Мой Компьютер
Игровой

ИК

7 273
2 2007
Апрель



стр.30
SUPREME COMMANDER

S.T.A.L.K.E.R.
shadow of chernobyl
стр.18

BROKEN SWORD
THE ANGEL OF DEATH
стр.22

WATERFALL
interactive
стр.42

ISSN 1819-8716
9 771819 871006 >

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 1c.ua, http:// games.1c.ua

UAZ 4x4

ПОЛНЫЙ ПРИВОД

УРАЛЬСКИЙ ПРИЗЫВ

- Повністю новий важкодоступний регіон – УРАЛЬСЬКІ ГОРИ.
- Нові автомобілі: УАЗ 3303 «Пуголовок», УАЗ 31514 «Командирський» и УАЗ 469 «Козел»
- Лебедка – ультимативна зброя в боротьбі з бездоріжжям!

www.4x4game.ru

© 2006 ЗАТ «1С». Всі права захищені.
© 2006 Avalon Style Entertainment. Всі права захищені
1С:Мультимедіа, UAZ 4x4. Повний привід, Уральський заклик. Фірма "1С", Авалон Стайл Ентертеймент
Виробництво в Україні – ДП "Єврософтпром"

ФИРМА "1С"

ASE avalon style entertainment

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

Геннадий САПРЫКИН
«Не время для драконов» стр. 12-13

Геннадий САПРЫКИН
Overclocked стр. 14-15

Алексей ТУР aka leprecon
«9-я Рота» стр. 16

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru
Frontlines: Fuel of War стр. 17

Bateau & Вирджин КЕМПЕР
S.T.A.L.K.E.R. стр. 18-21

Кирилл ТАЛЕР
Broken Sword IV: Angel of Death стр. 22-24

Антипостер стр. 25-28

Zyablik
R.I.P. стр. 29

Lar
Supreme Commander стр. 30-33

Вирджин КЕМПЕР
«Параграф 78» стр. 34-35

Кирилл ТАЛЕР, Bateau, Lar
День геймерской INTELигенции стр. 38-39

Аркадий КВАШУК aka Rikki-Tikki-Tavi
«Шахматы» стр. 40-41

Кирилл ТАЛЕР
Waterfall, падающий вверх стр. 42-45

Кирилл ТАЛЕР
Записки Автоответчика. стр. 46-48

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№7 (273), 02.04.2007
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

XIII

«...И в забой отправился парень молодой».
© Старая песня о забое всякого скота

«Ян Эндрю породил Ранда, Ранд породил Славу Майданека, Слава Майданек породил... Не то. А кто за кем шёл после Яна Эндрю, ГейМыр их знает...»

Талер почесал свежевыбритую лысину. Лысина отозвалась привычным гулом.

Начало эпохальной книги **«История ДЗВР в семи томах с необходимым мануалом»** не хотела получаться. А ведь близился торжественный момент...

«Глюк породил Дракошу, Дракоша породила Кертиса, Кертис породил BondD`a...»

Талер представил себе Кертиса, рожающего BondD`a, и ему стало нехорошо...

Давайте, пока Талер готовится к знаменательной дате *нескажу-какой* и пребывает в творческом тупике, познакомимся с **новым** кабинетом Триумвирата.

Представьте себе трёхконечную звезду, но не с острыми краями, а с тупыми. С очень тупыми тремя краями! Можно даже сказать, с тремя тупиками. Это и будет примерный вид сверху головной комнаты ДЗВР. Не появилась в голове картинка? Хорошо, представьте себе цветок с тремя прямоугольными лепестками. На, пардон, кончике каждого лепестка находятся рабочие мини-комнаты действующих агентов ДЗВР. Правда, с небольшими отличиями — самый высокий потолок и самый длинный «лепесток» у Кирилла Талера. Эта ошибка воркутинской эволюции просто нагло узурпировала элитный отросток из-за ляпа строителей, которые проектировали комнату по одному чертежу, а строили... вообще без чертежа, потому что его спёр Мохнорыл.

Следующий ляп строителей выгрызли зубами обе головы Bateau. Это самый широкий лепесток. Скажем так, шире в два с половиной раза, чем у Талера. Короткий, но широкий. Настолько широкий, что в нём хватает места и для Bateau aka Saint_Daemon, и для его Портала, и для обширной библиотеки, и для многочисленных грамот, полученных учёной громадиной в различных огрских интеллектуальных соревнованиях. На большинстве грамот так и написано: «Единственному участнику...»

За третий ляп пришлось отдуваться Jaguar`у — в, пардон, торец третьего лепестка была цинично врезана дверь — строители доделывали комнату: а) в большой спешке; б) в понедельник утром. Триумвират рассудил, что самый чахлый «лепесток», да ещё и с входной дверью на торце — самое лучшее место для секретаря, так как через него теперь ни один посетитель не пройдёт незамеченным. Jaguar нисколько не горевал по поводу самого захолустного «лепестка» — в случае серьёзных разногласий Bateau просто не влезал в узкий проход (один раз даже пришлось вызывать домкрат). Правда, ещё оставался Талер, но секретарь ДЗВР мудро разбросал по периметру своего «кабинета» копчёную рыбу, которую Кирилл на дух не выносил...

И конечно же, в комнате хватало вентиляционных решёток.

В общем, вы поняли — ДЗВР цвёл и пах (особенно «кабинет» Jaguar`а), агенты обживали новые рабочие места...

Кстати, мы только что оставили Кирилла наедине с собственным глубоким и тёмным, как воды Нила, разочарованием... Как он там? Да нормально он! Развешивает по стенам портреты всех агентов ДЗВР, начиная с седого предания (Ян Эндрю) и заканчивая последним диптихом (Bateau)... Ибо генеалогическое древо **«Истории ДЗВР в семи томах с необходимым мануалом»** пока что не получается: *«Талер породил Маньяка (!), Маньяк породил Ягуара (!), Ягуар породил... (?!) Bateau...»* Чушь какая-то... (Ясен пень, не получается, понятно, что чушь выходит. ДЗВРовцы ведь не библейские патриархи, какая уж там генеалогия. Они САМИ ЗАВОДЯТСЯ. — *Прим. главред.*)

Итак, Талер пока что развешивает в центре зала Триумвирата портреты всех выдающихся агентов... собственно, портреты всех агентов и развешивает. Их не так и много.

В это же время Jaguar составляет некий документ, усердно мурлыча над каждым словом. Сразу заметно, документ праздничный, то есть поздравительный: *«Задолбавший своей рожей настолько, что мы решили...»* — нет, не так, лучше будет: *«Засветивший своё лицо в достаточной степени...»* — отлично! — дальше: *«...отстаивать, брызжа ядовитой слюной, своё тупое субъективное мнение...»* Как-то по-пацански получается, честное слово. Да, наверное, лучше убрать слово *«отстаивать»* — оно слишком некорректное. Дальше: *«...решили изолировать этот выкидыш совести от здорового общества...»* — ...мммм... честно, но очень длинно. Лучше так: *«...принять в тесную и дружную семью...»*

Кстати, что сейчас делает Bateau, вернее, та его голова, которая присутствует практически всегда? Она сейчас приложила к внешнему уху мобильный. Видимо, звонит: «Алё... Да, срочно в Департамент. Есть отчёт!.. Что значит "невкусный"? — отчёт хорошей игры всегда вкусный! Гыг, шучу... Есть дело. Блин, хватит... Нет, ничего хавать не надо — у меня к тебе существует... слово "существует" устраивает? — в этом нет никакой провокационной символики — епперный балет! — перестань изображать из себя кролика с вантузом, блин... Короче, через двадцать минут чтобы был здесь! Пока-пока!..»

Знаете, кому был адресован звонок?! Ах да, я уже рассказывал про этого удивительного человека, который может за десять минут задолбать стадо дятлов. Заметьте, **человека**. Таковых среди кадетов ДЗВР крайне мало — одна шушера, простите: драконы, эльфы, огромные человекоподобные хомячки и т.д. А в случае **Lar**`а «человек» звучит не только гордо, но и угрожающе.

...Кстати, что там с Талером? Он уже закончил вешать двенадцать портретов и теперь приводит себя в порядок путём отдраивания грязного рукава рубашки с помощью крупнозерновой наждачки. Именно за этим занятием его и застаёт вошедший **Lar**, который по стилю одежды и общей неопрятности может тягаться только с Талером.

Из своих «лепестков» выскакивают Jaguar и Bateau (насчёт выскакивающего огра я, конечно, погорячился). Огромный енотовидный кот разворачивает манускрипт и начинает зачитывать: *«За большие заслуги... засветивший лицо... в крепкий и дружный коллектив... Принимается лицо человеческой национальности Lar... и по генеалогическому древу нарекается* ***Lar XII*** *...на должность агента ДЗВР!.. Аплодисменты...»*

И знаете, что сказало это человекопозорное существо, критическим взглядом окинув помещение?!

«Ну и накурено тут у вас!»

P.S. А кто XIII? Снаете такую личность *сюбако Шарег*? Не знаете?! И хорошо...

Игровые новости

Игровые

Новостные ленты в последнее время всё больше похожи на сводки с мест боевых действий — приставки сражаются друг с другом, приставки атакуют территорию PC, отгрызая у того хорошие шматы жанровой территории. PC уходит в глухую оборону и угрюмо мочит по консолям своим главным и давно уже не секретным оружием — глобальными многопользовательскими играми. Редким диверсионным отрядам хитовых проектов иногда удаётся прорвать окружение, перейти в контрнаступление и, пользуясь раздробленностью приставочного мира, насаждать на их землях свою культуру. Не скучаем, товарищи камрады, однозначно не скучаем!

Тринадцать лет застоя

Знаете ли вы, что такое **Библиотека Конгресса**? Нет, вы не знаете, что такое библиотека Конгресса! Но даже если вы и знаете... — а многие из наших читателей — я уверен! — возмущённо фыркнут, прочитав данное начало, и скажут: «За кого он нас считает?!»

Хорошо, все знают, что такое Библиотека Конгресса, а для тех самых трёх танкистов и собаки я всё-таки расскажу...

Основано данное хранилище знаний в 1800 г., соответственно, Конгрессом США. На данный момент это одна из самых обширных библиотек, откуда можно почерпнуть сведения практически по всем аспектам нашей с вами (и не только нашей, и не только с вами) жизни — 14,5 млн книг и брошюр, 132 тыс. томов переплетённых газет, свыше 29 млн. единиц хранения рукописных материалов, 3.3 млн единиц нотно-музыкальной литературы, свыше 3 млн географических карт и т.д., и т.п. Более того, каждый год библиотека обогащается минимум на миллион единиц хранения — и с каждым годом количество информации растёт...

Так вот, учёный совет **Стенфордского университета** выступил с предложением включить в эту саму Библиотеку молодую, ещё не совсем оперившуюся, но всё-таки отрасль искусства — компьютерные игры. Для сей операции пригласили почётную комиссию, включающую в себя таких мастодонтов, как *Уоррен Спектор* и *Стив Мерецки*. Вот такую десятку проектов для почётного хранения отобрала комиссия:

- ✓ Spacewar! (1962);
- ✓ Star Raiders (1979);
- ✓ Zork (1980);
- ✓ Tetris (1985);
- ✓ SimCity (1989);
- ✓ Super Mario Bros. 3 (1990);
- ✓ Civilization I/II (1991);
- ✓ Doom (1993);
- ✓ Warcraft (1994);
- ✓ Sensible World of Soccer (1994).

Как видим, отбирались игры не столько по «крутизне», сколько по жанровости. Не считая первую в списке — Spacewar! (хотя это далеко не первая в мире компьютерная игра), учёные мужи зацепили практически все первичные жанры, начиная от шутеров и заканчивая аркадами. Именно поэтому не повезло таким играм, как Elite или же StarCraft. Так что данный список не стоит рассматривать как ТОП-10 лучших игр всех времён — больше обращали внимание на родоначальников жанров. И опять же, ни один онлайновый проект не попал в данный список, что, мягко говоря, не совсем правильно. Ну да Спектору виднее...

Кстати, недавно археологи откопали античный механический компьютер — made by древние греки, создан около 500 лет до н.э. Так что вопрос первой компьютерной игры *ващще* — остаётся открытым...

А Спектору по барабану...

Кстати, о Спекторе!

Он не только успевает выбирать игры для помещения в криогенную камеру веков, он ещё и...

Ну, вы поняли. О студии **Junction Point Studios** (детище Уоррена) давно уже ходят разнообразнейшие слухи: мол, да, делают, стараются. А вот что?! Особенно волнует данная информация геймеров старого толка, считающих, что сюжет и атмосфера — это не коврик в уборной и даже не статист второго пла-



на, провозглашающий «Кушать подано!» в первом акте третьего действия, а самый что ни есть исполнитель главной роли (а то и нескольких главных!). Как сообщает DTF, на данный момент компания занимается разработкой двух проектов. Что это за проекты и когда они увидят свет, пока еще никто не знает. Практически вся информация хранится под строжайшим штампом секретности. Есть, правда, несколько слухов, но пока что они никем не подтверждены. Однако не думаю, что от создателя System Shock и Deus Ex можно ожидать чего-то плохого и неинтересного.

* * *

В квартале PC`шников, на улице поклонников харизматичного, показушно-циничного и ядовито-иронического главного героя консольного экшен-сериала **Devil May Cry** бушуют народные гуляния, карнавал заодно с пивным фестивалем. В чистом звездном небе



расцветают фейерверки, а красивые девушки и удалые парни забывают всякий стыд... Над этой улицей звучит звонкая и радостная народная песня... А всё почему? Потому что у поклонников Данте (не того, который стихи писал, а того, который демонов рубит) — праздник. **Capcom** объявила о том, что Devil May Cry IV будет разрабатываться сразу для трех платформ — XBox-360, PS3 и PC. Теперь не нужно будет ждать годами порта, не нужно будет лить слезы над неудобным управлением, не нужно будет... Эх словом — гуляй, народ!

* * *

Новость для любителей виртуально-морских путешествий: компания **VSTEP** усердно продолжает трудится над очередной частью **Ship Simulator**. Как и положено, в новой части сериала нам обещают улучшить все, что хотелось улучшить в предыдущей. «Реалистичное движение кораблей, имитация волн, более сложные миссии, операции в открытом море, дополнительные навигационные инструменты, видимые повреждения на судах и многое другое». Также планируется добавить в игру несколько новых



кораблей. Что самое интересное, в список новых водных средств передвижения входят катер на воздушной подушке и даже целая морская буровая установка вместе с

огромным нефтяным танкером. Выход проекта запланирован на лето, а точнее, на июнь месяц сего года.

А пока одни пытаются «ходить» по воде, другие тем временем осваивают воздушные потоки.

Фирма **Microsoft ACES Studio** готовит фанатам очередное дополнение к своему весьма неплохому блюду — **Microsoft Flight Simulator X: Adrenaline**. Аддон привнесет в игру ряд новых возможностей, многопользовательский режим воздушных гонок и, разумеется, расширит авиапарк (в частности, появится P-51 Mustang).

Я думаю, никто не удивится, если я скажу, что новый флайсим разрабатывается под десятую версию DirectX.

Одни усовершенствуют корабли, другие пытаются сделать свои самолеты еще более летабельными. Под весь этот шумок 22 июня в продажу планирует выйти **Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific**. Проект, несмотря на свою симуляторность, завоевал место даже в сердцах тех геймеров, которые раньше и не думали менять привычный BFG на капитанский мостик боевой подлодки.



Так вот. Специально для вас игра выходит в BOX-упаковке. В дополнение к содержимому коллекционного набора BOX содержит: 145-страничный буклет в кожаной обложке, металлическую ручку с логотипом игры, часовой документальный фильм на DVD с редкими архивными кадрами, медаль Silent Hunter 4, эксклюзивный коврик для мыши, 6 почтовых открыток и номерной сертификат подлинности комплекта. Сколько стоит подобное удовольствие, неизвестно, но к сожалению, купить его можно только через Интернет, в обычные магазины подобные сундуки с сокровищами завозиться не будут.

Сквозняк с востока

Компания **Burut CT** продолжает усердно трудиться над новым куском истории весьма плачевно известного шутера **«Восточный фронт»**. Очередное повествование о бравом суперсолдате и его спутнице Марии Шнайдер носит гордое название **«Крах Аненербе»**. Пока что разработчики особо не спешат делиться с общественностью информацией касательно проекта. Известно лишь, что на этот раз нашим героям предстоит искоренить гитлеровцев в Тибете.

Виртуальная поездка в Тибет назначена на май, который как будто уже не за горами.

Онлайновые новости

Финальная гильдия

Компания **ArenaNet** недавно объявила о том, что грядущее дополнение к популярной MMORPG **Guild Wars** будет последним. Напомню, что по системе ArenaNet игроки были освобождены от ежемесячной платы за акаунт, они платили только за дополнения, которые добавляли в игру новые локации, сюжеты, персонажей, скиллы, возможности и пр. Но подобная стратегия, как оказалось, не очень действенна. Каждое новое дополнение кардинально изменяло игру, все больше и больше усложняя жизнь новичкам. Не успевали игроки пройти сюжет первого дополнения, как на рынке уже появлялся очередной аддон.

На **Guild Wars: Eye of the North** разработчики решили временно остановиться. Пока игроки будут привыкать к этому дополнению, осваивать новые навыки и выполнять новые задания, ArenaNet продолжает усердно трудиться над **Guild Wars 2**.

Продолжение обещает быть весьма интересным и оригинальным. В первую очередь, разработчики обещают расширить локации, что по сути позволит ввести в игру новую систему заданий, рассчитанную на большее количество игроков. Допустим, если одной группе не удалось завалить огромного зверя, то эта неудача может стать началом отдельного задания.

Естественно, вырастет и «потолок» максимального уровня (100 и выше). К стандартному PvP добавится так называемый «эпический PvP». Тут уже все будет бо-



лее глобально, благо война будет происходить между двумя отдельными мирами. Подобные сражения, по словам разработчиков, могут затянуться на целые недели.

Прямой перенос персонажей в сиквел будет запрещен, однако игроки смогут связать своего «старого» персонажа с «новым», что позволит сохранить титулы, инвентарь, уникальных NPC и другие достижения. Все это игроки смогут сделать с помощью *Hall of Monuments*.

Что касается самого скорого аддона, то нововведения в нем будут вполне уже привычны для игроков GW. Дополнение предложит игрокам новую компанию, состоящую из трех актов и подводящую сюжет вплотную к началу второй части. Сеть подземных тоннелей наконец-то окончательно свяжет все континенты и позволит игрокам свободно по ней перемещаться. Также будут добавлены: сорок комплектов брони, полторы сотни новых умений (причем только треть из них будут рассчитаны на PvE), вдобавок еще с десяток новых героев.

Условие установки Guild Wars: Eye of the North — наличие любого из предыдущих обновлений игры.

Очередные репрессии Blizzard

Снова всем известная компания бушует на просторах своего огромного мира **World of WarCraft**, убивая так называемых читеров или, проще говоря, людей, которые пытаются «наварить» как можно больше голда запрещенными способами, напри-



мер, ботоводством.

Такими темпами количество забаненых аккаунтов скоро вполне может сравняться с общим количеством подписчиков. Однако в последнее время стали появляться жалобы игроков, аккаунты которых были забанены вместе с аккаунтами нарушителей. Игроки заявляют, что никаких правил они не нарушали и требуют пересмотра виртуально-уголовного дела. Подобных игроков, как оказалось, не так уж и мало.

Сам *Blizzard* подобные заявления никак не комментирует, отнекиваясь лишь тем, что каждый бан рассматривают отдельно, со сбором улик и выяснением прочих обстоятельств местного уголовного кодекса. Впрочем, пока что молчание компании не мешает людям возвращать утраченные аккаунты.

Как ни странно, но большинство игроков WoW поддерживают подобную политику и считают, что все забаненые честно получили по заслугам.

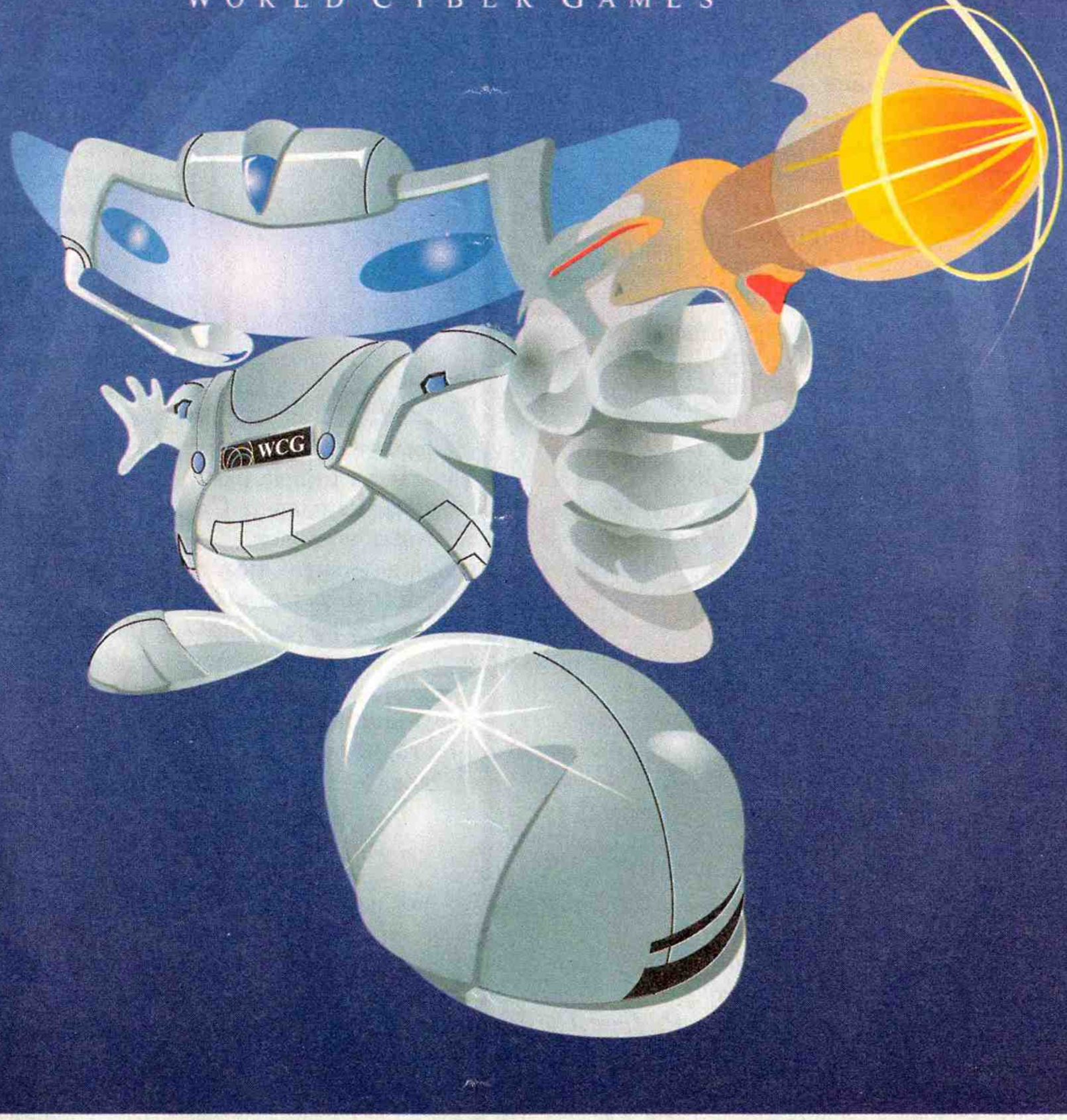
Иногда по серверу пробегает слух, что в будущем Blizzard планирует забанить не только игроков, нарушающих закон, но и тех, кто мог стать невольным соучастником их злодейств. Например, в том случае, если игрок покупал

WCG
WORLD CYBER GAMES

WCG 2007

intel

ЧЕМПІОНАТ СВІТУ З КІБЕР-ІГОР
WORLD CYBER GAMES



більше, ніж гра!

Ти готовий залишити свій слід у віртуальній історії? Всесвітні кібер-ігри знову запрошують гладіаторів. Реєстрація учасників відбіркового турніру почнеться на сайті **www.wcg.com.ua** 29 травня 2007 року.

Найсильніші воїни віртуального простору зійдуться у фінальному поєдинку, що відбудеться в США у жовтні 2007 року.

Мобільний партнер:
JEANS

Технічний партнер:
K-TRADE

Головний медіа-партнер:
Gameplay
www.gameplay.com.ua

www.dpk.com.ua

За підтримки:
hi-Tech
hi-Tech PRO

Медіа-партнери:
eMobile
Digital
Шпиль!
Computer Active
NEXT
PLAY
КГ
МОЙ
100 FM GALA RADIO

SAMSUNG

шмотки у торговца, который нарушал правила. Некоторые гильдии уже начали следить за подобным, и в случае обнаружения «соучастия» сразу исключают провинившегося игрока. Оно и правильно, а то мало ли, в каком еще месте Blizzard задумает затянуть петлю.

Вне игры

Первый этап пройден

Vogster Entertainment завершила первый этап конкурса гейм-дизайна **Vogster Awards**.

На протяжении двух месяцев, с 15 января до 15 марта 2007 г., все желающие могли прислать на конкурс идею собственной игры (концепт или дизайн-документ) и получить возможность выиграть один из ценных призов (список которых впечатляет: 3 оплаченные поездки на *E for All Expo*, 3 консоли *Sony PlayStation 3*, 3 консоли *Xbox 360*, 3 консоли *Nintendo Wii*). А главным призом является сумма в 50 000 долларов США! Номинации конкурса включили пять разнонаправленных категорий: «*Оригинальный геймплей*», «*Идея игры на стыке жанров*», «*Лучшая бизнес-игра*», «*Лучший сюжет для игры*», а также «*Лучшая детская игра*». Согласно условиям конкурса, главный приз достанется лучшей работе среди всех номинаций. Бонусом для участников послужит возможность дальнейшего сотрудничества с Vogster Entertainment.

Только за первые два дня с начала конкурса его официальный сайт посетило более 3000 человек, и в первый же день организаторы получили свыше 30 работ. Две недели спустя число посетителей перевалило за 30 тысяч, а количество концептов — за 200. В последние дни приема конкурсных работ участники продемонстрировали небывалую активность, а 14 марта поставили рекорд, предложив организаторам 115 работ. В общей сложности в конкурсе приняло участие более 500 человек, среди которых и такие известные писатели, как Геннадий Прашкевич, Александр Зорич и Илья Новак.

В данный момент организаторы конкурса анализируют присланные работы и определяют финалистов. Награждение победителей конкурса пройдет в рамках пятой КРИ в Москве. Торжественная церемония состоится 7 апреля в 17:00 в конгресс зале гостиницы «Космос».

Несмотря на то, что прием работ на конкурс завершен, желающие все еще могут прислать свою идею/концепцию игры организаторам. Они не смогут принять участия в конкурсе, однако авторы понравившихся работ будут претендовать на создание совместного проекта с Vogster Entertainment. В планах организаторов значатся и другие конкурсы — следите за новостями на сайте **www.vogsterawards.com**.

Игро-кино-мания

Нет, господа хорошие, судя по всему, мода на фильмы по компьютерным играм набирает обороты. Куда там недавнему буму фильмов по комиксам!

Вот New Line Cinema купила недавно у *Epic Games* права на экранизацию знаменитого еще до выхода (на PC, само собой, на X-box 360 он, ясное дело, давно уже вышел) шутера **Gears of War**.



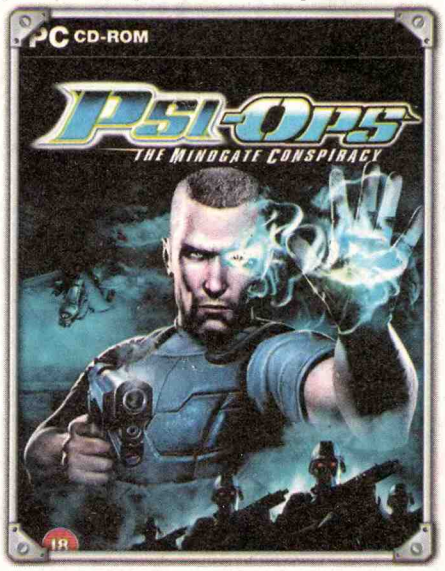
Сюжет будущего фильма, как и сюжет игры, расскажет о подвигах отряда элитных бойцов, сражающихся на планете Сера с ордами инопланетных монстров.

Написание сценария доверено Стюарту Битти, автору сценария «Соучастника» (между прочим!), а также сюжета «Пиратов Карибского моря» — согласитесь, внушает.

Словом, есть уже минимум одна причина рассчитывать на то, что фильм Gears of War будет представлять собой что-то стоящее.

Psixoз

Лос-анджелесский писатель **Уильям Кроуфорд-третий** подал в суд на компанию **Midway**, обвинив её в плагиате. Предметом иска стал экшен *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy*, чей сюжет и персонажи, как утверждает Кроуфорд, скопированы с его произведения 1998. «Сценарий Psi-Ops рассказывает о правительственных агентах, известных также как "пси-агенты" и обладающих паранормальными способностями. Они сражаются с террористами, у которых тоже есть паранормальные способности» — гласит исковое заявление. Далее истец описывает героев своего сценария: «Иностранец-пирокинетик с мрачным прошлым; специалист по контролю чужих умов — худощавый, темноволосый, всегда в дождевике и солнцезащитных очках; агент-ренегат, сколотивший террористическую организацию и использующий таланты своих коллег».



Ниже писатель излагает концепцию игры Psi-Ops и описывает её персонажей теми же словами, что и героев своего сценария.

По словам Кроуфорда, у Midway было много шансов ознакомится с его работой. Во-первых, с 2000 по 2003 годы он занимался поиском студий, готовых взяться за разработку, для чего создал в Интернете несколько сайтов с галереями концепт-арта. Его компания *Mindshadow Entertainment*, основанная специально под нужды Psi-Ops, была упомянута в таких изданиях, как Star Wars Insider, Indie Slate и TV Zone. Главное же то, что истец зарегистрировал свой сценарий 26 марта 1998 г. Midway зарегистрировала Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy 9 июля 2004 г. Требование истца — поделиться частью прибыли. Представители Midway отказываются от комментариев.

polit.game

Читать новости о том, как в загнивающих от яда политкорректности западных странах группы сумасшедших или же мелкие политические спекулянты (в ряды которых иногда, по непонятным причинам затесываются и вполне заметные политические фигуры) требуют закрытия или сурового осуждения той или иной игры за пропаганду чего-то там — наш народ, ну или по крайней мере какая-то его часть — любит. Народу, вернее, той самой специфической части, слегка льстит, что там у этих зазнаек с их демократиями всё не слава Богу — отупляет она народ, известное дело. Совсем другой разговор — когда всё как «у людей» и все умные... Иран там... Венесуэла...

Кстати, о ней. Славится Венесуэла сериалами, нефтью и своим сидящем на нефти замечательным, харизматичным лидером Уго Чавесом — самым демократичным и антиглобалистским президентом (после Лукашенко А.Г. — конечно).

Но разговор сейчас не о них, а о том, что некая *Venezuelan Solidarity Network* в который раз пишет *Боно* (вокалисту *U2*) письма с просьбой воспрепятствовать выходу в свет экшена **Mercenaries 2: World in Flames**. На сей раз активисты собирают подписи религиозных лидеров под своим открытым письмом к Боно, которое они собираются отправить ему 1 апреля (замечательная дата!). Протестующие уверены,

что сюжет игры, рассказывающий о вторжении США в Венесуэлу с целью свергнуть «нефтяного олигарха» — прозрачно намекает на непростые отношения американских властей и самого демократичного и антиглобалистского президента. Отношения эти заключаются в ряде резких, популистских и безответственных заявления Чавеса, призванных повышать популярность президента у трудового народа Венесуэлы, которому мешают жить американские империалисты.

Активисты тоже заявляют, что миллионы венесуэльцев живут в страхе перед американским вторжением, и если компания, работающая на американских военных, выпустит игру, в которой их страна превращается в зону боевых действий, у граждан Венесуэлы случится нешуточный стресс. Под «работой на американских военных», конечно, имеется в виду разработанный *Pandemic* армейский симулятор для тренировки солдат вооруженных сил США, на основе которого компания чуть позже выпустила тактический экшен *Full Spectrum Warrior*.

Я не сомневаюсь, что за словами этой замечательной и совершенно независимой группы активистов что-то есть!

Ведь даже конгрессмен Измаель Гарсия комментировал эту зловредную игру в том ключе, что правительство США знает как готовить «кампании психологического террора» таким образом, чтоб воплощать свои коварные замыслы в реальность. Даже адвокат Габриель Рамирез считает, что данная игра, создающая ложное впечатление о президенте как о тиране и о Венесуэле как о стране, находящейся на грани хаоса, будет на территории страны запрещена...

Всё это неспроста — я вам скажу...

А Боно тут при чем? Ну, во-первых, он член совета директоров *Elevation Partners*, одного из крупнейших акционеров *BioWare/Pandemic* — но это не важно. Важно во-вторых — он знаменитый, и если ему написать письмо, все об этом узнают!

А ведь другой конец планеты... Жизнь — удивительная штука!

Железные новости

Всем будет параллельно

На прошедшей конференции *Game Developer Conference 2007* (GDC 2007) компания **AMD** уделила много внимания принципу параллелизма, перспективам развития многоядерных процессоров, раскрыла некоторые детали чипов следующего поколения **Barcelona**, затронула другие важные для программистов темы, связанные с инструментарием разработчиков, новыми возможностями для создания игр. Среди функциональных особенностей чипов следующего поколения отмечается применение 32-разрядных блоков выборки команд, улучшенных алгоритмов предсказания ветвлений, методов, позволяющих передавать команды в исполнительные блоки в порядке, отличном от предписанного программой. В процессорах Barcelona будут применены наборы команд SSE128. Из других особенностей стоит упомянуть возможность выполнения до четырех операций с удвоенной точностью за цикл и до восьми операций с обычной точностью за цикл, расширения LZCNT и POPCNT для поразрядных операций, расширения EXTRQ, INSERTQ, MOVNTSD и MOVNTS для набора команд SSE. Как сообщалось, во второй половине этого года компания AMD представит усовершенствованный вариант своей платформы *Quad FX*, которая будет включать уже не 4, а 8 ядер.

Источник: *3D News*

Двухкарточный ноутбук

На стенде компании *Clevo* на *CeBIT* демонстрировались действительно очень «клёвые» ноутбуки. С виду довольно тонкие и компактные, они скрывают в себе солидную начинку, которой позавидуют многие ноутбуки других производителей. Кроме того, по производительности они могут потягаться с современными мощными настольными ПК. На



суд потребителей представлено две базовые модели: **D900C** и **M570RU**. Первая модель позиционируется как замена настольному ПК, а вторая — как игровой портативный компьютер. Оба ноутбука построены на базе платформы Intel Santa Rosa. Clevo D900C поддерживает процессоры Core 2 Duo и даже Core 2 Extreme, о поддержке 4-ядерных Core 2 Quad пока ничего не сообщается. Эта шустрая машинка поддерживает графические карты серии GeForce Go 8800 в исполнении MXM-IV, причем можно организовать режим SLI. Пока известно о трех вариантах ноутбуков с видеокартами NVIDIA GeForce Go 8800 GTX, 8800 GTS и 8800 GS. Мобильные игроманы могут радоваться.

Источник: *3D News*

DVD разгоняются

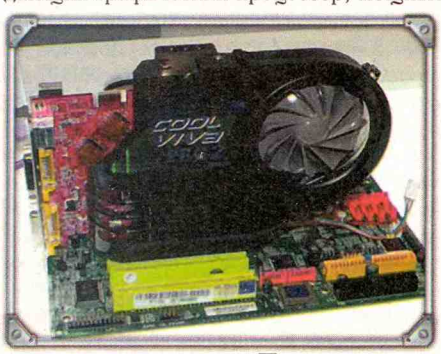
Гиганты ИТ-мира, компании *Hewlett-Packard* (HP) и *Dell*, наряду с несколькими менее известными разработчиками компьютерных комплектующих, высказали свою заинтересованность (некоторые даже дали согласие) уже во втором полугодии 2007 года начать внедрение на мировой рынок ПК скоростных 20x DVD-приводов. Некоторые специалисты связывают такое решение с растущей популярностью недавно представленной ОС *Windows Vista* и соответствующей балансировкой конфигураций серийно выпускаемых ПК. В то же время тайваньские разработчики, работающие в этой сфере, предсказывают, что 4 квартал этого года может стать довольно благоприятным периодом для перехода с уже распространенных 16-скоростных DVD-приводов на 20x-модели. Нужно сказать, что компания *Lite-On* развернула производство таких приводов еще в конце 2006 года, в то время как разработчики *Hitachi-LG Data Storage* (HLDS) и *Toshiba-Samsung Storage Technology* (TSST) занялись в то время внедрением 18-скоростных приводов, и вовсе не были заинтересованы в переходе на более скоростные модели. Компании Lite-On и *BenQ* запустили производство 20x DVD-приводов под собственными брендами Liteon и BenQ соответственно, хотя это носит чисто маркетинговый характер. Стоит отметить, что большинство аналитиков пророчат таким разработкам неплохое будущее. Вскоре мы узнаем, ошиблись они или нет.

Источник: *3D News*

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!

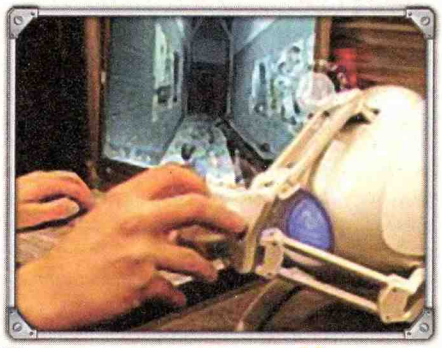
Сделаем вам холодно

Оправдывая свое название, компания *Cooler Master* показала на выставке CeBIT разработки в области систем охлаждения. Система охлаждения **CoolViva Pro II** состоит из медного основания, тепловых трубок, радиатора и вентилятора, охлаждающих графический процессор, мощные



транзисторы и память. По утверждению производителя, уникальный дизайн конструкции позволяет одинаково эффек-

тивно отводить теплый воздух, поступающий в верхнее и нижнее входное отверстия. Пассивная система охлаждения для видеокарт **CoolViva Z1** состоит из пары алюминиевых радиаторов, соединенных тепловыми трубками. Известная, проверенная практикой конструкция.



Полностью медный кулер **Mars**, имеющий экзотическую внешность, с четырьмя тепловыми трубками обновлен до второй версии. Изменения, внесенные в конструкцию весом 1 кг, как утверждается, повысили эффективность охлаждения. Устройство комплектуется регулятором частоты вращения.

Источник: *iXBT*

Реальная 3D-мышка

Малоизвестная американская компания *Novint* разработала и вот-вот запустит в продажу весьма интересный манипулятор для игроманов под названием **Novint Falcon**. С его помощью компьютерные игры приобретают большую играбельность. Манипулятором можно двигать в трех плоскостях, так что это самый настоящий 3D. На официальном сайте желающие уже приглашаются делать на эту мышку заказы. Цена определена в районе $250.

Источник: *Novint*

Microsoft без хвостов

Корпорация *Microsoft* объявила о выпуске нового комплекта для управления компьютером **Wireless Laser Desktop 4000**. В состав анонсированного набора входят беспроводные клавиатура и мышь. Клавиатура из комплекта Wireless Laser Desktop 4000 характеризуется наличием ряда кнопок, упрощающих работу с операционной системой Windows Vista и онлайновыми сервисами Windows Live. Пользователи, в частности, смогут одним нажатием инициировать сеанс видеосвязи или получить доступ к панели гаджетов — небольших программ, выполняющих те или иные функции или отображающих различного рода информацию. Кроме того, разработчики предусмотрели клавиши для быстрого доступа к закладкам, масштабирования цифровых изображений, а также ряд настраиваемых кнопок. Кстати, нужно отметить, что все кнопки на клавиатуре Wireless Laser Desktop 4000 наклонены под углом в 6° к горизонтальной плоскости, что делает работу более комфортной. Что касается беспроводной мыши, входящей в комплект Wireless Laser Desktop 4000, то она построена с применением лазерной технологии и обладает высокой чувствительностью к перемещениям. Устройство снабжено специальной кнопкой, позволяющей в режиме реального времени увеличивать нужный участок экрана. Кроме того, мышь оснащена колесом прокрутки Tilt Wheel, бла-



годаря которому сдвигать страницы можно не только в вертикальном, но и в горизонтальном направлении. Комплект Microsoft Wireless Laser Desktop 4000 поступит в продажу в следующем месяце по ориентировочной цене в 80 долларов США. О сроках начала регулярных поставок новинки пока ничего не сообщается.

Источник: «*Компьюлента*»

Адреса источников:

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

Мобильные новости

S.T.A.L.K.E.R. рвется в мобилки

Qplaze совместно с компанией *GSC Game World* приступила к созданию мобильной версии самого долгожданного проекта года — игры **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**. Издателем мобильной версии 3D-шутера выступит компания *NOMOC Publishing*.

Учитывая специфику мобильной платформы, простым портированием дело не обойдется — разработчики из Qplaze обещают создать уникальный мобильный продукт, полностью соответствующий сюжету и духу оригинала.

Мобильная версия игры S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl будет трехмерным шутером, со стелс-элементами и мини-квестами. Для ее создания будет использован специальный трехмерный движок, позволяющий игре работать даже на слабых телефонах. Сюжет игры будет иметь прямое отношение к сюжету PC-версии — знакомые герои, персонажи, предметы и локации — однако повторять его не будет. Также в игре предвидится максимально реалистичная боевая система — с детальной моделью попаданий, пулевых ранений и моделями реально существующего оружия.

Выход игры запланирован на сентябрь 2007 года.

Источник: «*Мобильный контент*»

Гигантомания по-фински

Гигантский мобильный телефон под названием **MegaPhone** разработала и продаёт финская компания *SysOpen Digia*. От прочих огромных трубок «Мегафон» отличает то, что он является самым настоящим полнофункциональным телефонным аппаратом.

Высота мобильника (123 см) вместе с подиумом на колёсах достигает 1.7 метра. Ширина аппарата 45 см, а глубина — 19 см.

MegaPhone имеет большой, чувствительный к прикосновению специальной ручки, цветной дисплей. И все его кнопки действительно работают как полагается.

Телефон подключается к компьютеру через USB-порт или Bluetooth. В комплекте с «Мегафоном» продаются все необходимые кабели и даже зарядное устройство.

Зачем нужна такая штука? «MegaPhone



является уникальным инструментом, идеально привлекающим максимальное внимание во время демонстраций на выставках и презентациях», — поясняет SysOpen Digia. По желанию заказчика финны готовы поменять цвет аппарата и придать ему вид определённой модели мобильника.

«Мегафон» предлагается как часть пакета *ImageExpo*, предназначенного для проведения презентаций. Цена пакета, в зависимости от количества приобретаемых лицензий, может достигать 1320 евро. Сколько стоит сам аппарат — неизвестно.

Источник: «*Мембрана*»

Гигантомания по-австралийски

Но финны выглядят просто малышами в сравнении с австралийцами. В Мельбурне планируют построить телефон высотой в 120 метров — с 34-этажный небоскреб! Собственно, небоскребом он и будет являться. Но, обо всем по порядку.

Австралийский миллионер Джон Ильхан (John Ilhan), заработавший свое состояние на продажах сотовых телефонов и ныне возглавляющий огромную компанию с говорящим названием Crazy John`s, предложил родному городу проект башни стоимостью $40 миллионов — это 120-метровое здание, формой в точности повторяющее сотовый телефон. Согласно экстравагантной идее Сумасшедшего Джона, строение будет обладать всеми «косметическими особенностями» мобильника, включая кнопки, экран и антенну на крыше.

В эту «телефонную башню» эксцентричный мобильный магнат планирует вселить свою компанию с её магазином, деловой центр для гостей — людей, работающих в телекоммуникационной индустрии, а также разместить в ней 166 роскошных квартир.

Это не первая выходка Джона. Ранее он переименовал самый богатый в Австралии кубок по скачкам в Crazy John's Melbourne Cup.

Да, если твоё состояние оценивается в $300 миллионов, ты можешь многое. Например, предложить родному городу безумный проект здания. Зачем? Вот что говорит сам Ильхан: «У каждой страны имеется здание-ориентир, скажем, Сидней имеет оперный театр. В Париже и в Штатах полно зданий, которые выглядят достаточно уникально. Почему ничего подобного нет у Мельбурна?»

Чтобы спроектировать 34-этажное здание, Джон нанял ведущего архитектора Мельбурна Джейсона Кэмензали (Jason Camenzuli) из фирмы CLP Design, который признаётся, что это самое необычное, чем его попросили заняться за всю жизнь, но надеется успешно справиться с работой.

Ильхан пока не может сказать, какую именно марку телефона будет изображать строение. Это, по его словам, зависит от изготовителей. Crazy John`s готова рассматривать их предложения.Короче, как в точности будет выглядеть здание в итоге, пока не известно — имеется лишь нарисованный на компьютере эскиз.

Источник: «*Мембрана*»

Слепая клава

Компания *NEC* представила на выставке CeBIT концепт мобильного телефона с клавиатурой, которая полностью меняет свою работу в зависимости от выполняемой задачи. Идея названа компанией *Latticekey Interface*. На клавиатуре телефона нет никаких знаков: их назначение меняется в зависимости от текущей задачи и подсказывается на экране телефона.



Источник: «*Мобильный контент*»

Музыкальный и социальный

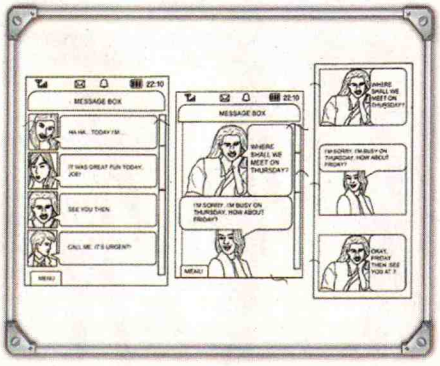
Социальный сайт *Music.com* объявил о запуске сервиса, который позволит авторам и исполнителям музыки контролировать загрузку их треков и рингтонов. Сервис позволяет музыкантам создавать и распространять их цифровой контент через Music.com site, собственные веб-сайты групп или другие социальные сообщества. Music.com обещает, что владельцы контента смогут распространять его бесплатно или устанавливать свои цены на него. Сайт не будет взимать с них абонентской платы или платы за регистрацию, а будет оставлять себе 20% от каждой мобильной транзакции.

Источник: «*Мобильный контент*»

Что такое хорошо и что такое плохо

Две трети россиян скорее заплатят оператору, чем разрешат своему ребенку тратить деньги на мобильный контент.

Около 86% родителей детей в возрасте до 16 лет недовольны тем, что их чада могут закачивать без спроса рингтоны, игры, картинки на мобильные телефоны и участвовать в платных мобильных викторинах. Только 4% родителей не против участия детей в мобильных викторинах и скачивании разной информации. При этом ни один из опрошенных не ответил, что полностью одобряет выбор своего ребенка.



Отношение родителей к увлечению своих детей платными мобильными викторинами и контентом для мобильных телефонов выяснял исследовательский холдинг *Romir*.

Источник: «*Мобильный контент*»

SMS на новый лад

Компания *Samsung* запатентовала новый интерфейс для текстовых сообщений, который представляет собой нечто вроде беседы в Google Talk или по ICQ. Сообщения пользователей показываются друг за другом в виде диалога и могут сопровождаться картинками, заранее предопределенными для пользователей. Конечно, сейчас приложения для мгновенных сообщений установлены на сотнях миллионов телефонов, но все же они не сравнятся с простотой и качеством обычных текстовых сообщений. Samsung обещает реализовать новый интерфейс на реальных телефонах «очень скоро». Возможно, это случится уже на новых моделях серии Ultra.

Источник: «*Мобильный контент*»

Телефон на магнитной подушке

Магнитная левитация — одно из новейших прикладных применений современных технологий. Кроме сверхскоростных экспрессов, она теперь используется в наиболее доступном каждому потребителю современном устройстве — сотовом телефоне. Корейский производитель *Pantech Group* объявил о том, что в следующем месяце выпустит на рынок свой «телефон на магнитной подушке».

Магнитная левитация, которую для краткости прозвали «маглев», подразумевает, что один объект удерживается над другим без всякого физического воздействия, кроме магнитных полей. «Это будет первый в мире телефон с такой технологией. Верхняя часть слайдера в нем двигается с помощью магнитных полей, что позволяет открывать и закрывать телефон практически автоматически», — объясняет представитель Pantech Янг Юин. Для слайдера телефон очень тонкий — производитель называет толщину всего 9.9 мм. Цена суперустройства не раскрывается, известно только, что оно будет оснащено также камерой 1.3 мегапиксела, MP3-плеером и поддержкой вещания в широко распространенном в Корее стандарте DMB.

Телефон появится на корейском рынке уже в апреле.

Источник: «*Мобильный контент*»

Адреса источников:
www.procontent.ru
www.membrana.ru

Геннадий САПРЫКИН

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

Разработчики: Arise и KranX Productions
Издатель на территории Украины: 1С
Жанр: action RPG
Дата выхода: первый квартал 2007 г.

Я вы замечали, что в отечественной игроиндустрии наметилась новая тенденция? Я имею в виду то, что вместо вездесущих игр по фильмам разработчики взялись за воплощение в виртуальной реальности различных книг. И если movie games все никак не перейдут рубеж «количество — качество», то за судьбу игр по книгам переживать, по-моему, не стоит. Нет, конечно же, во время превращения бестселлера в игру оригинал может очень многое потерять, в том числе и атмосферу, и продуманность сюжета, и обаяние главных героев. В таком случае до нас рискует дойти очень сырой и малоиграбельный продукт. Самым ярким примером этого, пожалуй, является «Завтра война»: с одной стороны, неплохая графика и великолепный сюжет, но с другой — вялый и скучный геймплей. Нередко посещают меня опасения по поводу того, что подобная участь ждет и игру по роману братьев Стругацких «Трудно быть богом».

Ну да ладно, не будем о грустном, ведь наши разработчики уже доказали, что могут делать качественные игрушки по книжным шедеврам. Пример тому «Восхождение на трон»: хоть и есть в проекте некоторые недостатки, а игра все же затягивает не на шутку. И не на один день. Не стоит списывать со счетов и еще не вышедший, но многообещающий квест «Отель "У погибшего альпиниста"», который, как и «Трудно быть богом», разрабатывается по одноименному роману Аркадия и Бориса Стругацких. Но, безусловно, самые большие надежды геймеров возлагаются на «партийную» action/RPG **«Не время для драконов»**, за основу которой была взята книга Ника Перумова и Сергея Лукьяненко. Вот об этом проекте я и предлагаю поговорить.

Знакомство с драконами

Итак, что же нас ждет в игре «Не время для драконов»? На официальном сайте игры господа разработчики опубликовали ее ключевые особенности, поэтому предлагаю приступить к их обсуждению. Как сказал бы Юрий Гагарин, будь он с нами, «Поехали!».

✓ *Детальное воссоздание вселенной книги.*

Ну, для того, чтобы говорить о воссоздании вселенной, нужно как минимум знать сюжет произведения. Поэтому сейчас я проведу краткий экскурс по «драконовой» вселенной для тех, кто книгу и в глаза не видел, и в уши не слыхал. Не в курсе, то есть.

Итак, существует три параллельных мира: *Изнанка* — здесь правит ее Величество Технология (это наша с вами Земля, кстати), *Мир Прирожденных*, где царит чистая магия, и *Срединный Мир* — здесь обе сферы развиваются гармонично. Естественно, ни один из миров не может существовать по отдельности, потому что все они составляют одно целое и являются разными гранями одного кристалла, так сказать.

После свержения жестоких правителей *Срединного Мира Драконов* (далее я буду периодически называть его *Серединкой* во избежание длиннот) его жители оказались беззащитны перед угрозой истребления. Дело в том, что маги из *Прирожденного Мира* (далее — *Прирожденка*) решили захватить *Серединку*, а после — *Изнанку*. И вот, в этот трудный для жителей *Срединного Мира* час, к ним попадает Виктор — простой парень из нашей с вами действительности. По сюжету, он единственный наследник *Драконов*. Но этого мнения придерживаются далеко не все — некоторые считают Витю убийцей Драконов. Но, в принципе, не суть разница, кто и кем его считает, ведь охотятся-то за парнем практически все.

Ну, в общем, вы поняли :). Конечно же, я не собираюсь пересказывать весь сюжет, дабы вам, господа, было потом интересно играть, но основные сведения я вам сообщил. Еще следует упомянуть об огромном количестве магических кланов, делящихся на стихийные (огонь, вода, земля, воздух) и тотемные (поклонение различным животным).

В целом же, и я думаю, вы со мной согласитесь, воссоздать такую вселенную — задача не из легких. Я не могу с уверенностью сказать, что я полностью доверяю или не доверяю **Arise**, однако команда, дебютным проектом которой был «Койоты: Закон Пустыни», уважения заслуживает. Будем надеяться, что им удастся воплотить в реальность свой замысел *«близко и достоверно воссоздать события литературного первоисточника»*, а пока перейдем к следующему пункту обещаний разработчиков.

✓ *Динамичный и увлекательный игровой процесс партийной action/RPG с удобным управлением.*

Вот мы и добрались до факта, который вызывает у меня наибольшие опасения, а именно — action/RPG. Разработчики заявляют, что *«"Не время для драконов" создается в традициях «трехмерных» последователей Diablo II — Dungeon Siege и Sacred. Насыщенный событиями игровой процесс сочетает в себе динамичные схватки (в ход идут магия, мечи, оригинальные техно-артефакты) и классические RPG-элементы (ролевая система, "одевание" членов партии, диалоги, секретные квесты)»*. Вы меня, конечно, извините, но как можно позволить себе делать action/RPG, имея в наличии такой сюжет? Как можно в такой ситуации равняться на Dungeon Siege и Sacred?! И с каких это пор у нас присутствует партийность в ас-



tion/RPG (я имею в виду контролируемых персонажей, а не тех, которыми управляет тупенький AI)?! Честно говоря, я не понимаю такого подхода, причем совсем. Тут нужно было бы равняться на великий Baldur`s Gate, восхитительный Arcanum и великолепную Neverwinter Nights. Ну да ладно, может я еще и ошибаюсь, говоря эти слова. Посмотрим.

А пока вернемся к теме, то есть к «динамичному и увлекательному игровому процессу с удобным управлением». О геймплее скажу лишь то, что вы уже и сами поняли — он будет а-ля Diablo II (причем «а-ля» не значит «на уровне» и уж точно не значит «лучше»), поэтому в особой рекламе не нуждается. Сделаю лишь одну поправку: в «Дьябле» мы имели доступ только к типичному средневековому оружию (мечи, топоры, арбалеты и т.д.), в то время как в «Драконах» в наличии имеется как холодное оружие, так и огнестрельное — разнообразные «стволы», изобретенные гномами (только не ждите никаких АК-47 и базук!). А вот насчет управления стоит сказать пару слов — будет оно очень хорошим и удобным, потому как «Не время для драконов» делается на движке относительно недавней «Магии Крови». Но об этом немного позже, в следующем пункте. Сейчас же скажу, что из изысков управления присутствует «управляемая пауза», то есть возможность раздать команды всем своим подопечным в режиме паузы, а потом удалиться на кухню за чашечкой кофе без опасений, что ваши герои падут смертью храбрых. Очень удобно, знаете ли. Но это, по сути, еще один камень в огород action/RPG, ведь в играх данного жанра управляемая пауза не в чести. Ну вот, опять вернулся к прежней теме: почему нельзя выкинуть из характеристики жанровой принадлежности первое слово и оставить только второе?! Объясните мне, пожалуйста! Что? Тишина...

Ладно, давайте-ка перейдем к следующему пункту, пока не настал момент, когда я в бешенстве начну носиться по комнате, выкидывая все action/RPG, стоящие на полке, и потеряю возможность говорить связно.

✓ *Высокотехнологичный движок: полностью трехмерный мир с использованием самых современных графических техник и внушительных спецэффектов.*

Ну вот, теперь уже можно поговорить о движке «Магии Крови», на котором собственно и делается игра от Arise. **Во-первых,** скажу о спецэффектах — они были, да и сейчас остаются на высшем уровне. Об этом свидетельствует бесподобное отображение разнообразных магических приемов — от маленького вихря до огромной огненной стены, вырастающей прямо перед заметно озадаченными противниками. **Во-вторых,** пару слов не мешало бы сказать и о фигурках NPC: я не могу утверждать, что на них не жалели полигонов, их жалели и очень даже сильно, зато я могу сказать, что каждый отдельный персонаж был сделан разработчиками с любовью к своему делу. Разные NPC и выглядят по-разному, и анимацию имеют разную, то есть, если перед вами стоит пожилой человек, то и ходит, и выглядит он/она соответственно своему возрасту. **В-третьих,** не могу не раскритиковать детализацию и насыщенность уровней — они меня довольно сильно разочаровали, так как все уровни были абсолютно идентичны. Если же говорить о качестве графики в целом, то ей можно поставить твердую четверку. С минусом. Потому как на максимуме игра тормозит практически у всех. **В-четвертых,** все это было сказано о «Магии Крови». Что же касается «Не время для драконов», то разработчики подлатали движок и теперь текстуры выглядят достойно, хоть иногда и поблескивают кривизной чьих-то Arise`овских рук.

Ну, в общем-то, наиболее значимые обещания разработчиков на этом все. Однако есть и другие вещи, которые, по-моему, заслуживают внимания.

✓ *Огромное количество совершенно не похожих друг на друга NPC.*

Эту тему я готов обсуждать очень и очень долго, но так как объем статьи не позволяет мне этого, придется рассказать кратко о главном, то есть о главгероях, которых насчитывается аж восемь. Перечислю их всех, попутно указывая краткие данные: *Виктор* (альтер эго игрока; владеет как стихийной магией, так и разнообразным оружием, преимущественно огнестрельным); *Тэль* (проводник Вити по трем Мирам; владеет «прикладной» манией — телепортация, лечение, подпитка союзников маной, разнообразные боевые заклинания); *Лой Ивэр* (глава тотемного клана кошки; ее оружие — красота и обаяние); *Предельник* (один из Стражей на границе между землями мертвых и живых; великолепный воин); *Рада* (красавица, влюбленная в Виктора; входит в тотемный клан Волка); *Тори* (авантюрный гном, великолепно управляющийся с различными технологическими приспособлениями); *Рейтар* (верный друг Вити; состоит в клане Медведя); *Воин в Багровом* (единственный стихийный маг в нашем отряде, его стихия — вода).

Это были все ключевые персонажи игры. Об остальных, к сожалению, практически ничего не сказать не могу, так как никаких данных нет.

✓ *Продуманная боевая и магическая система.*

Вот этого, я думаю, ожидать не стоит. Объясню причину столь скептического отношения: очень тяжело сохранить баланс между технологией и магией. Приведу пример: я думаю, все вы смотрели «Индиану Джонса»; так вот, помните, был такой момент, когда посреди площади огромный бедуин достал из ножен ятаган и, размахивая им, пошел в атаку на Джонса? И что же сделал Индиана? Правильно, достал револьвер и застрелил врага...



Так вот, вернемся к нашим баранам трех миров: думается мне, что-то похожее будет и в «Не время для драконов», когда мы получим в свое распоряжение «стволы». Уже не будет разницы кто наш враг — маг, воин или какой-то монстр — все они с равным успехом превратятся в решето. Но это, опять таки, мое личное мнение. Надеюсь, прогноз не оправдается.

Не время для релиза

Ну, вот мы и подошли к заключительной части статьи, то бишь, к выводу. Резюмируя, хочу сказать, что перед нами очень оригинальный и интересный проект, который, возможно, ждет успех. «Возможно», потому что реализация всех заявленных обещаний может сильно подкачать. Будем надеяться, что за оставшееся до релиза время камрады из Arise доведут все до ума.

Кстати, о релизе — выход игры переносился уже не раз и не два. Еще совсем недавно мы ожидали появления «Не время для драконов» на прилавках весной, а теперь дата выхода перенесена на июль. Ну, ничего, я думаю, эту игру все же стоит подождать.

P.S. Совсем недавно разработчики объявили о том, что в игре не будет кооперативного режима. Они объясняют это тем, что хотят познакомить геймеров с сюжетной линией, дабы последние приобщались к прекрасному хотя бы виртуально. Хотя, по-моему, тут верно совершенно другое объяснение — сжатые сроки разработки, из-за которых разработчики сами точно не знают, когда же выйдет долгожданный проект.

Геннадий САПРЫКИН

OVERCLOCKED

Разработчик: House of Tales
Издатель: Digital Tainment Pool
Жанр: Adventure
Системные требования: не объявлены
Дата выхода: конец 2007 г.

Все мы с детства знаем, что первый блин — он часто комом. И всем это известно, и всем это ясно, и все стараются сделать так, чтобы с ними этого не произошло. А если уж случилась неудача — не беда, мы постараемся осмыслить все свои ошибки и больше не наступать на те же грабли. И вот, спустя некоторое время, у нас появляется еще один шанс доказать всем и, в первую очередь, себе, что мы уяснили урок — и мы повторяем свою попытку добиться желаемого. И тогда появляются два варианта развития событий: либо мы все сделали правильно, и наш проект оказался достойным внимания, либо мы опять сели в лужу. К сожалению, бывают случаи, когда реализуется второй вариант, и нам остается только одно — приложить все силы, чтобы уж в третий раз точно оказаться на высоте. Только многим уже наплевать на наши старания, потому что они сделали для себя вполне закономерный вывод: тот, кто уже дважды совершил ошибку, совершит ее и в третий раз. И именно поэтому все ждут нашего нового позора. Точнее, не ждут, а ожидают. Но для нас это уже не имеет значения, нам абсолютно все равно, что думают другие — ведь если раньше мы хотели доказать что-то **всем**, то теперь остается доказывать это самое «что-то» только **себе**...

* * *

Недоумеваете, что это за лирическое отступление? А это обобщенный пересказ истории немецкой компании **House of Tales**, которая ранее уже предприняла две попытки завоевать себе место под солнцем в жанре adventure. Первая их попытка называлась *The Mystery of the Druids*. Вышел этот квест около восьми лет назад и был не осмеян разве что теми, кто в него не играл. Там было над чем поиздеваться, начиная от кошмарной актерской игры и заканчивая ужасной анимацией — своими движениями персонажи больше всего напоминали зомби из культового ужастика «Рассвет мертвецов». Однако самым главным минусом этого проекта являлся сюжет, который очень сильно раздражал непродуманностью и полным отсутствием логики.

Спустя шесть лет после первого «блина» House of Tales выпустила второй. Назывался он *The Moment of Silence*, а охарактеризовать его можно было тремя словами: скучно, грустно и неинтересно. Мне совсем не хочется рассказывать об этом «шедевре», поэтому скажу лишь, что разработчики не только прошлись по раскиданным ранее граблям, но и разложили на земле новые.

Вот такая вот история. Но вместо того, чтобы сделать вывод, что пора бросить заниматься разработкой квестов и вернуться к разработке игр для мобильных телефонов (да, именно это и является основной специализацией компании), камрады из House of Tales решили предпринять последнюю попытку остаться в рядах разработчиков компьютерных игр. И имя этой попытке — **Overclocked**.

* * *

Нью-Йорк. Вечер. Дождь. По улицам бегут вечно спешащие куда-то прохожие. Некоторые стараются поскорее добраться домой, чтобы увидеть наконец своих родных, некоторые, наоборот, спешат скрыться от повседневной жизни в многочисленных клубах. Кто-то покинул свою уютную квартиру, чтобы отправиться на вечернюю пробежку, кто-то — для того, чтобы выгулять собаку. Но все это совсем не важно. Важно то, что посреди одной из улиц «Большого Яблока» стоит полураздетый и насмерть перепуганный подросток, а никому нет до него дела. И все бегут по своим делам, и никто не обращает на парня внимания — еще бы, ведь в огромном мегаполисе появление дрожащего полуголого человека в людном месте давно перестало быть сенсацией. А паренек не знает, что ему делать, куда податься. А еще он не знает, где он находится и кто он такой. Он знает лишь то, что в кармане лежит невесть откуда взявшийся пистолет. И парень достает его, достает, чтобы привлечь хоть какое-то внимание. И у него это получается — на него обращает внимание полиция, и бравые копы забирают паренька в участок.

А буквально в нескольких километрах от этого места появляется девушка, одетая лишь... да что там, практически раздетая — трусы одеждой не назовешь. Появляется она словно из воздуха — позже никто не мог сказать точно, откуда же пришла эта девчонка. Да и никого в тот момент это особо не волновало. Однако отсутствие внимания продолжается ровно до тех пор, пока в руках девушки не возникает пистолет. Она кричит что-то нечленораздельное и открывает беспорядочный огонь по видимым только ей мишеням. А когда патроны заканчиваются, девчонка падает на землю, сжимается в маленький комочек и начинает плакать. Из-за угла появляется полицейская машина. Как раз вовремя. Копы аккуратно берут девушку под руки, сажают в машину и увозят в ближайший полицейский участок.

Но это еще не конец столь богатого на происшествия дня. Все повторяется еще трижды — опять полуголые, сжимающие пистолеты подростки посреди людных улиц, опять состояние полной прострации и забытья.

Центральная фигура в сюжете — Дэйв МакНамара, бывший армейский врач, сменивший военную службу на кабинет частного психиатра. После армии доктор иногда переживает приступы



повышенной раздражительности и, плюс к этому, от него решает уйти жена. Дэйв приезжает в Нью-Йорк, поселяется в отеле, знакомится с сотрудником полицейского департамента Моретти и в ходе беседы принимает предложение помочь полиции в расследовании цепи странных событий, описанных выше. Дэйва отвозят в участок, где он и знакомится с пятью своими потенциальными пациентами. Как вы уже поняли, все они потеряли память, а задача психиатра заключается в том, чтобы вернуть ее в течение недели. Вы когда-нибудь слышали о гипнозе, психоанализе и прочих любимых психиатрами методах? Так вот, от нас целиком и полностью зависит, насколько успешно МакНамара применит их на практике. В конечном итоге каждый пациент должен будет ответить на два поставленных перед ним вопроса: «Кто я?» и «Что со мной произошло?».

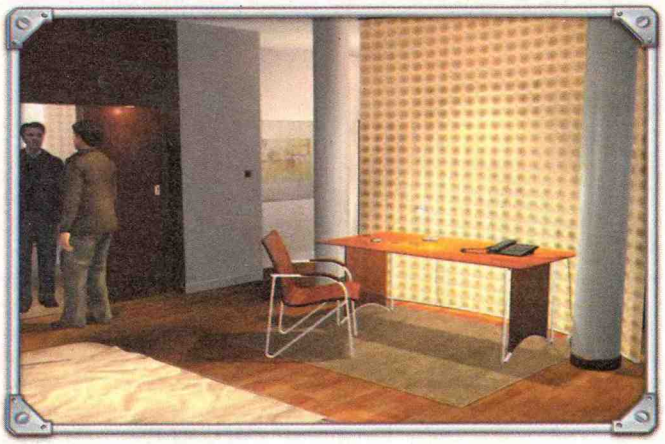
Overclocked использует очень интересный и необычный метод рассказа: в то время как МакНамара продвигается вперед по сюжетной линии, истории его пациентов двигаются в обратном направлении, от недавних воспоминаний до самых давних. Эти воспоминания окажутся неполными и обрывочными, так что по ним нельзя будет понять, что же на самом деле произошло с человеком. Во время психоаналитических сеансов мы должны будем влезть в шкуру каждого из пяти пациентов и отправиться в путешествие по волнам его/её памяти. А для того, чтобы облегчить



нашу задачу, Дэйв будет руководить процессом за кадром, помогая нам с решением различных головоломок. Как только интересующий нас кусок информации будет получен, воспоминание немедленно прервется, и мы продолжим игру уже в роли доктора. Дальнейшие ключи для развязки всей этой истории мы сможем получить только после осмотра всех остальных пациентов. Стоит отметить, что как только прояснится какое-то важное событие в памяти одного из наших подопечных, его (событие) можно будет использовать при лечении другого пациента и, в конце концов, мы узнаем, что судьбы «амнезистов» и психиатра тесно связаны между собой.

Но не думайте, что всю игру нам предстоит провести в напряжении — эпизоды, требующие принятия сложных решений, перемежаются с посиделками в гостиничном баре, где МакНамара и Моретти будут вести разговоры не только о результатах проделанной работы, но и о личной жизни. Кстати, насчет диалогов — для игры их было написано около пяти тысяч строк, но никто точно не знает, обеспечат ли они нелинейность проекту или же, наоборот, сюжет будет жестко заданным как маршрут поезда.

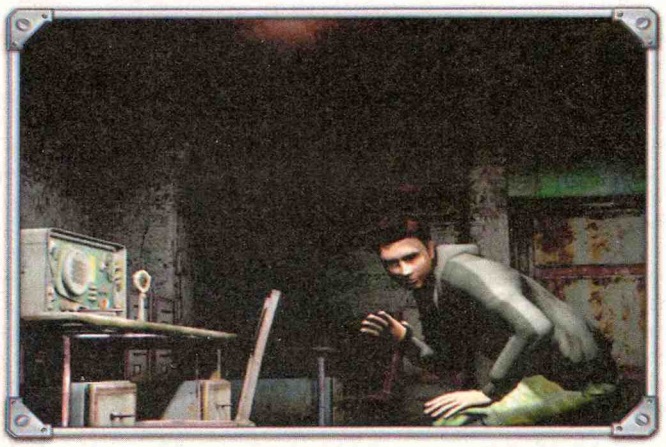
Пару слов следовало бы сказать и о графике: Overclocked использует значительно обновленный движок The Moment of Silence, и на данном этапе разработки картинка выглядит достаточно хорошо. Во всяком случае, новое творение немецких разработчиков в плане визуального сопровождения оставило двух своих предшественников далеко позади. Нам пообещали наличие в игре приемлемых спецэффектов, включая динамическое освещение, проработанные тени и поддержку шейдеров. Конечно, на скриншотах изредка проскальзывает угловатость моделей персонажей, зато окружение выглядит действительно безупречно: сразу видно, что House of Tales полигонов не жалеет. Не последнюю роль в восприятии происходящего на экране будет играть кинематографическая камера, которая, по заявлениям разработчиков, придаст Overclocked определенный голливудский шарм.



Управление в игре будет осуществляться с помощью стандартного для данного жанра point`n`click. Также нам обещаны удобный вид *от третьего лица*, отличный игровой интерфейс, двадцать часов геймплея и сорок пять разнообразных локаций.

* * *

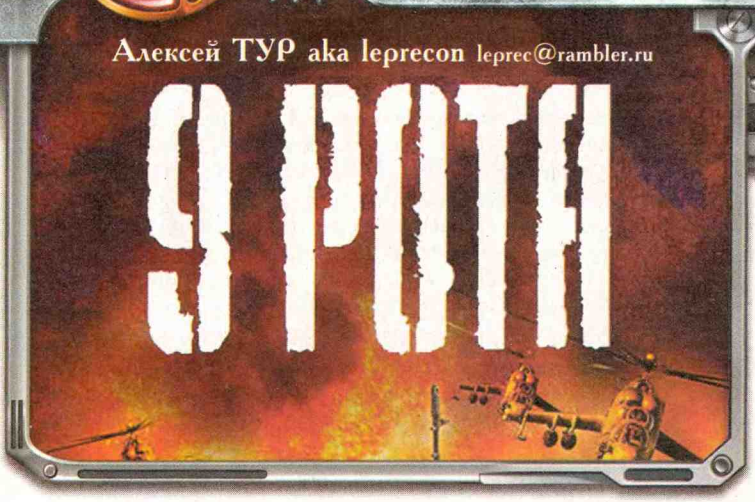
Ну, что вам сказать? Признаюсь честно, несмотря на два предыдущих провала House of Tales, от их нового проекта я ожидаю достаточно многого. Тут должны быть и великолепная атмосфера, и отличный сюжет, и интересная (хотелось бы сказать — новаторская, но я в этом не уверен) его подача. Даже не знаю, что и думать, ведь, с одной стороны, коронный номер этой немецкой команды — хождение по граблям, но с другой — очень хочется поверить в их обещание «захватывающего путешествия в душу, личность человека». Я думаю, следует все же поверить, а еще лучше — проверить, ведь релиз этого весьма необычного проекта намечен на октябрь этого года. Придется, конечно, немного подождать, но, надеюсь, это ожидание будет оправдано.



P.S. Совсем забыл упомянуть о том, что разработчики наотрез отказываются называть свое детище квестом или адвенчурой — жанровая принадлежность Overclocked характеризуется ими как «психологический триллер».

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

9 РОТА



Разработчик: Lesta Studio
Издатель в СНГ: «Новый Диск»
Жанр: тактическая стратегия
Дата выхода: 4-й квартал 2007 г.

Они сражались за Родину...

...а Федор Бондарчук снял про них фильм. В котором тоже немного повоевал за Родину. За Великую Страну Советов. За Красное Знамя. За себя. За них. И за нас. Фильм, как водится, завоевал успех, обрел популярность и, само собой, был захлестнут стремительно набирающей обороты игродельческой волной, посвященной сугубо кинематографическим лентам. Накрыла она его, перевернула, закачала, к тихому спокойному берегу **Lesta Studio** отнесла. А на этом берегу рыбаков-разработчиков видимо-невидимо — достали они неводы-удочки, подцепили сей ценный предмет и ну перековывать его для компьютерной кузницы. Инструменты взяли из «Блицкрига», наковальню из «Ударной Силы» и пошли махать-вымахивать, новый стратегический шедевр по мотивам фильма создавать. Ну, и парочку анонсиков задолго до конечного результата вывесить не забыли. Ведь нужно разогревать интерес у потенциального покупателя. До зимы еще далеко, а денег получить хочется уже сейчас. Так что давайте, господа хорошие, отзовемся на этот тихий клич и взглянем одним глазком, а что это там такое делается...

А где же Федор?

Там же, где и Бондарчук. Сидит себе в Москве, киношку снимает. И не подозревает он, родимый (хотя, скорее всего, как раз наоборот), что господа разработчики по мотивам его фильма создают, какие громогласные заявления вполголоса делают. Специально для вас, ну и, может, немного для него попытаюсь озвучить небольшую дошедшую до моих ушей и глаз часть пиар-выкройки из готовящегося всколыхнуть стратегический мир проекта.

По своей сути игра планируется как нечто среднее между «Блицкригом» и «В тылу врага», с некоторой поправкой на местность и антураж описываемых в гейме событий прошлого. Место действия, само собой, Афганистан, время — как раз по сценарию одноименного фильма. Хотя это только изначально. Никто не исключает, что в недалеком будущем концепция будет чуть подкорректирована, и **«9 Рота»** охватит всю афганскую войну. Пока что заявлено 12 тактических карт, моделирующие различные области Афганистана.

Что касается юнитов, их характеристик, искусственного интеллекта, то тут по традиции обещается всего и побольше. Юнитов планируется ввести в игру великое множество, чуть ли не 60 штук, выполненных, с полной исторической достоверностью, и тщательно выверенных совестью разработчиков. И не просто ввести, а дать им шкалу морали и проработать основы зонального повреждения. Основной ориентир тут, видимо, будет взят на крепенький проект «Вторая мировая». Там все эти фишки были выполнены довольно неплохо (относительно, конечно :)). Плюс ко всему обещается реалистичная физическая модель, сверхчеткая прорисовка зданий и окружающей местности. Якобы в процессе игры мы будем поражены огромными локациями, выполненными по последнему слову техники и дизайна. Надеюсь, что хоть наполовину так оно и будет, потому что на скриншотах, доступных на сегодняшний день, запечатлены такие пейзажи, что опускаются руки и холодеют пальцы ног. Первый «Блицкриг» — и то выглядит получше.

Из вкусных фишек, призванных разнообразить наш с вами игровой процесс и помочь ощутить рядовому геймеру вкус афганской войны, парни из Lesta Studio грозятся ввести в «9 Роту» штурм зданий и укреплений, артиллерийский обстрел, авиаудары, засадные операции и т.д.

Для полного комфорта и разнообразия в гейму будут вмонтированы фрагменты из фильма с описанием основных действующих лиц и, скорее всего, небольшой энциклопедией. Хотя последнее точно неизвестно.

Вот такая небогатая, но чрезвычайно познавательная информация имеется на данный момент в моих собственных закромах Родины. Что из анонсированного доживет до релиза, а что останется за бортом мирового прогресса, узнаем зимой. А пока следует подвести некий итог.

Вывод

Да, очередная российская стратегия не за горами. На расстоянии шести-семи месяцев, так сказать. За это время команде создателей нужно сделать немало. Привести в порядок свой графический движок, разработать физический, нормально озвучить игру и прописать удобоваримый сценарий. Простая привязка наобум к фильму тут не покатит. Хотя, в принципе, для кого как. Глядя на то, как сейчас клепают игры по фильмам господа «Гайджины» и иже с ними, на душе становится мрачно и тоскливо. Косо, криво, абы живо, да красиво звучало — это не принцип работы, это уже бессмертная аксиома. Сумасшедшая, даже не потоковая, а стоковая, конвеерно-заводская работа под громогласными лозунгами и яркими, кричащими обложками с известными лицами — это просто болезнь. Жажда скорой наживы, быстрых денег без особых усилий. Я не буду делать никаких прогнозов, не буду вдаваться в подробное описание скриншотов — вы сами можете все прекрасно рассмотреть. Скажу пока лишь одно — анонсный демонстрационный



материал, представленный разработчиками, мягко говоря, не совсем соответствует их же анонсным обещаниям. Путь еще очень много времени, пусть выводы делать пока рано, но факт остается фактом. Фактически за полгода над будущей игрой нужно ПОРАБОТАТЬ, а не гнать очередной ширпотреб. Искренне надеюсь, что так оно и будет. Ведь «Стальные Монстры» были неплохими :).

P.S. *Игра разрабатывается при поддержке службы информации и общественных связей Воздушно-десантных войск РФ.*

Разработчик: Kaos Studios
Издатель: THQ
Жанр: shooter
Дата выхода: третий квартал 2007 г.

Алексей ГУР aka leprecon leprec@rambler.ru

FRONTLINES FUEL OF WAR

А ну-ка подлейте немного топлива — война начинается!

Ура, товарищи! Мировая революция восторжествовала! И пускай её вождей давно уже нет в живых, пускай легендарный «бгоневичок» уже совсем не такой бронированный — это всё неважно. Я бы сказал — совершенно неважно! Потому как всё, что нужно было сделать, сделано, а что не нужно, сделано два, а то и три раза. Массовый американский психоз и наивная вера в своё якобы несокрушимое могущество — это, конечно, сила. А вспомогательная продукция плюс соответствующая литература — так это вообще золотое дно для всяких поборников всякого добра и борцов со всяким злом. Вот так и с компанией *Kaos Studios*. Не успели ещё пушки прогреметь, а мебель захрустеть, как новая милитаристическая идея выпрыгнула на свободу и побежала к Тому Клэнси на поклон и оценку. Ведь заслуженный мастер по отражению химической атаки русских марсиан на американский флагшток, не может оставаться в стороне от столь громкого проекта (само собой, что он в нём не участвует, но это так жаль :)). Ах, да, я прошу прощения — забыл представить вам нынешнего кандидата на полное рассмотрение всех запчастей, шестерёнок и составляющих. Игра **Frontlines: Fuel of War** поведает нам о нелёгком будущем рядовых и не очень солдат двух враждующих суперальянсов недалёкого будущего — *«Западной Коалиции»* и *«Красной Звезды»*. В роли первых, как нетрудно догадаться, будут выступать США и европейские страны, а на позициях вторых смело поднимут свой возрождённый коммунистический флаг Россия и Китай (интересно, а куда господа разработчики Индию с Пакистаном всунули, они что — новостей не смотрят :)?).

Само собой, что нам с вами, камрады геймеры, придётся выбирать, на чьей стороне сражаться — обкитаяченных россиян или загамбургерезированных европейцев. А это, как ни крути, нелёгкий выбор, особенно, если в мотор нашей машины льётся топливо войны.

По порядку рассчитайсь!

Чем будет сия игра, ясно уже по первому скриншоту. Стандартный шутер-экшен с упором на тупое рубилово и возможностью управления различными видами техники. Хотя разработчики и сами не скрывают, что ориентировали сей героический проект, в основном, под «сеть», не забывая, само собой, об «полноценном сингле». Так кто там говорите, *Battlefield: Desert Combat* делал? Что, те же самые люди, только жующие хлеб в другой конторе? Почти все те же? Ну, хорошо, уговорили, значит, будет что-то новое. Или плохо припомненное старое. Короче, скрины и ролики всё за меня сами скажут. Но только не сразу, не сейчас. Через несколько мгновений, когда вы отойдёте от шока, выпьете бокал воды и вправите челюсти после великого пиар-действа, эксклюзивно предоставленного нам господами разработчиками. Итак, вы готовы? Точно готовы? Ну, тогда не говорите, что не готовы. Фух, если все слухи верны и правильны, то игра будет создаваться, на движке **Unreal Engine 3**!!!! Товарищи, ура ещё раз! Вау!! Что?!! Вы не поражены? Нет, почему вы не падаете на колени, кланяясь этим великим словам?! Ведь вспомните, как модно было писать на коробочке «Игра создавалась на базе движка Unreal», когда внутри на самом диске, лежал какой-то нереальный отстой. Вспомните, и не говорите, что не помните!

Да, на скриншотах графика Frontlines: Fuel of War — это просто образец для зависти и подражания. Это супер, это красиво, это классно. Но ведь это только на скринах. А стоит загрузить любой, просто тупо любой из всех демо-роликов, предоставленных компанией-разработчиком, как в глаза бросаются такое, что становится больно за наследие СССР на этой планете.

Вот сумасшедшая пулемётная машинка несётся на лёгкий танк, окружённый пехотой врага. Кругом летят пули, звучат истошные крики, где-то от попадания снаряда рушится стена. Вроде бы, всё неплохо. Однако в следующий момент всё меняется — машинка начинает вертеться на месте, на 360 градусов, пытаясь избежать прямого попадания, а непоколебимый Санчо-Пулемётчик на её крыше, не двигаясь ни на миллиметр, спокойно отправляет к праотцам одного за другим вражеских солдат. Стильненько так выходит.

Вот схвативший в руки автомат пехотинец бежит зачищать внешне очень плохо прорисованное здание, врывается внутрь, и понимает, что снаружи, вообще-то, всё было не так то уж и плохо. Не с противниками, с графикой. Либо же со спецэффектами — одно из двух. Вроде бы и танки весело взрываются, и машины хорошо переворачиваются, и пехота красиво разлетается от взрывной волны, но что-то всё-таки не то. Не то, и не так. Задумано хорошо, нарисовано тоже, а в динамике не смотрится, ну хоть ты тресни. Аж зло берёт — ну нельзя же так исказить новый движок «Анреала», ну нельзя! Или можно?

Что-то я разворчался не в меру. В любом случае, до релиза времени хватает, единиц вооружения и техники нам обещали более 60-ти, интерактивную местность тоже, сетевые баталии мы все любим, авось что-то да изменится. Наверное. Очень надеюсь. В противном случае… Нет, очень надеюсь. Очень.

Вывод

Ну, гхм… исходя из всего вышесказанного, с учётом переменного ветра и радиационного фона Земли, я торжественно заявляю — игра должна получиться как минимум нормальной. Неплохой такой, слегка туповатой рубилкой-мочилкой, с якобы крутой графикой, и чисто сетевым закосом :). Вот только «качественного сингла» я от неё не жду. И даже не надеюсь.



Bateau & Вирджин КЕМПЕР



Разработчик: GSC Game World
Издатель: THQ
Жанр: FPS
Системные требования:
✓**минимальные** — P 4 2,2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 6 Гб жесткий диск;
✓**рекомендуемые** — Intel Core Duo E6400, 1,5 Гб ОЗУ, 256 Мб видео

О.Т.В.Е.Т.И.М.

За те две недели, что прошли с момента моего первого знакомства с миром сталкеров, я успел получить огромное количество вопросов от читателей касательно игры. Больше всего людей беспокоил вопрос, а «действительно ли мир S.T.A.L.K.E.R. живой?» «Да — это так» отвечал я. Далее начинались долгие расспросы на тему, что делать можно, а что делать нельзя. Что интересно, по мере развития разговора огонек в глазах, с которым они восприняли новость об отправке игры в печать, начинал понемногу угасать, когда я объяснял, что спать в игре нельзя, NPC не ходят в магазин за едой, а возможность справлять большую и малую нужду даже не была запланирована в общей концепции диздока...

«Я ожидал большего» — отвечали мне читатели, не забывая при этом поставить грустный смайлик. Как правило, подобные люди просто плохо следили за новостями и не знали всех аспектов изменений, внесенных в проект за последний год разработок. Дабы больше не возникало таких вопросов, я предлагаю раз и навсегда поставить на этом большую и жирную точку.

S.T.A.L.K.E.R. — это FPS/ First Person Shooter, а не симулятор повседневной жизни в Зоне. Как и в любом шутере, ваша основная задача (помимо стрельбы по всему, что представляет опасность для жизни) заключается в том, чтобы двигаться по тонкой белой полосе под названием сюжет. Не сбор артефактов, не набивание рейтинга в кругу сталкеров, а именно продвижение по сюжету. Конечно, если вы большой фанат самой вселенной, никто не помешает вам заниматься только работой сталкера, но как по мне, это весьма скучное и бессмысленное занятие. Другое дело история. Узнать, что произошло с вашим героем, как он оказался в машине, которая вывозила трупы? Кто такой этот Стрелок и почему его необходимо убить? Разгадать тайну самой зоны и понять все происходящее внутри этого небольшого, но очень опасного и загадочного клочка земли. Поверьте, это принесет вам гораздо большее удовольствие, нежели блуждание по непонятным и незнакомым первое время местам в поисках «хабара». Вообще, забудьте слово «хабар». Это в книге главной головной болью сталкера было количество артефактов, которые он вынес, здесь же вся основная и вкусная начинка находится именно в сюжетных локациях.

П.Р.О.Д.О.Л.Ж.И.М.

В прошлой статье вы уже смогли немного ознакомиться с долгожданным виртуальным миром. К сожалению, в связи с ограничением в количестве отведенных под материал полос, я смог описать только самую верхушку всей огромной шестилетней горы. На этот раз мы постараемся спуститься гораздо ниже по склону, дабы описать все достопримечательные места и указать положительные и отрицательные стороны увиденного.

Некоторые предпочитают начинать читать книгу с оглавления, я же перейду сразу к финалу.

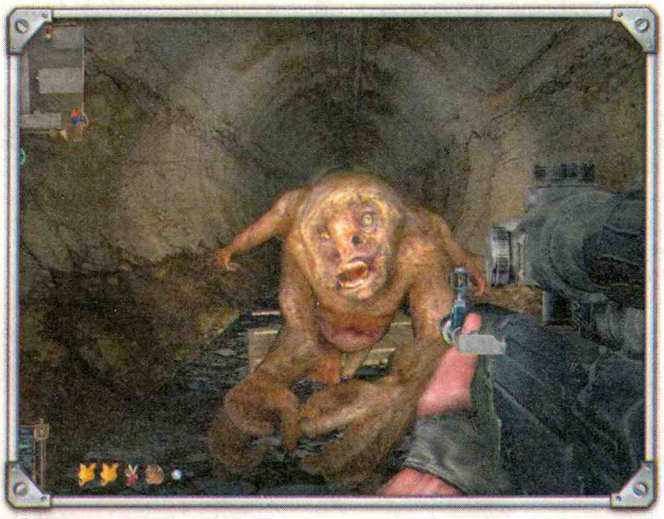
В S.T.A.L.K.E.R.'е нас ожидает аж **семь концовок**. **Истинными** являются только **две**. Остальные пять, по сути, небольшой утешительный приз или так называемые «ложные окончания» для тех, кто предпочитает по-быстрому пробежать игру, не тратя много времени на поиски дополнительной информации. Более внимательным и никуда не торопящимся игрокам достанется главный приз в виде дополнительных уровней, плюс ответы на все вопросы касательно появления и существования зоны. Ложные концовки зависят от стиля прохождения сюжетной линии. Они укажут только на заветное желание главного героя, но после этого игра закончится, так и не приоткрыв заветную вуаль тайны. Зато получается весьма неплохой тест, что-то вроде «чего я хочу в жизни», ведь решения за героя принимаете вы. Только не надейтесь, что «ложные» концовки понравятся вам, хе-хе... Разработчики очень неплохо «сыграли» на типичных «манечках» активных игроков, которые постоянно ударяются в различные крайности. Тут уже начинаешь задумываться, действительно ли разработчики не нарочно оставили в игре денежный дисбаланс. В принципе, не составляет труда пройти игру вообще ничего не покупая... Впрочем, спойлерить пока не будем. Главное — запомните, возле *Монолита* (кстати, почему не Valve, не id, а именно Monolith? ☺) игра не заканчивается, а уж подробностями мы поделимся в другой раз. Внимательнее читайте игровую документацию, и у вас будут все шансы найти правильный путь самостоятельно.

Й.О.П.Т. (Вторая Голова)

Это... Пока наш усато-хвостатый коллега отошёл изготовить себе утреннего кофею, за продолжение описания Ж.Д.А.Л.К.Е.Р.А. (как его очень метко прозвали русскоязычные Интернет-юзеры) возьмётся наш огровский дуэт. Впрочем, Первая Голова пока ещё находится в небольшом шоке по-



сле попытки забраться в локацию «*Озеро Янтарь*» вопреки сюжетной линии. Я, признаться, тоже был впечатлён, но наушников на две головы не хватало, так что эффект оказался заметно ослаблен. Поэтому, раз уж Первая отпаивается валидолом, а Ягуар — кофием... Не обессудьте, моя натура позволяет мне писать об играх только гадости, благо, в последнее время какую игру ни возьмёшь — кругом багов с глюками набирается два вагона, две маленькие тележки и ещё авоська впридачу. Так что «С.Т.А.Л.К.Е.Р.» я буду ругать, и уж поверьте, есть за что. Но для начала обозначу своё общее мнение об игре. Так, для порядка.



Хорош, зараза, только в игре их встретилось штуки две. Как и Контролёров. Обидно.

Это шедевр. Нет, ну честное слово! Как минимум — лучшее из того, что было произведено на свет на постсоветском пространстве. В предмете этого обзора нет той вторичности, которой сквозят «*Герои 5*», и отсутствует нарочитая лубочность, которая не даёт «*Космическим Рейнджерам*» получить статус ААА-проекта. А уж если говорить откровенно, то ничего подобного «С.Т.А.Л.К.Е.Р.у» пока не выходило даже «за бугром». Конечно же, с некоторыми оговорками.

А теперь — ужасы нашего городка. Вернее, Зоны.

Если вы хотя бы изредка забираетесь на различные Интернет-ресурсы, чтобы отслеживать судьбы интересных разработок, то могли заметить, что количество гневных отзывов о «С.Т.А.Л.К.Е.Р.е» заставляет задуматься о создании «партии обманутых вкладчиков» (или геймеров, что было бы точнее). Мол, не выполнена большая часть обещаний, отсутствует ряд вещей, которые не были обещаны напрямую, но, вроде бы, являются «хорошим тоном» для любой современной игры высшего эшелона, и даже то, что есть, наполнено глюками «под завязку». Ну есть такое, хотя основная проблема, пожалуй, кроется в различии между обещаниями шестилетней давности и последними пресс-релизами — игра подверглась жуткому «фича-кату», так что внимательные ожидатели должны были неплохо представлять, что же такое «С.Т.А.Л.К.Е.Р.-2007». Но раз уж в мозгу среднестатистического геймера все обещания превратились в гречневую кашу с тушёнкой, то и разделять мнимые ожидания с реальными нет никакого смысла.

И начнём с того, что лежит на поверхности.

Г.Р.А.Ф.И.К.А.

Скажите (только честно), как вы оценивали картинку, которую показывала «та самая» альфа-версия игры, просочившаяся в Сеть и даже на лотки некоторых не самых легальных продавцов мультимедиа-дисков? Миленько, да. Очень хорошие текстуры, средняя детализация геометрии и практически никаких навороченных спецэффектов. На то время — очень хорошо, но далеко не прорыв. Затем были пререндеренные ролики с брожением по тёмным чердакам — вот тут уже было от чего потерять голову: ни *Half-Life*, ни *FarCry* не могли похвастать такой работой с освещением... Но потом повился *Doom 3*, который возвёл дуэт «непроглядный мрак + фонарик» в абсолют. Что ещё? Да, вроде, всё. До FarCry и HL2 «С.Т.А.Л.К.Е.Р.» мог бы впечатлить своими открытыми пространствами, до Doom 3 — тёмными коридорами, но время упущено, и теперь остаётся только подтвердить — да, визуально эта игра не уступает перечисленным конкурентам, сочетая в себе все их преимущества (и добавляя парочку своих недостатков). Но откровений не ждите, всё это мы уже видели, причём не раз.

В этот момент нужно бы отвесить заслуженный поклон левел-дизайнерам, которые действительно потрудились на славу (вспоминается Morrowind, у которого тоже был далеко не самый революционный движок, но тем не менее, пейзажи Тамриэля и особенно архитектура производят неизгладимое впечатление до сих пор). Проржавевшие останки автомобилей, вертолётов и бульдозеров, развалины домов и заводов, незаконченные стройки и руины четвёртого энергоблока — всё сделано не просто скрупулёзно, а даже с некой «горчинкой». Всё-таки Чернобыль — это больная тема для каждого украинца, да и сам вид заброшенных земель навевает воспоминания о таких же «мёртвых сёлах» вдоль второстепенных трасс, разобранных на кирпич коровниках и незавершённых «стройках века». Если вы хоть иногда выбираетесь за пределы свое квартиры — все эти картины должны быть вам хорошо знакомы, и этим небольшие недочёты графики «С.Т.А.Л.К.Е.Р.а» искупаются. Всё, картинка будто «подменяется» теми предметами, которые мы видели воочию — это вам не футуристические базы с городами, и ни на секунду не джунгли. Даже общая тусклость картинки очень чётко



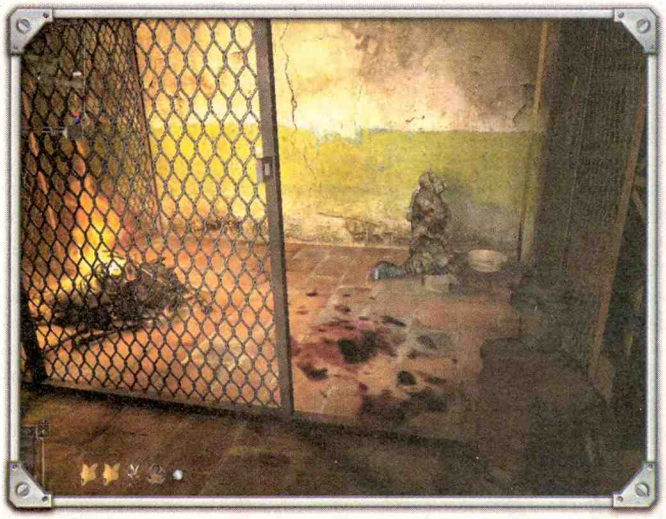
Ещё несколько шагов - и Зона откроет свои секреты. Если, конечно, вы пошли по правильному сценарию.

укладывается в общую атмосферу запустения и опасности. Вы ведь знаете, что в Зоне никогда не бывает солнечно? Ну, конечно, в игре, поскольку в реальной тридцатикилометровой зоне никакой паранормальщины, влияющей на погоду, пока не обнаружено.

Вот где видна отдача от поездок группы разработчиков «на место событий» с последующей съёмкой всего и вся. Вот куда ушла львиная доля работы над графикой. И если бы не текстуры... Ага, я не ошибся. Именно *текстуры*.

Ничего страшного с ними не произошло, они такие же чёткие, как и несколько лет назад, причём независимо от того, находятся они в темноте или нет. И компьютер не тормозит, вроде бы оптимизация реализована «на пять»... Но стоит лишь отойти от изучаемого объекта на пару метров, как поневоле начинаешь замечать одну очень неприятную особенность — текстур на каждый объект выделено всего по одной-две штуки! Самый показательный пример — это отбойник на мосту. На всём его протяжении чередуются две красивые и реалистичные, но абсолютно одинаковые цара-

пины. На железнодорожной развязке смотришь на окна депо и видишь, что они абсолютно идентичны. Даже на земле при взгляде вдаль (туда, где из соображений производительности «исчезает» трава) текстуры складываются в «шахматную доску» из одинако-



Зомби плохо кормят своих домашних питомцев...

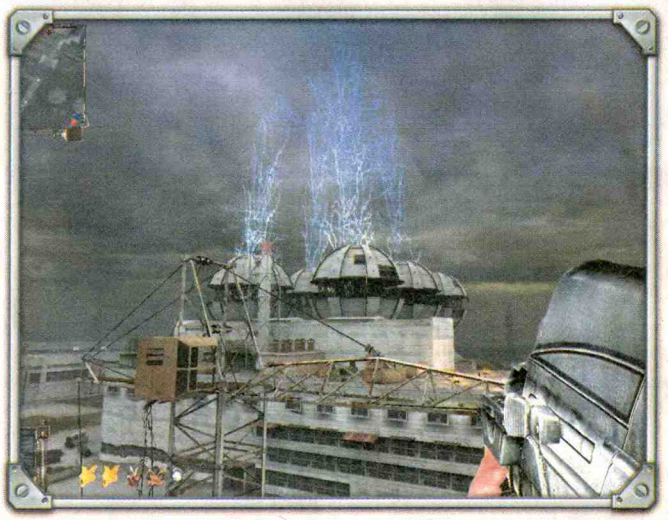
вых тайлов. И так везде, куда ни глянь. Ранее подобные вещи можно было заметить разве что в играх, перекочевавших на PC с консолей прошлого поколения (вспоминается Halo), что явно указывало на оптимизацию под малое количество оперативной и видеопамяти. Но, чёрт возьми, сегодня видеокарта с 256 Мб — отнюдь не роскошь, поэтому вывод напрашивается сам собой. И вслед за клонированными текстурами начинают проступать другие атавизмы, наподобие отсутствия синхронизации речи, жутенького неба, неубедительных погодных эффектов и молний (огонь, кстати, наоборот — очень хорош). Года два назад это было бы верхом совершенства, но увы — не сейчас. Да и в дизайне со временем проступают не то чтобы огрехи... В общем, если местные «гопники»



Неслабая элетрофорная машинка у местных ребят...

в штанах «Adibas» и белых кроссовках выглядят очень аутентично, то сталкеры в экзоскелетах напоминают скорее Fallout, которому тут явно не место. Извините, что это за сталкер, если он выдерживает прямое попадание из гранатомёта? Такому товарищу не за копеечными артефактами по Зоне бегать нужно, а участвовать в Третьей Мировой, как минимум.

Впрочем, это уже претензии к *атмосфере*. Но туда же придётся отнести *визуальные эффекты*, которые явно были добавлены уже после судьбоносного решения о переходе на DirectX 9. Влияние мозговых волн, радиации, мутантов-психоников и даже простой водки выполнено настолько круто, что даже добавить нечего. Откровенно жалею, что водкой в игре можно просто не пользоваться (медикаментов без побочного действия хватает «за глаза»), поэтому напиться можно только ради интереса. Куда атмосфернее было бы, если б крепкие напитки приходилось использовать не реже, чем бандажи. Уж поверьте, если вам приходилось употреблять спиртное, визуальный эффект из «С.Т.А.Л.К.Е.Р.а» вы узнаете сразу. То же самое и с пси-излучением. Стоило побродить по местности, заражённой этой штукой, в доброй компании зомбированных сталкеров, как моя Первая Голова выпала в осадок и начала бессвязно лепетать «мама... мама, забери меня отсюда...». Это, знаете ли, покруче пресловутого «нойза» из «Сайлент Хиллов 2-3» раз в десять. Но, к сожалению, при игре «по сюжету» все прелести давления на мозг извне придётся ощутить всего один раз. Так же и с контролёрами (монстры-психоники). Их за всю игру было встречено аж две штуки — даже не успел как следует испугаться. Отличный эффект, демонстрирующий радиацию (хотя мы все отлично знаем, что радиация не видна, но эффект от этого хуже не становится) нивелируется наличием защитного костюма... В итоге самые «вкус-



... стопудово не слабая!

ные» моменты, в которых на полную катушку ощущается «та самая» атмосфера, пролетают очень быстро. Да и *монстры*... Их слишком мало — нашими противниками по большей части будут люди, и это откровенно расстраивает. Впрочем, сия претензия уже из немного другой «оперы», так что просто отмечу, что крайне не рекомендуется пробегать «С.Т.А.Л.К.Е.Р.» нахрапом. Играйте медленно, вдумчиво, выполняйте побольше побочных квестов. Это не сильно спасёт от того, что великолепный игровой мир существует как бы отдельно от основного сторилайна, но хотя бы позволит ощутить весь потенциал работы, проделанной GSC, и вселить надежду на... Хе-хе... Ну, сами понимаете, двойка к слову «С.Т.А.Л.К.Е.Р.» уже напрашивается совершенно недвусмысленно.

Да, чтобы не затягивать обзор, буквально двумя строчками скажу о *звуке*. Всё, сказанное про визуальные эффекты, в полной мере относится и к звуку. Добавьте к этому жуткую (в хорошем смысле слова) музыку, «говорящую» природу и реплики NPC (особенно радуют в этом плане «гопники»). Но тут опять, как чёртик из табакерки, выскакивает неприятная недоработка — одинаковые реплики повторяются слишком часто. При этом очень трудно избавиться от впечатления, будто всех несюжетных NPC озвучивал один и тот же человек.

Многие ругаются на отсутствие многоканального звука... Ну да, для 2007 года это явный прокол. Но не принципиальный.

А для самых дотошных читателей скажу пару слов ещё и про *физику*. Она есть. Но ровно в таком объёме, чтобы не сказать, что её нет. Не ждите задачек в стиле Half-Life 2, хотя иногда бывает весело. Сразу вспоминается, как я выбросил на пол штук 15 гранат (был перегружен, а хотелось посмотреть новый автомат в действии), но не рассчитал, что нахожусь на склоне холма, и потом гонялся за своим арсеналом, раскатившимся в разные стороны.

П.У.Ш.К.И. (В.О.Л.Ы.Н.Ы.)

Другая популярная тема для критики в адрес «С.Т.А.Л.К.Е.Р.а» — это поведение местного *оружия*. Уже, пожалуй, все слышали о том, что главный герой отличается уникальным косоглазием, однако это, мягко говоря, не совсем правда. Такое впечатление может сложиться после трёх-пяти часов игры, но затем начинает кардинально меняться. Фактически, как только в наших руках появляется АК (полноценный, а не что-то наподобие АКСУ), проблемы с хэдшотами у натренированного сталкера испаряются в один момент. Просто нужно отметить, что местный арсенал симулирует не столько реальную баллистику, сколько связку «баллистика + человеческий фактор». К тому же учтите — оружие, несмотря на очевидные аналогии, всё-таки названо несколько иначе, и его характеристики больше «подтянуты» в сторону традиционной RPG-схемы. И разработчиков нельзя винить за такие «вольности», таким образом они оставили пускай и косвенное, но всё же развитие персонажа. Так что не нужно пугаться «косого» ПМ, поскольку чуть позже из ВСС даже без оптики можно будет лепить хэдшоты на расстоянии в 200 метров. Конечно, если руки дрожать не будут.

Так, Bateau, ану подвинься, я уже кофе пить запарился, итак все запасы на кухне истощил. Моя очередь писать, я тоже хочу сказать что-то...это...как его...а, умное, во. А ты пока успокоительного второй голове найди, чтобы он от шока отошла.



Если не придираться к деталям, то картинка супер. Просто супер. А главное - Родина...

Кстати, вопрос с хэдшотами игроку вдалбливают сразу в лоб, огромной и тяжелой кувалдой. Практически с самого первого часа игры S.T.A.L.K.E.R. приучает нас стрелять промеж глаз своим противникам, ибо иногда это единственный способ выжить.

Если вы играете на самом максимальному уровне сложности, что, собственно, мы и советуем, то постарайтесь как можно быстрее выработать привычку целиться непосредственно в «тыковку» неприятеля, это сэкономит и патроны в обойме, и нервы в организме, да и кнопочку, отвечающую за «Quick Load», от поломок убережет.

Особенно это касается подземелий, где не всегда можно найти заначку с боеприпасами, а собрать с трупов иногда не позволяет ситуация.

Вообще, постоянные наезды некоторых игроков на местную систему вооружения меня жутко удивляли. Я, конечно, не спорю, может быть, у нас какая-то версия особенная, но ни у меня, ни у Bateau никаких проблем не возникало. Каждый из нас смог



Нецензурная тут не только речь, но и жесты. Круто.

найти себе то оружие, которое ему больше по душе. Bateau, предпочитающий вести перестрелку из укрытия, носил с собой в рюкзаке местные варианты G36 и что-то, напоминающее ВСС (винторез), только без оптического прицела. Я же, как истинный любитель снайперства, честно пытался возится с СВД, но в узких коридорах заброшенных лабораторий особо много не покемперишь, поэтому в качестве более рационального варианта я выбрал себе парочку автоматов с оптикой средней дальности и даже дробовик, на всякий случай.

В.Ы.В.О.Д. Х2.

Помните, прошлую статью я начал с небольшой истории о моем знакомстве с девушкой. Перед тем как распрощаться, она обронила очень интересную фразу — «мне нравиться дождь, потому что он настоящий». Вот хотите верьте, хотите нет, но весь глубочайший смысл этой фразы я понял, только когда сел играть в S.T.A.L.K.E.R. Я просто понял, почему мне нравится играть, даже несмотря на то, что геймплей очень резко был повернут в сторону стандартного FPS. Дело в том, что мир Зоны — он живой и реальный. После нескольких часов в него начинаешь верить. Верить, что где-то возле останков Чернобыля действительно есть территория, на которой происходят странные, непонятные человеческому разуму вещи. Может, конечно, на меня повлияли местные, «родные» пейзажи, которые могли быть восприняты гораздо теплее, нежели коридоры космических кораблей и улицы полностью автоматизированного города, я не знаю. Что-то заставляет воспринимать все окружающее до ужаса реальным. Пусть в этой реальности немалое количество глюков и недоработок, но игра все равно остается тем, чем она есть — отражением чего-то огромного, опасного, неизвестного, но в то же время весьма интересного, необычно и притягивающего.

S.T.A.L.K.E.R. — стал первой игрой за несколько лет, которую мне пришлось перепроходить ради нормальной концовки.

S.T.A.L.K.E.R. — одна из немногих игр, которую я готов хвалить, даже несмотря на всю имеющуюся пеструю охапку глюков и багов.

S.T.A.L.K.E.R. — первая игра за этот год, которую я сажусь проходить повторно, уже не для написания статьи, а просто интереса ради.

Кирилл ТАЛЕР

BROKEN SWORD
THE ANGEL OF DEATH

Разработчик:
Издатель:
Жанр:
Системные требования:
✓**минимальные** — P 3/Athlon 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 1.5 Гб на винте;
✓**рекомендуемые** — P 3/Athlon 1.4 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 256 Мб видео, 2.5 Гб на винте

Чёртово время!

Золушка 60-х обязательно должна чем-нибудь двигаться (молодёжный формат) или быть похожей на знаменитую мини-модель Твигги (общий формат). Золушке 70-х просто необходимо быть немного развязной, с панковским колоритом на щеках и не только, Золушка 80-х пропадает на дискотеках, танцует, соответственно, диско и чхать хотела на принцев и туфельки! 90-е — Золушка уже не главный герой, а всего лишь гёрлфренд отвязного и эгоистичного приверженца брит-попа (иногда даже бывает замешана в мафиозных разборках!) XXI век: Золушка — политкорректная афроамериканка с нетрадиционными наклонностями, днём поющая соул, а по вечерам хип-хоп…

Даже мегабренды не могут избежать этой кармы — работать не покладая рук, ног и чего ещё там не жаль, привлекая толпы стилистов и визажистов — и всё лишь для того, чтобы соответствовать идеалам нынешнего среднестатистического молодого жителя Земли. Причём не самого богатого — достаточно, чтобы у него хватало денег парутройку раз в месяц покупать диск с желанным ему кумиром.

Игровая индустрия в этом вопросе далеко не ушла — на жертвенник моды бросается практически всё. И не зря — на кону многие десятки и сотни тысяч долларов. Сия чаша святого Грааля не минула и четвёртую «серию» тетралогии **Broken Sword**.

Не буду упоминать о первых трёх частях, разве что вскользь. То есть совсем по касательной — хотя, думаю, многим читателям МИКа, начавшим нас читать позднее 2003 года, это было бы полезно. Просто не хочу. После неполных суток прохождения **BS IV: Angel of Death** я уже практически ничего не хочу.

Итак, первый **Broken Sword: Shadows of the Templar** выходит в 1996 году, в нём рисованные блондин Джордж Стоббарт и брюнетка Николь разбираются с мировым злом, а заодно и с тайнами мироздания, пребывающими на попечении Ордена тамплиеров.

В **1997 г.** геймер вновь втянут в борьбу (эх, времена!..), вооружась релизом **Broken Sword II: The Smoking Mirror**: Джордж и Нико снова разгадывают десятки (сотни) тайн, погружаясь в пучину древностей майя (не пчёлок!).

Следующего BS пришлось ждать не то чтобы очень долго — всего-то шесть лет. Broken Sword III: The Sleeping Dragon облачился в 3D-формы, добавил к уже устаревающему игровому процессу аркадные, action- и stealth-элементы, чем снискал восторги более молодой части публики и вызвал угрюмое ворчание бородатых квЫстовиков.

Однако все три части были признанны большинством геймеров, сведущих в квестоадвенчурах, классикой жанра.

Всё! «Четвёртая высота» взята! Следующая часть хоть и не предполагалась, но таки вышла, потому что бабло. А чтобы жизнь казуалам не казалась сплошным сиропом, оных предупредили о грустной и страшной концовке игры. *Бойтес! Бойтес!*

Запужался и я, чего там говорить. Настолько запужался, что первые локации Broken Sword IV: Angel of Death проходил без малого четыре месяца. Брался — и отступал… Брался — и того-этого… Совсем запустил игру!

Почему? А потому!..

Angel of Pixelhunting

Ага, именно этот поганый пиксельхантинг и встречает добропорядочного квестомана (адвенчурофила?) на первых же метрах дистанции, сразу после выстрела арбитра, именуемого в узких и ограниченных кругах адептом ГейМыра или же гейм-дизайнером…

Но что же я, а как же сюжет?! Неужели в нём не будет тамплиеров?! Ещё как будут! — на этот раз мы ими наедимся до состояния… впрочем, оставим натурализм.

Джордж Стоббарт, отдыхающий от многочисленных приключений в своей маленькой и уютной конторке на пару с нигг… сорри, афроамериканцем Бейл Бондсом, узнаёт, что его дожидается посетительница. Проходит к ней, видит — очаровательная. Неклассическая блондинка с лёгким душком стервы и очень располагающим взглядом. Зовут это чудо Анна-Мария.

«Понимаешь, у меня манускрипт, — говорит Анна-Мария. — Очень древний и очень ценный… Авторство пока что уточняется, но, видимо, егЫпит». «Ну и хрена ты тут делаешь со своим егЫпитом?» — спрашивает Джордж (и тут я с ним полностью согласен!). «Прячусь», — отвечает белокурая красавица. «А какого хрена *здесь* прячешься?» (Маладца, Джордж, так её!) «А здесь, потому что ты — моя единственная надежда. И мой компас земной… За мной уже гонятся… Кстати, слышишь как ломают твой офис в соседней комнате? А ну-ка поверти стрелочкой компаса — куда нам спастись?»

Геймплей подкрался незаметно. Начинаю лихорадочно искать пути к отступлению — камера кинематографическая и неудобная, управление не очень удобное, а счёт идёт на секунды…

На секунды? Как бы не так! Счёт готов подождать до того момента, пока Стоббарт не найдёт лазейку и не поможет фигуристой блондинке выбраться. Становится немного обидно — нынешние корифеи жанра (Fahrenheit, Dreamfall, да и тот же BS III) периодически использовали интерактивные моменты «ценой в жизнь», и при удачной оптимизации этих самых моментов игра прибавляла в динамике…

…А лазейки найти сложно — под напором более консервативной общественности, возмущённой изобилием «акробатики» в связи с переходом от привычного point`n`click (переводится примерно так: нашёл



предмет — тыць его!) к более навороченному управлению героем, Revolution Software решила вернуться к более стандартной формуле. В общем-то point`n`click вернулся, только выбор действия теперь определяется правой клавишей мыши. А иногда и не правой, а иногда и сразу при наведении на предмет показывается, какое действие стоит совершить. А иногда и не показывается, и даже щелчок «правой мышью» ничего не решает — догадывайся сам, братан! Называется, хотели как лучше, а получилось как у Adventure Company. Это притом, что четвёртая часть, как и третья, портировалась с консолей…

С курсором также не сложилось — по экрану мы передвигаем обычную виндовскую стрелочку, а при нахождении предмета/объекта возле него появляется убогий крестик с сообщением о рекомендуемом действии. Не факт, что оно, действие, окажется в результа-



те верным. Но факт — активные объекты не подсвечиваются вовсе. А учитывая то, что некоторые предметы крайне малы, а герою иногда приходится действовать в практически абсолютной темноте… Правильно, пиксельхантинг, возведённый в абсолют! Вернулись к корням, называется…

Да, кстати, в конце концов Стоббарт, ведомый моей раздражённой рукой, таки спас бедняжку Анну-Марию от преследования и спасся сам. В суматохе бегства было заключено доверительное соглашение: «Ты, Джордж, помогаешь мне найти сокровища (см. манускрипт), а я плачу тебе за это $20 000!» — «По рукам!» — говорит Джордж (видимо, отпуская крышу в далёкое плавание и вспоминая, что он тоже не клюшкой для гольфа щи хлебает).

Именно это начало игры я и проходил несколько месяцев — не хватало сил путешествовать от штампа к штампу… Впрочем, дальше должно быть интереснее. Ведь это всё-таки продолжение одного из столпов адвенчурного жанра! И я, скрепив зубы, двинулся дальше…

Angel of wit

Wit — это «*остроумие*». И говорить мы сейчас будем об одной из сильнейших сторон игры — диалогах персонажей. Или всё-таки стоит начать с самих персонажей?! Не о егЫпите же говорить, в конце концов!..

Джордж Стоббарт. О, кажется, он оброс новыми полигонами, приобрёл парочку свежих анимаций и теперь вовсю щеголяет мимикой лица, меняя его с хитрого на жалобное. Белокурое чудо, несущее свою грудь как на подносе, то есть Анна-Мария — хороша в целом, но анимацию у девушки заклинило, видимо, при последних бета-тестах.

Кроме вышеупомянутой ходьбы и набора стандартных анимаций у героев, как вы знаете, иногда присутствуют и спецанимации — встречающиеся один-два раза за игру, но влияющие на атмосферу в нужных местах. О боже, видели бы вы, как Анна-Мария захлопала в ладоши, когда Джордж вернул ей украденный манускрипт! Это или полный кавай, или извращённое издевательство, или и то и другое разом! Нет, это надо видеть… Второстепенным персонажам досталось еще больше. Похоже, все эти несчастные оказались жертвами драки главного моделлера с лид-аниматором — иначе зачем бы последний так мстил своему коллеге, а заодно и нам всем?

Пора вернуться к остроумию в диалогах. Слушайте, оно здесь присутствует! Ура, ещё одна нелёгкая победа сценаристов над маркетологами… Точнее, это не столько остроумие, сколько нормальная человеческая (я сказал бы даже — бытовая) речь людей, которых бог не обделил самоиронией и критическим отношением к нашему миру. Хороший пример того, как, не «утяжеляя» язык, можно добиться лёгкости чтения и слушания, и даже некоторой искромётности. Правда, ни одной шутки или же колкости из игры мне так и не запомнилось — на «народные» они, видимо, не потянули. Зато зная чужеземный на уровне «мой английский очень кровать», я понимал более 50% диалогов, а об остальном догадывался.

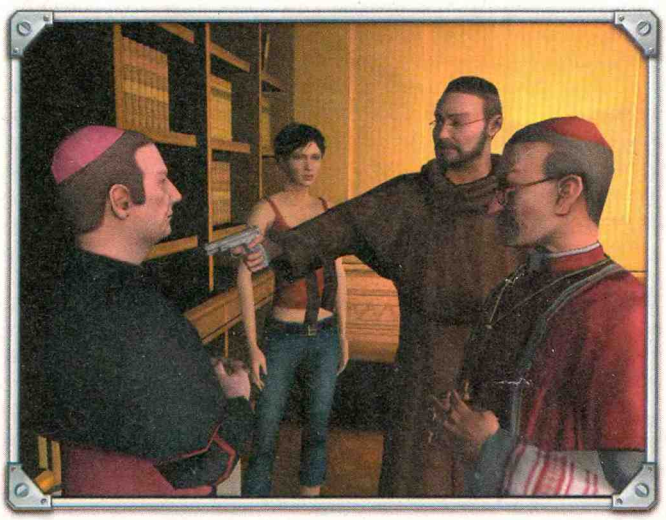
Ну да ладно, Джордж Стоббарт всегда был эдаким остряком-самоучкой, унывающим только в самых критических ситуациях (тогда его взгляд напоминает котика из мультблокбастера «Шрек-II»). Но и Анна-Мария тоже штучка — даром что блондинка, да и остальные просто искрят… Поздравляю, господа, мы живём на планете Одесса. Или Габрово. Или как там ещё называются города, населенные остряками?!

Увы, сказать «браво» сценарному отделу не могу, потому что массивные проекты, как правило, обслуживаются большим числом писак. И одни из них создают диалоги (тексты), а другие — концепт и сюжет (последние, как правило, главнее). А иногда концепт создают гейм-дизайнеры, а иногда — программисты…

Но давайте сначала пройдёмся по ещё одному немаловажному компоненту геймплея — головоломкам…

Angel of Babagalamaga

Точнее, костедробилкам. Головоломки разделяются на «*сюжетные*» и «*надо же было что-то придумать*». Интереснее всего решать сюжетные — они, как правило, связаны с расшифровкой манускрипта и последующим применением этой расшифровки на многочисленных статуях рыцарей-тамплиеров и прочей сувернирно-гламурной атрибутике древности. То есть они обоснованы, как правило логичны и требуют работы мозга, а не того серого вещества, которое скопилось в мозолях твоей пятки.

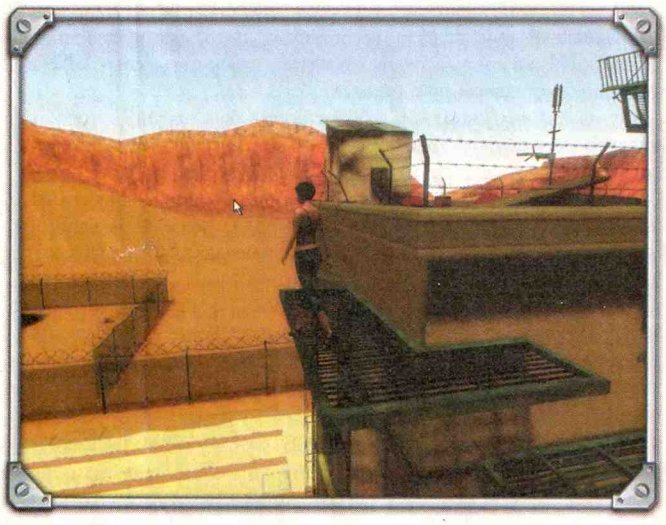


Вторые — торжество победы консерватизма над здравым смыслом, услада для бородатого квЫстовика: как уже говорилось, «*абы шо, тока шобы было посложнее и нелагишна*». Как вам сбрасывание несгораемого сейфа в костедробилку с последующим перемалыванием оного?! Данный момент нужно отсылать в передачу «Развенчиватели мифов». Другой сейф засунули в центрифугу, ближе к концу игры. Не знаю, какой символ узрел бы дедушка Фрейд в сейфокиллинге, но что-то здесь нечисто… Увы, вторых мозгомоталок

больше, что вкупе с пиксельхантингом и неудобным управлением периодически создает желание отправить диск с BS IV следом за *78-м параграфом* (см. финал статьи Jaguar'а — стр. 34–35).

Angel of Creative

А вот и сюжет... и атмосфера, и оправданность действий. Квасят втроём! Было дело, просилась в компанию оригинальность, но её жестоко били, *раскрасили красным и синим, заставляли ругаться матом* (© Витя Цой). Я ругался матом на пару с оригинальностью.



Первое.

Оправданность действий героев. Нет её, она уже лежит под забором и пьёт — всё что предложат! Завязка высосана из пальца. Манускрипты и артефакты до того набили печёнку, что впору бы вырезать другие органы, дабы освободить для неё, болезной, место. Из всей мути, предложенной нам разработчиками, понравились только исторические отсылки в КПК, добытые во время прохождения древней аркады (чем-то смахивает на вероятностный анализатор в «Дневном Дозоре» и подобные ему девайсы). Причём, с текстовыми ссылками а-ля «Морровинд». Очень приятная штука и, пожалуй, единственный момент, когда начинаешь по-настоящему верить в происходящее.

А остальное... Штампы наслаиваются друг на друга, отодвигая на вторые роли самих героев, их чувства, эмоции: шпионские страсти, «Индиана Джонс и БОЛЬШОЙ АРТЕФАКТ», девушка, которая сначала друг, потом враг, потом опять друг, патамушта красивая блондинка, катакомбы и т.д, и т.п. Из этого плавно вытекает...

Второе.

Жанр сюжета. Говорилось и декларировалось, что герои ЖИВЫЕ. Хрена с два по рублю кило! Кроме остроумия в них нет ничего. Ни-че-го-шень-ки! А зачем мне платить деньги за американский КВН, если я могу в десятый раз посмотреть выступление сборной Пятигорска и смеяться, будто в первый...

А знаете почему? Жанр не обозначен... Я не adventure имею в виду, а литературный жанр. Что это? Стёб, комедийный боевик, пародия — или всё же... трагикомедия?

Не трагикомедия, однозначно! — до подобной вершины кинематографического (игрового) искусства BS IV что раком до Луны на лисапеде. Вуди Аллен, Эльдар Рязанов, Марк Захаров — да. Из игровой индустрии — Мишель Ансель (BGE). У них трагикомедии получались...

Тогда что? А в том-то и дело, что непонятно что. Кусок из боевика, кусок из мистики, кусок из фарса, полкуска из мелодрамы. И всё это ни разу не склеено общей идеей. Извините, но БОЛЬШОЙ АРТЕФАКТ идеей быть не может по определению.

То, как Джордж, не стесняясь, разводит персонажей, впаривая им лживые факты, и то, как персонажи ведутся на эту ложь, убивает саму возможность сопереживать им далее. Сие уже не есть полноценные персонажи, это комедия масок, где у каждого свой образ-штамп: Панталоне, Арлекин, Коломбина и т.д.

Третье.

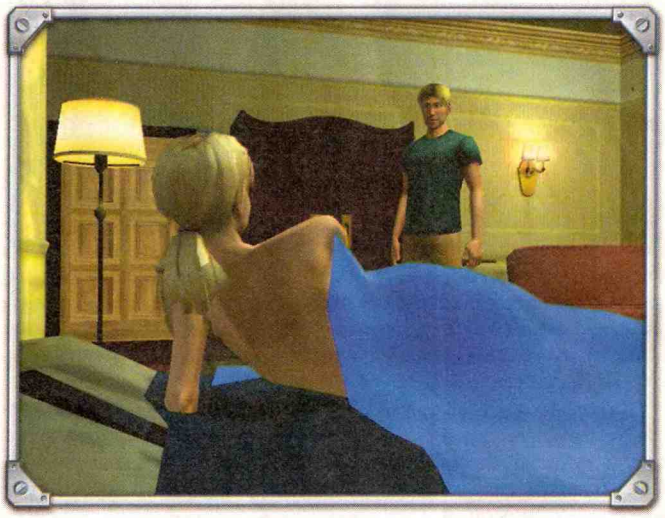
Атмосфера. Ещё лежит, и уже попахивает. Не жалко никого из убиенных. А финальный ролик со смертью одного из персонажей вызывает лёгкую ухмылку. Приплыли... Удручающие сюжетные нестыковки в финале игры, обязательное ОРУЖИЕ ВСЕОБЩЕГО ПИФ-ПАФ, даже сумасшедший профессор наличествует... Не хватило только пришельцев, искусственного разума и погибшей Антлантиды. Жаль. Тогда бы BS IV можно было бы рекомендовать минобразованию — в качестве учебника по штампам.

Angel of Mercy

В игре есть всего две замечательные сцены, но какие!..

Первая — Стоббарт выцарапывается из цепких рук мафии. Великолепный чёрный юмор, отличная работа гейм-дизайнеров и левел-дизайнеров! Я никогда так не хохотал над собственной смертью...

Вторая — разминирование бомбы. На всё про всё — 10 минут. Вы неоднократно погибнете, решая данную головоломку, но



положительных эмоций получите массу!.. Хотя бы от прочтения инструкции по разминированию, добытой путём взлома сервера Министерства обороны (!) США (!!!).

Если бы все загадки были такими... появился бы конкурент Dreamfall в борьбе за Adventure 2006. Увы...

Angel off... F#@$ off...

Сравните плюсы предыдущего раздела и остальные минусы. Это моё ИМХО.

Подумайте, стоит ли играть в долгожданное продолжение проекта только из-за того, что это продолжение бренда.

Что мне вам посоветовать?

На сегодняшнем безрыбье хорош любой качественный квест, тем более адвенчура. А BS IV — качественный продукт.

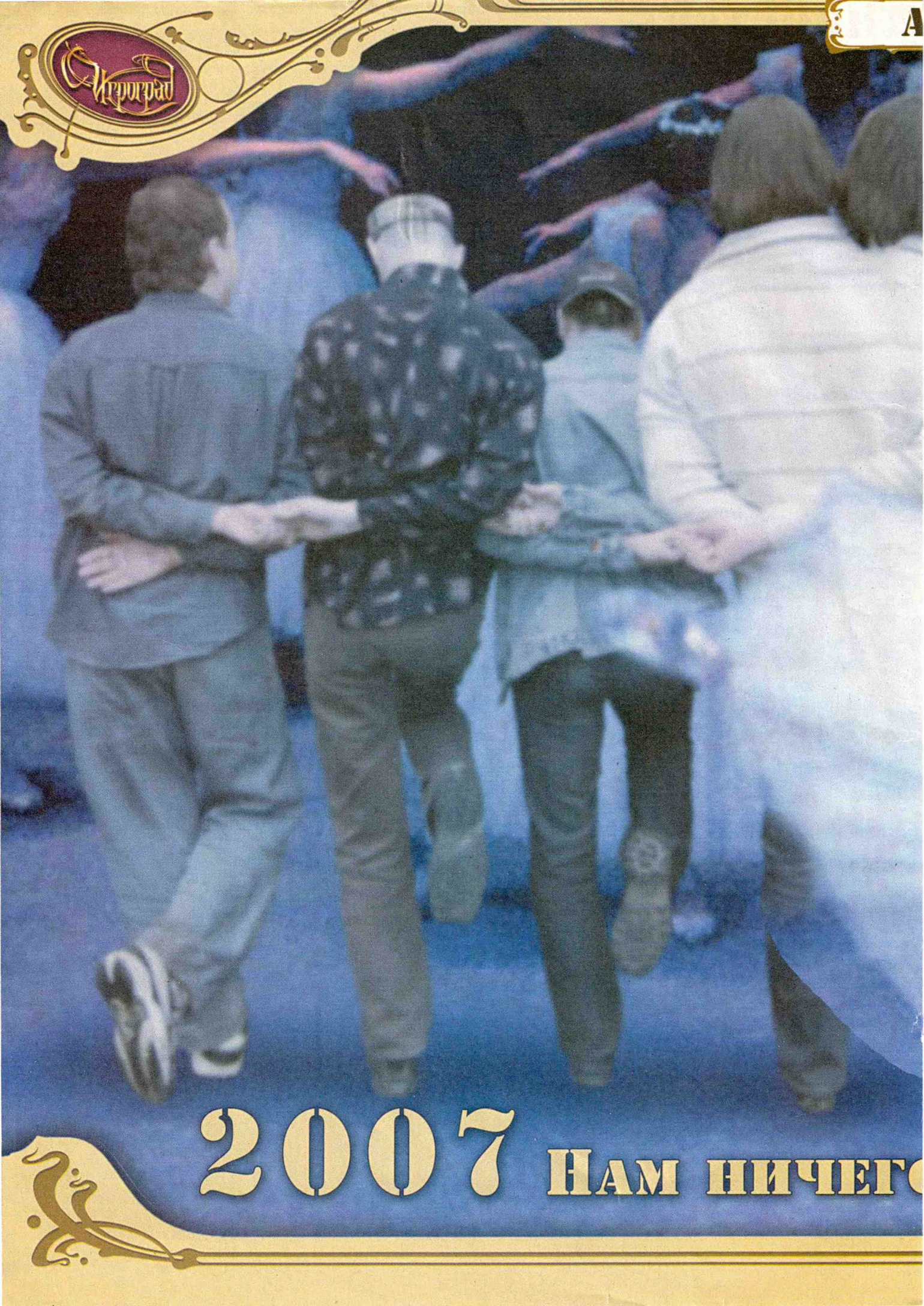
Так что вам, читатели, я, скорее всего, посоветую четвёртую часть — в конце концов ведь не все настолько требовательны, как я.

Что же касается вашего покорного слуги, то есть два отличных эпизода, которые останутся в моём мозгу как пример гейм-дизовского мастерства.

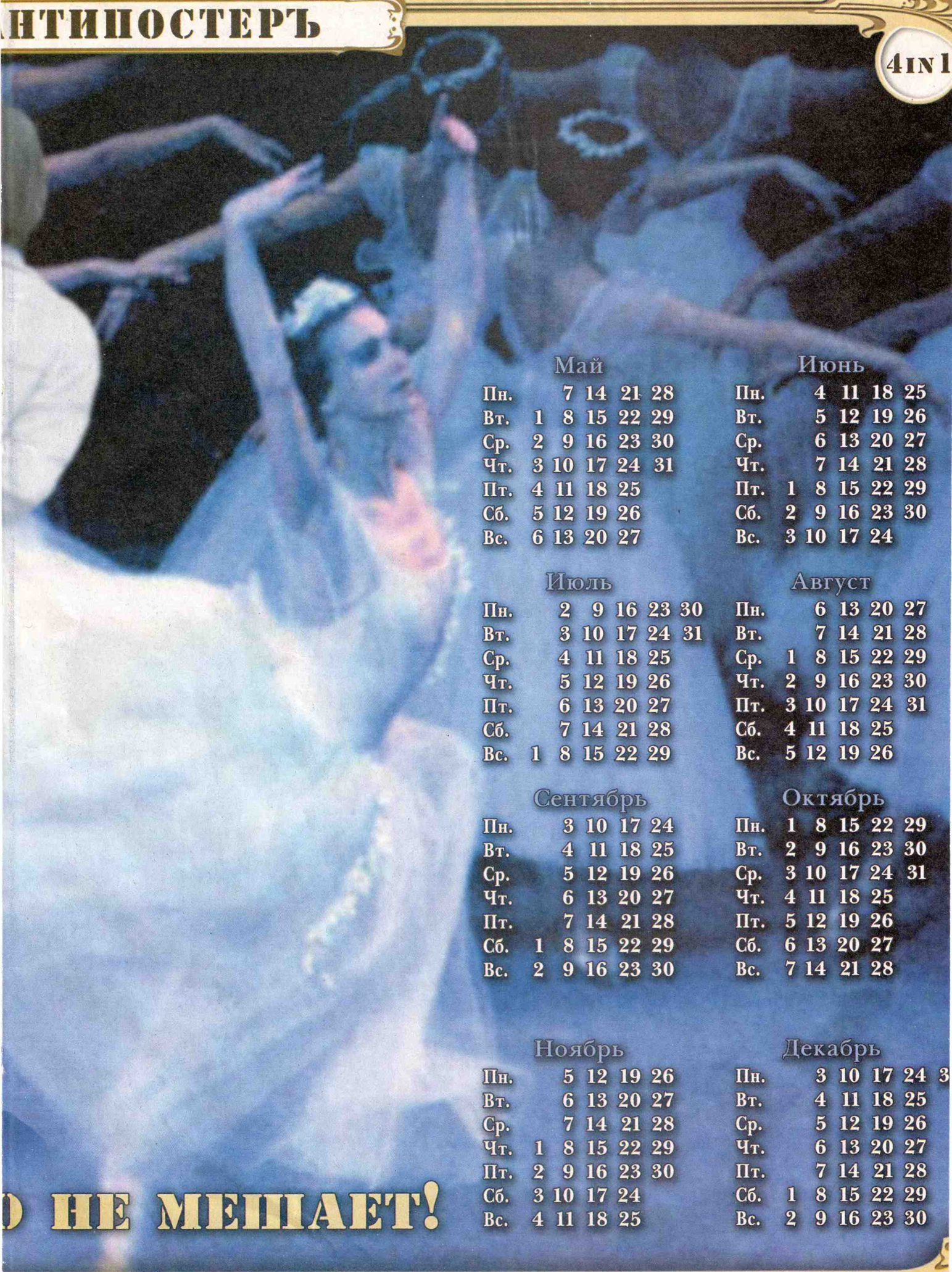
Остальное постараюсь забыть. Поскорее.

Странный вывод и необычные советы, правда?..

P.S. Сильно запоздал с рецензией. Очень сильно. Но первые локации... да...



2007 НАМ НИЧЕГ



Май

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

Июнь

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

Июль

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

Август

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

Сентябрь

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

Октябрь

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

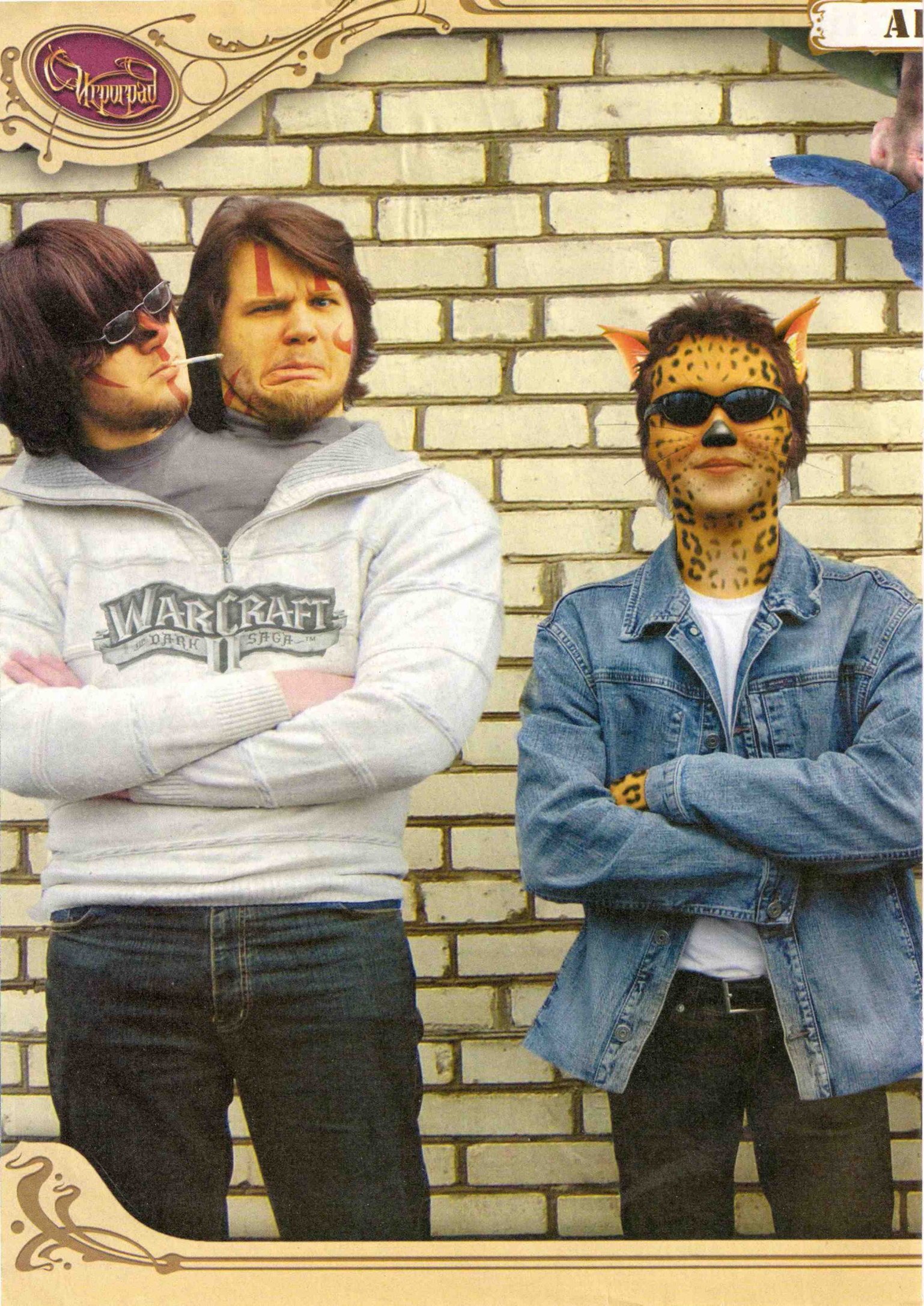
Ноябрь

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

Декабрь

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

О НЕ МЕШАЕТ!


WARCRAFT
DARK SAGA™


ДВВГ
ГОРДЕЕВ

Разработчик: White Elephant
Издатель: 1С
Жанр: аркадный экшен
Системные требования: 500 МГц, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео
Дата выхода: 2005 г.

Zyablik

RIP

Все-таки, каждая столица необъятна и по-своему прекрасна. В частности, Игроград. Этот город, славящийся своим Департаментом Защиты Виртуальной Реальности (ДЗВР) имеет богатую историю. В том числе — историю развлечений. Начиная с примитивнейших забав типа «а что будет, если в эту обезьяну, похожую на меня, кинуть камнем?» и заканчивая многомиллионными раскрученными проектами ААА-класса с обязательной пометкой «Tom Clancy`s» и не только…

За последние годы в этой столице успело построиться много зданий. Некоторые находятся в центре величественного города, в пантеоне славы, облепленные с четырех сторон рекламой и пиаром. А некоторые стоят где-то далеко, даже не приближаясь к величию и стеклопакетам. Здания эти пустынны, поскольку в них нет ни вентиляций, ни «Вискаса», ни двух одинаковых пар очков.

Про игры можно сказать то же самое. И, что особенно обидно, виноваты в этом не сами разработчики, а их бюджеты. Ведь действительно, какой проект класса A+ можно сделать, если в команде три-четыре человека, а времени издателем дано — пара месяцев? Схалтурить, скажут многие. Склепать что-то наподобие «Месть якудзы» или «Сорвать куш», написать на диске: «супернавороченный проект с графикой четвертого "Дума" и физикой третьей "Халфы"». И придет к разработчикам счастье! И будут они ликовать …поскольку окупить проект с такими затратами не представляет большого труда. Даже без пиара. Даже без рекламы. Но, на счастье, не все девелоперы стремятся «хапануть» побольше американских президентов на очередной игре. Остались еще те, преданные своему делу и искусству разработчики, которые не прыгают выше головы, имитируя проекты «высшей лиги». Они создают те игры, которые им по плечу (*бери ниже, Zyablik! — Прим. редактора*). Точнее, те игры, которые они могут сделать качественно. Например, аркадный экшен, вся суть которого сводится к фразе: «Я один, а врагов много, но это поправимо!» Где-то на горизонте неподвижно стоит ваша большая пушка, и на нее со всех сторон идут орды кровожадных грешников (праведников), всеми силами пытаясь ее уничтожить. Наша же цель — не подпускать врагов на расстояние удара. По сути, тот же «Алиен Шутер», только без свободы передвижения (не мы идем на монстров, а монстры на нас).

* * *

Сюжет **RIP** незамысловат: родной Ад штурмует генерал Хряков, и нам, единственным спасителям пекла, надо от него избавиться. Оружия не очень много, но хватает для разнообразия, что уже хорошо. Мой выбор — тяжелый пулемет. В обычном режиме он довольно спокоен, но стоит включить альтернативную стрельбу, как требуха и мясо летят во все стороны. А что, собственно, такое альтернативный режим? Это режим ускоренной стрельбы, при которой обойма расходуется быстрей, чем обычно.

Первое, что бросается в глаза, так это графика. Она мультяшная, красивая и… *двудешная*. На экране не найти двух одинаковых травинок, да и юниты прорисованы неплохо. Но вот камера висит под углом девяносто градусов, и сдвинуть ее никак нельзя. Впрочем, с каких это пор в жанре «мясо» ценится качество картинки? Ведь главное — это драйв, куча требухи и врагов. А вот с этим у RIP`а все в порядке. Врагов порой набегает столько, сколько в страшном сне не приснится (даже особо гнусным извращенцам). Но вот музыка расстроила. Четыре неплохие композиции по одной минуте, которые, к сожалению, быстро надоедают.

1. Движение по уровням?!

Врагов можно рассортировать на два вида. В первом — все те, кто прёт напролом, пытаясь задавить вас массой. То есть те, которые ракете предпочитают бомбу, зуб, лопату и т.п. Вторые, как вы уже догадались, склонны действовать издалека, поливая вас ракетами, синими шарами неизвестного происхождения и прочей дрянью.

Еще порадовала ролевая система. Да-да, вы не ошиблись. Такие времена нынче: создать полноценную RPG никто не хочет, но вот прикрутить к своему детищу ролевые элементы многие не против. Вся суть ее заключается в том, что при отстреле определенного количества врагов вам предлагают выбрать одно из нескольких улучшений: увеличение брони, замораживание врагов, повышенная скорострельность и прочее.

Недостатков немного, точнее один, но какой! Время. В RIP три режима игры: *обучение* — пять минут, *карьера* — девяносто минут, *бойня* (вы один против всей хряковской армии) — тридцать минут. М-да… обидненько получается, купив игру, потратить на нее всего пару часов.

2. Сурвивала нет?!

Вывод

RIP — маленький, красивенький и чертовски драйвовый экшен, существование которого доказывает, что все еще существуют такие игры, которые мы любим не за графику, а за атмосферу.

P.S. Пользуясь случаем и наглостью, передаю привет Vassabi, Twisty и Megabobiky.

P.P.S. *Пользуясь случаем, забираю переданные Zyablik`ом приветы у Vassabi, Twisty и Megabobika — журнальное место, знаете ли, не резиновое; автор сам вам при встрече их отдаст, а здесь нечего — развели, понимаешь, поле чудес. — Прим. редактора.*



Lar

SUPREME COMMANDER

Разработчик: Gas Powered Games
Издатель: THQ
Издатель на территории СНГ: «Бука»
Жанр: RTS
Системные требования: P 4 или Athlon 1.8 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 8 Гб свободного места на диске

Ну что вам сказать, уважаемые читатели… Он снова это сделал! И ведь главное, победа была почти моя!

То есть как всё было — играли карту 20x20 км. Поначалу я неплохо трепал нервы Bateau безнаказанными налетами бомберов на добывающие вышки, но слишком поспешно уверился в своём превосходстве и начал разворачивать вспомогательную базу прямо у него под боком. Спустя несколько минут, всё еще полагая себя лидером, я решил попортить ему жизнь небольшим набегом второуровневых юнитов — ну, там тяжелые танки, мобильные пусковые установки, всё это прикрыто некоторым количеством мобильных ПВО… Большая ошибка. Оказалось, что теплую встречу мне обеспечивают юниты третьего уровня… Причем защищающихся оказалось больше, чем атакующих! Говорила мне мама: «Не распыляй силы, основной принцип стратегии — концентрация мощи!» — хотя, это, наверное, не она говорила… Неважно! Важно, что волна вражеской контратаки легко смыла мою вспомогательную базу — жалкая горстка защитников, отправленная в совершенно самоубийственную атаку на превосходящие силы врага, лишь слегка проредила атакующую армию: мои боты третьего уровня ударили во фланг растянувшемуся на марше войску Bateau и успели пожечь пару десятков мобильных ПВО и артустановок, пока боты врага не расправились с ними.

Разгромив вспомогательную базу, вражья сила уверенно направилась к основной, сметая всё на своем пути.

Чтобы хоть как-то сократить количество атакующих, пришлось пожертвовать всеми стратегическими бомбардировщиками. Дорогущие машины были изрешечены мобильными зенитками, но успели сбросить по бомбе, каждая из которых гарантированно отправила в металлолом от одного до пяти тяжелобронированных штурмовых ботов. Впрочем, это не особо помогло, и через несколько минут, потеряв в схватке на подходах к базе свои последние танки, я с некоторым удивлением понял, что защищаться мне, общем-то, уже нечем.

Линия мощных, но недалеко бьющих турелей, три новеньких штурмовых бота и готовый только на 92% суперъюнит — здоровенный паучара Манкилорд — вряд ли могли сражаться с десятком дальнобойных мобильных артустановок, прикрытых последним, потрепанным, но непобежденным десятком ботов…

Вот первые снаряды пошли по направлению к моей базе, вот второй залп погасил силовые поля…

Меня спасла тактическая промашка Bateau — увлекшись, он отвел своих бойцов слишком далеко вперед, оставив артиллерию без прикрытия, и тройка моих штурмботов, с гиканьем и свистом наскочив с фланга, превратили зловредные пушки в груды металлолома. Теперь неприятель не мог расстрелять линию обороны издалека — и я вздохнул спокойно. А буквально через пару минут наконец-то готовый чудовищный (покрупнее любого здания!). Манкилорд явил себя граду и миру, растоптав жалкие остатки некогда могучей армии, и неспешно направился в сторону вражеских позиций. Где-то на полпути он между делом перебил еще одну небольшую армию, и кто его знает, чем бы там оно всё закончилось, если б в этот момент на моей основной базе не расцвел колоссальный атомный взрыв…

Я ведь совершенно не озаботился противоракетной обороной! Самое же обидное, что за первым взрывом тут же последовал второй — везунчик Bateau накрыл моего Коммандера! А счастье было так возможно…

* * *

Ну что, господа старые фанаты Total Annihilation — мы ждали почти десять лет, и вот, наконец, и на нашей улице праздник! Называется он Supreme Commander, и устроил его для нас папа «Тоталы» *Крис Тейлор* со своей командой **Gas Powered Games** (ответственной, между прочим, за Dungeon Siege). Что тут сказать? Ура, товарищи!

Сейчас уже можно с уверенностью утверждать, что все дорелизные разговоры о *развитии идей Total Annihilation* были не пустым звуком — SC действительно достоин своего великого предшественника и даже, как и подобает талантливому последователю, превосходит его. Впрочем, давайте, наверное, по порядку…

* * *

Когда-то давно могучая Земная Империя вела активную космическую экспансию, и сотни миров стали частью огромной межзвездной державы. Но в величии колоссальной Империи таился корень её будущего краха. Даже построенная специально для укрепления внутренних связей государства система квантовых врат не спасла чрезмерно разросшуюся державу от гибели. И в один прекрасный день, как это случается со всеми системами, чья внутренняя общность обеспечивается исключительно принуждением, Империя рухнула, и бывшие её планеты оказались ввергнуты-ми в хаос Бесконечной Войны.

Эта война продолжается уже тысячу лет, и сказать, сколько раз приграничные миры переходили из рук в руки, не может теперь уже никто. Но сейчас, в году 3844, эта бесконечная бойня близка к завершению как никогда.



Развязка наступит не в ближайшие годы — в ближайшие месяцы, и решить исход тысячелетней войны могут удачные действия одного единственного молодого офицера — именно поэтому нам нужны такие как вы, коммандер!

От остальных жителей мрачноватого мира Supreme Commander нас отличает свобода выбора — мы сами можем решать, какую из трех фракций поддержим. На выбор доступны следующие стороны:



UEF — United Earth Federation — насквозь милитаризированный и бюрократизированный союз лояльных Земле планет. Правопреемник Империи и самая классическая в плане организации и подхода к вопросам целей и средств сторона.

Cybran Nation — созданные за несколько сотен лет до заката старой Империи киборги-симбионты воспринимались поначалу государством как несомненное благо, ведь интеллектуальные возможности симбионтов намного превосходят возможности простого человека, из них получаются такие замечательные ученые, администраторы и, что самое главное — военные... Но именно это стало причиной того, что позже киборгов начали бояться — больно умные, кто его знает, что у них там на уме... От создателя симбионтов доктора Брэкмена потребовали втайне создать и внедрить программу, «лоялизирующую» киборгов (мол, если бы что-то пошло не так, Империя могла взять разум симбионтов под свой контроль), а их социальный статус быстро был понижен до уровня обслуживающего персонала. На несправедливость киборги ответили бунтом: доктор Брэкмен с группой своих «детей» (так и подмывает назвать его «бацькой» — см. скриншот :)) колонизовал один из отдаленных миров и вскорости объявил независимость, обвинив Империю (как понимаете, не совсем беспочвенно) в порабощении симбионтов. На ответное обвинение в мятеже и предупреждение об отправке войск новорожденная нация кибран ответила, что любое вторжение будет встречено силой... Пламя Бесконечной Войны разгоралось...

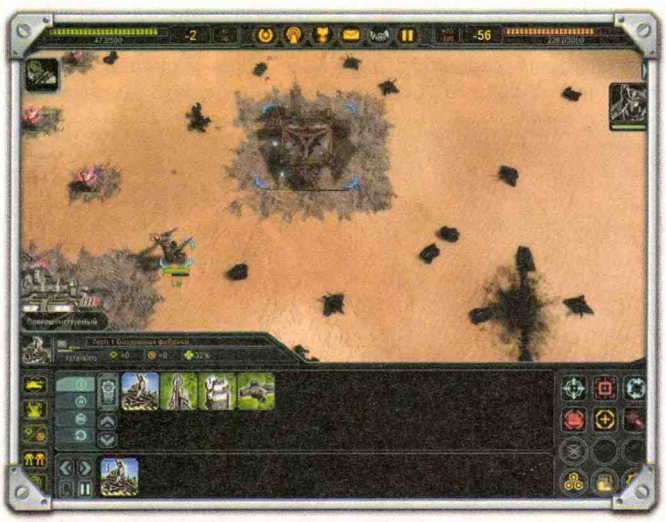
И наконец, **Aeon Illuminate** — третья и, пожалуй, самая неоднозначная сторона. Это жители колоний, принявших Путь — философско-религиозные воззрения уничтоженной Империей расы чужих. С одной стороны, последователи Пути жаждут построить мир всеобщей гармонии и гуманности. С другой, жестокая война диктует свои условия, и зачистки «не своих» гражданских — первейшее дело, особенно если речь идет о нечестивых — верящих в технологию и рационализм кибранах. Ну а поскольку фанатичные (или просто слишком «рационально жестокие») вояки Aeon`ов не всегда спешат выполнять гуманные распоряжения верховной власти, предпочитая действовать на свое усмотрение, противники воспринимают Вечных исключительно как сумасшедших чудовищ с промытыми мозгами, чья болтовня о гуманности — подлейшая ложь. Кстати, свобода выбора в плане принятия Пути — вопрос открытый. Судя по всему, погибшая цивилизация действительно неплохо умела промывать мозги и не всегда замечала разницу между внушением и объяснением...

Впрочем, кто виноват, кто прав — судить не нам. Тем более что здесь все по-своему «хороши» и все по-своему не виноваты. Наше дело — выбрать более «правильную», или просто более симпатичную нам сторону и привести её к победе.

Подача сюжета не лучшая, но на твердую четверку тянет. Впрочем, к ней можно смело пририсовать плюсик за особенно хорошо показанное авторами взаимное непонимание, страх и ненависть сторон. Так, играя за UEF, я, может, и испытывал поначалу некоторые сомнения насчет мотивов противника, но ближе к концу кампании видел в Aeon`ах просто сумасшедших, Cybran считал опасными демагогами и баламутами, а доктрину UEF — самой верной. Проходя игру за Кибранов, я вдруг понял, что UEF — кучка свихнувшихся милитаристов, жаждущих из своего страха и шкурного интереса навязать Галактике новую тиранию, а Вечные — всего лишь толпа религиозных фанатиков, не желающих принимать вещи такими, какие они есть. Игра же за Aeon объяснила многие кажущиеся странности поведения последователей Пути, в глазах которых та же UEF и Cybran — разжигатели войны, а раз так... то единственный способ остановить войну — избавиться от её причин (к чести Aeon`ов надо сказать, что какая-то часть их общества думает, кажется, всё же не так... Ну, вернее, не совсем так...).

Стороны именно что НЕ ПОНИМАЮТ друг друга, не могут, отчасти и не желают понимать, и, боясь удара в спину, всегда стараются нанести его первыми.

В целом же кампания организована как расширенный мануал, и ясного представления о геймплее игры не дает. Царство скриптов и триггеров закатывает в асфальт то, чем Supreme Commander силен в первую очередь, а хорош он воистину без-



брежными тактическими возможностями. Опять же, затянутость некоторых миссий вызывает гарантированную зевоту. Хотя местами, местами — небезынтересно, да.

Skirmish тоже не особо радует — всё же смышленым местный AI не назовешь...

Но стоит запустить сетевую игру... О! Вот тут начинается!

* * *

В целом на старте игра очень напоминает *Total Annihilation*. В ураганном вихре квантового прыжка появляется доставленный услужливой системой Врат Коммандер (уж позвольте, я буду по старинке называть его так) — огромный человекоподобный робот, стоящий на страже границ выбранной вами нации. Он — всё, что есть

у вас поначалу; собственно, он и есть вы, ваше игровое воплощение сидит там, внутри этого mech`a, и потеря чугунявого остолопа будет означать «геймовер». Коммандер всё так же умеет строить простейшие строения, и всё так же любое производство требует наличия ровно двух видов неистощимых ресурсов — массы (а почему не «металла»?!) и энергии. Всё так же, застолбив ближайшие точки выхода руды на поверхность и построив рядом пару электростанций, мы начинаем производство завода техники — ну или авиации... или морского, в конце концов — это уж как вам угодно... Всё как в старые добрые...

Так, пока Коммандер строит, покрутите на себя колесико мышки... Так, еще... Еще-еще... Вот. Максимальное отдаление — вид со спутника... Оцените масштаб! Крупнейшие поля сражений здесь — 81x81 км. это что-то около 6400 км^2...

Заметьте, эти цифры — не просто формат карты, характер геймплея здесь прямо зависит от масштаба. Скажем, если вы отправите на крупной карте простейшие юниты своим ходом к вражеской базе... Ну в общем, они рискуют устареть в пути. Пользуйтесь авиатранспортом или стройте вспомогательные базы. Построить идеальную «линию Мажино» — тоже малореально, умный противник не полезет атаковать в лоб, если можно обойти, а ты попробуй охватить укреплениями несколько километров... Идеология укрепрайонов, прикрывающих самые важные точки базы, подходит для обороны SC куда лучше.

Кстати, раз уж зашла речь о масштабировании карты... Во многом революционный и при этом удивительно удобный интерфейс — то, за что перед Gas Powered Games и лично Крисом Тейлором нужно снять шляпу. Глядя на Supreme Commander, понимаешь, что если бы машины 97-го года смогли бы потянуть запланированное изначально в Total Annihilation масштабирование обзора, жанр RTS был бы сейчас другим. Ведь в любой «нормальной» стратегии масштабирование — это возможность приблизить камеру, посчитать заклепки на танке или полюбоваться квадратным подбородком паладина, снять хороший скриншот, чтоб у геймера слюнки потекли, а потом быстро-быстро убежать обратно в режим максимально-



го удаления камеры, то есть по существу единственный, в котором вообще можно играть. В SC же масштабирование обзора — необходимый, даже в чем-то краеугольный элемент геймплея. Без него просто невозможно уследить за всем происходящим! Мини-карта здесь смотрится атавизмом, пережитком старины (я её и не включаю), а более-менее опытный игрок летает «вверх-вниз» постоянно, без проблем контролируя всё, что происходит на поле боя. Р-раз! — в максимальное отдаление, быстро оценить общую обстановку, двойной клик на одном из перехватчиков — все находящиеся в зоне обзора (в данном случае — вообще на карте) самолеты такого типа выбраны — указываешь им новую зону патрулирования — и р-раз! — возвращаешься прямо в гущу боя...

Всё это безо всяких усилий; быстро привыкнув к интерфейсу SC, игрок совершает такие фокусы абсолютно автоматически. По-другому, впрочем, никак, толково играть в каком-то одном режиме масштабирования — невозможно. Со спутника нельзя эффективно руководить боем, а со средних и ближних дистанций трудно понять общую обстановку. Вообще же



то, насколько легко и удобно управляется такое масштабное действо — поражает воображение. Но есть и свои тонкости — очень рекомендую изучить руководство пользователя, оно расскажет вам, как автоматизировать управление некоторыми процессами. Самый интересный из трюков — автоматизация доставки юнитов на поле боя по воздуху, ведь загружать и гонять транспорты вручную — та еще морока, так что эта функция вам пригодится. Да, и еще один интересный нюанс — обратите внимание, электростанция, поставленная рядом с энергопотребляющим строением, помимо всего прочего понижает его потребность в энергии. Хранилища массы, поставленные рядом с добывающими вышками, повышают эффективность добычи... и т.д. — надо, правда, учитывать также и то, что компактно стоящие строения — идеальная мишень для вражеской артиллерии/бомбардировщиков.

* * *

Геймплей SC тоже не страдает привычным консерватизмом и верностью, поросшими мхом идеалов. В целом, оценить масштаб предоставляемых игрой возможностей с ходу нельзя, а попытка играть в SC как в обычную стратегию вызовет у неподготовленного игрока только недоумение. Скажем, простейшая ведь вещь — то, что карты действительно огромны, и если указать целью движения наземной технике слишком удаленную точку, войска растянутся в длиннющую колонну — казалась мне поначалу чем-то совершенно немыслимым. Растянулись... Как тут воевать?!

Ответ «пространства-огромны-техника-добирается-долго-надо-ждать-пока-соберется-в-указанной-точке-и-перейдет-в-боевое-построение» поразил молнией даже мой съеденный в свое время «Тоталой» *моСк* не сразу.

Когда же начинаешь понимать всю масштабность происходящего...

То есть начинаешь уже кое-что понимать о: юнитах и зданиях первого, второго и третьего уровней, бомбардировщиках и штурмовиках, мобильных системах ПВО, мобильной и обычной артиллерии, тактической артиллерии, пусковых установках для тактических ракет/противоракет, мобильных пусковых установках, радарах и радарных глушилках, воздушной разведке и транс-

портировке, подводных лодках и надводных кораблях всех классов до линкора включительно, морской авиации, истребителях воздушного превосходства, атомных бомбах, системах стратегической ПРО, экспериментальных сверхъюнитах и многом-многом другом...

Вот тогда то и приходит понимание того, что Supreme Commander — игра, предоставляющая игроку поистине уникальные тактические возможности.

Игрок, прошедший кампанию и вообразивший, что суть SC — в создании полутысячи танков с последующей отправкой их на врага (я вообще не знаю, как такое можно вообразить, даже в кампании, но факт — есть такие личности), не проживет в мультиплеере и шести минут. Потому что противник на пятой минуте развернет у него под боком вспомогательную базу, подтянет три десятка легких танков с десятком мобильной артиллерии (всё первого уровня, естественно) и оборвет его бесславную жизнь в зародыше.

От наступающего игрока вообще требуется акробатическая гибкость — вести постоянную разведку, вычислять слабые места в защите противника, обходить надежные (с точки зрения их создателя) оборонительные линии и просто расстреливать издалека мобильными пусковыми установками позиции врага... Наличие головы на плечах у обороняющегося, кстати, тоже приветствуется — грамотно расположить силовые поля и генераторы поля невидимости, умело расставить турели и юниты дальнего боя, организовать минимальными силами толковую контратаку, сковывающую действия неприятеля — целое искусство, но ничего невозможного...

Кстати, о силовых полях — красиво сделано!

Силовое поле в SC — это... именно силовое поле — эдакая искажающая свет энергетическая полусфера, накрывающая всё в определенном диаметре, размеры и мощность поля зависят от технического уровня генератора, самые слабые — конечно, мобильные. Вражеские снаряды не сумеют ничего сделать защищенным полем юнитам/постройкам, пока не погасят щит, исчерпав его энергию. Реализация просто отличная — проста и гениальна. Ну а лучшим местным спецэффектом можно по праву считать атомный взрыв. Нет, не так: Атомный Взрыв — вот так вот правильнее...



Забудьте о хлопушках, называемых атомными бомбами, в других играх. Ядерное оружие в SC — это именно то, чем является ядерное оружие — средство массового поражения, накрывающее громадную площадь. Одним атомным взрывом можно легко уничтожить наступающую армию или потопить флот, легко снести среднюю базу или нанести непоправимый урон крупной (если, конечно, противник настолько глуп, что не позаботился о системах ПРО). Атомный взрыв... Ну, в общем, это надо видеть в масштабе!

Хотя вынужден вас огорчить: до возможности создать атомное оружие надо еще дожить... Впрочем, реактор поверженного Коммандера взрывается ничуть не менее красиво, так что, запустив сетевую игру, это зрелище вы увидите обязательно :)!

Впечатляют также и экспериментальные юниты — строящиеся как строения и строениям же не уступающие размером, эти махины вытворяют совершенно невероятные вещи.

Чемпион — Галактический Колосс Aeon`ов — это *жЫвотное* имеет 240 000 жизни, переживает два атомных взрыва и способно разделать под орех практически любую наземную армию. Авиации, правда, боится жутко, вдобавок стоит совершенно нереальные суммы.



Не меньшую радость своему обладателю принесут экспериментальный линкор (умеющий, кстати, погружаться под воду), экспериментальный штурмовик (настоящая летающая крепость!) и, пожалуй, самый эффективный из сверхъюнитов — огромная шестиствольная артустановка кибранов. Последняя — карту 20 на 20 простреливает практически всю, правда, жрет при стрельбе пятнадцать тысяч энергии и убивается одной бомбой стратегического бомбардировщика.

Кстати, количество *убер-юнитов* никто не ограничивает — стройте ровно столько, сколько можете себе позволить. Не мелочь, а все равно приятно: честное отношение к игроку. Учитывая же, что в затянувшейся игре можно чисто экстенсивным способом развить просто невероятное производство... Ну, армия из семи помянутых в начале статьи пауков-манкилордов, идущая в самоубийственную атаку против троих Галактических Колоссов — это еще цветочки... Бывало и покруче — если есть такое воображение, которое может себе это вообразить...

Впрочем, это всё, конечно же, ньюбовское баловство.

В реальной сетевой игре с серьёзным противником построить даже один суперъюнит вам не даст никто и никогда — скорее всего, всё закончится где-то на втором техуровне. В крайнем случае — в самом начале третьего...

* * *

Несмотря на средненькую графику...

Вещь посильней, чем «Фауст» Гете. И первый претендент на «Стратегию года».

Всем старым фанатам «Тоталы»... И тем более всем не знающим, что это такое, но любящим качественные стратегии — *маст хэв*.

Только я вас умоляю, любой ценой постарайтесь добыть лицензионную версию. Английскую или локализованную от «Буки» (выходит 4 апреля). Это тот случай, когда игрой нужно наслаждаться на все сто (я уж молчу об игре на официальном сервере).

И не покупайте «пиратки» — я вас предупреждал!..

Вирджин КЕМПЕР

ПАРАГРАФ 78

Разработчик: Gaijin Entertainment
Издатель: 1С
Жанр: FPS
Системные требования:
✓**минимальные** — P 4-1.2 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 128Мб видео (будет тормозить);
✓**рекомендуемые** — P 4-3.0 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, 256 Мб видео (все равно будет тормозить)

Ну что? Рисуем рыжеволосую эльфийку с вот тааакими вот... зелёными глазами? Очень хочется, знаете ли. Хотя в школе по рисованию выше тройки мне преподаватель никогда не ставил...

На самом деле мне легче слепить эльфийку из пластилина, и даже лошадь вылепить, благо по скульптурному делу у меня всегда были высокие оценки...

А еще я могу потратить отведённое для статьи место на небольшие уроки игры на гитаре, что тоже будет весьма полезно и познавательно.

Или может лучше рассказать про плиту, которую гиперборейцы заложили у подножья горы Четердаг? Стоп. Я не помню, кому они ее заложили и для чего им так срочно понадобились деньги, что пришлось закладывать аж целую плиту... Может, вообще ничего не писать? Просто оставить обе полосы пустыми? Или же вклеить туда объявление вроде «Это место не для вашей рекламы»?

Нет. Так нельзя. Надо хоть о что-то написать. Вот только о чем? Кто сказал: «Напиши про игру»? Вы что, серьезно этого хотите? А может, все-таки остановимся на пластилине или гиперборейцах? Нет? Ну ладно, как говорил один хороший человек, «я действительно могу чувствовать себя как дома? Ну, блин, я предупреждал».

Параграф 69

Краткость — сестра таланта, но, увы, некоторые люди к слову «талант» часто любят приписывать свою фамилию и отчество. В итоге благодаря очередному Таланту Петровичу, уже в который раз получаем непонятно что, занимающее 1.8 гигабайт в проинсталенном виде, но при этом записанное на весьма вместительный кусок пластмассы под названием DVD.

Представьте, что я профессиональный фотограф и мне, в назначенное время, приводят девушку для фотосессии. Причем все женские прелести в девушке соответствуют качеству данного игрового проекта. Тут очень хорошо вписывается диалог команды КВН «Утомленные солнцем».

— Вот девушка, на фотосессию, — говорит заказчик.

— Вы извините, конечно, но я на паспорт не фотографирую, — отвечаю я.

— Но это же МОДЕЛЬ! — кричит заказчик.

— Модель чего? — уточняю я.

— Ну... модель... фотографироваться.

— Знаете — по-моему, ее проще нарисовать.

Точно так же и с «Параграфом». Вот объясните, пожалуйста, уважаемые разработчики, ЧТО мне писать про эту игру? Как фотограф может сделать нормальную фотосессию, если так называемая «фотомодель», став под определенным углом, перестает отбрасывать тень, а рост этого чуда модельного бизнеса можно очень легко измерить с помощью школьной линейки?

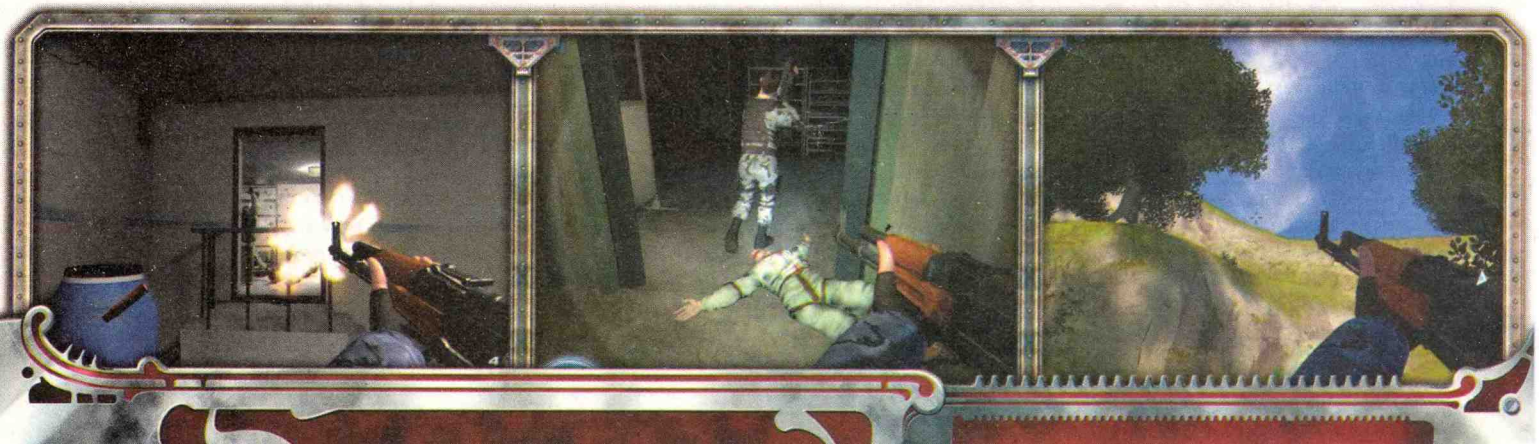
«Параграф 78» вполне напоминает модель с параметрами 90-60-90. Вес, рост, возраст. Эротично? По-моему, не очень.

Бывают плохие игры с неплохими задумками, бывают неплохие игры, но со слабенькой идеей, бывает *Specnaz: Project Wolf*, бывают и другие не очень удачные проекты. Но, *ёкарный бабай!* — зачем же делать вОtAkуйuVОт игру по вполне неплохому трешовому фильму? Опасный вирус, бравая команда спецназа, темная лаборатория, населенная зараженными сотрудниками, АК-47, шестиствольный пулемет, стрельба по-македонски... Да, это штамп, но — какой же это все-таки хороший источник для зрелищных идей! Ну почему разработчики, вместо того, чтобы набрать как можно больше воды из этого родника, попросту сели в него задним местом?

Всякое бывает, денег не хватило, сроки поджимали, галстук главного программиста попал в вентилятор и... А, Ранд с вами! — надоело. Чего собственно я должен распинаться на эту тему? И так пишу подобное чуть ли не в каждой статье. Надоело. Наверное, мне не хватает широты интеллектуального горизонта, чтобы оценить непреходящую ценность подобного игрового контента. Что ж, постараемся проявить объективность.

Порнограф 911

Объективность... объективность... да к Ранду объективность! Скучно, очень скучно. Надо срочно придумать себе занятие, пока главный редактор не увидела меня и не сказала, что игровой отдел опять бездельничает. О! Попробую найти позитивные стороны игры. Точно! В любой неприятности должно быть что-то положительное. Так нас учил великий Йода. Нужно всего лишь немножко поднапрячь мозги и вспомнить все хорошее, что встречалось в игре. Только так я смогу нормально закончить статью, не вдаваясь в подробности, которые обычно предусмотрительно закрыты словом censored. Что в игре хорошего?.. Вспоминай, Кемпер, вспоминай, не ленись! Перед каждым уровнем игроку показывают видео — нарезку из фильма. Уже неплo-

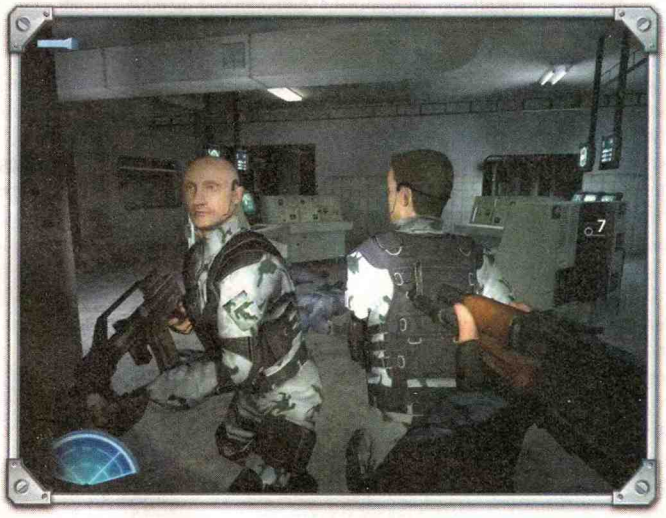


хо, но слабовато как-то. Подобное есть во многих играх, которые создавались по мотивам одноименных кинолент.

Еще вместе с проектом игрок получает доступ к **«Параграф 78: Online»**. Вселенная построена на движке многим известной *Time Zero*. Каждый обладатель лицензионного диска сможет получить в свое распоряжение 1000 медных монет (местная валюта TZ). Хм... неслабо, но не совсем в тему. Попробуем копнуть глубже... невзирая на опасения выкопать что-то не очень приятное на цвет, вид и запах.

Геймплей. Обыкновенная стрелянина, немного подсоленная местным вариантом весьма дурно пахнущего хоррора. С самого начала все вроде не так уж и плохо. Не давая толком понять, что к чему и зачем, нашего героя бросают в бой сразу после того как он переступил порог загрузки. Времени всё нормально рассмотреть и оценить нет, зараженный ученый скачет по стенам не хуже обезьяны из зоопарка и постоянно норовит цапнуть кого-нибудь за мягкое место. Когда количество истраченных патронов перевалило за вторую сотню, мне все же удалось усмирить мутировавшего профессора. И тут кто-то резко вырубает свет. На темном экране высвечивается надпись вроде «пять раз по году спустя», и теперь уже мы участвуем в обычной операции того самого подразделения, которое в будущем вляпается в историю с лабораторией.

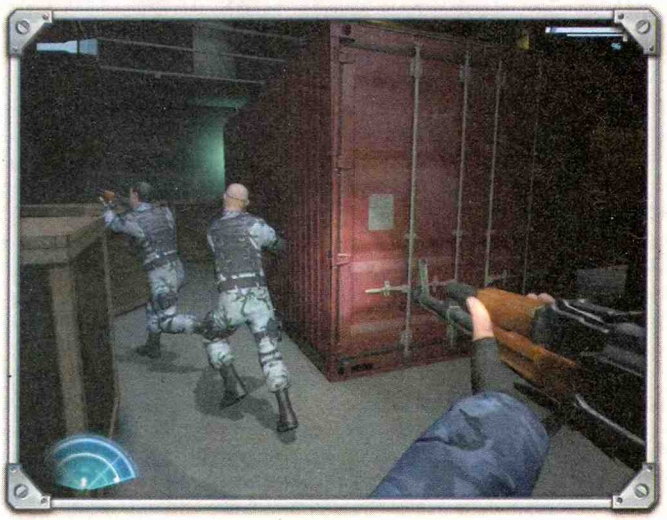
Теперь в качестве врагов у нас обыкновенные террористы. Точнее, нет — я бы сказал, необыкновенные террористы. Те, кто уже поиграл, меня поймут, ну а у тех, кто запустил её впервые, может возникнуть очень интересный вопрос, и я даже сразу на него отвечу.



Нет, я не знаю, сколько раз эти бедолаги в лыжных масках падали вниз головой, когда были маленькими. Я не знаю, какой гадости они накурились и какие комплексы у них присутствуют. Могу сказать только одно, у них явно развит синдром «Пятачка под зонтиком». Вот не поверите, но излюбленное занятие местных террористов — это бегать из стороны в сторону, нацелив оружие вверх, и смотреть куда-то далеко в космос, в те дальние уголки галактики, куда даже Гагарину не попасть. Зрелище, скажу я вам, как говорил Гальцев — *абалдеть*! Иногда так и тянет несколько раз повторить *«кажется, дождь начинается... кажется, дождь начинается и т. д.»*.

М-дя... Откопать позитив не получилось. Попробуем поискать плюсы в другом месте, хотя после того, что было нарыто в первом, не очень то и хочется.

Графика. Помните *«Инстинкт»*? «Параграф 78» очень на него похож с точки зрения графического оформления, только разработчики решили добавить некоторые, модные нынче, спецэффекты. Честное слово — лучше бы оставили все, как есть, а то после солнечного света, который бьет в глаза даже сквозь крышу, не то что играть не хочется, а вообще выключить компьютер, залезть под одеяло с фонариком и почитать что-нибудь из классики. С физикой дела обстоят еще веселее. Физику сделали хорошо, то есть сделали, и хорошо. Наблюдать, как трупы врагов... хм... простите, «стекают» вниз по склону горы, подобно субстанции из носа, размазанной по стеклу, это, скажу я вам, еще та картина Репина. Такое душераздирающее зрелище не в каждом американском ужастике увидеть можно.



Но это еще не все. Настоящий «Ваня, добей меня танцем!» начался, когда я увидел, как в игре выглядит ВСС (винторез). Не знаю, как бы все это описал Задорнов, но примерно это выглядит так. То, что по виду винторез больше всего напоминает мне выточенный из большого куска стали макет, это еще ладно. Но! На крепеже оптического прицела весьма немаленькими буквами написано «ВКЛ» и «ВЫКЛ». А почему не «надеть» и «снять» или «всунуть» и «высунуть». Нет, бесспорно, на реальной модели ВСС подобное есть, вот только расположены эти два указателя не на крепеже, а значительно выше.

Естественно, переключатель для этого самого ВКЛа и ВЫКЛа нарисовать никто из художников не додумался.

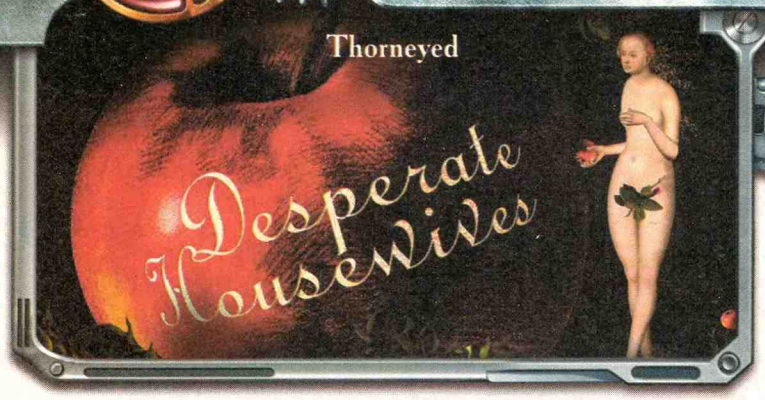
Харэграф

Как бы не было обидно, но увы, игра не может порадовать ничем. Хотя нет, она может все же послужить источником хорошего настроения, ибо наш редакторский отдел уже давно так не смеялся над всякими погрешностями и ляпами. Может быть, это и есть тот самый плюс, который я так усердно пытался откопать в огромной куче минусов?

Такое ощущение, что разработчики вполне открыто начали выбрасывать на рынок халтуру. Назвать этот проект по-другому просто язык не поворачивается. Ну, если вы уже знаете, что по всем аспектам игра получится паршивая, так сделайте ее хотя бы немного длиннее, чтобы несчастный гейм-журналист провозился с ней по дольше, портя свои нервы ради написания материала. Так нет же! Игра проходится на нормальном уровне сложности примерно за два с половиной часа.

Купил диск, заинсталлил игру, поиграл полчаса, перекурил, поиграл еще полчаса, попил кофе, прошел игру, написал статью, удалил игру, диск выкинул в окно, травмировал собаку... потом вспомнил, что забыл наснимать скриншоты, спустился вниз, вытащил компакт из собаки, снова проинсталлил, собрал картинки, выкинул диск в окно еще раз. Ни в кого не попал.

Вот вам и вся история с многообещающим проектом компании **Gaijin Entertainment**, а большего эта игра, собственно, и не достойна.



Разработчик: Liquid Entertainment
Издатель: Buena Vista Games
Издатель на территории Украины: «Одиссей»
Системные требования: P 4 или Athlon XP 1.4 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Всем известно, что голова — предмет тёмный и изучению не поддаётся. Поэтому я не стану рассуждать о достоинствах и недостатках сериала **«Отчаянные домохозяйки»**. Лучше взвалю этот труд на ваши плечи, поскольку единого мнения по поводу американских сериалов «новой волны» прогрессивное человечество ещё не выработало. Кому-то «Секс в большом городе» кажется откровением, кому-то совершенно наоборот. Не в том суть. Всё-таки у нас игровой (игривый?) журнал, и речь пойдёт именно об игре.

По одёжке...

После установки на Core 2 Duo с 2 Гб оперативной памяти и Radeon 1600 впечатление от графического оформления игры было вполне приятным. Аккуратные модельки, вменяемые тени и свет, которые даже чем-то напоминают о HDR-технологиях. Не хуже, чем в The Sims 2, и уж точно лучше, чем в жутком «Доме 2». Даже заставка с логотипом игры (и фильма, собственно) вызвала самые радужные эмоции. Однако, сами понимаете, сравнение с The Sims 2 это одно, а реальная оценка возможностей движка в зависимости от системных требований — это совсем другое... В общем, на системе, которая без проблем тянет максимальные настройки в FarCry, Quake 4 и F.E.A.R., в «Домохозяек» играть можно. А вот на чуть более слабой машине игра превращается в слайд-шоу... После этого начали бросаться в глаза и другие огрехи, на которые никто не обращал бы внимания, будь игра менее требовательной. Даже заставка «с яблочком», которая поначалу казалась стильной, при ближайшем рассмотрении превращается в аляповатую мазню человека, пару месяцев назад освоившего Photoshop. Хоть бы вырезать аккуратно научился!

Почему я так много внимания уделяю графике игры, в которой картинка является далеко не основным критерием оценки? Да потому, что это «первое впечатление» оказалось до смешного верным — начинается всё «за здравие», но спустя час-другой так и тянет спеть заупокойную по этому «непонятно чему». Кстати, я преднамеренно не называю «Домохозяек» Sims-клоном, несмотря на явное внешнее сходство. Впрочем, сейчас сами увидите.

По пятьдесят!

Принимаем «для храбрости» и углубляемся в изучение геймплея этой, с позволения сказать, игры.

А для начала давайте разберёмся с Sims-составляющей, которая бросается в глаза в первую очередь. О генерации персонажа много чего не расскажешь — конечно, выбор кое-какой есть, но это не «тонкая настройка» черт лица, роста, цвета кожи и так далее. В «Домохозяйках» можно выбрать лишь одну из нескольких заготовленных моделей, хоть немного оттянувшись на выборе причёски и цвета волос. Нашему благоверному и сынуле-подростку даже такой вольности не полагается, выбираете только модельку. Причём игра даже не пискнет, когда ваше альтер эго будет европеоидной Сандрой Баллок, муж — негроидным Мишкой Джорданом, а сын — типичным китайцем с нецензурным именем. Нормальная такая семья, очень политкорректная.

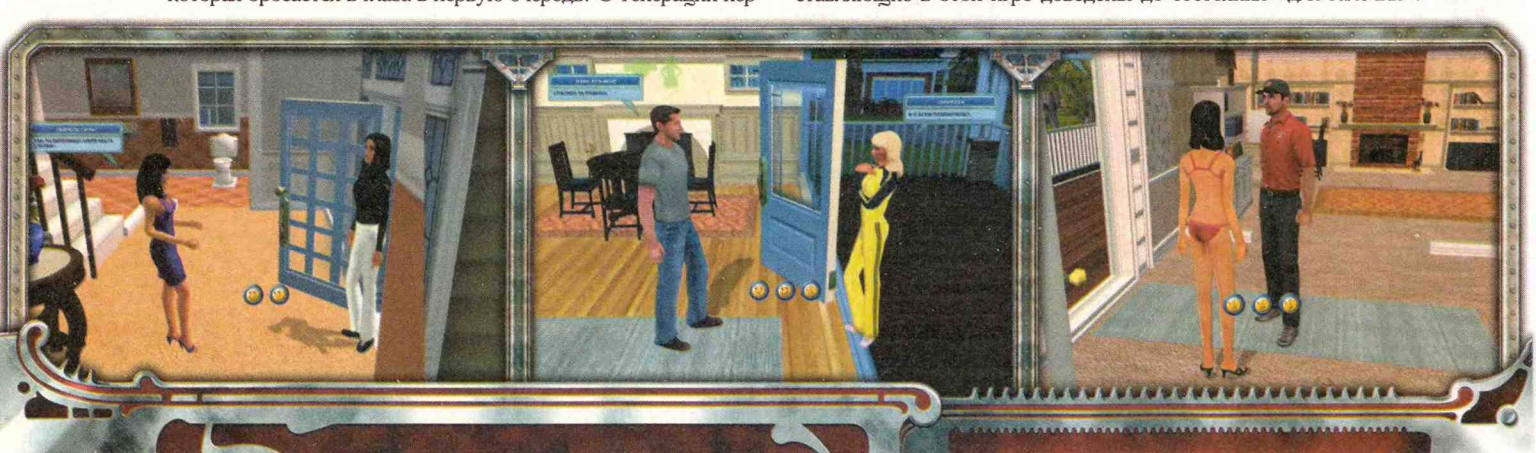
Продолжим с гардеробом. Сказать, что выбор бедноват, вроде бы и нельзя. Но большая часть «единиц одежды» отличается только цветом, причём многие из них смотрятся просто уродливо. В итоге выбор туалета ограничивается совсем уж скромным количеством вещей, на которые ещё более-менее приятно смотреть.

Сугубо «симсовская» забава — обустройство домашнего очага — в «Домохозяйках» купирована до совсем смешных масштабов. Позволено выбирать из девяти видов отделки стен и пола, а также «апгрейдить» некоторые (очень немногочисленные) предметы обстановки. Вот, собственно, и всё. Даже переставить кресла и диван не дадут — не говоря уже о том, чтобы добавить что-то новое.

Ещё больше радость «хомячьего» обустройства своей берлоги и наращивания ассортимента в гардеробе портится оттого, что деньги на все эти вещи добыть очень легко. Пропадает вообще весь интерес — просто скупаешь всё подряд «на максимум», да и дело с концом. Скука.

Также от The Sims этой игре достались четыре характеристики — внешний вид, настроение, чего-то там ещё и ещё одна характеристика. Именно так, поскольку никакого влияния на геймплей они не имеют. Только пару раз за всю игру потребуется «подтянуть» их для того, чтобы выполнить определённый квест, но и с этим проблем нет, поскольку сам процесс сводится к выполнению простейших действий — помыться, поспать, посмотреть TV... Точно такая же ситуация наблюдается и с уровнями отношений. Они даже на квесты не влияют — диалоги будут вести вас по чётко прописанной сюжетной канве независимо от того, с кем вы в ссоре, а кто для вас является лучшим другом. Да и то, что сами диалоги вроде как предоставляют выбор ответа из двух-трёх вариантов, никак не воздействует на итог беседы. Разве что повысит или понизит уровень отношений с собеседником, но это, как мы уже знаем, ничего не меняет...

Так в чём же состоит геймплей «Домохозяек», если все симс-составляющие в этой игре доведены до состояния «для галочки»?



По душам

Основу игры, как ни странно, составляют те самые сюжетные задания, которые реализованы (преимущественно) через диалоги. Иногда придётся выполнить кое-какие действия, поднять те или иные характеристики, куда-то съёздить, что-то стащить... На самом деле никакой сложности эти действия не представляют, и выглядят скорее таким себе «туториалом» по местным возможностям. Например, именно в ходе сюжетного квеста наша домохозяйка впервые освоит профессию домушницы (ага, это один из простейших вариантов добычи денег), займётся кулинарией (если не занималась этим до получения соответствующего квеста), устроит гранд-уборку и обновление мебели. Впрочем, вся эта лабуда надоедает ещё быстрее, чем подбор гардероба среди полусотни практически одинаковых футболок — прогадать с ответом в диалоге невозможно, завалить квест по времени — тоже. Просто пока не выполните все условия, игра не пустит вас в «следующую главу».

Единственное, что может вызвать хоть какой-то интерес, это сам сюжет, сотканный из «местных» интриг, «скелетов в шкафу» и любовных треугольников. Очевидно, это именно то, на что рассчитывали разработчики — создать такое себе интерактивное кино. Впрочем, получился далеко не Fahrenheit... Это не интерактивное кино — это интерпассивная мыльная опера.

Добавили бы какой-то интриги, динамики, нелинейности, в конце концов! Или постоянной зависимости от sims-параметров, раз уж они есть в игре. Насколько интереснее могло бы получиться! Ведь в чём проблема тех же The Sims в глазах *не фанатов*? Именно отсутствие более-менее чёткой цели игры и какого-либо намёка на сюжет отворачивает многих от вообще-то не самой однообразной забавы, выпускаемой под брендом EA. Обставить квартиру по максимуму? А зачем?

Кстати, окончательно поклонники сериала должны расстроиться, если узнают, что в игре все диалоги озвучены (!), но далеко не теми актёрами, которые играли в сериале. Сама озвучка приятна, но опять-таки не отпускает назойливая мысль: «Кому это нужно?»

По печени

Последний гвоздик в гроб «Отчаянных домохозяек» можно вбить по-разному. Кого-то умилит анимация персонажей, повторяющих при беседе одно и то же короткое движение по 5–10 раз подряд, кого-то озадачит прелестная возможность подглядывать в карты и «буравить взглядом» коллег по интернет-покеру. Опять-таки абсолютно убогая, как для предоставляемых к «железу» требований, графика. Ради чего вообще стоило бы в это играть? Неужели всё настолько ужасно?

Хм... Конечно, легко рассуждать о том, что нужно было доделать разработчикам для того, чтобы из игры получилась конфетка. Но ведь основное впечатление как раз в том и заключается, что не хватило чуть-чуть. Самой малости. Взять всё то, что уже есть в игре, и увязать всё это в единую систему. Ну и, конечно же, избавиться от перечисленных выше несуразностей.

А в ответ — тишина.

По заслугам

Тут, по идее, можно было бы со спокойной душой написать вывод, но осталась ещё одна сторона игры, проходить мимо которой не стоит ни в коем случае. Я говорю о такой напасти, как мини-игры, проникшие сегодня практически во все игровые жанры. Возможно, это своеобразный отклик индустрии на «взросление» геймерской аудитории? Ведь известно, что простенькие аркады, именуемые по-научному «казуальными играми», наиболее популярны именно у взрослых игроков... А ведь именно «казуалки» можно назвать прообразом мини-игр. При этом они заполонили собой всё. Для аркад и квестов это просто норма, для шутеров и RPG тоже не в новинку (вспомните взлом замков в Thief III), даже в стратегиях им нашлось применение (пример — забавный мод к Warcraft III: TFT под названием Skibi Castle TD). Ну и как не



упомянуть «кролегов», которые, по сути, являются одним большим сборником мини-игр?

Так вот, в «Домохозяйках» мини-игры служат, пожалуй, самой интересной составляющей геймплея. Если не единственной, достойной хоть какого-нибудь внимания. При этом не скажу, что идея оформления готовки и садоводства в такой вид является шибко новаторской. Готовить мы могли ещё в доисторической Pizza Tycoon, если вы ещё такую помните. Но, тем не менее, готовить «на скорость» забавно, а на высших уровнях «кулинарного искусства» — даже сложно. Уход за садом менее интересен, однако морить вредоносных жучков «Дихлофосом» тоже забавно.

Попробовать?

Нет, не стоит. Даже если вы — закоренелая поклонница сериала, вялое экранное действо вряд ли принесёт хоть какое-то моральное удовлетворение. А для «убиения мыши» в мини-играх лучше ещё разок пройдите Rayman Raving Rabbidz. Они, по крайней мере, разнообразны. И, кстати, не будут настолько безбожно тормозить на нетоповых ком-



пьютерах. Но, как ни странно, я жду вторую часть. Ведь можно же, честное слово, можно из этого недоразумения сделать настоящую интересную игру...

Кирилл ТАЛЕР, Bateau, Lar

День геймерской INTELигенции

— Татку, купи мені комп'ютера!
— А нащо він тобі?!
— Піду, москалика постріляю...
— А якщо він тебе?
— А мене за що?!
© Бородатий кіберспортивний анекдот

...Заполненный зал... Продвинутая молодёжь напряжённо следит за происходящим на экране боем. Один из террористов решается занять *миддл* и при огневой поддержке соратников выбегает на обстреливаемую территорию... Не успевает сделать *размен*, прихватив кого-то с собой. Большой экран медленно гаснет. *Контры* переходят в контратаку, террористы отступают и закрепляются на площадке возле ступеней.

...Теперь большой экран гипнотизирует зрителя глазами террора с АК... Пока что он простреливает угол здания, не давая контрам оценить обстановку или же периодически вести огонь из-за угла. ...Три к четырём в пользу *контров*.



...*Контры* вот-вот должны пойти в атаку, но тут террор с «калашом» предпринимает самоубийственную попытку поймать противника на противоходе — он выскакивает за угол: первый *контр* просто не успевает ответить, т.к. перезаряжается — три к трём! — второй начинает расстреливать террора... Зал задерживает дыхание... Мгновенный поворот, несколько убийственно точных выстрелов — и второй *контер* падает. Гром аплодисментов!.. Три к двум!!!

Один из двух оставшихся *контеров* начинает нервничать и выходит в зону, выцеливаемую снайпером терроров... Хэдшот! Три к одному!!! Загнать последнего в угол — дело техники, но этот последний — Йохан, один из самых ярких игроков российского чемпиона по **Counter-Strike** команды **Virtus Pro,** он успевает отстрелить преследование (один к двум!), и разменять жизни с «Хаосом» — таким же «убойным» представителем украинской **A-gaming.**

Победа, аплодисменты!

Мы болеем на стадионах, болеем у телевизоров, болеем во дворцах спорта за любимые команды/игроков. Оказывается, болеть в кинотеатре не менее увлекательно. Особенно, если наблюдаешь соперничество сильнейших команд России и Украины. Новая субкультура, чёрт возьми! Новое спортивное мероприятие. При этом организация... Ну да, согласимся, это не Лига чемпионов и не Кубок Дэвиса, но тем не менее, почему-то вспомнилось посещение кинотеатра, в котором находчивые товарищи организовали трансляцию матчей Чемпионата мира по футболу с участием нашей сборной. Кинозал... чем не сектор трибуны?

10 декабря прошлого года в Санкт-Петербурге состоялся **Intel Challenge Cup**, шоу-турнир по игре Counter-Strike. Финская команда *Hoorai* встретилась с чемпионами России, командой *Virtus.pro*. Турнир закончился убедительной победой Virtus.pro . Посмотреть на игру звезд и поболеть за россиян пришло более 1000 зрителей. Это был первый в Петербурге шоу-турнир такого масштаба. И вот, окрыленные успехом мероприятия организаторы — корпорация **Intel** и **Федерация компьютерного спорта г. Москвы**, решили продолжить столь приятное начинание.

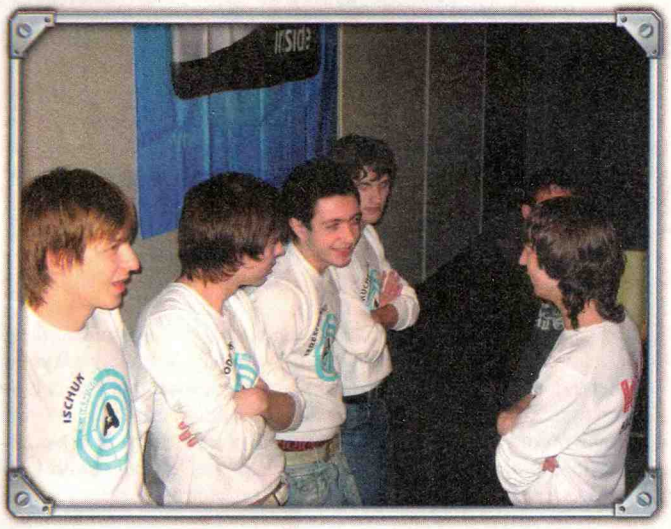
17 марта в Киеве состоялся **Intel Challenge Cup**. Местом проведения данного грандиозного мероприятия был выбран кинотеатр «Украина», расположенный в самом центре Киева. В этом шоу-матче чемпионам России по Counter-Strike команде **Virtus.Pro** противостояли звезды кибер-спорта Украины: команда **A-Gaming** и команда **Pro-100**. Очный спор между этими командами длится уже не один год. Так, например, на последнем чемпионате в Москве команда Pro-100 выиграла в финале у Virtus.Pro.

К началу представления в зале собралось более 250 человек, а также более 2000 человек наблюдали за шоу матчем благодаря прямой трансляции на **http://vision.rambler.ru/**. Все зрители ждали серьезнейшей битвы, и они ее получили! Кстати, скоростной доступ в Интернет предоставила услуга «*ОГО!*» компании «*Укртелеком*». Оно и понятно — компания взялась за развитие массового широкополосного доступа в Украине, а компьютерные геймеры — это одна из наиболее активных категорий молодых людей — пользователей Интернета.

Рассказывать о впечатлениях от подобного «боления» можно долго и страстно, всё равно атмосферу не передашь. А сама суть соревнования ничем не уступает привычным олимпийским дисциплинам. Вспомните, сколько раз вам доводилось наблюдать за чужой игрой, несмотря на то, что вы сами могли бы присоединиться к игре? И уж тем более интересно наблюдать за игрой профессионалов. Не скажу, что три хедшота подряд являются для меня каким-то откровением, равно как и двойной килл одним выстрелом из AWP. Видали достаточно. Но когда на кону стоит 3000 американских *рублей*, а игроки демонстрируют потрясающее умение не только стрелять, но и координировать свои действия — эффект удесятеряется.

Атмосферность действа была не в последнюю очередь достигнута благодаря стараниям организаторов — киевского представительства компании **Intel**. И, пускай моему циничному

вкусу ни ведущий, ни танцевальный коллектив The Best *(а чего, пара девочек были очень даже пластичными! — Прим. Талер (Все! — Прим. Lar))*, развлекавшие зрителей в перерывах между раундами, не угодили, остальным, похоже очень понравилось. Особенно танцевальный коллектив. Особенно женская его часть. Ведущий же привлекал внимание «запре-



щенными приёмами», среди которых первую строчку занимает розыгрыш пяти суперпроцессоров **Core 2 Duo**. Впрочем, и тут недовольных я не заметил. Особенно среди тех, кто выиграл. А всем остальным оставалось смотреть, на что способны современные компы с 4-ядерными процессорами *Intel Core 2 Extreme* на мини-выставке в холле кинотеатра.

К чести организаторов нужно отнести и тот факт, что технических накладок практически не было, а те, которые возникали, устранялись буквально «на лету». Компьютеры *EVEREST GAME* на базе процессоров Intel Core 2 Duo, предоставленные компанией *«Эверест»*, выдержали накал страстей. Самой же заметной «накладкой» можно назвать момент, когда вторая пара команд (**pro100goodgame** из Харькова и всё те же российские **Virtus Pro**) не остановилась после первого раунда и тут же начала играть второй. Ведущему пришлось вмешаться, хотя, пожалуй, и зрители, и игроки уже забыли к тому моменту про девушек-танцовщиц, 2-ядерные процессоры и перекуры на балконе кинотеатра. Тем более, что в конце мероприятия зрители ринулись получать автографы своих кумиров на фирменных плакатах Intel Challenge Cup.

Место, отведённое под репортаж, заканчивается, поэтому пора обратиться к самой игре. Вернее, к двум играм (пары соперников уже упомянуты выше). В схватке **A-Gaming** (Ukr.) и **Virtus.Pro** (Rus.) с самого начала было сложно предсказать, кто победит. Команды играли две карты по 15 раундов за контров и террористов, при этом на *de_dust2* A-Gaming показал настоящий класс, как командной игры, так и индивидуального мастерства, выиграв со счетом 11:4 — 5:1.

Россияне, впрочем, не приуныли, и после перерыва продемонстрировали свою настоящую силу, относительно легко выиграв карту *de_inferno 13:2* — 3:1. Результат — ничья, некоторую пикантность которой придает тот факт, что успеха команды добились на «чужих» картах. Кстати, по правилам состязания команда, выигравшая карту, получает $750 — так что никто не ушел обиженным.

После перерыва разыгравшиеся Virtus.Pro взялись за харьковчан из Pro-100. Битва на *de_nuke* была жестокой и напряженной, но благодаря тактическому превосходству поле боя осталось за россиянами. Первая половина игры на второй карте также складывалась не в пользу украинцев. Отечественные поклонники киберспорта даже приуныли, не совсем понимая выбор Pro-100 — буквально только что легко выигранную Virtus. Pro de_inferno. Но стоило командам поменяться, как все стало на свои места — харьковчане не дали своим противникам ни малейшего шанса, выиграв чуть ли не всухую 9:1. Причем эта игра стала чуть ли не бенефисом Edward`a scissorhand`a, под конец имевшего на своем счету чуть меньше тридцати фрагов. Результат — опять-таки ничья. Я бы даже сказал, «победила дружба» — не будь эти слова так затерты.



Отдельная благодарность, конечно же, Intel, устроившему сие действо, которое вместо ожидавшейся дежурной презентации, превратилось в маленький праздник. И самое приятное — организаторы отмечают, что это только начало. Ближайший Intel Challenge Cup состоится 21 апреля в городе Нижний Новгород.



Аркадий КВАШУК aka Rikki-Tikki-Tavi

Chess

Разработчик/издатель: Brahmin
Жанр: TBS, wargame

Эпиграф 1: *Маленький ты еще о ДЗВР писать...*
Эпиграф 2: *Песикотов пусть вон — шахматисты играют!..*

Время от времени в МИКе можно увидеть вопросы типа: «Слышали ли вы когда-нибудь о хорватском космосиме (эстонской гоночной аркаде, грузинской РПГ, немецком хентайном квесте)?» В данном случае вопросы неуместны. С уверенностью могу сказать: вы не слышали о пошаговой стратегии, разработанной группой индийских и арабских разработчиков. **«Шахматы»** (в переводе с таджикского — «Властитель повержен») можно охарактеризовать так: «самая противоречивая игра» (именно без указания периода). Хотя многие, ознакомившись с ней, будут использовать для характеристики совсем другие слова, и, должен признать, их нельзя в этом винить.

Шокирующая Азия

Итак, «Шахматы» — классическая, я бы даже сказал — ортодоксальная TBS (О, поверьте! Этот термин здесь более чем уместен! Вы только читайте!). Вы, видимо, уже настроились на текст образца «Королевство Валеорн расколото надвое страшной войной между рыцарями Седьмого Исхода и последователями культа Аргурака. Вы, последний из Великих Королей...» Расслабьтесь. Все совсем иначе.

Итак: действие игры происходит... на поле восемь на восемь клеток. Предыстории нет. Сюжета нет. Персонажей и героев нет («*населена роботами*»). Есть две стороны (Вы не поверите. «Белые» и «Черные»!) и поле. Все!!! Ну хорошо, хорошо! Вообще не будем трогать людей! (© «Утомленные солнцем»). Всем известно — весь геймплей варгейма основан на процессе как таковом, то бишь тактике и стратегии. Поэтому рассмотрим главное.

Итак, вся игра, как уже было сказано, проходит на поле квадратной формы размером 8 на 8 клеток. (Но как оно выглядит! О... Впрочем — ладно. Ни слова пока о визуальном аспекте!) Игрок получает в распоряжение армию из 16 юнитов. То есть — игра началась, нам выдали положенное нам войско — и все! Ни возможности докупить армию, ни захвата, ни наемников, ни подкрепления — ничего! Терпимо, вы считаете? Идем дальше.

Ваш противник (он, кстати, всегда только один) получает... те же самые 16 юнитов, только другого цвета! Нет, вы не поняли. Не «столько же юнитов — 16», а «такие же 16 юнитов»! Не в смысле, что с теми же статами — копию Вашей армии. Вся разница только в том, что если Вы играете белыми, противник получит черных, и наоборот (Кстати, цвета сторон в игре только два. Причину этого нужно искать скорее всего в истории мира игры. Это либо постмодернистские отсылки к войне Белой и Красной Розы, либо...) Не спорю, это самый проверенный способ достичь баланса, но кого сейчас удивишь таким? Война клонов, блин...

Итак, войска расставлены... Да! Как же я забыл-то? Как вам возможность размещать войска перед боем? Оценивать выгодные позиции, просчитывать возможные варианты развития сражения... Принимать в расчет ландшафт, как это было в Warhammer или бессмертной Total War?

Забудьте.

Ваше войско в начале каждой битвы расположено одинаково. Пешки (так в «Шахматах» называется пехота) в первом ряду, все остальное — во втором. Король — посредине. Все.

Да, и кстати. Поле боя имеет всегда один ландшафт. Идеально плоская равнина без препятствий. Рай для стратега!

* * *

Войска расставлены, игра началась. Вы с вашим противником делаете поочередно по одному ходу. Любители тайм-юнитов, бросков игральных костей и ходов группами! Держите себя в руках! И вообще — кто еще не в курсе, что не стоит умножать сущности сверх необходимого? Немедленно ознакомьтесь со Скальпелем Оккама! (Или со Scorched Earth.) За один ход игрок имеет право переместить одну фигуру в одном направлении. Результатом хода может являться уничтожение вражеской единицы. Но какой здесь бой!!! Мне, честное слово, больно думать о приверженцах D20 или фанатах серии Final Fantasy, которые это прочитают (одна надежда, что многие не доберутся до этого места). Бой выглядит так: вы ставите свой юнит на клетку, на которой стоит юнит противника. А теперь — внимание: РЕЗУЛЬТАТОМ ЭТОГО ДЕЙСТВИЯ ЯВЛЯЕТСЯ УНИЧТОЖЕНИЕ ВРАЖЕСКОГО ЮНИТА. Без вариантов. Без просчета вероятности. Без лайфбара. (Хэлспоинтов в игре нет, равно как и любых других статов юнитов. Зато есть время до конца сражения. Не количество ходов, а РЕАЛЬНОЕ ВРЕМЯ — 2 часа. С какой целью в пошаговую стратегию введен такой элемент — непонятно.) То есть любая пешка сносит ферзя (самый сильный юнит в игре. Описания нет, альтернативное название — королева. То ли Mothership, то ли Архимаг...), просто «наступив» на него. Как разработчики себе это представляют — неизвестно. Ход — аннигиляция. Из антиматерии они сделаны, что ли?..

В общем, задача игры — уничтожить короля. Король — это... Как бы вам объяснить... Это как VIP в Counter-Strike. Совершенно бесполезный юнит, слабый, но чрезвычайно важный. И миссия за миссией Вы уничтожаете Короля противника (оживляют его, наверное.). Других заданий нет до самой последней миссии, в которой нужно... да, уничтожить Короля. Самого главного, наверное. Наверное — потому как брифингов в игре нет. Так и колупаешь Черных (или Белых) с возрастающей сложностью всю игру, бой за боем. Ни вступительного, ни финального ролика нет, предупреждаю сразу.

И, кстати, молчать о визуальном оформлении сил больше нет.

Зеркальце! Чего потупило взгляд?

В общем-то, я уже все описал, но вы еще надеетесь, что поняли меня неправильно. Поэтому уточню:

«Игра происходит на поле 8 на 8 клеток» означает, собственно, что игра происходит... Дошло? Не в лесу или, там, в космосе. Всю игру мы будем созерцать ПОЛЕ (квадрат), расчерченное на 64 клеточки двух цветов (каких цветов, спросите вы? Пусть это станет для вас сюрпризом). Каково??? Но и это еще не все! Да, вы поняли правильно! Юниты!

Юниты изображены в виде... Ну, как бы это... Фишек. Или фигур. На манер войск на глобальной карте в Total War.

С тем только отличием, что по ним ну никак не определишь, что это за юнит. Ладья, например, выполнена в виде средневековой замковой башни (!), а слон — в виде той же башни (!), только с куполом, как у русских церквей (!!!). Правда, в Сети можно найти просто уйму различных скинов, придающих фигурам более внушительный вид, вплоть до антропоморфного, но толку от этого? Анимация в игре отсутствует напрочь. Все люди и техника так и простоят всю игру, не шелохнувшись.



Это, кстати, цветочки. Ну что мы, игр страшных не видели? В настоящий ступор вгоняет физика.

Я не знаю, как так можно — но физика в игре просто идеальная. Целый набор функций в игре отведен под действия с полем и юнитами. Поле можно наклонять как угодно, переворачивать, бросать, и все юниты ведут себя так, как и должны вести себя предметы в пространстве — наклоняются, падают, катятся, сталкиваются... Все это чудо совершенно не тормозит (я полчаса вертел поле как мог и ни разу не заметил ни одного глюка). Но! Встает вопрос: нафига?! Знаете, что происходит, когда нарушается размещение войск? Игра начинается с начала! Ну, или с последней точки сохранения (благо, о них не забыли, хоть реализованы они ужасно). То есть у нас есть выбор — либо играть, либо страдать фигней (тестировать возможности физического движка). Для чего разработчиками предпринят сей хитрый ход — неизвестно.

Enjoy the silence

Ну, и пару слов о звуке. Он есть (обязательная фраза о звуке для статей в МИКе. Не распространяется на НИХ (многозначительный взгляд вверх)). Но догадайтесь, как озвучены перемещения фигур (символизирующих войска) по полю (символизирующему... хм... поле)? Стуком. Но на фоне всеобщей картины это уже не убивает.

Да. Музыки нет.

* * *

А вот подошло время для самого шокирующего абзаца.

Вышеописанный процесс... Нет, вы лучше сядьте (лягте, пристегнитесь, напейтесь — не знаю). Глубокий вдох...

Игра... увлекает. Она затягивает неимоверно.

Внимание! Предыдущая фраза — не шутка!

Дело в том, что при всем своем убожестве и недоработанности игра предоставляет просто невероятные возможности для тактического планирования. Можете не верить — просто попробуйте (но лучше все же поверьте). Да, это не «Цивилизация» и не «Риск». Юниты, ходящие только по прямой и неспособные за один ход обогнуть своего — это, бесспорно, вчерашний день (монополией на «маневры» обладает только один юнит в игре — конь). Полное отсутствие накопления опыта (как и характеристик юнитов) сегодня, когда набор навыков героя RTS стремится к уровню RPG, это уже даже не глупость. (Рудиментарная прокачка в игре все же имеется — пешка, перешедшая поле, становится ферзем — но согласитесь, это в лучшем случае условно.) А набор войск? 8 пешек, 2 ладьи (другое название — тура), 2 слона (или «офицера», хотя какая тут связь?..), 2 коня, ферзь (королева) и король. То есть 6 типов войск! И вдруг оказывается, что этого вполне достаточно для создания увлекательного и многообразного варгейма. Такого посрамления игроделов не было, наверное, со времен презентации .kkrieger. Можно только ужасаться, гадая, какого уровня могла бы быть игра, реализуй разработчики хотя бы половину того, чего так откровенно в ней не хватает. Какой-никакой сюжет, заштампованный и предсказуемый, при таком игровом процессе неизбежно собрал бы армию фанатов. Хоть какая-то информация о мире, юнитах... Пока в Сети мне удалось найти только короткую историю о пшеничных зернах на клетках поля. Ни слова о продолжении или каких либо аддонах. Ни единого арта. Единственная информация, в которой нет недостатка — огромное количество документации по тактике игры и множественных чемпионатах (да, мультиплеер есть. Тот же сингл, даже рассказывать не хочется. Что, сложно было хотя бы Захват Флага прикрутить?)

Выводы

А так получается что? Получается, «Шахматы» — вроде бы и замечательная игра. Но сколько мы будем играть в нее, столько будет нам горько от мысли, насколько лучше можно было бы это сделать. Ни непредсказуемости Risk, ни многообразия Warhammer, ни ураганной динамики «Шашек» (хотя... тоже не эталон), ни красот MTG. Может быть, после выхода аддона-двух, а то и во второй части (хотя кто ее будет делать, при таком очевидном коммерческом «успехе»?) игра станет-таки играбельной. Но пока это стратегия, опоздавшая лет на 12. И с трудом представляю, что кто-то променяет на нее любимую Total War или тот же Risk.



Даже «молодая неопытная команда» не спасет. Запинают.

P.S. Мне стыдно за то, что в статье не поставлен ни один смайлик. Это не что иное, как восхищенное цитирование одного из Великих.

И — да! — я рад, что не знаю ни одной песни «Полнолуния» о шахматах, а статья о кролегах уже написана кем-то другим.

Кирилл ТАЛЕР

Waterfall interactive

Что знают читатели о разработчиках игровых продуктов, особенно о руководителях игровых компаний? Люди они важные, степенные, не привыкшие к праздному времяпрепровождению: время расписано по секундам, на плечах многопудовый груз ответственности за разрабатываемый проект, на носу очередная встреча с издателями, за спиной — расставание с очень талантливым, но взбалмошным моделлером, через неделю — очередной майлстоун и т.д., и т.п.

Что о них знаем мы, игровые журналисты? Например, то, что они нас недолюбливают, но всё же считают братьями меньшими. Не по разуму, по профессии. Потому что мы им нужны. Даже семинары иногда проводятся и статьи на портале разработчиков **http://www.dtf.ru** публикуются. Названия, конечно же, не настолько жёсткие, но сам стиль говорит сам за себя, и заголовки всплывают между строк: *«Как «прикормить» игрового журналиста»*, *«Как сделать гейм-писаку своим другом»*, *«Как цинично использовать игровую прессу»*... Они нам, правда, нужны в несколько раз больше. Потому что мы без них никто.

Интервью с разработчиком (особенно, с верхами какой-либо компании) проходят, как правило, скупо, сухо, хотя и крайне информативно. А вот «коннект» в формате «поговорим по душам» удаётся далеко не каждому, даже очень матёрому журналюге. Поищите на том же **dtf.ru** цикл *«Неформальный разговор»*, который ведёт руководитель **snowball.ru** — *Сергей Климов*... Не каждая «звезда» игровой индустрии согласится на **такой** формат, но опять же, каждый новый «Неформальный разговор» вызывает даже среди заматерелых игроделов бурную, и что немаловажно, положительную реакцию.

Заметьте, в данном интервью вы вряд ли найдёте безусловно полезные и необходимые разговоры о количестве полигонов на определённом объекте, о будущем геймплее новой «уматовой» игры и о тонкостях сюжета очередного шедевра. Речь пойдёт о том, что значит быть в дебютной команде, что такое быть дебютной командой и что такое — руководить ею. Что? Где? Когда? Почём? Зачем? Есть ли шансы? Не лучше ли махнуть рукой и сказать #$$&@? — и т.д. А углубившись в детали создания собственной маленькой команды, я надеюсь ещё и отпугнуть тех вьюношей вихрастых, которые думают, что создание игр есть сплошной, пардон, творческий катарсис, и никакой рутины.

Итак, когда я «отзвонил» руководителю молодой киевской команды **Waterfall**, **Виктору «Unforgiven» Концевичу**, и сообщил, что хочу взять у него интервью примерно в том же ключе, и даже напугал неудобными вопросами, Виктор нисколько не смутился... И действительно — *«...в Warcraft играют орки, эльфы и андеды — трус не играет в Warcraft!»*. Тем более, нам есть, что вспомнить друг о друге, и приятного, и не очень — оба в своё время работали в *Aerohills* над детским проектом *«Алиса. Учим английский язык»*.

Уютный маленький офис команды, которая вопреки устоявшемуся мнению (молодым сейчас делать на девелоперском рынке нечего!) уже издала дебютный проект (более 80% дебютантов обычно не доживают до рождения «первенца»). Укрывшись в кабинете, мы посмотрели друг на друга, расставили фигуры, пожали руки — и началась игра!...

* * *

кТ: *Так хочется начать со слов: «Здравствуйте!», у нас в гостях Виктор «Unforgiven» Концевич. Жалко, что нет радио-МИК... Интервью будет разбито на три... как это сказать — три сегмента, что ли.*

Unforgiven: Отлично. У нас в дебютной игре тоже три сегмента.

кТ: *Три — вообще магическое число... У каждого человека есть три круга общения — деловой, дружеский и интимный. Начнём с делового, перейдём к дружескому, закончим интимным.*

Unforgiven: Угу...

(Забегая наперёд, скажу, что всё в этих сегментах перемешалась: интимные вопросы возникали в ходе «деловой» беседы, а с дружеской мы вдруг перескакивали на официальный тон, и наоборот — ну, на то оно и общение «без галстуков».)

Деловой разговор

кТ: *У Макаревича есть строки: «Ты помнишь, как всё начиналось?»*

Unforgiven: Помнишь!

кТ: *«...Рубили канаты», и всё такое...*

Unforgiven: В Waterfall? Конечно, помню.

кТ: *Нет... Waterfall — дело позднее, тем более, ты и организовал эту компанию. А я спрашиваю о самом начале. Вот захотелось мне, понимаешь, подать это интервью как рассказ о человеке, добившемся многого вопреки советам умных дядек «не лезть в индустрию», издавшему таки первый проект, что само по себе — большой успех. И сейчас мы стоим в самом начале пути...*

Unforgiven: Ага... Всё началось с игры *Starcraft*. Вернее, с покупки компьютера. Есть компьютер, надо же во что-то играть? Потом пошёл advanced — настраивать всякие патчи, и прочее — оно ж не работало ни фига! Кое-чего достиг в этой игре на территории Украины — есть (был?) такой термин — *прогеймеры*.



А потом устроился тестером в компанию GSC, тогда как раз набрали так называемых *прогеймеров* по *Counter-Strike* и по стратегиям...

кТ: *Термин прогеймер...*

Unforgiven: Человек, зарабатывающий игрой деньги. Я как бы не могу назвать себя таким человеком, который зарабатывал РЕАЛЬНЫЕ деньги на этом, но какие-то финансы оно (*прогеймерство. — Прим. кТ*) — приносило, и забирало очень много времени... Наверное (*задумывается*) не менее четырёх часов в день.

кТ: *Как стандартное... нет, скажем так: как тяжёлое, плотное хобби!*

Unforgiven: Ну да!.. (*микропауза*) Потом поработал в таких компаниях, как *Electronic Paradise* и *Aerohills* — в *Aero* совсем недолго — всего полтора месяца, и в *OSW Games*. После чего решил создать собственную компанию. И начать с чего-то не особо технологически сложного.

кТ: *Плавно подошли к основанию Waterfall. Итак, ты молодой разработчик, точнее, молодой директор компании. У тебя дебютный проект. Ты начинаешь с нуля, если не считать багаж опыта, добытый в неравных схватках с игровыми проектами на предыдущих местах работы. Но вот почему-то у тебя нет той штуки, которая присутствует практически у всех дебютантов...*

Unforgiven (*подозрительно*): Это какой это штуки нет?..

кТ: *...ты НЕ начинаешь делать* **Игру Своей Мечты**... *Обычно как бывает — если молодой девелопер имеет возможность влиять на политику собственной компании, тем более, если он эту политику и определяет — устоять от соблазна сотворить* **ИСМ** *практически невозможно. И процесс создания её поначалу кажется достаточно простым — смешиваем несколько жанров, придумываем оригинальный геймплей — а дальше дело за «малым»! — чтобы физика, графика, моделлинг и т.д. соответствовали мировым стандартам....*

Вы же начали ...с обучающего детского проекта **«Русалочка: Волшебное приключение»**, *для детей от 4-х до 7-и лет. А, как известно, «о них не пишут статей, о них не шлют телеграмм». Почему?!*

Unforgiven: Потому что о создании игры своей мечты я начал задумываться ещё в период работы в Waterfall... тьфу! — в GSC! Тогда ИСМ приняла форму стратегии, но после работы во всех остальных компаниях, прочтения игровой литературы, штудирования таких сайтов, как **www.dtf.ru**, **www.gamasutra.com** и других немножко охладел к скоропалительному и непродуманному препродакшену и продакшену. Особенно после одной статьи, которая называлась *«Как делаются компьютерные игры»*. Без денег и электричество не «электричит», как говорится... Вот... На одном энтузиазме команда долго не продержится — а для ИСМ нужны очень, ОЧЕНЬ немалые деньги. Поэтому, перед тем, как всё это создавать (*имеется в виду создание компании — прим. кТ*), было потрачено порядка полутора месяцев на препродакшен, подсчёт финансов (с «запасом прочности») и т.д.

кТ: *То есть не было такого: «Давайте создадим команду!» — создали. «А давайте сделаем какой-нибудь мега-проект!» — начали делать...*

Unforgiven: Нет-нет. Всё чётко было продумано, и получившиеся выкладки указывали на то, что ничего «большого» и «толстого» в начале пути мы не потянем, а потому надо начинать постепенное, кропотливое движение наверх. Хотя в процессе продакшена **«Русалочки»** многое порушилось — одна смена движка чего стоит! Но в результате «сдали» игру издателям с хорошими показателями, несмотря на все форс-мажоры. Благодаря скрупулёзному планированию в начале...

кТ: *Почему так слишком взросло?*

Unforgiven: Не понял.

кТ: *Я спрашиваю, откуда у тебя, по всем понятиям молодого человека, и совсем молодого девелопера, и экстремально-молодого директора игровой конторы — такой взрослый подход к становлению своей компании — читай, своего бизнеса? Почему нет романтических попыток с нахрапа удивить весь игровой мир?! Даже взрослые дядьки 30, 35, 40 лет, оказываясь у «руля», зачастую не могут избежать подобных ошибок. А тебе, насколько я знаю, «тридцатки» ещё нет...*

Unforgiven: Мне двадцать четыре.

кТ: *...Что это, отсутствие «романтизма», как такового, заложенные с детства «правильные» поступки или уже поднакопившийся опыт в игровой индустрии? Как ты думаешь?*

Unforgiven: Ну... Скажем так, тут ещё присутствовали: а) внешние инвесторы, перед которыми нужно было отчитываться; б) **ответственность за людей**, которые работают на тебя, и работают с тобой — им нужно платить деньги, потому что разработчики иногда хотят кушать! То есть, ты должен постоянно понимать: **что** ты им будешь платить сегодня, и **что** они будут делать после окончания проекта — не увольнять же всех из-за временного отсутствия работы? Допустим, арт-часть «Русалочки» была закончена за два с половиной месяца до сдачи **голд-мастера** нашему издателю *1С*. И художникам нужно было что-то делать дальше... И они начали работу над другим проектом, т.к. «загруженность» людей была просчитана задолго до этого.



Вообще-то у меня сейчас уже есть план развития фирмы на три года вперёд (*улыбается*). Всё расписано!

кТ: *Стало быть, даже молодого человека ответственность за других «взрослит» в лучшую сторону. Принято!*

Первая игра **«Русалочка: Волшебное Приключение»** *в продаже, я даже уже немножко с ней ознакомился... Но, как правило, после первой игры в команде начинается сильная ротация кадров. «Исход кадров» вызвается многими факторами: усталость друг от друга внутри команды, хэд-хантинг (переманивание) талантливых сотрудников, вакуум между продакшеном первого проекта и препродакшеном другого и прочее. Waterfall`у удалось этого избежать?*

Unforgiven: Избежать удалось практически на 100%!

кТ: *...Ого!*

Unforgiven: На самом деле, небольшой исход был...

кТ: *...Ага!*

Unforgiven (*не слушая провокационных междометий*): Связан он был с тем, что мы — а) переориентировались на 3D-игры, поэтому пришлось расстаться с одним 2D-художником (хотя, в принципе, это очень сложный процесс — расставание с людьми, которые грамотно и качественно выполняли свою работу; б) а главный программист и его помощники, они... просто не справлялись с объёмом задач и не оправ-

дывали инвестиции в себя. ...Вот и вся наша ротация. А все остальные, работавшие над «Русалочкой», продолжают участвовать в последующих проектах.

кТ: *Почему* **Waterfall?**

Unforgiven: Ну... когда идея создания компании обрела более чёткие очертания, я написал порядка пятидесяти названий, и это показалось самым лучшим. Очень хороший образ — водопад электронных развлечений.

кТ: *Waterfall Entertainment?*

Unforgiven: Waterfall Interactive!

кТ: *Интерактивный водопад... (Улыбается.)*

Unforgiven: Ну, что-то вроде такого... *(Улыбается.)*

кТ: *Не знаю, что там у тебя запланировано на три года наперёд, зато знаю, что компания пока что занимается сугубо детскими играми, и, вроде бы, не собирается покидать берега этого жанра. Какова специфика производства детских игр, и с какими сложностями может встретиться простой специалист/руководитель в процессе производства games for kids? В отличие от тех же стратегий или шутеров. Подводные камни каковы, а?!*



Unforgiven: Во первых, нужно понимать, что покупают детские игры не дети, а их родители. Это очень важный нюанс и, пожалуй, первый подводный камень. Во-вторых, хоть и кажется, что детские игры — дешёвый продукт и по деньгам, и по усилиям разработчиков, но никто не отменяет максимального качества — ведь мы же создаём сказку для маленьких людей, добрую, светлую или загадочную. Это накладывает дополнительную ответственность на девелопера — ребёнок не может написать гневный пост на форуме, но не заблуждайтесь — он не хуже взрослого чувствует, какая игрушка сделана на совесть, а какая — «на коленке». Хотя, не всё выходит так, как нужно, и приходится, в конце концов, идти на сделки с совестью. Потому что-то, что хочется сделать для достижения идеального результата, стоит для нас пока что крайне дорого. Да и по времени не вкладываемся.

(Пауза.)

кТ: *Ну что, переходим к дружескому блоку?.. Спешу заметить, он дружеский не потому, что «давай-ка выпьем!», а потому, что у тебя будет великолепная возможность, и в то же время — опасная возможность провести короткий мастер-класс с теми нашими читателями, которые подсознательно чувствуют, что уже переросли уровень простого геймера и с любопытством посматривают в сторону конструкторов виртуальных миров. Да и не только с ними. Большинство молодых фирм, начавших свой первый проект, даже если у них в составе уже есть опытные сотрудники, чаще всего похожи на маленьких головастиков. И до возраста молодой жабки доживает хорошо если пять-десять из ста. А ты дожил. Более того, уже анонсирован второй проект, плавно подходящий к завершению — «Красная Шапочка». Так что, от советов молодым товарищам ты никуда не денешься.*

Unforgiven *(кивает)*: ...

Дружеский разговор

кТ: *Хроноскоп: ты играешь, ты геймер, ты продвинутый геймер, ты уже знаешь, какие компоненты в первую очередь необходимы для стратегий, какие — для RPG, для racing, для адвенчур и шутеров, ты отлично разбираешься в балансе, у тебя появляются свои наработки, пока ещё ни во что не оформленные. Через какое-то время тебе становится тесно в геймерских штанишках...*

Unforgiven: Правильный вопрос!

кТ: *Но я же ещё не его задал...*

Unforgiven: Неважно! Если геймеры переиграли в кучу игр, это не значит, что они знают, как всё делается. Именно в этом и кроется первая ошибка начинающих. Ни фига они не знают! Точнее, они знают как **играть** в готовые проекты, но не знают, как их **«приготовить»**. А это две большие разницы.

кТ *(заканчивая обдумывать новый афоризм «Гурман и повар — это две большие разницы»)*: *А если ты чувствуешь в себе склонность к созданию игр? Да, пока опыта ноль, ты гол как сокол, но бывает же такая штука, как призвание, блин?! И вот, ты чувствуешь, что твоё призвание — создавать компьютерные игры... А в «багаже» только неуёмное желание и голая идея проекта. С чего в этом случае начинать?*

Unforgiven: Лично мой совет... лично мой, повторяю — это пытаться куда-то устроиться и где-то поработать. Как минимум, год. Тестером, помощником гейм-дизайнера, внештатным бета-тестером, поработать на форуме с коммьюнити *(коммьюнити-менеджер — прим. кТ)*... Короче, поиметь к процессу создания игр какую-то причастность. В противном случае результат «дебютирования» может быть очень плачевным. Это главный совет. При этом активно читать такие ресурсы, как **www.dtf.ru**, **www.gamedev.ru**, **www.gamasutra.com**. Но даже полная начитанность не даст того эффекта, которого можно достичь, посмотрев своими глазами на то, как это делается и «поварившись» некоторое время внутри процесса.

кТ: *... «Поварившись» и «нахлебавшись» этой каши до такой степени, что хочется делать любые проекты: и детские, и офисные игры — лишь бы вести политику самостоятельно, а не выслушивать двадцать с хвостиком разных мнений от руководителей различных отделов :).*

Unforgiven: ...Честно говоря, на моей памяти ещё не было случая, чтобы кто-то начинал с полного нуля, нигде ранее не проработав, и у него что-то бы получилось. Даже если подобный прецедент уже был/будет, то я думаю, это как раз и будет то исключение, которое подтверждает правило.

кТ: *Ты поработал. Тестером, бета-тестером, помощником гейм-дизайнера, 2D-артиста, помощником бета-тестера, курьером с правом задавать любому специалисту дурацкие вопросы, поработал, в конце концов, уборщицей, которая, как известно, знает всё и сильно влияет на производственный процесс. Ты набрался опыта, достаточного для открытия собственного дела. Пока что есть только фундамент, и этот фундамент — твои, скажем так, небольшие пока ещё знания. С чего начинать строить здание?*

Unforgiven: С планирования! Стандартное здание строится с т.н. архитектурного планирования, да? А создание компании, и соответственно игр, которые впоследствии создаются этой компанией, следует начинать со стратегического планирования. То есть, у меня, перед тем, как мы сделали дизайн-документ «Русалочки», было три диздока. «Буратино» — однако тогда бы пришлось платить за использование торговой марки, и от данной затеи пришлось отказаться. Следующий — «Аладдин», отказа-

лись, потому что «Алладинов» на рынке и так хватало на тот момент: уже продавался диснеевский проект. Остановились на «Русалочке». Таким образом, большую роль при выборе проекта играет мониторинг рынка.

Нам нужен базовый дизайн-документ, из которого должно быть понятно: сколько в игре персонажей, сколько локаций, сколько музыкальных треков и спецэффектов. Затем идёт условный просчёт — сколько это будет по деньгам, по времени, исходя из возможностей программистов, друзей-моделлеров. И ещё очень важно, даже если у тебя опыта мало — пускай там год-полтора! — заручиться поддержкой какого-то более опытного товарища: лид-артиста, опытного программиста и т.д. Как будет решаться вопрос его, безусловно, дорогого времени, потраченного на тебя — я не знаю, возможно, проценты от проданной игры, дружеское соглашение, нечто другое... Это, конечно, не обязательно, но **очень поможет**. И всё это вместе затем нужно просчитать ещё раз. Не забывая дописывать минимум 20% к срокам и затратам на всяческие форс-мажоры.

кТ: *2D, 3D-артисты, геймдизайнеры, лид-программист со товарищи, бета-тестеры и т.д. Но компания не состоит из одних творческих отделов. Кроме этого необходима бухгалтерия, тех-обеспечение, да тот же проджект-менеджер, это персона не столько креативная, сколько административно-техническая. Может быть, начинать стоит с этого? С просчёта полной стоимости. Нет, конечно можно ещё и бухгалтерию взвалить на себя, но тогда ты точно будешь зашиваться...*

Unforgiven: Ну, если ты в бухгалтерии ничего не шаришь, то лучше не браться. *(Улыбается.)* Но, допустим, есть куча бухгалтеров, которые работают сдельно... Все эти вещи, как-то: *создание юридического лица, сдача отчётов в налоговую* и прочие, они, естественно, прописываются отдельно в плане. И они не стоят так дорого, как может показаться. А насчёт невозможности совмещения геймдизайнерской и проджект-менеджерской работы я не согласен. Хотя, конечно, это очень сложно. Но когда у тебя первый проект, и параллельно не идёт ещё один, то я считаю, нормальный руководитель вполне может справиться. У меня, по крайней мере, получалось это всё тянуть. Не получалось только тогда, когда мы на этапе продакшена **«Русалочки»** начали работать над **«Русалочкой-II»** и двумя другими обучалками. Пришлось брать отдельного человека и уходить в чистое руководство фирмой. И не жадничать! (*Смеётся.*)

(*На самом деле Виктор «Unforgiven» Концевич чаще всего смеётся очень нестандартно — представьте себе человека, с совершенно серьёзным лицом, но глаза вдруг становятся хитрыми-хитрыми...*)

кТ: *Обана! Мы прошли два самых страшных этапа: от первичной идеи и до начала реализации. Допустим даже, мы смогли начать продакшен. У нас есть юридическое лицо: некая фирма, у нас есть помещение, в котором уже работают сотрудники. Независимо от жанра, над которым мы сейчас работаем — каких ошибок стоит избегать на этом этапе производства начинающему разработчику?*

Unforgiven: Во-первых, я бы советовал начать общение с издателями с препродакшена. Это раз. Во-вторых, я бы советовал использовать готовый engine (движок) — это два. То есть, не всегда его нужно покупать, неся дополнительные расходы. Иногда можно договориться о взятии движка в лизинг, за счёт возможных будущих royalty и прочего. Мы, допустим, уже можем дать движок дебютантам таким образом. Я знаю ещё несколько компаний, которые также могут дать движок подобным образом. И это действительно, намного облегчит работу. Или же взять бесплатный. В этом случае могут появиться свои нюансы и подводные камни. Мы, например, взяли бесплатный HGE, и, в результате, ничего не получилось.

кТ: *...К тому же, используя бесплатный движок, ты обязуешься по договору выкладывать все собственные наработки и модификации в общее пользование, то есть, по сути, отдавать на шару интеллектуальную собственность...*

Unforgiven: Именно. Это и правда не очень интересно.

кТ: *...А в этом случае чаще всего хочется пожадничать.*

Unforgiven: То есть, советую готовые технологии, тем более издатели на это смотрят гораздо лучше. Потом — нужно иметь какой-то «запас прочности» до общения с издателями — от начала общения и подписания договора. Договор, он же не за день делается, иногда и не за один месяц. Иногда может дойти и до полугода. На это тоже надо рассчитывать... конечно же, это я для начинающих говорю — с авторитетными российскими компаниями у издателя всё может «срастись» за несколько дней, по предварительному устному договору, «завязанному» на взаимном доверии...

Окончание следует

P.S. Краткий словарь девелоперских терминов от Виктора «Unforgiven» Концевича

Майлстоун — от англ. Milestone. Этап проекта, который сдается разработчиком издателю в заранее оговоренные сроки. Зачастую оплата издателем работы разработчика также производится по расписанию майлстоунов.



Препродакшен — проектная часть разработки игры, во время которой готовится вся дизайн- и финансовая документация, производится предварительное тестирование продукта (на бумаге), создается графическая и стилистическая концепция игры, иногда создается демонстрационная версия игры.

Продакшен — «сборка» игры, когда в соответствии с итогами препродакшена выполняются все основные работы по производству игры.

Голд-мастер — финальная версия игры, с которой производится тиражирование (печать дисков).

Лид-артист — главный художник проекта, задающий основные графическую и стилистическую концепции продукта.

Диздок — дизайн-документ. Пакет документации, всеобъемлюще описывающий все этапы и нюансы разработки игры, технологии, закономерности и т.п.

HGE — Haf`s game engine.

Коммьюнити-менеджер — лицо, занимающееся мониторингом форума(ов) игры и непосредственными связями с сообществом игроков.

Проджект-менеджер — управляющий проектом.

«Партикловые» эффекты — эффекты, созданные с помощью большого количества мельчайших частиц, управляемых определенными законами (огонь, дождь, туман и т.п.).

Royalty — авторское вознаграждение, формируемое периодически на основе продаж игры.

Записки Автоответчика

Кирилл ТАЛЕР kertis@mycomp.com.ua

ИМХО

IMHO — (*In My Humble Opinion* — англ.) или же «по моему скромному мнению», зародился в Фидонете, предвестнике Интернета. Коннект тогда стоил денюжку не в пример большую, нежели сейчас, и слова были если не на вес золота, то на эквивалент в серебряных слитках тянули точно. Отсюда и появлялись сокращения.

Шло время, 1995 год подарил миру Глобальную Сеть в том виде, в каком мы её знаем сейчас. Практически сразу же в Интернет начали совать свои любопытные славянские (и не только) носы жители пост-Совка.

Со временем Инет стал доступен практически каждому школяру и каждой домохозяйке (или же кухарке). И, как завещал великий Ленин, они тут же начали править страной. Конечно же, виртуально, но от этого не менее, а даже ещё более громко. Оно и понятно: безнаказанность в Сети — штука обычная, слова вылетают, что ополоумевшие воробьи, и плодятся продуктивнее мартовских кроликов. Неудивительно, что люди, по долгу службы вынужденные читать всё многообразие мнений, мгновенно обросли панцирем и практически перестали обращать внимание на «*многочисленные пожелания трудящихся*».

Привычный круговорот идей в социуме — любое начинание приводит к противоположным результатам. Так и ИМХО, долженствующее служить образцом тактичности при виртуальном диалоге, превратилось в обратное по смыслу **«имею мнение — хрен оспоришь!»**.

* * *

Наши читатели, все как один, имеют единственно правильное мнение — оспаривать его становится всё сложнее, поэтому я иногда и предлагаю читателям дискутировать на страницах «Авто» друг с другом. Но сегодня случай особенный — приходится выходить на тропу войны со своим хрен оспоришь, поэтому я зову на помощь Мохнорыла. Уж не обессудьте, вести сегодняшнее общение будем вдвоём.

* * *

А пока читатели готовятся иметь своё мнение, я изложу своё:

Во первых, разрешите поздравить вас с двумя важными вещами — выход первоапрельского номера: мы решили не вводить в новости «газетных» уток, ограничившись статьей о первой компьютерной игре, возникшей ещё до Нашей Эры. Зато будет постер... нет, будет ПОСТЕР!!! Двусторонний, кстати.

Вы хотели увидеть нынешних агентов ДЗВР такими, какие они есть на самом деле?! Мы приняли судьбоносное решение — показать не только наши лица, но и... хм... тёмные стороны наших сложных личностей. Смотреть на постер детям и подросткам не старше 14 лет категорически воспрещается!!! ИМХО...

Второе: принятие в дружный ~~террариум~~ коллектив единомышленников элитного кадета **Lar**`а. Пожалуй, это единственный человек в нынешней редакции, который, мало того, что знает, где живёт Кузькина мать, так ещё и готов показать её каждому, даже если этот кто-то этого не хочет. В общем, нужный и полезный человек. А пока он открывает зубами шампанское...

На проводе наш постоянный читатель **Дарья**. Отвечает Кирилл ТАЛЕР.

Доброго. Дня, ночи, утра или вечера.

Неважно. Просто доброго :).

Прочитала последний номер МИКа и поняла, что больше молчать не могу. Слишком уж много всего накопилось, появилось желание изложить это в письменном виде. А то, как на кухне что-то (кого-то) ругать, так все смелые, а как сказать это прямо в глаза, так смелость куда-то испаряется.

Маладца, Дарья! Я тоже не очень люблю «кухонных героев»...

Итак, попробую по порядку.

1. Я знаю, что дискуссия относительно ухода Кертиса и Глюка всем навязла в зубах и набила оскомину, но... молчать не могу! Так вот, мое личное мнение: Кертиса и Глюка МИКу не хватает. В качестве подтверждения приведу пример (пример, правда, в большей степени касается Кертиса): когда читаешь статью, о игре, которая тебе не интересна, и играть ты в нее НИКОГДА не будешь, и в середине статьи смотришь, кто ТАК об этом написал... Без комментариев. В этом весь и смысл. Читаешь с удовольствием, читаешь, потому что интересно, красиво, образно написано, а не потому, что интересна игра. Сейчас же статьи читаешь только те, в которых описывается интересная тебе игра. В остальных просто вязнешь. Поэтому мое мнение — МИКу не хватает ушедших журналистов. Качество статей стало ниже (в моем понимании качество — это интересность статьи, язык, которым она написана, личные впечатления + объективность).

Всё верно. Как не хватает Ранда, Маньяка и других сильных штатников и внештатников. Подрастают новые — я не буду перечислять всех нынешних кадетов 2006–2007 года набора, ибо забуду парочку — а обидятся все. Кадеты, они, знаешь ли, дружные ребята.

А по поводу K&G я повторял и повторюсь. Последние месяцы перед уходом они просто устали от журналистской деятельности, они хотели идти дальше. В разработчики. Я не думаю, Даша, что возвращение уставших спецагентов сильно тебя порадует. Да и вообще, есть расхожее мнение, что средний срок работы специалиста на одном месте — 5–7 лет., после чего специалист должен поменять место работы, дабы не было у него застоя, и во имя творческого роста. K&G отдали МИКу 7–8 лет работы... Дай им отдохнуть.

По поводу падения качества статей — категорически не согласен. ИМХО :). Да, ярких личностей не всегда хватает, но мы воспитываем молодых.

2. Раз уж был затронут вопрос качества статей. Субъективное впечатление, но... Слишком много появилось личного мнения у авторов. Некоторые не пытаются взглянуть на игру объективно (особенно это касается молодых и начинающих авторов). Значительно больше ценю статьи, в которых личное мнение автора перекрывается его попытками взглянуть на игру объективно. Еще один минус — язык статей.... Об этом можно писать много и долго, но основное — красота формулировок и образность страдают. Есть исключения (приятные), но общая тенденция удручает.

Тут ты себе немного противоречишь... Если появилось много личного мнения — это хорошо. А личное мнение как раз и предполагает разнообразие стилистики и богатство языка. В остальном — см. выше. Добавлю только, что даже в формате полумесячника у нас, штатников, крайне мало времени для того, чтобы

писать статью, задумываясь над каждым нюансом, над каждой фразой. И статьи выходят, соответственно, не со стопроцентным КПД, а теряют 20–30% из за банальной спешки. Всё это мы оптимизируем. Плюс — принятие в штат **Lar**`а также должно облегчить работу остальным штатникам.

3. Постер. Появился постер — скорее хорошо, чем плохо. Но возникает вопрос — А почему постер посвящен только Homoform`у?

Не только. См. сегодняшний постер!

4. Аниме. Еще одна навязшая в зубах дискуссия. Наверное потому что есть два лагеря: первые — это те кто любит аниме, и вторые — те которые терпеть не могу аниме. Я отношусь ко вторым. И это не вопрос половозрастной принадлежности, а скорее вопрос личного восприятия. Так к чему это я? К тому, что аниме оставить (много людей относится к группе, которая любит аниме), но не перегружать. Тем более на всякие околоанимешные темы. Хентай — это отдельный вопрос. Но общая нудность и однообразность хентая не дает возможности писать красивые и интересные обзоры, потому как, в основном, одно и тоже.

Согласен. Дальше идём?

5. Скриншоты. Их стало больше, они сами стали больше и т.д. Скажу по секрету: «Я на них ВООБЩЕ не смотрю». Я их не вижу. И смысловой нагрузки они для меня не несут. Больше здесь как бы и говорить не о чем. Скриншотов стало больше, смысловая наполненность статей меньше... Растягиваем статью из номера в номер (это еще понятно, когда МИК был еженедельником), но ждать месяц, полмесяца, для того, что прочитать полностью обзор... грустно как-то, особенно если интересно про это прочитать...

Тут твоё ИМХО сталкивается с десятками/сотнями других ИМХО, считающих, что большие скриншоты нужны! Обзор статьи — это только аргументы, объективная субъективность читателя, а вот скрины — это, извини, факты. И сразу видно, что собой представляет игра. (*Прим. главред.*: Предлагаю вопрос скриншотов обсудить в Автоответчике целенаправленно. Мы начинаем готовить очередной редизайн издания, а это дело серьезное. Хотелось бы, раньше чем начинать плотную работу, собрать как можно более широкую подборку ваших мнений, дорогие читатели.)

6. Чуть не забыла!!! Бумага!!! Личное мнение, но иногда глянцевость бумаги очень раздражает, особенно когда читаешь журнал вечером, при искусственном освещении, бумага бросает ТАКИЕ блики, что вертишься и вертишь журнал во все стороны. Очень мешает и раздражает. Я не спорю, ощущать (тактильное восприятие) глянцевую бумагу приятнее, а вот читать... Увы нет. Возможно найдутся люди, которые со мной согласятся... И вопрос с бумагой (а также с возможностью нормальной печати скриншотов не на глянцевой бумаге) можно как-то решить. Чтобы читать удобно было :).

Остаётся только придумать глянцевую бумагу, которая бы не бликовала... Нет уж, переходить с сегодняшней бумаги на туалетную не собираемся! Да и опять же тактильные ощущения ;).

7. Куда делась Кузница? Для меня интереснейшая рубрика, потому что нет у меня привычки регулярно покупать журналы (МИК в доме появляется благодаря мужу), а Интернет дает море интересной, но чаще всего абсолютно ненужной информации.

Будет «Кузница». Очень скоро. Пока что, из-за всех нововведений у нас не *фатает* ручек.

8. Дальше раздача слонов (плюшек, пряников и т.д.). Хвалить я вас буду. Так вот за что похвалить МИК тоже есть. И среди этого сразу бросается в глаза рубрика Трибуна. Пока что качество и проблематика статей на очень высоком уровне. Кроме того, очень хочется похвалить двужильного и двухголового огра. На мой взгляд это пожалуй единственный журналист, чьи статьи приносят мне удовольствие от прочтения, а не только информацию.

Эх, если бы ему ещё и третью голову припаять... И две крайне нужные руки...

И в заключении. Поругала все что можно (возможно по причине того, что накипело много всего), похвалила всего мало (возможно по причине того, что поругала много), оказалась на редкость многословной... (наверное, этот недостаток присущ всем женщинам). В итоге вполне вероятна возможность, что мое письмо не напечатают, но остается надежда, что все-таки примут к сведению.

С уважением ваша относительно постоянная читательница Дарья.

P.S. Кстати, у Кертиса Автоответчик был значительно интереснее.

От некоторых читателей слышал обратное мнение. И что? «Автоответчик» просто стал другим. Всего лишь. А когда кто-то после меня начнёт его вести, он столкнётся с тем же самым: «У Талера было лучше». Раньше, оно известно, и гопники были добрее, и пиво пузыристее, и холмы над Днепром как-то величественнее...

P.P.S. Когда собралась отправлять письмо столкнулась с проблемой: А где же адрес? Пришлось перерыть кучу журналов... :(

Подписал. Теперь «мыло» «Автоответчика» всегда будет присутствовать на странице.

Удачи, Дарья! Не скажу, что твоё письмо вызвало массу положительных эмоций, но отвечать на него было интересно. А читателям, думаю, не менее интересно было наблюдать за нашим общением.

* * *

Пишет **VanDZYO**, отвечает Мохнорыл ТАЛЕР.

Здравствуй уважаемый...

Здорово! Давненько не видались!

Нет, не то, а вспомнил привет брат.

Эй, ты мою рожу на постере видал?! И после этого у тебя хватает смелости писать мне «брат»?!.. Силён!

Я тут читал, читал и решил надобно мне написать, а то раскричались больно у вас. Видите ли им не нравится что другие пишут (Ингулец и язык). Я непротив диспута но его уже выходит за рамки. Давайте писать о чём-то более приятном и полезном: новости, компы, идеи новые в журнал, что нравится, а что не нравится. Щас я вижу Автоответчик полностью забитый вот этой мелочью. Нечем заняться, карикатуры шлите. Хорошее нововведение

HOMOFORM, его неплохо разнообразило журнал. Но в общем вы как всегда на высоте. Плохого не нашел, но как найду то ты первый об этом узнаешь.

Я всегда обо всём первым узнаю! Во!

Мохнорылу жратвы побольше дай.

Мне уже дали... был у нас кадет, путал DOOM III и «ДОМ III»... В общем, я сыт и умиротворён, но за заботу спасибо :).

Художнице отдельный привет.

Клякса, принимай привет от нашего старого знакомого ;)!

Чуть не забыл, а вас Талер я попрошу остаться.

Не падай духом вояка, ты теперь надолго станеш плечами этого журнала. Для меня ты лучший за время что я выписую журнал (это не реклама).

Спасибо, VanDZYO. Я передам Талеру — он обязательно покраснеет от смущения!..

Это всё <my work is over>. I go home

Ну вот, товарищи, вы возмущались Ингульцом, смеялись над ним. А на самом деле над собственным отражением в зеркале смеялись. Я не Кирилл, миндальничать не буду... Слышали, что было сказано в письме?! Займитесь, наконец, делом. Общим делом. Я уже, чесслово, не могу смотреть на письма, в которых только критикуется «Автоответчик». Притом, больше в этих письмах ничегошеньки нет... А вы по-

пробуйте начать с конструктива — критиковать-то, оно всегда легче, ИМХО! — пишите интересные письма, касающиеся непосредственно игр, или околоигровые, предлагайте интересные идеи, как это было сделано в прошлом номере. Делайте что-нибудь! МИК создают не только внештатники и штатники, но и читатели. А критиканов, которые кроме «фэ!» ничего толкового предложить не могут, нам и так хватает. У нас в каждом внутри сидит здоровенный такой критикан...

* * *

Прошу простить Мохнорыла за его эпический спич — но прислушаться. Если уже у него, извечного пофигиста, что-то наболело, значит дело серьёзное...

Далее отвечаю я (Кирилл), а спрашивает/общается **Arkadiy Kvashuk**.

Эпиграф:

Читаю-с-первого-номера-Верните-Кертиса-Прайсы-маст-дай-Даёшь-новый-дизайн-Когда-будут-двухслойные-глянцевые-DVD-Вы-лучшие!!!

Только что вы прослушали краткое содержание большинства писем прошлого года :).

А теперь к делу.

Гомоформ — это нечто. В самом позитивном смысле, конечно. Но вот что хотелось бы уточнить: какого рода это информация?

Дело в том, что прочитав первую статью о Гомоформе, я был просто в восторге. Я два дня ходил с таким чувством, будто прочитал замечательную НФ-книгу. И в голову тут же лезли Воспоминания (по Кемперу). Была уже такая Игра. Была такая же неоценённая смелость и великолепие для никого. Я, конечно же (да простит меня Zloy), говорю о Вангерах. Далёкое будущее, совершенно непохожий мир, никакой антропоморфности... Шедевр. (О «Периметре» знаю только по МИКу, потому трогать его не буду). Вот я и решил, что Homoform — что-то на манер «вот было бы здорово, если бы...». И тут в №5 — извольте! «Мы рады, что Вы не повелись на шедевр, это, конечно же, так, допущение. Расслабьтесь — всё будет привычно и казуально»

Чуток не так, я не говорил о казуальности, я говорил о некотором «очеловечивании» HOMOFORM`а. И ещё, хорошая игра должна затягивать в себя как хардкорного игрока, так и казульного. А «привычно» — это вряд ли... Даже несгибаемый Bateau однажды признался, что ему страшновато смотреть на главных героев ;).

То есть — я согласен! Да! Понятно, что у такой игры будущего нет. Вспомнить вон Вангеров. Сколько у них фанатов? Ну, человек 30 :), зато навсегда. А навсегдой, как известно, сыт не будешь. Поэтому релиз Гомоформ как RPG (RTS) возможен только как Механоиды (Impossible Creatures) с новым скином.

Может и так. А, может, и нет ;). В моих планах пока нет графы «проталкивание HOMOFORMа в игровой бизнес». Я со товарищи буду тихонько его шлифовать, а там, глядишь, наступит время для подобных проектов. Может, и время подобных проектов настанет. И HOMO должен быть к этому моменту подготовлен в должной степени.

Потому хотелось бы понять для чего пишется эта статья? Это действительно направлено на людей, которые возьмут сеттинг и завернут его в код? Тогда моё мнение таково: разработчики, а уж тем более издатели, всегда найдут, что отрезать и упростить. А Ваша цель (я так думал) показать, где можно усложнить, ведь на таком уровне, как у Вас, это не у многих получится.

Да, от начальной идеи хорошо, если остаётся 30% к моменту релиза. Это горькая правда, а не ИМХО. А пока что работы хватит и без программистов — простое описание мира, разработка боёвки, предварительная балансировака на бумаге — на это уйдут месяцы. А программисты — это уже продакшен... Подробнее о производстве игр можно узнать из интервью с Виктором «Unforgiven» Концевичем, руководителем компании *Waterfall*.

Да, и ещё! Для меня, например, очевидно, что слово Тальса больше ассоциируется с «горячими», а Стратт с «холодными». Почему у Вас наоборот? Если это попытка отдалить игру от мышления человека, то, на мой взгляд, это не самый удачный вариант. Уж лучше упрощать на неявном, чем на явном плане (на лексике, а не на психологии персонажей).

Смотри, слово «тальса» требует мягкого произношения, и сами существа достаточно изящны. «стратт» же больше похожи на воинскую команду, чёткое, отрывистое произношение. Так что, по психологии всё верно... А если потребуется поменять местожительство обеих рас.. Вот тогда и придётся вспомнить о тех 30% ;).

Вот. У меня всё.

Ну, не всё, ладно. Кусочек для Талера лично. Я Вам многим обязан. Статья Get the Bunny 2 надолго оставила след Медведевской «Балладой о кроликах». А пол-года назад, после случайного посещения ПФААМ (полтавский фестиваль альтернативной авторской музыки, хотя моей компетенции не хватило увидеть различие между ААМ и традиционной авт. песней) и, видимо, истечения инкубационного периода, я скачал почти всё, что выложено на сайте Полнолуния. Это... откровение.

Видите? Не только Фаренгейт...

Олег Медведев — феномен. Это светлый, загадочный, страшный человек — и песни его такие же. Жму лапу — у тебя хороший вкус.

* * *

В заключение. Это письмо комментировать не буду. Всего лишь маленькая слабость — послушать искреннюю благодарность читателя. Это многого стоит. И ради таких писем мы продолжаем работать, невзирая ни на что. Не критикой единой, как говорится.

Пишет **Dronosaur**, Кирилл и Мохнорыл слушают.

Привет, Талер!

Ну и всем твоим сущностям тоже...

Пишу под впечатлением от последнего МИКа, лучшего в мире журнала о кактусах!

Очень радует то, что МИК был, есть и, скорее всего, будет действительно свободным журналом. И дело не в том, что писать вам может каждый, и не в особой вольности лит.редов (чего-то они приутихли... :)), и не в стиле изложения... А вот в чем (сугубо по последнему номеру):

1. Только МИК может позволить себе уже три номера подряд гнуть свою линию в виде странного, в принципе объективно-ни-в-какие-ворота-не-влезающего Homoform'а. Который оказывается не только весьма годным к употреблению как самостоятельное произведение, но и вполне ощутимым, злым и таким нужным сейчас плевком нынешнему почти анти-сценарному геймдеву. Ура!

*2. Только МИК позволяет себе такие замечательные бензоколонки, с песцами, ж***ми и толковыми мыслями.*

3. Только МИК позволяет себе статьи, в которых место таких важных скриншотов занимают художества скучающего и мучающегося автора...

Только МиК настолько (и даже больше) свободен.
И за это хулиганство его и любят..
Во веки веков, аминь!
Оставайтесь такими же разгильдяями, пожалуйста..
В жизни и так хватает надутых и умных рож!..

С уважением, Дронозавр.



S.T.A.L.K.E.R.

2012 год. Шесть лет прошло с момента Второй катастрофы, затмившей события апреля 1986 года.

Действие игры происходит в Чернобыльской зоне отчуждения, превратившейся из места, где ломались судьбы, в угрозу всему человечеству. Свои тайны Зона раскрывает неохотно, через силу, и редкий герой сможет добраться до самого ее сердца, чтобы узнать, что за зло оно в себе таит. И тогда мародеры и вражеские группировки, все монстры и аномалии Зоны покажутся лишь разминкой перед встречей с чем-то по-настоящему фатальным и ужасным.

Издатель: 1С

Минимальные системные требования: CPU 2.2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 10 Гб жесткий диск, Windows 2000/XP

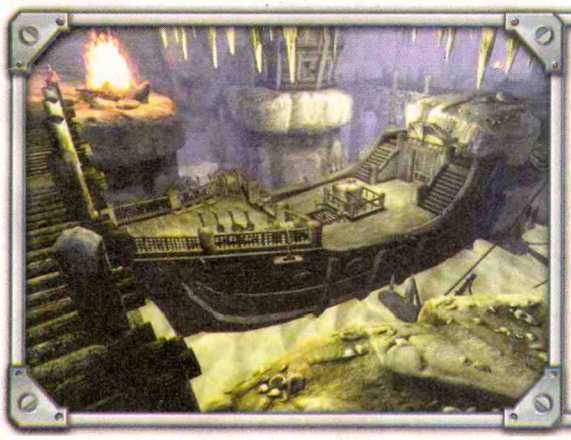


Battlestations: Midway

Величайшие битвы тихоокеанской войны в гремучей смеси боевика и стратегии. Принимай под командование более 60 кораблей, летательных аппаратов и подлодок, одновременно командуя целым флотом. Лично веди в бой свои войска, мгновенно переключаясь между головокружительными воздушными боями, мощными артиллерийскими атаками и скрытными подводными маневрами. Отправляйся в онлайн, где сходятся в грандиозных сражениях до сотни кораблей, самолетов и подлодок.

Издатель: 1С

Минимальные системные требования: CPU 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 6 Гб жесткий диск, Windows 2000/XP



The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine

Павший Король вырвался из тьмы Обливиона, чтобы отомстить изгнавшим его Богам. Только чистый сердцем воин в состоянии победить зло, которое расползлось по всей земле. Внемли зову, верни утерянные реликвии Святого крестоносца, верни славу Девяти. Новые подземелья, герои, задания и тайны — ждут! Воссоздайте древний орден Рыцарей Девяти! Верните ордену былую славу, совершив паломничество в дальние пределы Сиродиила, распутывая клубок эпического сюжета.

Издатель: 1С

Минимальные системные требования: CPU 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 4.6 Гб жесткий диск, Windows 2000/XP



Xpand Rally Xtreme

Перед вами — Xpand Rally Xtreme. Игра, вызывающая терпкое и острое чувство настоящего экстремального вождения.

Более 20 раллийных автомобилей, 67 заездов в 5 разных регионах, 800 запчастей для тюнинга; сетевая игра в Интернете и локальной сети; возможность сохранения повторов в .AVI-файл; интуитивный редактор — создайте свою собственную трассу! — наконец, горы всевозможных поворотов, реки адреналина и ураганный геймплей — что еще надо виртуальному гонщику?

Издатель: 1С

Минимальные системные требования: CPU 1.8 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 2 Гб жесткий диск, Windows 2000/XP

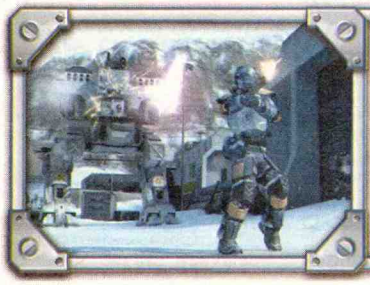


«Офицеры»

«Офицеры» — это полностью трехмерная стратегия реального времени с наличием RPG-элементов. С другой стороны, это уникальный военный симулятор, в котором игрок выступает в роли командира подразделения одной из воюющих сторон. Игровые события охватывают весь временной период второй мировой войны.

Издатель: «Руссобит-Паблишинг»/GFI

Минимальные системные требования: CPU 2.6 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 2 Гб жесткий диск, Windows 2000/XP



Battlefield 2142 Northern Strike

Напряженная борьба Европейского Союза и Паназиатской Коалиции входит в новую стадию. Азиаты смогли пробиться на покрытые снегами земли материковой Европы в надежде заполучить скрытые в недрах континента ресурсы. Войска Союза проморгали наступление врага, и теперь им предстоит столкнуться с ним лицом к лицу в грандиозном сражении.

Издатель: «Софт-Клаб»

Минимальные системные требования: CPU 1.7 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 128 Мб видео, 4.5 Гб жесткий диск, Windows 2000/XP



«Warhammer: Печать Хаоса»

Игра создана на основе мрачных легенд мира Вархаммер и верна до последней капли темному духу войны. Взводы имперцев, погрязшие в кровожадном безумии орды Хаоса, полчища крысолюдов-скавенов, легионы высших эльфов. В игре представлено 4 уникальные армии, а также силы «Псов войны» — вольных наемников, которые могут примкнуть к любой из сторон.

Издатель: «Новый Диск»/«Одиссей»

Минимальные системные требования: CPU 2.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 4.5 Гб жесткий диск, Windows 2000/XP



Resident Evil 4

Леон Кеннеди, снова окажется в центре сюжета. Однако на этот раз ему будут противостоять не зомби, порожденные корпорацией Umbrella, а страшные жертвы неведомого паразита Las Plagas. В версии для PC игра будет украшена новыми подробностями. Игроков ждут пять дополнительных глав с неожиданным сюжетным поворотом.

Издатель: «Новый Диск»/«Одиссей»

Минимальные системные требования: CPU 1.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 5.5 Гб жесткий диск, Windows 2000/XP



«Metal Combat: Восстание машин»

Токсичные отходы попали на свалку и вдохнули жизнь в груды металлолома. Куски разбитых машин, остатки компьютеров, гирлянды перегоревших ламп, воссоединились, превратившись в Доминаторов. Выбрав себе одного из 35 бойцов, игрок начнет путешествие по разнообразным локациям, насыщенным мини-играми и секретами.

Издатель: «Новый Диск»/«Одиссей»

Минимальные системные требования: CPU 1.5 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 2.2 Гб жесткий диск, Windows 2000/XP



Titan Quest the Immortal Throne

Брайан Салливан, создатель легендарной Age of Empires, продолжает сюжетную линию оригинальной TitanQuest, на это раз посылая героя в зловещий Тартар. В этом противостоянии добра и зла игрок встретит знаменитых монстров греческой мифологии, бросит вызов самому Цербер, переправится через Стикс, а также повстречает новых врагов и союзников.

Издатель: «Бука»

Минимальные системные требования: CPU 1.8 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 5 Гб жесткий диск, Windows 2000/XP

ПОРТАЛ

19-22 апреля
2007 года

УКРАИНА, КИЕВ

Международная ассамблея фантастики

ПОРТАЛ-2007

Европейская конференция фантастики

В программе:

- Вторая весенняя киевская книжная ярмарка «Медвин»
- Выставка фантастической живописи и скульптуры
- Встречи с Джоном Краули, Дмитрием Быковым, Андреем Валентиновым, Мариной и Сергеем Дяченко, Сятославом Логиновым, Генри Лайоном Олди и Анджеем Сапковским

Экспоцентр «Спортивный», М. «Республиканский стадион», ул. Физкультуры, 1
Туристический комплекс «Пролисок», проспект Победы, 139

ОРГАНИЗАТОРЫ:

ИД «Мой компьютер», литературный журнал «Реальность фантастики», выставочная компания «Медвин»

реальность фантастики

МОЙ КОМПЬЮТЕР

ВИСТАВКИ МЕДВІН

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