Мой Компьютер
Игровой

# СИК

9 275 1 2007 Май

стр.28
OFFICERS
Gott mit Uns

DIMENSITY
стр.15

стр.16

стр.20
ТАРР ХРОНИКИ

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

UAZ 4x4

ПОЛНЫЙ ПРИВОД

УРАЛЬСКИЙ ПРИЗЫВ

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

www.4x4game.ru

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

ФИРМА "1С"

ASE avalon style entertainment

# ВНИМАНИЕ!!!

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

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

☞ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307.
Стоимость издания: 1 месяц — 8.88 грн, 3 месяца — 26.39 грн, 6 месяцев — 52.18 грн.

☞ Кроме того, работают следующие сайты с on-line-предоплатой: www.poshta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.

# Оглавление

**Новости** стр. 5-11

Scratch

**Sins of a Solar Empire** стр. 12-13

The Maks

**«Герой Мальгримии II»** стр. 14

Алексей ТУР aka leprecon

**Dimensity** стр. 15

Кирилл ТАЛЕР, Jaguar

**Раз, два, КРИ, четыре...** стр. 16-19

Fres

**«Хроники Тарр»** стр. 20-23

Геннадий Сапрыкин aka Fabio

**Titan Quest** стр. 24-27

Lar

**Officers** стр. 28-30

Bateau & Thorneyed

**«Механоиды»** стр. 31-33

Вирджин КЕМПЕР

**TMNT** стр. 34-35

Sitael

**Genesis** стр. 36-37

Алексей ТУР aka leprecon

**«Битва за Тобрук»** стр. 38

Надежда НИКОЛАЕВА

**Безумное чаепитие...** стр. 39-44

Кирилл ТАЛЕР & Jaguar

**IGDA-2007** стр. 46-48

**«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»**
**№9 (275), 01.05.2007**
Тираж: 12 300. Цена договорная
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052
**Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307**
Учредитель: ООО «К-Инфо»
**info@mycomp.com.ua**
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции
**© «Мой компьютер», 1998-2006**
Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»
г. Киев, ул. Качалова, 6
**Редакция:** Киев, ул. Качалова, 6, тел. (044) 455-3575

**Для писем:** 03126, Киев-126, а/я 570/8
**Издатель:** Михаил Литвинюк
**Главный редактор:** Татьяна Кохановская
**Секретарь ДЗВР:** Алексей Сургучев
**Спец. вентиляционных систем:** Вадим Народицкий
**ПартОгр:** Bateau
**Художественный редактор:** Федор Сергеев
**Литературные редакторы:** Анна Китаева, Данил Перцов
**Корректор:** Полина Акулова
**Верстка:** Андрей Шмаркатюк
**Директор по маркетингу и PR:** Борис Сидюк
**Реклама:** Валентина Маркевич-Кравченко, Лилия Погода

**Отдел маркетинга:** Надежда Николаева, Роман Бураковский
**Начальник отдела полиграфии:** Дмитрий Можаев
**Отдел полиграфии:** Игорь Ильченко
**Сбыт:** Елена Семенова
**Экспедирование:** Михаил Ковальчук
**Поддержка Web-сайта:** Ростислав Стрелковский
**Техническая поддержка: ISP «IT-Park»**
**Фотовывод:** ООО «TV-ПРИНТ», тел. (044) 464-7321
**Печать:** друкарня ЗАТ «Видавничий дім "Високий Замок"», м. Львів

Bateau

# Бензоколонка №9

Прошлая неделя оказалась богатой на различные события. Хотя для вас она, конечно, будет позапрошлой... В общем, это не важно. Главное, что в этот семидневный промежуток уместились аж два дня рождения и цельная *Международная ассамблея фантастики «Портал»*. Вот и не вынесло здоровье Заслуженного Агента ДЗВР Талера Кирилла Мохнорыловича таких нагрузок. Вернее, не вынесло оно всего этого заочно, ещё до начала всех вышеперечисленных мероприятий, а посему написание редакторского эпиграфа к очередному номеру МИКа было поручено моим заботам.

Вот только что именно тут написать? Развести флуда на околовсяческие темы? Подбодрить президента соседней державы, расстроенного тем, что наше Солнце всего через семь миллиардов лет рванёт к известной бабушке? Или устроить подробный аналитический обзор событий в игровом мире за последние две недели?

Так для первого ещё имеется Автоответчик, для второго годится shender.ru, а с третьей задачей неплохо справится и новостной раздел.

Остаётся одно — говорить о погоде. Да, точно. Именно о погоде.

Знаете ли вы, как влияет погода на работоспособность сотрудников нашей редакции? В принципе, ничего оригинального — всё, как в старой рекламе кондиционера. Если очень жарко, *моск* плавится, работа идёт вяло. Если слишком холодно, пальцы стучат по клавишам с излишней нервозностью, а в голове вместо мыслей о том, что именно выстукивают твои пальцы, бьётся настойчивое желание изготовить кружку горячего кофею, укутаться во что-нибудь тёплое и смотреть кино/аниме/КВН (у всех редакторов свои вкусы). Для борьбы с вышеперечисленными симптомами в арсенале редакции имеется два незаменимых приспособления — калорифер и окно. Если холодно, включается калорифер. Если жарко — открывается окно. Проблема решена?

А вот и нет. Проблемы только начинаются. Ибо у каждого своё ощущение «идеальной температуры». Когда одному холодно, другому жарко. А третий твердит, что температура в помещении идеальна... Вот и получается постоянное броуновское движение — то Талер просит закрыть окно, то я включаю калорифер, то Лар порывается открыть только что закрытое Талером окно... Разве что Ягуар сидит тихо, он у нас закалённый.

А ещё бывает, что мы спорим. На разные темы. О статьях, об играх, о политике, о любви, о дружбе... О жизни вообще. Иногда очень жарко спорим. Так, что и калорифер включать не надо. Бывает, что и главред подключается.

А ещё у нас у всех разные хобби. О том, кто такой Вадик Народицкий, думаю, знает весь бардовский Киев (а также люди, живущие далеко за его пределами). Лар, похоже, работает у нас тоже не по призванию, поскольку порой трудно сказать, что его интересует больше — компьютерные игры или политические. Впрочем, политика — дело грязное, а Лар у нас не богема какая-нибудь, чистоту любит. Так что в политику вряд ли уйдёт. Будем надеяться. Я, вот, не чураюсь изобразительного искусства (это вы тоже могли уже заметить по обзору Specnaz: Project «Wolf» и «Антипостеру»), а Ягуар предпочитает лепить ниндзей из пластилина, прерываясь время от времени на то, чтобы разучить ещё пару риффов на недавно приобретённой электрогитаре.

Про внешние различия я даже упоминать не хочу. И про темперамент тоже.

Разные мы. Очень. И, что интересно, мы не были до МИКа даже знакомы. Впервые друг друга увидели кто в редакции, кто на Игрограде, кто просто на встрече микпорталовцев. И не скажешь, что так сразу нашли родственную душу. Ничего подобного. Там, чуть выше, я пытался показать, что не так уж и много у нас общего, гораздо меньше, чем различий.

Но мы почему-то собрались здесь, в этой редакции, и делаем то, что делаем.

Корпоративная этика? Трудолюбие? Умение преодолевать трудности ради карьерного роста?

Да кому это всё нужно? Окститесь, какая корпоративная этика... Не для того сюда шли, и не для того нам предлагали эту работу. Всё гораздо проще, чем кажется. Смотрите.

Вот те несколько листиков бумаги, которые скреплены двумя скрепками... Ну, те самые, которые вы сейчас держите в руках. Или они лежат перед вами на столе/парте/диване... В общем, вот это нечто, носящее имя МИК когда-то дало каждому из нас что-то очень важное. Вроде бы легко сказать «первая публикация», а сколько там было переживаний, сколько раз в день забирались в свой почтовик, чтобы проверить, не написал ли кто из читателей письма с благодарностью за хорошую статью (микфорума тогда ещё не было)! Ну или ругательного — тоже реакция. Хуже всего, когда не замечают. Вот вы, например, читали в МИКе статьи, которые вам ну о-о-очень понравились? Надеюсь, бывало такое. А сколько раз вы подбодрили автора тёплым письмом? Или хотя бы постом на форуме?

Ладно, что-то не туда меня занесло. Просто не хотелось бы отбиваться штампом, мол, мы все тут «творческие натуры» и «жаждем признания». Нет, нашим признанием стало то, что нас сюда пригласили. А теперь осталось чувство того, что это доверие нужно оправдывать. Не ради зарплаты (она у нас маленькая, честно), не ради *корпоративной этики*, а ради вот этих бумажек со скрепками, которые для нас четырёх стали чем-то гораздо большим, чем просто журналом об играх.

А для вас?

Хех... Отвечать не нужно. По крайней мере, до тех пор, пока вам не позвонит Талер или Татьяна, чтобы предложить прийти побеседовать за рюмкой чаю. Ведь мы здесь не пожизненно, а следующим может оказаться любой из вас, читающих эту ерунду.

Только не надейтесь, что это произойдёт в ближайшее время. Мы только-только вошли во вкус, и выходить из него не собираемся.

**P.S.** В прошлый номер, к нашему сожалению, вкралась серьёзная ошибка. Обзор по «Корсарам» писала не Thorneyed, а камрад Sitael. Редакция приносит свои извинения обоим авторам. Впредь будем внимательнее.

## Игровые новости

### Кандёхан, веселей!

**Vogster Entertainment** и молодая киевская команда **Wolf Run Studios** анонсировали комикс-файтинг с ролевыми элементами и реалистичной физикой — **Condemned World Saga**. Действие будет происходить в городе-тюрьме, бывшем некогда столицей огромной империи. За выживание в этом негостеприимном месте

поборются герои игры — бывший чемпион по реслингу Рик Тоддлер, воровка Лори и мутант Тиан Руки-Лезвия. Боевая система, издалека напоминающая классику плоских скроллер-драк вроде Double Dragon, позволит совершать захваты и броски противников, отталкивать и сбивать их с ног. За победу над врагом персонажу будут начисляться очки опыта, которые можно потратить на изучение новых приемов и усиление уже известных. Стиль драки обещает очень серьёзно зависеть от выбранных умений. Также можно будет использовать в бою в качестве оружия всяческие подручные предметы, как-то доски, ящики, стулья, бутылки... Запланирован режим совместного прохождения уровней. Дата выхода пока не объявлена.

### На зависть овечке Долли

Не успела обожаемая геймерами всего мира Лариска Крофт оклематься после насильственного внедрения в локализацию последней игры о её похождениях рекламы одиозного батончика «Шок», как вот уж новая загогулина грозит свалиться на её многострадальную голову. И ведь свалится, куда ж она денется-то на этой стадии разработки...

Ну, самые догадливые по названию этой новости уже могли догадаться, о чём пойдёт речь. Правильно, Лару решили клонировать. Правда, первоначальная идея всё-таки была киношной — в августе ждите на экранах страны премьеру фильма «Скалолазка». Ну а игра, как водится, грядёт в довесок. Спасибо, что разработку поручили пока ещё не особо опытной по части жанра «экшн», но хорошо зарекомендовавшей себя на казуальном рынке компании **AlterLab Development**. А могли ведь и Гайдзинам отдать...

Ну да ладно, почитаем анонс на сайте разработчиков (орфография и пунктуация сохранена в первозданном виде).

*«Молодая скалолазка-археолог Алена отправляется на поиски редких артефактов, созданных древней рассой разумных существ — прелюдий, живших еще до появления человечества. Артефакты прелюдий обладают огромной силой и могут вызвать серьезные изменения в жизни людей на планете. Однако находки археологов попали в сферу интересов одной крупной транснациональной корпорации, цель которой — найти и уничтожить их любой ценой».*

Не то чтобы меня сильно смущало слово *«расса»*... Но было бы неплохо уточнить, кого именно *«одна крупная транснациональная корпорация»* собирается *«найти и уничтожить любой ценой»* — артефакты или археологов. А при попытке раскопать некоторые подробности сю-

жета и истории этих «прелюдий» в просторах Интернета google.com выдал вот такое: *«В среднем прелюдия должна длиться 15–20 минут, после чего необходимо начать акт»*. Похоже, это не про древние «рассы»...

В общем, ясно одно — Лара Крофт скоро отправится на свалку истории. Ибо у скалолазки Алёны грудь не меньше, но она вдобавок ещё и блондинка!

Хотел дописать ещё кое-что, но главред будет против...

### Неоновый Флешпоинт

Возрадуйтесь, поклонники *Operation Flashpoint* — самого реалистичного симулятора боевых действий, ибо компания **Codemasters** сообщила о том, что после двух лет подготовки её внутренняя студия приступила к разработке игры **Operation Flashpoint 2**. Над проектом работает самая многочисленная команда в истории компании.

Игра создается на движке *Neon*, созданном Codemasters для собственных проектов нового поколения, и также использующийся в Colin McRae: DIRT и Race Driver One.

Чешская *Bohemia Interactive*, создавшая первую часть и некоторое время работавшая над сиквелом, в разработке участия не принимает.

Operation Flashpoint 2 выйдет на PC, PS3 и Xbox 360 в следующем году.

### Всего и побольше!

Фирма **1С** и компании **Katauri Interactive** и **Elemental Games** сообщили о разработке игры **«Космические рейнджеры 2: Доминаторы. Перезагрузка»**, которая станет, судя по всему, не столько полноценным аддоном, сколько первоклассным «золотым изданием». Игровой мир «Рейнджеров» пополнится 27 картами для наземных сражений, 20 текстовы-

ми квестами, 10 аренами для боев в гиперпространстве, а также множеством видов корпусов и оборудования для звездолетов.

В укомплектованном как настоящее коллекционное издание дополнении игроки найдут оригинал «Космические рейнджеры», сиквел «Космические рейнджеры 2: Доминаторы» (с полным набором всех вышедших исправлений), эксклюзивные материалы по разработке игры, включая самые первые демоверсии «Рейнджеров» и планетарных битв, коллекции арта, обоев и мини-игр от фанатов, справочник с описанием всех возможностей игры, составленный поклонниками серии, и нагрудный знак рейнджера, снабженный уникальным номером. Вся эта радость поступит в продажу в мае.

Что ли себе купить?

### Для настоящих проходимцев

**1С** и студия **Avalon Style Entertainment** сообщают об отправке в печать дополнения к симулятору российского внедорожника **«Полный привод: УАЗ 4x4»**. Как следует из названия ад-

дона — **«Уральский призыв»** — покорять на сей раз придется бездорожье уральских гор. Игроков ожидают пять новых трасс и новые модели машин — УАЗ-3303 «головастик», УАЗ-31514 «командирский» и УАЗ-469 «козел». В аддоне реализованы также, для пущего реализма, полноценная виртуальная кабина, регулятор давления шин и модель сцепления.

Хорошей игры не бывает много, правда?

## Ужасы нашего городка

Давно не кушали новопассит с валидолом вперемешку? Ничего, старая гвардия в лице **Клайва Баркера** и его команды обеспечит вам шевеление волос на затылке и подмышками в два счёта. Этот замеча-

тельный товарищ, на счету которого имеется одиозная игрушка *Undying*, рассекретил некоторую информацию касательно своего нового проекта. По идее, это будет хоррор-шутер с библейским названием **Jericho** (Иерихон), но не всё так просто.

Основная фабула разворачивается вокруг чудовища, которое было первой попыткой бога по созданию человека, а игрок во главе отряда из семи красавцев-спецназовцев должен попытаться остановить его приход на Землю из тех самых мест, в которые он был изгнан ещё в незапамятные времена.

Очевидно, что пуля и штык в борьбе с нечистью победу не гарантируют, поэтому бравые вояки обучены ещё некоторым «штучкам». В частности, известно о наличии в игре телекинеза, швыряния файерболами и пси-воздействия на вражин — вплоть до полного контроля над ними. Не то чтобы мы сильно удивились таким способностям (были же Psi-Ops и прочие подобные прожекты), но это же Клайв Баркер!

И ещё один занимательный момент. Команда дьяволоборцев набирается во времена второй мировой, но по ходу выполнения миссии спецназовцам предстоит изрядно помотаться по пространственно-временному континууму. Заразу придётся истреблять не только в XX веке, но и в средних веках, и в эпоху античности.

В целом впечатляет. А ещё больше должно впечатлить после просмотра появившегося на *GameTrailers.com* ролика, демонстрирующего эпизоды непосредственно из игрового процесса. Местами, конечно, ещё сыровато, но процесс идёт, и до релиза, намеченного ближе к концу текущего года, всё должно быть в полном шоколаде.

А пока можно сходить в аптеку за новыми памперсами. И ждать.

## Gas, еще Gas и еще раз Gas

Мы ещё не успели толком вникнуть во все тонкости великолепной RTS Supreme Commander, ставшей идейным продолжателем старой доброй Total Annihilation, как компания **Gas Powered Games** под руководством одиозного *Криса Тейлора* радует нас новыми... Нет, пока ещё не официальными анонсами, но по опыту прошлых лет можно сказать, что слухам из стана GPG тоже можно доверять. И даже более того — ребята умудряются переплюнуть любые фантазии и домыслы, так что слушаем внимательно.

По информации агентства ОБС, компания Gas Powered Games приступила к работе над сразу тремя игровыми проектами, в связи с чем на сайте компании в разделе «вакансии» открыто целых 33 позиции. Крис Тейлор всегда славился любовью к масштабным проектам, так что подобный размах в свете успеха Supreme Commander вполне предсказуем. Точно так же предсказуемым является и тот факт, что один из проектов будет развивать идеи SupCom`a. Правда, будет ли это сиквел или просто аддон — пока неизвестно. Впрочем, при любых раскладах поклонникам настоящих хардкорных RTS жаловаться не придётся. Лишь бы работа шла не столько над синглом, сколько над дополнением мультиплеера.

Остальные два проекта пока сокрыты пеленой тайны, хотя об одном из них известно, что он будет первой разработкой GPG для next-gen-консолей. Впрочем, не факт, что в конце концов он не станет мультиплатформенным.

Главное, что ожидание не будет особо скучным. Благо, всегда можно забраться на GPG Net и сразиться с очередной партией огромных человекоподобных роботов. Ведь, что характерно, не надоедает!

## Волдырь прорвало

Чего только не говорили по поводу планов **Blizzard** на выпуск сиквела к одной из самых успешных своих игр! Ведь тенденция-то очевидна, всякий раз, когда ей было что сказать, старые идеи и миры дополнялись новыми «примочками» и выходили отличные продолжения, превосходящие предшественников по всем статьям. До сих пор из всех тайтлов, которые упоминаются на blizzard.com, сиквелом не обзавёлся только один. Сами знаете какой.

Несмотря на страсть Blizzard к сохранению гробового молчания до определённого момента, первая заметная утечка произошла уже достаточно давно — во время речи вице-президента компании, по-

священной запуску World of Warcraft: The Burning Crusade, промелькнуло замечание о том, что не далее чем спустя декаду после выпуска оригинального *Starcraft* состоится пресс-конференция, посвящённая его сиквелу.

Что ж, теперь очередная утечка, всплывшая на сайте ign.com. Некий несознательный (или сознательный и специально науськанный пиар-отделом компании) сотрудник Blizzard Entertainment проговорился о том, что бета-версия долгожданной игры появится уже в конце этого года. К этой знаменательной дате могут быть отключены все сервисы BattleNet, поддерживающие первый Starcraft, дабы освободить серверные мощности для тестирования сиквела. А там уж действительно будет достаточно нововведений, которые нужно балансировать и приводить в «товарный вид». Всё из того же источника пришла информация о добав-

лении двух новых юнитов за каждую из рас (по сравнению с Brood War) и вводе в игру новой расы.

Честно говоря, не ел бы я сейчас свою булку с маслом, если бы не поверил во всё вышесказанное. Всё-таки Blizzard это Blizzard, и полагать, что эта компания не удосужится возродить мегауспешный тайтл (особенно в эпоху возврата к жизни большинства старых стратегических идолов — Total Annihilation, C&C, Warhammer, HOMM) — мозг не поворачивается.

Осталось дождаться официального анонса от самой Blizzard, ибо количество слухов, подозрительно смахивающих на умелые пиар-акции, превышает все разумные дозы.

## Мы ещё посмотрим, кто кого

Примерно так можно вкратце перефразировать речь **Тодда Холеншида**. Напомню, что сия личность является руководителем небезызвестной в геймерских кругах конторы **id Software**. Собственно, речь сводилась к тому, что несмотря на качество последних релизов компании, до того фурора и «долгожительства», которым прославились первые «Думы» и «Кваки», им всё-таки далековато (ну да, вспомните хотя бы движок Q1.5, который до сих пор живее всех живых — в лице Counter-Strike 1.6). И пускай финансовые дела id идут хорошо, руководству и самой команде хочется большего. Поскольку как ни крути, а лидерство по части лицензирования движка у непотопляемого Quake 3 нынче перехватила Epic со своим Unreal Engine 3. Стало быть, пора браться за дело по-настоящему.

На данный момент Тодд видит несколько ключевых направлений развития компании. Один из основных «ударов» планируется в направлении сетевых шутеров, которые, собственно, с подачи id в своё время и родились. Нынче славные традиции продолжает **Enemy Territory: Quake Wars**, но об этом уже давно известно. В онлайн сейчас не лезет только ленивый.

А вот то, что у компании, создавшей жанр 3D-шутеров, созрел новый движок, поддерживающий огромные пространства — до квадратной мили, при всех достоинствах картинки Doom 3 и Quake 4 — это, несомненно, новость. Кроме того, движок кроссплатформенный, так что на ниве лицензирования у него хорошее будущее.

Не обойтись нам и без возрождения ещё одного старого доброго имени — **Wolfenstein**. В своё время эту операцию блестяще провернула Gray Matter под

неусыпным наблюдением id — лично я до сих пор считаю RTCW одним из лучших шутеров всех времён. Посмотрим, что выйдет теперь. Благо, id Software уже поняла, что на старом геймплее, каким бы проработанным он ни был, далеко не уедешь.

Ну и, пожалуй, самая главная новость. Сам **Джон Кармак** (надеюсь, в представлении не нуждается) занят работой над новым проектом, о котором пока известно только то, что он никак не соотносится с предыдущими разработками компании и, в соответствии с возможностями окрепшего движка, будет иметь обширные открытые карты, естественно, с масштабными побоищами. Правда, кто с кем бьётся, пока неизвестно.

Да, и конечно же, всем должно быть ясно, что жанр игры — FPS. Говорим «шутер», подразумеваем «Кармак». Говорим «Кармак», подразумеваем «шутер».

Ладно, посмотрим, на что ещё способна старая гвардия. Пора уже прижать Epic к ногтю, а то совсем расслабятся.

## Гнали, гоним и будем гнать!

Ну что ещё сказать о **Rockstar** и её бесконечном (и слава богу!) сериале GTA? Правильно, симулятор автоугонщика — не та штука, которую стоит закапывать в долгий ящик. Тем более что за время затишья наплодилось конкурентов всяких... Не то чтобы они были способны как-то пошатнуть позиции славного франчайза (исключение — разве что Mafia, но это уж дела давно минувших дней), только всё равно пора показать в очередной раз, кто в доме хозяин.

Откровенно говоря, тайтлом **GTA4** консольщики уже проели друг другу изрядные плеши. В ход шло всё, что только позволено законом (а может, и не только) — некие руководители даже татуировки себе делали (в виде логотипа GTA4, естественно). Короче, закончилась эта баталия тем, что игру получат и PlayStation 3 и Xbox 360. А там, глядишь, и на PC портируют. Как обычно.

Но суть информационного повода не в том, на каких платформах выедет в люди долгожданный сиквел, а в том, что на **www.gta4.net** появился подробный материал, описывающий особенности игры.

В частности, стало известно то, что город намечается всего один — всё тот же хорошо знакомый нам Liberty City, однако на сей раз он будет гораздо крупнее самого себя из GTA3. В то же время «пересечённая местность» aka «провинция», по которой можно было кататься на комбайнах в San Andreas, исчезнет... Ну что ж, вполне предсказуемо. Новая технология, next-gen, так сказать. Обкатают, как в своё время на GTA3, а там, глядишь, и просторов добавят.

Из игры изъяты некоторые летательные аппараты, поскольку летать на них всё равно особо негде, зато возможности геймплея при передвижении «на своих двоих» будут расширены, а сюжет станет ещё более открытым, чем раньше (хотя, куда уж дальше?).

Главная тема для обсуждения GTA4 на русскоязычных ресурсах теперь тоже раскрыта. Нет, наш игровой протагонист не срисован с актёра Машкова. Просто так вышло. Но его корни всё равно восточноевропейские, а приехал он в герцогство бигмаков царства тотальной демократии с простой человеческой целью — заработать много денег. Святое дело. Звать нашего героя Niko Bellic... Ну спасибо, что не Борат...

Всё, пора кому-то садиться и писать полноценное превью, ибо в новость я смог уместить лишь малую часть того, что стало известно. Надо пнуть Ягуара...

## Онлайновые новости

### Сетевые перемены

Мы уже писали, что компания-издатель **«Бука»** задумала провести массовую русификацию среди подписчиков онлайн-проекта **Guild Wars**. С 19 апреля свет увидит официальная русская версия игры. Вслед за Guild Wars в мае на рынок выйдут и русифицированные дополнения Guild Wars Factions и Guild Wars Nightfall.

А вот компания **«Акелла»** решила пойти немного по другой дороге. Начиная со второго апреля сервера онлайн-проекта **Massive Assault**, **Massive Assault Network** и **«Massive Assault: Расцвет Лиги»** начинают работать в новом режиме. Конечно же, старые бои никто не отменит, и игроки, которые уже начали сражение, смогут его закончить, однако начать новое потом у них не получится.

Все учетные записи будут скопированы на сервер *Massive Assault Network 2*. Владельцы первой части Network смогут играть до тех пор, пока не закончится оплаченное ими время. Ну а тем, кто играет в Massive Assault и «Massive Assault: Расцвет Лиги», предоставится небольшая компенсация в виде двадцати сражений. По истечению всех сроков игрокам будет выдвинуто предложение об оплате пожизненной подписки на проект. Стоимость подобного удовольствия составляет примерно сорок убитых енотов, а точнее $39.95 (да что это за любовь у всех к сложным числам-то?).

Сам же Massive Assault Network 2 порадует игроков некоторыми новыми плюшками. Небольшими, конечно, но весьма приятными. Например, количество карт будет увеличено до 25, система боя также потерпит некоторые изменения и станет более удобной для игрока.

Я думаю, что вам не стоит объяснять всю выгоду от подобного предложения...

### Нашествие магов

Праздник, шум и веселье в офисе компании **«Веб Интерактив Ворлд»** (это не перековерканное название, они сами так себя называют). Количество подписчиков в их онлайновой RPG достигло отметки в 1 миллион пользователей. Сколько из этого числа активных акаунтов, неизвестно, но даже в общей сложности цифра получается весьма внушительной. Двери в этот мир открылись еще в 2003 году, после чего эта игра все время находилась в стадии перманентной модернизации. Было основано несколько рекламных проектов, благодаря которым игра смогла заполучить нынешний, надо сказать, весьма солидный статус. Уже сейчас игра может похвастаться некоторыми весьма не мелкими виртуальными сделками. Так, например, в прошлом году за 28 тысяч долларов был продан город. Покупателем стал один из влиятельнейших кланов в игре. Конечно, 28 тысяч — это не настолько уж большая сумма, в том же БК комплекты одежды покупались и за большую цену, однако все еще впереди. Скорее всего, в будущем нас будет ожидать еще не одна новость касательно этого проекта. Все, кого проект заинтересовал, могут пройтись по адресу **www.wiw1.ru** и узнать об игре поподробнее.

### Откровения акулы

Глава компании **TimeGate**, известной современному геймеру по проектам Kohan, Axis & Allies и аддону F.E.A.R. Extraction Point, поделился недавно своими планами касательно будущего компании. Оказывается, девелоперы вовсю трудятся над тремя новыми проектами. Два из них являются FPS, заточенными под мультиплеер, третий же проект относится к жанру MMO. Пока что информации о том, что это за игра такая и чем она будет отличатся от всех остальных, неизвестно. Правда, разработчики заявили, что проект создается с использованием самых лучших технологий (может быть даже Unreal Engine 3).

Ну что тут можно сказать? Вероятно, в будущем нас ожидает как минимум игра с хорошей картинкой — если, конечно, разработчики будут придерживаться своих обещаний, а не лепить на авось как придется, а потом плакаться о проблемах финансирования, ограниченных сроках и болезнях главного программиста.

### Линейка подлиннее...

Компания **Ncsoft** выпустила бесплатное дополнение к онлайновой игре **Lineage 2** для Северной Америки и Европы. С точки зрения сюжета аддон **Interlude** является так называемой предстартовой чертой по отношению к грядущему дополнению *The Chaotic Throne*. Дополнение добавляет в игру новую локацию Primeval Isle, где нашли пристанище еще более страшные и опасные монстры. Судя по заявлениям разработчиков, охота на подобных монстров потребует от игроков хорошей командной работы. Одиночкам на подобной локации придётся весьма туго, поэтому девелоперы советуют все же собирать команды для совместной зачистки локации.

Перемены коснулись также и местной системы PvP. Отныне игроки смогут испытать своих персонажей «на прочность» перед тем как вступать в бой с другим игроком. Иначе говоря, можно будет проверить свои навыки и отработать тактику перед реальным сражением, не боясь штрафов на опыт. Игроки среднего уровня получат в свое распоряжение порядка 150 новых бонусов, позволяющих улучшить оружие и снаряжение. Без внимания не остались и новички. Теперь перед покупкой какого-нибудь серьезного девайса игроку будет дана возможность оценить его удобство, урон, скорость и т.д.

А чтобы нагреть денег побольше, компания пустила в продажу очередную серию дисков, на которых игроки смогут найти все пять предыдущих хроник, плюс новое дополнение.

## Вне игры

### О культе «культа» и козлах отпущения

16 апреля в стенах *Политехнического университета Вирджинии* произошла настоящая кровавая бойня. 23-летний *Чо Сен Ху*, открыв стрельбу сначала в общежитии, а потом в аудиториях, убил 33, ранил 29 человек и покончил с собой. Эта трагедия шокировала американскую нацию. Обе палаты конгресса США почтили память жертв минутой молчания, президент Джордж Буш, выступив по телевидению, заявил, что стрельба в Virginia Tech вызвала у него ужас. От имени всей страны он выразил соболезнование семьям погибших.

Произошедшее в очередной раз инициировало в обществе дискуссии о необходимости пересмотра режима продажи оружия населению, ужесточении кон-

троля за покупкой и владением оружием. Но это тема политически неоднозначная — так как в ряде штатов свободное владение оружием считается неотъемлемым персональным правом (в духе принятой более двух веков назад второй конституционной поправки, определяющей свободное владение оружием гарантией гражданских свобод). И общественный деятель, поднимающий такой вопрос, не может рассчитывать на серьёзную там популярность.

Другое дело — компьютерные игры. Это «виновник» просто нарасхват!

Пока родители торчат сутками на работе, злобные и ужасные компьютерные игры прививают невинным деткам любовь к насилию. По крайней мере так заявил, выступив на канале *Fox News* с очередной обличительной речью, небезызвестный *Джек Томпсон*, которого послушать, так GTA не виновен разве что только в убийстве Кеннеди. Впрочем, о больных и тупо пиарящихся — не слова.

Сходные мысли высказал в знаменитом шоу Ларри Кинга один из бывших ведущих шоу Опры Уинфри психолог *Фил Макгро*: «Проблема в том, что наше общество программирует этих людей. Здравый смысл подсказывает вам, что поскольку дети любят видеоигры, в которых они совершают массовые убийства, поскольку насилие приукрашено в кино, все это уже стало неотъемлемой частью нашего общества, — заявил он. — И нам придется расхлебывать эту кашу. Мы должны обратить внимание на данную проблему и понять, что серийные убийцы завтрашнего дня — сегодняшние дети, которых программируют посредством чудовищного вала насилия».

Мы вот чего понять не могём, здравый смысл отказывается нам подсказать: во что переиграл тот ненормальный, который открыл счет этим кровавым «рекордам», застрелив шестнадцать школьников в году божьем 1966?

### Черный кот в черной комнате

Небольшой апдейт. Несмотря на прогнозы некоторых полицейских чиновников, утверждавших, что сошедший с ума студент практически наверняка увлекался перегруженными насилием компьютерными играми и обыск в его комнате скорей всего это подтвердит (это мнение основано на том, что совершавшие такие преступления ранее зачастую обожали шутеры — хотя то, что это является причиной, а не следствием, пока никем не доказано, вопреки фантазиям Томпсона и прочих, делающих себе имя на тупом пиаре)... В ходе обыска, проведенного полицией в комнате Чо Сон Хуэя, не было найдено никаких доказательств его увлечения компьютерными играми. Более того, опровергается и недавний слух о его пристрастии к шутеру Counter-Strike (естессно — пострелял кучу людей, значит увлекался «Контрой», тут и уточнять ничего не нужно). Что же «запрограммировало» студента? Кто его знает... Но что я знаю точно — кому-то вместо того, чтобы разводить сеансы безответственной демагогии, лучше бы пообсуждать, каким образом 23-летний сумасшедший мог пойти в ломбард и купить себе там без особых проволочек пару пистолетов.

### Кто кого билль по карману?

Тем временем ассоциация производителей развлекательного программного обеспечения (ESA) и продавцов его же (EMA) продолжают славную традицию возмещения своих судебных издержек после очередной отмены очередного признанного антиконституционным «антиигрового» закона. В конце прошлого года они добились окончательной отмены разработанного при участии всё того же Джека Томпсона закона об ограничении продаж жестоких игр детям в штате Луизиана, предусматривающем санкции (штраф в размере $100–$2000 и/или лишение свободы сроком до года) за продажу несовершеннолетним игровой продукции, которая на основе «общепринятых стандартов» могла быть признана несоответствующей им по возрасту.

Ассоциации намеревались вернуть себе $145 000, потраченных на судебные издержки, однако федеральный судья оценил работу адвокатов в $92 000. Он также заявил, что «потрясен» тем, что за отмену очередного бессмысленного и противоречащего конституции билля вынуждены расплачиваться налогоплательщики, в то время как закон не встретил никакого сопротивления ни среди местных сенаторов, ни в лице губернатора штата. Ну что поделаешь — кто-то пиарится, кто-то не хочет терять политические очки в глазах консервативно настроенной части населения...

Кто-то же должен за всё это платить?

Кстати, один из авторов злополучного закона *Рой Баррелл* уже пообещал, что он попробует провести в жизнь еще один подобный билль в будущем.

### Принц Карибского моря

По сообщению *IESB* (**http://iesb.net/**), *Джерри Брукхаймер*, продюсер грядущей экранизации игры **Prince of Persia: The Sands of Time**, нашел для фильма подходящего режиссера. Им стал **Майкл Бэй**, на счету которого фильмы «Скала», «Армагеддон», «Перл-Харбор», «Остров», «Плохие парни» (а также и грядущие скоро «Трансформеры») — многие из этих фильмов созданы в сотрудничестве с Брукхаймером.

Как рассказал журналистам *Джордан Мехнер*, создатель серии Prince of Persia, а ныне сценарист ленты, «Принц Персии: Пески времени» не будет прямым переносом игры на целлулоид. «Мы берем самые эффектные элементы из игры и используем их для соз-

дания нового сюжета — примерно так поступили «Пираты Карибского моря» с аттракционом [по «мотивам» которо-

го они сняты]». Завязка, впрочем, останется прежней: персидский царевич и принцесса из соседней страны должны сообща остановить магическую песчаную бурю, которая вот-вот уничтожит все живое.

Выход картины запланирован на лето 2009 года.

### «Соня» не спит

Говард Стрингер, исполнительный директор **Sony**, заявил в интервью британской *The Financial Times*, что продажи поступившей на европейские рынки лишь в конце марта консоли **PlayStation 3** составляют по региону на данный момент 800 000 штук. Стрингер утверждает, что только в одной Англии за первый уик-энд платформа принесла сто миллионов фунтов стерлингов (около $200 млн). Возможно, это объясняется тем, что благодаря некоторой задержке PS3 пришла в магазины Европы уже с широким ассортиментом игр в количествах, достаточных для удовлетворения покупательского ажиотажа.

В своем интервью Стрингер упоминает и другой запуск, японский, о котором в компании остались явно не самые приятные воспоминания. Исполнительный директор высказался по этому поводу предельно корректно: «Там все шло не так гладко, как того хотелось бы».

### Fallout ушёл с молотка

Который год переживающее тяжёлые времена (чтоб не сказать «агонизирующее») издательство **Interplay Entertainment** продало все оставшиеся права на вселенную **Fallout** компании **Betheda Softworks** за $5.75 млн — весьма незначительные по

сегодняшним меркам деньги. Отныне Interplay лицензирует у партнера даже свою мифическую Fallout MMORPG. Права на производство тайтлов в культовом мире постъядерной Калифорнии Bethesda приобрела еще летом 2004 года и в настоящее время работает над *Fallout 3*. Interplay же пытается привлечь в проект *Fallout MMORPG* $75 млн инвестиций и, возможно, даже открыть этот виртуальный мир для всех желающих к 2010 году. По условиям сделки, Interplay обязуется начать разработку своей игры в течение ближайших двух лет, имея в активе разработки не менее $30 млн, а спустя шесть лет — запустить игру с не менее чем десятью тысячами постоянных подписчиков. Если проект удастся (а учитывая нынешнее состояние Interplay, поручиться за это нельзя) то работать он будет уже с разрешения Betheda, которой будет отчисляться 12% выручки от продаж игры, абонентской платы и прочих связанных с ней доходов. В договоре также прописаны интересные ограничения — так, Interplay не может не брать с игроков абонентскую плату и продвигать свой проект на консоли.

Помимо всего прочего данная сделка свидетельствует об определенных надеждах, которые Bethesda возлагает на культовую радиоактивную вселенную, так что, возможно, есть смысл надеяться на прогресс в работе над Fallout 3.

### Они заполонили всю планету!

Стараниями корпорации **Electronic Arts** в США и Канаде скоро появятся кредитные карты Visa, посвященные феноменально популярной игре **The Sims 2** и даже дающие некие неназванные пока бонусы пользователям этой игры. Между прочим, круто, учитывая, что кредитная карточка — для среднего американца не баловство, а вещь весьма значительная и жизненно важная. Сейчас на официальном сервере игры (**http://thesims2.ea.com**) открыто голосование: каждый желающий может отдать свой голос за один из четырех вариантов дизайна будущей кредитки.

На данный момент (19.IV.07) волеизъявилось уже более сорока тысяч человек.

Что для игры, переведенной на 22 языка и разошедшейся по миру тиражом свыше 85 миллионов экземпляров, не так уже и много.

Также Electronic Arts выпустила контент-пак **Celebration Stuff** с комплектом мебели, одежды, и разнообразных украшений, которые облегчат симсам проведение празднеств любого рода, от неформальной вечеринки на заднем дворе соседа до пышной свадьбы.

## Железные новости

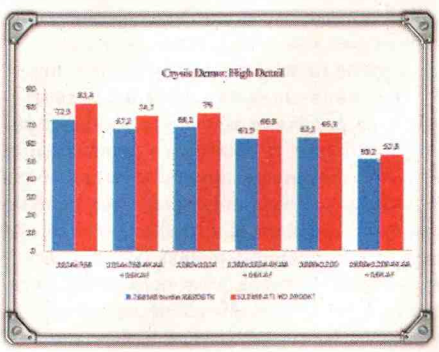
### Летающая крепость

На днях мы стали свидетелями неожиданного появления нового 4-ядерного флагманского процессора **QX6800** от компании **Intel** для настольных ПК. Очевидно, готовясь к анонсу процессоров AMD поколения K10, Intel планирует выпустить на рынок еще несколько мощных моделей. По сведениям, полученным сайтом *HKE PC* от тайваньских производителей материнских плат, очередной топовой моделью станет **QX6850**. Новый процессор семейства Core 2 Extreme на ядре Kentsfield достигнет частотную планку в 3 ГГц, обретет шину FSB 1333 МГц и получит 8 Мб кэша второго уровня. Что интересно, несмотря на повышение рабочих частот ядер и процессорной шины, QX6850 попадет в тот же энергетический класс, что и QX6800 — 130 Вт. QX6850 сможет работать в связке с чипсетом Intel X38, который будет представлять семейство Bearlake. По последним данным, X38 будет включать контроллер памяти DDR3-1333, PCI Express версии 2.0, поддержку FSB 1333 МГц. Что касается ценовой политики Intel, то данные HKE PC кажутся немного странными. Как мы уже знаем, цена QX6800 составляет $1199. К третьему кварталу она упадет до отметки $999. В этом же квартале будет представлен и QX6850, причем по той же цене — $999. Впрочем, приведенные сведения не являются официальными, и возможно, у самого производителя несколько другие планы.

Источник: *3D News*

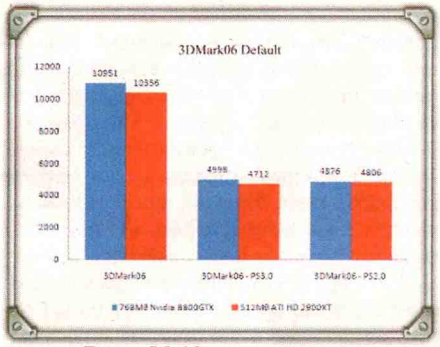
### Ну, кто быстрее?

До выхода видеокарты **Radeon HD 2900 XT** на чипе R600 остался ровно месяц. Первые результаты независимых испытаний, к которым можно будет отнестись с полным доверием, появятся только после анонса. Понятно, что желающие заранее определиться с расстановкой сил в секторе Hi-End в «сезоне весна/лето 2007» рискуют быть обманутыми. Пренебрегая риском и руководствуясь чистым любопытством, обратим внимание на публикацию турецкого сайта *Bil-*




*giUstam*, содержащую результаты тестов Radeon HD 2900 XT и GeForce 8800 GTX. Новые данные по быстродействия R600 интересны тем, что происходили не только в привычном пакете 3Dmark06 под «эгидой» DirectX 9, но и в игре Crysis Demo в среде DirectX 10. Мощная тестовая система представлена процессором Intel Core 2 Extreme QX6800 (2.93 ГГц), платой Asus

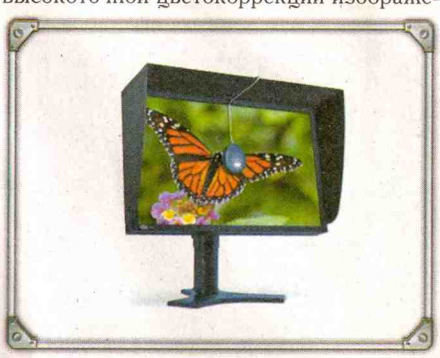
P5W DH на Intel 975X, памятью 2×1 Гб PC2-6400 (5-5-5-12), диском Western Digital Raptor 150. Известно, что GeForce 8800 GTX 768 Мб работала под управлением Forceware 100.65 WHQL. Информации о версии Catalyst не приводится. Вероятно, это был непубличный бета-драйвер. В 3Dmark06 новая видеокарта от AMD несколько отстала от конкурента. А вот в Crysis Demo в условиях DirectX 10, для которых, собственно, и создавались новые продукты, вторая по рангу карта на R600 показала некоторое превосходство над нынешним лидером NVIDIA, тающее с ростом разрешения и нагрузки на видеоподсистему. Утерю приоритета Radeon HD 2900 XT 512 Мб можно объяснить архитектурным преимуществом G80 или разницей в объёме памяти двух участников «забега».




Источник: *3D News*

## Lacie развлеклась TFT

Компания **LaCie**, известная своими высококачественными профессиональными мониторами, оставалась единственным производителем профессиональной мониторной техники, отдающим предпочтения старой доброй электронно-лучевой трубке, ввиду некачественного отображения цвета новомодными TFT-дисплеями. Как оказалось, хватило их ненадолго. Компания объявила о выпуске широкоформатного профессионального жидкокристаллического монитора с диагональю 25.5 дюймов модели **LaCie 526 LCD**. Цветопередача этого монитора настолько близка к естественной, что эта модель стала предметом гордости компании. Возможность высокоточной цветокоррекции изображения, 12-битная гамма-коррекция с точностью обсчета 16 бит. Разрешение 1920×1200 пикселей (формат 16:10). Монитор покрывает 98.5% цветового диапазона ISO Coated. Стоит около $2500. Игроманам, конечно, такой монитор до лампочки (хотя любители есть), а вот тем, кто готовит плакаты к любимым игрушкам — самое оно.



Источник: *LaCie*

## Кутюрные мышки

Япония давно завоевала славу страны самых странных и необычных гаджетов. Причем необычный внешний вид подчас получают самые стандартные устройства вроде компьютерной мыши. Очередную такую новинку выпустила компания **SolidWorks**. Новая мышь имеет форму полусферы, оснащена четырьмя небольшими кнопками и богато украшена стразами. Пользоваться мышью, полностью покрытой стразами, пожалуй, не очень удобно. Поэтому выпускаются и мыши с меньшим количеством страз, например с изображением паука.

Источник: *Компьюлента*

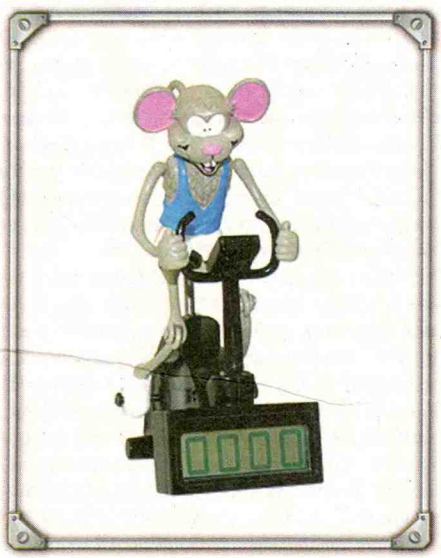
## Початиться на XBOXe

Вскоре владельцы **Xbox 360** смогут переписываться со своими друзьями по Xbox LIVE с помощью сервиса Windows Live Messenger. Таким образом, **Microsoft** удалось соединить между собой пользователей Xbox 360, компьютеров на базе Windows OC и мобильных устройств с системой Windows Mobile. Начиная с 7 мая 2007 года, после установки весеннего обновления, Xbox 360 начнёт поддерживать Windows Live Messenger. По данным Microsoft, в Xbox LIVE сейчас более 6 млн. пользователей, которые ежедневно отправляют около 2 млн. текстовых сообщений. Теперь для этих целей можно будет использовать более удобный Windows Live Messenger, разговаривая с шестью собеседниками и попутно играя, слушая музыку или просматривая видео. Вводить текст можно с помощью виртуальной клавиатуры, обычной USB-клавиатуры или дополнительного аксессуара с набором QWERTY-клавиш, который подключается к контроллеру Xbox 360.

Источник: *3D News*

## Реальным «гонщикам»

Очередной претендент на место в коллекции забавных штукенций, подключаемых к порту USB — устройство под названием **USB Speed Typing Mouse** — подсчитывает скорость набора текста на клавиатуре. Помимо вывода цифрового значения на встроенный жидкокристаллический экран, оно предлагает и более наглядный способ индикации. Чем быстрее пользователь барабанит по клавишам, тем быстрее вращает педали велотренажера крошечный грызун. Если бы не сравнительно высокая цена ($40), устройство USB Speed Typing Mouse вполне могло бы подойти для ситуаций, когда вам захочется напомнить коллеге или члену семьи, что не стоит проводить слишком много времени за клавиатурой. Достаточно взглянуть на изможденное тренировками существо, ни на секунду не покидающее тренажер, как желание нажимать на клавиши ослабевает.



Источник: *iXBT*

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

**Scratch** scratch385@mail.ru

# Sins of a SOLAR EMPIRE

**Разработчик:** Ironclad Games
**Издатель:** Stardock Entertainment
**Жанр:** RTS
**Системные требования:** не объявлены
**Дата выхода:** III квартал 2007 г.

В то время, когда первая частная ракета, стоимостью всего-то семь миллионов вечнозеленых денежных знаков, стремительно рванув в небо, добралась до высоты 320 метров и благополучно упала в океан... В то время, когда очередной запуск Atlantis был отложен из-за повреждений топливного бака... В общем, пока человечество пытается освоить бескрайние просторы космоса, продвинутая игровая общественность уже давно бороздит эти самые просторы благодаря многочисленной продукции игровой индустрии.

Конечно же, не вся продукция этой индустрии, посвященная космической тематике, заслуживает нашего внимания, но есть компании, проекты которых просто нельзя игнорировать. К ним, безусловно, принадлежит **Stardock Entertainment**, порадовавшая нас исключительно качественной серией космических 4X-стратегий *Galactic Civilizations*. Теперь же они собираются порадовать нас другим проектом. Правда, Stardock`овцы выступают не в роли разработчиков, а в роли издателей, однако они клятвенно обещают контролировать весь процесс создания игры. Так что приходится уповать на совесть Stardock Entertainment и таланты **Ironclad Games** — непосредственных разработчиков игры **Sins of a Solar Empire**. Именно о ней и пойдет сейчас речь.

Сразу спешу расстроить всех любителей Galactic Civilizations — игра ни в коем случае не является продолжением этой серии. В целом Sins of a Solar Empire будет представлять собой сходную, хотя и несколько более упрощенную и уж точно не настолько хардкорную (хотя чем чёрт не шутит) космическую стратегию, но, как положено, с некоторыми новыми особенностями и вкусностями.

Итак, начнем с сюжета. Материалов по сюжетным перипетиям игры в Интернете довольно много (что удивительно, учитывая жадность разработчиков, когда дело касается выдачи разного рода информации), потому постараюсь быть кратким.

Десять тысяч лет назад Империя Васари (Vasari Empire) правила несметным количеством миров. Их Темный Флот был непобедим. Так они захватывали и покоряли, разделяли и властвовали, пока не совершили фатальную ошибку, приведшую к почти полному уничтожению Империи. Выжившим остались только несколько уцелевших миров и крохи былой мощи, чего едва хватало, чтобы бороться за свое существование. Спустя девять тысячелетий место Империи Васари заняла могущественная организация расы людей под названием Торговый Порядок (Trade Order). Во время одной из торгово-разведочных экспедиций был обнаружен суровый мир с гуманоидными местными жителями, культура которых базировалась на жестких древних табу и традициях, практиковались ужасающие биологические эксперименты и прочие, так сказать, экзерсисы. Поскольку их поведение и быт ужаснули торговцев, было принято решение об изоляции этой планеты и изгнании местных обитателей. И вот спустя ещё тысячу лет практически одновременно на поле деятельности Торгового Порядка возникают две агрессивно настроенные расы: раса Васари, восстановившая свои силы и нарастившая боевую мощь, и раса Адвент (Advent), которую составляют потомки изгнанных жителей той планеты. И, как повелось, началась в галактике великая сеча. И нам, естественно, придется все это разгребать.

Игровых сторон, как уже понятно, будет три:

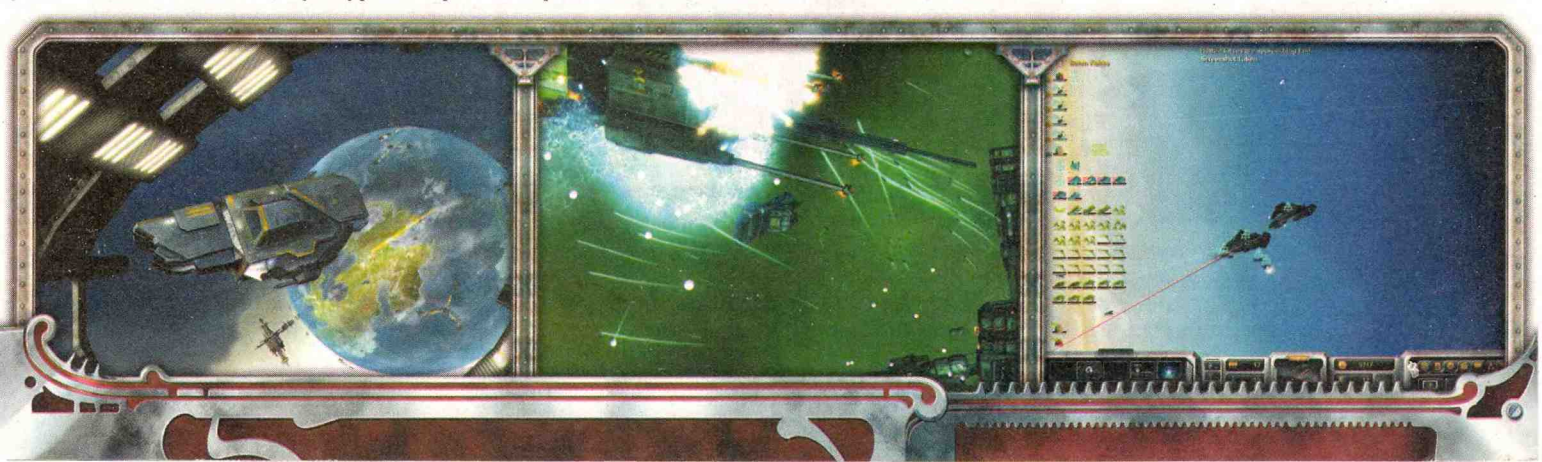
✓ *Васари* — агрессивные и крайне милитаризованные, угнетенные своим давним поражением и оттого еще более решительно настроенные на тотальное господство в галактике. Имеют очень сильный флот и военное вооружение, превосходящее по мощности аналоги противника.

✓ *Адвент* — высокотехнологичная и довольно загадочная раса, цель которой — возвращение своих законных владений, из которых её некогда изгнали. Заодно она склонна раздать люлей всем, кого посчитает виновными в своих неприятностях.

✓ *Торговая Коалиция* — некогда крупнейшая торговая организация, разбалованная веками мира и процветания. Эта раса была абсолютно не готова к масштабному военному конфликту, отчего крайне пострадала. Правда, имеет очень развитую экономику, что помогает наращивать военную мощь и бороться за свои права и свободу.

Вот такие красавцы предоставлены нам на выбор. Это, конечно, не десять уникальных рас, как в GC II, но зато здесь расы очень тщательно проработаны, довольно сильно различаются в плане характеристик и приоритетов развития. Короче, если разработчики не подведут и добротно проработают игровой баланс, то процесс прохождения окажется увлекательным. Кроме того, каждая раса обладает уникальным дизайном кораблей и построек, но об этом несколько позже.

Теперь собственно об игре — точнее, о геймплее. Внешне игра будет представлять собой привычную космическую стратегию а-ля Homeworld. Лично мне Sins of a Solar Empire больше всего напомнила Hegemonia. Опять же внешне. Судя по всему, геймплей будет похож на то, что мы лицезрели в «Гегемонии», но со множеством аспектов и возможностей, перекочевавших из GC. В целом, разумеется, все просто: захватываем и колонизируем планеты, возводим на них постройки, строим флот, развиваем технологии и так далее.



Игровой процесс, как положено, происходит в космосе. В игре будет присутствовать глобальная карта звездной системы или галактики (в зависимости от масштабов конфликта), на которой мы станем осуществлять управление ресурсами и постройками, вершить дипломатию, строить экономику и тому подобное. В общем, все, что мы делали в GC. При появлении определенной конфликтной ситуации мы сможем немедленно переместиться в полнейшее и детальное 3D и непосредственно контролировать военные действия и так далее. В этом аспекте игра очень напоминает серию Total War, с тем отличием, что здесь не будет никаких подгрузок между переходами с тактической карты на стратегическую. По сути, все действия можно совершать и на стратегической карте, вот только это не очень удобно — попробуйте так проконтролировать несколько десятков планет.

Кстати, о контроле планет. Кроме строительства всякой всячины планеты будут играть огромную роль в экономике. На них будут добываться ресурсы и изготовляться товары для торговли. На планеты можно ставить блокады и брать их измором с последующим захватом или требованием репараций. Планеты, между прочим, окажутся не единственным источником доходов. Можно будет ставить патрули на торговых путях и либо снимать с торговых судов таможенные сборы, либо просто-напросто их грабить. А еще, имея достаточно ресурсов и денег, можно будет поиграть на местных рынках товаров.

Идем дальше. Немаловажная роль в игре отведена развитию научного потенциала. Масштабы, в которых развиваются конфликты, — от небольшой звездной системы до нескольких десятков таких систем. Теперь представьте, что вы, наклепав нехилый флот, послали его штурмовать вражескую территорию, расположенную за энное количество световых лет от вас. Если вы технологически слабо развиты и ваши корабли оснащены слабыми двигателями, то пока ваш флот доберется до врага, он уже будет абсолютно готов встретить вас, и разнесет в пух и прах. Потому вариант с быстрой массовой штамповкой кораблей, скорее всего, не пройдет, и изучать древо технологий придется в любом случае.

Как положено каждой уважающей себя стратегии, в игре будет присутствовать ролевой элемент. В принципе, он здесь планируется довольно стандартным для RTS — юниты будут набирать опыт, соответственно становиться сильнее, получать новые умения и т.д. К слову, эти самые умения выбирать будем мы сами, и в зависимости от выбора изменится специализация корабля. Таким вот образом хитрые разработчики решили проблему ассортимента юнитов — из базовой модели можно будет получить одну из нескольких более продвинутых. Так можно подстраивать флот под свою тактику ведения боя и так далее. Кроме того, разнообразные функции кораблей, как, например, защитные экраны, будут использоваться не только по умолчанию. Включая и выключая по своему желанию, их можно использовать в своих тактических изощрениях. В игре будут присутствовать разнообразные космические ангары, станции, гиперкосмические врата и прочие фантастические атрибуты. Да и сами сражения обещают быть довольно масштабными — даже планеты взрывать можно будет. В общем, с баталиями, ассортиментом и возможностями юнитов все в полном порядке. Жаль вот только, что не будет конструктора кораблей, как в Galactic Civilizations II, — вообще была бы лепота!

Ну, а теперь о главном. О том, как все это будет выглядеть. Помнится, Galactic Civilizations при всем старании и желании по уровню графики все-таки не дотягивала до уровня современных стратегий. В данном же случае все должно быть «первый сорт». Серьезно, скриншоты очень и очень впечатляют. Чего только стоит вид огромной эскадры, в составе которой самые разные корабли на фоне какой-нибудь планеты! Все выполнено очень детально, красочно и умопомрачительно красиво. Даже города на поверхности планет можно будет разглядеть. Причем, если взглянуть на сторону планеты, где в данный момент царит темное время суток, то вы увидите те же города, но в виде освещенных пятен. Электрификация, какникак. Короче, детализация объектов меня очень впечатлила. Плюс ко всему добавьте уникальный дизайн разных кораблей и всяческих космических станций противоборствующих сторон. Ну и, конечно же, будет присутствовать красочный космос с разнообразными туманностями, астероидными поясами, кометами, остовами взорвавшихся кораблей и станций, а также прочим космическим мусором.

Думается мне, пора просуммировать, что у нас получается в итоге. В итоге у нас получается очень интересный и, не побоюсь этого слова, уникальный проект, совмещающий в себе многие возможности GC и снабженный отличнейшей графикой. Единственный минус, который на данный момент лично мне удалось обнаружить, это интерфейс. В целом он практически идентичен своему аналогу из GC II, правда, слева

на экране — по идее, для удобства управления — присутствует список ваших кораблей. Так вот, при солидном флоте этот список занимает чуть ли не треть экрана, что, естественно, мешает в полной мере наслаждаться красотами трехмерного космоса. А в остальном игра производит очень положительное впечатление. Тем более, что создается она под эгидой отцов-создателей GC, которые смогли потеснить со своего трона бывшего короля космических 4X-стратегий — Master of Orion. Так что иной вывод, кроме как «Ждать!» тут просто неуместен.

The Maks

# Герои Мальгримии II

НАШЕСТВИЕ НЕКРОМАНТОВ

**Разработчик:** «АльфаКласс»
**Издатель:** «Новый Диск»
**Жанр:** TBS
**Дата выхода:** второй квартал 2007 г.

В последнее время все больше и больше украинских проектов находят свой путь в зарослях игровой индустрии. Не каждый раз, конечно же, получается шедевр, да и просто хороших вещей не так много, но, по крайней мере, опыта отечественные разработчики зарабатывают предостаточно. А там, глядишь, через несколько лет и вообще станем наравне с западными стандартами. То, что и у нас умеют делать качественные игры, мы уже доказали, поэтому осталось только вывести украинский гейм-девелопинг из фазы «чистого энтузиазма» на профессиональный уровень. Благо сейчас в этом направлении движется большая часть компаний нашей замечательной страны.

Возможно, вы помните вышедшую в начале 2006 года достаточно неоднозначную пошаговую стратегию **«Герои Мальгримии: Затерянный мир магии»**. Следует напомнить, что проект создавался под предводительством небезызвестного харьковского программиста *Сергея Прокофьева*, успевшего отличиться очень удачным «свободным» продолжением культового King`s Bounty в начале девяностых. Создав впоследствии собственную студию **«АльфаКласс»**, он принялся разрабатывать уже самостоятельный проект в том же жанре. Как и следовало ожидать, шедевра с первой попытки не получилось, хотя вызванный им дисбаланс в геймерской общественности, в принципе, заслуживает похвалы. Были люди, которые «Мальгримию» очень хвалили (почитайте хотя бы обзор в МИКе), но в то же время находилось и приличное количество недовольных, ругающих проект по полной программе. Не шибко современная на свое время графика и некоторые другие визуально-звуковые огрехи были следствием довольно малого бюджета, выделенного на разработку. Возможно, по той же причине не пошла в дело часть оригинальных задумок создателей (хотя в самой игре их и так уже было предостаточно), однако к работе подходили с любовью и усердием, и потому первая часть нашла своих фанатов несмотря на заметную сыроватость продукта.

Да так и канула бы в Лету память обо всех этих событиях, если бы девелоперы не собрались делать вполне оправданное продолжение, анонсировав **проект «Герои Мальгримии II: Нашествие некромантов»**, запланированный, кстати говоря, на май этого года (поэтому, если нам очень повезет, то когда вы будете читать эти строки, диски уже появятся на прилавках магазинов). Издателем выступит компания **«Новый Диск»**, а бюджет игры, похоже, стал более-менее нормальным, так как разработчики даже устраивали конкурс с кучей призов, вручавшихся каждый месяц. Задача же конкурса заключалась в поощрении интересных идей и предложений геймеров, выложенных на официальном форуме, а сами девелоперы обещали внедрить все задумки-победители в сиквел. В общем, вполне стандартная на сегодняшний день практика, к которой прибегали уже многие компании.

Сэр Прокофьев и команда взялись за серьезную доработку и переработку всех игровых аспектов, подгоняя не самую удачную реализацию некоторых вещей из первой части до нужного уровня. Честно говоря, информации о ходе работ не так много, как хотелось бы, но кое-что вытянуть все же удается. Как и следовало ожидать, будут и стандартные нововведения в образе невиданных ранее монстров и заклинаний, но о самых интересных вкусностях мы с вами поговорим отдельно. Первым делом следует отметить, что в «Мальгримии II» появится полноценный мультиплеер, позволяющий точить зубы о мышки восьми игрокам одновременно. Я считаю, что это уже явный шаг вперед по сравнению с предыдущей частью, внушающий надежды на «светлое будущее» проекта, если и не в этот раз, то хотя бы в следующий. Также появились новые расы — «типа таинственные» некроманты и демоны. Кстати, теперь нам обещают настоящий сюжет, меняющийся в зависимости от того, за какую сторону мы будем играть. Это хорошо. Случайные карты из оригинальной игры не лучшим образом подействовали на оценки геймеров, поэтому наличие полноценной кампании проекту явно не помешает. Главное только, чтобы опять не сделали те же генерируемые карты, но с разными глобальными целями для каждого народа, а то кто знает, что на уме у этих разрабов…

Другая интересная особенность сиквела — возможность изменять ландшафт, приспосабливая его под нужды нашей расы. Хм, тут я однозначно ничего сказать не могу, так как непонятно, что конкретно девелоперы имеют в виду под таким заявлением. Нам можно будет сворачивать горы и осушать водоемы? Или просто земля вокруг городов демонов начнет становиться эдаким подобием ада, непригодным для нужд людей? В общем, пока ничего не ясно, так что придется дожидаться релиза или новой информации о проекте (в чем я сильно сомневаюсь, глядя на те крохи, что можно найти в Интернете). Да и успех этого новшества сильно зависит от качественной реализации. Еще нам обещают некоторые изменения по поводу городов — теперь во время осады их можно будет полностью уничтожать, а новый плюс к уже и так очень развитой экономической системе заключается во влиянии сплетен, бродящих по улицам поселений, на их развитие. Графика, судя по скриншотам, вообще не изменилась, хотя как для меня… лучше уже приятный и красивый двухмер, чем корявый и недоделанный 3D, ИМХО. Интерфейс, вроде бы, останется прежним, что опять будет требовать от игрока тщательного его изучения (кто не знает, в первой части он был достаточно громоздким и немного неудобным).

Ну что, ждем и надеемся на хороший результат, ведь надо же поддерживать отечественного производителя. Первая часть, к сожалению, прошла мимо моего компьютера (что не помешало мне перелопатить кучу материалов по ней), но вторая уже точно не отмажется. Аминь!

**Разработчик:** Dagger Games Studio
**Издатель:** неизвестен
**Жанр:** RTS\3D Person
**Системные требования:** неизвестны
**Дата выхода:** 1-й квартал 2008 г.

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

# Dimensity

## Жёсткий файтинг

Когда-то давным-давно жили-были Боги Света и Боги Хаоса. Жили они не тужили, воевали между собой, храмы руками своих приверженцев строили да шпильки с иголками друг другу под рёбра подкалывали. Но спустя несколько тысяч лет — всего-то ничего по меркам богов — какая-то сверхгалактическая кошка пробежала между этими уважаемыми кланами. Объявили они друг другу войну — и давай сотрясать небесный свод направо и налево. Молнии метать там всякие, кольца энергии зажигать да ледяными глыбами кидаться. Но сколько бы они не дрались, сколько бы не колошматились, железное правило сотен подобных историй работает исправно — добро всегда побеждает русских. Ой, простите — зло :). Мы же не в американских фильмах, а в болгарской игре, точнее, в игре от болгарских авторов, а ещё точнее — в её сю-

жете. Который совсем не круто закручен. Наваляли, в конечном счёте, хорошие Боги Света плохим Богам Хаоса по самое не балуйся и посадили их в Астральную Темницу на безвременное заточение. А сами начали типа спокойно править своим рутинным фэнтезийным мирком, в котором, само собой, всё было совсем не в порядке. Разделённый на два враждующий лагеря — Империю людей и Земли триендов (triend), мирок этот сотрясался от конфликтов вполне под стать небесам. Империя людей, враждующая с триендами уже больше восьмидесяти лет, в одной из самых кровопролитных битв теряет своего великого короля. Его последний приказ, принесённый верными рыцарями к оставшейся без верховного командования армии, краток: «Смерть триендам». И тысячи голосов слились в одном грозном боевом кличе: «Смерть, Смерть, Смерть». Не жалея себя, не чувствуя жалости к врагу, армия людей устремилась вглубь Земель триендов, выжигая всё на своём пути. Ни магия, ни чудовища, ни хитроумные машины триендов не могли остановить их. Люди захватили столицу триендов и полностью истребили всех её жителей. Оставшихся в живых триендов из других городов люди поработили. Земли триендов были покорены Империей людей — как им казалось, навсегда. Однако уже через пять лет оккупации стало ясно, что радоваться рано. Восставшие триенды утопили наместников людей в крови и серьёзно потрепали их гарнизоны, изгнав их из своих городов. Началась новая, ужасная война.

Такова завязка игры **Dimensity** от компании **Dagger Games Studio**. Две кампании, за людей и триендов, сюжетно дополняющие одна другую, неплохая графика и обилие юнитов — вот что предлагают нам господа из заграницы. Давайте посмотрим, насколько их информация правдива.

## Где-то я это уже всё видел

Вспомнил. Всё это, ну или что-то подобное я видел в двух местах (виртуальных, само собой :)). В игре Stranger от создателей серии «Противостояние», о которой я писал превью, и в Fallen Lords, гейме великолепной по задумке, а по исполнению ужасной. Похоже, нашего с вами подопечного ожидает та же участь. Ну, или почти та же.

Пять рас (Human, Triend, Ghost, Elemental, Neutral Creatures), две из которых пока что числятся основными (Human, Triend), две второстепенными (Ghost, Elemental), а в третью занесены всякие нейтралы и пробегающие мимо кричеры (Neutral Creatures). Довольно неплохо для начала, но вот что будет в конце — это большой, очень большой вопрос.

Всякая там уникальная история и индивидуальная проработка — это всё бла-бла-бла: графика и ещё раз графика, вот что волнует современного среднестатистического геймера. Как прорисуешь, так и продашь. Сюжет и прочие штуки — это всё слова, нужно очень сильно ухитриться, чтобы на них выехать. По крайней мере сейчас. Исключения, конечно, бывают, но боюсь, что этот готовящийся к нескорому выходу проект к ним относиться не будет — слишком уж много симптомов дежавю возникает при созерцании скринов и демороликов. Как я уже говорил, у Fallen Lords тоже идея была высший класс, но вот откровенно слабое исполнение её убило. Как там, так и здесь — угловатая графика и плохенькие спецэффекты существенно уменьшают шансы проекта на всемирную славу. Много разных юнитов — это ещё не есть хорошо; много разных, красиво прорисованных юнитов — вот то что нужно. Сейчас у компании-разработчика есть только первое, без всякой надежды даже на тень второго. Местность, на которой предстоит столкнуться тысячам разъярённых воинов — просто набор квадратов и кубов, которым кое-как обтесали углы. Про плоскую траву и прозрачные кусты не говорю — это идёт по умолчанию. Что до искусственного интеллекта и звука, то на эту тему пиар-машина компании еще ничего не наработала. Остаётся надеяться, что он будет на уровне — знать бы только, на каком. До выхода самой игры далеко, сайт геймы пашет исправно, несколько фактов для размышления я вам подбросил, хм, а что ещё нужно брату геймеру? Правильно, вывод.

## Вывод

Признаюсь честно, сюжетная линия мира Dimensity мне нравится. Я бы сказал — очень нравится. Все эти задумки, завёртки, хитросплетения, локальные стычки и масштабные войны — всё это хорошо и интересно. И мне нравится. Вот и Fallen Lords мне нравились. Но им это не помогло :). Но «Падшие Лорды» уже вышли, были обыграны и, скорее всего, забыты, а «Дименсити» ещё строиться и строиться, ещё модернизироваться и модернизироваться. Так, что давайте помолимся, мои верные рыцари, своим великодушным богам, чтобы сей мир предстал пред наши ясные очи во всём своём великолепии, а не в том квадратно-параллельном ужасе, в котором он пребывает сейчас. Засим спешу откланяться, и всего вам самого фэнтезийного.

Кирилл ТАЛЕР, Jaguar

# Раз, два, КРИ, четыре...

*Приходит известный знаток Козлов к своей команде. Довольный, улыбается...*
*— Что случилось?*
*— А я, оказывается, популярный, — отвечает Козлов, — меня на улице узнают, уважают, на вы обращаются. Вот сегодня переходил дорогу на красный свет, так меня мент остановил и говорит:*
**«Учишь вас, козлов, учишь...»**

## 01.01.2007. Спойлер-трейлер

*(Очень страшный текст.)*

*Эта комната осталась нетронутой после того как уехали ОНИ. Комната 215.*

*Директор гостиницы боялась смотреть в глаза уборщице, вышедшей из комнаты через два часа после того, как ОНИ уехали. Есть вещи похуже, чем просто сойти с ума. Уборщица уволилась и больше не работала ни в одной гостинице — она могла встретить там ИХ.*

*Новые постояльцы жаловались на то, что мест в гостинице мало. Директор молча выслушивала жалующихся людишек, после чего извинялась. Комната 215 пустовала. Она закрыла двери, казалось, навсегда. Она умела хранить свои секреты, застыв в ожидании тех ДВОИХ, что когда-то вселились в неё.*

*Комната 215 в гостинице «Колос». Комната знает, что ОНИ скоро вернутся. Теперь эта комната навсегда ИХ — дьявольское соглашение между живыми и неживой материей. Совсем скоро. На КРИ-2007. Ждите...*

## 05.04.07. Взрослые мысли для взрослых дядей. Талер

Ехать на КРИ почему-то расхотелось и **Jaguar**`у (за день до отъезда), и мне (в день отъезда). Конечно же, это было связано и с личными, и с бытовыми проблемами, накопившимися в Киеве, с усталостью, опять же щедро падающей в копилку нашего душевного равновесия.

Но не проблемами едиными. Присутствовало ещё нечто неуловимое, как будто наступила наша общая фестивальная взрослость. Знаете, как в детстве — в раннем детстве — каждый поход в гости или поездка за город кажется чудесным приключением, ведь там, в пункте прибытия, должно случиться нечто волшебное. Обязательно! Мы приезжаем с родителями, и что? Ничего не случается. Правда, *маленькие мы* от этого не сильно унываем — юные граждане Земли умеют выдумывать чудеса, если не получается дождаться оных.

Недалеко от них ушли и те мечтательные взрослые, которые отправляются куда-то далеко, где доселе не были. Они, конечно, не рисуют в воображении воздушных замков, однако ждут нечто такое-эдакое, что заставит сказать: «Вау!» А с другой стороны — там нас никто не знает, мы там чужие — вот уже и лёгкий фактор опасности добавился, с вкраплениями адреналина.

Другое дело — ехать по уже знакомым маршрутам и примерно представлять, что в конце этого маршрута ожидает. Практически то же самое, что было и в прошлом году, с небольшими косметическими изменениями: вместо студии «А», чей анонсируемый **тогда** проект провалился, приедет компания «Б», зато — с двумя новыми проектами, зато — не с такими амбициозными; у издателя «Ы» на стенде вместо полуголых девочек с автоматами будут танцевать полуголые девочки с эльфийскими ушками и т.д., и т.п. Мы взрослеем, мы уже не пищим от восторга, увидев обнажённую по пояс натурщицу, и фотоаппарат не выпадает из дрожащих и потных пальцев при попытке её сфотографировать; мы не шарахаемся к стене и не забиваемся в угол, когда мимо нас проходят Бенуа Сокаль или Юрий Мирошников с Сергеем Орловским. С одной стороны, гейм-фестивальное детство ушло, да?

А с другой стороны, для нас началась фестивальная юность. Когда интересуют не сиюминутные всплески с обязательным «Вау!», а нечто другое, непосредственно касающееся игровой индустрии. Потому как полуобнаженная эльфийка перед стендом касается её только тогда, когда касается полупьяного разработчика во время очередной фотосессии.

Вот так, оборвав невесёлые думы на неожиданно мажорной ноте, мы с Ягуаром хлебнули по последнему разу из походной фляжки. Затем провели небольшой обряд хлопчатобумажного экзорцизма, изгнав путём проветривания носков позитивную, но очень говорливую соседку по купе. Пограничники, таможня, тщательный осмотр сумок (ну да, после моей улыбки таможеннику странно, что нас вообще не высадили из поезда), сон, утро, перекур, билеты? — да! — нужны, конечно, поможем вынести сумку, коридор, перрон, Москва!

## 06.04.07. Пятница. КРИ — день первый. Талер и Ягуар

### Талер

Москва ласково встретила двумя градусами выше нуля. Чуть позже, когда мы добрались до ВДНХ, поднялся сильный ветер, а в лицо начало бросать комья мокрого снега.

*«Понае-е-ехали тут!»* — свистел почти что ураганный ветер, пытаясь пробраться в самые труднодоступные места наших теплолюбивых тел.

*«Моссссква не резиновая!»* — вторил ей шуршащий снег, облюбовав голову и плечи Ягуара, у которого из всего зимнего армора была только джинсовая курточка. В общем, путь к гостинице оказался хардкорным.

В «Золотом Колосе» — месте постоянного квартирования МИКовцев в Москве — нас поселили в тот же номер (!!!), что и в прошлом году — в 215-й (см. очень страшный текст). Вероятно, после нас в него действительно никто не заселялся. Наскоро помывшись (не бриться же, в конце концов?) и перекусив, мы отправились во временное вместилище сердца пост-Совковой игровой индустрии — в гостиницу **«Космос»**, где этому сердцу предстояло стучать три дня, скромно, но исправно.

...И на этот раз даже не перепутали Шарля де Голля, стоящего перед входом в гостиницу, с Юрием Гагариным. Приятно осознавать, что твой интеллектуальный уровень значительно повысился. Как, собственно, и увеличилось количество знакомых «по ту сторону баррикад». Ещё на походе к общей курилке возникло стойкое чувство дежавю: «А, может быть, мы из Украины и не выезжали?»...

### Ягуар

...Ещё на подходах к выставке, то есть, на территории курилки под открытым небом навстречу нам вышел *Олег Афонин*, руководитель проекта **Ragnesis Online**. Лично я, правда, его не заметил, это мне Талер потом рассказал. В вестибюле же расположились хорошие знакомые из Vogster Entertainment.

*И вот, до огромных металлических ворот, ведущих в мир виртуальных приключений осталось всего несколько метров. Возле входа стояли два стража, один из них был паладином — скорее всего, одним из Великих, так свет от его доспехов без-*

*божно слепил глаза. Второй больше походил на огромного орка. Бравый зеленый воитель был одет в тяжелый доспех. Несмотря на простоту и невзрачность брони почему-то возникала уверенность, что подобное обмундирование не пробить даже из гаубицы. Над воротами заботливые строители воздвигли небольшой постамент, на котором разместились окаменевшие навеки горгульи и...*

Так могло бы быть, если бы не **«ИгроМир»**. Однако глобальное и массовое развлекалово, которое теперь ежегодно будет проходить в Москве осенью, в первых числах ноября, разделило участников игровых выставок на *глядетелей* и *делателей*. *Глядетели* теперь ждут своего «ИгроМира-2007», а *делатели*... собственно, зачем им эти самые орки и эльфы в полупрозрачных одеяниях? Потому...

Стандартный, ничем не выделяющийся, но всё же Главный Вход. Обыкновенная дверь из металлопластика, со звукоизоляцией и жесткой «противооткрывательной» системой. На улице, перед входом, несколько уже уставших участников вышли на улицу — подышать свежим никотином.

КРИ-2007 встретил нас — ему не впервой! — немного небрежно, зато по-свойски. Громкая (но не чрезмерная, как раньше) музыка, множество людей в фирменных майках с выставоч-

ными рюкзачками (кстати, в этом году рюкзачки стали значительно лучше и удобней — спасибо за апгрейд!) и, конечно же, красивые и грациозные девушки. Коих, кстати, стало гораздо меньше. Скажем так: «корпоративные» девочки, они же *booth babies* практически вымерли, а бремя нести в мужские массы мудрое, вечное и объёмное взяли на себя... **пиарщицы** издателей и разработчиков. Если мужик-пиарщик должен быть наглым и общительным, то пиарщица при этом — ещё и красивой. Красота — часть имиджа и большой плюс в процессе общения с циничными журналюгами или заикающимися от волнения мальчиками-дебютантами, принесшими технодемку доброму/злому дяде издателю в надежде на...

...Справа от входа, на самом, так сказать, козырном месте расположился стенд компании **Vogster**. На одной из плазменных панелей стенда можно было лицезреть красивый кинематографичный ролик к MMORPG **Crime Craft**. Забегая немного вперед, скажу, что в этот же день прошел официальный анонс проекта. Съемка в пресс-зале, к сожалению, была запрещена, поэтому выложить фотки увиденного мы не можем (хитрый смайл). В принципе, ничего нового непосредственно об игре сказано не было. Всю информацию, которую выдали в анонсе, вы уже могли узнать из моего интервью в одном из постигроградовских номеров. Хотя, конечно, как говаривал мой дедушка, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. Да и не могли «вогстеровцы» отказать себе в удовольствии выслушать каверзные вопросы журналистов и выдать на-гора не менее каверзные ответы.

Так вот, после увиденного на пресс-релизе уже вполне можно сложить четкое мнение о проекте. Больше всего Crime Craft напоминает *GTA*, только с графикой выше на три головы и более расширенным списком возможностей мира. Например, в инстантах (сублокациях, генерящихся специально для игрока или группы игроков) движок покажет себя в полную силу. Конечно, одной технодемкой сыт не будешь и, возможно, в итоге все окажется совсем по-другому. Пока же все очень напоминает имен-

но GTA. Подобное мнение, кроме меня, высказывали и другие журналисты после окончания презентации.

Повернув свою хитрую кошачью морду в левую сторону, я, если честно, немножечко обалдел!

*«Где вы, мои двенадцать лет?!»* — сказал я себе и, нахально отпихнув в сторону красивую девушку с листовками (я потом вежливо извинился), грубо ломанулся к... нет, вы только постарайтесь прочувствовать всю теплоту фразы и проникнутся ностальгией...

Я пошел к стенду, на котором обнаружились два старых, оставшихся еще после Советского Союза игровых автомата (!). Первый — классические гоночки, на манер тех, что потом портировали в «тетрис», только на большем экране и немно-

го разноцветней (машинки были красные и синие). Второй — тоже весьма известный в свое время «Морской бой». Все очень просто, никаких вам рейдеров, физики и динамического освещения. Обыкновенный имитатор телескопа с прицелом и кораблики, которые нужно подбивать торпедами. Что самое интересное, мой восторг разделяли многие участники выставки, а с некоторыми я даже немного посоревновался в те самые

«старые гоночки». Только за это я уже готов высказать компании **Geleos Media** (на стенде которых автоматы и стояли) огромное кошачье спасибо.

**Талер**

Если продолжать обзор вестибюля, то, кроме регистрационных будочек (в одной из которых Jaguar`а «оббейджили» под псевдонимом **Алексей Сургучёв**, что, учитывая наш бурный образ жизни, не есть вопиющая ошибка), кроме Vogster Entertainment и печально знаменитых создателей **LRC**, там еще находился стенд мировых издателей **1GPN**. Издавать они будут, соответственно, **Ragnesis Online**. Вы хотите узнать, что же такое, в конце концов, RO, который по графике сравнивают с *TES IV Oblivion*, а геймплей вкупе с социальной системой обещает стать и вовсе то ли инновационным, то ли революционным?

Вот и хотите себе дальше. По той причине, что весь редакционный состав МИК в той или иной мере причастен к разработке Ragnesis, много чего знает и о «кухне» проекта, и о перспективах игры, и уж тем более — об игровых фичах, я буду трижды плохим журналистом, если начну расписывать проект исключительно в светлых тонах, подмешивая в краски

мёд и карамель. И буду чертовски субъективен, если ударюсь в критиканство. Скажем так, Ragnesis Online, несмотря на сложности, с которыми столкнулись, сталкиваются и будут продолжать сталкиваться разработчики, вплоть до релиза, всё равно остаётся крайне перспективным глобальным проектом. А вдаваться в детали и раскрывать великие тайны проекта опять же — моветон. Знание — это одно, а правильное его применение — совсем другое! И хотя данное MMO разрабатывается с прицелом на Запад, думаю, что именно в русскоязычной геймерской среде игра станет реальным конкурентом «Линейке» и WoW. Хотя бы потому, что на наших постсовковых просторах полноценных MMORPG, кроме «Сферы», ещё не было. А Ragnesis будет помощнее «Сферы» практически во всех компонентах.

Последний «вестибюльный» стенд — **FalcorMedia**, презентующий ещё одну глобальную MMORPG, изобилующую кавайностью и гламуром, — это **«Хранители»**...

Маленькое отступление: вернувшись с КРИ, я набрал адрес сайта «Хранителей» — **http://www.keepersgame.ru**... Мало ли что, вдруг на нём появилась новая информация за те пару дней, что я отсутствовал у компьютера. Так вот, при попадании на тайтловую страницу в центре экрана мгновенно обнаружился то ли маленький остров, то ли небольшая локация и началась загрузка... интерфейса и локаций. На тайтловой странице. Правильно, дорогая редакция, я делаю именно это. Я фигею.

...Не думаю, что данной MMORPG с ее, прямо скажем, несильной графикой и с основным упором на большеглазость удастся потеснить Ragnarok в сердцах отечественных геймеров.

...Оставшееся время выставки мы ходили туда (сюда), высматривали наиболее интереснее проекты, готовились к завтрашним интервью и жутко сожалели о том, что клонирование пока официально запрещено, т.к. времени на посещение семинаров и круглых столов не хватало хронически. Хотя посетили мы их не в пример больше, нежели в прошлом году. Единственной связующей нитью между нами и круглым столом **«Российский рынок онлайновых игр»** *(Участники: И. Мацанюк, С. Орловский, А. Юдин, Б. Герцовский, А. Кожевников)* стал... Борис Герцовский *(вице-президент и лид-гейм-дизайнер проекта* **TimeZero***)*. По его словам, больших прорывов по результатам дискуссии не произошло. Знакомые же источники дружественной игровой прессы из России утверждают, что, мол, наоборот — и полезного немало из разговоров было выщеплено, и неожиданного, и даже сенсационного. Нам остаётся только кусать локти и надеяться, что на следующий фестиваль делегация МИКа отправится в более укомплектованном составе.

Впечатление от первого дня выставки сложилось примерно такое: громких проектов и новых проектов немного, а новых громких — так и вовсе нет. Зато сама атмосфера стала мягче... домашнее, что ли.

Если не считать более высокого уровня организации (со своими косяками, конечно), более плотной программы семинаров и немалого числа громких имён, то пятничная КРИ-2007 чем-то напомнила «Игроград-2006», который подвергся не особо резкой, зато справедливой и едкой критике со стороны коллег-организаторов из России. Именно за малое количество новых и громких игр. Через 7 месяцев такая же беда пришла к россиянам. Но беда ли это? И вообще, является ли КРИ только полигоном для анонсирования новых проектов или же чем-то большим? Пришлось эти вопросы оставить на субботу.

Ещё один маленький штришок: ни одного *пати*: 1С, «Акелла», «Новый Диск», Vogster — все молча сказали «Нет!» шумным пьянкам разработчиков & журналистов, ставшим в последние годы чем-то вроде постмортема выставочного дня. С одной стороны, конечно же, Пасха вмешалась, и самые строгие постные дни как раз пришлись на четверг-субботу. А с другой? Само назначение выставки на пасхальные дни, думаю, было согласовано с издателями...

Впрочем, не исключено, что *пати* таки были, но для крайне узкого и ограниченного (я бы даже сказал, внутрикорпоративного) круга людей.

Следствие: остаток вечера мы с Ягуаром провели в тесном семейном кругу. То есть, в гостиничном номере 215 перед телевизором. Готовили вопросы на интервью, обсуждали те немногие проекты-искорки, которые стоит пощупать руками, смотрели телевизор, дегустировали пиво.

Шло накопление сил, ибо суббота — она, как показал опыт прошлого КРИ, день ударный. Или, как бы сказал комментатор футбольного матча, разведка закончилась, и футболисты обеих команд перешли к активным действиям...

## 07.04.07. Суббота. КРИ — день второй. Талер и Ягуар. Трезвые, аж противно

**Jaguar**

Второй день на КРИ всегда самый урожайный — как для участников, так и для журналистов. Именно после второго дня в гостиничный номер не приходишь, а просто приползаешь в надежде найти в холодильнике остатки выдохшегося пива. Приведя себя в божеский вид и позавтракав, мы с Талером вооружились журналистским арсеналом и отправились на информационную охоту.

Уже непосредственно на выставке мы по старой привычке разбежались в разные стороны.

*CREOTEAM* и проект **«Коллапс»**. Первой моей фразой после «*Привет!*» было: «*Мдя... с каждым годом ваш стенд становится все толще и толще...*» Я ничуть не лукавил и не лицемерил, стенд действительно разросся — по сравнению с прошлым КРИ он казался и вовсе огромным.

Хотите верьте, хотите нет, но именно на КРИ я наконец-то нормально поиграл в «Коллапс». Более того, мне досталось самое пиково-козырное место, откуда видеосигнал выходил на плазменную панель. Разработчики даже предупредили заранее: играй, мол, красиво и показательно, чтобы зрителям нравилось. Я, будучи предельно честным, ответствовал, что бенефиса не гарантирую, так как не играю ни во что, кроме квестов, стратегий и детских аркад (смайл не получился...).

Сама игра поразила простотой управления. Да и в общих чертах проект достоин ожидания. Красиво, динамично, эффектно. Вот, собственно, три составляющих успеха, которые приходят в голову, когда мне говорят о будущем «Коллапса».

К следующему участнику я забежал просто по привычке. Однако, как оказалось, заскочил не зря. Компания *Parallax Arts Studio* уже третью выставку подряд представляет свой FPS-проект под названием **«Исход с Земли»**. Для тех, кто забыл, напомню, что игра могла заинтересовать геймеров захватывающим геймплеем, но при этом могла и отпугнуть своим графическим исполнением. Спорили мы на прошлом КРИ с одним из сотрудников на эту тему очень долго. В итоге новопредставленный «Исход» стал значительно красивее, я бы даже сказал — «на голову выше» по сравнению с прошлым вариантом. Появились более реалистичные анимации, добавилось нормальное освещение и т.д.

Конечно, на лучший шутер года проект пока не тянет (и дотянет ли когда-нибудь?), но законного третьего, а может, даже и второго места он вполне достоин. Теперь только остается дождаться релиза, который уже, кстати, не за горами.

**Талер**

Я тем временем отправился на сайт разработчиков *N-Games*, дабы лицезреть новую стратегию **X-Team: Day of Freedom** и некий таинственный проект, анонсировать который ребята собирались непосредственно на выставке. Вот только не дошёл... то есть, почти дошёл, но тут сотрудником компании *Waterfall* (Paco), находившимся рядом со мной, был опознан польский разработчик *CD Project* (**«Ведьмак»**) *Михал Кичинский*, бодро направляющийся в комнату псевдоотдыха на стенде **ND Games** (псевдо, потому что съемка части комнаты посредством видеокамеры транслируется на внешний экран — смотри, прохожий, всё ради шоу!).

Нельзя отказать себе в маленькой слабости пообщаться с одним из «ведьминов» на его родном языке. Но как быть с неиссякающей толпой, окружившей CEO проекта?

Как, как... Да просто просочиться непосредственно к телу и сказать «чешч!» *(привет! — по-польски)*. Это самое «*чешч*» и стало главным в расстановке приоритетов со стороны Михала — не так, чтобы совсем решительно, но достаточно элегантно он отодвинул толпу влево (или вправо?), и мы, усевшись на полу и, несомненно, привлекая взгляды геймерской общественности, начали общаться о том (иногда о сём).

Да, каюсь, с моей стороны был использован запрещённый приём (знание польского языка), но что, скажите, делать, если Кичинский один, желающих общения много, а мой английский (на котором Михал говорит свободно) до сих пор остался на уровне **«очень кровать»**...

*Продолжение или окончание: но что-то точно следует*

Fres

# ПРИЗРАКИ ЗВЕЗД
# Тарр
## Хроники

**Разработчик:** Quazar Studio
**Издатель:** «Акелла»
**Жанр:** космосим
**Системные требования:** P 4-2.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео
**Дата выхода:** 9 марта 2007 г.

Вот сижу я у монитора и никак не могу придумать, как же начать статью.

Есть ведь несколько способов, как автору дежурно и без особых потуг начать свой рассказ. Проще всего — рассказать немного о жанре в целом, о его состоянии на данный момент. Так вот, дорогой читатель, жанр космосимов находится если не в кризисе, то где-то очень близко — за последние несколько лет по настоящему хорошие игры можно пересчитать по пальцам одной руки. Другой способ — сказать пару слов о лучших представителях жанра и шансах пациента потягаться с ними. Тоже неплохо, особенно если учитывать, что **«Хроники Тарр»** — дело рук наших северных соседей, у которых до настоящего времени получались лишь жалкие потуги вроде «Завтра Война» и «Звездный Меч».

Однако я хотел бы обойтись без всех этих шаблонов. Просто хочется сказать ребятам из **Quazar Studio** огромное спасибо. Спасибо за то, что решились делать игру в столь непопулярном жанре; за то, что решились сделать свое творение непохожим на других; за то, что планка качества для постсовковых космических симуляторов теперь поднята на невиданную ранее высоту; наконец, за то, что уже в первой своей попытке, располагая минимумом средств (а мы ведь с вами знаем, что молодой команде нормального бюджета никто не даст), сумели создать отличную игру. Правда, я немного забегаю вперед...

Такую игру я ждал давно. Невероятно красивая, но обреченная на вымирание вселенная, доживающая, похоже, свои последние дни, готовая вот-вот сгинуть в чреве страшного космического катаклизма. Люди, да и не только они, без капли пафоса жертвующие собой, чтобы еще немного отсрочить неизбежный конец для других. Невероятная атмосферность, которую, кажется, можно потрогать руками. Немного нетипичное описание как для космосима, вы не находите?

* * *

Жизнь человечества основывается на Магистралях, через которые непрерывно движутся тысячи кораблей. Пульсирующее древо жизни, ветви которого были созданы задолго до возникновения современного человечества. Но жизнь эта, увы, стремительно угасает...

Один из научных корпусов Альянса обнаружил Магистраль, ведущую в заброшенную систему, удаленную от основных, давно освоенных секторов. Систему назвали Антэрра — «Танцующая со звездами». Сектор, покинутый Древними тысячи лет назад.

Антэрра, похоже, была последним форпостом расы Озах, исчезнувшей — или погасшей, как гаснут звезды — задолго до выхода человека в космос. От них остались лишь полузабытые легенды и странные постройки, указывающие на то, что за пределами обжитой галактики есть другие, полностью скрытые от нашего взгляда миры. Долгие годы работы аналитического отдела наконец дали результат — именно здесь было обнаружено то, что, возможно, даст человечеству шанс...

## Уже не сон, или Коротко о сюжете

В том-то и дело, что «Хроники Тарр» — игра для своего жанра не совсем типичная, так как упор здесь сделан на составляющие, которые обычно в таких играх оставляют без должного внимания.

Чтобы в этом убедиться, достаточно взглянуть на сюжет — элемент, который обычно представлен лишь скупыми брифингами. В «Хрониках» не так, в «Хрониках» лучше. Уровень сюжета, сама проработка мира и его предыстории тянут не меньше чем на полноценную РПГ. Не удалось избежать некоторых штампов, вроде потерянной расы Древних, но своих идей в игре, безусловно, больше, чем заимствований.

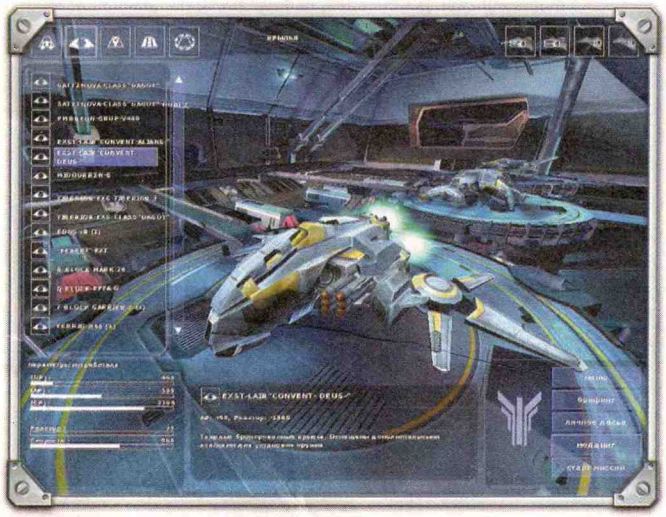
Приготовьтесь к тому, что ничего радостного и жизнеутверждающего вы в игре не найдете. Атмосфера обреченности, неизбежности, заброшенности нагнетается еще с первых минут и не отпускает до самого финала, изредка перемежаясь с короткими и быстро исчезающими вспышками надежды на спасение.

Итак, представьте себе будущее человечества, каким его обычно рисуют. Представили? Межзвездные перелеты, интенсивно разрастающаяся космическая империя, могучая раса инопланетян в числе союзников — все это можно увидеть и в «Хрониках Тарр». Однако беда, постигшая эту вселенную, не похожа ни на что, виденное ранее в других играх. Вселенная утопает во Мраке. Человечество хотело безнаказанно покорять все новые и новые миры — и доигралось. В результате ошибки при открытии гипермаяка на свободу вырвался Мрак — смертоносный галактический катаклизм, уже поглотивший большую часть обитаемых миров. Антистихию (иное название Мрака) практически невозможно остановить, т.к. она не имеет привычных нам физических свойств — это не субстанция, не энергия, не вещество, по сути это даже не материя. Мрак — нечто глубоко чуждое привычному миру; может быть, именно поэтому ничего не может в нем существовать.

В то же время по космологии игры Мрак является изначальной формой всего мироздания. Антистихия породила все — свет, материю, время. Всю вселенную. И с этой точки зрения концепция выглядит на удивление логично, ведь достигнув определенной точки своего развития, все сущее возвращается в первоначальное состояние.

Самое интересное, что Мрак ведет себя осмысленно. Первыми под удар попадают самые густонаселенные и развитые системы, в то время как необитаемые миры остаются практически нетронутыми. Главной же «головной болью» сил Альянса — как, собственно, и игрока — станут порождения Антистихии, Дэ`Хэттэ. Когда-то они были элитными воинами расы Меа`Тарр — тех самых союзников человека, совершивших коллективное самоубийство ради спасения родного мира от инициации Мраком. У них получилось, но Антистихия никого не отпускает безнаказанно — вскоре они вернулись, неся на себе ее печать. Дэ`Хэттэ — не живые существа. Пилоты темных кораблей давно мертвы и ничего не чувствуют, от них осталась лишь пустая оболочка, жаждущая лишь одного — вернуть все сущее в лоно Мрака. Они его предвестники и главные распространители.

Действие начинается в системе Антэрра. О нашем альтер эго известно лишь то, что он не выполнил приказ командира и был сослан нести службу в эту Богом забытую дыру. На систему нападают Дэ`Хэттэ, а так как перевес сил явно не в нашу пользу, приходится спешно эвакуироваться, что мы и делаем при помощи флагманского крейсера «Талестра». Навигационная система дает сбой и вместо соседней системы крейсер выбрасывает в соседнем рукаве галактики. Тут-то и начитается самое интересное — тернистый путь домой, сквозь неизвестность...



Ну как, впечатляет? Лично меня — да. Даже не припомню, когда последний раз игра заставляла меня кропотливо изучать предысторию, вникать в названия и свойства незнакомых терминов. Да и литературная проработка сюжета на редкость хороша. Причем учтите, это лишь вступление, а на протяжении игры сюжет не сбавляет оборотов и сможет подкинуть вам немало сюрпризов.

* * *

*Не помню, сколько времени я провел в бою... Очередная бессонница после тяжелого боя. Погибло много. Все, что нам говорили во время инструктажа, оказалось бесполезным.*

*Теперь я на «Талестре»... Давлю в зачатке нелестные мысли об этом корабле. Все-таки он нас спас... Никто не ожидал, что Дэ`Хэттэ будет так много, что один их корабль способен несколько раз подряд протаранить ракетный эсминец, оставаясь при этом целым. В голове не укладывается, как наша экспедиция за такое короткое время превратилась в тлеющие обломки... Оборонный контур долго не продержался — неудивительно. Но то, что пришло со второй волной, не поддавалось никакому объяснению — гигантские планетарные уничтожители. До сих пор не верится, что эти тысячи тонн корабельного железа вокруг меня все еще существуют, а не превратились в плазму — ведь это могло случиться еще полчаса назад.*

*Если бы не две техбригады, «Талестры» бы сейчас не существовало. Они погибли, прорвавшись к двигателю и перекрыв питание энергоблока. Теперь список посмертных героев пополнили еще три десятка человек. Интересно, вспомнят ли когда-нибудь позже наши командиры, кто в очередной раз спас им шкуру?*

## Soulstream, или Коротко о геймплее

Бродя по Сети, дабы сравнить свое мнение с мнениями других игроков, я натыкался на то, что главным недостатком «Хроник Тарр» чаще всего называют отсутствие свободы. Вот, мол, в X3 и DarkStar One можно было лететь куда угодно, а здесь приходится двигаться по рельсам. Но, господа, во-первых, свободы-то нам и не обещали изначально, а во-вторых, столь качественный сюжет вряд ли возможно реализовать в условиях фриплея. Ярчайший пример — «мыльные» истории из двух вышеупомянутых игр. Ведь «Хроники Тарр» — игра сюжетная, в которую играешь именно из-за сюжета, атмосферы и очень неплохого геймплея, а не потому, что на карте осталось еще надцать неисследованных секторов. Ну, а если уж так хочется свободы, извольте дать разработчикам бюджет раз в десять больше нынешнего. Собственно, это я к тому, что не стоит страдать комплексом завышенных ожиданий и ругать игры за то, чего в них нет, не планировалось, да и не нужно вовсе.

Сразу стоит отметить, что вы — не герой и не мессия. Да, ваш хлипенький на первый взгляд истребитель может выдержать стычку с превосходящими силами противника, но вы лишь один из. Всего лишь пилот с позывным «четвертый» подразделения «Омега». Работа в группе приятно разнообразит геймплей, а эмоциональные переговоры в эфире отлично способствуют погружению в игры. Сослуживцы — не простые болванчики, они вполне способны решить большинство боевых задач практически без участия игрока. Большинство, но не все, ну а если уж кто-то из них погибнет — здравствуй, load. Хотя боевые товарищи не часто «переходят на личности», и вы узнаете их как «Омега-1», «Омега-2» и «Омега-3», а не по именам, но уже через пару миссий они будут как родные. Верные друзья, которые в трудную минуту прикроют тыл — с ними вы крыло к крылу пройдете до самого конца...

Процентов восемьдесят всего игрового времени проводится в бою. Собственно, ввиду линейности именно на бое и построен весь геймплей. Остальные двадцать процентов — это недолгие спокойные перелеты в составе своей группы, скриптовые сценки, которыми «Хроники Тарр» сдобрены очень щедро, да анализ информации перед миссиями.

Сами побоища довольно просты, но сделаны интересно и со вкусом. Больше всего они напоминают Freelancer, в котором отключили стрейф (кстати, так намного интереснее!) и все ту же DarkSrar. В «Призраках Звезд» точно так же нет ни малейшего намека на физику, летная модель очень простая, а все манипуляции с кораблем ограничиваются выбором оружия и манипуляциями с энергозапасом. Такой подход полно-

стью оправдан, ведь акцент сделан на ураганный геймплей. И, скажу вам, в большинстве стычек он есть. Противники, правда, умом не блещут, но это легко компенсируется их количеством и толщиной брони. Управление, как для космосима, пусть даже и аркадного, реализовано просто великолепно. Простота (во время игры используется не больше кнопок, чем в каком-нибудь шутере) плюс некоторые оригинальные находки (на моей памяти еще никто не догадался повесить регулировку тяги двигателя на скроллер) дают неожиданный результат — играть, даже без геймпада, одно удовольствие. Нарекания вызывает разве что упреждающий целеуказатель, который хоть и удобен, но работает не всегда адекватно, да излишне крупные рамки целей.

Структура заданий довольно интересна сама по себе. Редко когда приходится тупо следовать брифингу. А частенько выпадает заниматься вообще не тем, о чем говорилось в начале миссии, ведь постоянно происходят какие-то незапланированные события, ЧП. Причем все ситуации выглядят уместно, а не притянутыми за уши.

А ведь будем откровенны, игровая механика по сути своей проста, может быть даже несколько примитивна — куда бы нас не послали, все равно итог будет один — стреляем, пускаем ракету, перебрасываем энергию на щиты, снова стреляем, и так до победного конца, меняются лишь вариации действий. Но как же все-таки хорошо нам подают игру! Эффект погружения такой, что примитивности не замечаешь. Или не хочешь замечать, и только долг игрового журналиста заставляет упомянуть об этом в статье.

Игроку придется прикрывать эвакуацию, проводить спасательные операции, разведку и выполнять поручения, совсем не типичные для звена истребителей. Но только после выхода из игры начинаешь осознавать, что все они банальны и неоднократно встречались в других играх жанра.

Все эти элементы, и приятные, и не очень, обволакивает удивительная атмосфера. О ней уже немного говорилось, но я повторюсь: депрессивно, временами жутковато и ужасно затягивает. Вот так вот оглядываешься по сторонам, смотришь на все эти огромные мертвые города, станции, громады давно покинутых кораблей и чувствуешь себя букашкой, ничего не значащим существом, которому не суждено ничего изменить в этом мире. А ведь изменить можно, нужно только захотеть, и игровая атмосфера это идеально подчеркивает. Во многом вживанию в игру способствует просто чудесный звук. Нет, ну правда, в кои-то веки наши разработчики поняли, насколько он важен для создания цельной атмосферы! Вопреки принятому «у нас» правилу (всех персонажей озвучивает один человек), игру озвучивали сразу несколько человек. И как озвучили! Кое-где, конечно, есть и небольшие недочеты, где-то чуть-чуть неправильно расставлены акценты, но когда слышишь, как напарник говорит дежурную, простую с виду фразу вроде: «У меня лёгкие повреждения. Ухожу на дальнюю дистанцию», становится понятно, что озвучка выполнена на десять по десятибалльной и ни баллом ниже.

* * *

*Чудом вернулись с последней операции. До нашего прихода автономные системы в течение тысячелетий оберегали покой и сохранность гигантской станции давно погибшей цивилизации. Думаю, на наше вмешательство сложный механизм Древних еще отзовется эхом.*

*Мрак окутывает сны. Окутывает коридоры палуб...*

*Спать не могу, сон как будто причиняет боль. Иногда вижу мертвых. Совсем уже рехнулся в этой проклятой всеми богами консервной банке.*

*Всё мы постепенно сходим с ума в этом замкнутом мертвом мире. Всё чаще ловлю себя на мысли, что воспринимаю сейчас Талестру как единственное безопасное место в галактике, как последнее из существующих мест, где вообще ещё осталась жизнь.*

*Схожу с ума. Мы медленно, но верно возвращаемся домой, но Мрак, кажется, преследует нас, с каждой минутой подбираясь немного ближе. И если нас всё-таки настигнут, чёртов крейсер превратится в огромную братскую могилу.*

*То, что впереди, возможно, еще страшнее, ведь там — неизвестность. Наш путь проходит через Северное Пограничье — карантинные системы, пустые заброшенные сектора. Места, в которые приходят те, кто случайно выжил во Мраке, но не перестал вести борьбу, те, кто называют себя Стражами...*

## The choice, или... Ну, вы поняли

Как бы вы отнеслись к введению в космосимулятор элементов РПГ? Выглядит это по меньшей мере странно, не правда ли? А вот Quazar Studio решились на столь странный шаг и выиграли — вкрапления всеми любимого, но никак не относящегося к симуляторам жанра на удивление хорошо вписываются в геймплей и придают ему некоторую пикантность по сравнению с конкурентами.

Правда, привычного набора экспы и кучи стандартных параметров в «Хрониках Тарр» нет. Разработчики вышли из ситуации оригинально — роль скиллов и навыков исполняют разно-

образные детали и узлы. Выдаются они по мере прохождения — в зависимости от того, насколько четко выполнялись задачи, поставленные ранее.

Оборудования много, почти полторы сотни, так что каждый сможет подобрать что-то по вкусу. Навешать на свою машину можно все, чего душа пожелает, но стоит учитывать, что существуют ограничения на взлетную массу и энергоемкость. То есть, создать идеальный кораблю не получится, чем-то придется пожертвовать. Так, например, ваш покорный слуга делал ставку на убойное оружие, хороший реактор и щиты, из-за чего всю игру пришлось полагаться на дохлый движок и не шибко крепкую броню. Кстати, внешний вид истребителя при смене некоторых деталей меняется кардинально. Мелочь, а приятно.

Еще один реверанс в сторону РПГ — возможность крафтить, если в данном контексте ее можно назвать именно так. Дело в том, что механик по старой дружбе согласен пускать на металлолом ненужное вам оборудование, а вы взамен получаете ресурсы вроде сплавов, наномодулей и т.д. Из всего этого добра впоследствии можно собирать новые предметы, дающие нехилые плюшки к характеристикам.

Хотелось бы также сказать несколько слов о персонажах, роль которых в космосимах обычно сводится к минимуму. В «Призраках Звезд» акцента на персонажах тоже нет. Главных героев, вокруг которых закручивался бы сюжет, не существует (разве что временами сюда можно причислить нашу группу Омега), но, как ни странно, все участники этого действа «живые и теплые», в них верится. Многочисленные диалоги, четко мотивированные происходящим на экране, это только подчеркивают.

## Gravastar

Помнится, еще на стадии разработки многие просто упивались красотой «Хроник». Но вот игра вышла. И — да, ее действительно есть за что похвалить, но есть и за что поругать.

Космос умиляет. С реальным он, конечно, имеет мало общего, но до чего же красиво! Такое впечатление, что какой-то художник-модернист смешал свои краски и разлил их на полотно — получились бэкграунды. Помню, последний раз такое умиление у меня вызывали полотна Nexus: Jupiter Incident. Причем однообразием и не пахнет: здесь есть и обычный с виду космос, на котором, приглядевшись, можно рассмотреть отчетливые кляксы Мрака; туманные сектора, в которых не видно дальше собственного носа; гигантские кладбища, заполненные конструкциями, напоминающими мертвые деревья... А как завораживают кольца газового гиганта в одной из миссий! На уровне держится и детализация основных игровых объектов, все современно и нареканий не вызывает. Другое дело, что кое-где разработчики то ли схалтурили, то ли не успели поменять черновые текстуры. Местами они жутко размазаны, а некоторые эффекты свечения взяты, такое впечатление, из стандартной библиотеки эффектов девяностых годов. Зато очень радует появление в игре до ужаса красивых черно-белых роликов. По стилю они сильно напоминают Homeworld и немного походят на комикс. Браво, вот как нужно перенимать чужие идеи!

Помимо озвучки персонажей радует и окружение: звуки выстрелов, двигателя — все на достойном уровне. Но со звуками связан и один досадный недочет. Дело в том, что ощутимая часть сюжета подается в виде диалогов в эфире. Частенько это происходит во время боёв, наполненных скриптовыми фразами напарников, нередко перебивающими основной поток информации. Временами разобрать что-то бывает проблематично, но общего впечатления от игры это не портит.

А что портит, так это непонятно каким ветром занесенная сюда консольная система сохранения. Кто не догадался, сэйвиться будем только на чекпойнтах. Миссии в «Хрониках Тарр» короткими не назовешь, но предусмотрено, как правило, не больше трех контрольных точек. Временами бывает тяжко, поэтому, проходя в очередной раз сложный участок, приходится расплачиваться собственными нервами.

## И вот...

Я не буду советовать «Хроники Тарр» любителям космосимов. Ведь если брать исключительно сухие геймплейные моменты, то игра далеко не шедевр, хотя и не отстой, и даже не середняк. Просто уж слишком она аркадна, чтобы «вставить» матерых ортодоксов, воспитанных на симах девяностых годов. Хотя тем, кому понравились Freelancer и DarkStar, должны понравиться и «Призраки Звезд».

Но я могу с чистой совестью посоветовать игру тем, кто способен увидеть и увидит не линейный космосим, а обреченную, агонизирующую вселенную; увидеть мрачную, немного трогательную и немного странную историю и, главное, просто затягивающую, очень атмосферную игру.

**P.S.** Немного грустно становится. Хорошая игра «Хроники Тарр» — поиграем и забудем. Зато как продается «Завтра Война»! Вот и аддончик уже на подходе...

Геннадий САПРЫКИН aka Fabio

# TITAN QUEST IMMORTAL THRONE

**Разработчик:** Iron Lore
**Издатель:** THQ
**Издатель на территории Украины:** «Бука»
**Жанр:** RPG
**Системные требования:**
✓**минимальные** — P 4-2.0 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео;
✓**рекомендуемые** — P4-2.8 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 128 Мб видео

*Март. Суббота. 12:00*

В дверь вежливо постучали.

— Войдите, — промурлыкал голос из-за двери.

В кабинет осторожно вошёл кадет Фабио. Поприветствовав большого чёрного енотовидного кота, он встал возле стола и спросил:

— Вызывали?

— Вызывали, вызывали... А ты б не вызвал, если бы под твоими окнами уже вторую неделю проходила демонстрация с участием сатиров, кентавров, гарпий и остальных ходячих реликтов?!

— Гхм...

— Но, что самое интересное, никто из Департамента так и не услышал требований митингующих!

— Гхм...

— Ну, и что же ты мне на это скажешь?

— А почему вы, Ягуар Вирджинович, решили, что я к этому причастен?

— Да потому что на всех плакатах бастующих изображена твоя нахальная физиономия!

— Гхм...

Тут в кабинет с воплями и криками ворвался сатир. Он подбежал к столу, гневно посмотрел на кадета, потом перевёл взгляд на огромного кота и выпалил:

— Мы требуем немедленно вышвырнуть из города этого засран... этого кадета!

— Прошу прощения? — удивился Ягуар.

— Этот гадё... эта сво... этот кадет начал охоту на всех мифических существ, проживающих в Игрограде! Он понаставил ловушек по всему городу, он бегает за нами со своим самодельным мечом, он пытается нас уничтожить!

— Что?! — разъяренный Ягуар одним прыжком оказался рядом с кадетом, заслоняя ему проход к двери. — Жертвы есть?

— Хвала Зевсу, жертв пока что не было. Но они могут вскоре появиться, если не остановить этого пси... этого кадета! Он сожжёт наши дома, он принесёт чуму в наш город, он...

— Хорошо, хорошо, не нервничайте вы так, мы всё сделаем. Можете идти, уважаемый, больше этот «воитель» к вам и на шаг не подойдёт.

— Большое вам спасибо. И хвала Афине за то, что она создала таких прекрасных и мудрых созданий как вы. Ягуар — это ведь такое величественное и...

— Мы ведь уже, кажется, попрощались, — оскалился кот, выпуская когти, длинные и острые как кинжалы.

— Да, да, прошу прощения, задержался. Уже ухожу.

Сатир вышел, и кадет остался один на один с Ягуаром Вирджиновичем... Ближайшее отделение реанимации вдруг показалось Фабио милым и желанным. По сравнению с тем, что...

— У тебя есть ровно минута, чтобы всё мне объяснить. Время пошло.

— Ну, это стало происходить... ну, с тех пор, как в районе РПГ, в квартале hack`n`slash началось строительство нового здания — **Titan Quest: Immortal Throne**. Я почувствовал, что становлюсь невменяемым при виде мифического населения нашего города — глаза застилала пелена ненависти, в руках сам собой появлялся меч...

— Что происходило дальше, мы уже слышали. У тебя осталось двадцать секунд.

—...А теперь, когда стройка завершена, я практически потерял контроль над собой. Даже сейчас мне хочется выйти на улицу, взять в руки меч и...

— Так, всё ясно. И не такое бывает, — сказал Ягуар, неожиданно успокаиваясь и одновременно открывая портал. — Перед тем, как я отправлю тебя в мир «Титанического Квеста», ответь мне на один вопрос: ты хочешь быть а-ля Kertis или а-ля Glukk?

— В смысле?

— Крутой маг или тупой файтер?!

— Крутой файтер...

— Ага, все вы крутые. До тех пор, пока на настоящее задание не отправитесь... — фыркнул кот. — Ладно, вот тебе доспехи мифриловые (скажи за них спасибо эльфам во главе с Kertis`ом) и меч рунный. По возвращении — сдашь и распишешься.

— По возвращении?..

— Можешь, конечно, и не возвращаться — даже лучше будет... Всё, прыгай! Если портал не ГЛЮКанёт, ты прибудешь на Олимп. Там пройдёшь инструктаж и начнёшь свой эпический путь. На всё про всё у тебя полторы недели.

Кадет, ощутивший внезапное и непреодолимое облегчение, уже собрался было войти в портал, но тут в кабинете зазвонил телефон. Властным жестом Ягуар приказал Фабио остаться, а сам ответил на звонок, с трудом удерживая трубку в когтистой лапе.

— Алло. Да, я. Сейчас, одну минутку... — огромный кот прошествовал к окну, посмотрел вниз и вернулся к телефону. — Да, да, видел... Хорошо, разберёмся! Да, и вам до свидания.

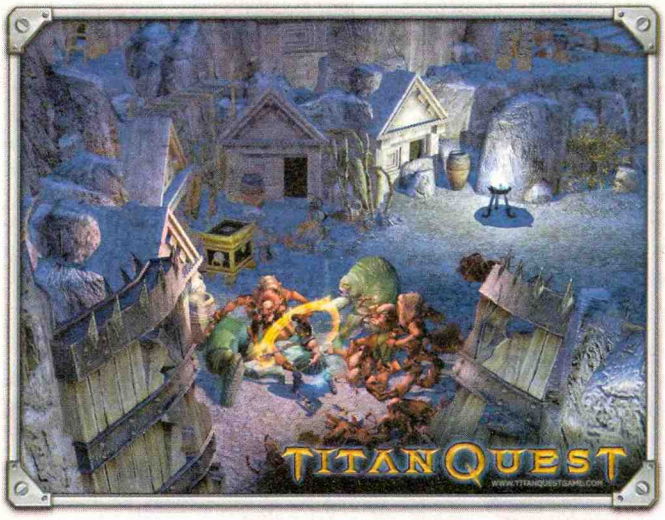
Положив трубку, кот подозвал к окну кадета. Под окном стоял всё тот же сатир, только вместо плаката с изображением перечеркнутого лица кадета был уже новый плакат, надпись на котором гласила: «Ягуар! Ты — лучший!». Кот, сдерживая обуявшие его эмоции, проговорил (вы когда-нибудь видели выражение ЛИЦА у кота ):?!

— Я вынужден просить тебя привезти из командировки какой-нибудь подарочек для этого сатира. Надеюсь, ты понимаешь, что этот самый подарочек должен быть как минимум взрывоопасным.

— Угу, понимаю, — с трудом, кашляя от смеха, выговорил кадет и прыгнул в портал...

* * *

**Брайан Салливан** — один из самых известных «больших дядь» игроиндустрии. Именно этот человек стоял у истоков создания Age of Empires — одной из величайших RTS-серий всех времён и народов (имеющих доступ к компьютеру и уважающих стратегии). Однако, вместо того, чтобы жить в своё




удовольствие, пожиная плоды успехов (вы когда-нибудь видели плоды успехов?!), мистер Салливан решил покинуть своё постоянное место работы. Мало кто знает о причинах, побудивших его к этому шагу, но, в принципе, ими особо и не интересовались. Да и зачем? Ведь Брайан никуда не пропал и не покинул нас навсегда... Он «всего лишь» основал свою собственную компанию **Iron Lore Entertainment**, которая, не медля ни секунды, приступила к созданию своего дебютного проекта. До поры до времени известно о нём было только две вещи: первая часть названия и, соответственно, вторая. Спустя некоторое время после столь содержательного заявления в Сети начали появляться коротенькие видео непонятного содержания и рендеренные скриншоты, которые не только не проливали свет истины на детище Брайана Салливана и К°, а просто-напросто беспардонно заштормили окна, чтобы этот свет до нас с вами ни в коем случае не дошёл.

Но слова — словами, а дела — делами: хоть проект и был анонсирован довольно-таки давно, он всё не выходил и не выходил, так как дата релиза приобрела пагубную девичью черту — жуткое непостоянство. Интерес публики к творению Iron Lore стал потихоньку угасать, игре присвоили титул *Долгостроя* — великого, могучего и нудного. По Сети даже пронёсся слух, что проект заморозили. Однако буквально через несколько дней после появления в Интернете данной информации она была опровергнута командой-разработчиком. Спросите, как? Да очень просто. Iron Lore наконец родила первенца: на свет появился чудесный малыш — **Titan Quest**. Тем, кто последние полтора года провёл в танке, напряжённо всматриваясь в дуло, я, пожалуй, расскажу, что же собой представляет эта игра.

* * *

Titan Quest, несомненно, одна из лучших игр жанра action/RPG. Назвать её лучшей не позволяет Diablo II. Хотя нет, не так. Назвать её лучшей не позволяют многочисленные фанаты Diablo II, которые до сих пор считают, что их кумир живее всех живых. Я же с ними в корне не согласен, потому как Titan Quest уже близок к вершине Олимпа, на котором, свесив ноги, засел «Дьябло», и грядёт тот день, когда кое-кто старый, опытный, но излишне самоуверенный оттуда упадёт. Но это, как говорится, мысли вслух. Давайте-ка лучше вернёмся к обсуждению «Титанического задания».

Итак, игра Titan Quest переносила нас в мир оживающих мифов и легенд древних народов. От сюжета никаких изысков и откровений ждать не приходилось, впрочем, как и во всех играх этого жанра: ещё одно жутко страшное и мерзопакостное Зло, которое просто необходимо победить (Зло представлено сборищем деспотично настроенных титанов, которые вырвались из тюрьмы и вознамерились истребить человечество, дабы никто не мешал им властвовать на Земле. Спрашивается, а над кем властвовать-то?!), ещё один Герой, родившийся именно для того, чтобы истребить это самое Зло, и сделать так, чтобы воцарился мир во всём мире. Ещё одно «пушечное мясо», призванное помешать Герою в осуществлении задуманного. Ещё один ни чем не примечательный сюжет, сделанный просто так, для галочки.

Но, как же интересно было играть! Здесь было всё: и огромный мир, путешествие по которому было разделено на три главы, и возможность посетить Древнюю Грецию, Древний Египет, Монголию и Китай, и огромный выбор вооружения, и разнокалиберные враги, один другому рознь, и три уровня сложности, и восемь школ магии, и отличный мультиплейер, и сочная, яркая картинка, и... всё, хватит! Мы ведь собрались здесь не для того, чтобы воспевать Titan Quest.

В общем, как вы уже наверняка догадались, никто не сомневался в появлении аддона, но никто уж точно не ожидал, что его выпустят так скоро (оригинал появился летом 2006-го). Впрочем, это очень приятная неожиданность.

* * *

Итак, аддон носит гордое имя **Titan Quest: Immortal Throne**. Сюжетная линия игры начинается как раз там, где заканчивается оригинал: ваш протеже только что победил страшного врага — злобного титана Телкина (*Тёлкина?! — Прим. редактора-ламера*) — и с гордым выражением морды лица стоит на вершине Олимпа, выслушивая напутственные слова Зевса. После этого, вместо того, чтобы отправиться смотреть финальный ролик, мы видим открывшийся портал в Родос. По прибытии в город нас встре-

чает некий предсказатель Тиресиас, который жизнерадостно сообщает, что ещё не время расслабляться: Гадес (он же Аид), повелитель Подземного Царства, а по совместительству родной брат Зевса, собрал огромные полчища нежити, дабы захватить Землю и стереть с её лица всё живое. А так как на богов рассчитывать не приходится (в конце Titan Quest Зевс отдал бразды правления Землёй людям и их героям, а сам отправился в заслуженный отпуск), то на его пути встаёт наш закалённый в боях Герой, великий и могучий. Именно он должен заставить Аида встать на колени и сказать: «Папа, прости засранца!» В общем, всё как обычно.

Стоит отметить тот факт, что Immortal Throne не является самостоятельным проектом. Для того, чтобы насладиться четвёртым актом игры, необходимо пройти три предыдущих, представленных в оригинале. Ну, или можно экспортировать вашего персонажа из Titan Quest, что, несомненно, обрадует тех, кто игру не удалил, и очень расстроит тех, кто это сделал. Признаюсь честно, я отношусь ко второй категории, поэтому мне снова пришлось посетить ранее виденные мною локации и убить ранее убиенных мною противников. Не могу сказать, что я был этому очень рад — часы, потраченные на повторное прохождение, можно было провести иначе, например, за книгой или за просмотром фильма.

Кстати, о времени — прохождение аддона отнимет у вас от десяти до пятнадцати часов. За это время вам предстоит выполнить около 30 новых квестов в самых разных уголках Древней Греции — от Родоса и Полей Судьбы до Ада, в который вам предстоит спуститься, дабы раз и навсегда положить конец бесчинству Аида. Также, специально для хардкорщиков, добавили четвёртый уровень сложности, повысив при этом планку максимального уровня персонажа до семьдесят пятого.

Чтобы облегчить и в то же время разнообразить нашу жизнь, добрые дяди из Iron Lore Entertainment добавили в игру около четырёхсот новых предметов экипировки. Также в игре появились караваны, обнаружить которые можно в любом большом городе. Их цель — не допустить появления грыжи у нашего протеже. Иными словами, они призваны сторожить и перевозить те вещи, которые уже не помещаются в инвентарь, или те, которые просто жалко выбросить. В своё время один из продюсеров заявил, что с помощью караванов можно будет передавать вещи от одного своего персонажа другому. Так вот, хочу сообщить, что мной такая возможность обнаружена не была. Хотя, чего греха таить, я не особо и пытался её найти, поэтому дерзайте! И главное, запомните: кто ищет, тот всегда найдёт! Даже если находить-то и нечего...

Так, что-то мы отвлеклись. Что у нас там следующее по списку нововведений? Ах да, появление в игре *enchanters*`ов — магов на торговых площадях. Они, за совсем не умеренную плату, помогут нашему протеже в создании уникальных артефактов. Однако для этого сначала потребуется попотеть, бегая в поисках очень редко выпадающих из поверженных врагов рецептов, а затем собрать все необходимые ингредиенты. Также с помощью магов можно извлечь из некоторого предмета вставленную в него ранее руну, что довольно удобно. Неудобно лишь то, что при этом мы теряем сам предмет.

Появились и так называемые скроллы — одноразовые заклинания очень большой мощности. Их можно приобрести у любого более-менее приличного торговца. Ну, а для того, чтобы жизнь мёдом не казалась, разработчики добавили в армию «мяса» приблизительно двадцать типов новых врагов, среди которых есть, кстати, и Цербер...

Очень приятно, что камрады из Iron Lore уделяют очень много внимания своему творению и работают над каждой мелочью: как и прежде, вариант «енот с базукой» не пройдёт. Это значит, что если вы только что убили лучника, то из него ну никак не выпадет двуручный топор, а из только что убитой вами зверюшки не посыплется человеческая амуниция. Хотя иногда и бывают казусы, например, мне из кабана однажды выпало сразу три (!) кольца.

Внесены в игру и кое-какие косметические изменения: в инвентаре появилась кнопка автоматической сортировки предметов, а меню мультиплейера подверглось полной переработке.

Но, несомненно, самым главным нововведением является появление новой школы магии — *Dream Mastery*. Вот о ней-то я и предлагаю поговорить отдельно.

## Властелин иллюзий

Как гласит великий мануал, «There were a lot of fools, who taunted the masters of Dream. Most of those fools are dead now...». В переводе это означает приблизительно следующее: «Будешь издеваться над повелителем иллюзий, и жизнь твоя станет похожа на жизнь помощника иллюзиониста — яркая, но короткая». Так давайте же поговорим о наиболее ярких возможностях, предоставляемых Dream Mastery.

✓ *Sands of Asleep* — это полезное заклинание погружает врагов, находящихся в зоне его действия, в сон, тем самым позволяя вам атаковать их без каких-либо опасений за свою жизнь.

✓ *Psionic Touch* — псионная энергия фокусируется на вашем оружии и увеличивает наносимый вами урон. Используется только с оружием ближнего боя.

✓ *Distoriton Wave* — огромная волна энергии, вырывающаяся из рук вашего персонажа во время сражения.

✓ *Summon Nightmare* — заклинание, призывающие из параллельного мира существо, которое всячески вам содействует. Существо это выглядит очень странно и описывается примерно такими словами: «Ну, это была такая маленькая голубая хрень с крылышками и ба-а-альшим таким глазом! И она постоянно стреляла какими-то странными такими молниями — вроде и молния, а бьёт в одно и то же место ровно до тех пор, пока атакуемый не упадёт замертво!»

✓ *Distort Reality* — заклинание, выбрасывающие чистую энергию в форме непонятно чего, напоминающего паутину. Все попавшие в поле действия этой магии получают урон, причем немалый.

✓ *Trance of Empathy* — заклинание, с помощью которого враги честно разделяют с вами урон, нанесённый ими же вашему персонажу.

✓ *Trance of Convalescence* — заклинание, восстанавливающие очки жизни (HP) вам и вашим подопечным.

✓ *Trance of Wrath* — от игрока исходят волны энергии, которые мало того, что наносят урон противникам, так ещё и мешают им сконцентрироваться на создании заклинания.

✓ *Phantom Strike* — интересное такое заклинание, использование которого позволяет вашему персонажу исчезнуть и появиться за спиной у врага, нанеся ему критический удар. Однако, как показал опыт, если супостат сдвинется с места, то ваш протеже не только не появится у противника за спиной, а переместится точно под наносимый ему удар.

Что хотелось бы сказать о Dream Mastery напоследок. Во-первых, она прекрасно подходит как последователям поговорки «Сила есть — ума не надо», так и тем, кто силе предпочитает ум. Во-вторых, если впервые сели за Titan Quest и не знаете, какую школу магии выбрать для изучения, смело выбирайте Dream Mastery — не пожалеете!

## Вместо вывода, или «О никчёмном пирате замолвите слово»

Я долго думал и наконец решил, что вывод я писать не буду. Спрашиваете, почему? А вы статью читали? Внимательно, да? Так зачем же вам вывод, тут и ежу понятно, что игра удалась на славу и даёт фору многим представителям жанра action/RPG! В общем, вывода не будет. Вме-

сто его написания я решил кинуть камень в огород пиратства. Большой такой камень, размером приблизительно с ядро Царь-Пушки. Спрашиваете, как поднял? Гм, долгая история, а на неё времени нет. Приступим, пожалуй.

Для начала хочу предупредить всех, кто собрался приобрести эту игру — покупайте, пожалуйста, лицензионную версию! Потому что то, как поиздевались пираты над «Троном бессмертного», словами описать очень и очень трудно. Во-первых, из игры были начисто вырезаны все ролики. Во-вторых, непонятно что произошло со звуком — больше всего он напоминает запись на пожеванной кассете. Ну, и, в-третьих, перевод в русской версии игры просто кошмарен! Приведу пример: есть такой купец по имени Phalius. Если не ошибаюсь, его можно найти в Спарте. Так вот, знаете, как его имя звучит в русской версии? Очень просто — вместо букв i и u поставьте букву o. Что получится? Ну, что получится, вы уже и сами догадались. Как говорится, без комментариев.

* * *

*Апрель. Суббота. 13:00*

Вирджин Кемпер, как обычно, сидел в своём кабинете. Вот уже месяц продолжалось это «как обычно», потому что приставучий сатир просто не давал секретарю возможности выйти из здания Департамента Защиты Виртуальной Реальности. А этот кадет Фабио, этот паршивец, ушедший через портал месяц назад, так пока и не вернулся с задания. А ведь он должен был помочь Кемперу с устранением сатира. Кстати, о сатире... Какие только меры не принимали, чтобы избавиться от этого парнокопытного гада: и вежливо просили уйти, и еду отравленную подкидывали, и гранатами закидывали — ничего не помогло. Гранаты он поймал на лету и кинул обратно в обидчика (последний, кстати, сидел в левом крыле ДЗВР, как раз там, где сейчас зияет огромная дыра от взрыва), а отравленную еду с милым выражением морды подсунул юному и неопытному кадету, вследствие чего Департамент на некоторое время лишился перспективного сотрудника.

Все мысли Вирджина Ягуаровича были о Фабио: он уже придумал двести различных способов того, что он сделает с кадетом, когда тот вернётся. Но, может, и не надо уже ничего делать? Это ведь было его первое серьёзное задание. Так, может, он уже...

Мысли Кемпера были прерваны жутким грохотом. Секретарь сначала увидел открывшийся в потолке портал, а потом перевёл взгляд на распластавшегося на полу кадета. Думаю, не стоит писать слова, произнесённые секретарём, ведь нас читают дети. Смысл сказанного приблизительно можно передать следующим образом:

— ?!

— Привет, мохнатый, — весело сказал кадет, посмотрел на выражение лица Кемпера и исправился. — В смысле, здравствуйте, Вирджин Ягуарович. Я смотрю, вы уже обратно в человека превратились.

— ?!?!

— Вас, наверное, интересует причина моего столь долгого отсутствия? Всё очень просто — портал таки ГЛЮКанул, и вместо вершины Олимпа меня закинуло в какую-то деревушку, Хелос, кажется. Вы уж извините, что за полторы недели не управился.

— !!!

— Извиняете?.. Спасибо. Кстати, а как там наш рогатый друг?

— А ты подойди к окну да посмотри!!! — секретарь наконец обрёл дар слегка цензурной речи.

Фабио посмотрел. Внизу стоял всё тот же сатир. И ничего в нём не изменилось, кроме двух вещей: на нём была одета футболка с изображением Ягуара, а в руках он держал новый плакат с надписью: «Ягуар, ты — мой кумир! Ягуар, не пей кефир! Ягуар, ты — лучше всех! Ягуара ждёт успех!». Кадет прыснул. С трудом держась на ногах от распирающего его смеха, Фабио подошел к столу и сказал:

— Привёз я подарочек для вашего сатира...

— Он не мой!!!

— Действенный такой подарочек, хороший.

— Ну, так давай его сюда!

Фабио протянул спецагенту мешок. Тот тщательно ощупал его, пытаясь понять, что там. Так ничего и не поняв, он решил заглянуть в мешочек, но был остановлен криком кадета:

— Не надо! Не делайте этого! Вам-то как раз совершенно не надо на неё смотреть! Просто покажете её сатиру и ваша проблема решена.

— Её? Интересно... Ладно, поверим тебе на слово, — проговорил секретарь, откладывая мешок в сторону. — Скажи-ка мне лучше, как прошло задание?

— Всё в полном порядке. Зло остановил. Мир спас. Мифических существ больше трогать не буду, разве что...

— Без «разве что»! А теперь отдай-ка мне амуницию. Или ты думал, что я про неё забыл?

— Как можно? — сказал кадет, стягивая кольчугу и вытаскивая меч из ножен.

— Молодец. Значит так, папочку с отчётом о командировке принесёшь завтра, а сейчас — свободен. Только позови ко мне, пожалуйста, этого парнокопытного, когда будешь выходить из здания. Опробую твой подарочек.

— Хорошо, — сказал Фабио и вылетел из кабинета. По дороге он сказал сатиру, что его вызывает к себе Ягуар, а сам направился домой.

* * *

Придя на следующий день к Вирджину Ягуаровичу сдавать отчёт, кадет в кабинете два изменения: во-первых, появилась замечательная каменная статуя сатира; во-вторых, в углу стояла голова Медузы Горгоны в солнцезащитных очках. Фабио подошел к столу, чтобы положить папку, и увидел записку, лежащую под рунным мечом. Записка гласила: «*Спасибо за помощь в устранении зловредного животного. За это я награждаю тебя мечом, который лежит сейчас перед тобой. Кстати, с тебя пиво за отсылку на перспективное задание...*» Кадет взял меч и с мыслью о том, что очень приятно помогать людям, особенно не только за «спасибо», вышел из кабинета. Впереди его ожидало много новых подвигов и свершений, но это уже совсем другая история...

**Разработчик:** GFI UA
**Издатель:** «Руссобит-Паблишинг»/GFI
**Жанр:** RTS
**Системные требования:** P 4-2.6 ГГц или AMD Athlon 2600+, 512 Мб ОЗУ, 2 Гб свободного места на HDD, GeForce 5600 или Radeon 9600

Однажды, наверное, настанет день, когда в лесу помрёт что-то размером с диплодока, а тема второй мировой осточертеет геймерам окончательно.

Настанет, ой настанет такой день... Издатели, обжёгшись на небольших, но вдвойне болезненных из-за неожиданности убытках, чего-нибудь сообразят, разработчики всяческих стратегий второго дивизиона вынуждены будут принимать в штат сценаристов или самостоятельно, силами главного программиста и друга главного программиста сочинять какую-нибудь муть про злых чешуйчатых инопланетян и героических космических десантников...

Боже, насколько же интересней станет тогда жизнь простого игрового журналиста! Ну, по крайней мере, на первое время...

Так или примерно так думал я, проходя первую миссию **«Офицеров»** — высадку *сами-понимаете-кого сами-понимаете-где*. Зубоскалить по поводу такого начала не буду, потому как это воспринималось журналистским штампом ещё года два назад. Да и против исторической правды не попрешь... Подумайте, кстати, каково разработчикам — тема затерта настолько, что освещение практически любого крупного события на европейском театре той войны выглядит штампом.

Вообще же, пытаясь сформировать в голове основные тезисы будущей статьи (то есть всего нижеследующего), я вдруг понял, что либо я становлюсь потихоньку въедливым игрожуром с мерзким подходом к предмету своей работы, либо — уж больно неоднозначная штука эти «Офицеры». Ну, вот, в общем, вроде и неплохая игра, вполне тянет на четверку с жирным таким минусом или на тройку с плюсом... А ругаться хочется — страшное дело...

Парадокс!

Игра от киевской **GFI UA** называлась изначально «Комбат» и значилась не как какая-нибудь там «очередная RTS», а как весьма амбициозный «симулятор командира».

Впрочем, что-то там не заладилось — то ли с бюджетом, то ли со временем разработки, то ли с издателем, и проект был весьма урезан (заодно сменилось имя), превратившись в стратегию весьма стандартную во всем, кроме масштабов происходящего. Впрочем, картами в 25 км$^2$ и 1500 солдат нас сегодня тоже уже не удивишь.

* * *

Встречают игрока «Офицеры» весьма неприветливо.

Ролик на движке игры показывает нам некое побоище на улицах некоего города. Масштаб и динамика происходящей резни могли бы и впечатлить, если б выглядящие игрушечными солдатики бежали-стреляли-умирали не настолько небрежно и вместе с тем до абсурдного «кинематографично». Воспринимается вступительный ролик без малейших эмоций — ага, бомбы падают, танки ездят, солдаты бегают и что-то кричат... Ка-а-ак интересно... Что там дальше?

Дальше, естественно, главное меню, предлагающее нам аж четыре пункта: «Играть кампанию», «Профили», «Опции», «Титры»... А, да! Еще «Выход».

Skirmish`а — нет, мультиплеера — нет, туториала —нет.

Такая постановка вопроса, согласитесь, не располагает к оптимизму. И если отсутствие отдельных карт для одиночной игры объясняется нюансами геймплея, да и вообще не такая уж проблема, а сетевую игру разработчики клятвенно обещают добавить патчем или аддоном, то отсутствие пункта «Обучение» — громадный и досадный промах девелоперов. Дело в том, что интерфейс «Офицеров» нельзя назвать таким уж стандартным и интуитивно понятным. Что говорить о каких-то принципиальных и серьезных вещах, когда, просто загрузив игру в первый раз, я уперся взором в вид холмов Нормандии и надпись «Пауза» — большими буквами посреди экрана. Поклацав по привычке клавишами «Pause» и «Esc» (без всякого эффекта), я отправился изучать руководство пользователя. Оказалось, что за паузу в игре отвечает кнопка «Space»... Ну, черт его знает, может, это я один такой недогадливый...

В целом же получается, что учиться всему придется прямо на поле боя.

По-моему, это огромный минус, который оттолкнет от «Офицеров» многих начинающих игроков. Боюсь, многие из них отвернутся от игры, так и не разобравшись в нюансах её управления и геймплея.

Так, идем далее. Ну, тут мне лучше и не сказать: «Сюжет игры основан на общих фактах ВМВ и представлен 6 миссиями союзнической кампании». Это «основан на общих фактах» как нельзя лучше описывает стандартный для стратегий по второй мировой «сюжет» а-ля брифинг по типу: «В такой, то день такого-то года Черчилль решил...» — с последующей отправкой на карту миссии. Как я уже замечал выше, чтоб «придумать» такое, сценарист не требуется.

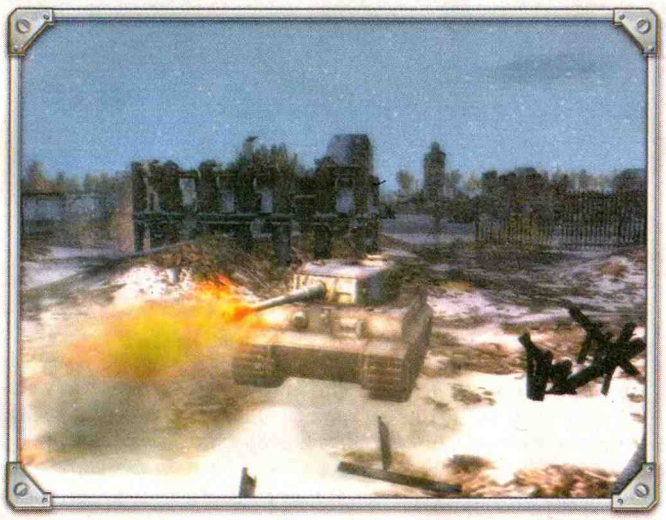
Кстати, кампания действительно всего одна, за Союзников, что вполне понятно (в том смысле, что она за Союзников, а не в том, что всего одна — последнее как раз непонятно!), продвигать-то игру в первую очередь надо на бога-

тые англоязычные рынки, а играть «за своих» рядовому игроку отчего-то интересней. Такое печальное однообразие разочаровывает, тем более, что обложку игры украшает многообещающий групповой портрет американского, советского и немецкого офицеров. Впрочем, GFI UA обещают обязательно добавить «недостающие» кампании... чуть позже.

* * *

Геймплей «Офицеров» вполне классический. Есть карта, целиком или большей частью занятая противником. На карте есть несколько стратегических точек, которые нужно захватить, выбив оттуда неприятеля. Для этой благородной цели командование выделило некоторое количество войск и еще сколько-то пришлёт в виде подкреплений, если вы попросите.

Захватил важную высоту/город? Мо-ло-дец! Довольное руководство шлет еще живой силы и техники. Завяз, положил свои войска в бессмысленных атаках — рестарт.



В «Офицерах», впрочем, не все так просто. На действительно огромных просторах местных карт, помимо основных, обозначенных в целях миссии пунктов, разбросаны десятки не таких важных стратегических точек. Штурмовать их или не трогать — решать исключительно вам. Но учтите, что за захват некоторых из этих позиций благодарное командование пришлёт ещё подкреплений, за водружение звёздно-полосатого флага над другими предоставит вам дополнительную возможность вызвать на поле боя бомбардировщики, на третьих стоят бесхозные немецкие пушки, так и просящие, чтоб их повернули против прежних хозяев... Я уж молчу о простых складах с топливом/продовольствием/боеприпасами.

Кстати, о них. Системы снабжения этими ресурсами и военной логистики, судя по всему, остались с тех пор, когда «Офицеры» были еще «Комбатом», и планировались как нечто большее, чем заурядная RTS. К сожалению, как мне показалось, смотрятся они тут не очень уместно, да и роль их в игре весьма мала. В основном она сводится к тому, что слишком долго засиживаться на вражеской территории без поставок — себе дороже. Голодающая пехота начнёт быстро терять в здоровье, техника с сухими баками никуда не поедет, а о том, что бывает, когда заканчиваются боеприпасы, даже думать не хочется. Впрочем, повторюсь, особых проблем с ресурсами в той части игры, которую я прошел, я не испытывал, большую часть времени даже не вспоминая об их существовании.

В остальном же все более чем стандартно. Собрав внушительный ударный кулак из танков, пехоты, артиллерии и разведывательных машин, мы выдвигаемся к ближайшему занятому врагом посёлку, тщательно обрабатываем неприятельские позиции пушками, а потом с гиканьем и свистом выбиваем выживших. Точка наша, можно двигаться дальше — предварительно решив, оставлять ли здесь небольшой отряд охранения. Особо окопавшихся гансов можно обработать налётом бомбардировщиков (если они есть в наличии, конечно). Попытки немцев проделать то же самое с вами блокируют истребители, а воздушная разведка очень поможет артиллерии пристреляться по вражеским позициям. Также шороху в тылу врага могут наделать воздушно-десантные части: приземлившись и быстро забросав гранатами особо несговорчивых фрицев, эти ребята откроют путь для ваших штурмовых групп.

Реализована также смена дня и ночи, влияющая на дальность обзора юнитов — весьма, кстати, важный здесь показатель, ведь какой толк в огромном радиусе поражения артиллерии, если она видит не дальше своего носа? Пользуйтесь услугами зорких разведчиков.

Детализация огромных карт приятно радует, тут и симпатичные маленькие поселки, и сети дорог, и поля, и фруктовые сады... Вон посреди дороги стоит брошенный кем-то автомобиль... Правда, его хозяина, равно как и вообще кого-либо из гражданских нам не увидеть — в этом плане карты абсолютно безжизненны. Но это, конечно, уже придирки.

Настоящие проблемы — в другом.

* * *

Самая серьезная недоработка «Офицеров» — камера. Камера чудовищно неудобная, страшно мешающая ориентироваться на здешних просторах и элементарно держать ситуацию под контролем. Камера, с которой подобрать пристойный угол обзора сражения — и то проблема, а клик по мини-карте этот самый угол обзора элементарно сбивает...

Учитывая же, что масштабы происходящего заставляют нас зачастую атаковать на нескольких направлениях... «потолок» масштабирования камеры слишком низок.

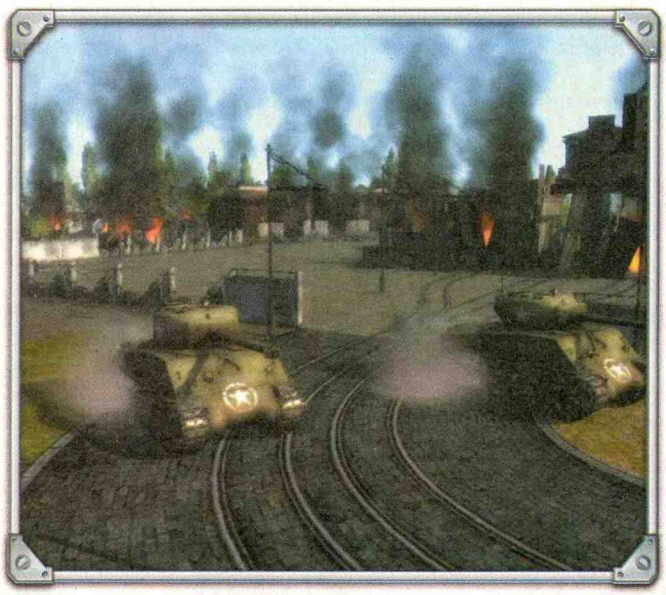
Ее можно было бы назвать просто халтурной, но поскольку кто-то из GFI UA может случайно читать этот журнал, а обижать никого не хочется, назовем ее, пожалуй, морально устаревшей. Особенно в свете замечательного Supreme Commander.

Вторая серьезная проблема прямо вытекает из первой. Уж больно много всего временами происходит на поле боя, а уследить за всем этим — никакой возможности, и управляемая пауза не спасает. Вот обстановка требует проведения атаки сразу по двум направлениям, восточная группа встречает группировку нацистов, завязывается встречный бой, запад-

ная группа штурмует вражеские позиции, наглые немецкие десантники пытаются с ходу, только отстегнув парашют, отбить слабо укрепленную стратегическую точку, где-то еще происходит незначительное столкновение... Да, игра действительно весьма динамична, постоянно кто-то куда-то стреляет, с кем-то за что-то бьётся, отнюдь не беззубый (хоть не всегда адекватный) противник беспокоит постоянными умелыми контратаками... Редкая сюжетная RTS поддерживает такое напряжение. Но местный интерфейс не дает никакой внятной возможности оценить ситуацию в целом. По-своему это даже реалистично, но для геймплея...

Вдобавок сообщения о всяческих незначительных событиях, вроде десятого подряд перехода из рук в руки какой-нибудь точки, идут непрерывным потоком... В результате их просто никто и не читает — у меня скапливалось до 90 непрочитанных, и ничего...

Также слегка удивляет местный баланс. Вот скажите, чем закончится встреча в чистом поле пяти ваших «шерманов» (Sherman Firefly — модификация с усиленным орудием) под прикрытием трех отделений пехоты с пятью же неприкрытыми «тиграми»? Вы не поверите — победа вполне возможна! Если вам повезет, часть вражеских танков выберет себе целью именно пехоту. Теперь надо только отдать своим танкам приказ сконцентрировать огонь на одном из «тигров», и чудовищная машина взлетит на воздух практически сразу. Так, переводя сконцентрированный огонь с одного немецкого тяжелого танка на другой, можно запросто перещелкать их как орехи, не понеся серьёзных потерь. Впрочем — поделом. Чего они без прикрытия разъезжают, если комбинирование различных родов войск в «Офицерах» — один из ключей к победе? Танки сами по себе могут мало, легкая бронетехника сама по себе может мало, пехота сама по себе... Но попробуйте собрать их в один отряд, и остановить такую ударную группу будет весьма непросто.



* * *

О звуке — он есть (оооо... я всегда мечтал это написать :)). И это действительно все, что я могу сказать. Хотя нет, должен отметить озвучку моих GI`ев. Пехотинцы обмениваются набором немногочисленных фраз, стреляют друг у друга сигареты и предлагают сыграть в покер. Время от времени выдают философские фразы, типа: «Ребята, как думаете, кто убьет Гитлера — мы или русские?» (все на англицком, *естесно*) — пос-ред-ствен-но.

Есть и музыка. Впечатлений о ней — тоже ноль. Играет себе что-то там, типа героическое, и пусть играет.

Как по мне — это показатель вовсе не качества.

Графически игра не впечатляет, но и плохой выдаваемую картинку я бы не назвал.

Серединка на половинку — впечатления о технической стороне «Офицеров» такие же, как и о геймплее. Ничего выдающегося, но и ничего вызывающего резкое отторжение, словом, никаких эмоций...

* * *

В целом — неплохо, но не более.

Если оценивать игру по старой школьной пятибалльной системе, то — тройка. Небесталанный ученик, выучивший без особой заинтересованности основы и не желающий идти дальше.

Попытка сразить геймера широтой размаха и масштабностью происходящего не удалась. Почему? Из-за непродуманного и морально устаревшего ее воплощения. Результат — проект скорее проходной, чем знаковый.

Рекомендовать эту игру кому либо не стану, в первую очередь из-за жутко неудобной камеры и весьма банального геймплея.

Но любителям темы второй мировой и вообще масштабных сражений, возможно... возможно, стоит попробовать. К местной камере при желании тоже можно привыкнуть, а кое-какие интересные нюансы в игре присутствуют.

**Разработчик:** SkyRiver Studios
**Издатель в России:** 1С
**Жанр:** гонки
**Системные требования:**
*минимальные* — P 4-1.5 ГГц, 384 Мб ОЗУ;
*рекомендуемые* — P 4-2.5 ГГц; 512 Мб ОЗУ

Bateau & Thorneyed

# МЕХАНОИДЫ ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ

## 1:05

**Т.:** Привет!
**В.:** Ы!
**Т.:** Чего не спишь?
**В.:** ЫЫЫЫ! Работаю!!!
**Т.:** Господи, чего ж так нервно-то? Знаю я твою работу — сидишь целыми днями, в игры играешься…
**В.:** Ага. Слушай, когда ты играешь и пишешь ради развлечения — это одно, а когда игры становятся твоей работой — это сооооовсем другое, ясно?
**Т.:** Да какая муха тебя укусила? Если строишь из себя великомученика, по уши заваленного работой, отключи аську — и всё…
**В.:** Да ну… Ладно, прости… Просто не идёт у меня этот обзор, вот и всё. Написал пару строчек, а дальше клинит.

**Т.:** Хм… Может, я смогу помочь ^_^*?
**В.:** Ну давай… О! Будешь моим соавтором!
**Т.:** Не знаю… а про что ты хоть пишешь?
**В.:** Механоиды: Гонки на выживание.
**Т.:** Круто. Я же в них не играла, да и вообще гонки не люблю. Что я могу толкового написать?
**В.:** Ничего страшного, я буду отвечать за фактаж, а ты делай вставки про ДЗВР.
**Т.:** Так я и про ДЗВР никогда не писала… У меня тоже всегда много информации и мало «художеств»…
**В.:** Блин, ну ты чего? Не помнишь, что ли, как другие кадеты пишут? Что там сложного? Напиши, как мы ворвались в здание ДЗВР, прошмыгнули мимо секретарши, выбили пинками дверь, а она упала и придавила Ягуара…
**Т.:** Кто упала?
**В.:** Дверь.
*(Пятисекундная пауза.)*
**В.:** Не секретарша же…
**Т.:** А, ну да… Только с чего бы ты врывался в здание ДЗВР? Ты же и так штатник… Да и дверь эта надоела всем…
**В.:** Ну так придумай что-нибудь ещё. Вот, например, прыгнули мы в портал, а там…
**Т.:** Что там?
*(Десятисекундная пауза.)*
**В.:** Сто грамм! Не знаю! Не знаю я, что там! Говорю же тебе — не идёт статья, хоть вешайся!!!
**Т.:** Слушай, может, сделаешь перерыв? Сходим куда-нибудь…
**В.:** В час ночи… Ага… А если так сильно хочешь пообщаться, то позвони Микпорте. А мне отчёт сдавать надо.
*(Практически без паузы.)*
**В.:** Тьфу ты! Статью! Какой нафиг отчёт!..
**Т.:** Ладно, хорошо. Помогу, как сумею. Только объясни хотя бы в двух словах, что это за игра и какие у тебя от неё остались впечатления, ок?
**В.:** Спасибо, Торни %), Родина тебя не забудет! С меня пиво!
**Т.:** А про игру? Мы её ругаем или хвалим?
**В.:** Ну, про то, что гонки-стрелялки в мире Механоидов — это ты в курсе, да?
**Т.:** Ага.
**В.:** А вот дальше… Впечатления… Это как в песне поётся. «Стою на асфальте я в лыжи обутый…» Не знаю что и сказать. Ругать особо не за что, но очень хочется. А почему? Фиг его знает…
**Т.:** Так нельзя, сам ведь говоришь, что у тебя только факты. Значит по ним и надо сделать какой-то обоснованный вывод. Игра хорошая, плохая, середнячок, оригинально, но сыро, неоригинально, зато качественно…
**В.:** Фактов, дорогая моя, я могу в любой игре накопать столько, что… Да любой дурак сможет. Тут важнее правильное отношение к игре, благодаря которому не будешь подтасовывать эти самые факты. Вот, например, какая у тебя любимая игра?
**Т.:** The Sims.
**В.:** Блин, ну давай чего попроще. Я ж в эту лабуду играл от силы часа полтора…
**Т.:** И за полтора часа выработал к этой «лабуде» своё «правильное отношение»?
**В.:** Язва ты. И стерва.
**Т.:** Я знаю.
**В.:** Считай, что пишем про середнячка. Всё, приступаем.
**Т.:** Ок =^_^=.

## 2:38

**В.:** Пишешь?
*(Пауза около 5 минут.)*
**В.:** Ау, помощница! Проснись!
**В.:** АЛЛЁ! ГАРАЖ!!!
**В.:** У-У-У!!! Ы-Ы-Ы!!!
**Т.:** Охоспади, тут я, тут! Что случилось?
**В.:** Спрашиваю, пишешь там? Вступление?
**Т.:** Пишу. Только не знаю, как его привязать к тому, что пишешь ты. Так что показывай сам, что написал.
**В.:** Гут. Тебе на мыло скинуть?
**Т.:** Зачем? Давай так. Или много написал?
**В.:** Нет, немного… В общем, смотри…
*(Пауза на копи-паст из MS Word.)*
**В.:** «Игра встречает нас не очень приветливо, всем своим видом показывая, что здесь «Посторонним В.» — то есть, нечего соваться, если вы не в курсе, кто такие механоиды, что за планета «Полигон-4» и что тут вообще происходит. Большую часть информации об игровом мире и его обитателях можно почерпнуть… с оборотной стороны коробки с диском. В самой же игре об оригинальной концепции «Механоидов» не сказано ни слова. Даже вступительный ролик не пока-

зывает ничего ценного — просто нарезка чуть не прямо из игрового процесса, только хорошо отрендеренная и с «кинематографичной» камерой. Ну ладно, ролик — дело десятое. Хотя многие игры запомнились имен

**В.:** Блин, весь текст не влазит... Щас...

**Т.:** Да ладно, всё ясно. Привязку сделать уже можно.

**В.:** Ага, ну, значит, делай. А я пока кофе себе сделаю.

**Т.:** ^_^*.

*(пятисекундная пауза)*

**В.:** Слушай, что за дурацкая мода на эти анимешные смайлы? Я никак не пойму...

**Т.:** А что? Мне нравится. >.>

**В.:** А мне не очень. Сейчас и настроение, и ситуация хорошо описываются вот этим смайлом: (_._)

**Т.:** Пошляк.

**В.:** А то сама ангел! Когда началась эта байда про двухголового огра, кто первый начал делать дурацкие подколки? Мол, одной головой думает, второй ест. А? И между прочим, шуточка уже с воооо-от такой бородой.

**Т.:** Хорошо, больше не буду.

*(Пауза 3 секунды.)*

**Т.:** А это какая из голов писала — та которая ест, или та которая...

**В.:** :-E

**Т.:** Ладно-ладно, всё! Больше не буду.

**В.:** Будешь. Я тебя знаю.

**Т.:** Иди, пей свой кофе...

## 3:12

**В.:** Ау, Торни. Ты там ещё не уснула мордочкой в клавиатурку?

**Т.:** Нет.

*(Секундная пауза.)*

**Т.:** А на «мордочку» я могу и обидеться...

**В.:** Так, не начинай снова... Лучше посоветуй, как по-человечески переформулировать вот это: *«Ругать «Гонки на выживание» не хочется, ведь видно, что разработчики старались как могли».*

**Т.:** А что тут переформулировать? Нормально написано. Как для тебя. Ты ж постоянно комплексуешь и пишешь неуверенно. Через слово «как бы», «ну, типа того», «я бы подумал, да нечем». Что стоит просто взять и написать «игра полное гуано»!

**В.:** Да то и мешает, что не гуано она! И не полное. Но ты видишь? У тебя самой реакция на такое предложение получилась прямо противоположной тому, что я хочу сказать. Мол, разработчики старались, но мы-то знаем предел их возможностей... Но всё-таки доля правды в этом есть...

*(Затяжная пауза.)*

**Т.:** Жениться тебе надо. Жена научит тебя изъясняться понятными предложениями.

**В.:** Иди в баню.

**В.:** ...Или ты сама предлагаешь свою кандидатуру?

**Т.:** Ну уж нет ^_^! Нафиг мне мужем двухголовый огр? Огромный, волосатый и постоянно небритый...

**В.:** А мадам у нас предпочитает эльфов?

**Т.:** Почему бы и нет?

**В.:** ...Худосочных, инфантильных, узкоглазых, шо китайцы, и к тому же бледных, как поганки!

**Т.:** Мне кажется, или мы несём бред?

**В.:** Таки несём... Ладно. Что с предложением?

**Т.:** Не знаю, чесслово...

**Т.:** Это ты у нас умный.

**Т.:** У тебя же две головы...

**В.:** Так... Снова?

**Т.:** Нет, что ты! У меня просто идея появилась! Ты пиши как бы от двух голов — одна хвалит, а вторая ругает. Вот и получится баланс. И правильные впечатления!

**В.:** Торни, Онемэ съело твой моск окончательно. Мы ведь и так пишем статью вдвоём, забыла? Только не с моими головами, а с тобой!

**Т.:** Ну и что? В «Сталкере» ты упоминал Вторую Голову — и ничего, нормально вышло. А писали вы вместе с Ягуаром...

**В.:** Хорошо. Раз ты так просишь...

## 5:41

**В.:** Готова читать? Сидишь крепко?

**Т.:** Написал-таки?

**В.:** Ага... Вот тебе кусок в старом «фирменном» стиле диалога. Ещё со времён saint_daemon`ства.

**Первая Голова:** *Если не вдаваться в излишние подробности, то впечатление от «Гонок на выживание» портят не столько какие-либо её элементы, сколько сам факт наличия великолепных предков. Ведь по сути-то жанру аркадных гонок с бонусами и «стрелялками» в субботу сто лет исполнилось. И само собой, тут хватает своих «корифеев» и «идолов», на которых волей-неволей приходится постоянно оглядываться...*

**Вторая Голова:** *Гыгыгы! Не ну этаа ты такое щас сказал — такой ЛОЛ, не ЛОЛИЩЕ!!!один!!11ШИФТ+11!!!!*

**П. Г.:** *А в чём, собственно, дело?*

**В. Г.:** *Какие идолы и кАрифеи? ШоЗа если там даже обу4алки нету? а управленийе такойе корявое..*

**П. Г.:** *А какие проблемы с управлением? Вроде всё достаточно просто — нужно только в настройки заглянуть и как минимум посмотреть, какая кнопка за что отвечает. Что непонятного?*

**В. Г.:** *Не ну ты скажы шо это такое если поменяли... и вобще — ну что трудно было обучялку зделать? Не ну трудно да? И по десять кнопог на управление, по кнопке на каждый тип стрельбы...*

**П. Г.:** *Там всего три типа стрельбы. Ракеты, мины и пулемёт. Всё. Чего плакать? А гоночный болид, то есть глайдер, управляется обычными курсорными клавишами. Остались только бустер, прыжок и «смена цели». Проще, чем в первых «Механоидах». Чего ещё тебе нужно?*

**В. Г.:** *Йогррр!!! Не нравицца и всё! Вот был револьт так там, ХО! ТАМ было КАК ПОЛОЖЕНО!*

**П. Г.:** *Так ведь о том и речь, майн либен Совушка, что практически все достоинства «Механоидов» встречались и ранее, причём даже в более качественном исполнении. А того, что у них было своего оригинального, в «Гонках на выживание» нет. Купировано за ненадобностью. Вот и осталось от «Механоидов» только название и... аркадные гонки со стрельбой «бонусными» штуковинами. Кстати, сравнение с ReVolt у тебя получилось очень правильным. По самой механике «Гонки на выживание» чуть ли не один в один копируют эту древнюю аркадку. С той лишь разницей, что там в главных ролях были игрушечные машинки, а тут — глайдеры механоидов. Но ракеты и мины выглядят очень похоже.*

**В. Г.:** *Эты глайдеры тут тоже, как игрушечные. А ты голован посмотри на эти взрывы хахаха! Не ну ты видел да? Да? сразу вспоминается «Квейг» второй! А скорость? Не ну я понимаю старварс рейсер — там скорость! А тут ля, ни разогнацца толком... хотя разогнацца можно но не так сильно, а потом на трассе куча*

*всякой ерунды которая отвлекает и вабще фиг проедеш местами... Ну то есть только разогнался — БАБАХ! Врезался! А не врезался — в зад ракетой подогрели... Задалбывает вот.*

**П. Г.:** *Сравнение со Star Wars Episode 1 Racing тоже могло бы быть уместным, если бы там была стрельба. А в «Механоидах» на динамику игры очень сильно влияет именно эта составляющая. Причём получается, что динамика не возрастает, а наоборот. К сожалению, на таких захламлённых трассах нормально увлечься перестрелками не получается — слишком велик риск проморгать преграду в виде камня, забора, ящика... А catch-up в «Гонках на выживание» явно не в состоянии компенсировать такие «залёты». То есть, во главу угла ставится именно способность хорошо идти по трассе, поскольку для продвижения по чемпионату нужно только побеждать. А стрельба сводится к простому «тыцянью» кнопочек. Враг впереди — ракета. Враг сзади (видно трассеры от пуль) — мина.*

**В. Г.:** *Дадад!!! А пулемёта мы не пользовали потому что толку нет :D им только застрелиццО можно, это точно. Там... не, ну добить полудохлого врага получится, или если нормально пристроица в хвосд — нене, ну всё равно не годитса, всёравно врежежся, пока будешь пулемётом выцеливать. А у ракет автоприцел, а минами и целицо ненадо! Они сами на дорогу падают на :D!!*

**П. Г.:** *В принципе, именно из-за необходимости концентрироваться на вождении, из внушительного количества глайдеров (всего более 30, и хоть они поделены на лиги, но виртуально выбор всё же присутствует) всегда выбирается тот, который попрочнее и пошустрее. А пулемётом можно пожертвовать — ракеты заруливают любой пулемёт.*

**В. Г.:** *Йа Йа! Но это всё ерунда, я так скажу. Важнее всего поворачиваемость ака манёвренность ака как я все эти слова выучил ЛОЛ иначе вапче нет смысла стартовать.*

**П. Г.:** *Ну что ж, виной тому заявленная «уникальная физика» глайдеров. В целом претензий нет, физика действительно уникальна. И глайдеры ведут себя именно как летательные аппараты... легче воздуха. Впрочем, раз уж они имеют какую-то антигравитацию, примем и это как должное. Но что помешало сделать камеру при виде от третьего лица более вменяемой? Чтобы она показывала, куда летит глайдер, а не куда ей самой вздумалось...*

**В. Г.:** *О_о ты чего, это я ругать должен не гони! И вообще игрушка ниче так... Чего эт мы взъелись... %D*

**В.:** Пока всё.

*(Пауза около минуты.)*

**Т.:** Что-то мне кажется, что это немного не твой *старый стиль*.

**В.:** Ну да, немного мутировавший. У нас в ДЗВР не только дизайнеры в огров мутируют. Ты ж видела наш *антипостер*?

**Т.:** Я его у тебя с компьютера стащила ещё до выхода журнала. Как-нибудь отнесу в фотолаб, распечатаю в большем формате. А то мне этого А3 маловато.

**В.:** Хехе...

**Т.:** Только не всех.

*(Пауза.)*

**В.:** Нуну...

*(Пауза.)*

**В.:** Ну я понял, что не меня. Талера небось?

**Т.:** Нет.

**В.:** Мохнорыла?

**Т.:** Нет. Тем более, это ведь тоже Талер.

**В.:** Ну не Ягуара же!

**Т.:** Правильно. Не Ягуара. И не тебя.

*(Длинная пауза.)*

**В.:** А я ему в морду дам.

**Т.:** За что? Он же ваша совесть! И вообще — ты сам сделал из него такого кавайного Кролега ^_^*!

**В.:** Я негодую.

**В.:** Всё, уже светает, пора собирать статью в кучу. Шли свои вставки поскорее.

**Т.:** Ок ^_^.

## 8:12

**В.:** Чмоки всем, кто в этом чате!

**Т.:** ?

**В.:** Ты когда пришлёшь свою часть? Мне уже пора сдавать статью, а то Перцов не успеет её вычитать. И не узнает страна авторитетного мнения про такую замечательную игрушку как «Гонки на выживание».

**Т.:** Так значит, итог получается положительным?

**В.:** Ну не то чтобы совсем... Но в целом графика вполне симпатичная и не особо требовательная. Трасс много, и все они действительно разные. Это, пожалуй, самый большой плюс игры. Ну а то что геймплей быстро приедается... Так никто не заставляет гонять «Механоидов» сутками. Тем более что и мотивации такой в игре нет. Проехал трассу — свободен. Ни экономики, ни сюжета, ничего нет. Только чемпионат с безликими соперниками. Но повторяю, играть можно, так что не... Слушай, а что ты там написала для финала?

**Т.:** Ну... Вот тот кусок, где у тебя две головы беседуют... Там так негативно вышло, что я...

**В.:** Что ты там такого написала?! Блин, дописывать самому уже некогда! Показывай, что там!

**Т.:** Хорошо, вот: «Портал захлопнулся так же внезапно, как и появился. Хорошо, что я и Бато успели в него проскочить! Иначе с ДЗВРовской службой телепортации мы могли бы застрять в этом царстве скуки и зевоты ещё на пару лет...»

**В.:** Меняешь «царство скуки» на «приятный, но в целом заурядный квартал Игрограда». А так — было бы с чего падать в обморок...

**Т.:** Хм... Точно...

**В.:** Всё, высылай поскорее.

## 8:34

*(Умирает редакционный Интернет-сервер.)*

**В.:** *[вырезано цензурой]*

**ICQ:** You are currently not connected to the ICQ Network.

*(Лицо* **В.** *Бледнеет, затем зеленеет и в конце концов окрашивается в радостный розовый цвет. Как у огров в «Варкрафте». С сердцем всё нормально, но почему-то хочется принять валидол. Скорее по традиции. И ещё хочется кого-то размазать по стенке. Ягуара спасает лишь то, что его нет.* **В.** *снова приходит в себя и наконец-то решает заняться поиском выхода из сложившейся ситуации.)*

**В.:** Блин-блин-блин!.. Логи, открыть логи аськи... Так, если выбрать те куски, которыми мы обменивались... Ёперный балет... 5000... Полоса... А надо три... Надо...

**P.S.** Благодаря трагическому стечению счастливых случаев этот обзор продолжил традицию статьи по первым «Механоидам».

*(Абзац.)*

То есть, конец.

(От «кода» решил в этот рас воздержаццо. Ибо не поверил распространению твоих коммуникативных успехов за пределы второй головы. Впрочем, рад ошибиццо. — *Прим. литред.*)

Вирджин КЕМПЕР

# TMNT THE VIDEO GAME ЧЕРЕПАШКИ НИНДЗЯ

**Разработчик/издатель:** UbiSoft
**Издатель на территории Украины:** «Руссобит-Паблишинг»/GFI
**Жанр:** action
**Системные требования:**
✓**минимальные** — P 3-1,5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 1,6 Гб жесткий диск;
✓**рекомендуемые** — P 2-2,2 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 128 Мб видео

Всё-таки удивительно, с какой скоростью всё вокруг меняется. Казалось бы, еще недавно я спокойно себе играл на восьмибитной приставке, не заботясь о том, потянет ли моя система очередную игровую новинку. Да и вообще сам компьютер как-то не воспринимался мной раньше как игровая платформа, больше всего ему подходила роль большого и многофункционального калькулятора для сложных вычислений в серьёзных фирмах. Тогда еще картриджи очень ценились, а если вспомнить мой первый «двор», то вообще можно сказать, что это вообще считалось местной валютой, за которую можно было купит всё.

Но время не стоит на месте, на смену восьмибитке пришла старая добрая Sega, потом PlayStation, а там уже и до PC недалеко было. Я вот недавно прикинул свой игровой стаж — в общей сложности получилось порядка шестнадцати лет. Что самое интересное, десять из них я играл исключительно на приставках и только потом перешел на PC.

«Черепашки-Ниндзя» — одна из немногих серий игр, в которые мне удалось поиграть на всех вышеперечисленных платформах. Начиналось все с весьма простой аркады. Четыре черепашки, неплохая на то время графика и система боя класса «закликай противника до смерти». Примерно так всё выглядело на консолях, да и компьютерная версия мало чем отличалась.

Однако, как я уже сказал, всё течет, всё изменяется.

Недавно в кинотеатрах проходила премьера нового мультфильма, точнее, премьера старого мультика, но с использованием современных 3D-технологий. Смотреть на старых героев в новом обличье — ещё та забава. Да, не спорю, 3D позволяет создавать более красивые и эффектные боевые сцены, нежели обыкновенная мультипликация, но при этом, как показалось мне, сам мультфильм потерял свой шарм, по сравнению со старой версией.

Чего-то подобного я ожидал и от новой игры из той же серии, и в чем-то был прав, однако всё оказалось не совсем так, как предрекалось...

## Мы не жалкие букашки — супер-ниндзя чебурашки!

Шредер побеждён... нет, наверное, это стоит написать так — ШРЕДЕР ПОБЕЖДЕН!!! Нашим юным мутировавшим героям больше не с кем сражаться (про Кренга многозначительно промолчим), поэтому каждый стал заниматься тем, что нравится.

После того, как главный враг был повержен, Мастер Сплинтер отправил «старшего» из сыновей, Леонардо, далеко за пределы городской цивилизации, в джунгли, где тот должен был пройти испытание и обрести мудрость истинного лидера команды. Ну а пока главный из братьев пропадал, остальные трое увязли в обыкновенной ежедневной рутине. Кушать-то хочется всем, даже тем, кто прошел сложную школу ниндзя.

Донателло открыл свою телефонную службу экстренной компьютерной помощи, Микеланджело выступал на детских утренниках и днях рождения. Рафаэль делал вид, что бездельничает, однако на самом деле по ночам продолжал бороться с мелкой преступностью в роли «Ночного Всевидящего». Даже Эйприл О`Нил ушла с телевидения и стала заниматься историей и археологией и спокойно жить вместе с Кейси Джонсом (ну... не совсем спокойно).

Казалось бы, вот оно, долгожданное спокойствие, тишь и благодать... Ха! Как бы не так.

Во-первых, самим братьям-черепашкам подобная жизнь без приключений и потасовок начала откровенно говоря надоедать, а во-вторых, над миром нависла очередная угроза древнего, времен мифологических чудовищ и героев, зла...

Хорошо, что Леонардо, уже закончив свое обучение, решил вернутся домой, однако теперь ему необходимо стать настоящим лидером и навести порядок в семье, что почти так же сложно, как победить очередное мировое зло...

## Калабунга!

**Боевая система** осталась практически прежней, и от старого доброго «восьмибитного» закликивания ушла недалеко. Зато теперь не нужно выбирать определенного героя и проходить им всю игру. Отныне мы играем за всех четырех братьев-мутантов одновременно. Конечно, доступно это не во всех уровнях, однако в большинстве из них простым нажатием на клавишу игрок способен менять черепашек местами, в зависимости от ситуации. Как вы понимаете, подобная система напрочь убила возможность играть вдвоем. Иногда во время боя или просто в одной из сложившихся ситуаций черепашкам придется действовать сообща. По сути — это местный вариант спецприемов. Соответственно, совместные атаки наносят куда больший урон, нежели одиночные. А некоторых боссов и вовсе принципиально невозможно победить без кооперативной атаки черепашек. Также помощь братьев понадобится и в том случае, если

придётся прыгать на дальние дистанции. Достаточно всего лишь нажать определенную клавишу, и один из братьев появится, чтобы помочь вам преодолеть препятствие.

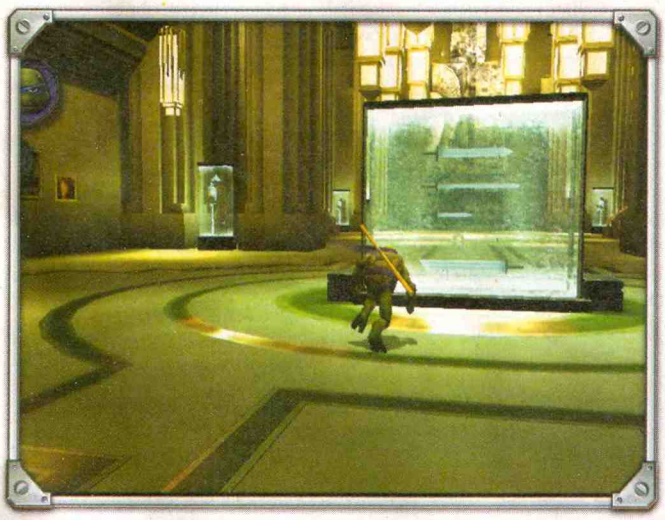
Сам бой выглядит скучновато. Периодически с неба начинают сыпаться на голову всевозможные *ниндзи*, гопники, жители канализации, а на экране высвечивается здоровая надпись «В БОЙ!» и.д. Лично у меня сражения не вызвали особых осложнений и, насколько помню, я так ни разу и не проиграл за все то время, что проходил игру.

Каждый раз, когда количество убитых подряд противников будет доходить до определенной отметки, наши герои смогут использовать местный вариант квада. То есть на какое-то время у игрока появится возможность побеждать своих противников с одного удара.

## Черепашки Ямакаси

Как ни странно, львиная доля геймплея отведена не на драки с отупевшими вконец противниками, а на обыкновенные путешествия по уровням, точнее, на необыкновенные путешествия.

Вот здесь я просто готов преклонить колена перед разработчиками. Путешествия по крышам, заводам, джунглям и прочим достопримечательностям местных уровней — это что-то. Движок построен так, что у игрока появляется куча возможностей для преодоление того или иного препятствия. Особенно это хорошо заметно при пробежках по



крышам. Помните фильм «Ямакаси»? В игре все весьма похоже. Черепашки используют свое искусство ниндзя в полную силу. Что самое интересное, так это то, что я поймал себя на постоянном желании ускориться и выполнять все трюки с ещё большей точностью. Никто не мешал мне перед каждым обрывом останавливаться, точно примеряться к расстоянию и обдумывать, каким способом можно его преодолеть, но почему-то для меня было гораздо интересней делать всё инстинктивно. Вперёд, вперёд и только вперёд, никаких раздумий. Только действуй, действуй и не оглядывайся назад — постоянно говорила игра, и я подчинялся.

К концу каждого уровня игроку будет выдана полная статистика прохождения: скорость, точность в сражении, совместные атаки, количество собранных монеток (местный вариант очков) и пр. После взвешивания всех аспектов статистики игроку будет поставлена финальная оценка пройденного уровня. Если оценка будет высокой, то игрок получит дополнительное количество очков, на которые сможет купить кучу полезных штучек в разделе «бонусы». Можно купить смешные костюмы или оружие для черепашек и врагов (Донателло, размахивающий метлой, — то еще зрелище). Еще можно посмотреть огромное количество артворков и прочей интересной документации по игре.

## Все средства хороши

Похвастаться **движок**, помимо весьма неплохой физики, особо ничем не может. **Графическое оформление** весьма стандартно для игр подобного класса. Все вполне средненько, немного квадратненько и угловатенько, но в целом большего, собственно, и не требуется. Уровни весьма разнообразны, и каждый из них может покрасоваться чем-то особенным, тем, чего нет у остальных.

**Сюжет** подается по-разному. Иногда в виде видеонарезки из недавнего мультика, иногда сценками на движке игры, а иногда просто комиксовыми вставками.

**Музыкальное сопровождение** очень даже неплохое, в наушниках постоянно гудят техно-треки, придающие происходящему еще больше эффектности, особенно во время пробежек по крышам.

На **озвучку** тоже жаловаться особо не за что, за исключением голоса «автора», напоминающий свихнувшегося воспитателя детского сада, который рассказывает детям на ночь весёлую сказочку про маленького мышонка с расстройством почек и несварением желудка.

## Очередное возрождение

Перед нами не просто очередная игра серии. По сути, что игра, что мультик являются альтернативной версией вселенной Черепашек. Это как сезоны в «Трансформерах». Здесь есть свои прелести, но есть и свои недостатки, от которых, скорее всего, ни игра, ни мультик избавиться не смогут даже после выхода десятой части сериала. Но, тем не менее, играть все же интересно и даже иногда захватывающе. Так что всем фанатам вселенной, да и просто любителям аркад, я рекомендую приобрести сей дистрибутив, как минимум, только ради интересной атмосферы. Кроме того, скажу по секрету, разработчики проекта решили пожалеть несчастных геймеров и всё-таки вставить в игру сражение со Шредером.

**Разработчик:** Metamorf Studios
**Издатель:** DreamCatcher Interactive
**Жанр:** RTS
**Издатель на территории Украины:** «Акелла»
**Системные требования:** P 3-1,5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 2,5 Гб жесткий диск

Не так давно на одном отечественном форуме я наткнулся на следующее сообщение: «Вот просто интересно — кому-то вообще нужен Genesis Rising или все прутся в C&C3?» Дальше следовал толстый смайл. Да уж, подходящее время выбрала издательская контора **Dream Catcher Interactive** для выпуска в свет своего нового подопечного — космической стратегии в реальном времени **Genesis Rising: The Universal Crusade**. Но не так уж часто разработчики балуют нас качественными космическими стратегиями а-ля *Homeworld*, поэтому своя целевая аудитория у этой игры явно имеется.

Уже при первом взгляде — не на игру даже, а на скриншоты — мозг сам лепит на нее большой такой ярлык с кричащей надписью «Homeworld-клон», но на подобную участь может рассчитывать каждая космическая стратегия в реальном времени, а поэтому давайте отдерём этот позорный ярлык с игры и навесим на его место что-то более политкорректное. «Homeworld-style RTS», например. Вот так гораздо лучше, теперь можно приступать непосредственно к досмотру новинки.

## The Genetic Empire has been born

*Будущее. Постоянное развитее науки и техники привело человечество к золотому веку. Воинственные от природы люди почувствовали себя достаточно могущественными для того, чтобы господствовать во Вселенной. И вот, одержимые идеей собственного могущества и несокрушимости, преисполненные брезгливой ненависти к негуманоидным цивилизациям, люди развязали войну против всех, кто не был людьми — колонизируя миры и стирая с лица Вселенной их обитателей. Но удача отвернулась от людей — слишком много появилось у них врагов, слишком сильный отпор дали им прочие расы, борясь за свое право существовать. Постепенно человечество стало проигрывать эту войну, и тогда оно разделилось.*

*Однако нашелся один человек — полубог, как сейчас говорят, — который смог сплотить нестройные ряды человеческих армий и с новыми силами повести их в битву. Но он был пойман и распят, ознаменовав тем самым появление новой воинственной религии, поклоняющейся ему как богу, и дав толчок к новому рассвету человечества.*

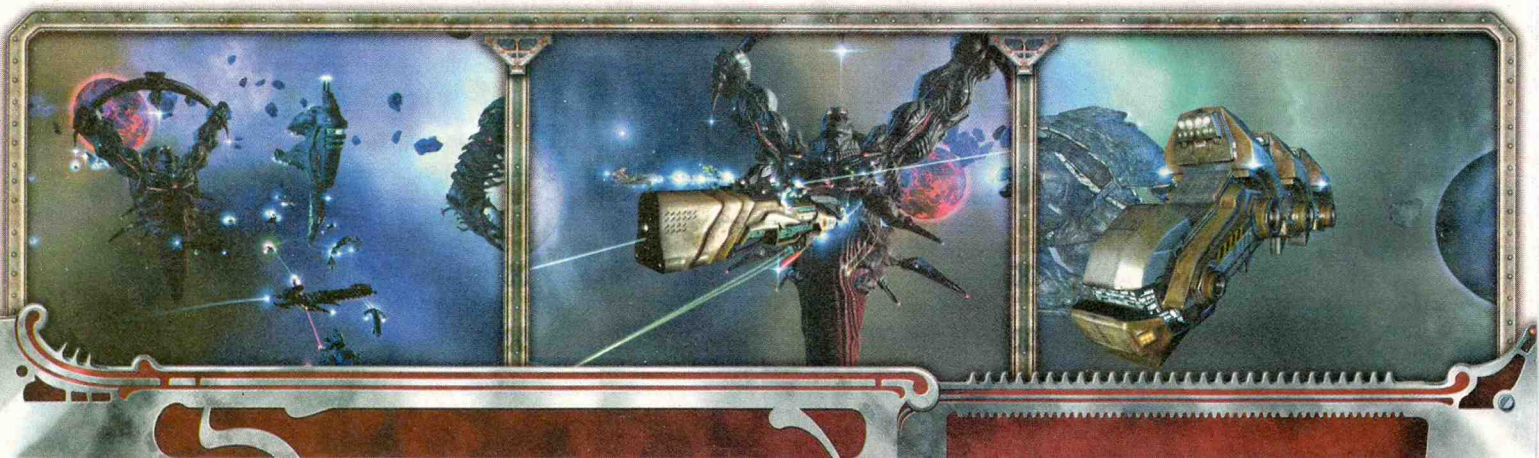
Вот, в принципе, и весь сюжет. Некисло, да? А теперь представьте себе, что все это открывается нам через весьма неплохой кинематографичный ролик, который не портит даже то, что он сделан на оцифрованном движке игры. В саму игру мы вступаем в роли шкафообразного бритоголового амбала по имени Iconah — потомственного командора, которого правящая религиозная верхушка отправляет на поиски «Сердца Вселенной» — некоего могущественного органа/артефакта, который своим биением поддерживает циркуляцию пространства и времени во всей Вселенной. Естественно, по ходу дела мы будем «мочить» всех, кто нам помешает, и дружить с теми, у кого хватит ума держаться подальше от безумного человеческого желания сграбастать все, что можно и что нельзя, вплоть до этого самого «Сердца». По мере прохождения игры сюжет открывается нам в диалогах главгероя с сюжетными персонажами и изредка в видеороликах.

Радует, что игрок, хоть и является марионеткой в руках сюжета и злобных бородатых дядек-жрецов, всё же может иногда побрыкаться — для этого в диалогах существует два варианта ответа. Условно их можно назвать *послушный* и *непослушный*. Правда, суть от этого не меняется. Если уж задумано разработчиками, что нам нужно прижать хвост зергообразным непокорным тварям, мешающим жить нашим союзникам-киборгам, то игроку от этого не отвертеться, как ни обзывай посла дружественных нам консервных банок. И только под самый конец игра даст игроку возможность сделать выбор: стать на сторону своих непосредственных боссов или поступить по совести. Приятно.

## Зерги в космосе

Именно такая мысль посещает при взгляде на человеческие — и не только — космические корабли. Дело в том, что все прогрессивное человечество и нечеловечество уже давно пришли к выводу, что делать корабли из органики гораздо круче, чем из железа. Почему они так думают, я, конечно, не в курсе, но факт остается фактом — на протяжении игры нам придется летать на живых кораблях. Отсюда следует целая россыпь всевозможных фич или, скорее, особенностей, которые при таком подходе к кораблестроению кажутся весьма обоснованными.

Для начала возьмем ресурсы. Можете забыть про минералы и астероиды — в Genesis Rising это просто куски породы, непригодные для добывания из них игровых $$$. Единственный ресурс здесь — это (приготовились!) кровь. Да, да, кровь. Та самая красная субстанция, которая носится по нашим сосудам, доставляя питательные вещества клеткам организма. Но назревает один вопрос: а где вообще в космосе можно достать кровь?



Разработчики решили проблему просто — для этого существуют специальные станции, накачанные этим *красным золотом* под завязку. Харвестер-комар (черт возьми, он действительно на него похож), напившись кровушки, тащит ее в ближайший пункт сдачи, пополняя казну армии. На крайняк кровь можно брать из остовов мертвых кораблей, которые остаются на поле боя. Кстати, таким же образом ваши корабли могут пополнять свои HP, а сам «комар», присосавшись к источнику крови, выступает еще и в роли лечащего юнита, исцеляя суда в определенном радиусе вокруг себя. А когда уж совсем худо станет, можно подорвать собственный подбитый корабль — своим взрывом он нехило подымет жизнь окружающим судам. Нетривиальный ход, правда?

Интересна и система постройки кораблей. Всего в игре присутствует три основных юнита — «комар»-харвестер, исследовательское судно и mothership. Если при упоминании этого слова в вашем сознании нарисовалось громадное неповоротливое корыто родом из Homeworld, то можете выбросить его из головы. Здесь главный корабль имеет размер чуть больше фрегата из сами-знаете-откуда и, в отличие от своего дальнего родственника, выступает неплохим боевым юнитом, а посему в начале игры он незаменим. Так вот, mothership производит юниты, в том числе и указанные ранее, — но появляются они на свет, если можно так сказать, голыми. Без пушек, то бишь. Пушки новорожденный отращивает сам, а для этого необходимы заготовки, которые производит исследовательский корабль. Заготовки делятся на несколько видов и отвечают за множество способностей корабля. Сюда относится оружие, броня, невидимость, повышение скорости, приемы типа «оглушения» противника, абордаж и прочее. Пощелкав по кораблю, мы можем увидеть пустые кружочки — места для заготовок. Простым drag and drop мы перетаскиваем на корабль то, что нам нужно, а он уже сам отрастит себе бластеры, ракеты, ускорители или чего вы на него навесите. Система эта совсем не сложна, а интуитивно понятный интерфейс еще больше облегчает задачу. Новые заготовки можно «высасывать» из убитых врагов вместе с кровью или покупать у лояльных трейдеров.

## Рок-н-ролла не будет

Ну что, ж с постройкой мы разобрались, пришло время и немного повоевать. Вот здесь и кроется традиционная ложка дёгтя. Какая основная фича всех трёхмерных RTC в открытом космосе? Правильно, свобода пространства. Возможность нырнуть под противника или напасть на него сверху, перемещаться во всех трех плоскостях и на полную катушку наслаждаться открывшимися возможностями. Представьте себе, в Genesis этого нет. Корабли как будто приклеены к невидимой линии, нырнуть под которую не представляется возможным. Ну и как это называется? Плоская стратегия в открытом космосе? Да... маразм, конечно, редкостный, что тут скажешь.

Еще один минус игры — это ее заторможенность. Я отстучал всю клавиатуру в поисках кнопки ускорения времени, но тщетно. Я (небывалое дело) даже в мануал залез в поисках заветной комбинации класса «левый шифт, правый контрол и лбом на **ESC**», но никаких комбинаций для ускорения времени тоже нет. Разработчики просто не ввели в свою игру эту функцию. А поэтому во время длительных перелетов можно успеть выйти покурить или, если не курите, выпить чаю — все лучше, чем пять минут пялиться в монитор. Я уже не говорю о том, что традиционная для этого жанра добыча ресурсов в конце миссии рискует затянуться до бесконечности, и если Relic делался так, что особо не попируешь, то тут в конце миссий, как на зло, ресурсов остается столько, что впору читить молитву от алчности и сведенной судорогой рукой открывать гипертоннель.

Поехали дальше. На заставке игры, которая возникает перед загрузкой главного меню, нам показывают соблазнительную картинку — на фоне умопомрачительного задника зависла почти сотня кораблей в аккуратной формации, разбитых по отрядам. Наглая и вопиющая ложь, от которой аж кулаки чешутся. Что ложь? Все ложь. И корабли, и формации, и задники. Лимит кораблей для постройки (по крайней мере, в сингле) доходит до идиотизма. Большую часть игры приходится воевать при помощи пяти (!) кораблей, не считая харвестера и лаборатории, которые непригодны к бою и пасутся около трупов или станций с кровью. После каждой серьезной драки приходится тарабанить флот к харвестеру-медику, терпеливо ожидая, пока этот финский парень подлечит корабли. Не забываем, что время не ускоряется.

Формаций нет (мой истерический смех), хотя с таким лимитом производства они и не нужны. Передвижение флота из точки А в точку В напоминает не марш-бросок боевой техники, а гонки пьяных идиотов — более быстрые корабли с улюлюканьем несутся к позиции врага и огребают от него по полной. Никаких хоумворлдовских выкрутасов типа заходов эскадры истребителей на цель, красочных пируэтов и кувырков здесь нет. Отряды, сблизившись, начинают с тупым упорством поливать друг друга огнем, ничуть не заботясь о смене позиций. А иногда какой-нибудь доведенный до последнего хита корабль начинает нарезать круги вокруг атакующих и, если у них нет оружия, которое бьет без промаха, они его никогда не подстрелят. Смех сквозь слезы.

## Графика, звук и прочий фарш

Графика в игре довольно приятная. Космические пейзажи Genesis, конечно, не сравнятся монументальностью и величием с задниками из Homeworld — какие-то они чересчур пресные, хоть и красочные, однако в целом неплохи. Обращают на себя внимание трехмерные планеты и спутники, которые, вращаясь, перемигиваются огоньками населенных территорий. Красиво, блин. Модели кораблей неплохо детализированы, но на них уж чересчур много bump mapping, отчего они кажутся не органическими, а пластмассовыми. То же самое касается и персонажей игры. Кстати, о них, родимых. Проработаны они на совесть — в каждом можно без труда разглядеть личность и характер. Немного раздражают лишь женские персонажи — все они (аж две) пышногрудые полуголые блондинки с явными нимфоманскими замашками. Такое впечатление, что сценарист с lead-дизайнером на пару были очень сильно чем-то озабочены — чем-то таким, что имеет мало общего с толковыми идеями создания полноценных женских персонажей, а не силиконовых кукол *с пятым цветом глаз*. Хотя на вкус и цвет...

Озвучены все персонажи очень хорошо. А вот озвучка кораблей и музыка подкачали. Взрывы, стрельба, работа двигателей звучат пресно и однообразно. Явственно слышно, что делалось все это спустя рукава. Музыки в игре почти нет и большую часть времени вам предстоит провести в глухой тишине, так что загружайте в Winamp что-нибудь под настроение — и вперед, с песней. А еще лучше найдите где-нибудь музыку из первого Homeworld в формате mp3 и включите ее, ибо если вы уже играли в этот шедевр, то ностальгия по его звуковому сопровождению будет мучить вас в Genesis беспрестанно. Во всяком случае, меня она мучила.

## Казнить нельзя помиловать

Как бы там ни было, а игра мне понравилась. Несмотря на все слабые стороны, несмотря на отсутствие привычных уже фич, с которыми мы настолько свыклись, что когда их не обнаруживаешь, то просто впадаешь в ступор. Безусловно, самая сильная сторона игры — это сюжет. Нельзя сказать, что он такой уж сверхнавороченный и бесподобный, нет. Но он затягивает. Главное — постараться не принимать близко к сердцу отсутствие сохранений в миссии и чрезмерную затянутость некоторых эпизодов. Тогда от игры вполне можно получить удовольствие, хотя бы от сюжета.

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

# БИТВА ЗА ТОБРУК

**Разработчик:** Arise
**Издатель:** Nival
**Системные требования:** P 3-1 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео
**Жанр:** тактическая стратегия

## Так выпьем же за аддоны!

Всем ценителям аддонов большой привет! Вы хотите аддонов?! Вы любите аддоны?! Вы не можете жить без аддонов к «Блицкригу 2»?! Их есть у нас целый вагон!! Целый поезд, целый состав, целый линкор! Компания **Arise** предлагает, а компания **«Нивал»** продвигает неумирающий национальный продукт мегавселенского масштаба. Когда-то очень давно «Блицкриг» был удачно скопирован с «Противостояния 3», отыгран, пройден, затерт и заброшен на полку. Он умер, но его продолжения живут и будут жить вечно! Arise вперед, Arise везде пройдет! Неисчерпаемая, затёртая до дыр тема получила своё новое продолжение по случаю событий, давно уже канувших в историю. Великий Роммель и его танковый корпус против британских слабаков в бою за крепость Тобрук. Тут великий танковый теоретик фашистской германии добыл одну из самых величайших своих побед — увы, не оцененную фюрером. Если бы немного больше подкреплений, если бы партию «тигров» вовремя, летели бы тогда британские корпуса далеко и надолго, и не было бы Эль-Аламейна, и не было бы позорного отступления из Африки. Отступления не из-за натиска солдат Монтгомери, как огня боявшихся частей Роммеля, а из-за банальной нехватки горючего, патронов, провианта. Эх… Нет, не подумайте, я не сочувствую нацистскому режиму, я просто уважаю гениального полководца, проигравшего по чужой недальновидности. Таааааак… Что-то я заговорился, задумался, заисторичился. Пора и честь знать. Просто новый аддончик от «Нивала» повествует именно об этой, слегка затертой странице истории. **«Битва за Тобрук»** — вот название свежей игры. А о чём она, я вам сейчас попробую коротенько рассказать.

## Вперед, танкисты!

Когда деревья были молодыми, а китайцев было так же мало, как и японцев, решили молодые СНГовские ребята выпустить кое-что стратегическое, напоминающее западное, но в то же время, своё, родное. Так появился первый **«Блицкриг»**, за ним второй, и куча аддонов со всех сторон. Часть хороших, часть глупых, часть непонятных, а часть средних. Всякие аддоны, на всякий вкус и всякий смак. И вроде бы всё исчерпали они на своих электронных страницах, все поведали, ан нет, как оказалось, вообще ничего не рассказали. Ничего до геймера не донесли. Иначе как объяснить этот дикий поток однообразностей? Неужели грядет великая эра! Нет, эра Великих Битв! Нет, ЭРА ВЕЛИКИХ БИТВ ОТ «НИВАЛА»?!

Начало было положено на «Курской Дуге» и продолжено «Битвой за Тобрук». По логике вещей, теперь следует ожидать «Сражения под Москвой» и «Штурма Восточного Вала». Плюс героическая высадка союзничков в Нормандии, само собой. *Капец*, одним словом. А ведь нам в него играть. Ну, или, по крайней мере, мне. Ладно, чего резину тянуть, поехали. Кампайнов, как ни странно, всего два — за Германию и за Британию. Хм, а где же СССР и Япония? Шучу :). Миссии за обе стороны тоже, как ни странно, довольно интересны, я бы даже сказал, очень интересны. Выполненные в духе незабвенного «Противостояния 3» — игры, которую сюжетно не может переплюнуть ни одна из ее последовательниц (ИМХО :)), задания и цели, поставленные в миссии, приятно удивляют своим разнообразием.

Но не подумайте, право слово, что в плане графики, физики, музыки здесь хоть что-то изменилось. Всё также традиционно хорошо прорисовано, до мелочей проработано и глюкаво отлажено. Всё так же пехотный расчёт, занявший миномет, не имеет функции «покинуть орудие» и вынужден сидеть в нем вечно, всё так же тупят при движении танки, все так же слегка застревают в стенках домов пехотинцы. Мне кажется, или со времен «Блицкриг 2: Возмездие» тут ничего не изменилось? Хм, наверное, не кажется. Наверное, господа разрабы будут бесконечно клепать однообразные аддоны, украшая их коробки фантастическими надписями типа: «Специально разработанный для RTS-стратегий движок Enigma Engine», «Подробные стратегические и тактические карты, предваряющие каждую миссию и соответствующие историческим реалиям» и бла-бла-бла. Это в их духе и в их стиле. Единственной новой деталью, эдаким мелким штрихом в дикой неразберихе песков и орудий является слегка продвинутый искусственный интеллект пехоты, которая теперь не стоит на месте, тупо крутя головами, а бегает по полю боя, стараясь занять выгодную позицию или же захватить брошенную пушечку или пулемет. Поначалу это вроде бы и радует, однако, когда во время пулеметного обстрела засевшие в окопе пехотинцы врага бросаются к полуразбитой пушке и, само собой, погибают, не добежав, становится безмерно грустно за бесцельно пройденную первую (!) миссию. Хм, интересно, а что же будет во второй и третьей? Страшно представить. То ли лимитированная авиационная поддержка кончится, то ли войск на очередной штурм не хватит — в бою по-прежнему *рулят* только танки, а пехота, как и раньше, умирает кучами, не совершив фактически ни одного стоящего телодвижения. М-да, принципиальность разработчиков радует. Бить себя по лбу надцатый раз одними и теми же граблями, не думая о последствиях — это синдром современной потоковой гейм-индустрии. Лично мне после пары часов игры в «Битву за Тобрук» вдруг стало как-то скучно, грустно и очень обидно. Возможно, это последняя игра серии, в которую я играю. Потому как надоело всё это терпеть.

## Вывод

**Битва за Тобрук»** — это очередной аддонизированный аддонистый аддон, с проблеском света в виде сюжетной линии. Если хотите, играйте. Но только без меня.

Надежда НИКОЛАЕВА

# Безумное чаепитие за круглым столом

*Само время предоставляет серьезным и подготовленным людям весьма удобный случай сделать успешную карьеру разработчика или издателя. Само собой, как и везде, чтобы забраться на самую вершину, нужно обладать талантом, быть чрезвычайно трудолюбивым и настойчивым, а еще — хоть чуть-чуть влюбить в себя госпожу Удачу.*

*Джим Чарн (Jim Charne), Academy of Interactive Arts and Sciences, AIAS*

*Есть много способов найти свое место в игровой индустрии.*

*Однако наиболее распространены такие:*

*1) получить место в уже существующей компании-разработчике или издательстве;*

*2) создав свою игру, предложить издателю или дистрибьютору купить на нее права.*

*«Компьютерные игры: как это делается»*

*Марк Зальцман*

*— Вы не любите котов? Вы просто не умеете их готовить*

*Альф*

Об играх говорят все — и те, кто в них играет, и те, кто играет, но не признаётся :).

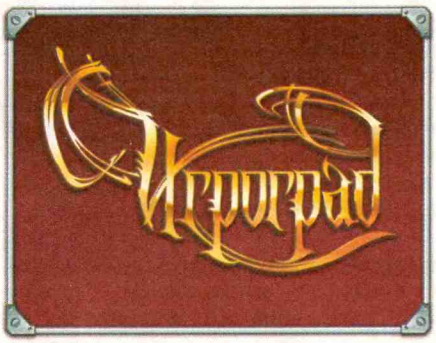
Их могут хвалить и ругать, отчаянно спорить или принципиально игнорировать. Но, все будут единодушны в одном — сделать игру не так уж просто. А сделать игру, которую все просто мечтали бы... скачать? Неправильный ответ. Скопировать у приятеля? Опять мимо. Купить? Да, КУПИТЬ!

Тема нашего сегодняшнего круглого стола — **Актуальные специальности, или Острая нехватка специалистов гейм-индустрии.**

Если ты думаешь, что тебе все известно в этой жизни, тогда эта виртуальность не твоя.

Если ты думаешь, что ты все можешь, тогда тебе есть смысл задержаться здесь ненадолго.

Если ты думаешь — милости просим, присоединяйся :).



Надежда Николаева

За нашим круглым столом собрались в этот раз:

**Александр Степанянц**, начальник отдела программистов ООО *«Абсолютист»*;

**Алла Храмцова**, директор ООО *«Абсолютист»*;

**Андрей Матковский**, компания *«Friends Games»*, CEO;

**Максим Новиков**, технический директор *Vogster Entertainment*;

**Наталья Лучкина**, менеджер по персоналу, компания *«Фабрика развлечений»* (торговая марка *NIKITA*);

**Николай Барышников**, руководитель отдела лицензирования и продвижения фирмы *«1С»*;

**Олег Костин**, креативный директор, компания *«Фабрика развлечений»* (торговая марка *NIKITA*);

**Олег Напрасный**, исполнительный директор *IGDA Ukraine*;

и я — **Надежда Николаева**, секретарь оргкомитета фестиваля *«Игроград»*.

**Надежда**: Ну, что ж — приступим? Тема у нас привлекательная, самая что ни на есть игровая. Читатель тоже подходящий — он уже не просто учится, а подходит вплотную к работе. Давайте сейчас попробуем прояснить ситуацию на рынке вакансий гейм-индустрии. И вообще, у нас что происходит со специалистами? Как любит приговаривать Жванецкий: «Они есть, или их нет»?

**Андрей**: Я сразу вспомнил ситуацию, которая сложилась 4 года назад, когда мы впервые собрались. У нас, как мы считали, был полный боекомплект специалистов: 2 программиста, 2 художника-дизайнера, гейм-дизайнер (он же владелец, основатель компании, финансист

и все остальное, что не могут делать другие) и менеджер (исполнительный директор, продюсер, офис-менеджер, юрист и еще много всего). Через три дня стало понятно, что нас покинул один программист. Еще через неделю пришлось уйти одному художнику, а через неделю пришлось уволить и второго. И

Олег Напрасный

возникла проблема поиска персонала. Тогда она казалась практически неразрешимой. Сидели и ломали голову: «Где же найти в нашем городе CG-художника или программёра, у которого в голове порядок?»

Ровно — немного провинциальный областной центр, и это накладывает свой отпечаток.

Когда человек узнавал, что ему предлагается работа в компании, которая занимается разработкой компьютерных игр, сразу чувствовался сарказм и несерьезность. Некоторые «кадры» моментально сообщали, что нам нужно все бросить и начинать писать плагины для 1С бухгалтерии :).

Как искали и находили людей, рассказывать слишком долго. Скажу одно, проблема с поиском специалистов продакшн-звена была решена на протяжении небольшого промежутка времени.

Прошло чуть больше года. Нас стало более 10-ти. Мы наладили производство. Количество проектов, которые разрабатывались одновременно, увеличивалось. Управление компанией требовало все больше времени. Те, кто раньше параллельно участвовал в разработке и занимался руководством, теперь вынуждены были заняться исключительно управлением.

Компания работала как полноценная бизнес-структура, и возникла потребность в специалистах совсем другой категории персонала. Вот именно в тот момент я почувствовал, какая нетривиальная задача поиск таких специалистов, как игровой продюсер, гейм-дизайнер, технический и арт-директор.

В конце концов, эти должности заняли уже работавшие у нас специалисты, но я себе абсолютно не представляю, где бы я их искал в Ровно.

**Надежда:** Так, а мне почему-то всегда казалось, что самый дефицитный сотрудник геймдева — **программист**.

**Олег Н:** Я бы сказал — не хватает *талантливых* программистов. И не просто программистов, а программистов *различных специализаций*. Программистов, которые бы не просто знали свое дело в теории, но и умели *делать*. В большинстве случаев приходится сталкиваться с ярыми индивидуалистами, которые ещё в детстве писали игрушки для допотопных компьютеров. На практике их подобный опыт не применим. Разработка игр — это командный вид спорта. А в этой команде одну из ключевых ролей играют программисты.

Вы скажете, что это вопрос менеджмента. Напротив. Никакой талантливый менеджер не способен справиться с ярым индивидуалистом, страдающим нарциссизмом. И как тогда руководителю проекта планировать или ставить задачи, если человек заведомо переоценивает свои силы? Увы, талантливых лидеров среди программистов мало. Есть, встречаются, но очень мало. Я таких могу перечислить по пальцам.

**Алла:** Конечно, очень актуальными специальностями остаются программисты, которые знают не один язык, но «в дефиците» еще и цифровые художники, и художники-креаторы.

**Наталья:** Для нас тоже сейчас наиболее актуальны профессиональные программисты (хорошо владеющие C++) и **дата-инженеры**. На данный момент в Рунете очень много предложений от специалистов по программированию, но среди соискателей крайне мало людей, способных похвастаться хорошим знанием языков программирования — даже заявленных ими в резюме. Простой тест сразу дает понять, что многие «сыплются» на элементарных ошибках — среди программеров очень много самоучек, квалификации которых недостаточно для работы в игровой индустрии. Конечно же, есть исключения и самородки, но их искать сложнее и дольше.

Есть и другая сторона — сертифицированные программеры, заработная плата которых при наличии «корочек» автоматически взлетает, но опять-таки — среди них много людей с недостаточной базой необходимых навыков.

**Максим:** Я поддерживаю! Если говорить о специальностях, актуальных для геймдева, то на первом месте стоят, как всегда, программисты. Хотя время одиноких воинов прошло, программист — это тот человек, который сам может сделать игру. Опять же, хорошие менеджеры проектов и продюсеры вырастают именно из программистов, так как они знают весь процесс создания игры от начала и до конца. Далее следуют дизайнеры. На самом деле, правильный дизайн-документ превращает работу программиста в кодирование, но и **хороший дизайнер практически программист**. К сожалению, компании пока не научились ценить дизайнеров, способных систематизировать креативную идею, поэтому такие люди становятся программистами или руководителями проекта.

Наталья Лучкина

**Олег К.:** А я хочу обратить внимание всех на слова Натальи о так называемых специалистах. Самый главный

дефицит — кадры с реальным опытом работы, скажем, в виде сделанного от начала до конца проекта. В чем фокус: для работы в геймдеве — мало иметь только профессиональный опыт, какой бы «профессиональный» он не был. Нужно понимать весьма специфические процессы, протекающие в консолидированной команде разработчиков, уметь работать в тесном контакте с людьми разных специальностей — поддерживать должный уровень коммуникации для оперативного решения проблем, находящихся на стыке «зон огня» разных специалистов. Получить такой опыт можно только одним способом — пройдя хотя бы один достаточно серьезный проект от начала и — самое главное — до конца... Короче говоря, что-то в духе:

«Здесь Адская Пасть, и ниже не пасть, но если б таких я впускал,

Мне б рассмеялся за это в лицо кичливый мой персонал;

Мол, стало не пекло у вас, а бордель, мол, я не хозяин, а мот!

Ну, стану ль своих джентльменов я злить, ежели гость — идиот :)?»

Да, кстати, этот «главный дефицит» распространяется и на более скромные требования — просто иметь опыт работы в геймдеве, т.е. понимание специфики производства именно в этой области :).

**Надежда:** Ну-ну, не нужно забывать, что все специалисты с опытом когда-то были без оного. И у меня есть такое подозрение, что это распространяется и на всех нас :).

**Николай:** Да, давайте сейчас не об опыте. С моей точки зрения, основная проблема — это нехватка вообще всех специальностей. Профильного образования нет, люди приходят из других сфер. Есть миграция между компаниями, но опять же — рынок маленький, всего несколько сотен разработчиков.

Кратко, я бы разделил специальности на следующие:

управленцы — лидер проекта, продюсер и тому подобное;

главные программисты, художники и так далее — тоже в своем роде управленцы, но при этом еще и специалисты;

специалисты — программисты разных направлений, художники разных направлений, то есть — концепт, 2D, 3D, аниматоры и в том же духе. :)

**Надежда:** Управленцы на первом месте?!!

**Максим:** Я бы их поставил на второе :). Но, можно и с них начать.

**Олег К.:** И это дефицит, нужно признать: любые **руководители** — руководители проекта, руководители группой сотрудников, например, lead program или lead art. Тут проблема заключается в том, что профессиональный управленец, как правило, ни черта не понимает в производстве, а «выросший» специалист не имеет представления, а зачастую и не желает его иметь о процессах управления. В результате возникает вакуум в структуре управления, чреватый в лучшем случае (sic!) срывом по срокам/бюджету/качеству, а в худшем — фатальными последствиями для проекта или компании. Да, конечно, все управленцы в обязательном порядке — это «кадры с реальным опытом работы».

**Алла:** Мне кажется, это отдельная проблема, управленцы, специалисты по продажам игр, Интернет-маркетингу (если продажа игр ведётся через собственный сайт), развитию бизнеса. Но это уже совсем другая история. Наверное, этой теме следует посвятить отдельный

Олег Костин

круглый стол. А нам нужно вернуться, как говориться, «на круги своя» :).

Я, например, считаю, что во всей игровой индустрии компании испытывают огромную потребность в **гейм-дизайнерах** и **дизайнерах уровней**. Нет, я не говорю о многочисленной армии мальчишек, вынашивающих в своей голове сюжет «next great GAME». Они просто не понимают, что такое маркетинговая идея, то есть на кого рассчитана игра, на какую целевую аудиторию, большая ли это аудитория, или только мальчики из моего класса, платёжеспособна ли эта аудитория, сколько она готова выложить за такую игру. Точно так же они не понимают, что такое экономическое обоснование целесообразности выпуска именно такого проекта, иначе говоря — сколько стоит разработать, переделать, вывести на рынок, сколько можно заработать и т.п. А ведь гордо пишут в своем резюме — «гейм-дизайнер».

**Надежда:** Такая ма-аленькая ремарка: на тренингах «личностного роста» всем, кто хочет достичь чего-либо в бизнесе и просто в жизни, рекомендуют жить так, как будто бы это у них уже есть :). Вообще-то, у многих срабатывает.

Хотя понятно, конечно, что не мешает ребятам поучиться, поработать.

**Александр:** А учебные заведения вообще не готовят таких специалистов. И люди, на самом деле, не хотят идти на эту должность. В Украине мало компаний, занимающихся играми, то есть десятка специалистов вполне хватает на наш регион. Дизайнеры зачастую появляются из технических вузов, со специальностей, откуда выходят программисты. Потому, как правило, гейм-дизайн рассматривают как хобби, а зарабатыванием денег полагают программирование. Чем шире специальность, тем проще в случае чего найти работу, так ведь?

**Олег К.:** Да, гейм-дизайнер — это штучный товар, его просто мало по природе. Слишком специфическим набором знаний, умений и опыта должен обладать хороший дизайнер, чтобы успешно справляться со своими задачами. В случае, если речь идет о проекте мечты, ситуация кажется полегче, но... Но проект мечты обычно первый, и опыта еще нет. А после него опыт появился, но мечта уже «выстрелила». И не факт, что человек сможет успешно переключиться на другую тематику (в смысле, о которой даже не мечтал). Проблема здесь тем более остра, что гейм-дизайнер практически всегда должен быть если не официальным руководителем какого-то ранга, то ВСЕГДА неформальным лидером команды — тут еще требования и по личным качествам улетают до Плеяд.

**Александр:** Вы все так лихо перескочили на дизайнеров, а я бы еще пару слов о программистах сказал, если не возражаете.

Есть несколько чрезвычайно актуальных на данный момент программистских специальностей. Это — **ведущий программист C++**, их еще называют programming leader.

У нас специфика производства — реалтаймовое программирование, работа с графическими библиотеками, и требуется отличное знание специфических алгоритмов. В большинстве же IT-компаний, занимающихся программным обеспечением для бизнеса и промышленности, нужны другие знания — работа с базами данных, GUI — статический, без анимаций и так далее, Сеть. То есть, нужно существенно переучивать специалиста. А готового взять негде. Опять же, как правило, обучение программированию в ВУЗе осуществляется зачас-

тую чисто теоретически, через выполнение лабораторных работ, часто никак с практикой не связанных.

И второй дефицит для нашей компании и для всего казуала — очень актуальны **flash-программисты**. Откуда они берутся? Да из студентов-энтузиастов, самостоятельно освоивших FLEX. Опять же «выращиваем» из неглупых и к чему-то стремящихся.

**Максим:** А я бы добавил к ним еще и **консольных программистов**. Ни для кого не секрет, что рынок игрового программного обеспечения для PC на Западе (в том числе и в Европе), постепенно вымирает.

Пока остаются только MMO, FPS и стратегии, хотя жанр последних развивается совсем вяло. Доказательством может служить тот факт, что Blizzard не торопится анонсировать продолжение Warcraft или StarCraft. В СНГ консоли развиты очень слабо, и почти никто игры для них не создает. Ну а программистов, способных разработать игру для консолей следующего поколения, нет совсем. Причина этого очень проста: получить DEV Kit и документацию на консоль у нас очень сложно. Поэтому, кроме PC и пиратской информации по консолям, нам ничего не достается.

Все-таки, я бы акцентировал внимание на отсутствии тех специалистов (помимо программистов), без которых геймдев просто задыхается. Абсолютно не хватает **продюсеров**. Хороший продюсер не только способен предложить интересные геймплейные схемы, он еще и способен объяснить разработчикам, как это можно реализовать. К сожалению, большинство существующих продюсеров и креативных дизайнеров недоумевают, почему от их идей так активно отмахивается команда разработчиков. Происходит это потому, что продюсированием занимаются люди, не знакомые с процессом производства игр на всех этапах и уровнях, и не способные оценить сложность и реализуемость той или иной идеи.

И, хотя эту тему предложили закрыть, — управленцев, менеджеров проектов :). Все знают, что креативные люди очень неорганизованны. Команду увлеченных идеей разработчиков трудно зажать в какие-то временные рамки. Кроме того, специфика разработки компьютерных игр подразумевает возможность быстрой смены направления. К примеру, после очередной выставки компьютерных игр, вы как продюсер вдруг понимаете, что проект, который вы делали и готовы выпускать, уже не актуален, нужно делать нечто другое. Что в данной ситуации делать менеджеру, как управлять проектом и, не выходя за рамки бюджета, сдать проект в срок? Специалист найдет ответ, но таких людей у нас практически нет. Вот по этому мы и мусолим проекты годами.

**Николай:** Руководство проектом — ключевая роль. Именно при отсутствии хорошего планирования и грамотного руководства проекты и затягиваются на 2–3–4–5 лет и более. Постоянно выясняются проблемы, меняется концепция, появляются неразрешимые технические проблемы, банально на бумаге идея была хорошей, а реализация — плохая.

Игра — не интересная. На рынке очень мало людей, которые завершили 2–3 успешных и больших проекта. А без

Николай Барышников

таких людей любая команда будет испытывать колоссальные трудности. Наступать на «стандартные» грабли.

И, что касается гейм-индустрии в частности, то тут опять же яркая нехватка высших управленцев. Игровая индустрия очень сильно строится на связях. Если в компании нет человека, который много лет работал, всех знает, все может — это проблема. Опыт и связи нельзя купить. Можно только заработать со временем. Индустрия молодая, мы не можем похвастаться наличием людей, которые бы проработали 20–25 лет. Есть несколько зубров, которые работают 10–15 лет. Но таких людей единицы. БОльшая часть из них собственники своих компаний, взять их на работу не очень реально.

**Олег Н.:** Я хотел бы все-таки обратить внимание всех, кого интересует работа в секторе игровой индустрии, на то, кого мы бы хотели там видеть :) —

**артистов, талантливых персонажников, талантливых левел-дизайнеров, аниматоров со знанием нескольких 3D-пакетов.**

Почему? Процентов 70 тех, кто начинает осваивать 3D-моделирование, почему-то стремится моделить сразу персонажей. Я понимаю это стремление, но очень немногие из этих начинающих моделлеров имеют художественное образование. Мало кто знает хотя бы азы анатомии. В итоге мы имеем множество профессоров Франкенштейнов, которые плодят 3D-монстров (в плохом смысле :)). И очень небольшое число людей с художественным образованием, со знанием пластанатомии, которые способны делать качественную «персонажку». Это элита. Но до этого эта элита годами корпела над мольбертами. Вот, к примеру, годы обучения (в среднем) одного из квалифицированных «персонажников»:

5 лет художественной школы;

4 года художественно-промышленного техникума;

6 лет академии;

Итого 15 лет.

Статистика — вещь упрямая. И среди квалифицированной и высокооплачиваемой элиты «персонажников» не обязательно все будут иметь за плечами 15 лет обучения в художественных заведениях. Но, как ни крути, профессионально занимающиеся «персонажкой» люди учились в художественных институтах. Я не говорю о 3D-пакетах, какими должен владеть профессиональный «персонажник» — это тема для отдельного разговора. Но, господа начинающие моделлеры, не стоит отчаиваться. Подумайте, прежде чем выберете себе специализацию. Поймите, что лучше быть отличным моделлером, чем плохим персонажником.

Мы пришли к тому, что многие хотят делать «буратин» и прекрасных «мальвин». Ну хотя бы тележки для этих «буратин». А вот где будут жить эти самые «буратины»? И возить на тележках прекрасных «мальвин» просто некому.

Очень мало у нас талантливых **левел-дизайнеров**.

Наверное, многие из начинающих свой путь в 3D, считают этот путь или очень уж тернистым, или неблагодарным. Да, согласен, левел-дизайнеру не помешает архитектурное образование. Но желающих заняться построением уровней настолько мало, что это не становится основным критерием при отборе. Учиты-

вается наличие хоть какого-либо опыта левел-дизайна и участие в игровых проектах.

Чувствуется и острая нехватка квалифицированных 3D-**аниматоров**.

Большинство аниматоров, которые трудятся сейчас на ниве, в гейм-индустрию пришли из 2D-анимации. Так что это профессионалы своего дела. Но, на данном этапе развития гейм индустрии, владеть одним из 3D-пакетом для аниматора — уже очень мало. Если брать в расчет то, что большинство студий используют для игр motion-capture анимацию, то владеть пакетом для обработки анимации после *мо-кап* является хорошим тоном. Причина нехватки специалистов также банальна. Порой многие отличные аниматоры по нескольку лет работают на одном проекте, который заточен под один 3D-пакет, ищут «халтуры» под этот пакет, но не задумываются о повышении собственной квалификации. Так что, уважаемые господа аниматоры, никто не умаляет вашей профессиональной пригодности как аниматора. Но прогресс не стоит на месте, и кроме вас самих, о вашей технической квалификации никто заботится не будет. И чем качественнее вы будете работать в разных 3D-пакетах, которые сейчас наиболее часто применяются для разработки компьютерных игр, тем выше и дороже вас оценят как специалист.

**Алла:** Хочется упомянуть об еще одной очень большой проблеме — психологической неготовности художников и дизайнеров к неудачам. Рассуждают примерно так: «Вот, мне сказали, что всё, что я сделал — ерунда, а вы тогда, дяденька/тётенька — «сам дурак», раз не оценили мою гениальность.»

В результате в 99% случаев гейм-дизайнера компания «выращивает», а не берёт готового. Хорошо, если есть кому выращивать...

**Надежда:** Художники — народ творческий, тонкий, к ним подход нужен.

**Олег К.:** Художники... Этих «не делают» нигде, а технология развивается с умопомрачительной скоростью. :)

**Алла:** Те же проблемы (ой, сколько же раз слово «проблемы» мы тут упомянули?!) и с **цифровыми художниками**. Именно *цифровыми*... Художник, умеющий рисовать руками — это не равно «хороший цифровой художник». И в то же время, хороший цифровой художник — не равно «хорошо рисует руками». Идеально — это когда эти два человека ужились в одном. И совершенно не обязательно иметь художественное профильное образование. У нас, например, 2 ведущих художника — инженеры-механики, а третий — архитектор по образованию.

Есть ещё такая очень неприятная вещь для наших художников, как *специализация по пакетам* (векторные, растровые, 3D, 2D). Когда номинирующийся на звание «художника» говорит, «я работаю в 3D Max и я там специалист» — это своего рода однорукий художник. Ведь есть так много графических пакетов даже в трёхмерке, в каждом из которых можно найти то, что нельзя реализовать в другом.

Стиль, в котором делаются игры, — тоже своеобразное явление. Его надо учиться чувствовать. Найти художника, который прекрасно рисует фэнтези, и

Алла Храмцова

посадить его делать казуальные игрушки — в 95% случаев значит загубить проект с самого начала. Универсалов, которые работают «под рынок» — очень и очень мало.

**Надежда:** Только-только Олег начал прописывать **итого,** как мы опять сбились :).

**Олег Н.:** Подвожу итог, говорю о трех НЕТ :).

Сейчас, когда только ленивый «геймер» не пробовал сделать свою игру, и когда только самый ленивый не мечтает это сделать или принять участие в разработке какого-либо игрового проекта на рынке разработки игр стали востребованы такие профессии, как руководитель проектов, ведущие специалисты различных направлений...

**Руководитель проектов**, project manager, топ-менеджер. Человек, который отвечает за своевременное исполнение проекта, контролирует и проверяет качество выполнения на всех уровня проекта. Специалист, который должен знать и понимать всю технологическую цепочку игрового проекта. Нехватка талантливых руководителей обусловлена малым количеством проектов. То есть «школы», где будущий «руководитель» мог бы оттачивать свое мастерство управления. Учиться «на собственной шкуре» не всем успешно удается.

В большинстве случаев «руководители проектов» пришли в игровую индустрию из IT и подстраивались под производственные нужды, на ходу изучая премудрости игростроения.

**Ведущий**, **lead** — не значит, что он самый главный. Значит, что он менеджер, руководитель. Руководитель среднего звена. Руководитель, авторитет и опыт которого позволяет руководить, раздавать и принимать задания на уровне отдела.

Нехватка талантливых «лидов» обусловлена тем, что многие отличные специалисты не могут быть руководителями в принципе по складу своего характера. «Лид» — это не только мастер своего дела, с огромным багажом знаний и опыта. Это еще и менеджер. Вот как раз менеджерских качеств у многих «лидов» и не хватает. А ведь именно все сочетание всех этих качеств — опытный специалист, отличный менеджер — дает нам в результате руководителя среднего звена с приставкой «лид». Или даже арт-директор.

И, наконец, **гейм-дизайнер**.

Человек, от которого зависят в некотором роде все остальные члены команды. Человек, который понимает и осознает всю игровую механику будущей игры. И от него зависит, будет игра интересна игроку или нет.

Нехватка талантливых геймдизайнеров обусловлена самыми банальными причинами. Отсутствие практики и опыта, а порой и стремления к совершенствованию. В геймдизайн приходят люди со знанием настольных RPG-систем. Это похвально. Но не всегда применимо для создания компьютерной игры. Помимо этого, гейм-дизайн — работа с большими объемами документов и различными редакторами, в зависимости от требований. И здесь тоже не всегда все ладно.

Именно эти три **«НЕТ»** ведут и привели многие проекты к бесславному концу. Затягиванию сроков сдачи. Или попросту закрытию.

**1. Отсутствие планирования;**
**2. Отсутствие менеджмента;**
**3. Отсутствие геймдизайна.**

**Андрей:** А я бы сказал, что есть еще одна проблемка :).

Утечка мозгов. Как и в любой другой отрасли, люди «ищут там, где лучше». Много лет назад была утечка мозгов на Запад, потом в ближнее зарубежье, а

сейчас в столицу и другие промышленные крупные города. Это проблема провинции. Я, конечно же, рассказываю о проблемах с нашей колокольни. Большой город и его работодатель предлагает большие перспективы и платит суммы, которые выше, чем в провинции, и специалисты часто уезжают. Тем более, в больших городах легче найти или сменить работу. Да и опыт работы в больших и известных компаниях — это солидное портфолио. Возвращаться назад в небольшой город никто не желает. Так что существует также проблема миграции персонала. Я, конечно же, осознаю, что и в больших городах существуют проблемы поиска и подбора персонала, но, по-моему, в небольшом городе все выглядит намного сложнее.

Также есть проблема непонимания отрасли. Часто люди просто не верят, что на игровом бизнесе можно очень даже неплохо зарабатывать. Информацию об игровой индустрии можно найти в основном в Интернете. Наш новостной эфир заполнен всем, чем угодно, но только не информацией об украинской IT, и я уж не говорю об игровой отрасли.

**Надежда:** Нет-нет, мы сейчас не будем поднимать тему миграции умов :). Мы должны как-то закончить тему их наполнения нужными знаниями :).

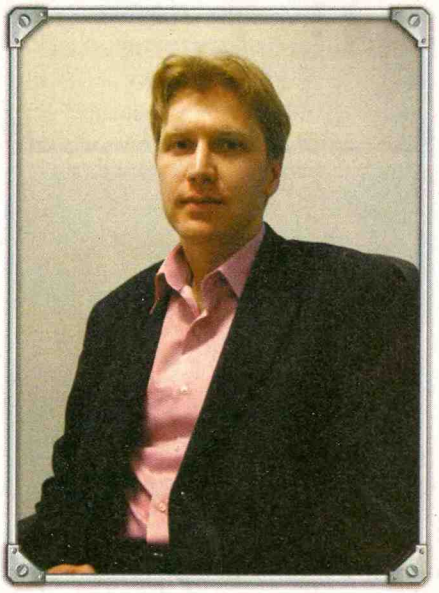
А для того, чтобы окончательно подвести итоги, мне хотелось бы, чтобы кто-нибудь из вас сказал еще пару слов о том нужно ли, чтобы команд-разработчиков было больше, влияет ли это на качество игр, на продажи...

**Николай:** То, что в России, в Украине мало команд, практически никак не влияет на качество. Разработка игры — это не тот процесс, где количество может перерасти в качество.

Все равно что сказать — вот у нас много писателей, поэтому и литература у нас великая. Вряд ли здесь можно найти линейную связь. В принципе, возможно, что с увеличением числа команд, получением ими опыта, мы и будем производить больше и лучше, но это, скорее, зависит от каждой конкретной фирмы, а не от общего количества людей, занятых в производстве игр.

Почему рынок разработчиков маленький? Как-то так сложилось, что не так много компаний работает на этом рынке. Возможно, это связано со сравнительно небольшим размером рынка видео-игр в СНГ. Не так много компаний заинтересованы работать на этом рынке, предпочитая осваивать другие отрасли экономики. Возможно, рынок еще просто молодой — все-таки наши конкуренты из Англии, США и так далее занимаются коммерческой разработкой игр с начала 80-х — практически уже 30 лет.

В последнее время наметился бурный рост — появляются все новые компании, старые укрупняются. Если году в 1999–2000 я мог бы назвать буквально десяток-другой разработчиков, то сейчас на DTF их уже зарегистрировано несколько сотен (компаний). Соответственно, если считать по головам, то в индустрии работает несколько тысяч человек. Да, это крохи по сравнению с любой другой отраслью, но количество постоянно растет.



Максим Новиков

Что касается продаж, то рискну высказать предположение, что на продажи больше влияет издатель. Если издатель смог правильно раскрутить игру — она будет продаваться. Если нет — то даже самый крутой проект обречен на забвение. Бывают, конечно, и исключения. Например, Diablo — Blizzard никак не мог найти издателя для этого проекта, никто в игру не верил. А в итоге — бестселлер, одна из икон игр на PC.

**Андрей:** Как бы то ни было, но наше общество еще не достаточно компьютеризировано, по сравнению с западным. Компьютер еще не стал обычным необходимым предметом в каждой квартире. Я считаю, что это и является корнем всех вышеуказанных проблем, связанных с IT в целом и игровой индустрией в частности.

**Надежда:** Давайте напоследок хотя бы пару слов скажем о том, что у нас делается с учебой по так жизненно необходимым для геймдева специальностям. Я готовилась немного к нашей беседе и, делая поиск в Инете на это тему, нашла много интересного. В частности — книгу Марка Зальцмана «Компьютерные игры: как это делается». Кстати, кто не читал — рекомендую. Думаю, книга произведет впечатление и на вас, не взирая на весь ваш профессионализм :). Так вот, в этой книге перечислено такое количество американских, например, учебных заведений, что можно подумать — а зачем им наши специалисты?

А где учиться нашим, кстати?

**Андрей:** Учебных заведений, где бы готовили нужных нам специалистов, попросту нет. Государство никак не может понять, что IT-индустрия и ее игровая отрасль давно уже являются составной частью экономики страны. Основой IT-индустрии являются исключительно человеческие ресурсы, и существует необходимость в подготовке специалистов этой отрасли. Я не говорю об учебном заведении, где бы специализированно готовились специалисты для геймдева. Достаточно просто доносить информацию до тех, кто в ней нуждается, в рамках какого-либо курса или любой другой добровольно-учебной формы по профильным специальностям.

**Максим:** Да, приходится самим растить соответствующий персонал. А это время и финансы. И как следствие, развитие и рост IT-компаний сдерживают названные факторы.

В данный момент я вынужден констатировать тот факт, что у нас **нехватка специалистов по всем областям**. Причиной служит то, что у нас нет единой школы и стандартов. Каждый человек приходит в геймдев своей дорогой, с разным багажом знаний и начинает набивать свои шишки. Опять же, с развитием технических возможностей игровых приставок и компьютеров очень сложно идти в ногу со временем, тяжело подняться до достойного уровня. Сейчас очень важно создать единую обучающую базу, способную помочь людям выйти на достойный уровень.

**Надежда: Давайте, если никто не возражает, мы и сделаем темой нашего следующего стола. До встречи:).**

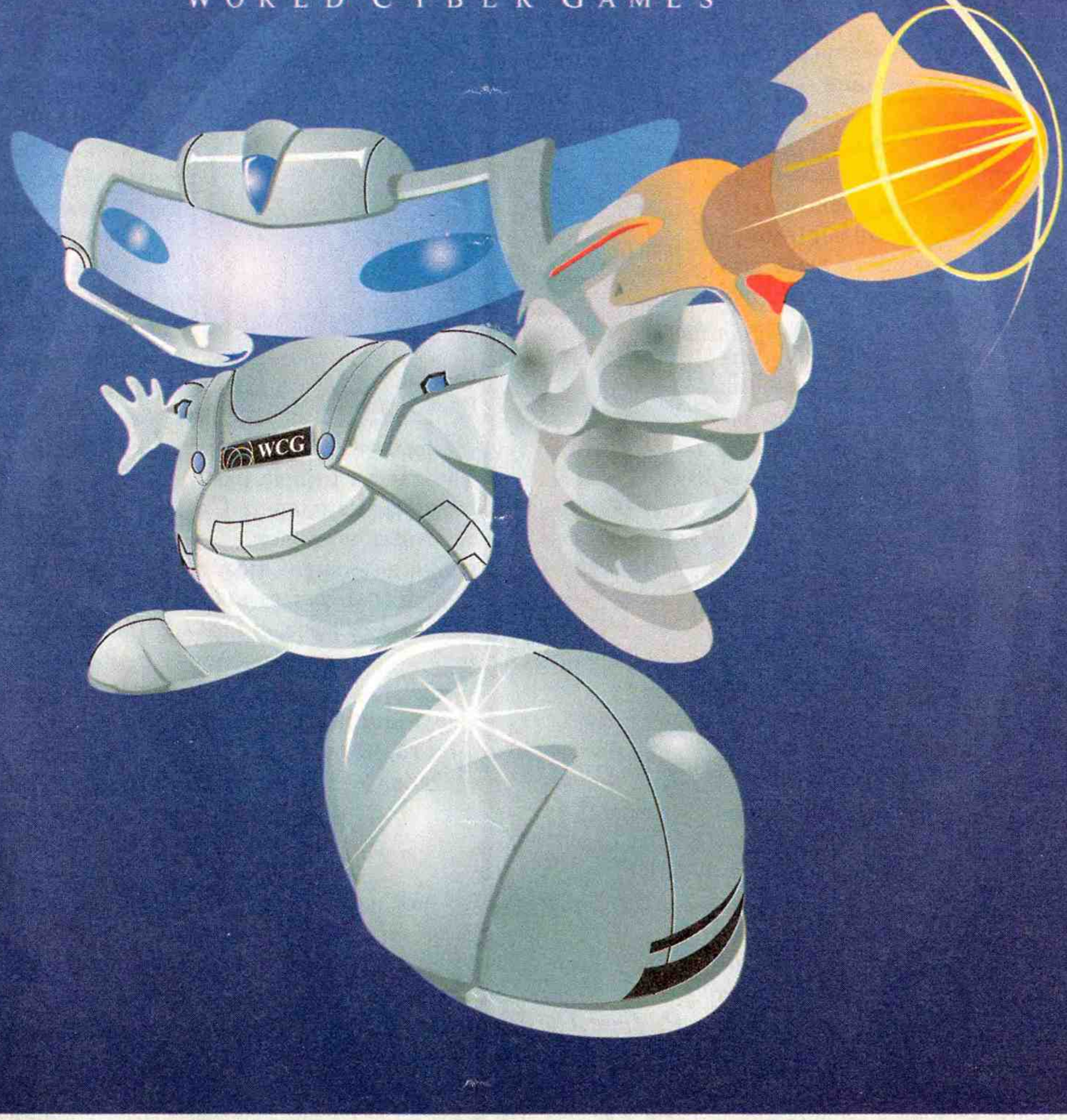
*От редакции: Надеемся, что тема актуальных в геймдеве профессий, вызвавшая такую содержательную дискуссию представителей этого самого геймдева, не оставит равнодушными и вас, дорогие читатели. Ждем ваших писем! Автоответчик включен на запись :).*

WCG
WORLD CYBER GAMES

# WCG 2007

intel

## ЧЕМПІОНАТ СВІТУ З КІБЕР-ІГОР
WORLD CYBER GAMES




## більше, ніж гра!

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

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

Мобільний партнер:
JEANS

Технічний партнер:
K-TRADE

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

www.dpk.com.ua

За підтримки:
hi-Tech
hi-Tech PRO

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

SAMSUNG

Кирилл ТАЛЕР & Jaguar

# igda-2007: Новый эпизод!..

international game developers association

*Будем откровенны, являясь информационными спонсорами IGDA, мы в своё время поместили всего лишь сухую сводку о проведённом отчётном заседании ассоциации, ограничившись оглашением факта избрания Максима Новикова на должность президента.*

*Дело в том, что собрание, на котором присутствовали ваши покорные слуги, прошло достаточно неоднозначно — после того как* ***Гарри Мостовой****, вице-президент компании* ***Vogster Entertainment****, сначала положил в копилку ассоциации разработчиков кругленькую сумму в тысячу долларов, а затем любезно предоставил IGDA офис в здании компании, стало ясно — возможным кандидатам на пост президента мало что светит, ибо с этих пор* ***IGDA Ukraine*** *тем или иным образом, но всё же непременно будет относиться к компании Vogster Entertainment.*

*Достаточно большое количество точек над «i» должен был расставить разговор с президентом IGDA Ukraine, по совместительству техническим директором компании Vogster Entertainment —* ***Максимом Новиковым****...*

Кто же он, нынешний президент ассоциации украинских разработчиков? Пожалуй, самая легендарная личность отечественного геймдева, человек, работавший в таких крупнейших компаниях как **The 3DO Company** (USA, California), **Electronic Arts** (Canada, Vancouver) (можно добавить еще и должность VP в известной в Киеве компании **Boston Animation**, еще можно добавить **Action Forms**) и вернувшийся наконец в родные пенаты, чтобы поднимать украинский геймдев.

Честно говоря, ожидали достаточно острого, откровенного, но всё-таки официозного интервью.

В результате можно со смелостью сказать, что «разговоры без галстуков» в случае общения с М. Новиковым отдыхают, т.к. этот человек привык общаться предельно откровенно и никак более. Чем заслужил глубокое и неподдельное уважение редакции журнала МИК. Но не будем опережать события. Пока же мы всего лишь вошли в эпический (другого слова не находится пока что) офис Vogster Entertainment и поднялись на нужный этаж...

* * *

*(**кТ** и **Jaguar** раскладывают интервьюерские аксессуары: список вопросов, диктофон и т.д.)*

**М. Новиков** *(слегка удивляясь)*: Это вопросы?

**кТ** *(слегка удивляясь тому, что М. Новиков слегка удивляется факту подготовки к интервью)*: Прежде всего поздравляю с назначением на почётную должность президента IGDA Ukraine (то бишь президента украинского отделения всемирной ассоциации разработчиков компьютерных игр)...

**М. Новиков:** Спасибо!

**кТ:** На том самом знаковом заседании IGDA Ukraine (10.02.2007), когда вы были избраны, несколько раз прозвучала фраза, что данное выдвижение было для вас совершенно неожиданным. Так ли это на самом деле?

**М. Новиков:** Это стопроцентная правда. Я не ожидал, что подобное произойдёт. Более того, я совсем не ожидал, что будет такая поддержка со стороны участников IGDA. Почему? Потому что Юра (**Юрий Лихота**, он же дядюшка Рисёч, директор компании **Crazy House** и первый президент IGDA Ukraine (2006 г.). — *Прим. кТ*) очень много сделал для «ИГДЫ», и мне в принципе хотелось, чтобы Юра продолжал руководить ассоциацией. С другой стороны, я понимал, что моё желание, с которым я приехал в Украину, желание участвовать в игровом бизнесе этой страны — сильно связано с IGDA. Скажем так, я смогу больше сделать для отечественного геймдева вместе с IGDA Ukraine.

Я так понимаю, это настроение было замечено людьми, присутствовавшими на отчётном заседании, поэтому меня и выдвинули на должность президента. Но! Ещё раз повторюсь: для меня это была полная и абсолютная неожиданность! Всё, что я говорил в процессе выдвижения, было экспромтом — никакой подготовки к выдвижению с моей стороны не было. Вообще.

**кТ:** Удачное совпадение факторов — Гарри сказал (Гарри Мостовой — вице-президент Vogster Entertainment), что вы хотели работать на территории Украины; Юрий Лихота взял самоотвод...

**М. Новиков:** Когда я произносил приветственную речь в компании и рассказывал о причинах моего возвращения, одной из причин было действительно желание помочь нашему геймдеву подняться до определённого уровня. Потому что у нас очень много талантливых людей... Поездив по миру, поработав в Америке, Канаде, я встречал огромное число действительно хороших специалистов, но они очень сильно отличаются от нас (видимо, в негативную сторону с оттенком закоммерционализированности. — *Прим. кТ*). Другое дело, что они уже переросли тот уровень «яркого детства», они уже не мыслят призрачными идеями сделать игру, которая сразу же станет лучшей в мире или же просто окажется шедевром и законодателем мод в своём жанре — они просто работают и создают неплохие игры, живут себе в удовольствие, работают в удовольствие и радуются тому, что они делают.

А у нас не хватает профессионализма в отношении к работе... Вроде бы как компьютерные игры — это несерьёзно. На самом деле, создание компьютерной игры — это очень и очень серьёзный труд.

**кТ:** Вернёмся непосредственно к IGDA и её роли в становлении игровой индустрии. Только что вы стали... точнее, прошло уже два месяца с тех пор, как вы стали президентом. Первые шаги в качестве главы IGDA Ukraine уже сделаны?

**М. Новиков:** С программой мы ещё до конца не определились. Первым шагом в данный момент будет попытка центров обучения игростроительным специальностям — это начал ещё Юра — мы же сейчас занимаемся детальной проработкой программы. Это амбициозная задача, и выйти на результат будет довольно трудно, но мы движемся и будем продолжать двигаться в этом направлении — девелоперскому бизнесу крайне нужны квалифицированные кадры. Второе — поиск... точнее, я бы сказал, попытка поиска профессиональных игроделов-лекторов для проведения семинаров, круглых столов — чтобы люди делились опытом: что и как лучше сделать.

Наконец, я бы хотел сказать, что знаю достаточно много людей в украинском геймдеве, сведущих и понимающих в сегодняшних процессах игростроения. Потому хочется создать отдел консалтинга при «ИГДЕ» (чтобы любая команда могла прийти, показать, что у них есть, что они хотят сделать) — такую себе комиссию специалистов, которые могли бы просмотреть эти работы, поговорить с разработчиками, подсказать, посоветовать. Ещё такая мысль...

Но в целом, пока что конкретных подвижек у нас нет. Хотя осознаю, прошло уже достаточно много времени. Просто не хочется нахрапом совершать необдуманные действия, махать руками и т.д. А хочется «выйти в свет» с чётко проработанной, серьёзной программой.

Мы сейчас начали заново собирать людей, которым IGDA интересна. Есть очень сильная команда, и сейчас мы хотим эту команду ещё больше укрепить, добрать активных членов. Может быть, кто-то из прежнего активитета подустал, ему стало неинтересно — потому обновлять состав необходимо. И дальше эту организацию выводить на более профессиональный уровень. Может быть, ввести систему, которая бы разделяла членов «ИГДЫ» и просто участников, чтобы эта организация в конце концов приобрела силу в игровом сообществе.

**кТ:** Конкретных и решительных шагов, значит, пока что не было, хотя мыслей — масса. А ведь вы — не только президент украинской ассоциации, а ещё и технический директор компании Vogster Entertainment, одно из первых лиц в этой компании. Сейчас полным ходом идёт производство MMORPG **CrimeCraft**, также есть сведения, что ещё несколько проектов находятся на уровне препродакшена, а тут ещё и IGDA, которую нужно практически с нуля начинать. Отсюда есть всего два, но зато огромных подводных камня: первый — выкладываясь тут и там, в конце концов надорвётесь, ведь человеческие силы не безграничны; второе — так как Vogster, подозреваю, всё равно приоритетен, мысли о продвижении IGDA Ukraine так и останутся мыслями, а организация потихоньку загнётся...

**М. Новиков:** Я понимаю ваши опасения, я и сам очень сильно переживаю, сам чувствую недостаток во времени. Мне бы, конечно, хотелось иметь возможность больше времени уделять именно IGDA, но...

На данный момент хочется сказать, что IGDA для меня является всё же приоритетной задачей, и я буду очень стараться — я не боюсь того, что мне не хватит времени, но, возможно, какие-то из функций не получится выполнять на 100%. Поэтому как в Vogster`e, так и в «ИГДЕ» я пытаюсь найти надёжных и профессиональных людей, на которых можно положиться. Собственно, это (надёжные и профессиональные люди, на которых можно... — *Прим. кТ*) и есть основная проблема нашего украинского геймдева: есть множество ярких неординарных личностей, которые тянут на себе, в одиночку, всю команду и весь проект — и подобное случается крайне часто. Но очень редко попадаются сплочённые команды-профи. Вот это и является одной из моих задач, и как технического директора компании Vogster, и как президента IGDA — прежде всего, наладить командную работу. Да, момент становления и там, и там — это очень трудно, и мне сейчас приходится подолгу оставаться после работы, решая кучу вопросов, но я надеюсь, что со временем смогу преодолеть тайм-дефицит.

А если этого не произойдет, тогда мне придётся действительно выбирать — или Vogster, или IGDA. Но пока, мне кажется, совмещать обе должности — это реально. Я не хочу декларировать, что всё будет классно и нормально, что времени навалом — я прекрасно отдаю себе отчёт в том, с чем столкнулся, и что меня ждёт в будущем. Могу только пообещать, что буду очень стараться.

Может, я слишком откровенен.

**кТ:** Да нет, почему же. Всё замечательно! Просто опять выходит «безгалстучная» беседа... Или, можно сказать, происходит беседа в нестрогих, «вольных» галстуках. У меня вот его, галстука, совсем нет...

На данный момент на украинском рынке вообще очень интересная ситуация складывается. Происходят интересные движения, имеют место крайне интересные тенденции... С одной стороны, рынок расширяется, будто Вселенная после Большого Взрыва, специалистов, соответственно, не хватает, потому по бурному морю игродельческой индустрии ходят нехилые такие волны хед-хантинга, стихают на время, а потом идёт следующая волна. Из-за этого периодически возникают проблемы между определёнными компаниями, в некоторых случаях перерастающие в открытую неприязнь, и даже негласные договоры о «непереманивании» не всегда действуют.

Хватит ли сил у IGDA, молодой организации, оставаться нейтральной ко всем и помогать, невзирая на многие факторы?

**М. Новиков:** Прежде всего... Так как IGDA — это организация non-profit (то есть она основана и содержится активистами, да и держится на активистах и не ставит целью заработок денег), она сможет поддерживать нейтралитет и не ввязываться в борьбу за влияние, интересы и т.д.

И я, как президент, как гарант непредвзятости организации, могу на данный момент это гарантировать.

Да, я понимаю, что вопрос в данном случае поставлен не совсем в формате, что здесь слышен намёк на то, что Vogster может под себя подмять IGDA. Подобные опасения проговаривались, поэтому хочется озвучить нашу позицию...

**кТ** (*опять же удивлённо*): Вы лишаете меня следующих «бомбовых» вопросов...

**М. Новиков** (*продолжает*): ...этого не произойдёт, и я опять же это гарантирую. Если же это будет чувствоваться... а я хочу, чтобы организация была «прозрачной» и независимой — мне придётся сложить свои полномочия. Мне не хотелось бы, чтобы это произошло. Я очень благодарен компании Vogster, которая разрешает мне уделять время ассоциации и даёт время IGDA развиваться: выделила помещение для сборов, опять же, вы знаете о взносе... Думаю, со временем появится много компаний, которые будут нам помогать.

Возвращаясь непосредственно к вопросу: если IGDA этого не сделает, то я не знаю, кто это сделает. Если мы не будем стараться как-то утихомирить эти волны хед-хантинга, если мы не будем пытаться насыщать рынок адекватными и дееспособными людьми, то зачем тогда IGDA вообще? Те компании, что есть на украинском рынке на сегодняшний момент не способны решить данные проблемы самостоятельно. Плюс у нас нет специалистов, которые просто могли бы «вырастить» людей до необходимого уровня. Проблема, в том, что да — сыпется в руки денежная масса, сыплются заказы, компании возникают как грибы после дождя, но они так же медленно «загибаются». Точнее, они ярко «начинаются», но это ни к чему не приводит, просто потому что они недееспособны, не могут реализовать собственные амбиции.

И честно говоря, на сегодняшний день это очень трудный вопрос, и я не знаю, как его решить. С одной стороны, геймдев — это коммерция, и благотворительность себе позволить не может ни издатель, ни инвестор. Но с другой стороны, если IGDA найдёт поддержку и прежде всего заявит о себе как о действительно весомой организации, думаю, мы «потянем» молодые компании в плане открытия консалтинговых и учебных центров, основания специализированных факультетов при институтах. Мне кажется, что в данных направлениях деятельности IGDA Ukraine однозначно будет иметь успех, просто нам нужно умело подойти к выбору актуальных для нынешнего рынка профессий. Возможно, будет круглый стол с участием руководителей игровых компаний Ук-

раины, и надеюсь, вместе с ними мы сможем выработать список тех профессий, который на сегодняшний день наиболее востребованы.

**кТ:** IGDA — ассоциация международная. Представленная практически в каждой стране, больше-меньше связанной с игродельческим бизнесом. Но и специфика у каждой отдельной ассоциации уникальна, она связана непосредственно с проблемами геймдева этой страны. Я, например, ничего не слышал про IGDA Russia...

**М. Новиков:** Я тоже не слышал...

**кТ:** Возможно, её там и нет. И это также можно отнести к специфике определённой страны. Так вот... собираетесь ли вы смотреть на опыт коллег из других региональных ассоциаций, делиться этим самым опытом и, возможно, даже «поставлять» свой опыт в будущем другим отделениям IGDA?

**М. Новиков:** Я возлагал большие надежды на международную IGDA. Но, поговорив с ребятами, которые уже работали в этой системе достаточно долго, с той же Надей (**Надежда Матухно**, исполнительный директор IGDA Ukraine, 2006 г.), Юрой, Женей (**Евгений Бабич**, член правления IGDA Ukraine, 2006 г.), я понял, что мировая IGDA может нам помочь только в плане общей тусовки. По факту же мировая организация не предоставляет никакой помощи региональным отделениям. Кроме того, она ещё и проверяет, чтобы мы были в формате организации. Взамен, правда, предоставляет возможность доступа к определённым материалам, даёт возможность общения на специализированном форуме, в том социуме, который ею создан. По сути, это всё.

Я был немного разочарован этим. С другой стороны, нам, наверное, даже проще будет — не придётся подстраиваться под формат.

Например, на данный момент самая большая проблема западного геймдева — это проблема рабочего времени. Люди на западе хотят меньше работать и больше отдыхать. А в геймдеве с этим очень сложно. Слышали, наверное, о проблемах, с которыми столкнулась EA после «бунта» сотрудников...

**кТ:** Ага, слышал...

**М. Новиков:** ...Шли достаточно громкие разбирательства, у EA отсудили несколько миллионов. Эта волна прокатилась по всем Соединённым Штатам. В результате ситуация изменилась — люди стали больше времени уделять планированию и контролю за выполнением работы. Чтобы человек мог за своё рабочее время (зачастую за меньшее рабочее время, нежели раньше) выполнить всю работу и спокойно идти домой. И overtime как таковой, в принципе, уже не существует.

Поэтому у западного геймдева свои проблемы (защиты специалиста)... Хотя уже сейчас у наших девелоперов есть ряд оснований требовать защиты. От тех же паблишеров... Так как многих наших девелоперов скупили за копейки западные издатели на практически рабских условиях.

Но с другой стороны, существует обратная проблема — наши девелоперы не могут в полном объёме выполнить обязательства, которые на себя берут. Опять же встаёт проблема недостаточного профессионализма или непрофессионализма при выполнении определённых задач. В результате получается палка о двух концах. Хотя, я думаю, в скором времени это станет одним из приоритетов «ИГДЫ».

**кТ:** А стоит ли в приоритетах ассоциации борьба с пиратами? Так как процент пиратской продукции на Украине просто ужасающий...

**М. Новиков:** Да, проблема эта есть, и она крайне тяжёлая. Честно говоря, пока не хочется об этом говорить... Почему? Потому что мы все знаем положение вещей в этой стране, и прекрасно понимаем, что купить Windows за $300, а если ещё и с полным набором Microsoft Office, трудно не только рядовому гражданину, но и многим начинающим компаниям. Но я думаю, что мы попробуем — в случае, если IGDA получит соответствующий вес в геймдевовских кругах — обратиться в Microsoft, а также к представителям других компаний на Украине, предоставляющих software-услуги, с просьбой о возможности предоставления скидок для украинских девелоперов. Чтобы переход с пиратского ПО на лицензионное стал для них как можно более плавным.

Но я согласен: пока мы не начнём платить за те игры, в которые играем, отношение к нам будет соответствующее. К этому надо идти планово, но IGDA... Я боюсь, что на данном этапе у нас просто не хватит сил для подобных широкомасштабных проектов.

**кТ:** Понято... Что ж, я хочу сказать спасибо за исчерпывающие — действительно, исчерпывающие ответы... Заодно хочу выразить недовольство тем, что парочка предполагаемых вопросов убились на корню этими самыми исчерпывающими ответами, и теперь не имеет смысла их задавать...

**М. Новиков:** Я прошу прощения... (*Улыбается.*)

**кТ** (*смеётся*)**:** Ничего страшного...

**М. Новиков:** Если бы я знал заранее, я бы молчал (*улыбается ещё шире*)...

**кТ:** ...Ну и тогда завершающий вопрос. Даже не вопрос... Сейчас нас читают тысячи простых геймеров... И не совсем простых, и совсем даже не простых — нас читают будущие разработчики... Вам нужно заинтересовать в существовании IGDA Ukraine ещё и их.

Давайте отмотаем время на пару месяцев назад — сейчас десятое февраля, отчётное собрание IGDA, только вместо разработчиков в зале сидят... читатели МИКа. И вы произносите речь будущего президента ассоциации... Итак, речь, после которой «миковцы» вас обязательно изберут. Слушаем!

**М. Новиков:** Ой... Мда... (*Лихорадочно собирается с мыслями.*)

**кТ** (*лихорадочно соображает, чем замять паузу*)**:** В общем-то не отвечать тоже можно...

**М. Новиков:** Я готов...

На самом деле замечательно, что молодые люди этим интересуются, и стремятся попробовать свои силы в геймдеве. По моему мнению, игры — действительно серьёзный вид искусства. Хотя до сих пор они ещё не признаны как искусство... пока... но это настолько многогранный и всесторонний предмет, что я даже не знаю, с каким ещё другим видом искусства это можно сравнить. В играх есть все необходимые компоненты, начиная от технических и заканчивая сугубо творческими: видео, звук, режиссура... В играх есть всё!

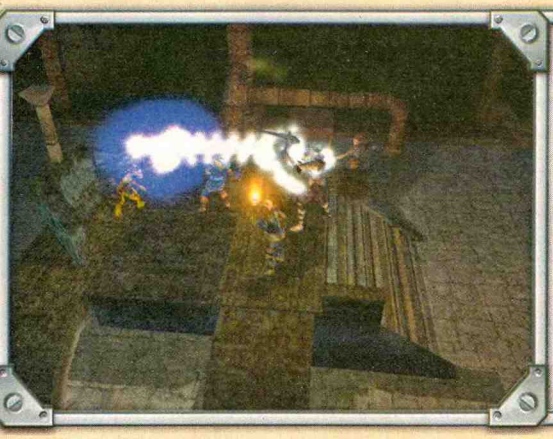
Я занимался играми всю свою жизнь, кроме игр я не делал ничего. Я начинал, когда в игры никто не верил, когда никто не предполагал, что играми можно зарабатывать деньги. Люди считали, что я просто занимаюсь ерундой...

Сейчас появляется много молодых команд, молодых ребят, которые хотят что-то делать, стараются, рвутся вверх. Я хочу сказать вам: никого не слушайте. Не слушайте фраз: «Не получится!», «Это не нужно» и так далее. Берите и делайте! В итоге, если есть желание, то всё получится. А мы, IGDA, созданы для того, чтобы вам помогать.

К сожалению, пока нам просто некуда вас пригласить, чтобы дать вам специфические знания, но мы над этим работаем. Мы думаем о вас и хотели бы вам помочь сделать то, чего вы хотите.

И я знаю: если ты уже начал заниматься играми, ты вряд ли уйдёшь из геймдева в другую область. Потому что... лично для меня это всё, это моя жизнь... Поэтому творите, живите и радуйтесь жизни.

**кТ:** Гром аплодисментов! Кажется, вы избраны...



## Neverwinter Nights

Neverwinter Nights — это уникальная ролевая игра, предлагающая сотни и тысячи часов приключений. Игроков ждет захватывающее приключение по мирам Forgotten Realms: яркая графика, потрясающая анимация персонажей и музыкальное сопровождение от Джереми Соула. К вашим услугам — сюжетная кампания, рассчитанная на 60 часов одиночного прохождения и многочисленные интернет-сервера для поединков с другими искателями приключений.

В комплект игры входит мощный набор утилит для создания собственных уровней.

**Издатель:** 1С

**Минимальные системные требования:** CPU 450 МГц, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео, 1.2 Гб жесткий диск

## «UFO: Прозрение»

Новая история, основанная на событиях игры «UFO: Возмездие». Мы потеряли колыбель человечества, но мы не побеждены! Теперь от нас зависит выживание человеческой расы. Теперь мы сражаемся за новый дом человечества — Марс! Принимайте командование тактической группой! Марсианская оперативная база, обеспеченная всем необходимым — воздухом, водой и питанием, — гостеприимно открывает вам свои двери. Дипломатия и богатые возможности развития технологий обеспечивают высокий потенциал для повторного прохождения.

**Издатель:** 1С

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

## «Пекло»

Год 2055. Отгремела мировая война, и загадочный Дарк, непобедимый наемник, за деньги сражающийся на чьей угодно стороне и ни разу не потерпевший поражения, стал неугоден бывшим нанимателям. Правительства стран-участниц конфликта объявили награду за голову Дарка, но чтобы заслужить право сразиться с бойцом-загадкой, нужно победить всех остальных претендентов — стать чемпионом Лиги. Выбирайте одного из пяти бойцов, экипируйтесь и прокладывайте себе путь через Лигу к финальной схватке.

**Издатель:** 1С

**Минимальные системные требования:** CPU 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 700 Мб жесткий диск, ОС Windows 2000/XP

## «Головорезы: Корсары XIX века»

«Головорезы: Корсары XIX века» — action/RPG, действие которой происходит в Карибском регионе во времена последнего пиратского ренессанса. Торговля, контрабанда, морские сражения и нелегкий выбор работодателя — достойные занятия на пути к титулу самого известного капитана Карибского моря! Также прилагаются: непередаваемая атмосфера политических интриг и военного шпионажа; свобода и нелинейный сюжет на просторах Карибского моря и Мексиканского залива; богатейший выбор клинков, огнестрельного оружия и комбинированных атак.

**Издатель:** 1С

**Минимальные системные требования:** CPU 1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 1.5 Гб жесткий диск, ОС Windows 2000/XP

## UEFA Champions League 2006-2007

UEFA Champions League открывает дорогу в мир абсолютного футбольного первенства. Реальные таблицы результатов матчей и постоянно обновляющиеся данные о происходящих в лиге переменах стирают границы между виртуальным чемпионатом и реальностью.

**Издатель:** «Софт Клаб»

**Минимальные системные требования:** CPU 1.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 740 Мб жесткий диск, ОС Windows 2000/XP

## «Battlefield 2. Полная коллекция»

Продолжение одного из самых популярных сетевых военно-стратегических боевиков для PC, сохранив все лучшие элементы Battlefield 1942 и Battlefield Vietnam, переносит игрока на современную передовую, где в военных столкновениях задействованы только самые современные боевые системы

**Издатель:** «Софт Клаб»

**Минимальные системные требования:** CPU 1.7 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 2.3 Гб жесткий диск, ОС Windows 2000/XP

## Звездный Легион

«Звездный легион» представляет собой яркую смесь популярных жанров — стратегии и экшена. Управляя летательным аппаратом — крафтом, игрок должен защищать свою базу и плантации ценных растений от атак механических роботов. Выбери один из трех предоставленных кораблей и готовься к самому большому сражению.

**Издатель:** «Одиссей»

**Минимальные системные требования:** CPU 1.4 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 1.2 Гб жесткий диск, ОС Windows 2000/XP

## «Hitman 2: Бесшумный убийца»

Полная локализация второй части игры Hitman.

Уничтожив своего создателя, безымянный «агент» решил отойти от дел. Он отправился в Италию, где нашел пристанище в монастыре. Но кровавое прошлое дает о себе знать, и Хитман вынужден вернуться к той работе, которую умеет делать лучше всего.

**Издатель:** «Одиссей»

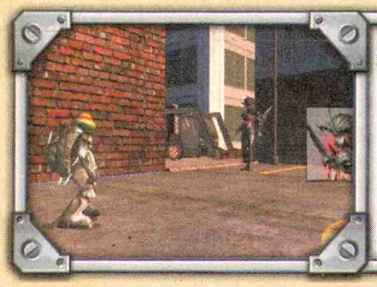
**Минимальные системные требования:** CPU 1.2 ГГц, 128 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 1 Гб жесткий диск, ОС Windows 2000/XP

## «The Settlers. Наследие королей: Золотое издание»

В золотое издание вошли игра «Наследие королей», официальные дополнения «Сага о туманах» и «Легенды», а также редакторы карт к ним. Кроме того, на дисках размещен документальный фильм о создании игры, коллекция обоев и пр.

**Издатель:** «Одиссей»

**Минимальные системные требования:** CPU 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, ОС Windows 2000/XP



## Teenage Mutant Ninja Turtles

Триумфальное возвращение Леонардо, Донателло, Рафаэля, Микеланджело и Сплинтера! Новая демонстрация превосходства *добра-с-нунчаками* над вяло огрызающимся злом.

Многострадальный Нью-Йорк вновь становится центром паломничества многих тысяч зловредных существ.

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

**Минимальные системные требования:** CPU 1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 1.6 Гб жесткий диск, ОС Windows 2000/XP

intel ТЕХНОЛОГІЧНИЙ ПАРТНЕР

ЗОЛОТИЙ СПОНСОР lóhika

# ВСЕУКРАЇНСЬКИЙ ІТ-ФЕСТИВАЛЬ

ЦИФРОВЕ ФОТО

GAMES

ASCII ГРАФІКА

КОМАНДНЕ ПРОГРАМУВАННЯ

ORG100H

DE CODED

UKRAINIAN I.T. FESTIVAL

2007

MUSIC COMPOS

FLASH

СЕМІНАРИ, МАЙСТЕР-КЛАСИ

ВЕБ-ДИЗАЙН

ЦІННІ ПРИЗИ!

2D/3D ГРАФІКА

FROM CS TO CS

FROM COUNTER STRIKE TO COMPUTER SCIENCE

З **4** по **6 травня** Україна, Львів,
Палац Мистецтв (вул.Коперника 17)
www.decoded.org.ua

72 години безперервного комп'ютерного шоу

ярмарка кар'єри для комп'ютерних спеціалістів

безкоштовний інтернет-канал 10Мбіт/с

УАРНЕТ ІНТЕРНЕТ-ПАРТНЕР

Посейдон МЕРЕЖЕВИЙ ПАРТНЕР

EBA European Business Association ІНФОРМАЦІЙНИЙ ПАРТНЕР

ELEKS software ДИЗАЙН-ПАРТНЕР

ГЕНЕРАЛЬНИЙ РАДІО-ПАРТНЕР

ПАРТНЕР ФЕСТИВАЛЮ:

МІЖНАРОДНИЙ ФЕСТИВАЛЬ КОМП'ЮТЕРНОГО МИСТЕЦТВА

ЛЬВІВ ВІДКРИТИЙ ДЛЯ СВІТУ

ЛЬВІВСЬКА МІСЬКА РАДА

Мир связи .internetua МОЙ КОМПЬЮТЕР hi-Tech PRO

МЕДІА ПАРНЕРИ

**Співорганізатор:** Колегія та профком студентів та аспірантів НУ „ЛП"
**Під патронатом** Національного університету „Львівська політехніка"
**За сприяння** Львівської міської ради

# 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