и припаянной к рулю бритвой? А это камрад **Артём Глущенко**. Ругаться будет. Страшно! Не в смысле «уже боюсь», а в смысле — страшно ругаться.

*Здравствуй, Талер.*

Привет, Артём.

*Это письмо адресовано не только тебе и даже не только МИКу, но и всем игровым журналистам СНГ. Аналогичные письма я отослал и в другие игровые издания, потому что, увы, наболело.*

Ага, так вот что имел в виду под спамом камрад UA_Gunner...

*Ответь мне, пожалуйста, до каких пор вы и все остальные будете издеваться над нашим городом?*

(Прячется под стул.)

*Уясните, наконец, раз и навсегда, и всем остальным своим расскажите: компания Best Way, создавшая игры «В тылу врага 1, 2», находится в Северодонецке! Не в Донецке, не на севере Донецка и вообще не в Донецкой области, а в Луганской. И пишется это слово с заглавной буквы, ибо это не какая-то местность на севере, а название города.*

(Из-под стула): А я, между прочим, никогда ничего не коверкал, вот! Я ещё в 2004 году интервью у Александра Зорича брал, когда он (они) работал над первым BTB. И там чёрным по белому написано: **Best Way** базируется в Се-ве-ро-до-нец-ке! Хотя некоторые наши российские коллеги радостно называют эту команду своей...

*Очень надеюсь, что больше вы нас коверкать не будете.*

Давай так. Если ты найдёшь в МИКе какие-либо коверканья или дезу, касающуюся Северодонецка или же компании Best Way, я принесу извинения всему городу от лица всей редакции. Если же не найдёшь — с тебя пиво за ложный вызов :)!

Кстати, орфографическая проверка в Word подчёркивает слово «Северодонецк» красным... Советую написать в Microsoft.

* * *

На горизонте показался крылатый tank на курьих лапках. Летают ли tank`и во время войны? Как известно, да. А в мирное время? А мирного времени для tank`ов не бывает вовсе! Tank оседлала tank girl, **Дживвин**. Ой, чует моё сердце, будет ругать!.. Правда, не меня. Опять же, не со всем, изложенным в письме, я согласен, однако, следуя правилу «последняя корова — священная корова», оставляю его как есть. Цельным и гневно-тактичным.

*Vendui тебе, Талер!*

Вахалва, Дживвин!

*Пишу уже второй раз и снова в виде ответа на одно из опубликованных в предыдущем номере писем. Думаю, ты понял, какое. Александр Гамбитович! Для начала процитирую Талерову же фразу о том, что, мол, читая ваше письмо, «считайте, что это не про вас». Так вот, это все и правда было не про меня. Это чтобы не было замечаний насчет «обиженной камрадки Дживвин, пытающейся насыпать соли на хвост уважаемому камраду».*

*Не буду критиковать все пункты Вашего увесистого сообщения, так как с некоторыми я все-таки согласна. Но разочаровал кое в чем пункт «Мотивация»: не нужно быть столь категоричным. Помните старую фразу «все же не могут»? Так вот, не удивляйтесь, но это правда. ВСЕ действительно не могут. Удручает и то, что иногда не может большинство. Может быть, человеку последняя радость в жизни — попасть на страницы любимого издания? Возможно, какому-нибудь депрессивному подростку это не просто повод кичиться перед друзьями, а, например, способ самовыражения, что ли? Самоутверждения? Насчет ников. Во-первых, что за «пафосные прозвища»? Поверьте, в 90 процентах из 100 пафоса там не подразумевалось ни секунды. «Почему вы НИКОГДА не называетесь реальными именами?» Задумайтесь — и вы, несомненно, поймете. Есть конечно, разные точки зрения, ники придумываются по разным критериям — от состояния души (даже на данный момент) до простого прикола. Лично моя позиция — я никогда в Интернете не называю своего реального имени. Зачем? Разве не для этого существует так называемая «реальная жизнь»?! Интернет для меня — несколько другой мир, в котором я — несколько не такой человек, как в «реале». Не скажу, что в жизни я становлюсь от этого более похожей на свое «альтер эго» (маленький пасс в сторону вашего, Александр, «Билла Гейтса»), но ведь это, как минимум, намного интересней. Это моя позиция, но послушайте остальных, и они выдадут вам другие сведения и причины. И последнее. Да, Вы, конечно, не возомнили себя «великим писателем писем». Но почему же Вы возомнили себя учителем? Достойного поучать нас, несчастных непросвещенных плебеев, строчащих однотипные письма? Без сомнения, в надежде на то, что, прочитав ваше сообщение, мы со смирением и стыдом опустим головы и скажем: «Вы правы, Александр Гамбитович, мы больше не будем». Опять же, не принимайте слишком близко к сердцу и не считайте гневной тирадой оскорбленного достоинства «одной из них».*

*Мое единственное до этого письмо было таким же ответом на напечатанные в Автоответчике, посему я считаю себя не принадлежащей к Вашей целевой аудитории.*

*Дживвин, abill lueth abban*

## «Морхухн. Юбилейный полет»

Всем фанатам куробойни посвящается! Пять лет за плечами. Из неоперившегося птенца в сознательную куропатку. Через огонь, воду и медные трубы — на первые страницы игровой прессы.

Бросая бренную тушку на двустволки, берданки и рогатки, он делал все, чтобы нам было весело. Героическая птица — пример юным, достойный потомок стариков.

Оригинальные уровни, новые курицы, новая графика, качественная музыка и многое другое.

**Издатель:** «Руссобит-Паблишинг»/GFI

**Минимальные системные требования:** CPU 1,2 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 300 Мб жесткий диск, Windows 2000/XP

## «Стритрейсер. Парижский удар»

Они покоряют мир! Их резина горела в переулках Москвы и на раскалённом асфальте Нью-Йорка. Форсированные двигатели их монстров разрывали тишину ночных улиц Рима и заставили онеметь «красный квартал» Амстердама.

Стритрейсеры — самые безбашенные гонщики на самых крутых тачках. Хочешь попробовать обогнать ураган? Ключи в замке зажигания, герой.

Достаточно колоритный и оригинальный игровой продукт, который подойдет как любителям симуляторов, так и просто фанатам аркадных гоночек.

**Издатель:** «Руссобит-Паблишинг»/PlayTen Interactive

**Минимальные системные требования:** CPU 1,6 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 1 Гб жесткий диск, Windows 2000/XP

## «Совершенно секретно: Операция Wintersonne»

1943 год. Поступают разведданные о разработке ядерного оружия в нацистской Германии. Только специалист по ядерной физике может подтвердить или опровергнуть факт разработки атомной бомбы. Английская служба разведки готова рискнуть и направить в Берлин ученого — физика Джона Рассела. Военный детектив объединяет в сюжете факты и популярные теории заговоров, эффектный режим игры в стиле черно-белого кино, множество продуманных и логичных загадок.

**Издатель:** «Одиссей»

**Минимальные системные требования:** CPU 500 МГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 1,5 Гб жесткий диск, Windows 2000/XP

## «Ядерные твари»

Авантюра, которую с нетерпением ждут все фанаты аморальных игр. «Ядерные твари» — сюрреалистический квест о похождениях говорящего пса Бруно, в роли которого выступит игрок. Волею судеб чудо-собака отправляется в лес, находящийся близ Чернобобруйской АЭС. Уже в пути Бруно попадает в неописуемые передряги, из которых он сможет выбраться только при помощи своей смекалки, наглости и нетривиальных подручных средств.

**Издатель:** «Одиссей»

**Минимальные системные требования:** CPU 500 МГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 1,5 Гб жесткий диск, Windows 2000/XP

## Maelstrom

Многие геймеры с нетерпением ждали этого дня. Встречайте на прилавках наших магазинов долгожданную стратегию Maelstrom. Игра повествует о мрачном будущем Земли, опустошенной многолетними войнами и обезображенной природными катаклизмами невиданной силы. Maelstrom — новая стратегия в реальном времени в лучших традициях жанра. Силы природы превращаются в оружие в руках игроков. Action-режим прямого управления главными героями с видом от третьего лица делает игру ещё более оригинальной и очень ярко выделяет её среди подобных.

**Издатель:** 1С

**Минимальные системные требования:** CPU 2.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 4,5 Гб жесткий диск, Windows 2000/XP

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

# 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