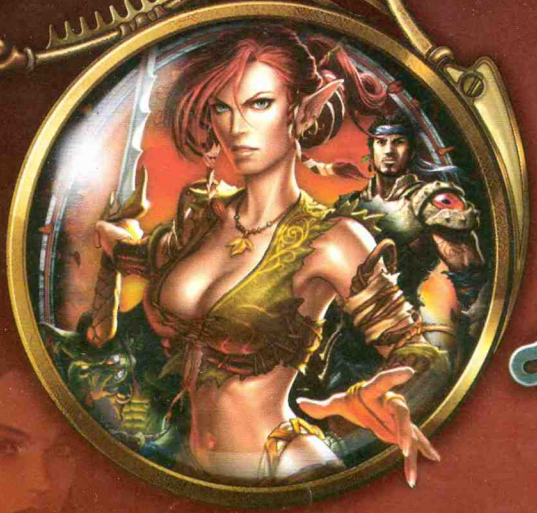
4,50

Мой Компьютер
Игровой

МК

8 274
16 2007
Апрель



стр.20
SILVERFALL

LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY
стр.12

стр.36
УАЗ 4x4 ПОЛНЫЙ ПРИВОД

стр.24
DREAMFALL

ISSN 1819-8716

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

НОВА СЕРІЯ
F&D
www.fd-audio.com

ПУЛЬТ

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

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

Кодекс войны

1С ФІРМА «1С»

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

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

Виробництво в Україні – ДП «Єврософтпром»

Ino-Co Game Development

ВНИМАНИЕ!!!

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

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

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

Оглавление

Новости стр. 5-11
Геннадий САПРЫКИН
Tomb Raider: Anniversary стр. 12
Fres
Loki стр. 13
Геннадий САПРЫКИН
Limbo of the Lost стр. 14-15
Алексей ТУР aka leprecon
War Leaders: Clash of Nation стр. 16
Bateau, Вирджин КЕМПЕР
S.T.A.L.K.E.R. стр. 17-19
Morte & Shaman AD
Silverfall стр. 20-23
Кирилл ТАЛЕР
Dilemma стр. 24-25
Lar
«Смерть шпионам» стр. 27-30
Thorneyed
«Корсары: Возвращение легенды» стр. 31-33
Вирджин КЕМПЕР
Infernal стр. 34-35
Агент Y.ask'R, о/у по симуляторам
«Полный Привод: УАЗ 4X4» стр. 36-39
Bateau
X-com: Гэллопом по Европам стр. 40-43
Кирилл ТАЛЕР
Waterfall, падающий вверх стр. 44-47
Кирилл ТАЛЕР
Записки Автоответчика стр. 48-50

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№8 (274), 16.04.2007
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», 1998-2007
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
ПартОтр: 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

Вторичное накопление

Ровно через 11 часов я сяду на скорый поезд «Киев-Москва», чтобы отбыть на ежегодную конференцию разработчиков компьютерных игр КРИ-2007. Наверное, мне положено радоваться, лихорадочно считать часы до отправления поезда, предвкушать просторные залы, множество новых проектов, эксклюзивы (опять это гадское слово!), общение с разработчиками, издателями, коллегами и т.д.

Странно, но ничего похожего не испытываю. Скажу проще — мне тревожно. Потому что, кажется, призрак маркетинга бродит как раз не по Европе, а по территории нынешнего пост-Совка...

Маркетинг и его роль в сегодняшнем игровом бизнесе — настолько интересная и вкусная тема, что под неё придётся готовить отдельный — и немаленький! — материал. «Бензоколонки», пожалуй, не хватит. Сейчас я хочу поговорить о другом.

Первое

Умным всё-таки мужиком был Карл Маркс, и не его беда, что идеи данного мыслителя были поняты не совсем верно, точнее, совсем неверно. Взять хотя бы **первоначальное накопление капитала.**

В 90-х годах, когда разрушилось одно большое государство, и возникло много других, экономика всех новорождённых суверенных держав лежала практически в руинах. Мир насилья разрушили, само собой, до основанья... А затем? Новые связи между государствами ещё не установились — а что, скажите, делать работнику, если булочку «Наслаждение» пекут в Эстонии, посыпку для этой булочки производят в Туркменистане, а повидло тем временем делается на просторах Рязанской области. Восстанавливать эту экономику? Фигушки! Тут у нас на складе ещё с советских времён залежалась партия бензопил 20 тыс. штук — нужно украсть и быстро перепродать.

И — сметливые граждане начали быстро красть, всё, что ещё осталось. Украв, продали, затем купили что-то по дешёвке (такое же краденое), опять продали, и на руках появился капиталец, достаточный для открытия собственного дела. Открыли... А время в 90-х, надо сказать, было очень мрачное. Тогдашние бизнесмены взлетали на вершины бизнеса очень быстро и падали очень громко, чаще всего — с помощью снайперов. Естественный отбор был пожёстче, чем в джунглях. Выживали самые сильные, самые хитрые, самые подлые, самые бесчестные.

Дети тогдашних пионеров бизнеса смотрели большими и непонимающими глазёнками на своих пап и мам, находящихся в перманентном состоянии нервного потрясения, срывающих куш в десятки тысяч долларов в понедельник и теряющих половину уже в четверг... Эти дети взрослели и постепенно впитывали в себя идеалы родителей. Пока ещё на подсознательном уровне.

Так закалялись нынешние олигархи (не все вышли из низов, некоторые пришли из Партии, другие переквалифицировались в магнаты из директоров заводов, зав. складов и т.д.).

Так проходил сложный и страшный этап **первичного накопления капитала.** Именно первичного, а не первоначального. Почему — позже поймёте.

Второе

А потом джунгли немного очеловечились, бизнесменов начали «валить» не так часто, как раньше, и только в случае острой необходимости. Притихли криминальные группировки, рэкет свёлся к минимуму — в начиналась более-менее спокойная, в чём-то даже европейская жизнь. В частности, в Украине.

Из гарвардов, кембриджей и сорбонн (а также университета Абертсвит!) возвращались поумневшие, дипломированные дети первых бизнесменов. Возвращались, чтобы вести на Украине свой бизнес. Идеалы родителей и жёсткая модель западного делового мира, слитые воедино, — их визитная карточка. Они уже не делают деньги из воздуха, как родители, но они знают деньгам цену. И цена денег огромна. Кроме этого идеала, собственно, других для нового поколения бизнесменов не существует.

Возьмём сегодняшний игровой бизнес. Даже при относительной своей молодости, он заточен на то, чтобы получить как можно больше прибыли в как можно более сжатые сроки. Выжать, выдавить из наёмных работников все соки, но достигнуть результата: **«Много прибыли — и сразу»**.

Мы жалуемся: почему стало так мало интересных, оригинальных игр? Почему от «сопровождающих» проектов за версту несёт тухлятиной? Почему нам впаривают на двух дисках убогий квЫст, который запросто помещается на одном? Именно потому, что второе поколение, люди вторичного накопления капитала плевать хотели на какие-то там игровые ценности и на пока ещё сомнительный статус игр как искусства. Для них игры — это бизнес на 90, 95 и 99 процентов. И ничего больше! И ничего личного! Забудьте про оригинальность! Забудьте про лонгсейлеры. **Хорошая игра — та, что хорошо продаётся.** Аксиома? Нет, закон.

Третье

Слава Богу, не всё так мрачно, как я описывал, и много ещё разработчиков, создающих свои проекты с душой, с вдохновением, несмотря на *майлстоуны* и постоянные трения с издателями, но...

Говорят, что пастух не сможет стать аристократом. Даже если вдруг откопает клад размером в сотню миллионов долларов, построит особняк, откроет бизнес, научится хорошим манерам, прочитает кучу умных книжек. И сын его тоже не будет аристократом. И только в третьем поколении, возможно, его внук... К чему это я?

Сейчас мы находимся в самом эпицентре вторичного накопления капитала (**«много — и сразу!»**). И у сегодняшних молодых воротил появляются дети. Это наша надежда. Надежда на то, что игры получат статус искусства, надежда на то, что человек, изначально живущий в богатстве, научиться не только беречь свои деньги, но и рисковать ими. Надежда на то, что наш маркетинг отойдёт от крепкой позиции «всё и сразу!». Надежда на то, что появятся частные фонды и даже меценаты.

И потом, через двадцать лет, появятся игры, за которыми мы и наши дети будем просиживать вечера. И у них будут гореть глаза, а мы не станем брюзжать по-стариковски: «Вот, были времена...» Очень хочется надеяться, что **ещё будут**. Может даже, всё начнётся на КРИ-2007. Не верится, конечно. Но надеяться ведь можно?

Игровые новости

Героический эпос Средневековья

Компания *Sega* анонсировала первое дополнение к **Medieval 2: Total War** под названием **Kingdoms**. Аддон разрабатывается всё той же *Creative Assembly* и позволит игроку принять участие в четырех новых сингл-кампаниях: американской, где на выбор будут предложены испан-

ские завоеватели под предводительством Кортеса и противостоящие захвату своих земель ацтеки; тевтонской, повествующей о кровавых войнах Северной Европы; британской, в которой пять группировок сразятся за контроль над британскими островами; и наконец, в расширенном крестовом походе, где их ждут новые противники и серия конфликтов между христианами и сарацинами.

По расчетам разработчиков, всё это вместе потянет на 75 часов геймплея…

Помимо этого, геймера порадуют 13 играбельными фракциями, 150 юнитами, 20 мультиплеерными картами… Эпично звучит — согласитесь!

Рыцарский ребрендинг

Думаю наши читатели, интересующиеся перспективными играми «в разработке», знают об игре **«Легенда о рыцаре»** — многообещающем сплаве ролевой игры и тактики от *Katauri Interactive*, ранее известной как *Elemental Games* («*Космические рейнджеры*», «*Космические рейнджеры 2: Доминаторы*»).

Также, думаю, все поклонники фэнтезийных TBS слыхали что-то о предтече и идейном вдохновителе жанра игре 1990 года *King`s Bounty* от *New World Computing*.

Какое отношение одно имеет к другому?

Дело в том, что отныне «Легенда о рыцаре» больше не является продолжателем идей King`s Bounty, она теперь сама носит это имя. Такое решение принял издатель — фирма *1C*, обладающий ныне всемирными правами на этот бренд.

Повлияет ли это кардинально на успех и без того многообещающего проекта — сказать определенно нельзя. Всё-таки KB бренд, скажем так, давний, и подавляющее количество современных игроков хорошо если о нём хотя бы слышали…

Впрочем, если подумать, сама постановка вопроса: «Продолжение легендарной серии…» — несомненно, поможет вызвать в мировой игровой прессе куда больший резонанс (а он уже половина успеха).

Релиз **«King`s Bounty: Легенда о рыцаре»** состоится во второй половине 2007 г.

Интересно вот получается, теперь творческое наследие New World Computing российскими разработчиками освоено практически всё. Избежал пока сей участи только сериал Might&Magic :).

Цивилизационный скачок

Компания *Take-Two Interactive* объявила, что второй аддон к **Sid Meier`s Civilization 4** под названием **Beyond the Sword** поступит в продажу в июле. Как утверждает *Firaxis Games*, это будет крупнейшее дополнение за всю историю Civilization.

В него войдут 12 новых сценариев, 10 цивилизаций (включая Португалию, Вавилон и Нидерланды), 16 лидеров, 5 «чудес света» и множество свежих юнитов, зданий и технологий.

Также ряд интересных изменений коснется игровой механики. Так, увеличится роль ООН и шпионажа (наши агенты сумеют организовывать беспорядки в городе противника или заняться контрразведкой), серьёзно улучшится искусственный интеллект, и изменятся принципы космической гонки (теперь она, станет скорее гонкой умов, чем производств).

Аналогом религий для поздних эпох будут корпорации, и выменивая ресурсы на различные бонусы, игрок поможет им опутать щупальцами всю планету. Также обещаны «случайные события» (стихийные бедствия, разнообразные кризисы и другие радости).

В общем — ждём.

Партизанское движение в межпланетной войне

Анепропетровская *N-Game Studios*, известная по проектам «*Легенды Аллодов*» и «*Великие битвы: Курская дуга*», анонсировала игру под названием **X-Team: Day of Freedom**, которая сочетает в себе стратегию реального времени и RPG.

Название, вызывающее ассоциации одновременно с *X-Com* и «*Днем независимости*» неслучайно. Завязка сюжета в кратком пересказе звучит так: «В недалеком будущем (2010 г.) человечество оказалось не готово к войне с более развитой инопланетной цивилизацией, и в течение суток сопротивление разрозненных армий отдельных государств было сломлено. Захватчики перешли к непосредственному завоеванию и освоению тер-

риторий планеты. Однако, землянам, объединившимся перед лицом общей угрозы, удалось сформировать специальную международную группу для борьбы с вторжением, получившую название X-Team. В нее вошли лучшие профессионалы разных направлений из нескольких государств. Ваша задача — организовать сопротивление захватчикам и любыми возможными средствами уничтожить врага…». Нам предлагают захватывать изучать и использовать инопланетные образцы техники и вооружения, несколько технологических веток и т. д. — уж больно что-то напоминает, согласитесь…

Очередное воплощение идей X-Com обещает, впрочем, порадовать нас и оригинальными идеями. Так, теперь, по словам разработчиков «ты сам выбираешь стиль прохождения!». «Прокачивай и развивай навыки ключевых персонажей отряда X-Team и выполняй миссии преимущественно “малыми силами”. Или управляй целой армией, получая доступ к новым видам техники, исследуя захваченные инопланетные артефакты».

Игра делается на движке второго «Блицкрига».

Релиз назначен на декабрь месяц этого года.

О фронтовой дружбе

1C и компания *Best Way* объявили о разработке аддона к тактической стратегии **«В тылу врага 2»** под названием **«Братья по оружию»**. Нам предложат новую

кампанию за СССР с 1941 по 1945 годы, в центре которой — судьба двух фронтовых друзей. Чертовски везучие, кстати, парни, с 41 по 45-ый, *и шоб оба живы*... Сразу пахнуло бравурностью фильмов о войне сталинских времен, где великая и трагичная война выглядит эдакой увлекательной прогулкой.

Обещан улучшенный интерфейс, более реалистичная озвучка (в частности — звуки стрельбы и взрывов) и изменения в игровой механике. В мультиплеере появится рейтинг игроков, а сама технология многопользовательской игры станет более надежной.

Ну о таких «мелочах», как новые сингловые миссии, карты и сетевые режимы — я даже промолчу.

Дата релиза будет объявлена дополнительно.

На берегах Нормандии

Всё та же *1C* и компания *Nival Interactive* сообщили об отправке в печать третьей игры из военно-исторической серии, повествующей о битвах второй мировой с помощью движка «Блицкрига 2» (предыдущие две — «*Великие битвы: Курская дуга*» и «*Великие битвы: Битва за Тобрук*» были выпущены «*Акеллой*»). Проект называется **«Великие битвы: Высадка в Нормандии»** и разработан белорусской студией *Arise*, уже отметившейся в разработке серии («Битва за Тобрук» — их работа). Как следует из названия, геймерам предстоит стать свидетелями открытия союзниками второго фронта на северо-западе Франции в 1944 году. Две исторические кампании за войска Германии и союзников, детализированные карты, содержащие достоверные географические данные и сведения о дислокации военных подразделений, 16 миссий для одиночной игры и 8 миссий для многопользовательских сражений и новые образцы техники, хотя мне вот страшно интересно — неужели еще осталась советская/германская/союзная техника второй мировой, не представленная ни в одном из аддонов к «Блицкригу»?

Кровососущий квест

Компании *Focus Home Interactive* и франко-украинская студия *Frogwares* анонсировали новую адвенчуру **Dracula: Origin**. Как следует из названия, разработчики, известные своими проектами «по мотивам» Жюля Верна, Конан Дойля и Лавкрафта, вспомнив творчество Брема Стокера, предлагают теперь игроку примерить на себя роль Ван Хелсинга и поохотиться (в который уже раз) на легендарного вампира. Нам обещают красочную графику, отличный сюжет и увлекательное путешествие по гробницам и проклятым монастырям в Лондоне, Австрии, Египте (куда ж без Египта!) и, конечно, Трансильвании.

Релиз готического квеста назначен на следующий год.

Теперь и на ПК

Компании *Bethesda Softworks*, *ZeniMax Media* и *2K Games* сообщили о о выходе ПК-версии аддона к игре **The Elder Scrolls IV: Oblivion**, являющейся, по мнению многих, лучшей RPG 2006 года. Дополнение **Shivering Isles**, которое ранее уже вышло на Xbox 360, добавляет во вселенную «Обливиона» новую игровую область, обследовать которую можно как существующими персонажами, так и создав нового героя. Нам предстоит защитить королевство безумного даэдрического принца Шигората и его обитателей от уничтожения, посетить новые зловещие подземелья, сразиться с невиданными прежде противниками, вроде ужасных инсектоидов и земноводных, используя новую магию и оружие.

Средняя температура по больнице

Codemasters отложила релиз комедийного менеджмент-симулятора больницы **Hospital Tycoon** на июнь. Разработку игры, продолжающей славные традиции *Theme Hospital*, ведет студия *Deep Red Games*, набившая руку на играх *Beach Life*, *Monopoly Tycoon* и *Tycoon City: New York*. Hospital Tycoon будет сочетать в себе прелести микроменеджмента и сюжета достойного телевизионного «мыла» вроде «Скорой помощи». Как отмечает продюсер Codemasters Джейми Фирс (Jamie Firth), все игровые персонажи будут обладать уникальными характерами, с собственными симпатиями и антипатиями. Дайте возможность расположенным друг к другу доктору и медсестре видеться чаще — и скоро легкий флирт может перерасти в любовь до гроба. И наоборот, заставив работать вместе тех, кто терпеть друг друга не может, игрок будет вынужден не только выслушивать их бесконечную перепалку, но и смириться с несуразными диагнозами — например, stress zombosis для офисного работника — и общим падением КПД подотчетной больницы. Сами болезни тоже далеки от серьёзных (помните «Невидимость первой степени» из Theme Hospital :)), к примеру, насморк, при котором каждый чих подбрасывает несчастного пациента в воздух, или обезьянья шизофрения, заболев которой, человек отращивает шерсть и перестает подавать признаки разумной жизни.

Управление также обещает быть забавным — медперсонал и пациенты не откажут себе в удовольствии пообсуждать все происходящее в больнице, в том числе и изменения, внесенные игроком.

Онлайновые новости

Мы, ргусские, дгуг дгуга...

Вслед за полной «официализацией» MMO *Everquest 2* и *Ragnarok Online* на тропу полной русификации выходит ещё один всемирно известный проект, который многими авторитетными специалистами считается если не лучшим, то, по крайней мере, одним из лучших на сегодняшний день.

Речь идёт об игре **Guild Wars**, код которой принадлежит перу (а вернее — клавиатурам) парней из *NCsoft*. До сих пор игра издавалась «в первозданном виде» благодаря трудам компании «*Бука*» ещё с 2005 года, однако теперь российский издатель решил пойти дальше. В самое ближайшее время должны появиться локализированные версии как самой **Guild Wars: Prophecies** (19 апреля), так и грядущего дополнения **Eye of the North**. Последнее планируется перевести в аккурат к мировому релизу, который ожидается во второй половине этого года.

Не может не радовать и тот факт, что планы «Буки» не ограничиваются первой частью игры, так что **Guild Wars 2**, который не за горами, тоже будет выпущен в русскоязычной версии.

При этом важно уточнить, что «Бука» подошла к вопросу локализации с довольно оригинальной позиции. Суть её состоит

/* ®03|{0D¥Й (E6E¡ */

www.decoded.org.ua

в том, что игроки получат полностью переведённые описания предметов, заданий, локаций, монстров и прочий текстовый контент, оптимизированный под кириллицу чат, а также русскоязычную службу поддержки. Но сама игра пойдёт на общем международном сервере Guild Wars (напомню, обычно «локализация» MMO в нашем регионе означает открытие отдельного сервера). Конечно, могут возникнуть некоторые

проблемы, для минимизации которых разработчики решили не переводить сами названия тех же монстров, локаций и прочего — вполне оправданный шаг. Зато в плюсе представители «Буки» оптимистично заявляют о том, что русскоязычные игроки, как правило, являются очень сильными (в основном благодаря своей изобретательности), поэтому локализация без выделения отдельного сервера должна не только дать игрокам более густонаселённый мир, но и предоставить шанс заявить о себе на весь мир. А сама «Бука» обещает всячески поддерживать русскоязычные гильдии не только словом, но и делом. Впрочем, по контексту нужно понимать скорее не «делом», а «шмотом». А это уже что-то!

При этом важно отметить, что те русскоязычные игроки, которые уже обосновались на сервере GW, получат все возможности локализированной версии, за исключением тех, которые предполагают изменение содержания клиента. То есть, нормальный русскоязычный чат и служба поддержки гарантированны. Для остального, скорее всего, выпустят отдельный патч-обновление.

Вот так. Держись, заокеанский Ктулху! К тебе идёт расейский Медвед! Без ушанки и балалайки, но с преведом.

Нас хлебом не корми! Вот круассаном — можно

Когда мне на глаза попалась новость о том, что французские разработчики из компании *NP Cube* (совместно с издателями из *Farlan Entertainment*) перевели свой MMO-проект **Dark&Light** в режим free to play, в глаза бросилось ещё одна подробность — подобная практика для этой компании не является чем-то новым. Как оказалось, ранее эти же товарищи использовали «метод халявы» для поддержания интереса к своему проекту, стартовавшему в июне 2006 года. Тогда заявления разработчиков о том, что их игра является «самой большой MMORPG в мире» не спасли их от негодования игроков по поводу общей недоработанности игры и отсутствия в ней толкового баланса. В принципе, ситуация достаточно типичная для амбициозных проектов от молодых разработчиков. Тем более, что платность игры подразумевала не более чем доступ к некоторым «продвинутым» функциям геймплея, а вообще-то с бесплатного аккаунта тоже можно было побегать по внушительным просторам Dark&Light (если не врут, то общая площадь игрового мира составляет 15 000 квадратных миль).

Но раз уж в какой-то момент всё вернулось *на круги своя*, следует полагать, игра была излечена от багов, да и баланс коекакой в ней должен был появиться. А уж то, что среди причин новой «халявы» называют глобальную реорганизацию и обновление мира, не могло не заинтересовать. Так что, хватит нам писать про всякие «Варкрафты» с «Линейками», посмотрим, что предлагают рядовому игроку не в меру амбициозные французы.

Итак, 13 королевств (всего три из них являются не-PvP-территориями), из которых состоят уже упомянутые 15 тысяч миль игрового мира, представлены «кусочком», и путешествовать можно без каких-либо подзагрузок. А для облегчения тягостей пути действует система порталов и автоматического передвижения.

Но это так, прелюдия. Самым интересным, как мне кажется, является ролевой элемент Dark&Light, который подразумевает прокачку трёх основных видов экспириенса — крафтерский, боевой и (внимание!) социальный. С первыми двумя всё понятно, чай, не первый год в MMO играем, а вот третий — это показатель социального статуса игрока, выраженный в титуле и положении в гильдии. Можно стать лордом, бароном, графом, герцогом и, чем чёрт не шутит, даже королём! От социального статуса зависят и социальные возможности игрока, завязанные по большей части на доступе к определённым строениям (замкам и фортам).

Остальные плюшки, характерные для приличной MMORPG, тоже налицо. 12 играбельных рас, более 300 квестов, закрученный сюжет (хотя тут, конечно, нужно ещё разбираться), а также сущий рай для хомяка вроде меня — 27 слотов для оружия и экипировки на каждого персонажа. Графика, конечно, не блещет особыми красотами, но некую планку качества всё-таки держит. М-да, таких эльфиечек, как в LineAge II, тут не сыщешь, но зато пейзажики вполне так...

В общем, не ждите особого приглашения — пока халява в силе, нужно попробовать, что это за зверь такой, D&L. А то, знаете ли, радуют в последнее время французы своими играми.

Sex, drugs and MMO

Вот так сидишь себе, играешься и не задумываешься о том, насколько пагубно на тебя влияет страшная онлайн-зараза. Тем не менее, находятся небезразличные люди, которым не жалко собственных сил и времени для того, чтобы открыть миру страшную правду.

Вот, например, психолог Джон Чарльтон из Болтонского университета закончил работу над исследованием, основой которого был опрос 400 игроков MMO Asheron`s Call 2 (уже успешно закрытого, к слову). При этом выяснились следующие подробности...

40% опрошенных согласились с тем, что их социальная жизнь пострадала от пристрастия к играм (хех, а я благодаря этому работу нашёл); 30% из-за онлайна имеют проблемы на работе (ну, вы поняли :)); 50% признали, что из-за онлайна им приходилось отказывать себе в такой простой человеческой радости, как здоровый сон, а 35%, находясь в пылу виртуальных сражений, забывали о еде. Что ж, к последним двум категориям можно добавить и мой, 401-й голос...

Финальным пунктом опроса стал подсчёт времени, проведённого за играми. Средний результат застыл на отметке 18 с половиной часов в неделю, при этом рекордсменом стал товарищ, просидевший в онлайне 100 часов за неделю. Хм, тоже мне рекорд. Наша кавайная Thorneyed в период зимних каникул умудрялась насиживать в своём ненаглядном Space Cowboy Online и побольше, так что слабаки вы, товарищи англичане.

Тем не менее, повод «для задуматься» налицо. Не все работают в игровых изданиях, и зимние каникулы тоже не вечны. По крайней мере, о питании забывать не стоит никогда.

Хотя... фиг с ним, буду считать, что сижу на диете.

Вне игры

The Best of the Best!

Что ни говорите, а любят западные обозреватели выводить всяческие рейтинги, ТОПы и прочие умозрительные списки, в которых пытают-

ся измерить искусство некой умозрительной «линейкой» (вы ведь не станете спорить, что игры — это искусство?). Чуть дальше по журналу, в заключительной части обзора S.T.A.L.K.E.R.`а я об этом написал чуть больше, а пока вашему вниманию представляется **ТОП-25 PC-игр всех времён и народов** по версии авторитетного сайта **IGN**.

Сами авторы, слава Богу, признают свою субъективность, да и критерии отбора трудно назвать однозначными. В основу выбора лучших положена оценка того, насколько хороша была эта игра на момент своего выхода, насколько интересна она на фоне современных игр, а также насколько сильно повлиял её выход если не на индустрию в целом, то хотя бы на «свой» жанр. Собственно, вот список:

1. *X-COM: UFO Defense*
2. *Civilization IV*
3. *Star Wars TIE Fighter*
4. *Rome: Total War*
5. *Fallout*
6. *StarCraft*
7. *Baldur's Gate II: Shadows of Amn*
8. *SimCity 2000*
9. *Half-Life 2*
10. *Age of Empires 2: Age of Kings*
11. *Sid Meier's Pirates!*
12. *Battlefield 1942*
13. *System Shock 2*
14. *Company of Heroes*
15. *Grim Fandango*
16. *Elder Scrolls IV: Oblivion*
17. *World of Warcraft*
18. *Call of Duty*
19. *Warcraft 2: The Tides of Darkness*
20. *Deus Ex*
21. *MechWarrior 2: 31st Century Combat*
22. *The Sims*
23. *Unreal Tournament 2004*
24. *Tom Clancy's Rainbow Six*
25. *IL-2 Sturmovik*

Хех... С первым пунктом как-то совсем интересно получается. Честно, мы не знали об этом списке от IGN, когда планировали очередной «Пантеон». Но похоже, что у понимающих людей мысли сходятся.

В остальном вопросов вроде бы не возникает, всё по делу, многое из перечисленного бережно хранится у нас в запасниках и от случая к случаю переигрывается. Вот только, положа руку на сердце, не пойму, каким образом Half-Life 2 выбрался «поперед батьки», то есть, Half-Life первого. И где, собственно, главный москопожиратель из компьютерных клубов последних семи (а то и более) лет — Counter-Strike? Впрочем, это право IGN. Захотим, сами напишем свой ТОП-25. Или ТОП-30. Хотя, если Талер начнёт перечислять все любимые флэшки, нам и топ-1000 может не хватить...

Его снятельство Дэвид Перри

После ухода из собственноручно созданной *Shiny Entertainment* **Дэвид Перри** (David Perry) продолжает удивлять своим нестандартным подходом к процессу разработки игр. Но прежде, чем перейти к сути дела, позвольте напомнить, что Shiny Entertainment отметилась такими проектами, как *Earthworm Jim* (обе части), *MDK*, *Messiah*, а также двумя играми по мотивам трилогии The Matrix. Первую мы из уважения к Дэвиду вспоминать не будем, а вот *Path of Neo* — пожалуйста. Добавлю ещё, что сам виновник торжества уже более 25 лет трудится на благо игровой индустрии...

Ну что, прониклись масштабом? Хорошо.

На сей раз Дэвид «всплыл» в списках партнёров издательства *Acclaim* с, мягко говоря, нетрадиционным онлайновым проектом. Причём на данный момент трудно даже предположить, что именно получится из грядущей **Top Secret** (**www.topsecret.acclaim.com**), поскольку процесс разработки с самого начала предполагает тесное сотрудничество непосредственно с будущими игроками. То есть, буквально говоря, каждый желающий может зарегистрироваться в проекте и с ходу предлагать своё виденье будущей игры основной команде разработчиков. При этом в титрах игры будут упомянуты имена всех участников проекта, идеи которых найдут своё место в релизной версии. А самый главный приз ожидает наиболее креативного «народного девелопера». Ему Дэвид Перри обещает уступить пост «директора» проекта под тёплым крылышком Acclaim во главе профессиональной команды разработчиков.

Впрочем, насколько успешной окажется сия задумка, предсказать довольно сложно. Тем более, что при всех достоинствах Дэвида, его опыт разработки онлайновых игр ограничивается работой над локализацией корейской Dekaron, известной на западе под названием *2 Moons* (**http://2moons.acclaim.com**). Да и сам жанр Top Secret, с которым уже успели определиться, не внушает особых надежд. Проект позиционируется как гоночная MMO, а ведь свежо ещё предание о приснопамятном *Motor City Online*.

Ну да ладно, Бог с ним. Главное, что в проекте успело отметиться более 20 тысяч интернет-пользователей, среди которых уже вовсю формируется плотное коммьюнити. А уж какой пиар обеспечат Дэвиду Перри различные СМИ (и мы в том числе)!

Кстати, уважаемый маэстро кроме прочих качеств отличился замечательным оптимизмом. По его словам, Top Secret (сами понимаете, название ещё не окончательное) должен быть готов уже в 2008 году.

Такими устами да медку бы хлебнуть!

Но удачи — пожелаем. Нам не жалко.

Сами вы 300спартанцы!

Если одним из важнейших достоинств современного кино вы считаете зрелищность и филигранную постановку батальных сцен, обязательно сходите в кинотеатр на экранизацию популярного комикса Френка Миллера **«300»** (у нас этот фильм почему-то «растолковали» и перевели как «300 спартанцев», хотя и так видно, что не самураев). А затем запаситесь терпением и ждите, пока компания (разработчик и издатель в одном флаконе), созданная исполнительным продюсером упомянутой киноленты Томасом Таллом (Thomas Tull), не анонсирует чего-нибудь по мотивам упомянутого кинофильма.

Впрочем, мистер Томас имеет типично наполеоновские планы по вторжению в игровую индустрию, поскольку (на минуточку) начальные вливания в компанию составят как минимум 150 миллионов долларов, а дальше уж как пойдёт. По самым скромным подсчётам, под чутким руководством Митча Дэвиса (Mitch Davis) и Николаса Лонгано (Nicholas Longano), которые станут во главе компании (Томас Талл не собирается принимать непосредственное участие в разработках), в течение ближайших 5 лет будет выпущено 60–100 игроизаций. Подтверждением тому служат не только баснословные инвестиции, но и ряд успешно заключённых контрактов с ведущими киностудиями Голливуда. А если говорить ещё конкретнее, то уже сейчас ведутся работы по шести проектам одновременно. И среди них, конечно же, числится «300».

Запасаемся поп-корном и валидолом. Поскольку такой массовой штамповки в игровой индустрии не намечалось ещё никогда.

Железные новости

Дёшево, но сердито

Компания *nVidia* анонсировала новый набор системной логики **nForce 650i Ultra**, поддерживающий работу с процессорами Intel. Чипсет nForce 650i Ultra позиционируется в качестве основы для построения материнских плат, предназначенных для использования в бюджетных компьютерах. Набор логики поддерживает процессоры Core 2 Extreme (двуядерные и четырехъядерные), Core 2 Quad, Core 2 Duo, Celeron D и Pentium 4 с частотой системной шины до 1066 МГц. Допускается использование модулей памяти DDR2-800. По техническим характеристикам набор логики nForce 650i Ultra аналогичен чипсету nForce 650i SLI. Правда, в отличие от последнего, в наборе nForce 650i Ultra отсутствует поддержка технологии SLI. Поэтому на материнские платы, выполненные с применением этого чипсета, может быть установлен только один графический контроллер. Кстати, набор логики nForce 650i Ultra позволяет использовать один слот PCI Express x16, два слота PCI Express x1 и три слота PCI. Чипсет nForce 650i Ultra снабжен сетевым контроллером Gigabit Ethernet, высококачественным звуковым кодеком HDA (Azalia) и контроллером Serial ATA II с возможностью подключения четырех устройств и поддержкой дисковых массивов RAID уровней 0, 1, 0+1, 5. В наборе логики реализована фирменная технология nVidia MediaShield Storage, повышающая надежность хранения данных и оптимизирующая доступ к информации. Среди прочего следует упомянуть поддержку до восьми портов USB 2.0 и возможность разгона компонентов ПК. Материнские платы на базе чипсета nForce 650i Ultra будут продаваться по ориентировочной цене от 60 до 100 долларов США.

Источник: «*Компьюлента*»

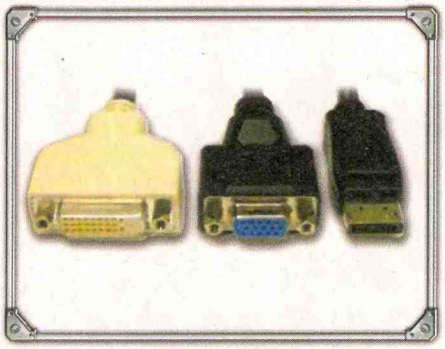
Что лучше?

В преддверии выхода флагманского решения компании *AMD* в области трёхмерной графики для игр, чипа **R600**, в Сети появляется свежая интригующая информация касательно его производительности. Как сообщается (без указания первоисточника данных, т.е. дальнейшая информация носит неофициальный предварительный характер), будущее топ-решение AMD R600 сморится довольно выигрышно по отношению к ASUS EN8800GTX Aquatank — текущему флагману компании NVIDIA. Напомним, что Aquatank — адаптер на чипсете GeForce 8800GTX с водяной системой охлаждения. Этот адаптер (частоты 630/2060 МГц) на 11% быстрее, на 12 °C холоднее референсных образцов. Итак, по данным источника, R600 (вероятно, имеется ввиду все-таки топ-версия X2900XTX) в номинале набирает 12500 очков в тесте 3Dmark06 (против 11391 у ASUS EN8800GTX Aquatank). При этом он был установлен в системную плату на чипсете i965P и работал в паре с процессором Intel Core 2 Duo X6800. При этом R600, не будем забывать, DX10 адаптер, а насколько хорошо он себя проявит в этом API узнаем наверное гораздо позже, а не 14 мая, когда R600 будет официально объявлен. Пока что рано судить, за счет чего R600 смог обойти 8800GTX, то ли драйверы в AMD наконец-то, довели до ума, то ли архитектура и впрямь настолько хороша, но зачем-то же AMD задерживала выход этого чипа.

Источник: *iXBT*

Про шнурки

Ассоциация *Video Electronics Standards Association* (VESA), рассматривавшая версию стандарта **DisplayPort 1.1**, сообщила о его принятии. Спецификация DisplayPort 1.1 добавляет поддержку High Bandwidth Digital Content Protection (HDCP) версии 1.3. Кроме того, работа DisplayPort 1.1 подразумевает низкий вольтаж и потребление энергии, а также минимальные наводки EMI. Интерфейс Dual link DVI обеспечивает пропускную способность порядка 10,8 Гбит/с, а порт DisplayPort 1.1, как отмечается, имеет примерно



вдвое более высокую производительность. Компактный разъем DisplayPort, по размерам примерно равный USB, может заменить разъемы DVI, LVDS и VGA и упростит подключение различных устройств, как говорят в VESA.

Источник: *iXBT*

Трубки на память

Компания *OCZ Technology*, специализирующаяся на высокопроизводительной оперативной памяти, представила модули **OCZ PC2-9200 Reaper HPC** (Heat Pipe Conduit) Edition. Как ясно из названия, в системе охлаждения модулей, помимо радиаторов, используются тепловые трубки, что, по мнению компании, повышает эффективность ее работы. Созданная специалистами OCZ Technology конструкция позволяет быстро отводить тепло от участков радиатора, расположенных рядом с наиболее чувствительными к перегреву элементами — микросхемами памяти. За счет этого, как утверждается, удается улучшить качества модулей, востребованные при эксплуатации на повышенных частотах, и повысить надежность работы. Модули PC2-9200 Reaper HPC (1150 МГц, CL 5-5-5) «оптимизированы для

новейших системных плат» и будут доступны в виде комплектов суммарным объемом 2 Гб (2x1024 Мб), рассчитанных на работу в двухканальных конфигурациях. Рекомендованное напряжение питания — 2.3 В. Как и в случае других модулей памяти OCZ Technology, новинки сопровождаются пожизненной гарантией.

Источник: *iXBT*

Закрытие колеса

Компания *Genius* представила на суд компьютерной общественности новую модель лазерного манипулятора «мышь»: **Traveler 355 Laser**, особенностью которой является применение в ней новой фирменной технологией скроллинга OptoWheel, реализованной в виде сенсорной панели, расположенной на месте традиционного механического колесика прокрутки и обеспечивающей плавные и точные движения. Сенсорная панель позволяет перемещаться по документам как вертикально, так и горизонтально, а так же прокручивать до 100 страниц в секунду. Использование оптического датчика позволяет быстро загружать любые электронные файлы и находить нужные страницы. В мыши Traveler 355 Laser применяется новейшая лазерная технология, обеспе-

чивающая более точное позиционирование, чем у светодиодных оптических мышей. Возможность изменения разрешения от 800 до 1600 dpi, в зависимости от нужд пользователя, обеспечивает оптимальную плавность и точность наведения курсора в играх и при работе с приложениями. В мае новинка должна появиться на нашем рынке, ее ориентировочная стоимость составит $40–45. Прощай, колесико прокрутки.

Источник: *3D News*

Красивый кроха — для компа неплохо

Представленное на днях шасси **Lanbox Lite** рассчитано на использование системных плат Micro ATX и mini ITX, большинства распространенных микропроцессоров верхнего сегмента, мощных графических ускорителей и полноразмерных блоков питания. Изделие доступно в двух модификациях, получивших обозначения VF6000BWS и VF6000BNS. Различие заключается в том, что у модели VF6000BWS в боковой стенке есть окно. Размеры корпусов — 300x430x230 мм, вес — 6.1 (6.3) кг. Внешнее оформление прямо указывает на то, что изделия предназначены для построения домашних ПК. Декоративная глянцевая черная поверхность передней панели в нижней части дополнена сеткой, улучшающей теплообмен внутри корпуса. Активную часть системы охлаждения образует 90-мм вентилятор (1500 об/мин) с синим светодиодом, расположенный в передней части корпуса, и два 60-мм вентилятора (1800 об/мин) — в задней. Опционально возможна установка третье-

го 60-мм вентилятора. Модульное устройство Lanbox Lite дает возможность извлекать любые компоненты, не разбирая корпус и не используя инструменты. Например, по утверждению компании, чтобы отделить от корпуса «корзину» для 5.25-дюймового накопителя, достаточно открутить два винта с накатанными головками. Шасси рассчитано на установку до двух накопителей форм-фактора 5.25 дюйма и до трех (одного — с выходом на переднюю панель) 3.5-дюймовых. В передней части корпуса нашлось место для двух разъемов USB 2.0, разъема IEEE 1394 Firewire и разъемов звуковой подсистемы HD-Audio.

Источник: *iXBT*

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

Мобильные новости

Крути педали

Компания *OYBike System* разработала систему сдачи в аренду велосипедов с помощью сотовых телефонов. Велосипеды компании размещаются в транспортных узлах — станциях метро, автостоянках, автостанциях. Каждый велосипед оснащен специально разработанным электронным устройством, который управляется с клавиатуры и имеет ЖК-дисплей. Это устройство блокирует замок, которым пристегнут велосипед. Зарегистрированный пользователь OYBike должен выбрать нужный ему велосипед, посмотреть код на дисплее и сообщить его в колл-центр OYBike, где ему в ответ сообщат пин-код для разблокирования телефона. Его также пришлю текстовым сообщением. После использования велосипед можно оставить на другой станции OYBike, послав в систему пин-код в знак окончания периода аренды.

Источник: «*Мобильный контент*»

SMS-признания

Любовь британцев к романтическим письмам закончилась — они перешли на романтические текстовые сообщения. Таковы результаты исследования, проведенного оператором *T-Mobile UK*. Согласно ним, 40% британцев заботливо хранят в своих телефонах любовные сообщения, а 46% говорят, что очень хотели бы получать романтические SMS, особенно стихи.

Наиболее сентиментальные пользователи младше 24 лет — 49% из них хранят в телефоне более 20 романтических сообщений, притом что среди людей старше 45 лет таковых только 16%. Среди женщин 40% опрошенных, а среди молодежи до 24 лет — 62% отмечают, что им легче говорить о своих чувствах по SMS, чем лично. А 19% мужчин считают поэзию наиболее романтичной формой коммуникаций.

Люди, которые встречаются со своим партнером меньше полугода, посылают больше всего романтических сообщений и электронных писем (82% и 61%). После пяти лет отношений эти показатели снижаются до 58% и 45%.

Чтобы поддержать в мобильных абонентах романтические стремления, T-Mobile объявил конкурс «Txt laureate» — на лучшие любовные стихи, написанные в формате текстового сообщения, то есть длиной не более 160 символов. Жюри конкурса составят менеджеры оператора и британский поэт Люк Райт.

Источник: «*Мобильный контент*»

Погуглим по мобилке?

Google усовершенствовал свой сервис мобильного поиска несколькими новыми функциями. Теперь пользователи смогут «собирать» себе мобильную домашнюю страницу, решая, какая информация будет появляться на ней: погода, биржевые сводки, фильмы, лента новостей и так далее. Эти блоки можно менять местами, изменять их набор и порядок. Источники новостей включают в себя BBC News, CNN, E!, ESPN, MSNBC, Time, Newsweek, NYTimes, Rolling Stone, Slashdot и Techbargains. Кроме того, Google заявляет, что теперь мобильный поиск будет более эффективным — результат будет достигаться меньшим числом кликов. При вводе названия места, информацию для которого нужно искать, сервис запоминает его. В результате образуется раскрывающееся меню с выбором мест поиска. Другая новая функция — изменение результатов поиска в зависимости от вида запроса, то есть более интеллектуальная его обработка.

Источник: «*Мобильный контент*»

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!

Телефонные забавы

В России набирает популярность новый вид развлечений для владельцев мобильных телефонов — интерактивные многопользовательские java-игры. Операторам они могут принести дополнительный трафик, а мобильным провайдерам — помочь подстегнуть интерес абонентов к контенту для сотовых телефонов.

Сразу несколько компаний друг за другом объявили о запуске в России интерактивных многопользовательских Java-игр для мобильных телефонов. Проект *Nival Online* и оператора «*МегаФон*» называется **Entis Fantasy**, а игра «*Мобайл-Инфокома*» и «*Евросети*» — **«Последний дозор»**.

Скачивать Entis Fantasy абоненты «МегаФона» могут бесплатно, основной доход оператор предполагает получать от генерации GPRS-трафика во время игры. По подсчетам специалистов, один игрок будет генерировать в среднем 0.7 Мб трафика в час.

«Последний дозор», доступен для абонентов всех российских сотовых компаний. Скачивание игры бесплатное, ежемесячная плата — около 125 руб (около $4.5). В месяц при непрерывной игре (до 12 часов в день) пользователи будут генерировать до 3 Мб GPRS-трафика. По мнению экспертов, потенциальная аудитория подобных игр в России составляет 6–12 млн абонентов. В прошлом году, по оценке iKS-Consulting, доход от мобильных игр в России составил 45 MUSD.

Источник: «*Сотовик*»

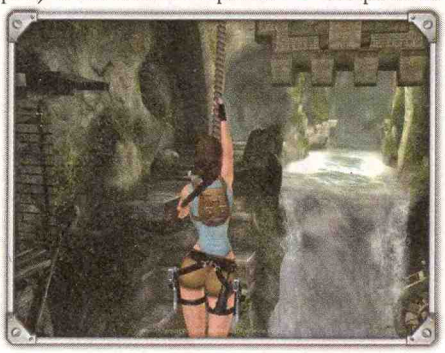
Адреса источников:
www.procontent.ru
www.sotovik.ru

Геннадий САПРЫКИН

LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Разработчик: Crystal Dynamics
Издатель: Eidos Interactive
Издатель на территории Украины: «Одиссей»
Дата выхода: весна 2007 г.

В далеком 1996 году вышел первый **Tomb Raider**... Нет, не так. В далеком 1996 году в нашу жизнь стремительно ворвался первый Tomb Raider. Он совершил, не побоюсь этого громкого слова, революцию в индустрии компьютерных развлечений. Здесь было все: и великолепная графика (на тот момент, естественно), и захватывающий сюжет, и интересные головоломки, и ураганный экшен. Но самым главным достоянием этой игры (а впоследствии и всей серии) была главная героиня — безгранично



сексуальная Лара Крофт. Вполне возможно, что именно эта девушка с объемной грудной клеткой и стала причиной невероятных продаж игры, исчисляемых семизначными числами. Естественно, команда разработчиков из **Core Design** не захотела упускать из рук курочку, несущую золотые яйца, и приступила к созданию многочисленных продолжений. Успех игры был замечен и в Голливуде — воротилам киноиндустрии пришла в голову отличная идея снять фильм о приключениях великолепной расхитительницы гробниц, а на главную роль они пригласили тогда еще малоизвестную, но перспективную актрису Анджелину Джоли. Идея-то была отличная, только фильм получился средненький. Но этот факт совершенно не сказался на сборах ленты, что очень порадовало кинопродюсеров и исполнительницу главной роли, которая, кстати, именно благодаря Ларе Крофт и стала известна миллионам.

Но вернемся к теме. В прошлом году, буквально сразу после выхода *Tomb Raider: Legend*, студия **Crystal Dynamics** объявила о возвращении к истокам серии. Речь идет о юбилейном переиздании самой первой части игры, а выход намечен на май этого года. К слову, переиздания хитов былых лет сейчас в моде — взять хотя бы стратегию Settlers II, обновленная версия которой вышла аккурат к десятилетию игры.

Сразу же спешу успокоить тех, кто подумал, что мы получим в свои руки ту же игру, что и одиннадцать лет назад, только с обновленной графикой и звуком. По заверениям Crystal Dynamics, нас ожидает не просто ремейк старой игрушки, а гораздо более полноценный и самобытный проект, пересекающийся с оригиналом только в ключевых сюжетных точках.

В игре будут развернуты совершенно новые, масштабные декорации, на фоне которых и станет раскручиваться сюжет, перекочевавший из Tomb Raider`96. Мы возьмем под свое управление молодую и амбициозную Лару, которая вознамерилась найти давно исчезнувшую цивилизацию — Атлантиду. Для этого ей предстоит пройти по многочисленным подземельям и гробницам, преодолеть хитроумные ловушки и посетить такие страны, как Перу, Египет и Греция. Естественно, опасность для нашей героини будут представлять не только ловушки, но и разнообразные противники — от летучих мышей до динозавров. Однако не стоит забывать, что это — переиздание первой части серии, поэтому арсенал для убиения врагов будет состоять всего из двух пистолетов, привычно висящих в кобуре Лары. Кстати, пару слов и о мисс Крофт — из главы в главу, а их обещает быть четыре, она будет путешествовать только в своём привычном походном костюме, состоящим из серых шорт и голубой майки. Впрочем, вполне возможно, что в игре будет присутствовать та же система бонусов, что и в «Легенде». В таком случае нам не стоит беспокоиться ни об ограниченности арсенала, ни о скудости гардероба.

* * *

В первой части, и это могут подтвердить многие игроки, от сюжета веяло некой искусственностью. Зная об этом, разработчики решили добавить в игру несколько свежих штрихов, что, по их заверениям, должно помочь истории стать более интересной и захватывающей. Но не думайте, что этими «новыми штрихами» станут ранее не виданные нами уровни — не дождетесь, господа! Новых уровней не будет, вместо них разработчики значительно обновили старые, добавив в них новые места и ловушки. Расхитители гробниц старой закалки вновь смогут посетить те же храмы и усыпальницы, что были представлены в оригинальной Tomb Raider, однако с поправкой на хардкорность — насколько я понял, ее ждать не приходится :(. А все из-за того, что нынешнее поколение геймеров значительно обленилось и готово бросить прохождение игры в том случае, если не получается обойти какую-то ловушку или решить какую-то головоломку. Именно по этой причине из игры были убраны все паззлы, которые требуют от нас наличия хоть каких-то умственных способностей. Вот так вот, господа хорошие, деградируем.

Что касается графики, то за нее можно не переживать — она перекочевала прямиком из Tomb Raider: Legend, что есть «вэри вэри гуд», потому как картинка в «Легенде» очень и очень хороша, особенно если включить поддержку опции next-gen. Если же говорить о физике, то ничего инновационного ждать не приходится: в игре будет присутствовать система, представленная

в прошлогодней игре, а именно — реалистичное взаимодействие с окружением (камни, стены, бочки и т.д.) вплоть до улетающих от нескольких выстрелов противников. Вполне привычное явление :). О звуке ничего не скажу, потому как он никогда не был сильной частью серии. Скажу лишь: «Спасибо, звук, за то, что ты есть».

* * *

Ну, вот мы и подошли к выводу. Сейчас трудно говорить о том, сорвет ли **Tomb Raider: Anniversary** банк и подтвердит ли известную пословицу «Все новое — это хорошо забытое старое» или же провалится так, как это было с TR: Chronicles и TR: Angel of Darkness. Будем надеяться на то, что разработчики сумеют успешно реанимировать творение Core Design. В любом случае прошлогодняя «Легенда» доказала всем и вся, что Лара и не думает уходить на покой, а это означает только одно — приключения продолжаются.

Разработчик: Cyanide Studios
Издатель: «Акелла»
Жанр: action/RPG
Системные требования: не объявлены
Дата выхода: июнь 2007 г.

Fres

LOKI

Diablo, Diablo… Полновластный и безоговорочный король жанра action/RPG, и этим сказано все. Сколько уже было попыток сместить с трона Великого и Ужасного? Не счесть, да и какая разница, если большинство из них не достигли даже сотой части того успеха, который сопровождал детище Blizzard.

Король до сих пор остается непобеждённым, но время вносит свои коррективы. Я все чаще слышу от молодых геймеров, игровой стаж которых составляет от силы год-полтора, что «графика страшная — фу, игра полный аутой». Может быть, именно поэтому у молодых и дерзких претендентов на трон с каждым годом становится все больше шансов. Не так давно «нью вэйв» дал нам Titan Quest — пожалуй, лучший на сегодняшний день Диабло-клон, которому всего чуть-чуть не хватило до вершины. На подходе еще целая плеяда многообещающих проектов, возглавляет которую детище **Cyanide Studios**.

Кстати, название компании-разработчика вам ни о чем не говорит? Если покопаться в воспоминаниях, на ум приходит их единственный проект. Зато какой! Я надеюсь, никто еще не забыл *«Лигу Хаоса»* — абсолютно сумасшедший полустратегический симулятор американского футбола в фэнтезийном антураже? Что подвигло французов на столь радикальную смену жанра — неизвестно, но факт остается фактом: **Loki** — чистопородная action/RPG в лучших традициях жанра.

Игровой мир основан на мифах и легендах древних народов, что очень сильно напоминает TQ. Не знаю, почему седая древность вдруг стала так популярна у девелоперов. Видимо, травку в одном и том же месте покупают…

Мифологическая тематика накладывает свой отпечаток и на сюжет. Здесь все стандартно, без изысков и излишеств. В роли главного злодея на сей раз выступает египетский бог Сет. Освободившись из заточения, шакалоголовый захотел подчинить себе человечество. Все как обычно. Для этого он заручился поддержкой еще нескольких богов, мифических чудищ и героев, а тех, кто ему не подчинился, задумал уничтожить. Естественно, такое положение дел не оставило равнодушными остальных богов, и в противовес армии Сета они посылают четырех героев.

Но не подумайте, что в Loki нам придется всю игру мотаться по раскаленным египетским пустыням и сталкиваться с египетскими же богами. Пересечение культур — одна из главных фишек игр, ведь за основу взяты эпосы сразу четырех народов — греческие, ацтекские, египетские и скандинавских племен. Как нетрудно догадаться, каждый герой представляет одну из этих культур. Выбор персонажа сильно скажется на стиле прохождения, т.к. таланты у подопечных абсолютно разные. Разделения на классы нет, но если присмотреться, то сразу заметно, кто здесь играет роли знакомых еще по «Диабло» паладина, амазонки и т.д. Судите сами: стойкий словно скала северянин крушит врагов в ближнем бою; греческая воительница посылает им приветы в виде копий и стрел; файерболлы посылает египетский маг, а ацтекская шаманка воскрешает мертвых, говорит с миром духов и призывает разнообразных тварей.

Разработчики обещают, что, выбрав протагониста, мы начнем игру на его родине и пройдем свою, отличную от остальных героев сюжетную линию. На моей памяти такого не было еще ни в одном Diablo-киллере. Хотя обещания обещаниями, посмотрим на реализацию.

Дабы как можно больше разнообразить процесс пребывания в игре, Cyanid`овцы помимо независимой для каждого персонажа сюжетной линии, обещают встроить в игру генератор псевдослучайных чисел, каждый раз создающий «с нуля» подземелья, оружие и экипировку (последние также различаются «по национальному признаку»). Все средства уничтожения, к слову, состоят из 2 частей — эфеса и лезвия, комбинируя которые и нанося руны, можно своими руками создать поистине уникальное оружие. Магов тоже не обделили. Многие заклинания очень необычны. Взять хотя бы спелл Exodus — мага окутывает пламя, и он на огромной скорости проносится сквозь ряды врагов, оставляя позади лишь обугленные тела. Или FireBreath, во время которого персонаж изображает из себя Змея Горыныча.

Бестиарий тоже основывается на древних мифах. То есть, встречи со всевозможными сатирами, гарпиями и прочими им подобными не избежать. Все монстры будут иметь те способности, которые им приписывают легенды. В роли же толстошкурых боссов мы увидим таких известных существ, как критский Минотавр, волк Фенрир, Лернейская Гидра etc.

Визуальная часть проекта выглядит более чем достойно. Пейзажи до боли знакомы — окружающий мир сильно напоминает TQ, но с чисто технической стороны Loki опережает детище Iron Lore. Движок поддерживает все современные технологии, включая AGEIA PhysX, а особое впечатление производят спецэффекты вроде дыма, огня и молний. В общем-то, сомневаться в состоятельности Loki по части графики не приходится, ведь даже в предыдущей своей игре французы, имея на руках минимум средств и еле живой RenderWare, сумели сделать настоящую конфетку. Хорошо они поработали и над видеороликами. Не «Близзард», конечно, но отстает не так уж и сильно. Музыка, основанная на этнических мотивах, которые лишь немного «освежили», как нельзя лучше вписывается в общую стилистику.

Loki? Loki!

Одна из самых претенциозных action/RPG сего года, которая вполне способна потеснить если не Diablo, то Titan Quest уж точно. Разумеется, если разработчики выполнят свои обещания. Но ведь у нас нет поводов им не верить, правда?

Осталось разобраться — при чем здесь Loki?

Геннадий САПРЫКИН

LIMBO OF THE LOST

Разработчик: Majestic Studios
Издатель: GMX Media
Жанр: adventure
Дата выхода: 2007 г.

Пятого ноября 1872 года капитан Бенджамин Бриггс и его команда отплыли на своем корабле «Мария Целеста» из гавани Нью-Йорка, направляясь в итальянский порт Генуя. 4 декабря того же года корабль был замечен капитаном Мурхаузом в шестистах милях к западу от Азорских островов. Мурхауз послал несколько человек на «Марию Целесту» узнать, все ли в порядке. То, что предстало их взору, вызывает горячие споры и по сей день: капитан, его жена, их двухлетний ребенок и еще семеро человек, находившихся на борту, бесследно исчезли — корабль был абсолютно пустым и заброшенным. Все было бы проще, если бы не один факт: у тех, кто прибыл на корабль, создалось впечатление, что «Мария» была покинута минут пять назад, причем в большой спешке — не исчезло ничего, кроме жизненно важных для моряков навигационных приборов и небольшой части провизии. Все остальное было на местах. Горели свечи, на тарелках осталась недоеденная еда. И если в другом случае можно было сослаться на нападение пиратов, то тут никто даже и не думал об этом, ведь пираты никогда не оставляют на корабле ценности, еду, груз. Да и корабли редко оставляют — либо топят, либо приватизируют. Вопросы все появлялись и появлялись, но ни одного ответа так и не последовало...

В 1969 году свет увидела книга Джона Уоллеса Спенсера, повествующая о тайне «Марии Целесты». Это было одно из первых произведений, которое породило ажиотаж вокруг Бермудского треугольника, а называлось оно **Limbo of the Lost**...

Вы думаете, что за основу одноименной игры был взят сюжет книги? Да нет, что вы. Думаете, благодаря этой адвенчуре вы сможете узнать, что же произошло с экипажем «Марии» на самом деле? Даже и не мечтайте! Думаете, вы сможете разгадать загадку Бермудского треугольника или хотя бы немного приблизиться к ответу на волнующий многих вопрос? Да, конечно же! А еще вы узнаете, существуют ли инопланетяне, куда пропала Атлантида и есть ли жизнь после смерти!

Я так понимаю, у многих уже назрел вполне логичный вопрос: «Так при чем же здесь "Мария Целеста" и зачем автор распинался, рассказывая нам об этой бригантине? Ему что, нужно было чем-то заполнить дырку в статье, прикрывая свою бездарность интересной историей?» Спешу вас заверить, это не так. Во-первых, я не бездарный автор, а начинающий :). Во-вторых, не следует торопиться, господа, всему свое время. Вы обязательно услышите ответ, но чуть позже, так как следует рассказать обо всем по порядку.

(Не)Бесконечная история

На дворе стоял 1994 год. Тим Краучер, в то время еще обычный фанат компьютерных игр, решил отвлечься от обсуждения современных игр и пересказать своему другу, а по совместительству и постоянному собеседнику Стиву Бовуису содержание только что прочтенной книги, в которой рассказывалось о печальной судьбе «Марии Целесты». Оба были настолько поражены историей, что в тот же момент начали мечтательно обсуждать процесс создания игры, названием которой было выбрано название книги — Limbo of the Lost...

...Мечты становятся явью. И вот, спустя несколько месяцев после вышеописанных событий, Тим и Стив приготовили демоверсию адвенчуры для платформы ATARI ST. Идея понравилась многим издателям, но все они попросили представить пред их ясные издательские очи полную версию игры. К такому повороту событий основатели и единственные сотрудники компании **Tri-Logic** были не готовы, но, тем не менее, тотчас же принялись за работу. Однако пока ребята трудились над проектом, ATARI ST благополучно отправилась на свалку истории, так как была вытеснена приставками Amiga 1200 и Amiga CD32.

Тим и Стив стоически выдержали удар судьбы. Они пригласили в свою компанию Лоренса Фрэнсиса, которому было поручено писать музыку и создавать различные головоломки для игры. Limbo of the Lost из текстово-графической адвенчуры превратился в point`n`click adventure с игровыми роликами и анимированными персонажами. Ребята из Tri-Logic Studios освоили технологии Amiga, успели сделать вступительный ролик, показать демо-версию на выставке в Лондоне и подписать контракт с издателем. Многое свидетельствовало о том, что игра наконец-то выйдет... Но этого так и не произошло, иначе зачем мне было бы писать превью? А знаете, почему долгожданный релиз не состоялся? Все очень просто — на приставку Amiga был повешен ярлык с надписью: «Хлам, старье и *ващще*».

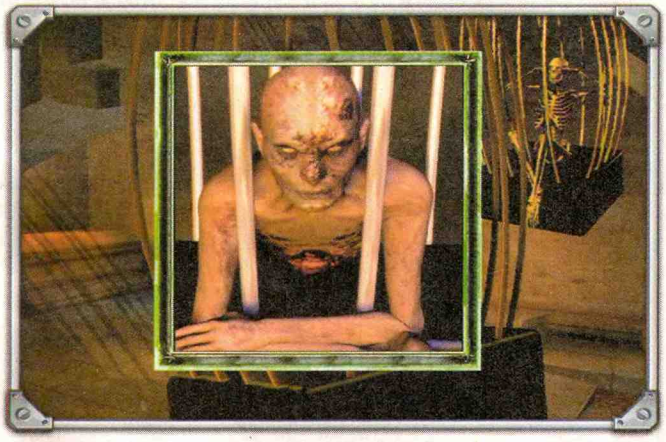
Но ребята сумели остаться на плаву. И вот, в 2003 году Tri-Logic Studios преобразовалась в **Majestic Studios**, а скромненький текстовый квест для приставок — в 3D adventure для наших с вами компьютеров. Все эти годы история развивалась, усложнялась, обрастала все новыми и новыми подробностями и теперь готовится стремительно ворваться в нашу повседневную жизнь. Не думаю, что история повторится в третий раз, и все ПК отправятся на металлолом (*Не зарекайся! — Прим. ред., купившего Xbox 360*), поэтому можем смело переходить к обсуждению сюжета этого долгостроя.

Что такое Лимбо и с чем его едят?

Лимбо — это место между небом и землей, что-то вроде чистилища. Сюда попадают души, которым было отказано в проживании на территории рая или ада. Центром этого, не побоюсь громкого слова, оригинального мира (согласитесь, оригинальностью индустрия компьютерных развлечений в последнее время не страдает) является Башня Потерянных Душ. В этом здании за семью вратами находится вход в Царство Теней. Если он будет открыт, а Книга Страданий распечатана, то наступит Армагеддон, а людские души будут обречены на вечные муки и страдания.

Вот уже на протяжении многих веков здесь, в Лимбо, длится противостояние между двумя братьями — Судьбой и Роком (в оригинале — Destiny & Fate). Но, как известно, противостояние не может быть вечным и должно рано или поздно закончиться полным и безоговорочным поражением одной из вовлеченных в него сторон. В данный момент развитие событий таково, что темные генералы Рока — Война, Смерть, Голод и Мор — уже открыли шесть врат в Царство Теней и теперь прилагают все усилия, чтобы открыть седьмые. В общем, плохие ребята побеждают.

Помните, я рассказывал про «Марию Целесту»? Так вот, волею Судьбы экипаж бригантины попал в Лимбо, и теперь капитану Бенджамину Бриггсу предстоит пройти через множество испытаний и добраться до самого верха Башни, чтобы запечатать Книгу Страданий,



как это ни странно, Печатью Страданий. Наша же задача заключается в том, чтобы помочь Бриггсу пройти каждые из семи врат, посетить 666 комнат (как вы уже наверняка поняли, суеверные люди за эту игру не сядут, а то вдруг во время прохождения 666-ой комнаты компьютер взорвется?), решить 1000 головоломок (игра ведь разрабатывалась больше десяти лет, именно поэтому такая внушительная цифра), спасти душу капитана и помочь бедняге избавиться от боязни пресмыкающихся.

Кстати, пару слов о геймплее: играть предстоит не за самого капитана, а за ближайшего соратника Судьбы, сопровождающего Бриггса в его опасном пути (во всяком случае, так говорят разработчики, хотя что-то мне подсказывает, что особой разницы между игрой за морского волка и за бестелесного призрака заметно не будет). Мы будем руководить всеми действиями Бенджамина с помощью панели интерфейса, на которой отображены следующие кнопки: *Чувство*, *Действие*, *Взглянуть* и *Взять*. При этом капитан будет волен поторопить нас в принятии решения, а то и вовсе отказаться от предложенного нами варианта решения загадки. Последние, к сведению, потребуют от нас наличия логики и воображения, а вовсе не знания мест произрастания эдельвейса (привет тебе, «Шерлок Холмс и секрет Ктулху»! (*И тебе привет, Геннадий! — Прим. Ктулху*)) и владения квантовой физикой.

Несмотря на жанровую принадлежность (mystic/horror), Limbo of the Lost вовсе не идет по стопам Fatal Frame или Silent Hill. Напротив, сами разработчики говорят о том, что их основной задачей является помочь нам вжиться в этот странный мир, а моменты, заставляющие в ужасе отпрыгивать от мониторов, будут здесь лишними.

Отдельных слов заслуживают NPC. Все персонажи в Limbo of the Lost неповторимы: они обладают собственной, ни с чем не сравнимой манерой речи, имеют свой собственный характер и наделены уникальной анимацией. И хотя красавцами и обаяшками их не назовешь (вряд ли вы воскликнете: «Какая прелесть!» при виде полуистлевшего дистрофика), что-то в них все же есть. У каждого из персонажей своя судьба, над которой вы вольны ры-

дать или смеяться (второе более вероятно, так как, по заверениям разработчиков, в игре много тонкого черного юмора). Некоторые не осознают, что уже умерли, остальные давным-давно привыкли к жизни в этом необычном месте. Но, хотите вы того или нет, все они знают о мире Лимбо намного больше вашего, поэтому не стоит пренебрегать их советами или просьбами.

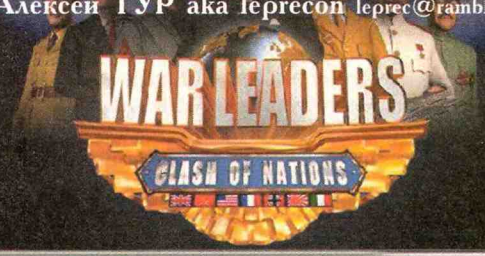
Очень порадовало то, что напрочь отсутствует возможность умереть или убить кого-либо — все в Лимбо либо уже мертвы, либо бессмертны (судьба нашего подопечного неизвестна). Сохранить игру можно будет в любое удобное для нас время, что тоже очень хорошо. Однако, по словам все тех же разработчиков, мы будем лишены привилегий сейва и невозможности проигрыша — последний уровень отнимет их у нас. Рассказывать о нем я не хочу, чтобы не разрушать интригу, однако обмолвлюсь,

что возможностей дойти до финала будет семь, хотя концовка будет одна и та же. Да-да, нелинейности ждать не приходится, но это не беда.

В заключение

Кое-что хотелось бы сказать и о графике: она очень и очень неплоха и, невзирая на то, что не дотягивает до картинки «следующего поколения», смотрится довольно хорошо. Несмотря на слова Bateau о том, что будь в «Сибири» плохая графика, она никому на фиг не нужна была бы, я заявляю: графика — это не главное в адвенчурах! А все то, что главное, в Limbo of the Lost есть.

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru



Разработчик: Enigma Software Productions
Издатель: CDV Software Entertainment
Жанры: strategy (real-time/Turn-based)/3D
Системные требования: необъявлены
Дата выхода: октябрь 2007 г.

Настоящий Военный Лидер

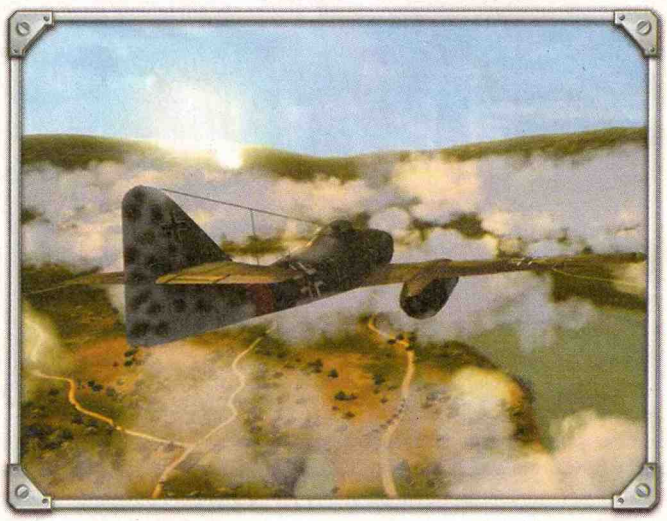
Ну что, господа мои тактики-политики, время настоящих мастеров стратегии настало! Это не я, это компания **Enigma Software Productions** говорит. Взяли они, видите ли, историю второй мировой войны, обработали ее по полной программе, все мелочи учли, все красиво перерисовали, затем несколько месяцев играли во все игры серии Total War и, не мудрствуя лукаво, заявили всему игровому сообществу: к октябрю 2007 года мы, горячие испанские парни, сотворим такую игру на тему Самой Великой Бойни прошлого, что ни в сказке сказать, ни рукой *обмахать*. Будут завидовать нам все, просить автографы, перекупать технологии, а мы будем на лаврах почивать и слушать, как вы наше новое творение хвалите. Неплохо сказано, верно? Но это опять же не я — это все «Энигма Софтвар» произнесла, а я лишь слегка ее слова переделал. Чтобы красочнее звучало. Хотя какие там краски, испанский пиар льется из всех щелей великого Интернета! Стоит только зайти на сайт, посвященный игре, как сразу проникаешься пиар-идеей разработчиков. Умеют они, нехорошие, себя на рынке продвигать, ой как умеют. Но ладно — это все вода. Приступим к соли.

Второй мировой войны не было. Хотя нет, не так — вторая мировая война была, но не такая, как мы себе ее представляем. Советские войска не успели, КГБ не рассчитал, и атомная бомба появилась уже в 1942 году. На вооружении какой страны? США или Германии? Или, возможно, все было не так плохо, и СССР везде успел? Мировые Лидеры изменили географическую карту мира, новые технологии пришли раньше, сотни тысяч людей схватились в смертельной бескомпромиссной схватке, не щадя ни себя, ни врага. Хотите во всем этом поучаствовать? В роли лидера или в роли солдата? В роли командира артиллерийского расчета или, может, капитана боевого крейсера? Променяете ли вы кожаное кресло президента на грубую рубаху простого автоматчика? Решение принять участие в кровавой бойне зависит только от вас, а компания Enigma Software попытается вам эту возможность предоставить в своей новой, свежесоздающейся игре по мотивам глобальных войн — **War Leaders: Clash of Nations**. По замыслу творцов эта гейма будет представлять собой некий аналог игр серии Total War, с декорациями на тему второй мировой. Простенько, как говорится, и со вкусом. Однако вкус вкусу рознь. Пообещать можно что угодно, но вот кто будет все это выполнять? Вернее — как? Давайте попытаемся это узнать — с помощью, конечно же, незабвенных демо-роликов, скриншотов и клочков интервью, мастерски разбросанных разработчиками по всему Интернету.

Их бин Я-Я!

Чего не знал Черчилль, не ведал Рузвельт, и о чем просто не подозревал Сталин, что было сокрыто от всех компаний мира и что явилось одним прекрасным днем разработчикам из Испании? Это графика. Качественная графика, способная поражать многих и достойно конкурировать с остальными, доказывая каждому конкуренту лично его полную несостоятельность. Графика, способная закрыть собой небеса и сгладить все угловатости юнитов, да так, чтобы глаз радовался, а душа пела. Такой графики в этой игре нет и, скорее всего, не будет. А жаль. Жаль, что стандартный, кое-как склёпанный графический движок — это все, на что способны на сегодняшний день господа создатели. Конечно, деньги — это двигатель всего, но не деньгами едиными… хотя, может, и едиными. Ну да ладно, особо скорбеть не будем — кому нужна классная графика в глобальных тактически-экономических стратегиях? Вон, «Европа Универсалис» всегда выезжала без нее. Шучу. Частично. Хотя, если в игре есть хороший геймплей, то, как известно, графическое и звуковое оформление медленно и уверенно переползает на второй план. Честно говоря, мне кажется, что в данном случае именно так все и будет.

Семь стран, принимающих непосредственное участие в войне, плюс около 19-ти «второстепенных», которых великая война заденет рикошетом, полностью интерактивная местность, ну и, само собой, обширнейшее дерево технологий — вот малая доля того, что обещают сотворить в своем новом проекте господа разрабы. И это не говоря об сумасшедшем разнообразии юнитов и о прицельном упоре на жизненную реалистичность всего происходящего на экране монитора, что идет у горячих испанских парней по умолчанию. В смысле по дефолту. То



есть на словах. А на деле советую посмотреть демонстрационный ролик, не обращая внимания на скрины и прочие отвлекающие мелочи. Там все сразу видно и понятно. Какая шикарная камера нам уготовлена, и как все это на Medieval 2: Total War похоже. Как юниты ужасно двигаются и насколько разнообразны поля сражений, как пехота в прямом смысле слова телепортируется в десантные грузовики и зачем в армии нужны медики. Все это можно хорошо обсмотреть со всех сторон, полюбоваться на компьютерных двойников лидеров прошлого, могучих и не очень, и в который раз задать себе вопрос: а оно нам надо? Попытаюсь на этот вопрос ответить в выводе.

Вывод

Надо. Думаю, что надо. Да, пока все выглядит сырым и корявым, да, студия-разработчик не сотворила до этого ни одного безупречного мегахита, да графика пока с трудом вытягивает на четыре с минусом, но ведь это только пока. Ведь до октября еще жить и жить, и кто знает, куда свободная испанская кривая выведет господ создателей? В болото потоковых игр или в тихое озеро заслуженной славы? Как бы то ни было, мы это узнаем в первую очередь, а что касается лично меня, то я хочу, чтобы у парней-криэйторов все получилось, и их глобальная стратегия вышла хорошей и качественной. Таких игр не хватает в последнее время.

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

Bateau & Вирджин КЕМПЕР

Окончание, начало см.: МИК № 6, 7 (272, 273)

П.О.С.П.О.Й.Л.И.М.

Всё-таки, как по мне, спойлить — весьма неблагородное занятие. Но в данном случае, боюсь, без небольших подсказок не обойтись, ибо за последние две недели мне в аську постоянно приходили одни и те же вопросы от наших читателей. Большинство интересовалось концовками, а точнее — истинными концовками, которые раскрывают игроку глаза на личность Стрелка и помогают в конце концов понять, что же происходит на удивительном, но опасном кусочке земли под названием Зона.

Для тех, кто не смог прочитать прошлый материал, я напомню, что всего в игре семь концовок. Пять из них являются ложными и по сути зависят от поведения игрока в зоне. Присоединились к первому лагерю сталкеров? Получите и распишитесь, концовка ложная: одна штука, инструкция по использованию в комплект не входят, батарейки прилагаются, не кантовать. Не понравились наполеоновские планы одного лагеря, присоединились к другому? Аналогично. Нахомячили к концу игры целый рюкзак денег? И это зачтётся (кстати, как по мне, то сама глупая концовка из всех доступных).

На истинные концовки стиль игры не влияет никоим образом. Был ли игрок честным и благородным сталкером, помогал ли он своим собратьям по профессии или же, наоборот, занимался гоп-стопом, убивал юных сталкеров направо и налево — это никак не скажется на истинной «финита ля комедия». Хоть бабушку через дорогу переведите. Истинный финал будет зависеть только от выбора, который вам предстоит сделать в конце, когда все тайны уже будут раскрыты.

Теперь немного подробнее.

Вопрос первый: «Я посмотрел один из роликов ложной концовки. Как мне теперь посмотреть нормальную?» Если у вас нет ранних сейвов, где герой еще не успел пробраться на территорию ЧАЭС, то никак. Хотя, в принципе, можно воспользоваться консольной командой **`jump_to_level номер и название уровня`** *(например, jump_to_level l08_yantar)*, но лично меня подобная хитрость не спасла. Когда потом я возвращался обратно, при переходе в локацию Припять игра начала вылетать. Перезагрузки и переустановка игры не помогли и попасть обратно в реактор я не смог. Попробуйте сами. Возможно, у вас все сработает нормально, но я бы рекомендовал просто начать с начала и пройти все заново.

Вопрос второй: «Что нужно сделать, чтобы увидеть нормальную концовку?»

После того как вы побываете в научном комплексе Янтаря (там, где куча зомбированных сталкеров) и найдете тело одного членов команды Стрелка, Призрака (Ghost), вы сможете прочитать его дневник, из которого узнаете о тайной встрече некоего доктора и проводника. В дневнике будет написано, что проводник будет ждать Призрака в разрушенном доме, неподалеку от лагеря сталкеров, возле Кордона. Выбираемся из лаборатории и топаем обратно к самому первому лагерю, в который вашего героя притащил на своем горбу неизвестный сталкер. Возле поселения действительно есть дом. Он должен быть вам знаком по одному из первых заданий, в котором необходимо было переговорить с Лисом (Fox) и выведать у него информацию касательно Стрелка. На том же месте теперь будет сидеть еще один сталкер. Если с ним поговорить, то он расскажет, что доктор ожидает всех в логове Стрелка. Эта локация тоже должна быть вам знакома. Именно там когда-то вы искали Стрелка, но обнаружили лишь флэшку за картой и модернизированный АК. На всякий случай все же напомню, что попасть в логово можно через канализационный люк (один возле Агропрома, второй на военной базе).

Карабкаемся снова в комнату, где обитал Стрелок и… Ну, дальше спойлить особо не буду, дабы не портить общее впечатление. Скажу только в общих чертах. Герой встретится с тем самым Доктором. Доктор расскажет много интересного и укажет координаты тайника в гостинице Припяти, в котором лежит очень важный научный прибор. Собственно теперь ваша задача — отыскать это самое чудо научного воображения, а далее уже можно идти и в реактор.

После того, как вы спуститесь в подземные тоннели, ведущие к реактору, у вас появится возможность увидеть истинную концовку. Поднявшись по каменной лестнице (попутно расстреливая всех, кто вам мешает), вы можете свернуть налево, пройти к реактору и полюбоваться ложным финалом, но если повернуть направо и пройти еще немного, то можно обнаружить неприметную нишу, там будет лестница. Поднимитесь по ней и подойдите к двери. Найденное ранее чудо-устройство начнет разблокировать замок на двери. Как только процесс будет закончен, вам откроется дополнительный, секретный уровень. После прохождения этого этапа игрок получит все ответы на все возникшие раннее вопросы. А вот тут появляется тот самый выбор, о котором я писал выше. Выберете одно — посмотрите один из правильных роликов, выберете другое — получите в свое распоряжение еще один секретный уровень, пройдя который, будете лицезреть второй ролик истинного окончания саги.

Вот, собственно, и все. Напоследок хотелось бы еще дать небольшой совет тем, кто несмотря на выполненные условия все же захочет чисто ради интереса посмотреть ложный финал.

Как уже писалось в прошлой статье, в игре есть небольшой дисбаланс, из-за которого пропадает надобность в местных деньгах, поэтому к финалу у главгероя на счету скапливается весьма круглая сумма. Подобный факт приведет игрока к самому скучному ложному окончанию. Поэтому, мой вам совет: перед тем, как топать в При-

пять, потратьте на что-нибудь большую часть денег. Остаться должно не больше пятидесяти тысяч, иначе так называемый «скрипт Скруджа Мак-Дака» все же сработает.

А.Д.В.О... блин, нафиг эти заголовки

Пожалуй, мы уже написали о «Сталкере» (простите, точечки между буквами — эта дань копирайтам — уже поднадоели) достаточно, все-таки уже третий материал. Да и вы сами уже имели возможность поиграть и пройти (даже не один раз) эту замечательную (я подчеркиваю) игру. Поэтому дальше я буду исходить именно из таких соображений — вы сами уже составили свое мнение, равно как и сотни тысяч игроков по всему миру.

Это, кстати, ни разу не преувеличение, поскольку по показаниям сайта **gamerankings.com** украинский долгострой получил... 83%. Для тех, кто не в курсе, уточню, что этот сайт не выставляет собственной оценки, а вычисляет среднее арифметическое среди оценок большинства западных игровых ресурсов и изданий. Как мне кажется, такая широкая интерполяция показывает более-менее адекватную оценку, которая, кстати, один в один соответствует результатам голосования на российском *AbsoluteGames* (на данный момент 3800 голосов и те же 83%). Но это если говорить о более-менее общей картине. А если глянуть, что творится в геймерско-рецензентской среде, когда копнешь поглубже, можно только порадоваться тому, что наш журнал принципиально не ставит играм какие-либо оценки. Честно. И не будем ставить впредь.

Пожалуй, нет ничего проще, чем впасть в какую-нибудь крайность, не говоря уже о сугубо субъективных колебаниях, зависящих от конкретного человека. И будь то обзор-рецензия от опытного автора или простой пост на форуме с впечатлениями рядового геймера — в сухих цифрах рейтинга, выставленного одним человеком, не увидишь всех «за» и «против», которые повлияли на эту оценку. А уж в случае с таким резонансным проектом, как «Сталкер»...

Вы только не подумайте, что я сейчас начну спорить с некоторыми одиозными коллегами, нет, просто мне кажется, что сейчас самое время собрать мысли воедино и по примеру **gamerankings.com** интерполировать все то, что я прочитал в чужих обзорах и на различных форумах. Естественно, через призму своей субъективности. Но я буду стараться.

Разбитые надежды (Oblivion Lost, типа)

Не секрет, что первоначальный дизайн-документ «Сталкера», отраженный в первых пресс-релизах GSC, посвященных этому проекту, до рези в глазах напоминал то, что товарищ Талер называет ИСМ (Игра Своей Мечты). Открытый мир, живые NPC, полная свобода действий, машинки, артефакты и прочая и прочая... Те, кто не ознакомился со списком *фича-катов*, накопившихся к долгожданному (очень долго и очень жданному) релизу, безусловно были разочарованы. Но в первую очередь хочется поставить точку в другом вопросе, не касающемся геймплея напрямую.

Многие, очень многие русскоязычные игроки выражали недовольство тем, что ни в титрах, ни где-либо еще GSC не выносит благодарность и вообще не упоминает имен Аркадия и Бориса Стругацких. Конечно, мир «Сталкера» от GSC — это далеко не «Пикник на обочине», и даже не «Сталкер» Тарковского (который тоже очень сильно отличался от первоисточника). Но всем ясно и без лишних пояснений, что не будь Стругацких, не было бы и этой игры. Вернее, игра должна была появиться, все-таки наш геймдев дошел до того уровня развития, на котором пора делать проекты AAA-класса без каких-либо оговорок. Но это была бы совершенно другая игра.

Сказать, что мы (не только редакция, но и практически все, кого я знаю) уважаем Стругацких и любим их книги — значит ничего не сказать. Поэтому предположить, что GSC могли наплевательски отнестись к людям, из творчества которых они черпали вдохновение, я не мог. И теперь, чтобы развеять все сомнения, просто процитирую слова *Антона Большакова*, лидера проекта «Сталкер».

«Я лично связывался с Борисом Натановичем и просил рассмотреть возможность покупки авторских прав на «Пикник на обочине» для игры. Приложил к письму описание игры, скриншоты. В процессе общения Борис Натанович сообщил, что готов был бы помочь, но на тот момент это было уже невозможно. Такие права были проданы около 15 лет назад. С этого момента любые линки в игре на произведения и авторов были невозможны по юридическим причинам. Почему — не буду объяснять. Кому будет нужно — спросите у юристов».

Вот так-то. А от себя добавлю, что права были проданы кинокомпании Columbia Pictures, которая известна своей страстью к перекручиванию лучших образцов советской фантастики «на свой лад». Вспомните тот же «Солярис». Я лично заснул примерно на двадцатой минуте просмотра. Впрочем, кому-то эта тягомотина могла понравиться больше, чем фильм Тарковского, не спорю. Ведь там играл доктор Оушен... то есть Джордж Клуни, ага.

Ну, а теперь вернемся к тому, что касается непосредственно нас с вами — игровых аспектов «Сталкера» от GSC. Самой распиаренной фичей этой игры является, пожалуй, система симуляции жизни, так называемый A-Life. Разработчики обещали независимое поведение NPC и монстров, которые занимались бы своими делами и адекватно реагировали бы на действия игрока. Не знаю, чего ожидали другие, но я (равно как и многие игроки, с чьим мнением я успел ознакомиться) получил примерно то, чего и ожидал. Естественно, с некоторыми оговорками. Все претензии противников «Сталкера» остаются в силе — действительно, сталкеры бродят по Зоне фактически бесцельно, они не ходят за артефактами и даже не подбирают те, которые валяются прямо на их пути. «Гопники» тоже не отличаются «умом и сообразительностью», цель их пребывания в Зоне тоже остается нераскрытой. Но, с другой стороны, все это броуновское движение приводит к тому, что ситуация на картах постоянно меняется. Сегодня на этой полянке бродили дружественные сталкеры, которые наткнулись на стаю собак. Один погиб, второго игрок «откачал» аптечкой. А на обратном пути тут же можно натолкнуться на военный патруль — а это уже гарантированные проблемы. Таким образом, большая часть стычек на открытых картах получается спонтанной и непредсказуемой. К тому же приятно, когда вступаешь в тяжелую перестрелку, и тут к тебе подключаются проходившие мимо товарищи... Лучше всего A-Life заметен на так называемых «удобных точках» — местах, где сталкеры всех мастей предпочитают организовывать «лагеря». Как правило, там находится пресловутая «горящая бочка», вокруг которой они садятся, травят боянистые анекдоты, играют на гитаре (блин, как было бы круто, если б они еще и пели!) и едят колбасу прямо через противогазы (тут, конечно, можно упрекнуть GSC, мол, чего стоило сделать так, чтобы сталкеры в повязках и противогазах просто не ели?). Так вот, стоит освободить такую точку от «гопников», и сюда, скорее всего, забредут нейтральные сталкеры, которые станут гарантией свободного прохода игрока по этой территории. Но тоже не факт — проходящий мимо армейский патруль запросто перебьет их всех. Или большая стая диких тварей...

A-Life есть, и он работает. Пожалуй, это главное достижение разработчиков, не считая, конечно, потрясающего левел-дизайна. И не

стоит сейчас придираться к огрехам, описанным выше, суть не в этом. Просто «Сталкер» стал первым (вдумайтесь в значение этого слова!) шутером, в котором игрок действительно не знает, что его ждет впереди. И каждое новое прохождение отличается от предыдущего не только из-за того, что игрок может действовать не так, как в прошлый раз, а просто потому, что действует A-Life. Нечто подобное действительно было в «Космических Рейнджерах», вот только раболепного поклонения перед той системой у меня почему-то не появляется. Все-таки жанры слишком уж разные, а если провести сравнение «Сталкера» со свежими RPG из «высшего эшелона» (ну, скажем, Gothic 3 и Oblivion), то по симуляции жизни оно будет явно не в пользу последних. И пускай в «Готике» персонажи более натурально сидят возле костра, пропалывают грядки и отправляются спать по ночам (сталкеры, кстати, тоже спят — проверьте развалины рядом любым мало-мальски крупным лагерем), на геймплей это практически не влияет.

Неужели все так чудесно и розово? Нет, конечно. Несмотря на изрядный срок разработки, A-Life все еще сыроват и требует тщательной шлифовки напильником. Например, тот же респавн, на который жалуется немалое количество игроков. Впрочем, умные ребята по всему миру уже наштамповали кучу модов к «Сталкеру», которые уменьшают скорость респавна и меняют массу других параметров (в частности, разброс при стрельбе, соотношение цен и ассортимент у торговцев, а также многое другое). Все это хорошо, но фундаментальное улучшение A-Life возможно лишь в *S.T.A.L.K.E.R. 2*, а он таки грядет, это очевидно. Ни один здравомыслящий разработчик не станет хоронить такой успешный бренд. И что нас ожидает в сиквеле к лучшему пост-советскому шутеру, можно только догадываться. И глотать слюнки. А пока…

Пока A-Life работает не так, как хотелось бы, но работает. И это главное. При этом свободный AI временами «клинит» (особенно в тот момент, когда противник теряет игрока из виду — думаю, вы хотя бы раз наблюдали толпу NPC, сгрудившуюся возле последней точки, в которой они вас видели; кстати, туда первым делом обычно летит граната :)), и над этим GSC тоже стоит потрудиться. Ведь круто же. Действительно круто выглядят перестрелки на открытой местности, где спрятаться особо негде!

В одном шаге от ИНМ

Для справки: ИНМ — Игра Нашей Мечты

Черт их разберет, эти отношения GSC и THQ. Не секрет, что без мудрой руки мирового издателя «Сталкер» мог бы вовсе не выйти. Но та же самая «мудрая рука», вооружившись страшным оружием под названием *фича-кат*, выбросила из диздока несколько очень важных пунктов. Причем, как показали изыскания, проведенные в файлах игры, вырезано не только то, что было в планах, но и то, что уже фактически было в игре. В частности, пресловутые четырехколесные средства передвижения, куча второстепенных квестов, диалогов и даже цельная локация, известная как «Мертвый город». Очевидно, что все вышеперечисленное не укладывалось в игровой баланс после отказа от каких-то других фич, но все-таки, какой запас для аддона, господа!

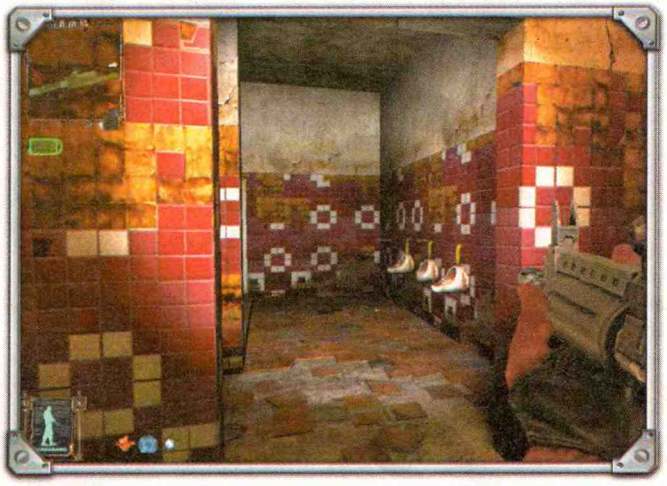
Кстати, о дополнительных квестах и о сюжете в целом. Я уже упоминал в прошлой части обзора по «Сталкеру» о том, что некоторые сюжетные миссии и локации сделаны так, что аж дух захватывает. Но они коротки до неприличия. А сайд-квесты скучноваты, да и смысла в них особого нет. Денег хватает и так, единственная причина, по которой во время второго прохождения я брался за их выполнение — это повод побродить по Зоне, разведать все ее закоулки. Все-таки логичнее делать это с каким-нибудь квестом в активе, чем просто так. Но прямо скажу, что в этом направлении у GSC просто непаханое поле — «Сталкер» не нуждается в RPG-характеристиках, их роль отлично выполняет разнообразное оружие, снаряжение и артефакты. Но если добавить в игру побольше толковых сайд-заданий, ни у кого язык не повернется сказать, что «Сталкер» — это просто шутер, разве что с революционным, но недоработанным AI.

Вот, кстати, еще один момент, который вызывает нарекания игроков. В других проектах скрипты присутствуют везде, но только в «Сталкере» каждый из них виден настолько ярко. Впрочем, надеюсь, что мне не нужно пояснять, почему так происходит.

Избавиться от скриптов, не жертвуя основным сюжетом, пожалуй, не получится. Но сделать их более *мягкими* и ненавязчивыми тоже не помешало бы.

Послесловие

Говорить об этой игре можно долго, очень долго. И спорить о достоинствах с недостатками — тоже. Впрочем, очевидно одно — до сих пор не было на просторах бывшего СССР игр подобного уровня, вызвавших настолько мощный резонанс. В первый же день после релиза некоторые форумы были «забиты» посетителями «под завязку». Количество постингов исчислялось тысячами, причем не только в обсуждениях самой игры, но и в темах, посвященных модостроению. Уже сейчас в Сети можно най-



ти несколько десятков любительских модификаций, меняющих параметры игры, но если GSC выпустит в свободное пользование инструментарий для работы с игровым контентом, нас ожидает настоящий сталкеромоддерский бум.

А это таки о чем-то говорит…

Только для GSC

Ребята, то, что вы сделали, пока трудно понять и оценить. Пройдет год-другой, и только тогда можно будет расставить все точки над «i», хвостики над «й» и двоеточия над «ё». Но для нас «Сталкер» уже сейчас является примерно тем же, чем и Шевченко (который Андрей), Бубка (который Сергей) и Яна (которая Клочкова).

А напоследок, думаю, стоит еще раз процитировать Антона Большакова:

«Я делал эту игру, как и еще более 100 человек за все время ее разработки. Пишу из-за всех нас. Я горжусь полученным результатом и работой этих людей. Результат может нравиться, может нет. Но выложились по максимуму. Чего в игре не будет, честно говорили.

А вот за что стыдно — так это за баги и недочеты. Но! Последние 6 месяцев игру тестировало около 60 профессиональных тестеров. Сделано максимумом доработок по куче плей-тестов. И голд-мастер ушел только с одним багом категории А и десятком категории В. Все баги, которые появились позже у людей, были для нас новыми. Плюс на PC всегда непросто — сотни тысяч конфигураций, старых драйверов и т.д. Все силы сейчас брошены на исправление ошибок и суппорт. Никто в отпуск не поехал. Сам сижу до позднего вечера и помогаю игрокам. Когда схлынет суппорт, очень внимательно проанализируем фидбэк. Помимо собственного видения развития игры, учтем все здравые мнения.

Всем, кто участвовал в разработке, еще раз повторю — вы лучшие, мы сделали классную игру.

А теперь назад к работе...»

Комментарии излишни.

Morte & Shaman AD

SILVERFALL

Разработчик: Kyiv`s Games
Издатель: Monte Cristo
Жанр: RPG
Системные требования:
✓**минимальные** — P 4-2.0 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео;
✓**рекомендуемые** — P 4-3.2 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, 512 Мб видео

Притащив с собой небольшого робота и дикую зверюшку, Silverfall постучал в дверь. Дождавшись приглашения, он побрел к компьютеру. Оригинальный внешний вид гостя приятно радовал. Перепачкав всю комнату (на ковре осталась целая тропинка из следов глюков), он неуклюже забрался на «рабочий стол». Вот так пришел очередной внучатый племянник великой «Диаблы».

Абзац всем заголовкам

Да уж, как ни крути, а воздержаться от названия Diablo в обзоре нового hack&slash`а вряд ли получится. Хотя в этом отчасти виноваты и сами разработчики, ведь каждый очередной хит (приставка «недо» опциональна) данного жанра — банальный клон творения Blizzard`ов, только в другом антураже, плюс несколько второстепенных фич. Конечно, это не критично, и бросаться камнями за такое в девелоперов не стоит. Но к n`ному проекту оскомину уже набило. Вот наши соотечественники из Kyiv`s Games и решили слегка освежить старую песню о главном. Результат вышел довольно неоднозначный...

Дальше можете не читать, если вы буквально молитесь на Diablo 2 (и жанр в целом) или жуткий патриот, сделавший на спине наколку «підтримаємо вітчизняного виробника». Можете смело покупать Silverfall по названным выше причинам. Остальные читают дальше.

А читать много не придется: следуйте по интересующим вас пунктам и решайте, стоит ли киевский hack&slash потраченых денег/времени. Поехали.

* * *

Итак, если вы расцениваете все игры исключительно как потенциальный тест своего компьютера, то сразу же перепрыгивайте к посвященному графике пункту **10**.

Если же вам абсолютно не интересно вникать в подробности, касающиеся этой игры, и вы хотите просто прочесть лирическое отступление, написание которого было спровоцировано эмоциями, вызванными игрой, то отправляйтесь к пункту **18**, предварительно просмотрев текст, выделенный курсивом, в начале и в конце статьи.

Если вы открыли текущий обзор, чтобы прочитать вывод, то пройдите к пункту **19**.

Если вы собираетесь прочесть полный обзор, то переходите к пункту **index_1283\46**.

* * *

index_1283\46. Ввиду последней моды использовать геймеров в качестве бесплатных бета-тестеров, для начала задайте себе вопрос: боитесь ли вы глюков, а если да, то насколько?

Варианты:

✓ *Нет, не боюсь. Я страшнее, поэтому они боятся меня.* Отправляйтесь к **1**.

✓ *Ужасно боюсь, после третей «Готики» почти начал заикаться.* Пока не поздно, следуйте к пункту **2**.

✓ *Боюсь, но не так страшен глюк, как его неофиты на форумах рисуют.* Обязательно загляните в **3**.

* * *

1. И правильно делаете, что не боитесь, хотя и стоило бы. Поберегите нервы, скачайте патч 1.16. С ним спокойней. Жаль, весит он под 100 мегабайт. А с версией 1.0 у вас будет настоящий шанс испытать свое мужество. Мы уже скрестили за вас пальцы... на ногах. Отправляйтесь на осмотр внутренностей проекта (**5**), чтоб хоть знать, ради чего страдать пытаетесь.

2. Похоже, что эту игру вам лучше обойти стороной, а то ведь не только заикаться будете, но и поседеете. Хотя если вы вдруг оптимист, то возвращайтесь в **1** и выбирайте другой вариант ответа, авось глюки стороной обойдут.

3. Согласен, но все же без патчей не обойтись. Так что, вооружившись слоганом «Я глюки разгоню руками», лезьте в Интернет и тащите оттуда последнюю заплатку. От всех ошибок она, конечно, не спасет. Описания тех, что остались, хватит еще как минимум на четверть Советской энциклопедии. Но критические глюки вас не посетят, а это главное. Тем, кому интересно какие баги бывают и как с ними бороться, идти на **4**, остальным прямиком на **5**.

4. А глюков тут много. Мелкие и не очень баги вылазят то тут, то там. Бывает, аватар застрянет после загрузки по пояс в земле или напарники упрутся лбом в невидимую преграду и напрочь откажутся следовать дальше. Выбивает при переходе в новую локацию? Возможно, что ее просто нет. Во избежание таких инцидентов при инсталяции отключите все файерволлы и антивирусы, потому что Nod32, например, может посчитать определенные файлы инфицированными и заблокировать установку. В крайнем случае, вручную скопируйте их с диска в папку с игрой. От графических глюков можно попытаться избавиться с помощью смены драйверов и DirectX`а, а вот от несрабатывающих скриптов спасет разве что перегрузка, а то и переустановка всей игры. Но что же мы все о грустном да о грустном, давайте посмотрим, что из себя представляет Silverfall (**5**). Тем более, что он того стоит.

5. По своей сути Silverfall — это классический hack&slash. Начинается игра с создания персонажа. (Кому неинтересно, могут смело направляться к пункту **1.6**.) Разгуляться особо негде. Есть четыре расы: люди, эльфы, тролли и гоблины. Объяснить, какие между ними различия, кроме внешнего вида, разработчики не удосужились. Можно выбрать пол для своего протагониста(стки). Интересно, кто-то будет играть гоблиншей? Выглядит она очень забавно.

Настройке поддается только внешний вид, а именно: тип лица, цвет волос, кожи, прическа. Поигравшись с этими параметрами, можно добиться чуть ли не настоящего героя комиксов. У меня почти Капитан Америка вышел. Только худой и ушастый.

Желающие выяснить, «а нафига же я мозоль на указательном пальце натер», могут подробнее узнать о сюжете, повернув к пункту **7**. То же самое, но в краткой форме — **8**. Сторилайн вам нужен как зайцу стоп-сигнал? Тогда проходите за главным блюдом — прокачкой (**9**).

6. Да вы что, издеваетесь? Как это неинтересно? Action/RPG — это же все таки ролевая игра, хоть и упрощенная до неприличия. И герой здесь — одна из важнейших составляющих. А ну марш назад в пункт **5**. Изуверы могут плюнуть на меня и сразу отправиться качаться (**9**).

7. Подача сюжета категории «враги сожгли родную хату» начнется с тренировки. В распоряжение игрока ненадолго дают «взрослого» Архимага. Так одним ударом девелоперы убили

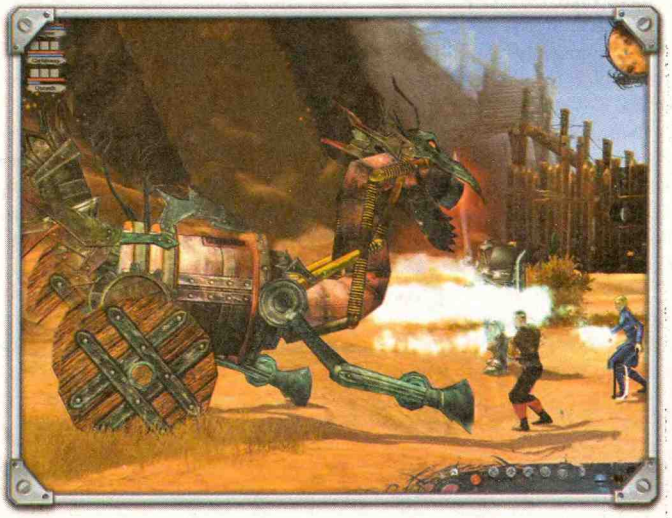
сразу трех зайцев — дали освоиться с управлением, показали, что может вырасти из вашего желторотика, который пока и первый уровень не осилил, а заодно и интерактивный эпилог влепили.

В фэнтезийном мире с элементами паропанка жил-поживал славный город Silverfall. Хороший был город, архитектура симпатичная, пейзажи живописные, люди приветливые, посмотреть есть на что. Первое место, которое следует посетить в отпуске. Но вдруг из-за зеленых холмов... хотя, может, и из мрачных болот или древних пещер... в общем, карта на уровни разбита, которые грузятся не очень быстро, так что из «непонятно откуда» появилось зло. Да и к тому же такое древнее, что даже древнее, чем самая древняя профессия. И прошлись Темные легионы огнем и мечем по землям королевства, и, понятное дело, наш любимый городок в стороне не остался. Перепахали его вдоль и поперек, семя страха посеяли, мужчин на консервы, женщин и детей на полуфабрикаты пустили. Над Архимагом надругались... цинично... с фантазией... и превратили его сосуд для древнего зла и... и понеслась. Ваш герой с упорством Рэмбо (Сталлоне, кстати, выглядит посимпатичнее троллихи и гоблинши, хоть и мужик) будет объяснять всему злому и древнему, кто в доме хозяин, а кому пора восвояси. Сюжет убог, банален и прост, как пять копеек, несмотря на то, что сама идея окружающего мира довольно свежа. Дело в том, что кроме злобных легионов, пагубно влияющих на подрастающее поколение и окружающую среду, у народов Королевства достаточно своих проблем. Ведь техника и природа ну никак не могут ужиться вместе. А если сюда и магию добавить, то та еще гремучая смесь получится. Что-то наподобие фэнтезийного примера расовой нетерпимости.

Следить за развитием истории придется исключительно читая куцый текст в рамочках. На ролики не хватило денег (парочка обзорных не считается), а может, просто поджимало время. В любом случае, отправляйтесь к пункту **9**.

8. В город пришел песец. Вы герой. Песец должен умереть... Просто так песец не умрет. Добивать придется несколько раз, но на то ведь и герои нужны. Краткость — сестра таланта и брат маразма, а вам к пункту **9**, потому что для умерщвления песцов надо качаться.

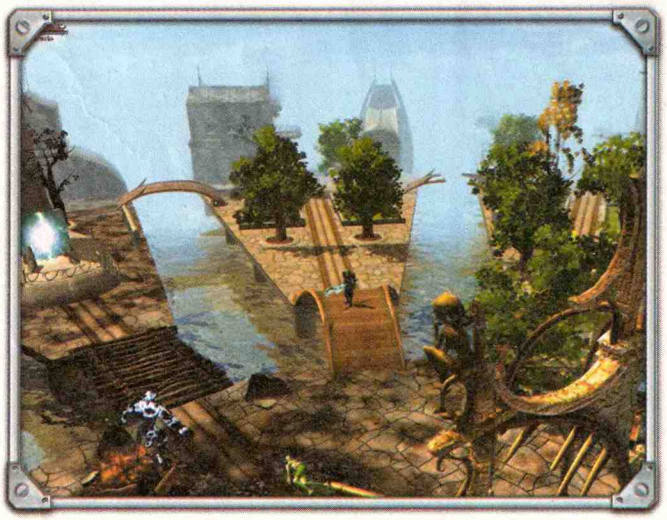
9. Система улучшения параметров персонажа в сравнении с той же «Диаблой» не претерпела особых изменений. Вас ожидают знакомые основные характеристики и древа умений плюс мелкие, но от этого не менее приятные нововведения. Основ-



ных характеристик четыре штуки, к ним относятся *сила*, *телосложение*, *ловкость* и *интеллект*. Туда же можно отнести и показатель предрасположенности к технологии или магии (*мировоззрение*). Он сделан по тому же принципу, что и аналогичный бегунок из KotOR, отвечающий за светлую и темную сто-

рону силы. Только не подумайте, что в Silverfall`e технология — это зло, вовсе нет, просто, выбрав одно из направлений, вы получите доступ к особым заклинаниям и оружию, недоступным противоположной стороне. Так, например, отдав предпочтение природе, вы сможете пользоваться уникальными луками, но будете не в состоянии эксплуатировать самые захудалые ружья.

Разнообразных заклинаний в игре очень много. Для удобства разделены они на три вида: боевые (пункт **11**), магические (**13**) и «другие» (**17**). При этом каждый их вид разделен еще не три подвида. Если же вас заклинания абсолютно не интересуют, то переходите сразу к пункту **16**, там вы сможете прочесть про то, откуда берется экспа, то есть как собственно выглядит игровой процесс.



10. Графика, как это ни странно, очень даже хорошая. Тут вам и интересный трёхмерный мир, богатый красивыми пейзажами, и хорошо прорисованные персонажи, да и спецэффекты не вызывают нареканий. Конечно, если направить камеру прямо в лицо своему протагонисту, то можно увидеть и корявые тени, и еще пару-тройку недочетов, но становится заметен еще один эффект — применение технологии cell-shading. Именно он делает игру немного мультяшной и весьма оригинальной.

Отдельно хочется отметить красивую анимацию персонажей. Блоки и удары выглядят очень естественно. Хотя, опять же, если использовать максимальное удаление, а с ним играть удобнее всего, то за визуальными прелестями особо не уследишь. Но они есть.

Про физику тоже не забыли, правда, если верить разработчикам, она станет еще лучше после приобретения отдельного девайса — *AGEIA PhysX*.

Как ни прискорбно, но факт — графика Silverfall`a имеет и обратную сторону медали. Потому что при игре даже на самых мощных конфигурациях наблюдаются заметная потеря кадров, так что если вы владелец далеко не самой мощной машины, то приготовьтесь к тому, что придется отключать большинство красивых эффектов.

Интерфейс неплох. Хотелось бы, конечно, чтобы он был поудобнее — но и так терпимо. А вот за миникарту каждые пять минут хотелось вспомнить пару любых фраз подполковника, ответственного за наш взвод, а также язык простого солдата, которому за шиворот налили горячего олова. Каждая попытка понять с ее помощью, где же вы находитесь, напоминает мини-игру «Ёжик в тумане». И все потому, что кому-то из разработчиков пришла гениальная мысль сделать ее статичной. То есть вы камеру поворачиваете, а карта и не думает шевельнуться. Учитывая ее небольшой радиус обзора, спортивное ориентирование на местности становится нелегкой задачей.

Ну, а теперь пришло время перенестись к пункту **15** и прочитать вывод, а по дороге не мешало бы прочитать, как Silverfall звучит (**12**).

11. К боевым умениям относятся следующие подвиды: рукопашные, стрелковые и разнообразные техники. Рукопашные позволят вам прокачать владение двумя мечами, помогут максимально увеличить урон от кругового удара топором или же научат извлекать из персонажа запредельное количество ударов кастетами в секунду. С помощью стрелковых способностей вы сможете получить больше пользы от арбалетов, ружей и т.д. Разнообразные техники представляют собой набор пассивных заклинаний, позволяющих повысить шанс отравления противников, совершать обманные движения или же просто повысить скорость передвижения. Читаем дальше пункт **16**.

12. Озвучка диалогов и звуковые эффекты действительно радуют слух. Персонажи разговаривают, как им и положено, мечи сочно входят в тела врагов или глухо звенят, встретившись с металлом. А некоторые звуковые файлы а-ля «корова с конопляного поля» вообще просятся на место звонка в телефоне, их можно найти тут: `Silverfall\Data\Sound\Vocal`.

Без парочки паршивых овец, понятное дело, не обошлось, но они теряются на фоне замечательной музыки. Мало того, что музыка дополняет специфическую атмосферу, так некоторые треки вообще достойны места в любимом плейлисте (они, конечно, могут и не прийтись по вкусу, если вдруг у вас там все альбомы Виталия Козловского... (**14**)). Благо все они хранятся в папке с игрой в формате *ogg*.

Пришло время перенестись к пункту **15** и прочитать вывод или все же загляните в раздел, описывающий графику (**10**).

13. Магические заклинания разделяются на: светлые, темные и основных элементов. Первые позволяют лечить и возрождать персонажей. Вторые, они же некромантские, дают возможность управлять призванными зомби. А с помощью последних ваш герой получит возможность пользоваться природными стихиями, то есть швыряться все теми же файерболлами, поливать толпы

злобных тварей огненным дождем, замораживать все и вся и добивать оставшихся молниями, спускающимися с небес. Читаем дальше пункт **16**.

14. Нам, конечно, все равно, слушаете вы Виталика Козловского или нет, но вам-то с этим жить. Возвращайтесь к чтению пункта **12**.

15. Игра на поверку оказалась очень даже играбельна. Конечно, составить конкуренцию вечно молодой «Диабле» пока еще никому не удалось, но все же Silverfall, несмотря на кучу недостатков и недочетов и даже на фоне соседей по жанру оставляет только положительные впечатления.

16. Игровой процесс от уже не раз упомянутой «Диаблы» особо не отличается и не может похвастаться какими-либо весомыми нововведениями (но кто сказал, что это плохо? :)). Главной задачей по прежнему является систематическое закли-

нивание попадающих в поле зрения врагов, которые кучкуются, как правило, в количестве трех-четырех человек — что играет на руку нашему герою, так как в Silverfall`е это оптимальная цифра, и правильно прокачанный герой без проблем справится с тремя противниками. Ну, а если вы попали в места, где присутствуют только одни слабаки, то бегать по карте и собирать за собой толпы монстров вам никто не запрещает. Хотя на первых порах у вас это вряд ли получится, так что запасайтесь лечилками.

К слову, управление тоже довольно стандартное. На горячие клавиши, а именно — цифры можно повесить пару-тройку атакующих действий и несколько заклинаний.

Видов противников в Silverfall`е очень много и, что самое главное, они разительно отличаются друг от друга. Сначала вам встречаются заторможенные зомби и скелеты, затем на вас нападают громилы с дубинами, их сменяют гигантские деревья и птицы. Вас подстерегают то ужасные рептилии, то какие-то механические монстры. То и дело вам приходится уворачиваться от разных мечей, топоров, стрел, щупалец, клешен и отравленных... плевков. В общем, наполнение Silverfall`а сделано по высшему разряду.

Наблюдать за движениями своего персонажа тоже очень интересно, и с самого первого задания, где играть приходится за Архимага, становится понятным тот факт, что наш герой неимоверно крут. Он может направо и налево бросаться огненными шарами, замораживать, а затем с первого же выстрела повергать даже самых сильных монстров молнией. Но совершать подвиги в гордом одиночестве вас никто не принуждает, вы вольны взять себе в подчинение пару помощников. Они, между прочим, заметно разнообразят игровой процесс и приносят ощутимую пользу при прохождении. Мне, например, играть стало значительно легче после первого же помощника. Им оказалась троллиха, которая неустанно лечила меня прямо на поле боя. Незаменимый персонаж: по крайней мере, если вы играете файтером, то сможете значительно сэкономить на красных бутылочках.

Но за просто так набрать в команду кучу сподвижников вам никто не даст, придется их для начала поискать по городам и пригородам, а затем еще и квест какой-то выполнить. Все дополнительные задания практически на один манер. Одни просят просто кого-то убить, другие — привести заблудившихся в лесу людей или принести какой-то предмет, например, череп.

Также с напарниками можно поговорить. Помнится, разработчики даже обещали отношения внутри партии. Жаль, реализовано это настолько примитивно, особенно на фоне совсем свеженькой Jade Empire, что вспоминать об этой особенности совсем неохота.

Если вы хотите узнать о графике, то следуйте к пункту **10**, если же вас больше интересует звук, то вам сюда — **12**.

17. «Другие» навыки делятся на технические, природные и расовые. По ранее упомянутым причинам из первых двух пунктов вы сможете пользоваться только каким-то одним, а если

вы на протяжении всей игры будете соблюдать нейтралитет и не отдадите предпочтения ни технике, ни природе, то вы вовсе останетесь ни с чем. И призывать ни диких зверей, ни диких роботов :) вы не сможете. Расовые навыки у каждого героя свои, так что если вы выбрали тролля, то вас ожидают заклинания, присущие только ему. Например, с помощью Ярости можно временно улучшить характеристики протагониста, а прокачав Ужасающий Взгляд, повысить вероятность попадания. Читаем дальше пункт **16**.

18. Fatal error №3342893... перезапустите приложение...

19. Чтобы узнать цифру, под которой спрятался вывод, следует дождаться полночи, посчитать все большие звездочки, а потом все маленькие. Разделив первое число на второе и взяв от результата корень третей степени, вы получите искомый номер. Если вас тяготит такая мелочь, прочитайте статью полностью.

* * *

Silverfall, *склонив голову, ушел восвояси. О его присутствии теперь напоминали только небольшие кучки обугленных костей в углу комнаты и пара самостоятельно ползающих железных конечностей... Возможно, по нему кто-то будет скучать (самую малость), но пустить второй раз на «Рабочий стол» не позволит никто.*

Кирилл ТАЛЕР

Акелла

Разработчик: 4reign Games (Курск)
Издатель: «Акелла» (Россия)
Жанр: action/RPG (Акелла), слэш/RPG, mix, пост-ИСМ, adventure

Вместо третьесортного флуда...

Обратите внимание на графу **жанр**. Думаю, тут потребуются небольшие разъяснения, необходимые также для большего понимания последующего обзора:

1. **action/RPG** («Акелла», официальный сайт) — наглая ложь и полная инсинуация © *не помню, кто*... Боевой системы в игре не присутствует, поэтому приставка **action** идёт лесом;

2. **adventure** — правда, экспериментальная, с претензиями, на нечто большее (racing, например), потому и **mix**;

3. **пост-ИСМ** (Игра Своей Мечты) — редчайший вид разработчиков-дебютантов, создававших ИСМ и доживших до релиза. Правда — ave Akella! — к моменту релиза из игры было вырезано многое, что перевело **«Дилемму»** в разряд пост-ИСМ. То есть, хотели как лучше, а получилось, как сказал издатель;

4. **mix** — смешение жанров, точнее, попытка смешения. В некоторых случаях получилось, в целом — нет, но токмо из любви к Fallout, а также к «миксам»;

5. **слэш RPG** — «приставочный» поджанр, не в смысле консольности. Приставка **RPG** нынче модна и в жанре экшенов, и в стратегиях, и даже в некоторых аркадах и гоночных симуляторах. В игре практически отсутствует, выражена только в двух элементах, однако не ссориться же с «Акеллой», тем более, один из двух жанров, предложенных этими славными издателями, я изничтожил, да ещё и мягко выругался при этом.

Пост-ИСМ

Представьте себе группу молодых разработчиков-дебютантов, пытающихся делать игру под влиянием и по мотивам Fallout. Пока они просто бегают от форума к форуму, презентуют свой проект простым геймерам, спрашивают: «А что бы вы хотели добавить?», «Может, что-то поменять?», «А убрать ничего не нужно?». Милое и трогательное, но всё же любительское отношение к процессу комьюнити-менеджмента. Всё равно пока нет злобного дядьки, который побеждает зло посредством добра, и в процессе схватки может и добро пришибить ненароком. Поэтому ребята работают иногда за счёт сторонних инвестиций, иногда за счёт собственного энтузиазма. В какой-то момент берут себе название **4reign Games**...

С ИСМ же происходит именно то, что должно произойти. Сказка постепенно заканчивается, уступая место жёстокой реальности. Студия понимает, что первоначальную идею со смешениями нескольких жанров (во главе угла всё же стоит RPG) они не потянут, к тому же, параллельно ведущиеся переговоры с издателями всё больше убеждают 4reign Games в том, что нынешних паблишеров не интересуют огромные вложения финансов в дебютные команды с отсутствием опыта, «неустаканившимся» персоналом и слабым пониманием того, что *хавает пипл* на сегодняшний момент. Встаёт «Дилемма»... то есть, просто дилемма — или «забить» на издателей в процессе разработки, прорываться своими силами, искать инвесторов и далее, и в один прекрасный момент загнуться от нехватки средств, времени и нервов. Или же «лечь под паблишера», делать всё, что он скажет (или практически всё), обрубить топором *фича-ката* все намечавшиеся фичи и жанровые вкусности, и в конце концов издать совсем не то, что предполагалось. Но при этом: засветиться как команда с уже вышедшим проектом, набраться опыта в общении с издателями и создать задел на будущее. Мечту же об ИСМ спрятать или до следующего препродакшена, или вообще на неопределённый срок...

Был выбран второй вариант. За что разработчиком из 4reign большой респект с немного горчащим подтекстом. Ибо сложись звёзды в немыслимое созвездие... Нет, не сложились бы. Молодой команде действительно нужно пройти школу жизни.

Adventure

Что главное в адвенчурах? Правильно, сюжет и атмосфера. Головоломки могут идти лесопосадкой и лесополосой.

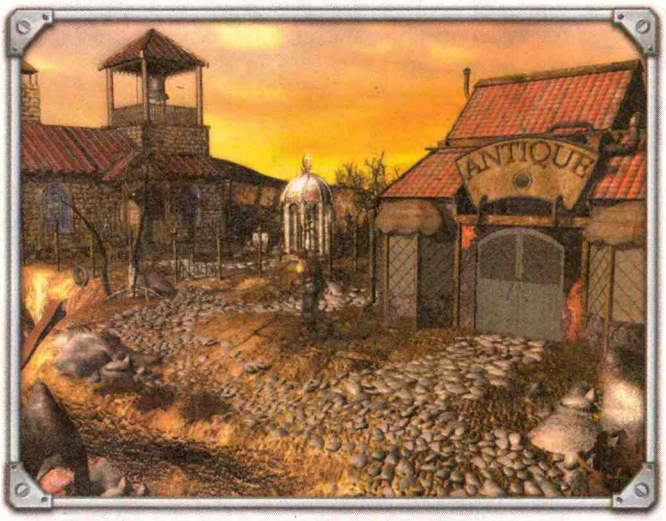
...Человечество маршировало вперёд семимильными шагами. Однажды споткнулось, ударилось виском о камень и впало в кому. Недра, содержащие ценные ресурсы, иссушались трудолюбивыми паразитами (людьми), колонизировался Марс (терраформировался Сникерс...).

Долго так продолжаться не могло, потому что неинтересно. А надо, чтобы интересно. Вот и случилась долгожданная катастрофа мировых масштабов, которая привела к упадку человечества той самой головой о тот самый камень. О причинах катастрофы мало что известно, отчего грустно и неубедительно, но приятно и радостно, что последствия оной обширны и тянут на целую игру (вообще-то на целый жанр «постапокалипсис/киберпанк»). Власть на Земле захватывают две противоборствующие религиозные организации: *культ Синергетиков* и секта *Трансцедентального видения*. И тем, и этим на людей откровенно начхать, ибо они преследуют свои засекреченные цели.

В центре сюжета оказывается простой парень, у которого пропала сестра. Этот самый парень в довольно странном костюме, смахивающем на бронежилет, прибывает в город Камелот, где ему необходимо встретиться с сектой, дабы выйти на-

конец на пропавшую сестрёнку, от которой остался только неизвестного происхождения амулет, созданный из металла неземного происхождения.

Завязка вызывает неоднозначные ощущения. С одной стороны — парад штампов, и самый маленький штампик впереди гордо размахивает флажком апокалипсиса (сестрёнка, видимо). С другой стороны — погружения в сюжет вступительный ролик не даёт никакого. Вспомним тот же ролик второго «Фола» — ощущения незабываемые, и ты практически понимаешь всё то, что хотели сказать этим роликом разработчики, хотя он больше атмосферный, нежели информативный... А тут — развитие, потеря человеческого облика, скорая катастрофа (карма!), пропавшая



сестрёнка — всё! Простите, но мне пока не совсем хочется обследовать первые локации, т.к. ролик меня не мотивировал на подвиги, не вызвал щемящую боль в сердце, не убедил в честности мира, в котором катастрофа произошла непонятно отчего...

С третьей же стороны, ответы на некоторые вопросы станут ясны по ходу продвижения по сюжету, кстати, неплохому, хоть и с банальной завязкой. Однако это не отменяет первичного вердикта: «недоатмосферили», неубедительно.

Ладно-ладно. Я простой парень, которого судьба опять привела в Камелот. Я очень скучаю по своей сестрёнке и очень хочу её вернуть. Для этого я готов на всё. Попробуем вжиться в роль...

Mix

То, что завораживает...

Надо признаться, атмосфера в игре есть. Во многом благодаря 2D-картинке с элементами трёхмерности, не особо изобилующей современными спецэффектами. Однако ощущение разрушенного, умирающего мира передано на четыре с махоньким плюсиком по пятибалльной системе. Множество ржавых конструкций, ядовитых луж, заброшенных домов, рассыпанное барахло — и над всем этим не лишённое скромного обаяния небо, скриптовая стрекоза, одна и та же, однако милая в своей последовательности: с резким жужжанием вылетать из-за невидимых просторов заэкранья, зависнуть на переднем плане и унестись куда-то вверх, дабы передохнуть перед следующим вылетом.

Анимации персонажей, собственно, как и модельки особо добрых слов не заслуживают, потому что не за что — конкурс корявых буратин, о которых можно порезаться с летальным исходом, однообразные движения ущербных туловищ, проблемы с минимальной мимикой и прочее. Быть бы горькому разочарованию, если бы не диалоги. Оные простроены чётко, в удобном и приятном глазу окошке, и к тому же нелинейны. В общем, дабы узнать, что на уме у определённого NPC, стоит с ним поговорить, задумываясь по ходу о вариантах ответа — от этого зависит то самое «слэш RPG» — повышение некоторых характеристик, о которых будет рассказано чуть ниже. В общем и целом, сценаристам-текстовикам — респект с кокосовой попыпкой.

Решить проблемы, возникающие по ходу продвижения по сюжету, можно двумя путями — грубой силой и хитропопой дипломатией, что для нынешних адвенчур с уклоном в другие жанры — редкость.

Некоторые мини-игры забавны и поучительны и являются ответом на извечный вопрос: «Как можно вживить в тело адвенчуры дополнительные элементы, не повредив при этом целостность жанра?» И если «разгребание» завалов из остовов автомобилей вызывает только тихое одобрение, то гонки по пересечённой местности добавляют хорошую порцию адреналина, которая течёт по усам бородатых квЫстовиков, а некоторым так и вовсе попадает в рот. Всё во имя спасения сестрёнки!.. В целом же загадки достаточно просты, а основная сложность игры состоит в ...пиксельхантинге.

То, что развораживает...

Увы, но пиксельхантинг никуда не делся, а только укрепил свои позиции — некоторые экраны простроены так, что найти необходимый предмет на них крайне сложно. Что стимулирует унылое тыцканье по всему экрану в надежде: «Авось какой дурной предмет случайно и подвернётся под руку искателю родственницы!» Динамики процессу это никак не добавляет, а только тормозит, вдобавок, увлекшись «сканированием» экрана, ты выпадаешь из атмосферы, а потом ведь опять погружаться придётся... А это удаётся не всегда, т.к. динамика, за исключением нескольких моментов, — нечастый гость в геймплейной зале «Дилеммы».

Несколько хороших слов хотелось бы сказать об интерфейсе... Но придётся говорить преимущественно плохие.

Первое — курсор-рука. Он не меняется вообще, но зато меняет цвет в зависимости от области на экране. Кошмар для дальтоников и цветоаномалов! Красный цвет — сюды ходу нет! Синий цвет — сюды можно ходить! Зелёный цвет — сюды можно щёлкнуть правой клавишей мыши, и протагонист сообщит тебе краткую, кратчайшую информацию о предмете или объекте. Иногда рука переливается сине-зелёным и куда-то настойчиво

указывает — это пропуск на соседний экран. Иногда начинает изображать лапу загребущую — тогда нужно брать. Слава Гей-Мыру! — объект на экране, на который нужно что-то применить, начинает подсвечиваться, играя яркостью. Иначе количество плевков в сторону монитора было бы гораздо большим. Слишком неудобно, хотя и концептуально.

Теперь о «комплексном» окошке героя. Позволю себе допущение, что делался он на первых порах разработки «Дилеммы», потому затачивался под RPG: закладка *доступных квестов*, закладка *«гражданского» инвентаря*, закладка *оружия*, *карта* и

т.д. Вот только с превращением игры из прекрасной принцессы в симпатичную, но всё-таки жабу необходимость в нём практически отпала. Однако выдвижное окошко в правой части экрана решили оставить — чем сильно усложнили жизнь геймеру. Дело в том, что в нижней части экрана присутствует ещё и облегчённая версия — выдвижной инвентарь: гражданские предметы, оружие, смена дня/ночи и... кнопка вызова большого интерфейсного окна. Зачем такая перегруженность — непонятно. Нет, глазу, конечно, приятственно. Я бы сказал, что данный интерфейс можно поставить в ТОП-50 интерфейсов всех времён и народов... В «большом» окошке, например, каждый предмет проходит «псевдосканирование», то есть, разложение его на 3D-скелет с подробным описанием (особенно забавно наблюдать за «сканированием» грязной тряпки). Зато вызов интерфейса мешает перемещению по локациям, поскольку активные области курсора и выдвижного окошка накладываются одна на другую. Вследствие этого добавляется ещё одна мини-игра «Попади из трущоб на площадь, но не вызови перед этим комплексный листок персонажа». Кроме всего прочего, интерфейс служит горьким напоминанием о тех наполеоновских планах, что были у разработчиков в начале продакшена...

Некоторые разговоры логичны в частности, но нелогичны в плане причинно-следственной связи. Прихожу я, например, в депо — а на страже стоит злобный капитан (капитан чего?). Из нескольких вариантов ответа на его ожидаемое: «А какого ты тут?» я достаю зуб недавно убиенной крысы-мутанта и говорю что-то вроде: «Вот такой я крутой! И так будет с каждым, кто попытается помешать!» Капитан чего-то там подшучивает надо мной, но одновременно очень пугается, пропускает меня и даёт вдобавок ключи от ангара. А сам куда-то исчезает. Наверное, на курсы повышения квалификации. После укрощения капитана я сталкиваюсь с главарём местной банды, который заказывает мне этого капитана со словами типа: *«Всё время с нас требует плату за пребывание на территории... Если ты такой крутой, пойди и вальни его!»* Я нагло вру: *«Да уже завалил!»* Главарь банды, доверчивый, как двухмесячный котёнок, начинает бурно радоваться, после чего вручает мне подарок... Логика трещит по швам, ларёк ремонта логики закрыт на переучёт...

И напоследок — глюки, баги с багги (вылетание в процессе гонок) и не только, которые первый патч исправил только частично.

Слэш RPG

Слеш, как я уже говорил, это не «слэшер», а косая палочка, т.е. добавление жанра. От RPG остался только интерфейс и две характеристики: *дух* и *материя*. Материя = грубая сила и такое же грубое слово. Раздавил ногой скорпиона, ползающего на локации, — получи одно очко материи (5 очков = 1 уровень), обоснованно нагрубил NPC — получи два уровня за раз! Нашёл правильный подход к персонажу путём сложных переговоров — имеешь 3 уровня залпом! Чем больше материи, тем легче выполнять «силовые» задания, чем выше дух — тем проще общаться с NPC. Всё.

Action

Я вот его, болезного, как я уже отмечал, нет. Берётся «боевой предмет» и применяется на источник агрессии или же на мирный замок, который можно расколбасить одним ударом топора. А сражений в реальном времени, когда ты управляешь персонажем, — нет. Можно, конечно, считать финальные мини-игры «боевой компенсацией» игроку за неправильно указанный жанр... Но статья не заказная, потому не буду выдавать желаемое за действительное.

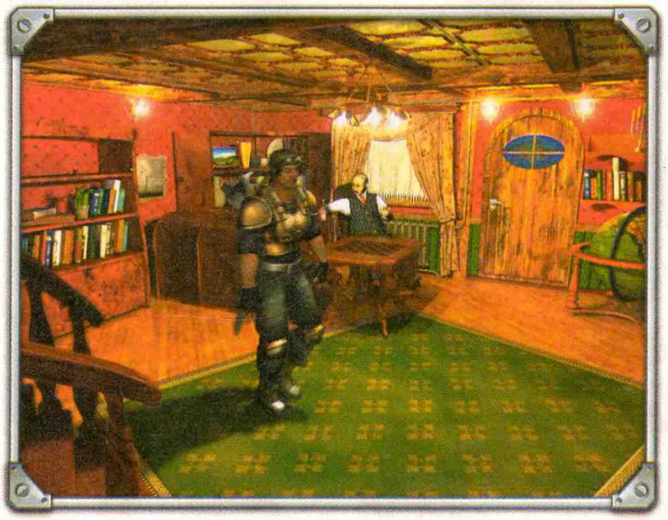
О музыкальном сопровождении — оно насквозь пропитано ностальгией, сделано под старые синтезаторные треки 80-х «а-ля Крафтверк» и достаточно вкусно. Однако ни одного запомнившегося трека после прохождения игры не осталось.

«Дилемма-2»

Обязательно будет, потому что финал неоднозначен и утыкан вопросами, что ёжик — стальными иголками-имплантами. И каждая сторона занимает свою позицию во взгляде на то, каким будет продолжение.

Разработчики (и простые геймеры) мечтают, что весь потенциал, как оставшийся в игре, так и удалённый из неё, будет воплощён в жизнь, а полный 3D только добавит современности.

Издатели считают деньгу и прикидывают, насколько окупилась разработка. Если хорошо окупилась — можно выделить на проект не такой куцый бюджет, как на первую часть. Если же прибыли едва хватит на «покрыть расходы» — мы либо увидим «Дилемму-2», аналогичную первой, либо не увидим вовсе.



Боюсь, что более реален первый пункт второго варианта — даже при поддержке многочисленной армии хардкорщиков окупить затраты на игру не так-то просто, основные-то прибыли делают т.н. казуалы — среднестатистические потребители. А для бородатого квЫстовика «Дилемма» слишком необычна, для любителей же RPG и миксов — слишком сыра.

Дилемма, которая встала...

Что посоветовать вам, читателям, если в рецензии часто мелькали слова «симпатичная», «милая», и одновременно с тем игра препарировалась с учётом множества явных недостатков.

Фанатам адвенчур, фанатам мира Fallout (подчёркиваю, не игры, а МИРА!) и любителям всего необычного — да. Советую и предлагаю купить.

Любителям же просто **хороших** игр — можете купить, но будьте осторожны. На территории пост-Совка едва наберётся 10 добротных адвенчур («руссоквесто» я в виду не имею), и «Дилемма» в этой десятке — но не ждите от игры СЛИШКОМ многого, как некоторые ждали от S.T.A.L.K.E.R. Лучше внимательно следите за студией *4reign*, безусловно, талантливой и неординарной. Очень надеюсь, что у команды на следующий проект будет хороший бюджет, и главное — что она не растеряет того запала, с которым начинала «Дилемму». И тогда — грядёт бомба!.. Очень надеюсь, иначе зачем все эти лекции и семинары для молодых разработчиков? Да и отечественный игрострой вообще зачем?

Молодым везде у нас дорога — жаль, у нас с дорогами беда,
Дураков у нас по жизни много — и опять дорога не туда...

P.S. На самом популярном игровой сайте Рунета, **AG.ru**, «Дилемма» и S.T.A.L.K.E.R. получили одинаковые оценки — 65%.

Разработчик: Haggard Games
Издатель: 1С
Жанр: stealth action
Системные требования:
✓**минимальные** — 1.7 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео;
✓**рекомендуемые** — 2.4 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 256 Мб видео

Lar

СМЕРТЬ ШПИОНАМ

Приличный stealth-action «made in СНГ» — явление редкое, а вернее — абсолютный нонсенс. Как ни напрягал я свою память, припомнить хоть один стоящий образец жанра, созданный девелоперами из бывшего СССР, — не смог. Именно поэтому...

Вот так... Именно так я так хотел начать эту статью, но потом понял — нет!

Писать типа серьёзные игровые статьи — нет! Не могу!

Юлить там, выкручиваться, скрывать истинное положение вещей... То есть, могу... Но не хочу! Надо хоть иногда говорить читателю правду! А то, глядишь, и сам забудешь, что под цивильную контору мы только маскируемся — чтоб информацию вышне-волочковской резидентуре сливать, а на самом деле...

На самом деле всё было так...

* * *

В здании ДЗВР царила уютная разруха. В слабоосвещённых мигающими лампами дневного света коридорах тихо осыпалась штукатурка, где-то капала вода, откуда-то из забытых подвалов и катакомб доносились жуткие завывания блуждающих там привидений. Вытоптанные кадетами в слежавшейся многолетней пыли дорожки огибали сваленные то тут, то там кучи всяческого барахла: разнообразное холодное оружие и части доспехов, магические артефакты различных форм и мощностей, огнестрельное оружие всех видов, военная форма и вообще костюмы различных государств и эпох, бутылки с лечебными зельями практически всех известных типов и крепости и т.д. Все это было добыто или же конфисковано агентами Департамента при выполнении бесчисленных заданий в различных виртуальностях, а поскольку ключ от сверхнадёжных на 110%, защищенных от взлома дверей хранилища потерялись давным-давно...

Из вентиляции, как всегда, доносились какие-то подозрительные звуки, а я, агент Lar, гордо выпятив грудь с агентским значком, направлялся по важному делу — искать удобное место для послеобеденного отдыха.

Надо было, наверное, сделав крюк, подняться по малолюдной лестнице чёрного хода, но по слухам, там недавно стали лагерем гоблины, да и покрасоваться перед кадетами новеньким и блестящим значком — хотелось. Поэтому я направился прямиком к парадной лестнице, мимо кабинет-музея Ранда, где по старой памяти...

Большая ошибка...

— Lar! Эй, Lar, тут на тебя задание пришло, — из толпы кадетов мгновенно материализовался агент Jaguar, с улыбкой от уха до уха и папочкой под мышкой.

— Привет, Кемпер, чего там?

— Короче, слушай вводную, — Ягуар раскрыл папку. — Вторая мировая война... бла-бла-бла... вот, ты служишь в СМЕРШе...

— Чего?!! Они там что, с ума посходили?!

— Этот вопрос будем считать риторическим... Значит так, по легенде ты — Семен Алексеевич Строгов, капитан, 1914 года рождения, служишь в четвёртом отделе Главного управления контрразведки СМЕРШ...

— Что за четвёрт...

— Зафронтовая разведывательная и контрразведывательная деятельность. Четвёрт его знает, какая там за линией фронта контрразведывательная деятельность, но если коротко, поздравляю, ты теперь — диверсант.

* * *

Народ с интересом следит за историей своей страны.
Андрей Кнышев

Хоть режьте меня, хоть ешьте меня, а я считаю, что должен определённо высказать свою позицию. Дело в том, что игровой журналист, взявшийся писать об игре «Смерть шпионам», поставлен разработчиками в несколько, хм... интересное положение. Потому что уже одним замечательным сочетанием темы и названия игра хочешь не хочешь (причем, ИМХО, скорее «хочешь») затрагивает ряд тем, лежащих в общем-то за пределами гейм-журналистики. Уж простите, но игра, главный герой которой — отважный советский диверсант, крошащий в капусту нацистов за линией фронта, дабы, как сказано на обложке jewel-бокса с игрой, показать нам «...как ковалась победа на невидимом фронте, на примере боевого пути...». Нет, против такой постановки вопроса я ничего не имею, если бы в заглавии игры не красовался титульный слоган одной интересной организации... «Смерть шпионам» — СМЕРШ.

Уж пардоньте, но это переводит разговор в несколько другую плоскость...

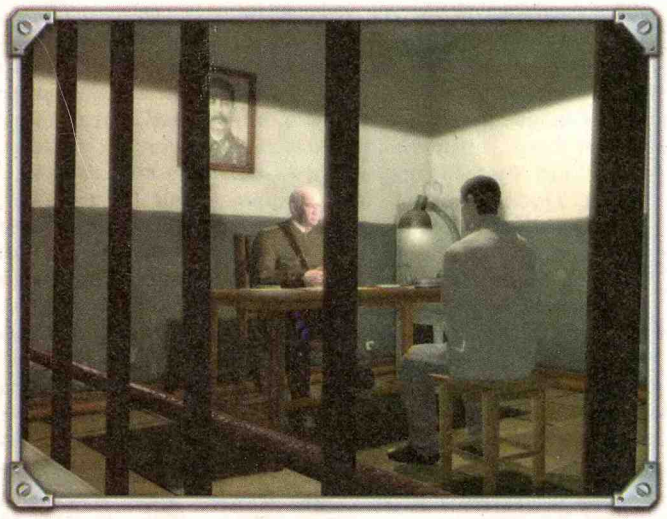
Эдак некий слабо обозванный в истории геймер может подумать, что вся суть деятельности СМЕРШа сводилась к отважной борьбе против немецко-фашистских захватчиков, раз-

ведывательной и контрразведывательной работе и прочим романтическим штукам, и если где и бывали отдельные перегибы со «спасительной строгостью»...

Итак, Главное управление военной контрразведки СМЕРШ — создано 19 апреля 1943 года на базе управления особых отделов НКВД при Наркомате обороны.

Занималось оно, как следует из названия, контрразведывательной деятельностью в армии. То есть, когда в фильме «про войну» нам показывают особиста-сволочь, мечтающего ради карьерного интереса сочинить «заговор и предательство», знайте — это наш клиент.

Занимался СМЕРШ также фильтрацией солдат, вернувшихся из плена (здесь можно вспомнить о «теплой» встрече, устроенной Родиной сотням тысяч советских военнопленных), а также: «предварительной зачисткой освобожденных территорий СССР и Восточной Европы от немецкой агентуры и антисоветских элементов». Где под «зачисткой антисоветских элементов» понимать нужно жестокое подавление любой оппозиции на занятых советскими войсками территориях (в памяти тут же всплывают Западная Украина и Прибалтика) и дальнейшую систематическую работу по установлению в этих странах «народных демократий». (Автор упускает еще одну специализацию этой почтенной конторы, наиболее запомнившуюся советскому народу, — контроль за атаками, в первую очередь заградотрядов; смершевцы в буквальном смысле «пасли задних», расстреливая отступавших. Таким образом, ло-



зунг «ни шагу назад» в последние годы войны выражал скорее неотвратимую фатальность, чем героический императив. — *Прим. ред.*)

В целом определение «особый отдел НКВД» выражает суть рассматриваемого нами управления как нельзя лучше, а следовательно, можно говорить о том, что СМЕРШ — организация преступная ровно настолько, насколько был преступен и сам НКВД — «истребитель народа своего».

В жизни, впрочем, редко можно провести четкую границу, разделяющую черное и белое. И да, действительно, в СМЕРШе служили люди, умевшие ловить и ловившие настоящих шпионов, служили люди, умевшие вести блестящую радиоигру, люди, умевшие ходить в разведку за линию фронта. Но проблема даже не в том, что таковых (как и всяких настоящих специалистов, в том числе и отъявленных палачей и карателей) был необходимый минимум. А в том, что деятельность организации в целом...

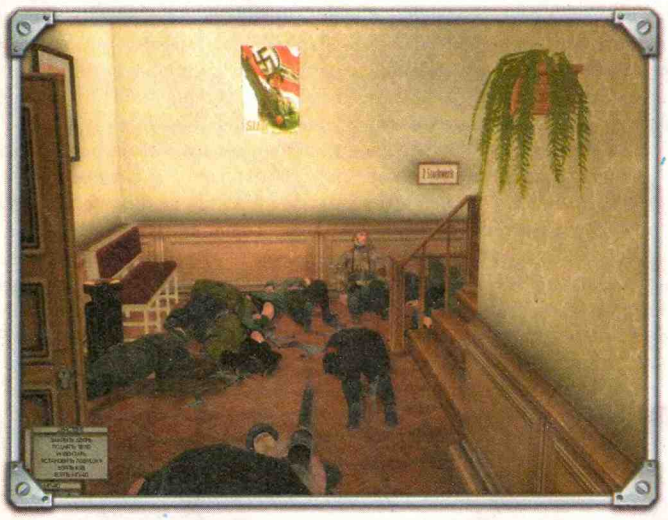
Именно поэтому, по моему глубокому убеждению, название игры, в контексте геймплея превозносящее СМЕРШ, выбрано — ну... Неудачно, мягко говоря. Возможно, свою роль в этом сыграли успехи ревизионистской пропаганды, щедро раздуваемой в личных интересах правительством одного из сопредельных государств, возможно, что-то другое (хотя, опять же ИМХО — вряд ли...), но факт остается фактом — пять лет назад назвать игру так — постеснялись бы...

* * *

Тяжек и неблагодарен труд диверсанта.

Даже еще тяжче и неблагодарней, чем я себе представлял! Вот на днях получаю задание — в оккупированном Кракове проникнуть в страшно охраняемую секретную разведшколу Абвера, похитить картотеку на проходящих там обучение будущих агентов, убить начальника школы и заодно его заместителя... Ну а потом, чтоб уже два раза не бегать — взорвать страшно важный мост. И это всё в одиночку!

Начальство каждый раз на инструктаже обещает обеспечить немецкой формой и документами, но начинать приходиться всегда в диверсантском маскхалате (разве что пару раз — в гражданской одежде со стильным картузом), так что вражескую форму волей-неволей добывать приходится уже прямо на миссии. Между прочим, далеко не простая задача, охоту на белочек чем-то напоминает: выстрелил не в глазик — попортил



шкурку... Только тут стрельба вообще противопоказана. Снять форму можно только с врагов, обезвреженных «по высшему разряду» — удушенных удавкой, усыпленных хлороформом или просто оглушенных кулаком. Форма врагов, ликвидированных не так аккуратно, к дальнейшей эксплуатации на благо Родины не годится — видать, наших немецких «сослуживцев» смущают дырки от пуль, пятна крови и прочие следы неопрятности на кителе «товарища».

Вот и приходится, таясь от патрулей, ползать на пузе по окрестностям в надежде выцепить одинокого фрица и, аккуратно его ликвидировав, завладеть формой Вермахта. А во вражеской форме жить уже много легче — тебя принимают за своего, хо-

ди где хочешь... То есть, не где хочешь, конечно. Старшие по званию, да и просто бдительные патрульные могут легко вас разоблачить, потому нужно стараться их избегать... Ну, или уничтожать — особо назойливых. Кстати, если сделать это аккуратно, то можно добыть и их форму — к офицеру ведь у какого-нибудь простого патрульного возникнет уже куда меньше вопросов, чем к рядовому солдату... Главное, чтобы кто-нибудь не нашел случайно тело — поднимется тревога, все забегают... Даже если вас не раскроют сразу, бдительность охраны повысится, и выполнить задание будет намного сложнее, поэтому тела убитых надо по возможности прятать.

Также надо следить за тем, видит тебя кто-то или нет. Потому что совершение «противозаконных» действий типа взлома дверей, перетаскивания трупов или просто прогулок с удавкой и банкой хлороформа в руках на виду — чревато разоблачением, которое тут же обернется перестрелкой со всеми ближайшими солдатами, шансы победить в которой очень малы.

Кстати, что странно, к вызывающим подозрение действиям относится также ношение оружия иностранного производства.

Хотя вот почему у немецкого солдата не может оказаться трофейной СВТ, к примеру, — ума не приложу. Но возможно, это объясняется тем, что диверсант по роду своей деятельности имеет, как правило, дело не с фронтовыми частями...

Но зачем тогда, спрашивается, нужна возможность перед отправкой на миссию выбирать оружие? Доступны автоматы и винтовки советского, немецкого и даже американского производства, но поскольку оружие не германского происхождения тут же вызовет подозрения... Ну, вы понимаете, легче сразу же взять МП-40 и не мучаться.

Выбор из приблизительно десятка представленных пистолетов — и того проще. Модифицированный специально для диверсионных операций наган с глушителем — и вся недолгая. Кому нужны все эти «вальтеры», ТТ да кольты, если на звук их стрельбы сбежится вся округа?

Тяжек, в общем, труд диверсанта.

В ДЗВР щас ужин — макароны, а я тут ползаю в маскхалате...

* * *

Вообще, «Смерть шпионам» — это игра, при прохождении которой ощущаешь приступы стойкого дежавю. Уж больно вторично всё происходящее. Вспоминается и Splinter Cell, и Metal Gear Solid, и серия Commandos заодно... Ах эта карта с обшаривающими местность «прожекторами» — зонами обзора ближайших противников (зеленые, если ничего не подозревают, желтые, если насторожены, красные — если распознали врага)! Как увидел, так сразу и нахлынули умилитель-

ные воспоминания о первых «Коммандосах» и детстве... Но в первую очередь на ум приходит отчего-то Hitman: переодевание в целях маскировки (кстати, хоть главный герой и не может надеть форму застреленного противника — подразумевается, что она в крови, но кровь на костюме не отображается, её тут вообще очень мало), поразительно похожий интерфейс — в особенности выпадающий список действий, из которых нужно выбрать необходимое... Да что там! Подача визуального материала, режим камеры, даже общая прорисовка вовсю сквозят духом первых «Хитменов». И это далеко не комплимент, если вы понимаете, что я имею в виду...

Миссия в отеле в этом плане — вообще нечто. Хотя, конечно, до хитменской проработанности геймплея и стильности подачи сюжета/сеттинга/антуража разработчикам из Haggard Games еще расти и расти.

Впрочем, должен сказать, несмотря на кромешную вторичность, поначалу игра очень даже цепляет, кажется: вот оно, наконец! Если не «русский Splinter Cell», то по крайней мере очень серьёзная заявка на то, что «может собственных Платонов...» и т.д. — получена.

Но... Но-но-но...

Вообще, девелоперы из Haggard Games заслуживают уважения. Сделать толковый сбалансированный и интересный stealth — та ещё задача, а у них получилось... Почти.

Не хватило буквально пары сущих пустяков, но... Либо пан — либо пропал. Жанр — максималист, не допускает исключений из этих двух крайностей...

Начинается всё вполне «за здравие» — мы подкрадываемся к намеченным жертвам, следя за показателями шума и зонами обзора вражеских патрулей (играть без карты, на которой эти зоны обзора отображены — вообще малореально), маскируемся, примеряя вражескую форму, взламываем замки, прокрадываемся в секретные помещения, похищаем секретные документы и вражеских офицеров, угоняем автомобили и мотоциклы...

Но ближе к середине игры на смену увлеченной заинтересованности приходит скука и легкое раздражение.

Весьма... кхм... своеобразная система распространения звука («подозрительные» действия часовые, бывают, слышат и за стеной, но пролетевшая над ухом пуля из нагана с глушителем — ясное дело, совершенно бесшумна), просчеты искусственного интеллекта, ляпы интерфейса и просто игровой механики... Так, например, подкрасться сбоку к прислонившемуся спиной к стене противнику, как ни странно, очень легко, но что с ним дальше делать — вот вопрос! Удушить или усыпить врага хлороформом Строгов из такого положения не может — ему для этого надо сзади зайти, а там же стена... Самое же странное вот что: в описанной ситуации отключить ничего не подозревающего супостата дедовским методом «кулаком в висок» бравый диверсант тоже не могёт, вот по затылку врезать — всегда пожалуйста, а в висок — это никак невозможно... Из-за такого конфуза приходиться браться за нож или пистолет, а значит, о форме конкретно данного недруга стоит забыть сразу, как бы ни хотелось её заполучить.

Да и однообразный геймплей, сводящий основную задачу игрока к лавированию между бдительными «красными треугольниками» (так на карте обозначены солдаты, которые могут вас разоблачить), довольно скоро приедается.

Опять же, много «красных» на последних миссиях. Чертовски много — пожалуй, именно этим, то бишь в количеством, а отнюдь не «качеством» (хитростью, находчивостью...) врагов сложность игры в основном и определяется. Соответственно, кардинальный для жанра принцип — тщательное планирование действий — здесь не очень-то в чести (всё равно ведь черт его на самом деле знает, выгорит или не выгорит, бабушка надвое сказала), скорее рулят дерзость и умение нагло и быстро действовать «по обстоятельствам». Не без страховки в виде кнопки quicksave, конечно, и поверьте, пользоваться её сестрой quickload вам придется часто...

Игровая атмосфера

Ну, во первых, надо отметить тот прискорбный факт, что мир «Смерти шпионам» — это мир немых. Птички поют, граммофон играет патриотическую песню (одну и ту же без конца), а персонажи имитируют общение совершенно беззвучно, и ждать от них чего-либо большего, чем пары воинственных выкриков после объявления тревоги, — бесполезно.

Персонажи ведут себя как... Персонажи компьютерной игры, безуспешно пытающиеся имитировать жизнь, они с ум-

ным видом повторяют одну и ту же весьма однообразную очередность действий, проявлений человечности — никаких. Особенно это касается инертных и не интересующихся вообще ничем гражданских. Дедка будет усиленно, ничего вокруг не замечая, полоть огород, даже если ты подбросишь ему на грядки труп немецкого солдата. Если это зрелище и заставит его запаниковать и убежать — жаловаться немцам героический старикан-патриот не пойдет, те тоже на случившуюся с ним истерику внимания не обратят.

Это, безусловно, накладывает свой отпечаток, отчего неплохо прорисованный и детализованный окружающий мир кажется совершенно неживым и искусственным (надо полагать, творческая реконструкция мировосприятия рядового смершевца. — *Прим. ред.*) Как в бесталанном советском фильме «про войну», когда точно знаешь и не на секунду не сомневаешься, что вот эти нарочито безликие «немцы» — на самом деле утомленная жизнью советская массовка, не особо, впрочем, и старающаяся на немцев походить.

* * *

Ну как оно там? — поинтересовался Ягуар, когда я, сбросив в коридоре автомат, рюкзак и маскхалат, зашел на кухню, чтобы сделать себе кофе.

— Да весьма неоднозначно, знаешь... До уровня, который я мог бы рекомендовать всем, не дотянули. Получается, «на любителя». А советовать эту виртуальность любителям stealth-заданий... Да боюсь, они всё это уже видели, и не раз и не два. Даже не знаю... Наверное, любителям всё же стоит попробовать.

— А что будем решать по открывателям этой виртуальности — Haggard Games?

— Стэлс вообще сложный жанр, и ожидать, что вот так вот, с первой же попытки кто-то сделает всё на «отлично»... А потенциал — есть, это точно, так что возьмем на заметку и будем ждать следующего открытия...

В вентиляции что-то угрожающе захрюкало... Чёрт его знает — может, и не врут люди про Мохнорыла...

Thorneyed

Корсары

Возвращение легенды

— Ну что, ты готов к своему первому настоящему заданию? — с ехидной улыбкой спросил Ягуар.

— Как всегда. А что за задание?

— О, это будет интересно! Никогда не мечтал стать пиратом?

— Нет, я за лицензионную продукцию и все тако...

— Да я не о том! — отмахнулся Ягуар. Я о настоящих пиратах — морских! С острыми саблями, безумными глазами и гнилыми зубами.

— А... ну, может, и мечтал, не помню уже.

Ягуар затушил недокуренную сигарету.

— Ладно, хошь не хошь, а придется тебе осилить нелегкую профессию корсара — отправишься в один интересный мирок, созданный девелоперами из молодой компании Seaward.

Он полез под стол и извлек оттуда на свет божий громадный наплечник. На первый взгляд эта мечта туриста весила тонны полторы, не меньше, я мог бы поспорить, что Ягуар зачем-то упаковал туда слона.

— Вот, снарядил тебя немного в дорожку, чтобы ты не загнулся в первый же день путешествия. Сейчас я открою телепорт. И не волнуйся, назад ты вернешься ровно через неделю.

Мне оставалось только головой покачать.

Тем временем Ягуар снова полез под стол и довольно долго там рылся. Наконец миру была явлена точная копия пушки из Portal.

— Они ее пока еще не доработали, так что придется действовать дедовскими методами, чтобы не закинуть тебя куда-то к чёрту на рога. Ты готов?

— Угу.

Ягуар подошёл ко мне и со всего маху ввалил мне пушкой по голове. В тот момент я на собственном опыте убедился, что «искры из глаз» — не просто метафора...

* * *

Выход новых **«Корсаров»** стал для меня полной неожиданностью, как и для тех геймеров, которые не являются самоотверженными фэнами данной серии игр. Обычно издатели не скупятся на рекламу, возвещая о приходе Новой Великой Игры со всех крыш, площадей и просто трибун, так что, когда игра появляется на раскладках, об этом не знают только те, кто задраился в танке на дне Тихого океана. В случае с новыми «Корсарами» все оказалось иначе, что немало настораживает.

Еще больше настораживает то, что игру разрабатывала не сама «Акелла», а почти никому не известная молодая компания под названием **Seaward**, первой и единственной игрой которой был аддон ко вторым «Корсарам».

Все это напоминает хитрый финт ушами — если игрушка провалится, можно откреститься и тыкать пальцами в сторону Seaward: «Вот, мол, плохие-нехорошие, мы им дали все возможности, а они состряпали такое Г». А в случае удачи лавры почти наверняка достанутся «Акелле». Ведь «Корсары», как ни крути, это их игра.

В общем, пока привод пережевывал мегабайты установочных данных игры, меня обуревали самые противоречивые чувства. Но установка завершилась, а посему избавляемся от вороха мрачных мыслей и начинаем играть.

* * *

Когда я очнулся, то подумал, что злодей Ягуар таки переусердствовал со своим телепортом, и я попал на тот свет. Судя по насыщенному голубому цвету неба над головой, я находился не в аду. И на том спасибо. Однако через пару секунд я понял, что все не так просто. В раю ведь не может быть такой адской качки, и бородатого мужика с банданой на голове и шваброй в руках тоже быть не должно. Этот колоритный экземпляр стоял в нескольких шагах от меня, и оба мы находились на палубе парусника, медленно дрейфующего в неизвестном направлении. Казалось, что скрип этой посудины способен свести с ума кого угодно.

Тем временем мужик выронил швабру и с криками куда-то убежал. Звать подмогу, небось, собрался. Перспектива быть вздернутым на рее меня совсем не радовала. Поэтому я нашарил валяющийся рядом жуткий наплечник и, порывшись в нем, отыскал заклинание «Стоп моск», подчиняющее себе волю окружающих. Стоит ли говорить, что через 5 минут я стал новым капитаном пиратской шхуны «Кишки каракатицы», и мы полным ходом направились в пиратский порт сплавить груз контрабандного золота с потопленного английского корабля...

* * *

В начале игры вам предстоит пережить бредовый ролик на движке игры, из которого можно узнать, что вы стали новым капитаном корабля, так как старый изволил закончить свою жизнь, будучи раздавлен упавшей реей. Дальше — ге-

нерация персонажа, тренинг по сражению на саблях и вперед, на берег! Кстати о генерации персонажа. Вундеркинды из Seawards придумали собственную ролевую систему под названием *P.I.R.A.T.E.S. — Power (Сила), Impression (Восприятие), Reaction (Реакция), Authority (Лидерство), Talent (Обучаемость), Endurance (Выносливость), Success (Удача)*. Причем система эта толком не доведена до ума — не совсем понятно, что на что и в какой степени влияет. Я несколько раз запускал игру с совершенно разными параметрами, но особой разницы не заметил. Все эти

характеристики влияют на *Умения*, которые делятся на *Личные* и *Корабельные*.

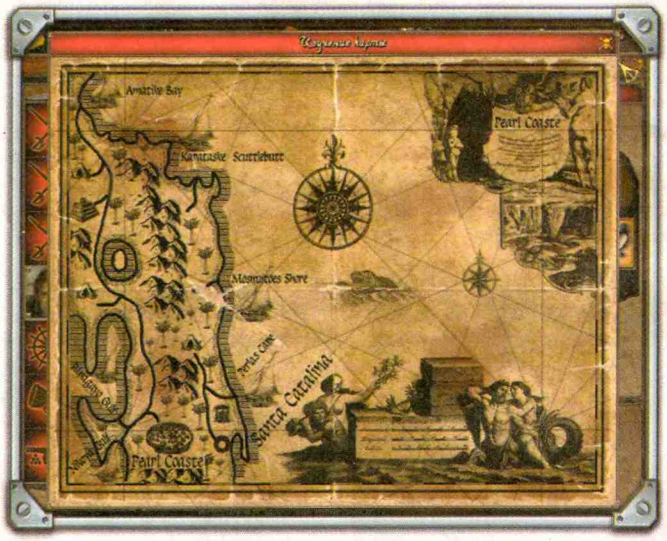
Выбираем внешность главгероя и нацию. И если первое — это дело вкуса, то выбор стороны определяет сюжетную линию и список друзей/врагов. Всего в игре пять враждующих сторон — *Англия*, *Португалия*, *Испания*, *Франция* и *Пираты*. Лично я играл за Португалию, они хоть сами и хилые, зато дружат с Францией и Испанией, а это немаловажно.

Честно говоря, оказавшись на берегу и немного побегав по городу, я впал состояние некоторой прострации, которая позже пе-

решла в раздражение. Дала о себе знать привычка чувствовать себя единственным и неповторимым Главным Героем и последней надеждой отчаявшегося человечества. Если вы засели играть в «Корсары: ВЛ», то можете оставить все эти наивные мысли, и свою коллекцию орденов за победу над Злом тоже в игру брать не стоит. Здесь вы всего лишь один из многих начинающих капитанов. Сегодня вы бегаете по своим делам, торгуете, воюете — но уже завтра, нарвавшись на большой пиратский флот или вражеский патруль, пойдете на корм рыбам. Мир «Корсаров: ВЛ» жесток и безразличен к игроку. Здесь вы действительно никто, и никому не нужны. Хотите сделать себе имя? Вперед. Обивайте пороги губернаторских приемных, пашите на алчных ростовщиков и мечтайте, что однажды заработаете себе денег на небольшой флот или хотя бы новый корабль, а пока — хоть бы свести концы с концами.

Вот уж не знаю, как Seawards удалось добиться подобной атмосферы. Скорее всего, случайно :). Не ждите от игры прямых и ясных указаний, куда идти и что делать. Тут этого нет. Поначалу журнал заданий девственно пуст и, что самое страшное, совершенно неясно, как и чем его наполнить. Знаешь только, что обязан добыть пресловутый Каперский Патент, дающий право выполнять поручения генерал-губернатора и открывающий, таким образом, основную сюжетную ветку игры. А пока приходится выполнять поручения губернаторов — «Пойди туда-то, убей того-то» или «Найди и убей лазутчика». В перерывах между этими заданиями можно играть в карты и кости в таверне или исследовать остров. Но со временем все это надоедает и вы наконец выходите в море. А вот тут и начнется самое интересное.

Морские сражения и торговля как и раньше составляют основу игры. Поначалу, когда у вас будет дырявая галоша с парусом



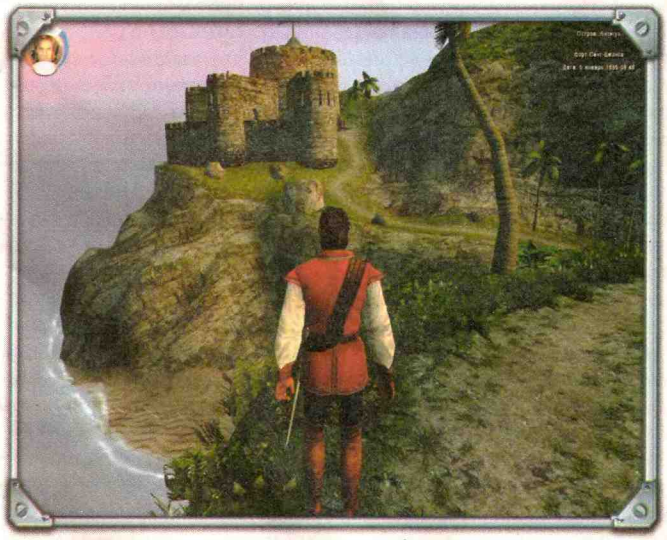
вместо корабля и пьяная толпа головорезов вместо матросов воевать да и просто выходить в море — задача весьма рискованная: океан буквально кишит пиратами и вражескими патрулями, а вы для них легкая добыча. Но со временем, захватив несколько судов и назначив офицеров на ответственные должности, начинаешь чувствовать себя увереннее. Учтите еще и то, что моряки хотят есть и пить, а также развлекаться по выходным и праздникам. А еще им свойственно болеть и требовать зарплату. Поэтому следите за количеством провианта, медикаментов и рома на борту корабля а также не забывайте вовремя платить команде иначе может назреть бунт. Еще одна проблема — это крысы. Эти зубастые твари жрут все подряд — провизию, лекарства, порох и оружие. Избавиться от них совершенно невозможно, нужно было разработчикам ввести особую должность «Крысолов» я бы на нее назначил самого прожорливого офицера, и дело с концом :).

Сами сражения со времен предыдущих частей практически не изменились. Как и раньше вражеские суда можно либо топить, либо захватывать и второй вариант по прежнему предпочтительнее первого, но не легче. Абордаж судна вдвое большего чем ваше, почти наверняка обречен на провал — вас просто сомнут количеством. И даже обстрел корабля картечью не даст нужного результата. Захваченный карабль либо грабим и топим, либо назначаем капитана и присоединяем к своей эскадре. Верхом крутости по прежнему считается захват форта. Сначала мы его бом-

бим с моря, потом захватываем на суше. Если вам это удастся, то отныне на острове вы царь и бог. Правда вытворить такое можно лишь по окончании основной сюжетной линии игры.

Торговля. Набиваем трюм под завязку товарами и ищем, где бы их продать подороже. Контрабанда все также рулит — продав сотню рабов можете считать себя очень богатым человеком. О подобных сделках договариваются в тавернах, а сами сделки происходят на контрабандных мысах. Только помните, что потом придется отбиваться от регулярных войск и топить их корабли возле берега.

Мир игры весьма обширен, вот только обширность эта скорее «для галочки» — десятки похожих друг на друга колоний населяют одинаковые жители с одним набором ответов на однообразные вопросы главгероя. Вся эта армия клонов беспрестанно шатается по городу, активно имитируя бурную жизнь, подобно статистам из дешевых сериалов. Поначалу такая скриптовая активность забавляет, но позже начинает раздражать, как назойливый зуд под кожей. В любой колонии вы найдете одинаковый набор зданий и одинаковое отсутствие интереса к своей персоне. Квесты, выдаваемые работодателями, неинтересны и однообразны. Сюжетная линия в основном скучна и линейна. Некоторое разнообразие в игру вносят побочные квесты, например, квест с женитьбой главгероя. Но это скорее исключение из правила. В тавернах можно встретить капитанов, готовых выложить кругленькую сумму, если вы согласитесь сопроводить их кое-куда. Если доставить нужно во вражеский город, то сумма будет раза в три больше. По мере развития персонажа задания будут становится сложнее — например, появится возможность совместных пиратских рейдов.



Графика игры находится на рубеже между «Плохая» и «Средненькая», иногда в помещениях стрелка почти ложится на отметку «Кошмарная». Все таки Storm 2.5 — это уже почти музейный экспонат. Но тут Seaward винить не за что — склепали игру из того, что им предоставила «Акелла», умудрившись выжать из движка все, что можно, и даже чуточку больше. Море и небо по прежнему красивы и живописны, сказать тут нечего. Но если графика при своей скудости хотя бы не раздражает, то музыка и озвучка вызывают желание выключить колонки очень быстро. Особо бесят туповатые фразы, которые толкают персонажи плохо поставленными голосам непрофессиональных актеров.

Заключение

Фанатами для фанатов» — эта фраза дает самую точную оценку игре. Если вы фанат «Корсаров», то игра вам, скорее всего, понравится. Все лучшее, за что вы любите «Корсары», здесь присутствует сполна — морские сражения, большой мир, пригодный для исследования и завоевания. Если же превыше всего вы цените в играх интересный и нелинейный сюжет или современную графику, то игра вам вряд ли придется по вкусу.

* * *

Неделя пролетела незаметно, уже на следующий день после моего появления мы взяли на абордаж испанский фрегат, непредусмотрительно пришвартовавшийся у Мыса Контрабандистов. Конечно же, без моей помощи дело не обошлось. Мои ребята хоть и покорные слуги, но их было всего 70, а испанцев 300. Поэтому пришлось извлечь из рюкзака пару Демонов Ада, которые, к сожалению, сожрали не только всех испанцев, но еще и полови-

ну моей команды. Ну да ладно. В конце недели у меня была эскадра в составе 7 кораблей и репутация самого страшного рубаки в здешних водах. Но удача — штука обманчивая, и однажды я проснулся от того, что захлебывался соленой водой: мои моряки напились до беспамятства после очередной победы и налетели ночью на скалы. Линкор «Веселый покойник» пошел ко дну, и я вместе с ним.

Я очнулся в кабинете Ягуара мокрый, но уже трезвый. Тот только улыбался:

— Да, навел ты там шухеру. Отчёт жду завтра.

— Йес, сэр! — отчеканил я и пошёл домой — сушиться.

Вирджин КЕМПЕР

Infernal

Разработчик: Metropolis Software House
Издатель: Pixelogic Games
Издатель на территории Украины: «Акелла»
Жанр: TPS
Системные требования:
✓**минимальные** — P 4-2 ГГц, 256Мб ОЗУ, 128 Мб видео;
✓**рекомендуемые** — P 4-3 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 256 Мб видео

*Данный материал разрешен к опубликованию, ибо не порочит дело организации **EtherLight**.*

*Данный материал разрешен к опубликованию, ибо не порочит дело организации **Abyss**.*

Интересно, многие будут презрительно тыкать в меня пальцами и кричать, что я ничего не понимаю в колбасных обрезках, если я скажу, что **Infernal** мне понравился? Наверное, такие найдутся. Будут бить себя левой пяткой в грудь и с усердием мартовского кота кричать, что вышеупомянутая игра является сплошным штампом и все это уже не раз проходилось и переживалось.

Странно все-таки. Многие из этих людей в детстве наверняка часами сидели, уткнувшись в телевизор, в очередной раз просматривая «Рембо — первая кровь» или «Командо». Причем никто не задумывался о логике, достоверности и оригинальности увиденного.

«Ух ты!» — восторгались они перед экраном, когда главный герой одной лишь отрыжкой валил на землю половину армии противника. «Молодца!» — вопила публика после того как герой в пятый за последние десять минут раз сбрасывал главного злодея в жерло пробудившегося вулкана.

«Бис!» — кричали зрители во время амурной сцены, где главгерой целует свою возлюбленную — девушку модельной красоты, с длинными ногами и грудью пятого размера.

Сейчас подобное как-то не наблюдается. Люди стали переборчивы, как в реальной жизни, так и в виртуальной. Им теперь диковинку заморскую подавай, да чтоб еще песенки пела голосом Шуфутинского и фисташки при этом грызла. Как, вы не знали? Обычные золотые орешки и белочки уже давно не в моде, а в компании профессиональных критиков они вообще занесены в книгу «старорусские бородатые штампы».

Эх... отвык все-таки современный народ от сосисок из туалетной бумаги и котлет опилковых... Нынче в моде лобстеры да лангет по-французски с пармезаном.

И треснул мир напополам

С чего начинается Родина? Конечно же, с новой войны. Свет и тьма, добро и зло, рай и ад — они никогда не могли мирно уживаться в одном мироздании. Видимо, сценаристы *Metropolis Software House* это хорошо знают, вот и решили не напрягать свои полные креатива головы, а сочинить более-менее простой и доступный обычному обывателю сюжет.

Силы рая и адские полчища демонов уже черти знает сколько ведут кровопролитную войну за место под ярким солнцем, кокосовым молоком и девушкой в бикини. Поскольку сам Создатель и Люцифер не могут принимать открытого участия в местных потасовках, всю грязную работу приходится выполнять двум разным корпорациям, агенты которых были наделены особыми силами и имели небольшие бонусы в виде бессмертия, защиты от болячек и пр. Первая из них стоит на стороне света и добра и носит гордое название *EtherLight*. «Горсвет» помните из «Ночного Дозора»? Вот что-то в этом духе, только без дурацких комбинезонов, волшебных фонариков и Гоши Куценко.

Вторая организация, носит не менее гордое название *Abyss*. Abyss также представляет собой призывной пункт, только уже для тех, кому не хочется быть добрым, белым и пушистым. Контора представляет сторону тьмы и получает приказы непосредственно от самого темного владыки.

Наш герой, *Райан Ленокс*, естественно, хороший, то бишь сотрудник-оперативник Enter Light. Однако методы, которыми он пользуется, не очень подходят полуангелу. В итоге светлой корпорации надоедает неоправданное применение грубой силы Леноксом, и местный великий Гесер лишает Райана ангельских привилегий. Небольшая канцелярская суматоха, и хлоп — добрый ангел перестал быть добрым, но теперь уже официально, а ангелом и подавно. Наверное, Ленокс должен был впасть в депрессию, пропьянствовать неделю, жалуясь на свою тяжелую жизнь, но не тут-то было. Не успел бывший сотрудник привыкнуть к обычной жизни, как за ним началась охота, причем в роли охотников — бывшие коллеги Райана. Почему? Зачем? Для чего? Неизвестно. «Спятили они там, в своем Enter Light, что ли?» — думает главный герой. И как раз в этот момент с Леноксом связывается некий Блэк, который предлагает Райану возможность отомстить всем светлым, а заодно и найти новое «опасное» устройство, разработанное доктором Вольфом, одним из лучших умов Enter Light.

Сам Блэк оказывается главнокомандующим *Abyss`a*. Значит, настало время нашему герою сменить нимб и крылья на темную силу инферно.

Бегали, стреляли — споткнулись и упали

Геймплей Infernal не отличается особой навороченностью и уж тем более не претендует на премию Оскар за самый оригинальный подход. По самому игровому процессу игрушка больше всего напоминает *Max Payne*, только с поумневшими противниками, но радует не это. В кои веки в свет вышел весьма «умный» шутер. Помните *Chasm The Rift*, где на пути героя стояли не только монстры, но и всевозможные ловушки, и где у каждого босса приходилось искать слабые места, чтобы убить?

Главврачи сегодняшнего пациента, видимо, решили действовать по тому же принципу. В свободное от стрельбы и мести время Леноксу предстоит решить немалое число загадок и при помощи интеллекта и смекалки выбраться даже из самой глубокой… преисподней. Infernal, конечно же, не квест и не адвенчура, поэтому надеяться на постоянные мозгопоедательные загадки не стоит. Но, тем не менее, иногда все же придется поработать не только мышцами, но и головой.

Особенно поднапрячь серое вещество придется в сражении с боссами. Некоторых из них можно ликвидировать простым и всем известным народным способом «поленом по голове, и дело в шляпе», но в большей части подобных сражений, помимо реакции и скорости, придется использовать еще и смекалку, иначе, как было сказано в одном из КВН, «ничего не получится». На прохождение некоторых боссов лично мной была потрачена уйма времени. Время уходило в основном на поиски слабых мест, однако потом, когда ахиллесовы пятки обнаруживались и последовательность необходимых действий выстраивалась, босс проходился достаточно быстро и уже не вызывал никаких проблем.

Адское оружие… © американская комедия

Местный **арсенал** достаточно разнообразен для игры подобной категории. Несмотря мистику вокруг светлых и темных сил, основная ставка в сражении делается все же на обыкновенное огнестрельное оружие. Вооружение разнообразием не поражает, но в принципе содержит все необходимое для уничтожения сил противника: «пистолеты, автоматы и базука и гранаты», а под конец и плазмаган с огнеметом выдадут.

Естественно, любая подобная игра не может обойтись без уникальных, мистических **способностей**. Набор возможностей у Леноксa небольшой, но весьма удобный, можно даже сказать, просто «набор для юного туриста». В первую очередь — это, конечно же, *инферно-усилитель*, позволяющий наносить гораздо больше повреждений врагам за счет использования адской силы. Далее идет *телепортация* и *инферно-зрение*. Первую чаще всего придется использовать для открывания замков, до которых простым способом добраться невозможно. Чем дальше вы будете передвигаться по сюжету игры, тем сильнее будет навык телепортации. Если вначале Ленокс способен телепортироваться только в одну точку, то под конец сможет одновременно присутствовать сразу в трех местах. Кстати, для «разъяснительной работы» с одним из боссов этот навык придется использовать. Задумка, в принципе, не новая, но весьма интересная и не так часто используемая.

Инферно-зрение позволит Райану находить полезную информацию, благоразумно спрятанную светлыми. Также с помощью особого зрения можно видеть скрытые *источники здоровья и маны*.

Источников этих немного, поэтому в большинстве случаев ману и здоровье придется повышать за счет трупов павших противников. Одна из способностей позволяет Леноксу *высасывать здоровье*, вместе с ценными боеприпасами, из карманов убитого врага — весьма удобно, скажу я вам, да и само действие выглядит красиво и эффектно.

Где-то в начале второй половины игры в вашем арсенале появится также специальное устройство, позволяющее телепортировать предметы средних размеров из точки А в точку В. По сути, это местный вариант «гравипушки» из Half Life 2, так что готовьтесь поработать архитектором, оттачивая свои навыки в строительстве пирамид из пустых контейнеров, ящиков или бочек.

Кстати, телепортировать можно не только предметы, но и врагов. Занятие веселое, до колик в животе. Поймали врага в прицел, хвать его телепортом, подняли на высоту птичьего полета и отпустили. Ангел — не ангел, но шмякнувшись о землю с хорошей высоты, враг почему-то продолжать бой не желает.

Пейзажи преисподней

Не будет таких, как, собственно, не будет и райских садов. Все действие происходит на земле, а не под или над ней. В основном нам предстоит прогуливаться по всевозможным заводам, храмам, подземным комплексам, военным базам и т. д. Жаловаться на построение уровней особо не хочется, ибо я по-прежнему считаю, что понятие «простенько и со вкусом» еще вполне уместно в гейминдустрии. Хотя, конечно, будь оно все немного посовременнее, было бы куда приятнее и интереснее играть. Физика тоже неплохая, иногда правда ее немного колбасит, и она начинает брыкаться, выдавая очередную порцию липких глюков, но подобное случается нечасто.

В целом **графика** Infernal не так уж плоха, однако отсутствие многих современных возможностей весьма испортит общую оценку в глазах геймера.

Подбор треков в игре очень даже ничего. Во время сражений нам постоянно аккомпанирует тяжелый рок, причем весьма качественный и приятный для слуха.

* * *

Не знаю даже, что и сказать в итоге. Графика — по человеческим меркам можно дать лет шестьдесят; оригинальность — за исключением некоторых моментов, можно поставить баллов эдак семь по десятибалльной шкале, но тем не менее играть интересно. Возможно, за счет того, что иногда в игре приходится думать, обходить, выкручиваться, возможно, за счёт атмосферы, возможно за счёт чего-то ещё. По крайней мере, те сутки, за которые я прошел Infernal, доставили мне удовольствие, даже несмотря на слегка корявое управление, огромное количество штампов и глюки (впрочем, нечастые).

Наверное, в качестве вывода стоит сказать, что перед нами один из лучших, пока что, проектов категории В, и молодым разработчикам есть чему поучиться у парней из *Metropolis Software House*.

На этом все. До следующей встречи в аду, и да пребудет с вами свет.

Агент Y.ask`R, о/у по симуляторам

УАЗ 4х4 ПОЛНЫЙ ПРИВОД

Разработчик: Avalon Style Entertainment
Издатель: 1С
Жанр: автомобильный симулятор/аркада
Системные требования:
✓**минимальные** — P 1,5 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 5 Гб жесткий диск, DVD;
✓**рекомендуемые** — P 2,8 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 5 Гб жесткий диск, DVD

Аннотация: симулятор современных моделей УАЗ, русских охотничьих джипов, демонстрирующий нелегкую жизнь ульяновских машин в условиях лесов средней полосы России, лесов Байкала, Карелии, Камчатки и тайги. Испытание машин на скорость, маневренность и мощность мотора. Особенность вождения — использование пониженной передачи на труднопроходимых участках.

Привычная опытному геймеру-автогонщику база интерфейса: *чемпионат* и *одиночные гонки*, развитие *параметров автомобиля* деталями, получение бонусов, открывающих новые детали и трассы, управление *стрелками* или *джойстиком*.

Графический движок Chrome, трёхмерный реалистичный пейзаж.

Титул: «Лучший автомобильный симулятор-2006»

Оценка: время не потратил зря

No1_Doll

Гараж ДЗВР, раннее утро, месяц назад

Снаружи бинарное солнце с его повышенными температурными модулями направляло совсем не февральские векторы на текстуры города. Внутри матрица температур поддерживала среднее значение чуть ниже функциональной отметки для человеческого тела. Прозрачные, с серебристым отблеском, купола предохраняли от белого шума наборы автомобилей, мотоциклов и других гоночных устройств, участников известных игр. Беспокойство вело меня между радующими глаз экспозициями во мрак, освещенный лишь выбросами синих нулей и единиц из поврежденного шлейфа...

— Ягуар, у нас ситуация.

— Это Бато.

— Бато, это о/у Яскр. Из-за неполадок в гараже мы упустили из виду игру. Передай Ягуару, я отправляюсь на задание, ВР симуляторов может быть под угрозой...

Средняя полоса России, «Триал», днем позже

Вы знаете, я курю только в компьютерных играх. Когда даже в них, вместо отдыха, прижимают трудности.

В то... неопределенное светлое время суток, в неизвестный день непонятного месяца, я курил, сидя на капоте увязшего в грязи УАЗа. Нет, не советского, привычного взору, с парусиновым верхом. Новая модель Ульяновского автозавода с красноречивым названием «Хантер» мирно отдыхала передними колесами в канаве, грязь по самый бампер.

«Oh baby, — подумалось мне, — что я здесь делаю?»

— Ягуар...? — устало выдавил я в рацию в десятый раз.

В ответ — только статика. Oh baby.

Ни связи, ни возможности вернуться в Игроград: проклятый шлейф опять глючит. Придется выбираться своими силами. Закатав рукава, нажимаю клавишу возврата на трассу. Мир гаснет на мгновение.

УАЗ «Хантер», блестя полированным кузовом из-под слоя грязи, снова на тропе. Дергаю рукоять коробки, скрежет, и машина ползет на первой передаче в горку, отбрасывая назад вырванную из земли траву (и наверняка те издевательски точно прорисованные ромашки). Даже не хочу смотреть на время — куда-то я заехал со своим плохим настроением, поскорее бы закончить!

Нетерпеливый инстинкт трэкового автогонщика сам нажимает газ моей ногой в ботинке — врррр! — бах! — дерево. О, я вспомнил, как я это сделал в прошлый раз, когда оказался в канаве. И как эту машину можно понять?

Чтобы успокоиться, сел записывать сухие технические факты.

Там же, прошли сутки...

Oh baby! Что я здесь делаю! Прямо-таки вытворяю!» — подумалось мне, когда визжащая машина развернулась на ручнике, оставляя глубокие борозды позади. Все равно, я еду только вперед!

Склон, ручник, разворот. Грязь больше не смущает, я ее не вижу — переключил камеру на капот, чтобы трясло вовсю, и прыгал мир перед глазами. В колонках играет русский рок, подгоняя лететь вперед. Да, я выжал из этой машины то, к чему давно привык: скорость, вираж, гонка за первенство! Ничего, что я пока на бронзе, сейчас поднажму и выдам золото!

Там же, но трасса «Трофи», еще одни сутки прошли

Пятьдесят финалов в канаве — и пыл охлажден, и понимаешь, что к чему. Опять курю, сидя на крыше. Все остальное — в реке.

— Ягуар! Талер! Бато! Кто-нибудь! — машинально кричу в рацию, но тут же осекаюсь. Незачем кричать, красота-то какая... река, деревенька, ветер деревья колышет. Музыку только поменять бы под это дело на более спокойную и размеренную.

Чуть было не налепил тэг на игру: «Угроза безопасности ВР» — скорости не дает, соперников на трассе не видно, какие же это гонки?

А вот такие. Не гонки это, «покатушки». Так их зовут в реальном мире, и совершенно справедливо: в гонке летишь вперед на всех цилиндрах, ядерный уголь в плазменную топку, в таком духе. А здесь — порой лучше прокатиться на массе машины с горки, чем педаль топить, быстрее будет.

Если поразмыслить, вроде ж это — покорение природы, «большие грязные машины» давят грязь, подминают под себя дороги, проламываются сквозь дикие чащобы, не освоенные человеком... забудьте эту чушь. Это земля-матушка, первозданная природа, ты вышел из нее и вернулся к ней, поклонись. Не рвать колесами ее надо, но сцепиться с ней в полную силу, как в объятьях прижать родную душу. Она строга и сурова и благоволит к людям строгим и суровым. А если поразмыслить...

...То можно и остаток дня на крыше просидеть, а не за рулем. Машина тоже, знаете ли, уважительное отношение к себе ценит.

Медленно прокатываю трассу, запоминая не только повороты, но и то, по какой почве еду, где песок, где трава, где грязевые вымоины, где тропка вильнет и в холмы уйдет безвозвратно, а где проселочная дорога разбитая, машину подбросить может.

Все увидел, все заметил, все выучил — а на скорости, оказывается, иначе машину чувствовать и держать надо, зная, где поднажать, а где и прокатиться.

И даже после всего — десять раз в канаве. Засмотрелся то на небо, то на березки — все, как настоящее. Достаю фотоаппарат фирмы «Print Screen», делаю пару кадров. Коллекция «Капот в ромашках, небо под углом» пополняется быстро.

Переворачиваю машину, и, перед тем, как поехать, дописываю «Обзор фактов».

Прячу окурок в пачку. Пора завязывать с этим.

Байкал, «Триал: Утренняя зорька», следующий день

Под плавную музыку громыхаю по скалам, переключая на пониженную передачу и обратно. Первый из четырех обвесов, с блестящим кенгурином и тросиками веткоотбойников выполняет здесь только функцию радования глаза, ибо переворачиваться я не собираюсь. Вот в средней полосе все это пригодилось, стекла целые остались, ходовую малость спасало...

Сыпучие камни зарокотали под ребристыми колесами «Nexxus», напоминая, что надо бы к новому обвесу и «лапти» поставить повнушительнее. Ничего, сейчас «Зорьку» на золото проедем, и призовых «зеленых» хватит на новые «чёрные».

Спокойствие и умиротворение. Не надо никуда спешить, знаешь, с какой скоростью и где проехать, где пониженную включить, чтобы «Хантер» по камням не скользил, а вот за кривым деревом можно и с места сорваться...

Средняя полоса, «Спринт», позже в тот же день

Мне бы хоть на «+3» секунды выйти. Думаю, в этот раз будет «+10», как раз на том бревне потерял около семи секунд. Приятно осознавать, что уже на глаз можешь определить, насколько опаздываешь. Главное — без нервов. Нервы делают ухабы ровными для глаз, но не для колес. Интересно, какой мотор у этого призрака впереди? Я догоняю его потому, что хорошо еду, или у меня «лошадей» под капотом больше?

...Хм, «+10», так и есть. Спокойно, сейчас все углы сгладим. Если бы только не тот глючный мост! И как его комп на полной скорости пролетает? А... может быть, в этом и есть секрет? Посмотрим...

...О-хо, «+3», наконец-то! Сейчас мы с тобой, назойливый призрак, потягаемся. Хоть ты и ведешь более гладко, да не везде, и программа у тебя одна и та же. А мы тебя по-человечески, оригинальностью сломим. Я знаю, ты последние мосты не очень-то умеешь проходить, и все то, что я потерял на первом мосту, я на них наверстаю... газ в пол... куда ты делся? Неужели опять обогнал?

Oh baby, на финише пусто — газ, и плевал я на ухабы!

...Тридцать семь сотых секунды, вот так разрыв. Но я могу и лучше.

Гараж ДЗВР, следующее утро

Вернувшись из игры, полной переживаний, меняющих напряжённый городской ход мыслей, своей первой задачей я счёл фиксацию сломанного шлейфа: выйти из игрушки мне удалось только случайно, когда здание тряхнуло и поврежденные провода сошлись. Неужели я забыл его починить второпях?

«О нет, скотч не подойдёт, — останавливаю себя, — меняй на новый и ставь усиленную оплётку».

Бинарное солнце за открытой диафрагмой меняло цветовой градиент на гамму белого, поднимаясь все выше (*Яскр, что ты там курил, сидя на капоте? — Прим. Бато*).

Пройдет еще полдня, прежде чем я закончу установку патча 1.3 и дополнений — и назад, на бездорожье. Все это время я проведу за отчетом по угрозе VR и недостаткам.

Байкал, тем же вечером, (но уже v1.3)

Ягуар... Мне надо кое-что пересмотреть, пожалуйста, не загружай старый отчет.

— Когда будет новый?

— Через час по Игрограду.

— Оки.

Выключив теперь уже исправно работающую рацию, я включил пониженную передачу, скрипнул с «нейтрала» на первую и покатился по привычному склону. Ради интереса включил вторую: забавно, пониженная на второй. Учиться заново.

Машина катилась вниз чуть тяжелее, чем раньше — уточнили массу... так, переходим на обычную передачу, ой, сначала «нейтрал», так, выключить, и на первую... хорошо, что потяжелевший УАЗ продолжает катиться на нейтральном положении при переходе передач — плохо, что он может катиться и НАЗАД!!!

Ну вот, с вашим реализмом я остался без золота. Всего-то две секунды.

Опробуем и другие трассы. Например, «Трофи» на Байкале. Там такой шикарный склон есть в самом начале, с кучей елочек. Сейчас все эти елочки, а заодно и палатки, и зрителей проверим на прочность. И склон на ползучесть.

Елочки — бах! дзынь! — вкопаны намертво, как и раньше. Спорный вопрос, кто сильнее в реальности: такая елочка, с виду не то, чтобы очень толстая, или УАЗ «Хантер» в кенгурине и с супердвигателем? Палатки — м-да, твердокаменные. Ладно бы, еще УАЗ выезжал на крышу палатки по стенке, но по *тросику*... Это круто.

Зрители давятся бескровно, но со штрафом. Выключить их опять, что ли?

А вот и склон. Ручник, стоять... почему машина ползет? Наверное, потому, что теперь она *весит* 2.5 тонны... па-маги-теее...

Какая холодная в Байкале вода.

Покатавшись еще некоторое время, понимаю — пора сдавать отчет.

— Ягуар, приём. Держи отчёт. Спасибо за терпение.

Отчет 1: Обзор фактов

В целом в игрушке **«УАЗ 4X4: Полный привод»** можно получить удовольствие следующим образом.

Повидать виртуальный мир. В игре представлено пять уникальных регионов: средняя полоса России (деревенские дороги и бревенчатые мосты), Байкал (каменистые склоны и глубокие ущелья), Карелия (покрытые льдом валуны и болота), Камчатка (гейзеры) и тайга (глухая чаща). Каждый регион — это одна карта, на которой для каждого задания отмечен маршрут. Радость познания местности во время гонок по маршруту проявляется позже, в заданиях на ориентирование без отмеченного маршрута. Рекомендую.

Прочувствовать разницу между асфальтом и бездорожьем. Различные виды почвы добавляют испытание машины на устойчивость и проходимость. Если дорожное покрытие большинства игр — это асфальт или бетон (достаточно шероховатое для лучшего сцепления, достаточно гладкое, чтобы не мешать лететь), то бездорожье по сути — это неровность и неоднородность поверхности трассы. Трасса перестает быть математически точной траекторией, «описанной неким радиус-вектором», она наполняется сюрпризами; выучив которые, достигаешь духовного единения с природой. Недостаточно изучить только повороты на плоскости, скорость и угол вхождения/выхода, применение тормоза или «нитрокса» — добавляется знание качества каждого участка трассы, без которого трудно достигнуть золотого результата. Каждый пройденный мною сантиметр трассы был проверен на сцепление с поверхностью: грунт очень требователен к скорости машины и передаче. Небрежное вождение вызывает пробуксовку, заносы, перевороты набок, вылеты в реку или не менее губительное для времени робкое прохождение участков, страшных только на вид. Понять специфику трассы — нелегкое и захватывающее разум, чувства и реакцию испытание.

Создать автопарк и заняться тюнингом. В этой игре у вас есть свой гараж и вы можете покупать для него все новые авто, выбирая из современного модельного ряда. УАЗ-2206 «Буханка» (известный, в частности, как «Скорая помощь»), УАЗ «Хантер» (охотничья модификация на базе военного УАЗ-31512), УАЗ «Патриот», УАЗ «Патриот Пикап» (модель с укороченной колесной базой и грузовым кузовом вместо задней части салона). Для каждой машины доступен персональный тюнинг колес, тормозной системы, амортизаторов, двигателя, коробки передач, системы охлаждения, чип-тюнинг. Фундаментальный тюнинг — смена обвеса. От «кенгурина» (те самые блестящие защитные трубы) до изменений корпуса с перестановкой выхлопных труб и антенн). С каждым новым обвесом не только повышается безопасность стекол (что важно для режима вождения «за рулём»), но и появляется возможность установки больших, страшных и зубастых колес для лучшей проходимости болот в дождливую погоду. Новые улучшения становятся доступными только после набора определенного количества бонусов, флажков в виде красного «треугольника» с восклицательным знаком (эти бонусы разбросаны на каждой миссии по дороге или почти на ней).

Выполнить задания различного характера. В чемпионате и одиночных гонках вам предоставляется возможность испытать себя в таких заданиях, прообразом которых послужили настоящие внедорожные «покатушки».

«Триал» — учебная трасса без соперников. Путь отмечен цветными столбиками, и следовать ему очень легко по правилу «Слева от зеленого, справа от красного», что помогает вовремя увидеть крутой поворот, отмеченный столбиками одного цвета.

«Спринт» — напоминает «Триал», но кругов несколько. Основная задача: удержание скорости на пересеченной местности, не нарушая маршрута, отмеченного столбиками. За игнорирование столбиков и контрольных пунктов (КП) назначаются штрафные баллы. Задачей является даже успешный гладкий проход через финишные воротца, чтобы не сбить их и не запутаться, теряя время.

«Трофи» — трасса, не отмеченная столбиками. Направление надо искать по карте, точно следуя пронумерованным КП, не пропуская ни одного. Здесь можно и срезать путь, если знать, где и как.

«Фрирайд» — задание сбора бонусных флажков. За определенное время, скажем, 10 минут, стараетесь собрать побольше бонусов, самые дорогие расположены в самых труднодоступных местах. Тут уже работает знание вами трассы.

«Ориентирование» — интересный тип заданий. На карте отмечены ваши старт, финиш и КП, которые нужно посетить в кратчайшее время. Руководствуясь знанием региона, полученным на «Спринте» и «Трофи», этот путь вычислить уже несложно, даже учесть расположение «ловушек» из грязи и сыпучих камней. Особенно здорово, когда идет дождь.

«Ночное ориентирование» — то же, что и выше, но ночью.

Загрузить музыку на выбор. Зная, как наши геймеры любят включить WinAMP «как подкладку» для игры, разработчики упростили игровой общественности жизнь с помощью функции «Загрузить плейлист» — вместо оригинального саундтрека. Как будто поставили проигрыватель в машину. Настроение музыки передается в характере вождения.

Поездить с друзьями. Многопользовательский режим присутствует, локальная сеть или интернет. Делить экран в этой игре невозможно — и нелепо.

Отчет 2: Влияние на ВР

Подбираемся к обсуждению геймерских тонкостей. Для начала скажу, что мне игра по нраву, я испытал удовольствие, играя. В статье сказал все, что мог — это только моё мнение, представленное игровой общественности, чтобы в меру сил помочь геймерам определиться. В любом случае каждый увидит то, что ему по нраву, и решит за себя, верно?

Следовательно, на правах humble opinion, отчёт агента ДЗВР о влиянии этой игры на VR.

Симулятор это или аркада. Жанр игры вызвал некоторые споры и авторитетные заявления бывалых геймеров, что это «аркада». Несогласные с этим фактом, в основном молчат. Я скажу так: жанр изменчив, что зависит от выбранных параметров управления машиной. Мне лично все равно, суть игры неизменна. И двойственна.

Это аркада, если: включен режим «аркада» (машина почти не повреждается), включена автоматическая коробка переключения передач (АКПП) и камера установлена на одну из позиций «над машиной». В этом случае поездка состоит в основном из нажатия «стрелочек», пока машина катится вдоль трассы... и совершенно стирается ощущение от «конкретно» УАЗа. Рейтинг такого способа игры на сайте **4x4game.ru** самый низкий, почти нулевой.

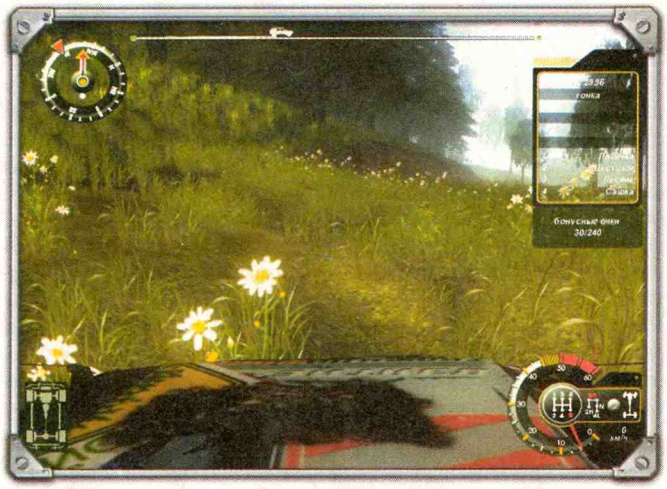
Это симулятор, если: включен режим полных повреждений «симулятор» (бьются стекла, закрывая обзор трещинами, бьется ходовая часть, уменьшая шансы закончить задание в принципе), включена механическая коробка переключения передач (МКПП), а камера установлена в лучшем случае на капот (приходится справляться только с дрожащим обзором), а в худшем — на позицию водителя (и тут уж пейзаж портит все: и грязь на стеклах, и трещины от ударов веток). Управление расширено до ручного переключения передач. Этот способ игры занимает первое место в рейтинге на сайте.

Переходные варианты «симулятор»+АКПП и «аркада»+МКПП занимают второе и третье место в рейтинге популярности и интересности. Будучи приверженцем контраста и крайностей, эти я не пробовал. Возможно, зря. Мой выбор — «симулятор»+МКПП.

Явные недостатки и патч. Здесь продолжается вышеуказанный спорный момент. Должен отметить, что версии 1.0 игре присуща масса недостатков физики: машина слишком легкая, удар в столб дерева заклинивает машину, управление чувствуется приглушенно, серьезные повреждения не возникают даже при падении с большой высоты. Действительно, это создает ощущение аркадности, особенно при игре с клавиатуры (я извращенный фанат эпохи DOS, руль мне не по нраву, поэтому не надо брать с меня пример). Но уже на день написания отчёта в наличии на сайте игры находился патч 1.3, исправляющий всё это. Сложность игры возрастает в несколько раз. Те участки трасс, про которые я уже благополучно забыл, что они существуют, вдруг стали непроходимыми для прежнего стиля вождения. Нежелательная аркадность понизилась, о чем игровая общественность может и не знать, поверив критике, свойственной для первого месяца существования игры.

Интересное и логичное дополнение в составе патча 1.3 — переключение пониженной передачи только в нейтральном положении. Читая руководство к настоящему «Хантеру», я увидел такую информацию, что пониженная не переключается на ходу. Теперь это соответствует истине, и, кстати, рекомендации по вождению настоящего автомобиля теперь действуют и для игрового. Смотрите сайт **www.uaz.ru**, где и находятся нужные руководства.

Также в версии 1.3 можно выиграть для своего гаража призовые УАЗы в милицейском и медицинском исполнении.



Все еще «аркадным» недостатком остается «легкий» возврат на трассу нажатием кнопки. Вытаскивания на лебедках нет. Хотя, учитывая время гонок, такое вытаскивание просто испортило бы результат. В любом случае, сходить с трассы в этой игре нежелательно, потому что в реальности большинство падений машины в реку, со склона и, тем более, в ущелье закончились бы так плохо, что о гонке в 5–15 минут уже не было бы и речи.

Несмотря на отсутствие дополнительных элементов игровой атмосферы «покатушек», как, например, вывоз машины на новую местность, покупка бензина и моторных масел, УАЗ обладает возможностями для дальнейшего развития.

Влияние на развитие VR. Культура любителей «Полного привода» постепенно развивается, входя в соприкосновение с настоящими «покатушками». На сайте игры периодически объявляются конкурсы, вывешиваются лучшие скрины, рисунки, фотографии с выездов на природу. Там же — дополнения для ценителей. Сейчас доступны карты средней полосы в тематике «Зима» и карты мультиплеера, облегченные карты региона «Тайга» для малопроизводительных компьютеров и учебник по созданию автомобилей: модель, внешний вид, внедрение в игру.

То, что используемый движок не оригинален, или то, что в игре нет асфальта и городских гонок, никоим образом не нарушают целостности виртуальной реальности гоночных симуляторов. Разве что эта реальность стремится к развитию только графической базы движка, а не характера игры.

Продолжая эту мысль в другом русле: развитие тренда внедорожников — вот что хотелось бы видеть. «Побольше игр, хороших и разных», перефразируя известное изречение. Пока что мне известна только одна игра в подобной тематике: «Экспедиция-Трофи: Мурманск-Владивосток» от Symphony Games (*от редакции напомним про Cabela`s off-road Adventure*).

Итоги

Угрозы для виртуального мира объект не представляет. В версии 1.3 является полноценным симулятором. Проникнувшись духом «УАЗ 4x4», можно даже обрести больше терпения и спокойствия по жизни, если их не хватает.

Bateau

X-COM: Гэллопом по Европам

Когда геймера со стажем спрашивают о том, какую игру он считает своей самой любимой, чаще всего в ответ звучит название одной из первых игр, с которых он начинал знакомство если не с индустрией в целом, то как минимум с любимым жанром. Таким образом, многие любители реалтаймовых стратегий назовут эталоном *Dune 2*, *Warcraft I-II* или C&C; поклонники ролевых игр — *Baldur`s Gate*, *TES Arena/Daggerfall* или первую «*Готику*». Для шутеристов постарше идеалом будет если не *Wolfenstein 3D*, то как минимум *Doom 1-2* или что-то наподобие *Hexen/Heretic*. Сами подумайте, что бы вы ответили на такой вопрос. Почему так получается? Очевидно, первые впечатления остаются самыми яркими, поэтому трудно называть любимой игру, которая во многом эксплуатирует идеи «золотого детства». Как бы святотатство получается. И пускай новая игра хоть трижды превосходит свою предшественницу, «та самая» всё равно останется лучше, ярче и роднее.

Но что делать тем, кто вместе с первым PC (приставки, ручные тетрисы и игру «Ну Погоди» оставляем вне конкурса, это святое) добыл копию **X-com: UFO Defence**? Либо же, как я, вторую часть этого сериала — **X-com: Terror from the Deep**? Да, кстати, названия X-com и UFO абсолютно равнозначны. Первым названием было UFO, но, очевидно, в некоторых странах и регионах это слово уже было зарегистрировано как торговая марка или что-то в таком духе.

Так вот, что делать нам, бравым бойцам с инопланетной нечистью? Ведь, по сути, открытый этими играми жанр так и остался невостребованным, несмотря на очень неслабый (по меркам тех лет, конечно) успех творений братьев Гэллопов. По сути ведь, вторую часть выпускали под те же возгласы, которые сегодня звучат всё чаще и чаще, мол, сделали аддончик просто чтобы денежку с геймеров снять… Ну да, так и было, что уж тут скажешь. Пожалуй, поэтому X-com 1 и 2 не следует рассматривать как отдельные игры. Я бы скорее назвал их двумя сторонами одной медали, одной вселенной и одного геймплея. А также — одного дизайна, что тоже важно.

Но несмотря на весь успех серии, уже третья часть стала совершенно другой игрой. Она всё ещё сохраняла многие черты своих прародительниц, но в некоторых очень важных аспектах стала абсолютно иной. В частности, исчезла глобальность происходящего (у нас под контролем остался всего один мегаполис), а в боевой системе пошаговый режим превратился в некий атавизм, поскольку реал-таймовые бои с управляемой паузой гораздо лучше подходили для таких, прямо скажем, немаленьких девятиэтажных карт. Поэтому **X-com: Apocalypse** не стоит ставить в один ряд с первыми двумя частями. В спорах о том, достойна ли эта игра великого имени или нет, сломано немало копий, но единственной истиной, до которой смогли докопаться, является лишь тот факт, что Apocalypse — совершенно самодостаточная игра, которую нужно рассматривать отдельно.

И, к сожалению, на ней великая серия фактически умерла.

Всё, что было после, напоминало попытки повторить опыт с третьей частью — создать на основе старого и проверенного нечто совершенно другое. Да только игры получались, прямо скажем, не шибко удачными. А последний гвоздик в гроб серии X-com забил славный *Enforcer*, который мало того, что в глазах поклонников глобального контроля и продуманных сражений выглядел дико, так ещё и с ролью TPS справлялся на «три с минусом».

Отдельно можно было бы упомянуть такое микрочудо, как *Jagged Alliance*. Эта серия от SirTech по крайней мере во время боя чем-то напоминала «тот самый» X-com. Но бой — это только малая часть того, чем являлись те игры. И в остальном Jagged Alliance был совершенно уникальной игрой, нисколько не повторяющей и не развивающей идеи X-com.

Что же касается так называемых «UFO нового поколения», почему-то носящих в своих названиях приставку After, то эти игры представляют собой нечто… мягко говоря, вторичное. Мало просто взять старые идеи, выбросить из них те, которые показались слишком сложными в реализации (это при нынешнем-то уровне развития индустрии игр!), добавить 3D-движок и назвать знакомым именем. Основа продолжения любой серии или, если хотите, жанра в целом — это развитие, улучшение и усложнение. Но никак не упразднение хороших идей, доставшихся по наследству. Образцово-показательным в этом плане может быть старичок Сид Мейер и его серия *Civilization*. Нововведения в каждом из сиквелов появляются в строго гомеопатических дозах, но сохраняется лицо проекта, его геймплей и атмосфера. А улучшения (хотя правильнее было бы назвать их «усложнениями») не вклиниваются в то, что было в более ранних играх. Они дополняют старые идеи, постепенно превращаясь в неотъемлемую часть серии.

Приятно, конечно, «тряхнуть стариной» и возродить старый геймплей почти «в чистом виде», плюнуть на все достижения индустрии за последние десять лет и сделать что-то наподобие *Serious Sam*. Но это сработает один-два раза, да и то лишь в том случае, если проект имеет свой неповторимый стиль и, скажем так, харизму.

Но в нашем случае всё гораздо хуже. Поскольку Великий и Ужасный X-com до сих пор не обзавёлся не то что нормальным развитием… Даже римейка толкового нет.

Вот и сказочке конец.

* * *

Так чем же он велик и ужасен, этот X-com? Честно говоря, я в данный момент чувствую себя несколько странно. Рассказывать тем, кто «в курсе», какие-то прописные истины — дело неблагодарное. К тому же, многие вещи даже тогда воспринимались неоднозначно, чего уж говорить о сегодняшних стандартах той же графики… А ведь какая в X-com графика! И в то же время мало кто осилит эту игру, не имея «за плечами» те самые первые впечатления, в чём-то даже волшебные. Тут уж, как ни расхваливай, а для настоящего погружения в будни борца с инопланетными захватчиками нужно просидеть за X-com не час и не два. Это вам не *Diablo* какой-нибудь, и уж точно не *Neverhood*.

Блин, только сейчас понял, что нужно было писать «Пантеон» по *Leisure Suit Larry*. Игра чудесная, цеплять должна всех и сразу… Да и писать есть о чём. Эх… Ладно, продолжим про X-com.

Если пытаться охарактеризовать две первые части парой слов, то получится что-то вроде «тотальный контроль» или «полнейшая свобода». Причём нельзя сказать, что весь огромный ворох игровых возможностей был сложен в освоении. Ничего подобного. Просто геймплей был удачно «разнесён» на разные уровни, которые были связаны между собой простыми и логичными связями.

Самый глобальный уровень геймплея — это, безусловно, Geoscape. То есть, наша многострадальная планета, которая занимала в соответствующем режиме большую часть экрана и была одновременно полем боя и стратегической картой. Объекты на ней отображались условными обозначениями, коих насчитывалось ровно три — квадратик, плюсик и крестик (он же крамольная буква «X»). Они означали, соответственно, наземную базу (во второй части — подводную), места присутствия алиенов (летающую тарелку или объект атаки) и наши «крафты» (самолёты или летающие подводные лодки). Остальные различия «добивались» цветом, да это уже не настолько и принципиально, поскольку в ходе игры каждый такой объект находился под контролем игрока. По сути, нечто подобное появилось в недавнем *Supreme Commander*, создатели которого тоже стремились к неслабой глобальности геймплея. И очевидно, что такой подход имеет что-то общее со штабными картами, на которых флажками и стрелочками (или картошкой и стопками, если говорить о Чапаеве) мудрый стратег отмечает перемещение войск. И тут даже особой фантазии не надо, как-то само по себе появляется понимание того, что вот в этом месте у нас не просто значок, а живые солдаты, со своими страхами и амбициями, а вот здесь не просто отметка, а лагерь беспощадного врага…

Впрочем, глобальность в X-com своя, оригинальная. Наша организация не ведёт масштабных спецопераций, не устраивает инопланетянам Курскую дугу и Сталинград. Да и линии фронта как таковой нет. Ведь, по сути, мы имеем дело не с полномасштабным вторжением, а с его начальным этапом. И на фоне множества произведений о войнах межпланетного масштаба война в X-com выглядит логичнее и, я бы сказал, правильнее. Не так-то и просто притащить через миллиарды световых лет огромную армию захватчиков… Но о сюжете поговорим чуть позже, благо, тут тоже имеется достаточно нюансов.

А возвращаясь к глобальной карте, скажу, что кроме сугубо стратегических действий, таких как постройка баз, отправка перехватчиков в бой или просто на патрулирование территории, старт десантной операции или освобождение точки, захваченной инопланетной террористической группой, в этом режиме нужно было помнить ещё об одном уровне геймплея. О политике. Поначалу наша организация очень сильно зависит от финансирования, которое обеспечивают различные правительства анти-инопланетного альянса. Но ближе к середине игры хорошо развитые производственные и научные базы позволяют «прокормить» себя самостоятельно, не сильно заморачиваясь насчет того, чтобы защищать ту или иную страну от инопланетной агрессии. Только тут вступает в действие ещё одна тонкость X-com. Вы — не божество и не «надёжа всея Руси». Главы государств не молятся на вашу статую и не считают, что военное противостояние — единственно правильный вариант «разговора» с алиенами. Если X-com не может защитить мирных жителей от инопланетных террористов, то не лучше ли договориться с зелёными человечками самостоятельно? Отказ страны финансировать ваш проект уже не так страшен, как сам факт того, что инопланетная зараза пустила корни на Земле. И ненавистный гамовер может наступить совсем неожиданно — когда слишком многие правительства радостно откроют объятья инопланетным братьям по разуму, никакой X-com не остановит грядущее полномасштабное вторжение.

Впрочем, до такого развития событий нормальный игрок не опустится. Просто сам факт добавляет ощущения того, что война — не самоцель, и организация X-com создана отнюдь не для того, чтобы стать ещё одной мегакорпорацией с миллионными доходами на радость своему начальнику. Нет, основная задача X-com — остановить врага, пока ещё не поздно. Задушить вторжение ещё в зародыше.

* * *

Другой уровень игры — это тактические сражения. Те самые, которые я чуть раньше сравнил с Jagged Alliance, и в этом плане у X-com, конечно, гораздо больше «родственников». В том числе и все те недо-UFO, которые начались с *Aftermath*. Но первые впечатления помните ведь?

Сейчас сражения из X-com 1-2 вряд ли покажутся такими же яркими, как перестрелки в *Silent Storm* или где-либо ещё, но нюансы, господа, нюансы! То, что на одно задание можно отправить всего лишь до 12 оперативников (а оптимально — 6-8 и какой-нибудь миниатюрный танк) — это только верхушка айсберга. Точно так же не стоит снисходительно относиться к тому, что карты в X-com сравнительно небольшие и имеют в высоту всего четыре «этажа» (тем более, что в современных играх даже этого нет). Учтите, что карта — отнюдь не простой «полигончик для пейнтбола», тут каждый объект имеет своё тактическое значение, а 4 этажа вполне достаточно для того, чтобы за каким-нибудь окошком какой-нибудь портовой конторы спрятался алиеновский снайпер, простреливающий изрядную территорию. «Снять» его метким выстрелом не получится — он стреляет и прячется за стеной. Подобраться к нему в обход… Ага, но на первых этажах «тусуется» ещё несколько вражин и, как ни планируй штурм, первый боец всё равно окажется под перекрёстным огнём. А солдаты в X-com — это, пожалуй, самое ценное, что есть у игрока. Порой бывает так, что потеря целой базы предпочтительнее, чем гибель закалённого в боях ветерана. Ведь с каждым заданием солдаты набирают опыт, становятся сильнее, быстрее и выносливее, точнее ведут огонь и (хохо) развивают свои пси-способности, от которых на завершающих ста-

диях игры зависит очень многое. Всего у бойца можно насчитать 12 личных характеристик плюс состояние отдельных элементов брони… Ага, в X-com реализована полноценная система зональных повреждений, причём логичности и обоснованности такого подхода позавидует любая современная игра, претендующая на толковую «тактическую составляющую». Жаль только, стрелять в отдельно выбранную часть тела в X-com нельзя (реверанс в сторону JA 2). Тут просто срабатывает рэндомайзер, основанный на характеристиках стрелка, оружия и обстановки (например, боец, который не видит врага, допустим, из-за дымовой завесы, может стрелять «по наводке» товарища, но вот насколько метким будет такой выстрел, сами понимаете). Зато типов стрельбы имеется целых три. «Навскидку» получается быстро, но не очень метко, «прицельный» выстрел ложится гораздо точнее, но из хорошего оружия более одного раза за ход так не пальнёшь, а уж стрельба очередями по три заряда — наглядная иллюстрация теории вероятности, которая хороша в большинстве ситуа-

ций, если только патронов не жалко. Впрочем, в затяжном бою патроны действительно могут стать проблемой, если только у вас не лазерные винтовки (из первого X-com). Кстати, один из любимейших «стволов» у большинства игравших в первую часть — это лазерный автомат. Он послабее лазерной пушки, зато позволяет стрелять очередями. Впрочем, опять отвлекаюсь.

Но смотрю вот на то, сколько уже написано, и понимаю, что если начать подробно расписывать особенности тактических боёв в X-com, придётся в итоге делать спецвыпуск МИКа. Эм-м… Хорошо, ускоряюсь. Но нельзя не упомянуть о такой штуке, как разрушаемость всего и вся. Исключение составляет разве что «нулевой» уровень карты, а всё остальное рушится «на ура». Не подобраться к врагам через один вход? Не проблема — проделаем другой. Прямо в стене. А с хорошим взрывпакетом или управляемой ракетой можно и в потолке дыру пробить. При штурме вражеских субмарин во второй части кайф от полной разрушаемости получаешь в особо крупных дозах. И под конец боя от вражьей техники могут остаться только «рожки да ножки».

А уж про разнообразие средств достижения победы даже заикаться боязно… Ведь мало того, что в X-com оружие делится не только по классам, но и по технологиям (например, лазерное и бластерное оружие отличается не только уровнем наносимых повреждений, но и уже упомянутой «бесконечностью» патронов у лазеров), так там ещё присутствует несколько альтернативных путей. Различные гранаты, взрывпакеты, ручные торпедные установки и управляемые снаряды я, скрепя сердце, пропущу. Необходимые на любом этапе «оглушающие» устройства (парализующие бомбометатели и шокеры контактного действия), без которых взять «языка» довольно сложно, тоже оставим в покое. А с ними вместе и незаслуженно обделённые вниманием многих игроков «дрели» для ближнего боя, основным достоинством которых является даже не огромная боевая мощь в сочетании с малым временем на удар, а скорее полная невозможность промахнуться.

Вот чего обойти вниманием никак нельзя, так это пси-технологии. Они появляются в распоряжении игрока далеко не сразу и первое знакомство с вражескими психониками может неумелому командиру обойтись очень дорого. Пожалуй, это самый острый момент в игре, который, к тому же, можно запросто проморгать. Ведь кроме пси-атак, на мораль солдата действуют и другие факторы, так что впасть в неадекват они могут даже без «помощи» психоника. Но когда они не просто паникуют, а попадают под прямой контроль… Ха! Зато под конец игры натренированная команда бойцов X-com вполне способна победить даже без оружия. Инопланетяне сами перебьют друг друга под нашим чутким контролем. Но и тут… Правильно, тоже есть нюансы.

Сами алиены не принадлежат к одной расе, их несколько. И у каждой есть свои особенности, кардинально влияющие на то, как с ними бороться. Большим подспорьем в этом деле является декодер сообщений, который позволяет узнавать, какой расе принадлежит та или иная «летающая тарелка», появившаяся на радаре. А кроме самих алиенов есть ведь ещё и «киборги» (они заполонили всю планету!), коих насчитывается тоже несколько видов. В результате только-только игрок вырабатывает тактику борьбы с одними алиенами, к нему в гости спешат другие, а за ними третьи, а потом вперемешку… Скучать уже просто некогда.

Вот тут, кстати, сделаю обещанный ранее реверансик в сторону сюжета. Завязка достаточно проста — инопланетяне начали развивать свою активность по всей планете. Откуда они появились, никто не знает, но словам «я пришёл с миром» мало кто верит. Позже, захватывая в плен и допрашивая инопланетных командиров, можно выяснить, что вторжение готовится уже давно, и для этой благородной цели на Марсе (если говорить о первой части) оборудован «перевалочный пункт», через который, конечно, не перебросить огромную армию, но организовывать диверсионные налёты — это сколько угодно. Историю различных рас (среди них есть даже земные; якобы «полувымершие») можно почитать в «Уфопедии», которая находится прямо в игре и содержит все результаты исследований (и допросов). Фантазия создателей игры местами поражает, хотя некоторые чудеса космобиологии могут вызвать заслуженную улыбку. Впрочем, за одно только «желе», закачанное в допотопный

водолазный костюм с большим медным шлемом (из второй части) можно давать медаль. Честно говоря, некоторые монстры из современных ужастиков на фоне этого… выглядят не шибко оригинальными. Если не сказать вторичными.

Так вот, чтобы противодействовать бесчинствующим алиенам, и была создана организация, именуемая X-com. Финансируют её все государства Земли (в соответствии со своими возможностями), а это значит, что и защищать нужно всех. Чтобы не увидеть уже описанный выше вариант окончания игры. Второй «неблагоприятный» вариант гамовера, думаю, очевиден — это потеря всех баз X-com. А что, вы думали, алиены не станут отбиваться? Станут-станут. Да ещё как…

Положительная концовка сводится к тому, что после допроса «большой шишки» с крупного инопланетного корабля X-com таки узнаёт о марсианской базе и решает отправить туда опергруппу. Разрушить вражеский плацдарм — и всё вторжение захлебнётся само по себе. Останется лишь добить остатки алиенов у себя, на Земле. Вот только для полёта на Марс нужен корабль, способный на межпланетные перелёты, а для победы над вражеской обороной необходимо неслабое вооружение и экипировка. Да и не справится с такой задачей даже рота желторотых новичков. Не всё так просто, как казалось...

Во второй части история, в целом, повторяется. Только на сей раз подлые вражины пошли хитрее — они начали действовать под водой. В районе Марианской впадины или где-то под Гольфстримом человеков водится не так уж много, так что можно спокойно обосноваться, отстроить базу и приступить к террористическим действиям. Но бравые X-com`овцы и на дне морском не оставят врага в покое. Организовывается первая подводная база X-com, закупается пара экспериментальных «летающих субмарин» — и всё повторяется. Впрочем, не совсем так.

После погружения в пучины мирового океана X-com стал гораздо мрачнее, жёстче. От весёлой и красочной картинки, которой щеголяла первая часть, не осталось и следа. Многих игроков это оттолкнуло, но только на некоторое время. Поскольку, как ни крути, а первый X-com даже на максимальной сложности проходился достаточно просто. Вторая часть принесла с собой уже нечто, похожее на хардкор. При этом усложнения коснулись не только параметров жизни-смерти наших бойцов и частоты атак пришельцев. Усложнилась конфигурация карт, добавилось несколько рас с совершенно неожиданными особенностями, а кроме того, появилась необходимость следить за тем, какое оружие использовать на суше и под водой. Особенно туго приходится на начальных этапах, поскольку лучшие винтовки, равно как и ручные торпедные лаунчеры работают только под водой! Впрочем, чуть позже появляются пушки, которые успешно разят врага в любых условиях. А уж гранаты...

В X-com: Apocalypse, несмотря на явный «отрыв» от предыдущих игр серии, тоже имеются чёткие отсылки на предысторию. В частности, сектоиды, которые составляли основу первых атак в UFO: Enemy Unknown, оказались рабами и... пищей тех тварей, которые в очередной раз покусились на нашу планету. Знаете, я им даже сочувствовал...

* * *

Осталось сказать пару слов о «третьем уровне контроля», если так можно выразиться. Именно так я назвал бы «хозяйственную» часть игры, которая заключается в отстройке баз, ведении исследований и организации производства различных штуковин, которые остальное человечество производить пока не научилось. Вот, шутка ли, всего три аспекта, а сколько возможностей в них скрывается! Например, грамотное расположение построек внутри базы может здорово помочь при отражении атаки пришельцев, а сами базы нужно строить так, чтобы перекрывать территории как можно большего количества стран. Да и защищать их тоже нужно (и базы и территории), а это самолёты, бойцы, оборудование...

Про дерево технологий, а также преимущества и недостатки различных девайсов можно хоть целую диссертацию написать — никакого журнала не хватит. Вот, люблю я гауссовки. И даже

на финальное задание мои бойцы носили их в рюкзаках «про запас», хотя соник-бластеры гораздо мощнее, да и патронов к ним на вражеской территории набрать — не проблема. А объяснять, почему я их так люблю... И так ведь почти с каждым пунктом исследований.

В обзоре новой игры обязательно нужно уделить внимание графике. Для «Пантеона» эта часть статьи необязательна, да и пишется, как правило, в снисходительном тоне. Но, честно, посмотрите на скрины. Единственным серьёзным недостатком я могу назвать разве что низкое разрешение, а остальное — это неповторимый стиль, проработанный до самых мелочей. Ведь, шутка ли, на фигурках бойцов в тактическом режиме отображается именно то оружие, которым они экипированы. И это не просто класс (допустим, «автомат» какой-нибудь), а именно то оружие, которое вы видите. И уже по одному взгляду можете сказать, какие характеристики оно имеет. В отношении «своих» это не так важно, но определять «на глаз» экипировку противника всё-таки полезно.

* * *

Эх, перечитываю всё написанное выше, и чувствую, что какой-то фанатский поток сознания получается... Неужели в X-com 1 и 2 нет недостатков? Да есть они... Наверно... Но для меня важнее всего то, что до сих пор я с замиранием сердца слежу за каждой разработкой, носящей в своём названии заветные три буквы (UFO), хотя и знаю почти наверняка, что из этого получится очередное «недо». А сам X-com... Первую часть, несмотря на более красочную картинку, я уже не запускал очень давно. Слишком легко играть. Особенно когда знаешь все тонкости и хитрости. Зато вторая...

Скажем так, не каждая игра проживёт на винчестерах одного и того же геймера целых 12 лет. Ну, не считая замены на полностью аналогичную Windows-версию, поскольку на XP играть в DOS-версию практически невозможно.

* * *

Для справки:
X-com: UFO Defence (UFO: Enemy Unknown), 1994
X-com: Terror from the Deep, 1995
By Mythos Games & MicroProse.

Кирилл ТАЛЕР

WATERFALL interactive

Продолжение, начало см.: МИК №7 (273)

(Небольшая пауза, кТ закуривает, и забывает подкурить Unfogiven`у.)

кТ: *М-да... джентльмен из меня не очень выходит... (Вздыхает.)*

Unforgiven *(улыбается)*:...

(Некоторое время в кабинете царит целительное молчание, во время которого, как известно, стамина восстанавливается гораздо быстрее.)

кТ: *Продолжим?*

Unforgiven: Угу...

Деловой разговор-2

кТ: *Продолжаем тему ошибок молодых разработчиков. Из общего перечня оных, каких стоит опасаться дебютанту* ***в творческом плане****? Например, руководитель — как же иначе можно создать ИСМ (Игру Своей Мечты), как не руководя процессом, и в том числе, творческим...*

Unforgiven: ...Ну, если рулить ВСЕМ процессом, то на творчество времени как раз не останется — оно рискует отойти на второй план. Поэтому, если человек и рулит гейм-дизайном, и руководит, рано или поздно начнутся проблемы. И в гейм-дизайне, и в руководстве. Гейм-дизайнер всё же должен заниматься только гейм-дизайном, а руководитель (или же *внутренний продюсер* — модное нынче слово) — собирать все части проекта, зачастую действующие независимо друг от друга, в целое: и творческий процесс, и технические вопросы. Внутренний продюсер вообще походит более всего для решения подобных проблем, потому что он как бы и руководит, и, в принципе, принимает большое участие в творческом развитии проекта. Если *чистый руководитель*, он должен *чисто руководить*, считать циферки, договариваться с внешним миром, раздавать кнуты и пряники миру внутреннему, то продюсер, он и циферки считает, и музыку слушает (имеется в виду именно отслушивание музыки для проекта, а не «балдение» в наушниках в эпицентре рабочего процесса), и на *арт* смотрит, и в гейм-дизайн вмешивается осторожно.

кТ: *Тот же самый арт-директор, по сути... А теперь — пожалуй, краеугольный камень перечня всяческих лаж: каких ошибок не стоит делать в общении с издателем?*

Unforgiven: А вот на этот вопрос мне ответить очень сложно... Ибо, что с *1С*, что с *«Новым Диском»*, у меня всё было хорошо... Скажу так, нужно очень, очень и очень внимательно читать договора, заключаемые с издателем! Это не касается вышеуказанных (*всё же, думаю, что внимательно читать договора стоит в* ***любом случае****. — Прим. кТ*) — а насчёт остальных... сам понимаешь, я не буду называть имён и брендов, к которым относилась фраза о «внимательности», т.к. много общаюсь и с нашими, и с зарубежными паблишерами... Но его (договор) стоит перечитывать не менее пяти-десяти раз. Может даже больше... Распечатывать, перечитывать в бумажном виде...

кТ: *...Консультироваться со знакомыми юристами, опять же.*

Unforgiven: Очень, очень правильный шаг!

кТ: *Хорошо, допустим, у тебя не было никаких разногласий (или же минимальные, но не настолько серьёзные, чтобы считать собственные действия ошибкой) с издателями. В таком случае, ты тем более знаешь, в чём НЕ промахнулся. Я понимаю, информация, касающаяся общения девелоперов и паблишеров, полуконфиденциальна априори. Но всё же... Есть простые и понятные правила, не касающиеся конкретных отношений/договоров. И на толковании этих правил я сейчас настаиваю.*

Unforgiven: Нет, я могу, конечно, сказать, *«общаться уважительно и уважать мнение друг друга»*, но это совсем уже прописные истины будут... А что касаемо деловой этики, первое (и не только) письмо к издателю должно начинаться с элементарного приветствия, а не с фразы **«дайте денег!»**. Это, знаешь, наболевшее даже для меня — приходят всяческие письма, с предложениями или просьбами финансирования «чего-то там», и сразу пишется бюджет — небольшой, но сразу и в лоб. А слово «здравствуйте» вообще отсутствует в принципе. Издатели, они же не роботы с мешками денег, это такие же люди, как и мы, им так же приятно, когда с ними здороваются, когда ясно излагают свои мысли, с достоинством и знанием дела, а не тянут руку «подайте» с ходу. Тем более, уважение эти люди действительно заслужили. Подпись в электронном письме опять же. Банальные законы этики, которые, тем не менее, имеют немаловажное значение при переговорах.

Да, издатели — это ещё один практический совет — намного добрее в личном общении, чем в общении через e-mail.

кТ: *...Кстати, о продакшене: дебютная команда чаще всего, если за её спиной не стоит чья-то могучая рука...*

Unforgiven: Рука за спиной — это хорошо... *(Смеётся.)*

кТ: *...Особенно могучая... (Смеётся.) ...Так вот, если надёжных тылов нет — в финансовом плане — то перебирать особо не приходится, и состав получается достаточно разношёрстным: с опытными девелоперами соседствуют совсем ещё зелёные новички. Качество получается соответствующее — удачные моменты в игре перемежаются с откровенно слабыми. А на хэд-хантинг пока денюжки нет...*

Unforgiven *(перебивает)*: Хэд-хантинг я вообще считаю очень некорректным явлением в индустрии. Но мнение о том, что непрофессионалы-девелоперы не должны работать в игровом биз-

несе — это в корне ошибочное мнение. Они же могут быть сложившимися профи в смежных отраслях! Вот, например, люди, которые делают арт для нас, они работали над созданием кучи мультфильмов и имеют «мультовый» стаж более десяти лет.

Теперь о «кадровой бедности». Один из людей, который работал над артом «Красной Шапочки», в частности, локации — имеет пять лет работы на телевидении и пять лет работы в индустрии... Ведущий программист имеет шесть лет работы в индустрии, из них — года три профильным лидом в одной очень крупной компании. Поэтому, в нашем случае, кадры очень даже...

кТ *(перебивает)*: *...Я говорил о том, что в твоём случае сложно вести кадровую политику — даже если ты привёл с собой группу профи. А ну как ротация всё-таки начнётся! Ты же не сможешь сейчас сказать: «Хорошо, ушёл такой-то с таким-то стажем — а я возьму на его место другого, такого же профи, или даже лучше!» Дебютная команда не в состоянии себе это позволить...*

Unforgiven: ...Конечно, не в состоянии! Тут должна быть другая мотивация. Само собой, у дебютантов нет возможностей *Vogster* или же *Nival*, которые могут предложить и высокую зарплату, и социальный пакет. Но какой-то минимум: coffee-time, личностное общение, интересный проект — это не так мало. Нужно заразить людей создаваемым проектом. Команда должна понимать: то, что они делают — нужно, качественно и интересно. Вот эти пункты могут и «зарулить» большую зарплату. Проверено на практике.

кТ: *Девелоперы, обычно, делятся на две основные категории: креативщики и исполнители. Из-за вышеуказанных сложностей, выбора у тебя остаётся немного — приходится работать и с теми, и с теми. Выработана ли в Waterfall модель общения с каждой из групп?*

Unforgiven: Личностное общение решает если не всё, то очень многое... Я вообще не понимаю этого разделения. Неужели трудно подойти к тому человеку, которому дал задание сделать модельку или текстуру, и спросить: «Что тебе нравится, что не нравится? Что тебе хотелось бы изменить? Может быть, стоит кое-что добавить?..» В Waterfall нет такого чёткого разделения — потому что есть возможность оперативно реагировать на, скажем так, рабочие потребности каждого человека. Понятное дело, это возможно, потому что коллектив достаточно маленький — 10 человек. Но этим вот маленьким коллективом мы выпустили проект, и делаем ещё два. А в препродакшене тоже два....

кТ: *Да, для маленького коллектива подобный стиль общения — нормальная штука. Если бы в компании было сто человек, у тебя вряд ли бы хватило драгоценного времени подходить к каждому и «мониторить» его на предмет увлечённости рабочим процессом.*

Unforgiven: Да, тогда это была бы совершенно другая система. Но уже сейчас мы начинаем вводить процессы, которые понадобятся примерно через год, с прицелом на расширение компании. Потому что через год эти процессы будут стоить дороже, и не принесут должного эффекта. Системы планов, отчётностей и прочее... Вводим, конечно, со скрипом, но лучше сейчас, чем через год. Можем опоздать...

кТ: *Мгм...*

Unforgiven: ...Это, так называемая болезнь роста, последствия от которой хочется уменьшить уже сейчас.

кТ: *А помнишь, ты мне рассказывал о том, как создавалась «Русалочка»? Один разработчик из-за рубежа, другой в России... А ведь практически все матёрые волки гейм-индустрии говорят, что подобная работа по удалёнке — прямой путь в пропасть.*

Unforgiven: Так, давай договоримся, что некоторые нюансы разработки так и останутся между нами. Есть вещи, которые я не хочу разглашать.

кТ: *ОК. Но это некоторые... А в целом?*

Unforgiven: А в целом *(улыбается)*... Могу рассказать достаточно подробно. И даже назвать работу над «Русалочкой» *ноу-хау* компании Waterfall, которое позволило избежать больших затрат, как минимум, на офисную оргтехнику — рабочее место сотрудника, как правило, стоит от $1500 до $2000: стол, стул, компьютер, кофе-чай и т.д. Ситуация была интересная — ведущий программист работал удалённо, скетчи делались в России — в офисе же компании работало всего два человека — это скриптер, собирающий игру, и я. На первом этапе, конечно же. Скетчи одобрялись или же нет, затем отдавались художнику, которых их раскрашивал и делал текстуры — далее арт отсылался в Харьков, где анимировался и присылался сюда, на сборку. Музыка также была написана отдельными людьми.

То есть, «Русалочка» собиралась, в основном, на полном аутсорсе. Ближе к финальной стадии добавились тестер, геймдизайнер, менявший некоторые геймплейные моменты...

кТ: *...не хватало только тестера из Албании!... (Смеётся.)*

Unforgiven: ...Да, мы над этим подумаем *(смеётся)*... Просто высылать *билды* в Албанию...

кТ: *...трудоёмкая и опасная штука!.. Слушай... Ну, не зря же корифеи игровой индустрии говорят, что «компания по удалёнке» — дело гиблое! Как, например, вы укладывались в сроки?.. Не понаслышке знаю, как сложно* ***и организовывать*** *(если ты руководитель компа-*

нии/отдела), ***и самоорганизовываться*** *(если ты рядовой специалист), когда головной офис расположен в тысячах километрах от тебя.*

Unforgiven: Да, тяжко, очень тяжко... Например, с анимациями получилась накладка, да и то, потому что нашего партнёра в Харькове выселили из офиса. Поэтому в третьей части игры («Русалочки») не так много анимаций, как хотелось бы.

Но в принципе, у каждого удалёнщика был план и сроки. И они, если подводили, то «дорабатывали» в выходные, которые не были прописаны рабочими днями. Либо увеличивали скорость работы. Потому что план был расписан по дням и все удалёнщики ознакомились с ним до начала работы. Как я уже говорил, «Русалочка» разбита на три части — по каждой части был расписан объём работ. Само собой, в план были вписаны и форс-мажоры. Да, первые два месяца я часто сталкивался с «косяками», обусловленными спецификой удалённой работы, но потом удалось наладить цепочку, и всё пошло, как по маслу.

Мы на КРИ-2006 возили финальную версию, состоящую из 4-х локаций (с небольшим количеством анимаций), которая, в принципе, пошла в печать без особых изменений.

кТ: *Внутренние майлстоуны тоже были твоими? Вы же работали без издателя, насколько я знаю, до конца?*

Unforgiven: Да, работали за свои деньги, и рассчитывали на хорошие royalty. И не прогадали!

кТ: *...**Полностью** за свои деньги?*

Unforgiven: Да, полностью! Причём, нам предлагал один из издателей (не *1С*!) финансирование в обмен на редизайн — они хотели переориентировать аудиторию с 4–6 лет на аудиторию постарше. Я отказался. Потому что считал, что жанр «интерактивная сказка», он классный, и действительно понравится маленьким детям из расчета полчаса игрового времени в день — т.е. детишки проходят эту игру где-то за две недели.

Не знаю, насколько я был прав «на выходе», и понравилась ли моя идея детям или нет — но продажи нравятся и 1С, и мне *(улыбается)*. Хотя, конечно, в этом большая заслуга маркетингового отдела 1С, сказавшего, что релиз нужно задержать, и выпустившего игру не в ноябре, когда проект был сдан, а в январе.

кТ: *Но если не было, так сказать, **хозяина**, то был инвестор?*

Unforgiven: Нахождением инвестора мы озаботились ещё до старта... Нет, не до старта — буквально на старте препродакшена. То есть, тогда, при соглашении с инвестором, всё было достаточно мутно — я рассказывал человеку планы, ничего не зная о возможных продажах, работал на основе общедоступной информации. Но даже это показалось инвестору достаточным для финансирования — «большим» людям зачастую интересны новые сферы медиа бизнеса.

Но, опять же, упреждая, и не раскрывая своей кухни, хочу сказать, что на двадцать встреч хорошо, если придётся одна сделка. Так что, готовьтесь *(улыбается)*.

кТ: *Мне вот что странно: в результате вышла детская (!), обучающая (!), малобюджетная (!) игра, которой доволен ты, которой довольна фирма 1С, и доволен инвестор, также получающий свои проценты...*

Unforgiven: Да.

кТ: *Теперь, внимание, вопрос: **действительно ли детская обучающая игра может удовлетворить все три стороны, принося при этом всем трём сторонам прибыль?!** На самом деле в это поверить сложно...*

Unforgiven *(смеётся)*: Я, понимаешь, не хочу оглашать всех результатов продаж... и прочего... Но, могу сказать, что тот факт, когда большинство сотрудников работало по удалёнке, и это во много усложняло продакшен... Этот вот *геморрой*... — заменишь слово, да?

кТ: *Почему, заменю? — хорошее слово...*

Unforgiven: Так вот, этот так сказать, *он самый* — оправдал себя. Чему, в принципе, все рады.

кТ: *Ну что, переходим к самой короткой — и одновременно, к самой интимной части, ага?*

Unforgiven *(обречённо пожимает плечами)*:...

Интимная часть

кТ: *...Наиболее, так сказать, интимным, будет первый вопрос... Потому что он не только про тебя... Потому что встретились мы впервые в Aerohills, где оба работали гейм-дизайнерами. Знаешь, что я помню?*

Unforgiven: А?..

кТ: *...Не понравился ты мне тогда, и всё! Мне не нравилось, как ты планируешь работу, как ты строишь геймдизайн и т.д.. Я не чувствовал в тебе тех знаний, которые способны заставить меня сказать: «Да! Я буду учиться у этого человечища многому!» Плюс, с тобой постоянно происходили какие-то жуткие случаи... В результате я пришёл к выводам насчёт тебя: «Этот человек — неудачник! У него, мало того, что не получится стать в какой-нибудь конторе лидом, он вообще ни в одной фирме не удержится!!!» Затем проходит какое-то время — бах! — ты руководитель, — бах! — у тебя выходит первая игра, — бах! — у тебя делаются следующие, и на препродакшене ещё... А тогда, во времена Aerohills, ты, мягко говоря, не выглядел человеком, уверенным в себе и способным повести за собой людей.*

Откуда такие метаморфозы?!

Unforgiven: Нет, почему метаморфозы?! Я всегда старался планировать свои действия — даже тогда, в Aerohills! — и идти к поставленной цели. У человека, как правило, есть глобальная цель, а есть локальные цели, по которым я ставлю маркеры. Определяю дорогу... Вот и шёл потихоньку по маркерам. У каждого человека, знаешь, своя судьба и каждого — свой путь к каким-либо достижениям вершин: ты можешь рисовать удачные вещи, можешь писать гениальную музыку, а можешь чётко планировать. И у всех что-то, да не получается в начале дороги. Но это не отменяет желания и возможности учиться...

Но самое главное — это цель. Без чёткого осознания цели ничего не будет, я считаю.

кТ: *Уже в Aerohills (2005 г.) у тебя была чёткая цель — создать свою компанию?*

Unforgiven: Да, уже была. Но она не имела чётких форм, сроков и т.д. Я работал тогда на *Алексея Гончарова* (*«хозяин» компании Aerohills. — Прим. кТ*), и почему я тогда перестал работать? Потому что меня очень настойчиво попытались призвать на службу нашей стране *(т.е. «загрести» в армию. — Прим. кТ)*, чему моя душа, которая имеет ещё и творческие порывы, активно сопротивлялась. И путём месяца пребывания «на страже Родины» и достаточно внушительной суммы денег, дабы покинуть пост «стража Родины», я, в, конце концов, оказался там, где сейчас есть. Тоже неплохая школа жизни, которая помогала и в дальнейшем.

Опять же, возвращаясь к Лёше Гончарову: мне, в свою очередь, казалось, что **у тебя** всё получится хреново. Потому что твой стиль тогда (сейчас?) — это масса безудержного креатива, без чётких планов и графиков! (*О да! — Прим. главреда*)А у меня было всё расписано: там вот так, тут вот так, а здесь — вообще эдак, перерисовать то, сё...

Я кстати, до сих пор злой на тебя за то Солнышко!...

кТ *(не смеётся... ржёт!)*:

(Тут нужно внести ясность — одно из самых больших столкновений Виктора Концевича и Кирилла Талера в бытность их обоих гейм-дизами Aerohills произошло на почве ...персонажа Солнышко, размещавшегося на дверях входа в Страну Чудес (первая локация), Витя хотел сделать Солнышко максимально позитивным, Талер ратовал за необычность и харизматичность оного NPC... в результате, в относительном проигрыше остались все...; финал сей драматической истории наступит после релиза детской обучающей игры «Алиса: Учим английский язык», а судией станет тот, кому игра и предназначалась — дитёнок от 4-х до 7-и лет.)

кТ *(переводя дыхание)*: *Фуф... Ой... Сейчас соберусь, и стану похожим на человека, который способен дальше... (Дыхание переведено.) Так вот... Вспоминая о наших, так сказать, тёрках, о чётко поставленном плане у тебя и безудержном креативе у*

меня... Я смотрел недавно вышедшую «Русалочку». И увидел тот же «затык» — я стремился к острохарактерности и яркости, ты — к мягкости и проверенной шаблонности: в «Русалочке» слишком шаблонные персонажи. Это всё-таки твоя позиция?

Unforgiven: Нет, не совсем моя позиция... Знаешь, в чём дело? Разрабатывать очень харизматичных персонажей, ярких, запоминающихся, с эмоциями, с характером, с кучей анимаций — это дорого. Просто банально дорого. И не один геймдизайнер, в результате отвечает за созданный продукт, нужно подключать и детского психолога, и отдел методистов, и соответствующих артистов, и ещё желательно подключить писателя, сведущего в детской прозе.

Мы постарались что-то подобное сделать в «Красной Шапочке» — хотя бы тот факт, что мини-игры разрабатывали профессиональные методисты, и прочее-прочее!

Плюс, лично у меня есть некие каноны, которые я считаю классическими, by Disney или же́ наши «академические» мультфильмы ...не считая, конечно, «Ёжика в тумане»...

кТ: *...признанного, кстати, лучшим мультфильмом всех времён и народов на конференции в Токио. Правда, дети реагируют на этот мультик очень полярно. Им либо очень нравится, либо они сильно пугаются. А чаще всего происходит и то, и другое...*

Unforgiven: Лично я в детстве пугался этого мультика, и никогда не понимал. Другое дело: «Том и Джерри», «Ну, погоди!», «Простоквашино», та же «Русалочка» диснеевская — добрые стандартные мультики.

кТ: *Подожди, в «Простоквашине» ведь тоже были яркие и харизматичные персонажи, и очень неоднозначные.*

Unforgiven: Да-да! Но они сделаны по **классическим канонам** — эти персонажи добрые, они улыбаются. Я не настолько профи и гений, чтобы описывать подобные проекты, как Успенский. Но мы к этому стремимся, и идём. Конечно же, «Русалочка», наш первый продукт, не такой хороший, как могло бы быть. Но следующие проекты будут лучше, и лучше, и лучше...

кТ: *...А по «Красной Шапочке» это уже видно! Там девочка — ого-го!...*

Unforgiven *(хранит гордое молчание, подчёркивая только косвенную свою причастность к созданию крайне эротичной «Красной Шапочки», которая детям должна понравиться в одном смысле, а взрослым — совсем в другом...)*: ...

кТ: *Поработав в индустрии, ты можешь взять на себя смелость оценить украинский рынок и обозначить, где бы для тебя было лучше, там или тут?*

Unforgiven: Дело в том, что я ничего не знаю о российском геймдеве, я работал лишь с российскими издателями. А о том, какие проблемы возникают у российских разработчиков, я в неведении.

кТ: *Неужели ты не заходишь www.dtf.ru, не читаешь посты разработчиков, статьи, посвящённые ситуации в индустрии?*

Unforgiven: Я вообще считаю dtf в больше степени площадкой для самопиара, чего стремлюсь избегать всеми силами *(самопиара. — Прим кТ.)*, но не всегда получается.

Не всё, конечно, что появляется на dtf, подпадает под общее определение, но большая часть. Особенно с появлением dtf-блогов.

кТ: *Даже на этих профильных блогах люди зачастую пишут простые посты «за жизнь». Правда, если «за жизнь» пишет популярный человек, то и в такой пост будет 20–30 комментов от людей, хочущих засветиться в популярном блоге. Но это, скорее, болезнь блог-субкультуры (ЖЖ и иже с ними), нежели разработчицкая вава.*

Как ты думаешь... Точнее, ты не думаешь, это у тебя уже и так хранится в сейфе — ты сможешь потянуть серьёзный проект? А если сможешь, то через какое время?

Unforgiven: Сложный вопрос. Не уверен, что сейчас смогу на него ответить... А впрочем, какая разница! — думаю, что в 2008 году мы начнём препродакшен проекта побольше, рассчитанный на взрослую аудиторию. Но препродакшен ещё не есть разрабатываемый проект. То есть, у нас сейчас есть проектов пятнадцать, с прописанными диздоками. Но это ещё ничего не значит. Они могут никогда не увидеть свет.

Но мы начнём, и если мы почувствуем, что сможем — а я постараюсь пропланировать так, что сможем, — оценим возможности издателей, собственный потенциал, финансовые перспективы, что немаловажно. В плане компании это есть, но там же есть и много других планов, и мы ещё не знаем, в какую сторону подует ветер.

кТ: *Поворот на 180 градусов от игровой тематики. А как проводит вечера и свободное время руководитель Waterfall? ...Кстати, интимно звучит?*

Unforgiven: Звучит-то интимно, но ответ может разочаровать. Так как молодой руководитель недавно связал себя узами Гименея, и во время медового месяца жена забеременела... Я стараюсь большую часть свободного времени проводить с женой. Совмещая, правда, это благородное дело с неправильными досугами типа «зависания» в играх, новостных сайтах и общения с друзьями.

кТ: *Женитьба вообще «устаканивает» внутренний мир человека в целом и разработчика в частности?*

Я почему спрашиваю: многие из наших читателей ещё не достигли возрастного барьера в 20 лет, а на данном этапе всё, что касается свадьбы — кажется неизвестным и страшным.

Unforgiven: Не знаю насчёт барьеров... Мне до самой свадьбы было страшновато, хотя со своей теперешней женой я встречался пять лет. Но так как я не «хаотик» по RPG`шным канонам, а скорее, «порядок», вступление в новую жизнь прошло безболезненно.

кТ: *Пожелания нашим читателям. Думаю, среди них наберётся тот малый процент, который в будущем будет формировать игровую индустрию.*

Unforgiven: Видьте, знайте свою цель, и стремитесь к ней всеми законными путями. И всё у вас получится!

кТ *(тихим жалобным шёпотом)*: *А немножечко незаконными можно?*

Unforgiven *(микропауза)*: Ну разве что совсем немножечко...

кТ: *Дети, последней фразы вы не читали, ОК?*

Краткий словарь девелоперских терминов от Виктора «Unforgiven» Концевича.

Хэд-хантинг — практика переманивания сотрудников из других компаний в свою, как правило, путем обещания большей зарплаты.

Скриптер — человек, занимающийся написанием функционала игры на внутреннем движке.

Записки Автоответчика

Кирилл ТАЛЕР kertis@mycomp.com.ua

ПОДГОТОВКА К ПАТЧУ

Буду краток в своём и без того небольшом вступлении.

Новость А.

Уважаемые авторы, на данный момент мы (т.е. Кирилл, а иногда и Мохнорыл Талер, Jaguar, Saint_Daemon aka Bateau и Lar) готовим полное и неотвратимое изменение формата подачи материалов в журнал. На данный момент оно ещё не готово к публикации, но уже в следующем номере (я практически уверен) сие постановление выйдет. Авторам и будущим авторам держать ухо востро! Да и простым читателям, думаю, полезно будет ознакомиться.

Новость В.

Видимо, я промахнулся, огласив сразу три конкурса, пусть и два экспериментальных. Или читатели, заворожённые постепенно наползающей на нас тяжёлой и пряной ВЕСНОЙ, не обнаружили в себе стремления к **составлению геймерской терминологии** *(0 писем на данный конкурс)* и не показали себя умелыми **скринхантерами** *(всего 1 письмо на данный конкурс)*, зато «Гейм-поэтика» пухнет, трещит, и грозит лопнуть, т.к. множественные гейм-поэты множатся, что грибы после дождя (Ы-ы-ы, я так и знала, я же Талеру говорила... — *Прим. главреда*).

Посему, предупреждаю, и не говорите, что не слышали:

С этого номера
редакция оставляет за собой полное право
выкладывать стихи на страницы «Автоответчика»
со своими комментариями.
И если качество стиха будет, скажем так — ниже плинтуса, —
то и комментарий к нему приложится соответствующий.
То есть язвительный и крайне критический.

Так что, десять раз подумайте, стоит ли отсылать своё творение на конкурс? Разве что, вы крепко уверены в себе и совершенно не обидчивы.

* * *

Что ж, давайте перейдём непосредственно к письмам. На сей раз они не такие критические, а во многом даже и полезные. Вот, например, спросим жителя Игрограда — **Fallen Angel SID**`а, какое у него настроение?

Хана, Талер. Просто подстава...

И тебе хана... Тьху ты, и тебе привет!

Настроение паршивое, хочется забить на всё и на всех, а тут, блин, Автоответчик.

Он тебя окончательно доконал?

И, разумеется, есть с чем не согласиться, есть что прокомментировать...

В общем, прям-таки придётся писать (вроде как смайл).

Ну вот, улыбаешься, значит, всё ещё не так плохо (стопудово смайл).

Первым делом хотелось бы влезть в твой с Дарьей разговор и не согласиться с ней по поводу качества статей. Лично у меня не возникало ни малейшего желания читать про всякие там гонки, футболы и т.д. всегда, и уход сами_ знаете _кого не изменил положения дел. Восприятие качества статей у каждого своё, как и у автора — восприятие игры. Да, и может я и ошибаюсь, но не личные ли впечатления авторов от игры были предметом восхвалений в довольно-таки многих Автоответчиках? И что теперь, отбросить своё ИМХО и в один голос с остальными хвалить мегаграфику «серой» игры?

Дарья, вроде как, не говорила об отсутствии у нас объективности. Она больше была рассержена из-за понизившегося качества статей, и я тогда не согласился... Хотя, девушек я всегда понимал плохо — не каждому дан талант понимания противоположного пола. Может, у тебя получится?

ВСЕ авторы МИКа совмещают объективное восприятие с личным. Никто ж не говорит, что игра фигня, т.к. «я сказал!». Приводятся факты, описания и всё в том же духе. Что же ещё нужно?

Чисто из принципа встану на защиту аниме. Ведь это ж, по сути, тот же кинематограф — есть плохие примеры, есть хорошие. Встречал кучу людей, которые отворачивались от того или иного ани-сериала только потому, что это, собственно, аниме; при всём при этом толком с жанром люди знакомы в основном понаслышке. Блин! Не всё то хентай , что аниме ! Что, реально трудно поспрашивать у людей знающих, чтоб они дали кучу отличных фильмов/сериалов? Не пойму. А то выходит как в жутко бородатом анекдоте «Не люблю я, как ___ поёт. — С чего бы? — А мне Колян напел...». Составлять своё мнение, базируясь только на чужих суждениях, как минимум неправильно.

Целиком и полностью, то есть, на 96% согласен. А почему я недолюбливаю? Да потому что Bateau и Jaguar, стоит только выдаться свободному времени, начинают его смотреть и восторгаться периодически. Ужас!.. Bateau даже нашего верстальщика присадил на это занятие. Так что я, антианимешник, остался в меньшинстве ;) (не волнуйся, Талер, ты не один — худред и я с тобой :). — *Прим. главреда*). Но, в целом ничего против данного стиля анимации, и даже против сложившейся субкультуры анимешников, не имею.

А что до ярлыка — то у компьютерных игр такая же беда, как и у аниме. На аниме наклеили ярлык «хентай», на компьютерные игры — ярлык «агрессия»...

*Не обижайся, Талер, но лично я не понимаю, за что все так хвалят Хомоформ . Да, вроде как проработано. Вроде как. Но если вдуматься, наверно, почти в любой игре будет примерно столько же информации про прошлое враждующих рас. В Dungeon Siege 2 никакой сюжет? А информации подобной вроде столько же было (все несогласные могут повоевать со мной в словесной переписке. **sima@vizit-net.com**)... Не знаю, короче. Может, просто не проняло меня?*

Да чего обижаться — о вкусах-то не спорят. Может, просто не проняло, а может, просто слишком мало информации было дано на страницах МИКа. Всё-таки, детальное рассмотрение игры не рассчитано на формат нашего, скажем так, не совсем толстого журнала.

Но! Если на наш ящик будут продолжать поступать письма с просьбой продолжить HOMOFORM, мы его продолжим.

Да, я лучше не напишу. Я вообще так писать не могу. Даже свою Игру я не вижу цельной — так, наброски, зарисовки, иногда даже просто концепция. И всё. Но почему-то мне кажется твой труд чем-то знакомым, но представленным в другой обёртке (другие расы) . [развожу руками]

Касательно некоторой замаскированной «вторичности» — я, например, не могу сказать, что сюжеты TLJ и Dreamfall очень оригинальны... Мир магии и мир техники, кто хочет разрушить равновесие между мирами... Старо, как мир, и уже не один десяток раз использовалось фантастами, да и разработчиками. Но как он (сюжет) подан геймеру!..

Про скрины. Что их больше стало, это я заметил. А вот что они увеличились — как-то нет. Видимо, не в размере суть, а в качестве печати: и на теперишних скриншотах не всегда всё можно понять. Не в смысле, что ничё не видно и ваще! Просто адекватно графика воспринимается не всегда.

Будем думать... У Bateau, в общем-то есть некоторые версии по улучшению... Да и типография, пока не поставит новое оборудование, будет выкидывать какие-нить «сюрпризы» и дальше.

Бумага? А что бумага? Я вообще не в курсе, но это глянец ща или нет? Если глянец, то мне почему-то блики не мешают. Вот [censored], к примеру читать тяжеловато, а с МИКом всё в норме.

И напоследок. Мне вот в последнее время мысля приходит, что МИК мне уже просто родной. И МИК, и авторы некоторые. Разглагольствовать по этой теме не буду, просто ставлю перед фактом.

На этом всё. Совсем всё.

Бывай, Талер. Моему письму будет уютно в твоей Корзине Фигушки. Думаю, не менее удобно ему будет и на страницах МИКа.

Respect за уделённое время
Fallen Angel SID
И тебе спасибо.

* * *

А вот и житель восточных областей Игограда... Шутка, на самом деле, я не знаю из какого квартала пришёл камрад **Rusl`An**, но сейчас постараюсь разобраться.

Здарова, Талер!!!

Приветы!

Пишет тебе Rusl`An из Донецка.

Оччприятно :).

Письмо родилось после прочтения писем Александра «Гамбитыча», Дживвин, и, конечно, Сергийка ака Мориарти...

Первое. На счёт украинского...Ну и что, что многие им не пользуются??? Нафиг надо, если ты превык говорить на русском??? Я, например, говорю на том языке, на котором думаю...И мне, иногда, даже сложно читать статьи в МИКе на укр. Я не говорю, чтоб их не писали на гос-венном языке.

Насчёт «нафиг надо» — не согласен. И вообще, кидаться такими фразами, по крайней мере, глупо. Есть места, в которых говорят преимущественно на русском, есть «украиноязычные» регионы. А ещё — армянские, еврейские, татарские и т.д. меньшинства. Но жизнь — это один сплошной сюрприз. Где гарантия, что тебя не забросит через 3–4 года куда-нибудь на Волынь или в Ивано-Франковск. И что тогда? Будете понимать друг друга через три слова на четвёртое? А если в Киев забросит? Я, например, в украиноязычной компании привык переходить на украинский — простая этика. А, люди, разговаривающие на государственном языке, спокойно переходит на русский в обратной ситуации. Это элементарное уважение к собеседнику. Иначе грозишься стать похожим на культового персонажа тёту Розу, которая 10 лет прожила на Брайтоне и не знает ни одного слова по-английски. В общем, уверен, граждане Украины просто обязаны знать три языка: украинский, русский и... английский ;).

Терь о «пособии о написании письма в автоАтветчыГ «Козакова/Гамбитыча».

1) Ник. Да разве, ники не для того придумывались, чтоб они напоминали о том, что человек может наплевать на реал, и, хоть временно, быть другим — Эльфом или Орком!!!

Иногда ник выступает верхушкой айсберга большой сублимации. Когда человек неуверен в себе в рЫале, в виртуале он станет не меньше чем «Ангелом Ада» или «Злобным Маньяком». Плохо не то, что ты взял эльфийское имя, а то, что ты взял КРУТОЕ имя. А уж кого, эльфийского политического лидера из «Сильмариллиона», или же простого Супермена из очередного блокбастера — неважно. Помню, как после «Матрицы» каждый третий онлайн-игрок был Нео, а каждый пятый «мистер Смит». Можно и не называть себя своим же именем, но тогда включать креативность. Кто мешает придумать, например, эльфийское имя?

2) Грамматика и орфография. Гамбитыч, здесь я более менее с тобой согласен, но на счет пАдоновского и «ПРЕВЕДОВСКОГО»...Этот язык тоже придумывался для веселья...и, если слово «аффтар» стоит в определённом месте, знач так хотел аффтор!!!

Всё-таки, лучше быть автором, нежели аффтаром. Знаешь, почему? Нормальный автор и падонковскую лексику может использовать, и крепкое словцо ввернуть, но только тогда, когда это необходимо. А аффтар лепит «преведы» куда попало и в неограниченном кол-ве.

А терь о вашем послесловии, мистер Александр. Вы как раз тут выступаете учителем! И не воспринять ваше письмо как пособие сложно...

Терь о камрадке Дживвин. Я с ней согласен!!! И, представь себе, Талер, я согласен с ней в каждом предложении её письма!!!

Это хорошо. Два человека — это уже не совпадение, и не совсем случайность. Значит, Дживвин действительно во многом права :).

Теперь, раз послесловие так модно, скажу и своё...

Я пишу, что думаю, и думаю, что пишу!!! А так... скажу ещё то, что я не считаю, что журнал дохнет... Кто-то говорил, что он переполнен спамом и флудом... а он там не нашёл оффтоп...Но, хочу сказать, что журнал утерял что-то. Я читаю его с лета 2006 — прочитал три номера до того, как вы сделали новый формат. И после этого я заметел — в новом формате журнал что-то потерял. Нет, не K&G, а что-то намного важнее.

А ты напиши. Серьёзно. Сядь, залезь в собственное подсознание, вытащи это самое «что-то», облеки в слова, и пришли мне. ОКИ?

Ну, ладно. Прошу напечатать моё письмо в любом случае. Пока, Талер.

З/Ы. I`ll be back!

Любой случай представился. Пока, Rusl`An, и удачи!

* * *

Привіт, Талере! Це знов таки я, **Моріарті ака Сергійко**. Чешч! Тут, за твоєї відсутності така війна внаслідок твого листа почалася...

Зараз пишу не тільки тобі, а й за для того, щоб листа, за можливості, опублікували. Діло ось в чому... Ти пам`ятаєш, ще на «Ігроградi-2006», гру «Агора:Битва за хлебницу» від команди «New Art Games»?

Хе, а це вже серйозно. Розповідай, у чому справа...

На стенді «Гейм коктейль». В проекті — тактичний шутер про тарганів, і «їхню» 2-гу світову.

Було діло. Я підходив, навіть взяв експрес-інтерв`ю.

В МІКу була статья про цей проект, а також віщунські слова про те, що проект не доживе до свого релізу. Сталося майже так. Кожен схотів зробити гру, так, як йому сподобалося. Закінчився ентузіазм... На проект «поклали»... Не стало художників, моделерів...

Нічого дивного. Дуже молоді — підкреслюю! — ДУЖЕ молоді розробники часто-густо сприймають девелоперський бізнес як важку, але цікаву гру. А що стає із грою, коли вона набридає, або коли стикаєшся з неочікуваними труднощами? Вірно, іграшку кидають і йдуть шукати собі нову, більш цікаву и менш важку...

...коротше, залишився тільки Вєталь — головний програміст проекту — мій товариш. І ось до чого я додумався. Я запропонував змінити всю концепцію гри з тактичного шутера на реалтаймову стратегію.

Вєталь згодився, так як графічний «двіж» вже частково пристарів, як для шутера, але для стратегії з непоганою графою піде аж бігом.

Мудро. Респект. Але із часом й він устаріє — треба діяти...

То до чого я хилю... Люди!!! Я знаю, що серед читачів МІК`а є повно ентузіастів з нерозкритим потенціалом в різних сферах. Чи є то програмінг, чи робота в «Фотожопі»:), чи, навіть плювання живими тарганами у висоту. Пишіть на мейл ***moriartideath1@rambler.ru****! Проекту Вєталя потрібна гігантська доза креативу і ентузіазму, а головне — не на словах, а на ділі! Надіюся на купу листів!*

Молодчина, *Моріарті ака Сергійко*. Спасибо, что поддерживаешь проект.

Слышали, жители Игограда? Я очень надеюсь, что совместными усилиями игру удастся оживить, пусть и в другой ипостаси. Пишите, рисуйте, думайте, предлагайте, и постепенно ста-

новитесь теми, кто перевернёт этот мир. Тем более, самые большие звёзды игростроя зачастую начинали свою карьеру именно так. Удачи всем вам!

* * *

Интересно, а с чем пришёл к нам **Андрей Кот**?

Здравствуй, Талер!

Доброго дня.

Пишу я именно тебе, так как, став лидером штатников ДЗВР, именно ты существенно влияешь на пути развития моего любимого журнала.

Не совсем. Точнее, далеко не я один. Начнём с того, что девиз *«Есть единственное правильное мнение — моё!»* ко мне не относится. В некоторых особо острых и болезненных вопросах — да, могу сказать последнее веское слово. А в целом — в редакции царит демократия (блин, какое офигительное словосочетание — **царит демократия**!), т.к. каждый из нас — личность, и каждый имеет свой взгляд на вещи. Слава ГейМыру, чаще всего эти взгляды совпадают.

В прошлый раз я пытался сделать именно то, ради чего и был создан Автоответчик и портал МИКа — внести нечто свежее в уже устоявшуюся, но немного приевшуюся, структуру журнала, а если быть точным, то я написал тебе письмо в стихотворной форме, причем на рідній мові. Когда я только писал это письмо, моей единственной целью было попасть на страницы автоответчика, но, подумав о перспективе, я понял, что публикация этого письма с некоторыми твоими комментариями могла бы стать новым, хотя и довольно сложного вида выражения мнений о проблемах журнала, а, возможно, и рождением нового типа статей. Ты же этот момент проигнорировал, хотя мне абсолютно непонятно почему.

Пришли ещё раз. Иногда письма банально не доходят.

Единственная оговорка, но она крайне важна: стихи нужно или писать хорошо, или не писать вообще. То есть, готовься услышать критику :). Ибо, если стихотворный талант в тебе есть, значит нужно учиться и оранять его.

Далее критика:

1. Часто в первью появляются строки типа: «на скриншоте(ах) видно, что графика», — а где эти скриншот(ы)? Есть всего одно изображение, да и то, неясно, что это вообще такое. Как можно по нему проследить мысль автора?

Сейчас активно боремся с этим явлением. Увеличиваем скриншоты, пытаемся следить за качеством. Самая большая сложность — полосные статьи и превью. Можно дать три маленьких скрина, можно дать один, но большой. Как лучше, камрады? Выскажитесь.

2. Опечатки. После стольких дебатов! Странно очень.

Угу... Каждый раз, когда видишь такое в журнале, хочется вырвать оставшиеся волосы, и уйти в монастырь — вести тамошнюю газету...

Опять же — опечатки раньше случались из-за большой загруженности. Сейчас в штат принят Lar. Соответственно, у нас немного развязываются руки, и мы сможем лучше контролировать статьи, идущие на вёрстку. (Скажи лучше как есть — отдавать статьи в работу вовремя, чтобы у литредакторов и корректоров хватало времени нормально их вычитать. — *Прим. главреда.*)

3. Слишком часто авторы добавляют откровенно неинтересные комментарии и размышления о игре. Зачем? Ведь народная мудрость гласит: «Лучше меньше, да лучше!».

Есть ещё вариант — «мало и плохо», «мало и заштампованно». Нет уж, мы лучше будем оттачивать своё **искусство** написания статей в установленном формате.

4. Автоответчик превратился в форум на тему украинского языка в жизни населения! Разве для этого он создавался? Да еще ты часто печатаешь бессодержательные письма, например, про впечатления об игре «Фаренгейт»! Они же лично тебе адресованы! Зачем они остальным? Или это пиар игры? Я сомневаюсь, что писем с хорошими свежими идеями относительно журнала, а также обоснованной критикой присылают мало. Так зачем же печатать в автоответчике всякое непонятно что?

Я уже писал о том, что острые темы, связанные с нашей жизнью — также нужны. ОКИ. Каким ты видишь «Автоответчик?»

5. И напоследок МИК-портал работает просто ужасно, хотя может это вопрос и не к тебе.

Действительно, не ко мне. Но сейчас он постепенно стабилизируется. Практически не падает ;).

Вроде все. Если ты захочешь меня покритиковать, то я готов к критике и могу подтвердить все аргументы моей критики реальными фактами.

Тебя пока критиковать не за что — вот получу обещанное письмо или же статью от тебя — тогда и начнём препарирование!..

Жду ответа от тебя! Если не со страниц журнала, то хоть пару строк, подтверждающих, что ты его в глаза видел. До свидания!

Такое подтверждение тебя устроит ;)?

Счастливо!

* * *

Ну и напоследок — **BrainOutside** почтил нас своим вниманием.

Привет, Талер:) Стучится к тебе BrainOutside!

Открыл дверь. Привет!

Я пишу тебе по поводу рубрики «Роддом», а точнее по поводу Хомоформа. На мой взгляд (прости, если что не так, я просто несколько номеров пропустил и смог прочитать только последнюю статью про Хомоформ) следует описывать не только историю и географию мира, а и политический порядок, юридическую составляющую, также представить хотя бы немного такие науки как химия, физика и т.д.

Если речь идет о пактах то надо представлять их полное содержание с печатями, подписями, датами. Также, на мой взгляд, должна существовать символика государств и не надо забывать про искусство и его представителей, все-таки, расы разумные.

Всё это великолепно, но МИК всё-таки — не информационный вестник проекта HOMOFORM. А с такими вещами, как физика и химия, одной креативностью не отделаешься — нужно консультантов привлекать. Всё это будет, но не сразу — постепенно.

Если тебе интересно советую прочитать «Тлён, Укбар, Orbis Tertius» Борхеса, очень рекомендую, рассказ как раз по этой теме :)

Спасибо за информацию. Обязательно прочту.

Хотелось бы еще посоветовать подключить форумчан (сделать конкурс, что ли). Так как одному сделать все очень сложно. Попросить всех кому охота присылать, например, новые виды растений с изображением, свойствами и основными характеристиками.

Я предложил жителям Игрограда поучаствовать в проекте, но пока что особенного отклика в сердцах не нашёл ;).

Еще хотел спросить, куда подевалась рубрика «Underground», вернее, почему в нее никто не пишет, а? Очень жаль, мне нравилось.

Дык, «Андер» — это же рубрика-вдохновение! Рубрика-озарение. Вот, сидим, ждём музу...

И последний вопрос, почему я не мог длительное время купить ваше издание в соседнем ларьке «Союзпечати»? Мне там отвечали, что они ваш журнал не получают :(.

А вот это очень интересный вопрос. Напиши, в каком ты городе живешь, когда у вас исчез МИК из «Союзпечати», продаётся ли МИК на частных раскладках и т.д. И вместе разработаем боевой план действий :). Ибо наша жизнь не только игра, а ещё и война. Слава ГейМыру, что чаще всего — виртуальная.

Жду.

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