Мой Компьютер
Игровой
МК
10 276
21 2007
Май

стр.22
COMMAND & CONQUER 3
TIBERIUM WARS

LOST PLANET
EXTREME CONDITION
стр.12

стр.32
Tortuga
Two Treasures

Три маленькие белые мышки: Визит морской крысы
стр.34

ISSN 1819-8716
9 771819 871006 >

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

НОВА СЕРІЯ
F&D
www.fd-audio.com
ПУЛЬТ

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

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

Історія бойової дружби й військової доблесті в новому доповненні до знаменитої гри про велику війну.

Радянська компанія на величезних картах від Ростова до Берліна.

Нова надпотужна чудо-зброя вермахту – самохідна гаубица Thor.

Розширений мультиплеєр: нові режими, нові карти, статистика.

1С ФІРМА «1С»

© 2007 ЗАТ «1С». Всі права захищені.

1С:Мультимедіа, Фірма «1С», В тилу ворога. Брати по зброї. Гра розроблена компанією «Best Way»

Виробництво в Україні – ДП «Єврософтпром»

BEST WAY

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. 5-10
Fres
Lost Planet стр. 12
Алексей ТУР aka leprecon
NecroVisioN стр. 13
The Maks
Geneforge 4: Rebellion стр. 14-15
The Maks
Neverwinter Nights 2: Mask Of The Betrayer стр. 16-17
Кирилл ТАЛЕР, Jaguar
Раз, два, КРИ, четыре... стр. 18-21
Алексей ТУР aka leprecon
Command&Conquer 3 стр. 22-24
Кирилл ТАЛЕР, Елена ВАНИФАТОВА
Потцырр стр. 25-28
Алексей ТУР aka leprecon
UEFA Champions League 2006-2007 стр. 29-31
Алексей ТУР aka leprecon
Tortuga — Two Treasures стр. 32-33
Мохнорыл ТАЛЕР
«Три маленькие белые мышки:
Визит морской крысы» стр. 34-36
Bateau
Red Ocean стр. 37-39
Lar
«КАО и загадка вулкана» стр. 40-41
Надежда НИКОЛАЕВА
Другой угол зрения стр. 42-43
Илья САВЧЕНКО aka Savil
Future Sight стр. 45-47
Кирилл ТАЛЕР
Записки Автоответчика стр. 48-50

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№10 (276), 21.05.2007
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», 1998-2007
Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»
г. Киев, ул. Качалова, 6
Редакция: Киев, ул. Качалова, 6, тел. (044) 455-3575

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

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

Кирилл ТАЛЕР

Пункт 2)

Истоки

Помнится, в школьные и даже в институтские годы, любили мы партийное тупое граффити. Партийное, потому что на партах рисовалось. А тупое, потому что... Шедевров изобразительного искусства за все годы наблюдения за school-graffiti я насчитал один или два. В основном же: краткие пособия по мужской/женской анатомии с картинками и подписями (из 3–5 букв, не больше), дразнилки, имена-фамилии кумиров и просто загогулины. И была, помнится, такая игра, очень популярная, развивающая тягу к прекрасному и стадный инстинкт. На парте рисовался локомотив, головной вагон, и вот под этим монументальным полотном приписывалось «*Кто не слон, дорисуй вагон!*». Естественно, быть слоном никому не хотелось, а вагоны рисовать всё же легче, чем их разгружать. И тянулись через парты длинные составы, уходящие куда-то в небытие или же во взрослую жизнь. Насчитывали составы от пяти до пятидесяти (!) вагонов разных форм и содержаний. Но главное — все вагоны, как и полагается, были друг с другом сцеплены. Одной цепью.

Течение

Проходят годы. Дети взрослеют. Одни начинают рисовать настоящие картины, другие — почти настоящие деньги, третьи кладут кафель, четвёртые — кладут на всех, потому что депутатская неприкосновенность. И в какой-то момент человек, набравший авторитета ещё больше, чем веса, начинает играть в старую забытую игру, правда, уже с немного другими правилами — «*Кто не слон, придумай канон*». Помните, мы как-то говорили о стереотипах? Сейчас мы пойдём дальше.

Когда номер ещё только будет верстаться и отсылаться в типографию, на славной финской земле пройдёт надцатый по счёту конкурс «Евровидение». И представлять нас на нём будет глубоко ненавидимая практически всеми россиянами и всеми без исключения неформалами **Верка Сердючка aka Андрей Данилко**. У россиян своя беда, им вместо «лаша тунмай» в тексте Верки послышалось «раша гудбай». Обиделись.

У неформалов беда по жизни. Потому что Сердючка не имеет ничего общего не только с прогрессивным (хард, арт и др.) роком, но и с внятной музыкой. Всё её творчество — одна сплошная «гоцалка» из двух слов и трёх нот. Целевая аудитория её — люди, которым не хочется искать в песнях смысл, а только услышать пару слов из знакомого им «Эллочкиного лексикона». То есть, те, кого более-менее образованные/продвинутые граждане любят презрительно называть **быдлом**.

А если попытаться прищуриться и посмотреть на проблему т.н. безвкусицы попристальнее? Давайте обратимся к более профильной теме, игровой журналистике. Игрожуры делятся, как правило на четыре категории.

4. *Не умею писать про игры и не умею писать вообще* — случай клинический, рассматривать не будем.

3. *Не умею писать вообще, умею писать про игры* — это люди, можно сказать, специально созданные и выведенные для специализированных изданий, будь то игровая индустрия, бани и камины или же свиноводство. Посредственно владея языком, не умея вырваться за рамки определённой темы, данный журналист хорошо знает описываемую тему, внимателен и скрупулёзен. «Фонтана» и брызгов эмоций, пардон, от него в статье не дождаться, зато он точно напишет, что фаербол мага на 9-ом уровне наносит 80 дамаджа без бонусов, а на 10-м — 121 дамаджа. Собственно, большинство журналистов (если не подавляющее) во всех без исключения изданиях относятся именно к этой категории.

2. *Умею писать вообще, но не умею про игры* — фактически, писатель, попавший в журналистику «постольку поскольку». Фактажных ошибок море, невнимательность зашкаливает, но КАК написано! Такие журналисты, как правило, редки и, что характерно, не очень ценны. Хотя, окажись они на нужном месте в нужное время — цены таким не будет. Однако, жёсткий, а иногда и жестокий ритм жизни больших городов не выносит подобных романтиков от масс-медиа. Так как они расхлябаны не только в статьях, но и по жизни. Зато у них есть два плюса: первый, засунь такого в любое издание, он сразу же начнёт выдавать феерии — надо только привыкнуть к тому, что подобные статьи придётся перепроверять по нескольку раз, чтобы избежать смысловых ошибок, которые вопиют и плачут.

1. *Умею писать вообще, умею писать про игры* — редчайшая категория мастеров. Здесь же и второй плюс. Самые упорные из пункта 2) могут, в результате подняться на первую ступеньку. В отличие от пункта 3) — талант он или есть, или нет, и никакая усидчивость тут не поможет.

Теперь остаётся глянуть на тенденции игровой журналистики. 1-ые, то есть, гении, папы или патриархи, тихонько живут себе на олимпе. Третьи живут у подножия. Вторые же скачут от вершин до ущелий, зачастую не понимаемые и не принимаемые общей тусовкой. Написал не тот год выхода игры? Непрофессионал! Обозвал ассасина асассином? Непрофессионал! И т.д. Нелегкая судьба.

Вернёмся к музыке? Сейчас всё станет понятно.

Дельта

Верка Сердючка, и, прости меня ГейМыр, Михаил Поплавский (хотя, Поплавский — это слишком отдельный разговор) являются тем самым пунктом 2). Несмотря на примитивнейшую музыку, ужаснейший текст и прочие радости попсы, это ЛИЧНОСТИ. Которые умеют зажечь, умеют не попадать в общую, гламурно-засахаренную струю. Наверное, многие из тех, кто считает Данилко бездарностью, слышали его инструментальный (!) альбом? Безо всяких Сердючек, инструментальный альбом самого Андрея Данилко. После прослушивания становится ясно, что Андрей — действительно талантливый человек.

А против них фаланга (дивизия, корпус) **канонов**. И хорошо бы, если бы канонической попсы — эта армия молоточков из пинкфлойдовской «Стены»: Виталий Козловский, группа «Алиби», Бужинская, Бучинская, Валевская и др. Но с другой стороны стоит такая же безликая и ужасно каноническая армия псевдорока, лабающего одно и то же, твердолобого в своей бездарности.

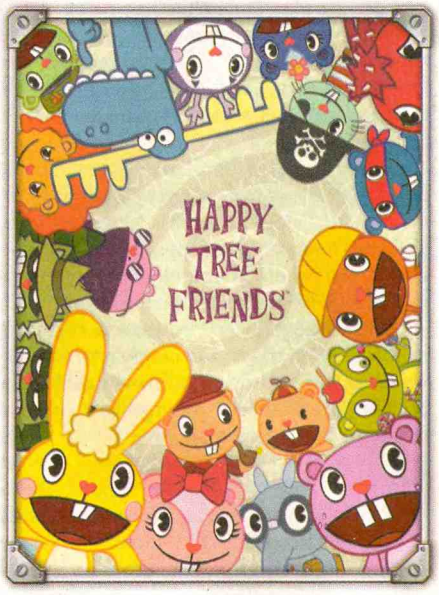
Я лучше буду слушать Андрея Данилко, чем сто первую подделку под группу «Ария», я лучше посмеюсь над Поплавским, чем заплачу над жутко рОковой песне команды «Аудитория 132».

И, честное слово, я очень хочу, чтобы Сердючка заняла одно из наивысших мест на «Евровидении», и буду за неё болеть. Просто потому что пункт 2).

Игровые новости

Весёлые зверушки

Думаю, вы знаете садистский мультсериал *Happy Tree Friends*, повествующий о нелегких буднях каваишных зверушек... Ну, кто не знает — напомню, если при просмотре НОРМАЛЬНОГО мультика со слащаво-симпатишными зверушками в главных ролях зритель ТОЧНО знает, что с героями ничего плохого не может случиться по определению, какие бы глупости они не делали... То при просмотре очередной мини-серии Happy Tree Friends зритель точно знает, что с героями — *придурашными симпатишными* зверушками — что-то случится ОБЯЗАТЕЛЬНО, буквально на пустом месте произойдет очередной ужасный несчастный случай, и скорей всего все погибнут страшной (но дико смешной) смертью.

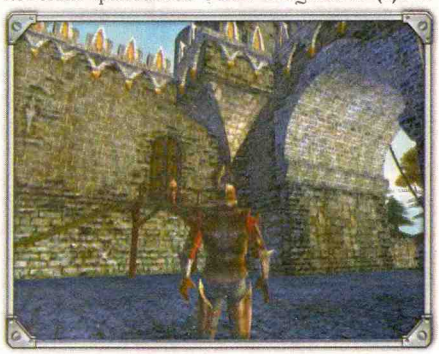


Даже странно, как это при недюжинной интернет-популярности этого сериала, до сих пор по его мотивам не было серьёзной компьютерной игры (флешки — не в счет).

Вот *Stainless Games*, *Mondo Media* и *SEGA* решили исправить такое неестественное положение вещей и начали работу над логической аркадой **Happy Tree Friends: False Alarm**, в которой игрокам предстоит спасать трёх персонажей — медведя-ветерана с тяжелыми душевными травмами Флиппи (он иногда съезжает с катушек и звереет — проклятая война!), безрукого бобра-плотника Хэнди и дурноватого лося Лампи от всяческих несчастных случаев, меняя окрестности с помощью бетона, нитроглицерина, бензина, льда и других «безопасных» средств. Кровавый ужас обещает начаться осенью этого года и продлится десять уровней.

Не звезда полыни

Украинская action/RPG «**Свод Равновесия: Проект Бельтион**», ранее известная как *«Бельтион: По ту сторону ритуала»*, но потом осознавшая, что без Зоричей (Александр Зорич — псевдоним творческого дуэта харьковских фантастов Яны Боцман и Дмитрия Гордевского) в современном геймдеве, конечно же, никуда, обрела издателя на территории СНГ, им стала компания *«Новый Диск»*. Выйти «Свод Равновесия» должен к концу этого года.



НКВД от «Акеллы»

Не успели мы «нарадоваться» за северного соседа по поводу выхода идеологически правильной, политически подкованной и *ващще* очень пришедшейся в современном российском социальном климате ко двору игры «*Смерть шпионам*», как компания «*Акелла*» решила порадовать нас адвенчурой **«Архивы НКВД: Час расплаты»**, за разработку которой отвечает студия *Spline Games*.

Из этих самых архивов мы извлечем не показания безграмотной крестьянки из деревни Красное о её связях с английской и японской разведками, а будем, ни много ни мало, в роли отважного разведчика (ах! как много этой народной любви к Штирлицу!) готовиться к покушению на Адольфа Гитлера. При этом встретим Гиммлера, Мюллера (народ не поймет, если он не будет похож на артиста Броневого! Хоть реальный Мюллер и не был...), Геббельса (дожили до игры **«Архивы НКВД»** — старичок в могиле локти от зависти кусает) и других важных нацистских товарищей, в реальных нацистских интерьерах (здание Гестапо в доме номер 8 по Альбертштрассе — обещается по крайней мере «исторически достоверное»). За консультацией разработчики обращались к профессиональному историку.

Когда вся эта радость поступит в продажу, пока не известно.

Отложим споры

Неприятная новость от *Electronic Arts*: многообещающая мультижанровая игра **Spore** от создателя *The Sims Уилла Райта* отложена. Те из вас, кто интересуется этой новаторской игрой, должны знать, что ранее релиз был назначен на осень текущего года.

Сейчас же заявлено, что выйдет Spore лишь в следующем финансовом году. То есть не раньше (а вот позже — всегда пожалуйста) марта 2008-го.

Орда

Воронежская *World Forge*, известная геймерам по игре «**Войны древности: Спарта**» обещает порадовать любителей стратегий своей новой RTS «**Золотая Орда**», рассказывающей о событиях, разворачивавшихся в Восточной Европе XII века, войнах русских княжеств с Тевтонским Орденом и татаро-монгольском нашествии.

С предыдущим проектом World Forge «**Золотую орду**» роднит движок *AWE Engine*, «конструктор», дающий возможность создавать уникальные типы бойцов в специальном редакторе, а также возможность захватывать оружие павших противников, бесхозных боевых животных и осадные машины.

В игре будут представлены три игровые стороны — тевтоны, русичи и ордынцы, каждая со своей кампанией и своими особенностями, так, к примеру, бойцы Ордена лучше других приспособлены для лобового натиска, а воины Орды быстры и маневренны. Обещано также участие исторических персонажей вроде Германа фон Зальцы, Батыя и Александра Невского.

По словам авторов, отдельные карты будут так велики, что в игре приживутся по-настоящему стратегические элементы вроде нейтральных городов, с которыми можно будет вести переговоры и торговать, а деньги и влияние религии пополнят вашу армию воинами противника.

Выход игры обещан к концу текущего года.

Онлайновые новости

4 раза по Ever Quest 2

Компания *Sony Online Entertainment* продолжает баловать игроков массовой онлайновой RPG **Ever Quest 2** очередными дополнениями, показывая тем самым, что она не стоит на месте и продолжает заботится о том, чтобы геймеры не скуча-

ли. **EverQuest 2: Rise of Kunark** — именно так называется четвертое дополнение к популярной игре.

Помимо стандартных мелких обновлений, игроки получат в свое распоряжение новый, цветущий и наполненный жизнью континент *Кунарк*. Местные аборигены будут представлены в виде гуманоидной драконообразной расы — *сарнаки*, которая, кстати, будет внесена в общий список доступных игровых рас. Сам континент, по сути, является новой стартовой точкой, поэтому подойдет не только бывалому игроку, но и неопытному новичку. Помимо самих коренных жителей на территории континента также проживают новые виды монстров всех мастей и наружности. Ну и, конечно, огромное новые территории заполнят больше количество NPC, которые будут раздавать квесты для игроков разного уровня. Самые упорные искатели приключений, выполняя сложные, но тем не менее интересные квесты, смогут обзавестись оригинальными, «эпическими» видами вооружения, перекочевавшие в аддон из первой части самой игры.

Любителей верховой езды наверняка обрадует возможность передвигаться по континенту на ездовом кунаркском носороге, которого за кругленькую сумму сможет прикупить любой желающий.

Ну и конечно же, как и в практически любом аддоне к MMO, максимальное число уровней повысится еще на десяток, что позволит элитным воинам **EQ2** прокачиваться дальше и оттачивать новые навыки. Также в местном храме можно появятся три новых божества.

Кредитный WoW

Каждая онлайн-игра с каждым годом находит новые и оригинальные способы пиара. Кто-то производит всякие футболки, ручки, открывалки для пива с логотипом игры. Кто-то проводит всевозможные конкурсы и акции, раздавая направо и налево ценные игровые призы.

Компания *Blizzard* решила прыгнуть выше всех остальных, заключив договоренность с *First National Bank* об внедрении в игровые массы кредитных карточек *Visa* с фирменным оформлением **Word of WarCraft.** Обладатели подобного кусочка пластика получат в подарок месяц бесплатной игры, а также кучу всевозможных игровых бонусов и скидок по мере использования карточки. Например, каждый потраченный доллар виртуально переводится в один цент, который будет отниматься от ежемесячной сумы оплаты аккаунта.

Однако на форумах игроки восприняли подобную идею не очень тепло. Многие считают, что подобной акцией компания провоцирует нерациональное использование банковских карточек, что по сути может привести к большим финансовым ямам и пустым карманам обладателей.

Чем все это закончится, пока неизвестно, однако стоит заметить, что Blizzard — не первая компания, использующая подобный пиар-прием. Компания *Electronic Arts* так же планирует выпустить фирменные, **Sims**`образные кредитные карточки, которые тоже будут выдавать обладателю постоянные игровые плюшки. Что по этому поводу думают игроки, пока неизвестно однако по последним данным уже скоро жители США и Канады смогут заполучить новый, красиво оформленный и очень ценный продукт.

Бесплатный сыр?

Молодая компания, *G4box Inc*, являющаяся разработчиком и издателем бесплатной 2D MMORPG *New Dragonraja*, решила не останавливаться на достигнутом и анонсировала новый бесплатный онлайновый проект. **Metin2** — фантазийная онлайновая игра с большим уклоном в PvP. История мира приглашает игроков посетить мир земли, которую на протяжении многих лет постоянно бомбардирует метеоритный дождь. Задача игрока заключается в исследовании подобного метеорологического беспорядка. Пройдя множество опасных и увлекательных испытаний, игрок должен в конце концов разгадать причину постоянного камнепада и по возможности использовать его в собственных целях, или же в целях своего клана. Собственно, борьба за подобные знания и станет основной причиной противоборства разных королевств и прочих игровых конфликтов. По выходу игры разработчики обещают предоставить в распоряжения игроков четыре расы, качественный сюжет, оригинальные и продуманные квесты, которые не позволят геймерам скучать и прохлаждаться. Также обещается динамичная боевая система, массовые побоища за территорию, кооперация кланов, гильдий и просто групп игроков, весьма увесистый арсенал вооружения, артефактов и еще куча всего в нагрузку. В принципе, подобные вкусности обещает чуть ли не каждый новый онлайн-проект, однако, как показывает практика, в итоге игроки получают абсолютно не то, чего ожидали, и все больше убеждаются в том, что бесплатный сыр бывает только в мышеловке.

Будущее за магией

Sibilant Interactive — московская компания, объявившая в свое время о начале разработок новой массовой многопользовательской онлайн RPG под названием **W.E.L.L. Online** недавно официально заявила о начале набора бета-тестеров для вышеупомянутого проекта. Напомним, что W.E.L.L. Online создается на графическом движке *Reality Engine*.

Многопользовательская ролевая онлайн-игра (MMORPG), в которой реализован ряд идей и ноу-хау, прежде не использованных в индустрии компьютерных игр. Мир W.E.L.L. Online не вписывается в традиционные рамки фэнтези. Местом действия игры является мир, общая атмосфера которого соответствует уровню прогресса на рубеже 20–21 веков, с той лишь разницей, что место технологии в нем заняла магия.

Все желающие могут заполнить специальную анкету, которую можно получить, обратившись по адресу **http://www.sibilant.ru/betatest.php**. Сам бета-тест пройдет двадцать седьмого июля сего года.

Космос от звезд

Многим компаниям не дают покоя лавры *EVE Online*, которая по сути является одной из лучших космических MMORPG. И вот на огромное поле под названием геймдев выходит новая команда в красивых фирменных футболках. Большинство из них уже можно назвать акулами игровой индустрии. В списках проектов, в разработке которых принимали участие эти люди, можно найти такие громкие названия, как: *World of Warcraft*, *City of Heroes*, *Dark Age of Camelot*, *Lord of the Rings Online*, *Ultima Online*. В роли капитана столь сильной команды выступает **Майкл Уоллис (Michael Wallis)** с 17-летним игровым стажем. Я думаю, не нужно долго раздумывать, чтобы понять, за проект какого жанра возьмется подобная компания?

На данный момент разработчики планируют создание новой, высокотехнологичной и оригинальной космической MMORPG. Как и в EVE Online, игрокам будет предоставлена возможность своими действиями менять саму вселенную, так сказать, самим решать, кто дол-

жен быть на вершине правления, а кто вообще не достоин жизни на просторах бескрайнего космоса. Думаю, что много говорить об оригинальном контенте, качественной графике и прочих обещаниях не стоит — все это само собой разумеется.

Релиз сего многообещающего проекта запланирован на конец 2009 года, так что всем тем, кто уже заинтересовался проектом, стоит пока подтянуть пояса и впасть в геймерскую спячку примерно года на два с половиной, так, чтоб с запасом, если что.

Вне игры

Тётя Ася приехала!

В общении с читателями частенько возникают вопросы, связанные с рекламой. Заранее скажу, что никакого влияния на наличие/отсутствие рекламы в МИКе редакторский состав не имеет — это прерогатива рекламного отдела, который тоже нельзя упрекнуть, ибо он нас снабжает финансовыми средствами. По мере возможности.

Тем не менее, не все читатели (и уж точно никто из редакции) не считают рекламу «необходимым злом». Всё зависит от качества самой рекламы — и не более того. Кто из вас не смотрел ролики из программы «*Каннских львов*» — фестиваля лучших рекламных роликов? Искусство чистой воды! Вот и в родной нам гейм-индустрии от качества рекламной поддержки во многом зависит успех игры. Ведь известно, что в отличие от фильмов, музыки и прочего интеллектуального товара, игры приносят основной доход буквально в первые две-три недели продаж, а дальше от них особой прибыли нет. А чем достигаются высокие продажи в эти самые первые недели?

На конференции **MI6: Marketing Interactive 2007** игровые маркетологи раздали «слонов» за достижения в своей области. Список номинаций (почти 50) и наград (по две — золотая и серебряная) впечатляет. Ну оно и понятно, в деле маркетинга «мало» — значит «плохо». Иначе никто и не заметит...

Итак, в «командном зачёте» победителем можно считать компанию *Activision*, представители которой покидали церемонию награждения с девятью статуэтками. Изрядная доля этих наград пришлась на кампанию по раскрутке *Call of Duty 3*. Второе место в командном зачёте за *UbiSoft* (в том числе целых три награды за *Rainbow Six: Vegas*, а именно — за логотип, упаковку и инновационный маркетинг). Третьей финишировала *Microsoft*, которая, конечно же, получила неплохой урожай по результатам рекламной кампании *Gears of War*. С такими-то бюджетами оно и не удивительно.

Мда... Это вам не реклама, переведённая «Рутой»... Впрочем, научились же у нас снимать неплохую телерекламу, значит, и игровую делать научатся. А пока пересмотрим ролик к игре *Assassin`s Creed*, который был признан лучшим пиар-роликом, и в очередной раз признаем — любим мы рекламу или нет, а она всё-таки на нас действует.

Дошли!

Думаю, многие видели снимки Берлина в первые послевоенные дни. Видели и надпись, вынесенную в заголовок этой новости. И, пожалуй, никому даже в голову не приходило назвать такую «роспись» Рейхстага вандализмом — Боже упаси. Солдаты заслужили это право своим потом и кровью, как бы шаблонно это ни звучало, и эта надпись, сложенная из корявых букв, далёких по своим эстетическим качествам от современного граффити, на самом деле находится несоизмеримо выше любого творчества. Потому что это не творчество, а самый настоящий, искренний символ Победы. И вот теперь это слово обретает новую, ранее немыслимую окраску.

Впрочем, дабы не путать кислое с фиолетовым, заменим «дошли» на «приехали». Вот, так понятнее.

Может, кто-то из вас знает об акции «*Я помню! Я горжусь!*», которая проводится в России в последние года по случаю 9 Мая. По сути это такой себе флешмоб, каждый сознательный гражданин (еле сдержался, чтобы не взять это словосочетание в кавычки) размещает на своей одежде Георгиевскую ленту — жёлто-чёрную полоску ткани, похожую на муаровую ленту самых почётных боевых наград Советского Союза. В принципе, вполне безобидная акция, если особо не задумываться. А если задуматься...

Ну кто бы напомнил уважаемым флэш-мобберам о том, что само название «Георгиевская лента» имеет к подвязкам советских орденов примерно то же отношение, что и логотип «Билайна» — и то и другое жёлто(оранжево)-чёрно-полосатое. Только Георгиевский крест — это награда царской России. А то, что в народе название «Георгиевская» всё-таки оставалось, к официальным названиям наград отношения не имеет. И сейчас, когда мало кто различает награды вековой давности, может привести к тому, что народ начнёт считать, будто солдат в ВОВ награждали Георгиевским крестом. Впрочем, давайте представим, что организаторы имели ввиду именно орден Славы, а это лишь мы по своему скудоумию прицепились к слову «Георгиевский».

Но даже в этом случае никакие аналогии приводить не нужно. Ура, товарищи! Компьютерные игры, проникающие в сознание современных масс гораздо глубже, чем память о мировых войнах, на сей раз успешно сработали в качестве увеличительного стекла, показывающего реальный мир пускай и немного искажённо, но зато крупно и отчётливо. Процитирую новость с сайта русского сервера MMO Raqgnarok Online:

«Если вы хотите поддержать эту традицию и в сказочном королевстве Рун Мидгард, то в праздничные дни подойдите к Герою Войны, который ждет вас в центре Пронтеры и получите свою ленточку. Помните и гордитесь!»

«Герой Войны» — это NPC такой, если кто не понял. На изображение оного можете полюбоваться тут: **http://www.raggame.ru/default.asp?p_ind=235.** А заодно оценить фешен-потенциал Георгиевских ленточек.

Мне нравится аниме, Ragnarok Online и я чту память как павших, так и выживших в той войне. Но, знаете ли... Вот у нас с одной стороны кавайный персонаж, которым играет 14-летний подросток, знающий о второй мировой не более школьного курса (ну и опыт Medal of Honor вперемешку с Return to Castle Wolfenstein добавим). Он надевает Георгиевскую ленточку, которая символизирует, конечно, Победу, но в первую очередь всё-таки является *муаровой лентой для очень почётного ордена в СССР — ордена Славы*. Или ещё лучше — медали «За победу над Германией». А орден такой мог получить далеко не каждый. Собственно, представьте себе с другой стороны солдата с ППШ в руках. В изорванной гимнастёрке, покрытой брызгами весенней грязи и крови (не только нацистской, но и своей). Солдата, который не ел уже пару дней, поскольку некогда — бой не прекращается несколько суток. Солдата, который получил приказ вместе с товарищами прорваться к укреплённой точке противника и таки добрался к ней... Но уже один. Только человек, который прошёл нечто подобное, мог получить тот самый орден. И это значило многое.

Задумайтесь только, из всей многомиллионной армии орден Славы первой степени получило всего 2500 человек, второй степени — 46 000, а третьей — примерно миллион...

Не знаю, что ещё сказать. Ребята, давайте всё-таки чувствовать границу, за которую переступать не стоит.

Кстати, в том же RO в честь Дня Победы появилась возможность помахать двумя флагами — российским триколором и белым стягом с двуглавым орлом (штандарт Президента России). С каких это пор оба названных атрибута стали символами Победы, я не знаю. Знаете, если даже считать, что США, Британия и остальные союзники сделали для поражения нацистов ничтожно мало по сравнению с СССР, то вспомните хотя бы о том, что... Союз состоял из 15 республик. А президента в России тогда вообще не было.

На этом фоне «установка» виртуальной копии злополучного Воина-освободителя (он же «Бронзовый солдат») в мире игры *Arena Online* выглядит... Впрочем, не нужно комментариев. Сами догадаетесь, от кого освобождал ушастых эльфиек неизвестный герой Великой Отечественной, увековеченный в полигонах и текстурах. И какое отношение всё это имеет к настоящей памяти о прошлом с непременной заботой о будущем.

Простите нас, ветераны.

Вне закона!

Что-то сегодня у меня все подзаголовки получились с восклицательными знаками. Но иначе никак. Поскольку для баланса после ядовитой новости из России необходимо предъявить не менее ядовитую из США. А вернее, из самого сердца «мирового полицая» — Техаса.

В одной из школ малой родины Джорджа Буша произошёл интересный инцидент, результатом которого стало исключение (то есть, перевод в «специализированную» школу) старшеклассника за его невинное геймерское хобби — картостроительство для *Counter-Strike*.

В чём криминал? Честно говоря, я сам не знаю, но полиция и руководство школы уверены, что созданный учеником уровень для CS, копирующий здание родной школы, приравнивается к звонку с сообщением о заложенной бомбе или террористическом нападении (исключали парня именно по этой статье).

Готовьтесь, на очереди Microsoft Flight Simulator, который учит будущих террористов атаковать гражданские здания многотонными «Боингами». Ага, а создателей фильма «Послезавтра» вообще повесить нужно. За их потаённые мечты о сносе Нью-Йорка.

Туда же, скорее всего, отправятся и сотрудники *Bethesda*, которые открыли недавно сайт **http://fallout.bethsoft.com/**, посвящённый сами-знаете-какой игре. И прямо на его заставке красуется... вид разрушенного Вашингтона (DC), а именно — Капитолийского холма. Ну, вы поняли, да?

Кстати, раз уж зацепили тему **Fallout 3**, то не могу не поведать ещё одну забавную штуку. Для озвучивания главного героя Bethesda пригласила не кого-нибудь, а самого Лайама Нисона. Если кто забыл, этот замечательный актёр сыграл в первой части Звёздных Войн учителя Оби-Вана Кеноби — Квай-Гона Джи.

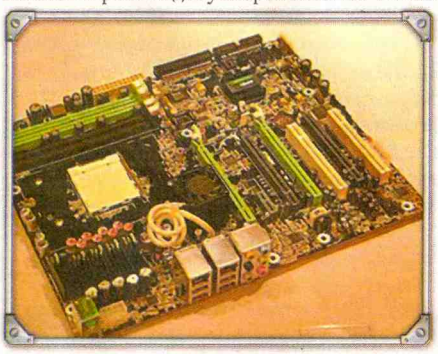
Впрочем, появления в Fallout 3 имперских штурмовиков и гунганов ждать не стоит. Принимал же участие в озвучке *Oblivion* от той же конторы товарищ Шон Бин (он же — Мистер Бин), и ничего. Думаю, его голос даже никто не узнал, хе-хе...

Не за горами уже и первый ролик. Пока что, скорее всего, не геймплейный, но у Bethesda явно кое-что есть «напоказ». Это вам не *Interplay*, который со своим (а теперь уже не своим) *Fallout Online* замахивается на 70 миллионов, а ударить даже на копейку не может.

Железные новости

Agen`ая инженерия

На пресс-конференции в Монтерее **AMD** рассказала о высокопроизводительных системах для требовательных пользователей **Agena FX** на базе четырехъядерных процессоров. Agena — новое «оружие» AMD на рынке производительных рабочих станций и настольных ПК, которое активно разрабатывается в лабораториях компании. Система Agena FX на показе комплектовалась парой видеоускорителей на AMD



R600 и памятью DDR2-1066 МГц. Отмечается, что Agena FX — настольный вариант системы на базе четырехъядерных процессоров Opteron «Barcelona». Выпуск Agena FX намечен AMD на срок немногим более поздний, чем систем на Barcelona, дабы не создавать внутреннюю конкуренцию своим же продуктам. Ожидается, что они все же появятся на рынке в середине этого года. Hammerhead — односокетная система, вариант Agena FX, показанная в Монтерее. Кроме нее была продемонстрирована и двухсокетная Wahoo, которая, собственно, и является восьмиядерной. Вероятно, ее и будут противопоставлять Intel V8. Особых подробностей касательно конфигурации Agena FX не сообщается. По неподтвержденным данным, в ней будут устанавливаться 2.9 ГГц процессоры. Никакими результатами тестирования (даже предварительными) AMD с присутствующими на конференции не поделилась, сохраняя интригу... или по каким-то другим причинам. Единственное, что было показано — процесс перекодирования 720p видео. На Agena FX он происходит в режиме реального времени. При этом, как сообщается, одновременно задействуются все 8 процессорных ядер системы.

Источник: *iXBT*

Святая Роза

Компания **Intel** официально объявила о выходе в свет давно ожидаемой новой мобильной платформы **Centrino Pro (Santa Rosa)**. Несколько затянутый анонс — а слухи о готовности платформы циркулировали в сети уже несколько месяцев — привел к тому, что большинство ведущих производителей переносных компьютеров, таких как Sony, Lenovo, Fujitsu, ASUS и Hewlett-Packard, уже успели представить новые модели своих продуктов, собранные на базе упомянутой платформы. Фундаментом Santa Rosa выступает набор системной логики Intel Mobile 965 Express (PM965), который

представляет собой адаптированный под мобильные нужды чипсет Intel 965 Express (Broadwater), появившийся в настольных системах в прошлом году. Северный мост PM965 работает в паре с южным ICH8M, обеспечивающим поддержку 10 портов USB 2.0, трех портов SATA 3 Гбит/с, Gigabit Ethernet и шесть линий шины PCI Express x1. Также есть поддержка технологии Active Management Technology 2.5 (AMT 2.5). Для ноутбуков, не использующих дискретные графические решения от NVIDIA и AMD, предложен вариант интегрированного видеоядра GMA X3100, работающего на частоте 500 МГц, совместимого с продвинутым интерфейсом Windows Vista Aero Glass. Мозгом и основной производительной силой Santa Rosa являются процессоры Core 2 Duo T7xxx (Merom), произведенные согласно нормам 65-нм технологического процесса и поддерживающие частоту системной шины 800 МГц. Новые функции, такие как усовершенствованная технология энергосбережения (Enhanced Deeper Sleep) и динамическое изменение частоты системной шины (Super Low Frequency Mode, Super LFM), призваны значительно снизить энергопотребление процессоров во время простоя. Несмотря на то, что большинство производителей переносных компьютеров все еще предпочитают использовать в своих продуктах адаптер беспроводной связи Intel PRO/Wireless 3945ABG, Santa Rosa предложит в их распоряжение новый вариант — Intel Wireless Wi-Fi Link 4965AGN Draft-N, поддерживающий беспроводной протокол 802.11 Draft-N с теоретически возможной скоростью передачи данных до 300 Мбит/с. Еще одна особенность новой платформы заключается в использовании технологии Intel Turbo Memory (Robson), предоставляющей возможность производителям устанавливать на ноутбуки от 512 до 1024 Мб выделенной флэш-памяти NAND для хранения системных и часто используемых файлов с целью увеличения производительности, ускорения процесса загрузки операционной системы и снижения энергопотребления.

Источник: *3D News*

EVGAника

Компания **EVGA** анонсировала сегодня пару новых акселераторов топ-уровня: **e-GeForce 8800 Ultra Superclocked** и **e-GeForce 8800 Ultra KO**, которые имеют более высокие частоты, чем версии GTX и Ultra. Параметры адаптеров EVGA e-GeForce 8800 Ultra Superclocked / KO:

- ✓ Графический чип: NVIDIA GeForce 8800 GTX
- ✓ Шина PCI Express
- ✓ Память: 768 Мб, GDDR3
- ✓ Частота чипа: 655 МГц / 636 МГц
- ✓ Частота памяти: 2250 МГц
- ✓ 128 потоковых процессоров
- ✓ Пропускная полоса памяти: 108.6 Гб/с
- ✓ DirectX 10, Shader Model 4.0
- ✓ Разъемы: 2 × DVI-I, HDTV + TV-Out
- ✓ Разрешение картинки: 2560×1600 точек
- ✓ Поддержка стандарта HDCP
- ✓ 6-контактный разъем питания
- ✓ Поддержка NVIDIA SLI
- ✓ P/N:768-P2-N885 и 768-P2-E885 (США/Европа)

Стоимость версии e-GeForce 8800 Ultra Superclocked составляет $900 в США и 900 евро в Европе. Модель EVGA e-GeForce 8800 Ultra KO оценена немногим дешевле — $860/860 евро соответственно.

Источник: *iXBT*

Быстрый и живой

Компания **Hitachi Global Storage Technologies** сообщила о выпуске новых жестких дисков для ноутбуков **Travelstar 7K200**, вмещающих до 200 Гб данных. По заявлениям производителя, накопители Travelstar 7K200 на сегодняшний день являются самыми емкими и быстрыми винчестерами с диаметром пластины 2.5 дюйма из всех, доступных на рынке. Скорость вращения шпинделя новых жестких дисков составляет 7200 оборотов в минуту. Среднее время поиска в режимах чтения и записи информации равно 10 мс и 11 мс соответственно. Накопители выдерживают нагрузки до 350g в течение 2 мс в рабочем режиме и до 1000g в течение 1 мс в отключенном состоянии. Для подключения к компьютеру используется интерфейс Serial ATA. Заявленный уровень шума не превышает 25 дБ в режиме простоя и 29 дБ в режиме чтения/записи. Опционально винчестеры могут оснащаться аппаратной системой шифрования данных Bulk Data Encryption. В настоящее время установку жестких дисков Travelstar 7K200 объемом 200 Гб за дополнительную плату могут заказать покупатели ноутбуков Dell линейки XPS, а также покупатели любого из портативных компьютеров Alienware. Более того, модели XPS M2010 и Aurora m9700 могут оснащаться сразу двумя винчестерами Travelstar 7K200 суммарной емкостью 400 Гб. В рознице новые накопители появятся летом и будут стоить около $250. Согласно прогнозам аналитиков Hitachi, в 2010 году на долю винчестеров для ноутбуков со скоростью вращения шпинделя 7200 оборотов в минуту будет приходиться порядка 40% от общего объема рынка 2.5-дюймовых жестких дисков. В настоящее время данный показатель составляет примерно 10%.

Источник: «*Компьюлента*»

Адреса источников:

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

Не іде?! Не вистачає?! Замало?!
Тобі потрібна... МОДЕРНІЗАЦІЯ!
-наша спеціалізація!
ПрагмаТех
457-5720 453-0258
вул. Виборзька 41
пн.-пт. 10-14/15-19, сб. 11-15
Більш ніж 5 років на ринку!

Мобильные новости

Смартфон+джойстик= игровая приставка

Все мы когда-то играли в игры на приставке Денди. В Интернете появились фотографии устройства под названием **Century Sutra 1688**, которое поможет освежить эти воспоминания.

Новинка представляет собой симбиоз КПК, игровой приставки и телефона. Устройство поставляется в комплекте с полноценным геймпадом, в который можно вставить телефон, что существенно повышает комфортность игрового процесса.

При покупке Century Sutra 1688 пользователь получит в комплекте компакт-диск, на котором находятся более чем полторы тысячи игр. Сам эмулятор *NES* (Nintendo Entertaiment System) предустановлен в аппарате. Игры загружаются и размещаются на карту памяти формата microSD.

Century Sutra 1688 оснащен 1,3-мегапиксельной камерой, фронтальной VGA-камерой и 3-дюймовым сенсорным дисплеем.

Одной из примечательных особенностей данного устройства, является возможность вставить две SIM-карты одновременно. Есть ли в устройстве два радиочастотных тракта пока неизвестно.

Приобрести это чудо техники можно по цене $125.

Источник: «*мАбила*»

Новая версия мобильной Java от Sun

На конференции *JavaOne* компанией *Sun* были представлены новые продукты основанные на технологии Java. JavaFX охватывает разработку разнообразных продуктов в различных устройствах.

JavaFX Mobile — мобильный вариант новой JavaFX технологии. JavaFX Mobile нацелена на контент-провайдеров и должна способствовать разработке приложений для мобильных телефонов и интернет-базирующемся контенте.

JavaFX Mobile позволит унифицировать приложения, создающиеся для телефонов с поддержкой Java, а также уменьшить время разработки приложения. Разработчики также заявляют, что приложения приобретут бОльшую кроссплатформенность.

Дополнительно компанией Sun был представлен **JavaFX Script** — язык сценариев для создания богатого контента и приложений (RIA), которые в состоянии работать на разнообразных устройствах под управлением Java, начиная от мобильных телефонов до браузеров и плееров дисков Blu-ray.

Альфа-версия JavaFX Script доступна для загрузки на **openjfx.dev.java.net**. Продукт будет доступен по OEM лицензии.

Источник: «*мАбила*»

Firefox мобилизируется

Браузер *Operamini* предоставляет полноценный веб-серфинг для миллионов пользователей мобильных устройств, оснащенных Java. Желая занять свое место под солнцем, разработчики довольно популярного браузера Mozilla Firefox занялись разработкой собственного приложения.

Ими была представлена версия web-браузера с открытым кодом, предназначенного для мобильных устройств, под названием **Minimo 0.2**. Работает приложение под операционной системой Windows Mobile 5.0.

Браузер обладает неплохим пользовательским интерфейсом, занимает довольно небольшой объем дискового пространства, поддерживает закладки и поиск. Помимо этого в Minimo реализована поддержка GPS.

Однако будущее проекта неизвестно, так как сами разработчики заявляют, что не могут уделять ему достаточно времени. Нам же остается только ждать развития событий.

Источник: «*мАбила*»

Мобильник? В мусорник?

В рижском салоне торговца мобильными телефонами *Perkons un Deli* торжественно открыт пункт бесплатного приема на утилизацию старых сотовых телефонов. Владелец компании заявил, что услуга в первую очередь будет пользоваться спросом у корпоративных клиентов, которые регулярно обновляют свой «технологический парк» и обращаются с просьбами забрать их старые аппараты.

Организация *Latvijas Zalais punkts* (LZP) в сотрудничестве с оператором *LMT* начала сбор устаревших мобильников для дальнейшей утилизации. Сеть пунктов приема создана в 32 салонах торговцев Perkons un Deli и Tigra в 17 латвийских городах.

По латвийскому законодательству поставщики электротоваров обязаны обеспечить сбор и утилизацию старой техники. Причем объем собранного старья не должен быть меньше 15% от числа ввезенных аппаратов. И LZP помогает своим клиентам, в число которых входит LMT, решить эту проблему.

Сдать телефоны «на точку» пользователи могут бесплатно. Никакого бонуса за этот жест доброй воли им не полагается. В салонах размещены пластмассовые контейнеры, все добро из которых потом отправляется на переработку на литовский завод EMP Recycling.

На торжественном открытии пункта утилизации в контейнер выкинули около тридцати мобильников. Некоторые — еще вполне рабочие.

Источник: «*Сотовик*»

Популярность SMS-общения возрастает

Кто-то считает, что текстовые сообщения очень важная составляющая мобильной связи, а кто-то — что это малополезная функция телефона. Как же обстоят дела на самом деле?

Как показал опрос, проведенный среди корейских подростков в возрасте от 15 до 19 лет, служба коротких текстовых сообщений для них очень важна и нужна.

В среднем корейский тинэйджер отсылает 60,1 SMS в день. Причем наблюдается тенденция увеличения этого показателя, так как аналогичный опрос, проведенный ранее, давал результат 59,5 SMS в день.

Люди постарше не так заинтересованы в текстовых сообщениях. Категория людей попадающих в возрастную группу от 20 до 24 лет отсылают 30,9 SMS в день.

Теперь становится понятно, почему в этой стране постоянно ставятся рекорды по скорости набора текстовых сообщений на мобильном телефоне.

Как следствие, у многих жителей начал развиваться кистевой туннельный синдром — это профессиональная болезнь людей, которым приходится много работать с клавиатурой или компьютерной мышью.

Источник: «*мАбила*»

Там, за поворотом...

Компания *FlySoft* совместно с компанией «*Зеленый Остров*» разработала мобильный интеллект-тренажер **«Поворот»**.

«Поворот» — третье упражнение из популярной программы «*Интеллект-тренажер-1*», адаптированное для мобильных телефонов («*СуммаXOD*» и «*ПараXOD*» были представлены осенью 2006 года). Задание, которое предстоит пройти пользователю, простое, но эффективное. Нужно представить себя пассажиром в машине и на каждом перекрестке угадывать, в каком направлении поедет водитель. За кажущейся абсурдностью и нелогичностью упражнения скрыто обращение к подсознательному потенциалу личности, где и рождается интуиция. Достигнутые успехи можно увидеть на графике результатов.

Источник: «*Сотовик*»

Адреса источников:

www.mabila.ua

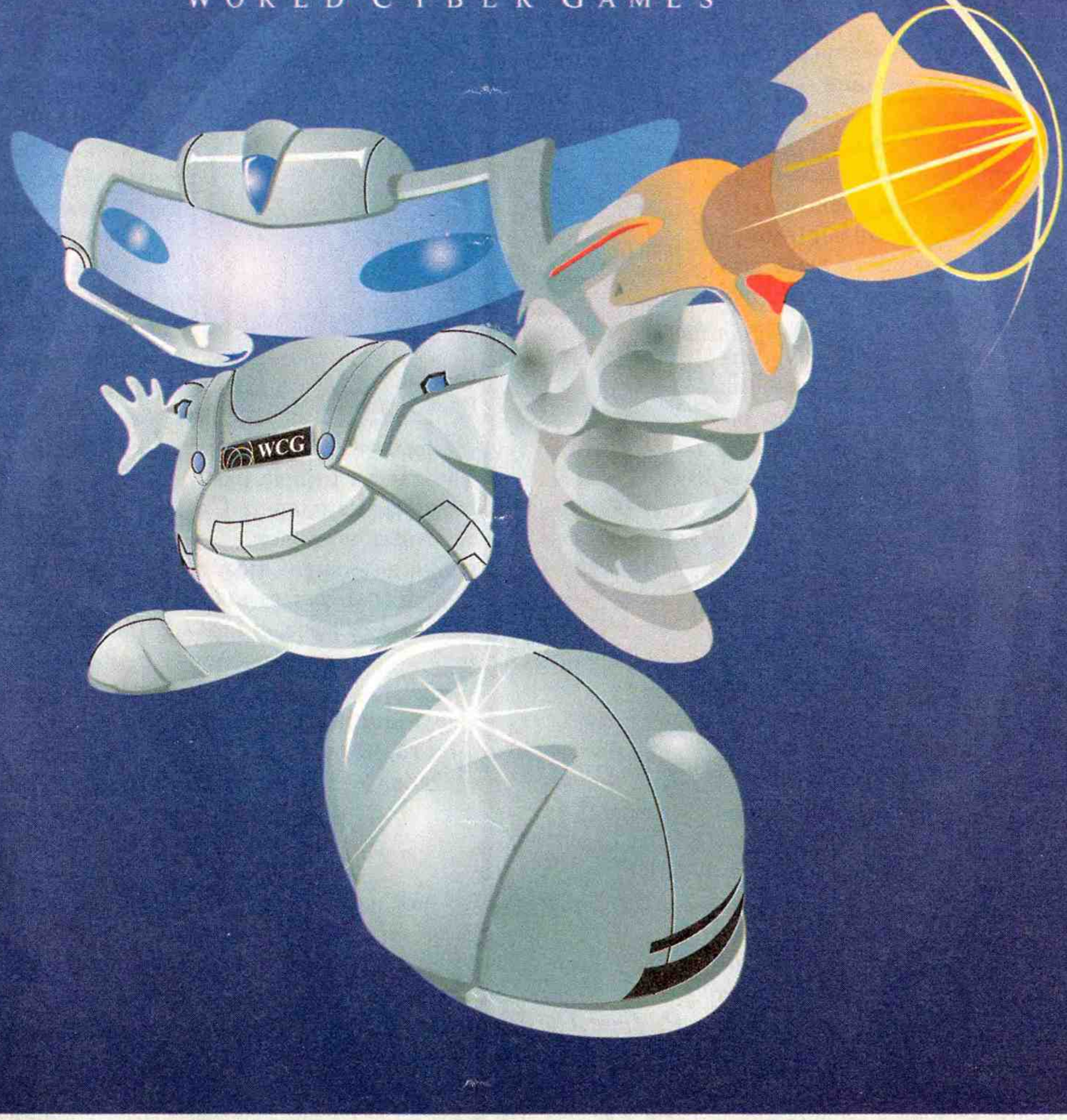
www.sotovik.ru

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

Fres

LOST PLANET
EXTREME CONDITION

Разработчик/издатель: Capcom
Жанр: TPS
Системные требования: не объявлены
Дата выхода: июнь 2007 г.

Уже который год на многих игровых ресурсах можно наблюдать одну и ту же картину — беспощадное противостояние консольщиков и писишников. Противостояние глупое, никому не нужное, ведь от брызгания слюной на форумах хороших игр больше не станет ни на одной из платформ.

В последние месяцы «холивор» вроде бы поутих — но совсем недавно разгорелся с новой силой. Всему виной издательство **Capcom**, нежданно-негаданно решившее повернуться к PC-рынку лицом. Японцы, похоже, всерьез вознамерились сменить ориентацию с консолей на мультиплатформенность, о чем не преминули заявить (сейчас компания как раз перестраивает свои подразделения для *заточки* основных тайтлов одновременно под персоналки и консоли нового поколения). Причем анонс *Devil May Cry 4* оказался лишь первой ласточкой. Под ручку с Данте к нам в гости заглянет **Lost Planet** — один из самых ярких коробочных проектов последнего времени (шутка ли — около полутора миллионов проданных копий). Давайте же поглубже покопаемся во внутренностях этого диковинного зверя...

Действие игры разворачивается на планете E.D.N. III, которую человечество активно пытается колонизировать. Сему благородному процессу активно мешает местное население, акриды — громадных размеров насекомоподобные твари, которым ну очень не понравилось появление на планете человека. И называться бы сюжету клоном «Звездного Десанта», если бы не одно «но» — планетка-то почти полностью покрыта льдом и для жизни мало пригодна. Мдя, других вариантов, видимо, не было, раз люди решили колонизировать такой захудалый мирок. Решение проблемы находится достаточно неожиданно. Если быть более точным, то оно само находит колонистов в виде акридов, регулярно нападающих на поселения. Оказалось, что испускающие ярко-красный свет зоны на телах жуков — ничто иное, как резервуары, в которых накапливается живительная тепловая энергия. Люди довольно быстро научились добывать ее из тел поверженных врагов и использовать для «сугреву» и скоростного зализывания ран.

Несмотря на некоторые параллели со всем известными произведениями, предыстория не так уж и плоха, местами даже оригинальна. Однако же завязка основной сюжетной линии отчетливо попахивает тухлятиной — еле живого и практически ничего не помнящего, героя находят посреди ледяной пустыни. Он может вытащить из глубин памяти совсем немногое — свое имя (Вэйном кличут) и то, что его отца убил какой-то здоровенный жук. А раз так, то нужно идти мстить. Дальше, думаю, можно не продолжать...

Но все же Lost Planet — экшен, и от сюжета здесь не требуется особых изысков. Главное, чтобы сам процесс был интересен. А он, судя по отзывам игравших в коробочную версию, — просто ураган! Геймплей аркаден «по самое не могу», но это должно только добавить драйва — мы бежим вперед и стреляем, стреляем и бежим вперед. Полюбоваться окрестностями, конечно, можно, но это нежелательно и даже противопоказано — на поверхности планеты ужасно холодно и запас термальной энергии постоянно убывает, согревая тело героя. Именно поэтому придется не стоять на месте, а постоянно двигаться вперед. В бою полоска живительной энергии начинает убывать в несколько раз стремительнее — раны залечиваются не за «спасибо», но и запас за счет убитых пополняется достаточно быстро.

Уже упоминалось, что у каждого аркида на теле есть зоны с повышенным содержанием энергии, они же по совместительству являются самыми нежными и слабо защищенными — стоит лишь продырявить тоненький слой хитина, как холод, добравшись до внутренностей твари, в момент превратит ее в ледышку. Останется только стукнуть прикладом.

У ребят из Capcom, видимо, отлично работает фантазия. Придуманный ими бестиарий впечатляет — здесь есть все, от тривиальных с виду личинок и сороконожек до особей, которые мало поддаются описанию, это нужно видеть. Причем поражает не только внешность, но и размеры — редкий супостат не дотягивает до размеров многоэтажки. Естественно, бороться с такими громилами нужно соответствующими методами. Для этого в наше распоряжение попадут Vitel Suits — боевые роботы, разработанные специально для борьбы с жуками и не уступающие им в размерах. Заполучив себе такого меха (некоторые из них, к слову, способны трансформироваться), игрок заметно теряет в скорости, но приобретает колоссальную огневую мощь. А вот ассортимент оружия, предлагаемый Lost Planet, до боли стандартен — автомат, снайперская винтовка, гранаты. Словом, ничего интересного.

Испытывать сей арсенал придется не только на насекомых, но и на двуногих собратьях, которые в очередной раз что-то не поделили и теперь, экипированные по последнему слову техники, представляют не меньшую опасность. Но наш герой тоже не лыком шит, обучен акробатическим приемам и, не стесняясь, использует кошку, при помощи которой можно и от атаки уйти, и жука оседлать.

Графическая оболочка вызывает смешанные чувства, ведь несмотря на то, что игра — гость с Xbox 360, визуальный ряд иначе как обычным не назовешь, на PC такое было видено не раз. С другой стороны, хоть детализация и не вызывает бла-

говейного трепета, зато Lost Planet может козырнуть спецэффектами — уж они-то удались на славу, о чем красноречиво свидетельствуют ролики. К тому же Capcom клятвенно обещает доработать графику и даже добавить поддержку DirectX10. Будем надеяться, что так оно и будет, ведь после смены курса компания должна особо тщательно отнестись к переносу игры на PC, дабы мы не получили кривые порты а-ля DMC3 или недавний Resident Evil. Ожидается также высокая интерактивность окружения — с землей сравнять можно если не все, то очень многое.

Lost Planet — интереснейший проект. Не зря же консольщики размели игру с прилавков. Ждем...

Разработчик: The Farm 51
Издатель: Cenega Publishing
Жанр: shooter
Системные требования: пока неизвестны
Дата выхода: 1-й квартал 2008 г.

Алексей Тур aka leprecon leprec@rambler.ru

NecroVisioN

Во славу Painkiller`a!

Первая мировая война. Война окопов. Позиционная война. Война, в которой из-за одного неправильно истолкованного приказа не была полностью завоёвана Франция. Война, не выигранная Германией только лишь из-за переоценки собственных сил. Кровавая война. Мы многое знаем о ней. Многое, но не всё. Далеко не всё.

В то время, как подошвы немецких сапог сотрясали земли Европы, под этими самыми землями происходило нечто страшное и ужасающее. Толпы демонов наполняли подземные катакомбы, готовясь вырваться на поверхность. Запах крови, стоны умирающих, агония сотен тысяч человек давали им такую силу, о какой они даже и не думали ранее. Человечество зависло на таком краю такой пропасти, что Великому Кайзеру даже и не снилось в его сладких снах. Только лишь армия вампиров — смертельных врагов демонов, сдерживала последних от широкомасштабного вторжения на земли жалких людишек. Но сил у вампиров становилось всё меньше и меньше, а демоны напирали всё сильнее и сильнее.

Однако это лишь часть истории. Основная завязка наступает тогда, когда молодой и ничего не ведающий американский солдат вступает в Британскую армию, дабы своей силой, доблестью и верой в демократию заставить милитаристических немецких агрессоров побросать оружие и мирно уйти в свои дома, пить пиво и жарить колбаски. Но не тут-то было. Случайно встреченный им вампир раскрывает молодому герою глаза на только что пристреленного им демона. Поразмыслив пару секунд, американец понимает — вот она, цель всей его жизни — освобождение целого мира от нечестивых оккупантов, которые даже не знают такого слова, как демократия. Он резво хватает в руки аутентичное оружие времён первой мировой войны, разживается технологией next gen и направляется на другую войну — войну за всё человечество.

Вот такой завёрнутый сюжет обещают нам польские ребята из польской конторы *The Farm 51*, в своей, несомненно, польской игре **NecroVision**. Настроены они серьёзно, Painkiller в их душах и сердцах, а пиар-машина не даёт сбоёв. Давайте немного попиаримся вместе с ними.

И снова в драйв?

Ну что господа офицеры, заждались бешеного драйва, заскучали по мясному экшену, сжали руки в ожидании бешеной молотилки? Готовьтесь, камрады стрелки, ибо ваше время настаёт! Точнее, настанет. Не очень скоро, конечно, в году эдак 2008-ом, но настанет. Непременно настанет. Польские ребята настроены серьёзно, очень серьёзно. Они хотят заработать много денег и знают, как это можно сделать. Развитая боевая и магическая системы, футуристическое оружие, артефакты, а также красочные подземные уровни мира демонов и вампиров — вот то сладкое, что обещают нам господа разработчики. И, судя по скринам, у них всё получится. По крайней мере, я на это надеюсь и уповаю. Судите сами — возьмите любой скриншот и внимательно посмотреть на него — старый добрый Убийца Боли восстал из пепла. Не стоит ждать продолжения главного мясного шутера, когда оно ещё будет, а тут вон, фактически, на подходе принципиально новая и свежая игра. Конечно, может, до 2008 года случится чудо — второй «Пэйн Киллер» покажет своё лицо, и мы временно забудем вообще обо всём, но это пока неизвестно. Пока мы можем лишь только предполагать. Предполагать и смотреть. Смотреть, как немецкие солдаты с огромными винтовками мерно прохаживаются вдоль окопов, как их мёртвые костяки, нелепо пошатываясь, надвигаются на главного героя один за другим, как огромные боссы уровней грозно вскидывают своё оружие, а демонические скаты рассекают мрачное небо первой мировой войны. Впервые за долгое время при взгляде на скриншоты готовящейся к выходу игры, у меня не возникает скептицизма. Может быть, я старею :)? Ну да ладно, как бы то ни было — безостановочное бешеное «мясо» нам гарантировано — это точно. Ужасающее месилово в горниле первой мировой войны — бойня в бойне, если можно так сказать. Вампиры на время войны с демонами стали вашими союзниками. Однако, когда закончится война, кем они станут людям? Тем же, кем и были — охотниками за свежей человеческой кровью, ночным народом, которым пугают маленьких детей, или, может, они захотят большего? А может, предадут уже во время решающей схватки? Кто знает, кто знает, тем более, что по обещаниям всё тех же господ разработчиков, в финале главный герой сам превратится в демона. Бу-га-га, посмотрим тогда на этих вампирчиков! А потом и на этих людишек!

Вывод

Игра должна получиться на уровне. На настоящем «мясном» уровне. Графика, звук, физическая модель, я думаю, всё это будет сделано добротно. Не знаю, получит ли игра славу и признание уровня Painkiller`a, но уверен, что равнодушными она нас не оставит. Так что, господа камрады, выношу свой вердикт — игру стоит ждать, и можно надеяться, что она получится. Лично я, почему-то, в этом не сомневаюсь.

The Maks

Geneforge 4 REBELLION

Разработчик: Spiderweb Software
Жанр: классическая РПГ
Системные требования: не объявлены
Официальный сайт: www.spidweb.com/geneforge4

Вот так оно бывает: думаешь, что круто в чем-то *шаришь*, а потом это крутое приходит к тебе, а что с ним делать — непонятно. Начинаешь смотреть, вертеть, пробовать на вкус, а «понятность» так и не появляется. Вот и я так же — всеми своими действиями показываю, что круто *шарю* в РПГ и обожаю старые добрые хиты прошлого, которые с корявой графикой и тысячей страниц диалогов, а потом приходит какая-нибудь игра, соответствующая всем этим требованиям настоящего ролевика, и полностью выбивает тебя из колеи, переворачивая мировоззрение от хардкорного к казуальному. Не навсегда, конечно, но надолго.

У меня сейчас как раз проходит такой период. А началось все с того, что я зашел на сайт **CRPG.ru** и в колонке новостей увидел заметку о выходе новой «олдскульной» РПГ. Про нее и написан данный материал. Мне тогда стало очень интересно, что же это за проект такой, поэтому я скачал установочный файл (об этом немного ниже) и решил посмотреть на его содержимое...

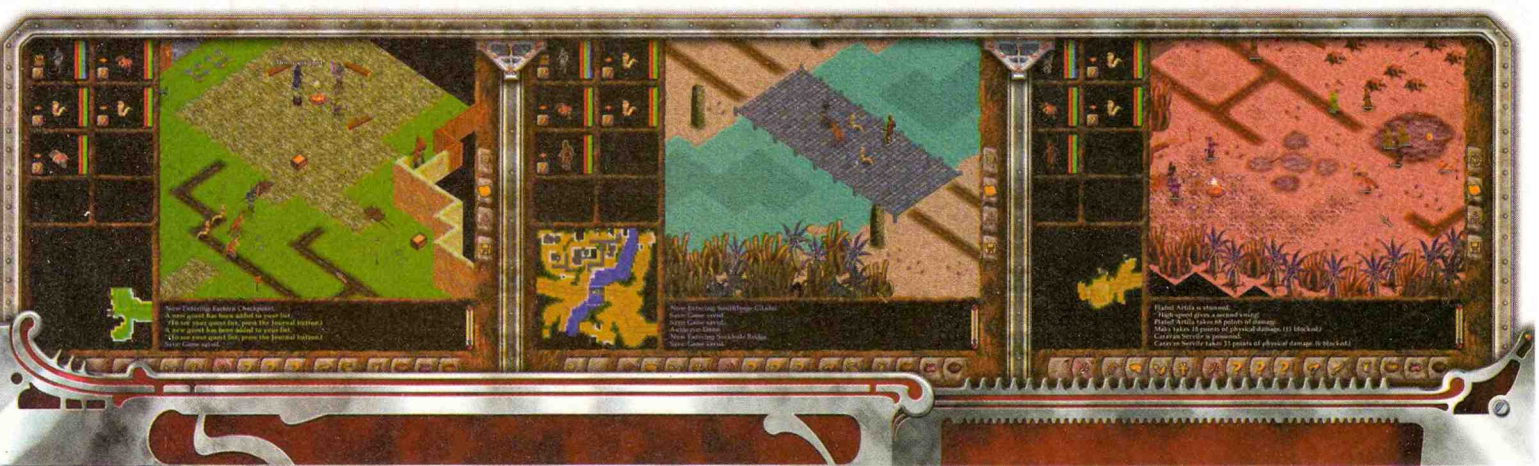
Следует еще заметить, что данная статья тоже не совсем «нормальная», ибо полноценным обзором ее назвать нельзя, а превьюхой — язык не повернется. Почему? Дело все в том, что игра в обыкновенной дисковой версии не распространяется (а толку-то, инсталлятор большущего «демо» всего 26 метров весит) — только через Интернет. А так как разработчику (да-да, вы не ослышались — игру разрабатывал один человек) и двум финансовым «помощникам» тоже кушать хочется, а на Канары слетать — тем более, то за Genforge 4 придется платить 28 баксов. «Ого!» — скажете вы. Вот и я сказал «ого», когда впервые увидел. Поэтому-то мне и стало интересно, что же такое представляет из себя проект, что за него требуют такую немаленькую для нашего человека сумму. Лично я не разбираюсь в ценах на игры на Западе, но стоимость этой игры мне кажется слишком высокой для продукта, разработанного одним дядькой. Слава Богу, что урезанная версия игры доступна для скачивания бесплатно, а вот за активацию полного варианта придется выложить червонец. Вот о достоинствах этого небольшого, но бесплатного кусочка мы сегодня и поговорим, пытаясь определить, стоит проект своих денег или нет.

Geneforge 4: Rebellion позиционируется как классическая РПГ с хорошим отыгрышем роли и нелинейным сюжетом (насколько Максу известно, нам предлагают несколько различных концовок). Но самым интересным мне все же показался сеттинг игры. Вроде бы обычное фэнтези, но в то же время разработчики смогли сделать его хоть немного выделяющимся из сотен похожих между собой проектов.

В общем, так. Создатели (shapers) были самой древней и могущественной магической сектой мира Террестии. Они обладали даром творить жизнь. Они могли создавать колдовских существ с помощью магии и различного «сырья», используя их потом как для бытовой работы, так и в качестве мощной военной силы. Они проводили годы, изолировавшись от окружающего мира в своих лабораториях, изучая сами принципы «жизни», чтобы научиться придавать собственным творениям те или иные качества, необходимые для самых разных целей. Скрытности же шейперов не было предела, поэтому за любые попытки прикоснуться к их знаниям без разрешения можно было легко распрощаться с головой. По вполне понятным причинам, многие создателей боялись и на дух не переваривали, поэтому однажды и началось восстание. Завистливые люди, жаждущие разделить силу творцов, и сами существа, явившиеся на свет с их помощью, решили устроить революцию во благо всех народов и освободить созданий от рабства.

Застав зажравшихся магиков врасплох, повстанцы успели захватить всю восточную Террестию, пока мастера создателей разбирались в происходящем. Но потом ситуация кардинально изменилась. Шейперы перегруппировались и начали уверенно теснить восставших обратно. Революционеры понесли большие потери и оказались не в состоянии противостоять всей мощи империи (прямо какие-то Звездные Войны получаются :)). Сейчас им очень нужны новобранцы, и одним из них станет... знаете, кто? Правильно, в один прекрасный день вы покинули свою деревню и отправились в секретный лагерь повстанцев, где вас обучали боевым и магическим навыкам, подготавливая к судьбе творящего жизнь. А сейчас дорога ведет к южному оплоту восстания — крепости Southforge, где главный герой должен будет пройти обряд, полностью «открывающий» в нем дар создателя...

Вот такая вот завязка сюжета. В принципе, он в игре достаточно неплох, хотя звезд с небес и не хватает. Да и обещанная нелинейность тоже присутствует — шейперы так и норовят перетянуть вас на свою сторону. Кстати, все оказывается не так просто, как может выглядеть на первый взгляд, поэтому однозначно сказать, кто здесь хороший, а кто плохой, не выйдет. Вся же интересность сеттинга состоит в том, что магические создания встречаются тут сплошь и рядом. Они могут иметь самые непредсказуемые формы, вроде говорящих мозгов или живого корабля, да и многие бытовые приспособления — объекты живой природы. Даже половина обычных с виду людей является потомками рабов шейперов. Главному герою тоже придется создавать себе магических спутников, которые реально помогают в бою. Только учтите, мана, истра-



ченная на акт творения, не восстановится, пока жив ваш помощник, — дабы не предоставлять читерского шанса сразу же создать себе эдакий легион чудовищ.

Если вы плохо знаете английский язык, то проект вам явно противопоказан, ибо вряд ли кто-то возьмется за перевод этой игры. А читать придется очень много, ведь помимо реплик персонажей львиную долю диалогового текста занимают описания эмоций, местности и других мелочей, не поддающихся графическому исполнению. Лично я достаточно хорошо знаю инглиш, но и то пришлось заглядывать в словарик каждые пять минут, так как неписи рассказывают много интересного, и пропускать это мимо ушей (то есть глаз) — просто грех. Поначалу, правда, объёмные диалоги немного утомляют (скорее всего, из-за постоянной возни с переводом), но после того, как вы выйдете из цитадели и начнете, грубо говоря, воевать, все игровые аспекты станут гармонично дополнять друг друга.

Не стоит ожидать от Geneforge и прекрасной графики. Дочитав статью до этого места, уже вполне можно было бы сделать вывод о том, что она находится на уровне «Фоллаута», если не ниже, хотя поддержка высокого разрешения очень радует. Типов анимации в игре два: движение и бой. И если на каждый вид оружия приходится аж один вид удара, то с передвижением дело обстоит еще хуже: когда персонаж идет, создается такое впечатление, что у него в заднице застрял какой-то большой и очень тупой предмет — прямо смешно становится, честное слово! Если хотите поднять какую-то каку с земли, не ожидайте, что этот корявенький человечек будет наклоняться или хотя бы создавать иллюзию «поднимания». Специально для этого придумана такая вот хитрость: вы нажимаете на кнопочку Take Items и на весь экран открывается меню, в котором мы можем видеть все валяющиеся в данной области предметы. Понравившиеся вещи можно перетащить в инвентарь, но во время проведения этих операций главный герой останется стоять на месте аки столб, а после закрытия окошка все добро исчезает с земли и появляется в карманах нашего протеже. Видно, это какая-то уникальная магия этого мира. Надетые шмотки никоим образом не отображаются на моделях неписей, поэтому на протяжении всей игры вы будете созерцать у людей одни и те же пять типов внешнего вида, которые соответствуют классам персонажей, с очень редкими исключениями. Все проявления ландшафта и архитектура помещений имеют прямоугольно-квадратную форму, деревья и прочая растительность тоже растут прямоугольными рядами даже в самых диких местах, как будто по Террестии бродит толпа сдуревших садоводов, обремененных целью превратить весь мир в огромный ботанический сад с ухоженными дорожками.

Да, видно, отвык я уже от старых игр, поэтому и начал сильно придираться. Но ничего, сейчас светлая сторона Макса выступит в защиту графического исполнения игры. Вы помните, что я говорил насчет количества разработчиков Geneforge 4? Так вот, как для проекта, созданного одним человеком, визуальная часть выглядит весьма прилично — чувствуется, что к работе подходили со всем старанием и любовью. Грамотный дизайн уровней, отсутствие нагромождений ненужного барахла, символизирующего окружающий ландшафт, и другие мелкие детали явно свидетельствуют об усилиях, приложенных, чтобы сделать мир как можно красивее даже при очень скромных возможностях движка. За это мистеру Джефу Фогелю огромный респект.

Как я уже упоминал, классов персонажей нам предоставляется ровно пять штук: warrior, infiltrator, shock trooper, servile и lifecrafter. Отличаются они в основном только начальными характеристиками, поэтому, даже играя воином, я сумел сделать из него более-менее приличного мага. Из всех классов заметно выделяется только один — слуга, ибо он, по сути, является не человеком, а таким же «созданием» шейперов, как и разные монстры. Повышения уровня происходит по стандартной схеме — с помощью набора определенного количества очков опыта. На каждый level up мы получаем по пять очков навыков, которые можно вкладывать как в характеристики (сила, ловкость, интеллект и выносливость), так и в умения, которые разбиваются на несколько групп: боевые, магические, «созидательные» и общие. В каждой группе находится по три-четыре навыка, среди которых единственным совершенно бесполезным мне показалась «удача», да и то — скорее всего, по привычке. Еще стоит отметить, что цена повышения любого умения увеличивается в соответствии с вашим усердием при его прокачке, поэтому специалиста на все руки сделать никак не получится.

А теперь мы подходим к очень интересной (правда, совсем не оригинальной) фишке, заставляющей как следует поломать голову в процессе прохождения игры, — наши создания повышают уровень вместе с главным героем. Чем круче становится спутник, тем больше маны требуется на его «удержание» рядом с собой. То есть, в один прекрасный момент вы можете оказаться перед выбором: ходить ли с толпой первоуровневых монстрячков или оставить двоих, но хорошо прокачанных? А если их убьют, то шансов воскресить заботливо выхоженных питомцев уже не будет. А бывает еще так, что из-за большого количества созданий у вас не останется сил даже на самое простейшее заклинание (кстати, в игре мана бывает двух видов, и разные заклятья тре-

буют разного количества оных). В общем, баланс проработан достаточно хорошо, поэтому каждый найдет себе вариант по душе. Бои же проходят в пошаговом режиме, что для игры такого плана неудивительно. Никаких особых наворотов тут, к сожалению, не наблюдается, так что не ожидайте серьезной тактики или ударов по разным частям тела. Главное, следите за здоровьем своих созданий, а то, если оно падает ниже определенной отметки, питомцы начинают в панике разбегаться кто куда, оставив своего хозяина одного против целой толпы врагов.

Ну и что же мы имеем в итоге? Интересный сеттинг, неплохой сюжет на пару с нелинейностью плюс старание сделать продукт как можно лучше — против полной отсталости почти по всем остальным параметрам. Отстой? Вовсе нет, просто проект предназначен настоящим фанатам старых РПГ, которые согласны терпеть все ради приключения. Заставить себя сесть поиграть в него трудно, очень трудно. Хочется заняться чем угодно, но только не этим. А когда наконец садишься — затягивает, несмотря на постоянное желание плеваться. А это о чем-то говорит! Мда, наверное, я все-таки казуал...

Осталось только сказать, что бесплатная демка хоть и не огромна, но может принести настоящим ценителям жанра много часов интересного времяпрепровождения в период малой насыщенности рынка новыми проектами. Конечно же, если не проходить ее нахрапом, пропуская побочные квесты и не вникая в диалоги. Ну, а вдруг все же найдется человек, который согласится заплатить за Geneforge 28 баксов...

P.S. Я ни словом не обмолвился о звуковом сопровождении Geneforge. Скажем так: музыка в игре отсутствует как таковая, а остальное... Лучше бы его тоже не было :).

FORGOTTEN REALMS

NEVERWINTER NIGHTS 2

The Maks

MASK OF THE BETRAYER

Разработчик: Obsidian Entertainment
Издатель: Atari
Жанр: RPG
Дата выхода: сентябрь 2007 г.

Да, вселенная *Forgotten Realms* живет и процветает, радуя фанатов все новыми и новыми приключениями. Колонизировав в свое время компьютеры ничего не подозревающих геймеров, она продолжает отстраивать свои многочисленные и весьма харизматичные территории в недрах винчестеров, заселяя их своими не менее харизматичными подданными. Сколько уже игр вышло, действие которых разворачивалось в этом мире, — один только сторукий бог ГейМыр и помнит, а сколько еще будет — даже он не знает. Нам же, в свою очередь, остается просто получать удовольствие от каждого нового погружения в неповторимую атмосферу этого замечательного места.

А вроде бы, совсем недавно отгремели фанфары по поводу продолжения одной из самых уважаемых ролевых серий в образе **Neverwinter Nights 2**, как разработчики уже сделали официальный анонс первого аддона. И возрадуйтесь, бородатые и не очень ролевики (а почему это бородатыми должны быть только квЫстовики?), ибо уже этой осенью намечается победоносное шествие по белу-свету чуда под именем **Mask Of The Betrayer**. Почему сразу «победоносное»? Да потому что лажи парни из *Obsidian Entertainment* делать не умеют — не та специализация, да и авторитет не позволяет (смайлы отключены за неуплату). Вот и придется нам, бедным и несчастным, опять доставать из глубин походных мешков зачарованные мечи и доспехи да отправляться в нелегкое странствие, чтобы в который раз узнать о своей судьбе.

Сюжетная линия дополнения не требует от игрока полной осведомлённости о событиях оригинала, но хотя бы частично иметь о них представление все же стоит. Все дело в том, что главный герой останется прежним, поэтому тем, кто ещё не успел удалить NWN2, я крайне рекомендую сохранить старые сейвы, так как девелоперы заявляют о возможности импортирования любовно взращенных персонажей. Конечно же, все крутое оружие и артефакты у вас торжественно отнимут (вкупе с золотишком), но некоторые детали амуниции все-таки останутся. Начинается игровой процесс сразу после победы над Королем Теней, когда наш протеже просыпается в каком-то странном подземелье (лужа кровищи и дырка в грудной клетке на месте пребывания осколка меча Гит прилагаются). Почти все действие будет разворачиваться на землях некоего Рашемен — сурового снежного государства варваров. Честно говоря, я неважнецки разбираюсь в географии «Забытых Королевств», поэтому много на эту тему разглагольствовать не буду, дабы не сморозить

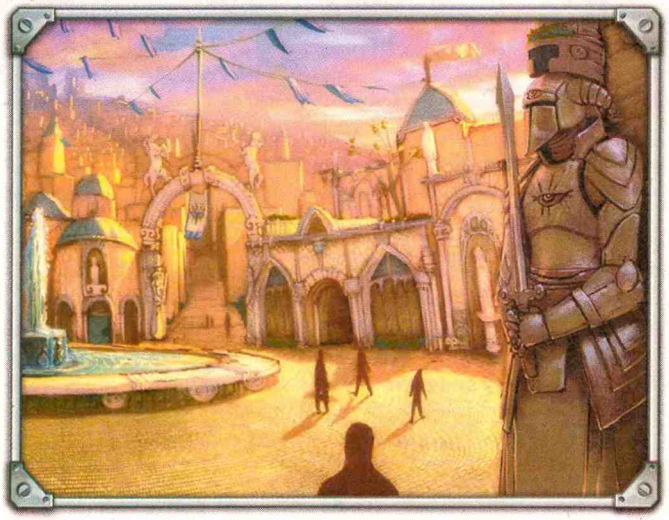
какую-нибудь глупость (вообще-то, тамошняя культурология подразумевает некоторое, пусть и крайне поверхностное, но соответствие земным этнографическим реалиям, и «на кого» должен был быть, по идее, похож северный Рашемен, можно догадаться, просто вслушавшись в это звучное название. Кстати, кто помнит знатного рашеменца-рейнджера Минска и его Гигантского Космического Хомяка В Миниатюре — тому респект и уважуха, можете взять пряник с полки — *прим Lar`a*). Короче, там будет холодно, и этого вполне достаточно для создания особой атмосферы (вспомните хотя бы Нордмар из недавней «*Готики 3*». Лично мне очень по душе снежные пейзажи, поэтому я ожидаю море приятных впечатлений от увиденного.

Разработчики собираются порадовать геймеров внедрением в игру кучи не шибко глобальных, но очень приятных нововведений. **Графика**, как и следовало ожидать, потерпит только косметические изменения, а вот некоторые аспекты **геймплейной части** требуют к себе пристального внимания. Во-первых, добавится два новых базовых и несколько *престиж-классов* персонажа, но это так — стандартные плюшки. Во-вторых, разработчики заявляют, что важную роль в процессе прохождения теперь будет играть *течение времени* и вы-

полнение некоторых задач напрямую от него зависит. Очень надеюсь, что нам не предложат квесты с заданным лимитом этого самого времени на их реализацию, а в остальном же ничего особенного в этом новшестве нет — во многих проектах эта... хм — уже и фичей-то не назовешь — присутствовала в полном объеме (да что вы говорите! — *Прим. Lar`a*). Ладно, посмотрим, что сотворят с ней сотрудники компании-девелопера. В-третьих, будет немного облегчена процедура *создания различных вещей* (для некоторых манипуляций с предметами рабочий стол уже будет без надобности). Также подвергнется усовершенствованиям *и система влияния на спутников*, которые, судя по всему, будут совершенно новыми, незнакомыми ранее, ибо разработчики пока опровергают слухи

о присутствии в аддоне старых друзей (они говорят, что дальнейшую судьбу товарищей по оригинальной игре можно будет узнать, но путешествовать с нами они уже не будут, новых спутников станет меньше, зато они окажутся лучше проработаны (хотя казалось бы — куда уж... — *Снова прим. Lar`a*). Еще примечательно, что кое-какие «эпические» элементы позаимствованы прямиком из *Hordes Of The Underdark*, чтобы это утверждение ни значило (ну к примеру, защита крепости в NWN2 это одно, а защита крепости в HOTU это ж совсем другое дело, в NWN2 мы участвуем в местных интригах, а в HOTU посещаем сначала это самое под-

земелье-с-ловушками-как-там-оно-называется безумного-архимага-разговаривающего-стихами под Уотердипом, потом спускаемся в Андердарк к темным эльфам, а потом *ващще* отправляемся на один из кругов Ада... (Да, и растем, кстати, при этом до совершенно эпических уровней. — *Опять-таки прим. Lar`a*). Все другие новшества вполне обычны, поэтому на них подробно останавливаться Макс не станет, так как рассказывать в надцатый раз про новые заклинания,



оружие, *фичи* и т.п. — дело довольно утомительное и неблагодарное, да и подобные вещи сами собой разумеются. Ну что ж, хоть эта фраза и звучит достаточно заезжено, но пора делать выводы.

Если кто-то подумает, что хорошую RPG за такой короткий срок, оставшийся до релиза, сделать невозможно, то спешу вас успокоить — разработка «Маски Предателя» началась еще прошлым летом (правда, в активную фазу она вступила сразу после выхода оригинального NWN2, но это уже мелочи). Прохождение только основной сюжетной линии обещает занять не менее пятнадцати часов реального времени, а сколько это будет вместе с побочными квестами — неиз-

вестно. В общем, ждем с нетерпением, ведь проект того, несомненно, стоит, а девелоперы из Obsidian`a уже не раз доказывали свое умение делать действительно качественные и, что главное, интересные ролевые продукты, становящиеся горячо любимыми в кругах почитателей жанра. Да и славноизвестный редактор обещали тоже улучшить, так что и модостроителям работенка найдется.

Словом, молодцы обсидиановцы. Все бы так работали — глядишь, не шли бы сейчас разговоры о кризисе жанра RPG.

P.S. А не зря ведь при упоминании всей серии самым первым мне на ум приходит словосочетание unlimited adventures...

Кирилл ТАЛЕР, Jaguar

Раз, два, КРИ, четыре...

Продолжение, начало см. МИК № 9 (275)

— Мессир, вы быдло!
— От мессира слышу!
Из разговора авторов в гостинице «Золотой колос»

07.04.07. Суббота. КРИ — день второй. Талер. Продолжение

Так вот, о запрещённых приемах. Директор польского **CD Project** и один из духовных отцов «Ведьмака» Михал Кичинский, несмотря на явные славянские корни, привык общаться с иностранцами на высококачественном английском. Поэтому после того, как пиарщик Waterfall Сергей Стороженко представил нас друг к другу и благополучно отбыл на знаковый стенд S.T.A.L.K.E.R. Михал начал привычно тараторить на инглише. Впрочем, довольно скоро запнулся, потому что мой взгляд собачки «Му-Му» с немым вопросом «За что?!» неоднозначно намекал на общий уровень развития бравого агента Талера, на знание им иностранных языков, а также на уровень IQ, стремящийся к температуре абсолютного нуля. Вот тут и пришлось вспомнить те времена, когда я работал в Польше садовником: *«Пшепрашам пана, але бендже лепей, кеды мы зачнемо ромавиячь на польскей...»* Слово «кеды», кстати, по-польски обозначает «когда».

Еще один плюс в зачётную книжку (или в *зачотную*?) западных разработчиков, к коим можно причислить и поляков: Михал, услышав родную речь там, где она вовсе не ожидалась, мгновенно засверкал всеми цветами радуги, сбегал в VIP-помещение ND, вернулся оттуда с подозрительного вида коктейлем, после чего мы сели на пол у стенки и с головой окунулись в интервью. Вы представляете себе сидящего на полу Григоровича? А Орловского? А Мелехова?

О «Ведьмине» и так уже писано-переписано немерено, потому разговор шел больше о самом CD Project, о роли и доле польской игровой индустрии на фоне мировых масштабов, о самом Михале и т.д. Очень душевно, в общем, поговорили — ждите в ближайших выпусках МИК.

Следующий положительный шок был вызван рейдом на стенд **Ice-Pick Lodge**, самой необычной на сегодняшний день компании в пост-Совковой индустрии. «Айс-пиковцы» презентовали новый проект «Тургор» — кажется, еще более крышесрывательный, нежели «Мор. Утопия», если судить по первым анонсам. У них же на стенде и обнаружилась единственная обнаженная девушка на все КРИ. Правда, только по пояс. Девушка возлежала на возвышении, а рядом с ней толпились многочисленные фоторепортеры и просто зеваки, возжелавшие причаститься от вида красивых женских грудей. Возле девушки стоял большой холст, разделенный на сектора, на котором каждый желающий мог изобразить эту самую девушку. Естественно, изображали все, что угодно, кроме самой девушки: хохломские росписи, логотипы своих компаний, главред «Навигатора» И. Бойко даже солнышко нарисовал (интересно, что по этому поводу сказал бы дедушка Фрейд?). Хрупкая же натурщица выглядела очень изможденной от такого внимания, заметно нервничала и часто уходила «на передохнуть». Интересно, ведет ли девушка ЖЖ? И сколько матюгов в адрес глазеющих вместило это самое ЖЖ, если оно есть?

Как бы то ни было, придя в очередной раз на стенд Ice-Pick Lodge для «поговорить», я заметил вышеуказанную грацию позирующей с... МИКом в хрупких ручонках. Причем не просто позирующую — девочка его читала (!). Щелкая челюстью на ходу, я бросился искать Ягуара с фотоаппаратом, не нашел и очень по этому поводу расстроился.

Разговор с пиарщицей создателей «Мор. Утопии» еще раз убедил меня в том, что ребята, пожалуй, редчайшие представители геймдева, если не единственные, считающие игры ИСКУССТВОМ не на словах, а на деле. Простите, но как бы ни был хорош пиарщик, основой успешности его работы является **умелое манипулирование ситуациями и людьми** (зачастую именно игровыми журналистами). В Ice-Pick Lodge же пиарщица Гаухар Алдиярова прежде всего увлечена и даже загипнотизирована самим процессом создания игр в целом и фигурой Николая Дыбовского (руководитель студии) в частности. Разговор с Гаутар, возможно с Н. Дыбовским, а также обширный материал по **«Тургору»** ждите в ближайших номерах МИКа.

07.04.07. Суббота. КРИ — день второй. Ягуар. Продолжение продолжения

Уже в третий раз я посещаю Москву и в третий раз мой мохнорылый коллега замечает, что Москва на меня действует весьма интересным способом. Не знаю, может, там климат какой-то другой, может, воздух не тот или атмосфера совсем другая, но когда я попадаю в российскую сто-

лицу, то становлюсь очень... нудным, а главное — абсолютно несдержанным. Привычная маска спокойствия на лице исчезает бесследно, а держать себя в руках становится мучительно сложно. Иногда даже появлялось желание просто нахамить кому-нибудь, что лично для меня весьма странно. Может быть, именно по этой причине я сейчас напишу, что в главном выставочном холле я не нашел ни одной действительно новой и интересной игры, которая вызвала бы у меня приступ дикого восторга и мыслей вроде «этого, пожалуйста, заверните два».

Собственно, все проекты можно было поделить на две группы. В первую входили игры, которые я ждал, но о которых уже не раз писал и не раз пытался раскрутить разработчиков на новые откровения и эксклюзивную информацию о проекте. Например, тот же **Action Forms** в очередной раз демонстрировал все прелести своего нового детища с созвучным именем **«Анабиоз»**. Как человек, посмотревший на выставке демку, могу смело и с уверенностью сказать, что если все пройдет так, как задумали разработчики, то нашего геймера ждет очередной некислый FPS/horror класса AAA. С каждым годом шаги девелоперов становятся все шире и шире и, чем быстрее они шагают, тем более нестерпимым становится наше желание заполучить долгожданный проект. Но, опять-таки, про «Анабиоз» я писал не раз, поэтому интервью брать не стал и решил дождаться официальной демки.

С контентом большинства проектов из второй группы я ознакомился непосредственно на КРИ, однако лично для меня они были не очень интересны.

07.04.07. Суббота. КРИ — день второй. Ягуар. Ярмарка проектов

Пока мой мохнорылый коллега общался со звездами игровой индустрии и полуголыми девушками в главном холе, я проводил свое время в Бизнес-Ленче, на ярмарке проектов.

В этом году ярмарка представила очередную порцию молодых и амбициозных проектов. Кстати, что удивительно, в их число входило аж три шутера. Казалось бы, подобный жанр — удел

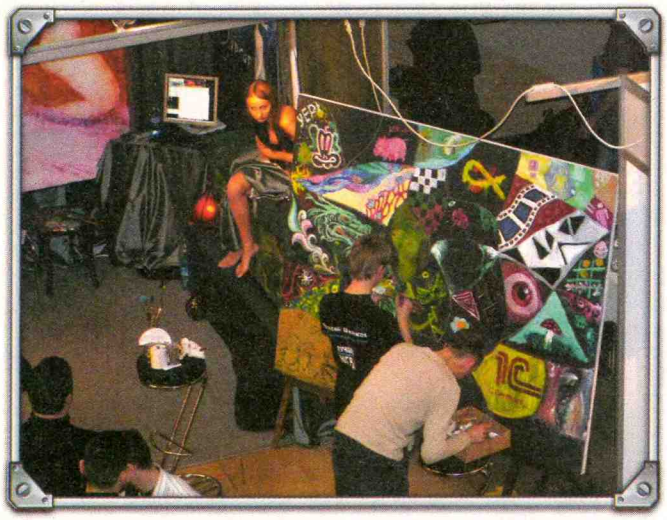
продвинутых компаний, у которых за плечами как минимум один законченный проект, или хотя бы очень сильных команд разработчиков, однако эта КРИ показала, что все не так.

Первый шутер с гордым названием **Megapolis** представила команда **Trinigy**. Впрочем, это не совсем шутер, а скорее некое подобие Devil May Cry. Хотя сами разработчики представляют игру как «футуристический action-RPG от третьего лица». Главный герой — сверхчеловек, который по неизвестным пока причинам увяз в какой-то истории и теперь направо и налево раздает «по рогам» всем плохим (скорее всего) созданиям, которых создал непонятно кто...

Одна из особенностей проекта заключается в вооружении — точнее, в том, что оно практически отсутствует. У героя всего два вида оружия: меч и пара пистолетов (привет DMC еще раз). Однако наш сверхчеловек способен превращаться в своих противников, получая тем самым доступ к возможностям оных.

Собственно, на этом источник информации почему то иссяк, и большего добиться от девелоперов я не смог...

Обменявшись визитками с разработчиками и поблагодарив их за информацию о проекте, я направился к следующему представителю «стрелятельного» семейства.



Хотя направился — это громко сказано, просто пересел на соседний стул, ибо все три шутера находились рядом.

Следующий проект представляла компания... эм... нет, не так. Следующий проект представлял **Яков Сумыгин,** который является и директором компании, и — по совместительству — главным программистом, и аниматором, и дизайнером, и еще много кем: по той простой причине, что игру он делает самостоятельно. В гордом одиночестве, так сказать. Пока многие ломают голову над тем, где бы взять нормальную команду, чтоб работала хорошо и денег много не требовала, Яков просто в свободное от работы время занимался тем, что нравится, а именно — потихоньку вбивал строки программного кода для своего движка. В итоге движок получил награду ежегодных соревнований **Intel Cup** в категории *«Компьютерная графика и виртуальная реальность»*. Сейчас Яков занимается разработкой мультиплеерного шутера, который покажет много чего нового и доселе неизведанного. Проект **Hemoglobin** предоставит игрокам огромный, по сравнению с нынешними мультиплеерными шутерами, список возможностей и обещает быть весьма качественным. Хотя на данный момент создатель движка все-таки находится в поисках команды, поэтому ожидать скорого выхода проекта не стоит...

Очередное перемещение с одного стула на другой — и передо мной следующий проект. На этот раз — классический TPS, то бишь тот же «Серьезный Сема», только от третьего лица.

Игра **Annihilator** от компании **Steelseed** чем-то напоминает Quake, чем-то Renegade. Однако есть в нем и что-то свое, что заставляет убрать руки от черного штампа с надписью «клон». Сами разработчики еще не знают, какую разновидность шутера они делают. Пока что остановились на обычной мясной и кровавой стрелялке. На поставленный вопрос: «Ну, приказ зачистить планету — это понятно, но, может, у героя будут свои личные мотивы сражаться?» — разработчики ответили, что обязательно подумают над этим вариантом и, возможно, даже действительно придумают неплохую легенду для своего героя по имени Сержант.

Фух... все... перекур... да и выпитая бутылка «Хайнекена» активно просится наружу. После посещения самого интеллигентного места на выставке я, вернувшись обратно в Бизнес-Ленч, все же решил повременить с работой и немного передохнуть. Прикупив очередную бутылочку тонизирующего напитка и «раз-

валившись» на стуле, я начал обдумывать все, что услышал за последние два часа. Казалось бы, все как обычно, однако что-то меня смущало.

Через некоторое время я понял, что именно мне так не нравится в новой ярмарке — большинство молодых разработчиков не знают, что они делают. Склеили за полгода технодемку для выставки — и все. Дальше глухо: тупик, стена...

Упомянутые выше проекты на данный момент не имеют даже четкой сюжетной завязки, а некоторые вообще без сюжета.

Точно так же дело обстоит и с планами на будущее. Никто толком не знает, что будет с проектом дальше, после окончания выставки.

В прошлом году тот же CREOTEAM мог чётко и ясно рассказать, что планирует делать в ближайший месяц, что в следующий, а что через год. В этот раз подобного не наблюдалось, что не могло меня не огорчить. Такое чувство, будто планирование и четкость просто пропали, исчезли в неизвестном направлении. Вернутся они в ближайшее время или нет — об этом я мог только гадать...

После подобных мыслей мне почему-то резко расхотелось возвращаться на ярмарку. Все оставшиеся проекты я мысленно переписал на последний день, а сам, допив пиво, отправился на под-

ведение итогов и награждение победителей *конкурса гейм-дизайнеров* от компании **Vogster Intervenient**. Не то чтобы я был большим фанатом подобных мероприятий, просто все-таки было интересно, кто же получит заветный приз в размере **пятидесяти тысяч лягушачьих шкурок**...

Оказалось, не только мне было интересно, но и очень, очень и ОЧЕНЬ многим людям. Народу набилось много. Здесь были и сами участники, и представители прессы, и просто зрители. Естественно, всех мучил один и тот же вопрос — кто получит заветную сумму денег.

Как и предполагалось, в конкурсе приняли участие не только молодые разработчики или просто одинокие креативщики, но и вполне профессиональные сотрудники больших игровых контор.

И вот на сцену выходит симпатичная девушка и, как говорилось в одном хорошем фильме, «шоу начинается». По одному на сцену вызывают призеров с пятого по второе место. Каждый получал приз, ну и, конечно же, рассказывал немного об идее своей игры. Призеров было достаточно, поэтому рассказывать обо всех идеях и номинациях я не буду. Скажу только, что из всех представленных проектов действительно стоящих, интересных и оригинальных было не так уж много. Может, конечно, это я такой привередливый или московский климат на меня повлиял... Впрочем, что бы я ни говорил, это всего лишь мое скромное мнение.

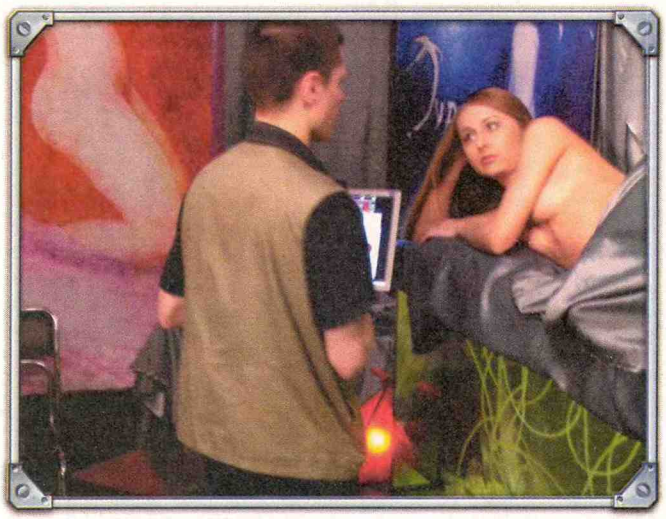
Первый и самый дорогой приз достался *Алексею Сытянову* — это пятьдесят тысяч долларов. Проект Алексея получил Гран-при за самый оригинальный геймплей.

Затем люди потихоньку разбрелись, хотя после награждения организаторы устроили вполне неплохую пресс-конференцию. По количеству присутствующих было видно, что подобное мероприятие многим оказалось неинтересно. Призы розданы, красивые девушки со сцены разбежались, чего еще сидеть то? Мы же с Талером, как гордые журналисты, остались, хоть и были порядком уставшими и измученными дневными журналистскими пробежками.

07.04.07. Суббота. КРИ — день второй. Талер. Окончание

После попадания моей персоны на прессуху от Vogster я успел сделать еще несколько крайне полезных вещей — например, посетить пару лекций: крайне интересную и просто бомбовую.

Крайне интересная: *Титов Виктор (Nival Online), Concept Art для MMORPG*». Ну да, MMORPG на сегодняшний речь не делает только ленивый, но речь не о том. Первое: в немаленькую аудиторию набилось такое количество народу (более ста человек), что внушительная часть слушателей осталась за стеклянными дверьми. Второе: никакой академичности — Виктор Титов, будучи 23-летним пацаном, нисколько не тушевался и достаточно подробно разъяснял происходящее на экране действо, а взрослые дядечки и тетечки внимательно слушали и записывали. Имидж ничто, профессионализм — всё! На экране, меж тем, происходило следующее: появлялся то ли гнум, то ли троглодит с посохом фонариком, рождались первые штрихи, появлялась мордочка, обрисовывались контуры, некоторые линии затем убирались, проступали цвета, менялись... Титов, наблюдая за происходящим, указывал на собственные — и не только — ошибки. Мол, излишнее разнообразие цветовой гаммы не рекомендуется (лишние цвета на экране старательно вытираются). Ага, мы решили прорисовать пряжку на ремне? Замечательно (пряжка долго и кропотливо прорисовывается), но замечу, что увлечение подробностями ино-



гда может нанести вред общей композиции. К тому же, смотрите, впоследствии выяснилось, что сам ремень не очень-то здесь и нужен (вымученный ремень безжалостно отправляется в корзину) и т.д.

Третье: Одновременно с данной лекцией как раз проходило вручение наград от **Vogster Entertainment**, на котором присутствовало около трехсот (!) человек, и одновременно же случилась еще одна лекция, маркированная мной, как **просто бомбовая**, где обреталось порядка 150 человек, из которых львиную долю составляли журналисты профильных изданий. Вывод: жизнь на стендах, конечно, существует, но больше она существует всё-таки на лекциях. Следовало посетить две выставки, чтобы наконец в этом убедиться.

Просто бомбовая: *Кукуреко Екатерина («Бука»), «Как я лишилась девственности в игровой индустрии».* По той причине, что награждение от Vogster, «графическая» лекция от Nival Online и «лишение девственности» от «Буки» проходили одновременно, на шоу Кати я попал не сразу. Поэтому подробности дефлорации через паблик рилейшенз в гейм-девелопинге мною были пропущены. Жалко. Зато остальная феерия...

Лекция была построена так: на экране возникает очередная страница презентации с основными пунктами, правее/левее пунктов изображена красивая девушка с минимумом одежды и максимумом эротизма, подозрительно смахивающая на саму Катерину. Кукуреко «идет по пунктам», объясняя, что собой представляет общение, например, с игровой прессой, затем возникает следующая страница презентации, а в это время Катя играет со слушателями «на раздевание», периодически снимая с себя некую часть туалета. Шоу, надо сказать, получилось грандиознейшее. Пусть даже сам текст и не нёс глубокого смысла (нет, некоторый смысл он всё-таки нёс, но, подозреваю, присутствовавшие не столько слушали, сколько смотрели!), но феерия в целом нагляднее всего рассказывала о том, что есть пиарщик в современном бизнесе, на какие ему надо идти жертвы, дабы удержаться «на верхушке», а также о том, как он должен воздействовать на потенциальных клиентов, чтобы добиться успехов в работе. Могу только сказать: «Браво!», не часто семинары и лекции обращаются лицом к синематографу... то есть, к театру. А зря! — что и продемонстрировала данная лекция.

Вот, например, сценка-импровизация, возникшая по ходу лекции.

Катерина Кукуреко: *Следующий пункт: «Можно ли встречаться с двумя журналистами сразу?» Знаете, в молодости у всех нас есть подобные грешки. Это, конечно нехорошо, но молодость... необдуманные, беспечные поступки... Парень встречается с двумя или более девушками одновременно, девушка привечает несколько парней сразу... Можно ли встречаться одновременно с двумя журналистами, причем так, чтобы каждый был уверен: именно он единственный и «эксклюзивный»? Скажу: можно и нужно!*

(Два журналиста, один, снимающий на камеру, другой, «отщелкивающий» выступление цифровым фотиком, сначала переглядываются, затем одновременно поднимают руки, дабы задать вопрос.)

Катерина: Да?

Два журналиста (одновременно)**:** *Катя, у тебя еще кто-то был, кроме нас?!*

Взрыв хохота в зале...

И т.д.

И, конечно же, КРИ-2007 не была бы собой, не появись там стенд **S.T.A.L.K.E.R.** Казалось бы, зачем ребятам стенд? Ну да, в поддержку недавно вышедшей игры. Но это же, пардон, конференция разработчиков игр, а не «ИгроМир», предназначенный специально для геймеров, а здесь чего продвигать и чего пиарить? Игру, о которой даже слепоглухонемой девелопер знает?

В общем, **GSC** (особенно та ее часть, что работала над «чернобыльским» проектом), ИМХО, решила сказать «высокому собранию» две простые вещи:

1. У нас все отлично.
2. А сейчас, после выхода проекта, нам ващще зашибись, и мы хотим оторваться.

Как отрывалась команда S.T.A.L.K.E.R.?

Стандартный маленький стенд стал декорацией сталкерской кухни где-то там, на подступах к «зоне»: стены обклеены безвкусной клеенкой 80-х годов, старый, практически неработающий холодильник, патефон (!) со старыми грампластинками, бронебойные вазы из хрусталя, рубленые незаточенным топором, старые книжки советских времен... Ощущение человеческого жилья, брошенного сразу же после аварии и теперь обжитого новым(и) хозяином(вами).

Внимание на стол, застеленный газеткой. На столе бутылка водки «Сталкер», банка то ли кильки, то ли бычков в томате, сало, ржаной хлеб, мясная консерва, огурчики... Все, естественно, бутафорское и «руками не трогать» — любой посетитель выставки должен знать, чем занимается сталкер, придя домой с рейда, имея хорошее настроение и парочку артефактов в кармане.

Примерно так выглядел стенд в пятницу утром. Но. Уже через пару часов бутафорские предметы как-то плавно превратились в настоящие... И тут GSC начала показывать остальному девелоперскому миру, где зимует кузькина родня...

В первый день стенд шокировал, во второй притягивал, на третий (тут я немного забегаю вперед) без подобного стенда казалась какой-то незаконченной любая выставка. Квасили на стенде все три дня. Квасили все. Начиная от высоких зарубежных гостей и заканчивая главными редакторами игровых журналов. Самыми стойкими, конечно же, оказались пиар-офицеры Яворский и Atem.

Финал.

После пресс-конференции с победителем конкурса гейм-дизайнеров мы наконец-то решили развеяться. Нас ждали московские знакомые, бильярд и горячительные напитки. А еще позже, то есть совсем завтра, ожидался последний день выставки, подведение итогов и собирание камней.

Окончание следует

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

Разработчик: EA Los Angeles
Издатель: EA Games
Жанр: стратегия, елы-палы
Системные требования: P 4-2.0 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, 256 Мб видео

Конец начала

К 2047 году Земля изменилась. Глядя на глобус, уже никто не мог назвать планету цветущим зеленым шаром. Скорее — зеленым заплесневелым яблоком. Тибериум, минерал неизвестного происхождения, попавший на Землю из глубокого космоса, изменил до неузнаваемости колыбель человечества. Тридцать процентов поверхности Земли — это «красная зона», здесь не выжить ни человеку, ни зверю. Огромные кристаллы тибериума на потрескавшейся земле и многокилометровые радиоактивные пустыни с мертвыми, полуразрушенными городами — вот и все, что можно увидеть в этих местах, если вы вздумаете сюда наведаться. Если мутанты раньше не вырвут ваше сердце. Если излучение раньше не убьёт вас. Если раньше вы не выбросите из головы эти глупые мысли. Говорят, что NOD выстроило в каждой «красной зоне» по базе или лаборатории, но это никем не проверено и не подтверждено. Если хотите, можете быть первым.

Пятьдесят процентов некогда прекрасной планеты — это «желтая зона». Тибериум здесь борется с Природой, а Global Defense Interactive с Brotherhood of NOD. Всемирная Армия Обороны верит в то, что все еще можно исправить и изменить, а Братство *верует* в силу Тибериума и в новый мир, полный этого чудесного минерала... с зелеными «измененными» человечками, вместо людей.

Оставшиеся жалкие двадцать процентов суши — это «синяя зона». Все, что осталось чистым и не отравленным инопланетной заразой. Это территория GDI и всего «цивилизованного» человечества. NOD сюда ходу нет. По крайней мере, бюрократы из Глобальной Армии Обороны так думают. Наивные…

Вот такой невеселый у нас получается мир. Мир, от которого мало что осталось, мир, где тибериум — это счастье и проклятье; мир, который стоит на грани вторжения инопланетян, мир, который раздирают постоянные войны. Войны Тибериума.

Компания **EA** и я приглашаем вас окунуться в это буйство энергии и стали, в продолжении эпохальной игры серии C&C — **C&C 3: Tiberium Wars**.

Во имя Кейна!

Двенадцать баллов по шкале Рихтера

А может, даже тринадцать или пятнадцать. Неважно. Главное, что ЭТО свершилось. ЭТО произошло. ЦЕ СТАЛОСЯ! Компания EA Games воплотила мечты тысяч фанатов и мои лично в реальность — третья часть Великой Игры появилась на свет. Показала себя миру. Сверкнула Солнцем Тибериума и, как Огненный Шторм, ворвалась на поля Войн Тибериума. Никогда еще я не испытывал столько позитивных эмоций сразу. Да, Half-Life 2, да, Medieval 2: Total War, да... но не ДА. А вот третья часть моей любимой (после Starcraft`a, ну или наравне с ним :)) стратегии — это ДА. Это ДАААААААА!!! Так пищать фанатским писком я буду, наверное, еще только раз — когда выйдет Starcraft 2, ну, или, может, еще что-то гениальное и великое подвернется. Типа реинкарнированного M.A.X.`a или чего-то в этом духе. Но о таком подарке судьбы пока думать рано и не надо — потому что этих игр еще нет (а в случае M.A.X. и не будет :(), а C&C 3 — вот он, тут, руками пощупать можно, пальцами потрогать, а глазами поморгать. Компания EA Games, я тебя не люблю, но тебе большое спасибо! Да пребудет с нами Кейн! Вместе со всем штабом GDI и пришельцами на хвосте! Теперь я тут КОМАНДУЮЩИЙ и мне тут КОМАНДОВАТЬ! Welcome back, Commander! И это звучит гордо!

Скажите, что вы знаете про мир C&C? Что-то? «Мамонт-танк»? «Мамонт-танк» 2? Напалмовая машина, способная зарываться под землю, огромные бомбардировщики и «ковровые» бомбежки? Пара уникальных юнитов плюс абсолютно разные по своей сути и форме армии? Кейн жив, Кейн мертв? Орбитальная станция «Филадельфия», ядерное оружие NOD? Забудьте! Все забудьте! Компания EA, руками вступивших в ее ряды сотрудников умершего Westwood и своих креативных парней (очевидно, просто натырявших идеи у коллег по ремеслу :)) открывает нам новую страницу в истории великого противостояния. Начинает все с чистого листа. С чистого тибериумного куста. Со свежей зеленой грани. Забудьте про раскол NOD и смерть Кейна. Майкл Бин не справился с задачей, а CABAL просто канул в прошлое — здесь все по-другому и все не так. Параллели GDI и NOD с современными странами параллельны как никогда — аж глаза режет. История раскручивается с новой силой, гордость Глобальной Армии Обороны — орбитальная станция «Филадельфия» — уничтожена ракетой Братства, а сам Кейн призвал всех Детей NOD к войне против злейшего врага, к войне без жалости и страха. Колесо войны зашелестело спицами и перемололо пару сотен тысяч солдат и мирных жителей, не забывая и про мутантов. А тут и пришельцы нагрянули. Решили немного погостить на Земле. Плюс пару Башен Перехода соорудить. Вот только генералы GDI не поняли, зачем они нужны, а Кейн ЗНАЛ, что пришельцы прибудут, и воспользовался их Башнями с ювелирной точностью. Все это вы увидите в роликах-заставках-брифингах, в исполнении прекрасных актеров (Джо Кью-

кан, Трисия Хелфер, Джош Холлоуэй, Майкл Айронсайд, Билли Ди Уильямс, Грэйс Парк и Шаунтай Хинтон), почувствуете на своей собственной шкуре, в десятках горячих схваток и поймете из противоречивых диалогов инопланетных захватчиков.

Знайте, Последняя Война Тибериума уже началась, и никто не останется в стороне. НИКТО.

Global Defense Interactive

С возвращением, командующий! Харизматичный генерал Джек Гранжер (Майкл Айронсайд) и милая лейтенант Джеймс Кирс (Дженнифер Моррисон), любительница вызывающих поз и тесной формы, с распростертыми объятьями примут вас в штабе GDI и полностью введут в курс дела. А директор Бойл (Билли Ди Вильямс), проклятый политикан и популист, попытается красноречием привлечь вас на темную сторону военно-политической силы. Надеюсь, вы не сдадитесь.

Кроме пары вступительных обучающих миссий и шока от очередного возвращения Кейна вы получите полный курс немолодого, но очень опытного бойца Всемирной Армии Обороны. Освоите все, как говорится, от пулемета до Ионной Пушки.

Решив целиком и полностью выполнить свои предвыборные... гм... *криэйторские* обещания, разработчики попытались соединить юнитов первого и второго C&C в единое целое путем надергивания их из всех частей игры и легкой доработки/модернизации. То, что получилось в результате этого эксперимента, тянет на оценку «четыре с плюсом», но, к огромному сожалению, никак не на «пять». Ибо оригинальность и уникальность каждого солдата была в некоторой степени потеряна, а об специальных фишках, которые прежде были доступны после полного прокачивания каждого юнита, можно вообще позабыть. Броня,

атака, регенерация — вот все, что будет получать любой воин-ветеран. Ну конечно, ведь игру нужно было подогнать под WCG. Тут можно многим пожертвовать ради получения еще большего. Но да ладно, не будем об этом. Вернее, будем, но чуть позже. Пока что приступим к обозрению автопарка Всемирной Армии Обороны. Ах да, противников описания юнитов игры и любителей описалова двумя фразами милости прошу дальше не читать. Ибо сейчас, я, руководствуясь своими фанатскими инстинктами, приведу короткое описание всего боевого арсенала GDI и буду поступать так и с другими сторонами конфликта. Слишком долго я эту игру ждал и слишком уж неоднозначной она получилась.

По старой доброй традиции начнем с самых низов — пехоты. После многочисленных экспериментов с медиками, боевыми костюмами, ракетными пехотинцами, пехотные бараки GDI в Tiberium Wars приобрели следующий состав.

Автоматчики, имеющие возможность собственноручно выкапывать в твердой земле некое подобие ДЗОТА, довольно неплохо сдерживающего пехотные наступления. Метатели гранат, не меняющиеся от серии к серии. Ракетометчики, изначально бывшие у NOD, но волею судьбы перекочевавшие в лагерь врага. Реактивные туропехотинцы из Tiberium Sun`a, способные легко преодолевать расщелины и озера. Знаменитый GDI Commando с реактивным ранцем за спиной (производится в единичном экземпляре), подрывающий здания одним прикосновением. *Ребята-невидимые-снайперы*, служащие для наводки дальнобойного, но «плохо видящего» вооружения. И, само собой, инженер для захвата или ремонта. Как видите, стелс-способность юнитов больше не прерогатива NOD. Очевидно, во время Второй Войны Тибериума эта технология была захвачена GDI и успешно освоена ее военными экспертами. Что, в принципе, довольно грустно. Но идем дальше.

Военный завод GDI фактически полностью перешел к нам из самой первой игры серии C&C Tiberium Dawn, 1995 года выпуска. И ракетный джип ПВО, и БТР с возможностью транспортировки пехоты (в Tiberium Wars она может стрелять, находясь внутри, чего раньше не могла), и танк «Хищник», и даже сам могучий «Мамонт-танк» пришли к нам оттуда. По форме, по сути и по характеристикам. Единственное, что досталось нам из неудачного аддона Firestorm, — это ходячая артиллерийская трехдульная установка Джагернаут (же-

сткий клон Артиллерии NOD из Tiberium Sun), с возможностью навесной стрельбы на большие дистанции. Плюс отчасти новый, отчасти экспериментальный, отчасти забытый передвижной ремонтный двор, в разложенном положении огрызающийся двумя противотанковыми пушками и системой ПВО и чинящий всех подряд в пределах ограниченной зоны. Про возможность производства Харвестера и передвижной базы, я думаю, говорить вообще не стоит — это идет по умолчанию. Так что, такие вот дела, панове: судно на воздушной подушке и шагающий танк со встроенным радаром на третьем уровне опыта остались в прошлом. Как и передвижной радар, и другие неплохие разработки GDI. Ну что ж, имеем то, что имеем, как говорится в нашей повести. Ах да, чуть не забыл — универсального суперкрутого «Мамонт-танка» 2 на четырех ногах (или, там, на пяти или десяти) у нас нет — производство юнитов серийное и обсуждению не подлежит. Хватит с вас и GDI Commando.

Что касается авиации, то тут все стандартно и скромно — классическая Orca с набором ракет на борту и возможностью просвечивания местности, плюс тяжелый бомбардировщик Fire Hawk, которому изрядно обрезали поражающую мощь, но дали возможность нести две тяжелые бомбы и ракеты класса «воздух-воздух» — чтобы мог сам обиться от врагов. И опять результат не радует: «ковровые» бомбардировки GDI — это, конечно. было вне баланса игры, но зато смотрелось красиво и прикольно :). Не то что сейчас.

Зато чего стало больше, красивей и приятней, так это супероружия. Нет, не беспокойтесь, фирменная Ионная Пушка и авиационная бомбардировка — по-прежнему визитные карточки GDI. А вместе с ними ЕМП-удар, разнообразные вызовы подкреплений и радарное просвечивание. Все это стоит денег (за исключением Ионной Пушки), прибывает и действует с разной скоростью и силой и вносит реальные коррективы в игровой процесс. Как говорится, к хорошему привыкаешь быстро.

Вот так, сжато и информативно, я постарался передать вам основной новостной блок о нынешнем состоянии дел во Всемирной Армии обороны. Следующими на очереди идут NOD, но перед ними небольшая вставка о насущном — о графике и звуке. Во имя Мира на Земле, командующий!

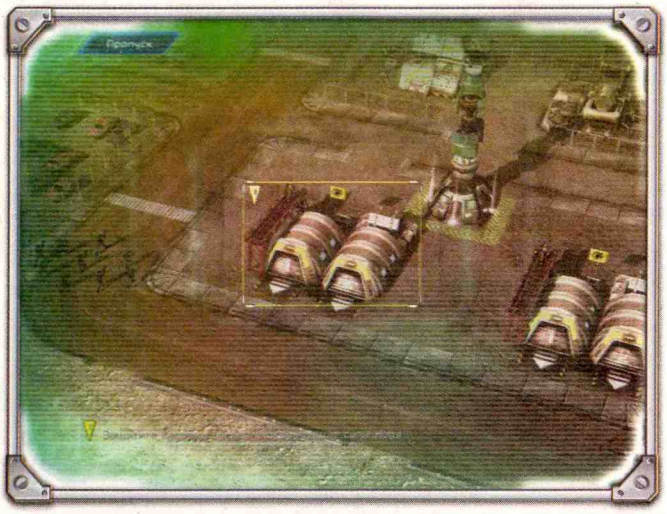
Небольшая революция от EA

Переработанный движок C&C: Generals — **SAGE** — это сила. Это супер, это класс, это великолепно! Знакомые ландшафты в новом, поистине революционном исполнении — вот то, что нужно избалованному современными графическими изысками геймеру. Еще во время написания превью я предполагал, что графика будет на высшем уровне, однако даже не подозревал, что все будет НАСТОЛЬКО классно. Да, старый добрый терраморфинг Tiberiun Sun`а можно забыть — земля уже не проваливается, а холмы не исчезают от могучего взрыва или залпа тяжелого орудия (за всю игру что-то похожее на изменение местности под воздействием моих пушек произошло всего один раз), но простим господам разработчикам этот небольшой минус. Пока что простим.

Юниты нарисованы очень красиво и довольно качественно. Барьер Earth 2160, к сожалению, не преодолен, но и то, что есть, вполне устроит всех любителей разглядывать оружие маленьких пехотинцев на предельном приближении камеры. Особенно хорошо получились напалмовые и лазерные машины NOD, «Мамонт» Танк и вся раса Scrin :). Как говорится, спасибо компании EA за наше цветное апокалипсическое будущее.

Но юниты юнитами, а вот окружающая местность и спецэффекты — это отдельная страница в истории компьютерной графики, анимации, фонетики и орфографии. Представьте себе — солнечный свет едва пробивается сквозь тяжелые буро-зеленые тучи, нависшие над полем боя, и, отражаясь от граней исполинских кристаллов тиберия, грубо разорвавших своими остриями плоть матушки-Земли, освещает разлетающийся на части танк «Хищник» GDI, подбитый точным рубиновым лучом лазерной машины NOD. Корпус «Хищника» подбрасывает в воздух, от него отлетает башня, на куски рвется обшивка и плавится электронная начинка. С глухим стуком обезглавленный остов танка падает на землю, а воздух вокруг искажается от выделяемого тепла. Красота. Жаль только, что подбитая техника и погибшие юниты не остаются на поле боя. А что такое? Если уж мечтать, так по полной программе! Или вот еще пример. Воздушный транспорт GDI, несущий в себе роту снайперов-профессионалов, попадает под перекрестный обстрел двух Волкеров пришельцев. Ввиду своей хрупкости, получив три-четыре попадания, самолет начинает изрядно дымить, теряет крылья, его днище разлетается на части, и на землю дождем сыплется ценный груз — солдаты Всемирной Армии Обороны, призванные защищать демократию во всех ее проявлениях. А вы говорите, в Канаде не умеют работать над мелочами! Когда захотят денег заработать побольше, так сразу все могут и все умеют. Это ж принцип сегодняшнего игростроения. Ну как, впечатляет? А ведь я еще не говорил о тенях, отбрасываемых боевыми единицами, о силовых полях пришельцев, о чудесной воде, которой в игре, к сожалению, уделено так мало времени, что аж плакать хочется, о прекрасном исполнении стелс-маскировки и о многом другом. Так что за графическое оформление игры разработчики всем скопом получают от меня чисто геймерский поклон и именной кристалл красного Тиберия. Чтобы помнили о Кейне — и обо мне. Спасибо вам, господа хорошие, за наше счастливое стратегическое настоящее. Радуйте нас и дальше подобными вкусностями.

На этом ярком фоне футуристического техногенного пейзажа вдвойне бледно и втройне обидно смотрится *звуковое сопровождение* всех боевых и не очень событий в игре (про видеоролики с настоящими актерами я не говорю :)). Да, танки стреляют — «бух» и взрываются — «бах», а лазеры выжигают дыры во вражеской технике — «пиу». Да, трещат сухие автоматные очереди — «тра-та-та» и смачно падает ядерная ракета — «БУБУХ», но это все так стандартно, затерто и тихо, что можно смело играть с выключенными колонками и даже не думать о наушниках. Потеряете вы немного, уж поверьте мне. Почему так случилось, я не знаю. Может, парни из бывшего Westwood что-то не то нашептали парням из нынешнего EA — типа, атмосфера, классика и все такое, у Лукаса вон тоже взрывы в вакууме слышны, и ничего... Неизвестно. Но факт, как говорится, на тибериумном поле. Спецэффекты, выстрелы, взрывы, движение техники и прочие радости игровой жизни озвучены по самому что ни на есть жесткому стандарту — когда вроде бы все на месте, но чего-то не хватает. И с каждым пройденным уровнем начинаешь все больше жалеть об отсутствии этого чего-то. Светлым пятном на фоне общей серости выступает озвучка юнитов, а также сопроводительные марши-мелодии. До живых песен настоящих групп, как все в той же Earth 2160, «Войны Тибериума» пока еще не доросли (или просто не захотели), но и то, что есть, тоже неплохо. Мелодии хорошие, техногенные и совершенно не напрягают. А это, как известно, самое главное. Что касается юнитов, то кричат они хоть и мало, но в основном по делу. Серьезный «Мамонт» всегда сообщит о своей готовности, а камикадзе NOD порадует вас фанатичными воплями типа «Мои мысли чисты» или «Я отдам жизнь за Кейна». Сплошь нестандартные жукообразные Scrin, очевидно, представлялись создателям как легкий прообраз разумных Зергов — по крайней мере, их стоны и мычание



очень похожи на этих близзардовских паразитирующих существ. Особенно хорошо «звучат» их Авианосец и Материнский Корабль. Эдакая смесь всхлипов Зерговского Оверлорда и задумчивого журчания горного ручья. Слушаешь и улыбаешься.

Ну, раз уж я рикошетом затронул видеоролики от EA, то давайте немного поговорим и про них. Сюрприз забугорных господ удался полностью — мы, понятное дело, ожидали появления в C&C3 известных актеров, но не в таких же количествах :). Чего стоят только Майкл Айронсайд, Джо Кьюкан, Билли Ди Вильямс и Джош Холлуэй, не говоря уж о представительницах прекрасного пола, известных по раскрученным западным сериалам. Супер, просто супер. Смотреть ролики — значит жить жизнью главных героев, сопереживать вместе с ними, чувствовать себя единым целым с миром Войн Тибериума. Единственный недостаток это действа — в игре очень мало истинно боевых, драйвовых роликов. Не обязательно компьютерных, не обязательно долгих и масштабных. Хотя бы столько, как в Tiberium Sun`e — там и схватки настоящих актеров присутствуют, и компьютерных сражений хватает. Можно вспомнить несостоявшуюся казнь накачанного офицера NOD с легкой перестрелкой штурмовиков Братства и финальный бой Майкла Бина и Джо Кьюкана. А ведь была еще сцена появления «Мамонт-танка» 2, и атаки бомбардировщиков NOD на базу GDI, и многое, многое другое. Но это было там. А тут мы имеем всего три относительно боевых ролика, которые прокручиваются в разных кампайнах под разным углом и несколько раз повторяются. Сомневаюсь, что EA Games — та компания, у которой не хватило денег на полноценные вставки. Очевидно, просто не захотели. Что очень жаль...

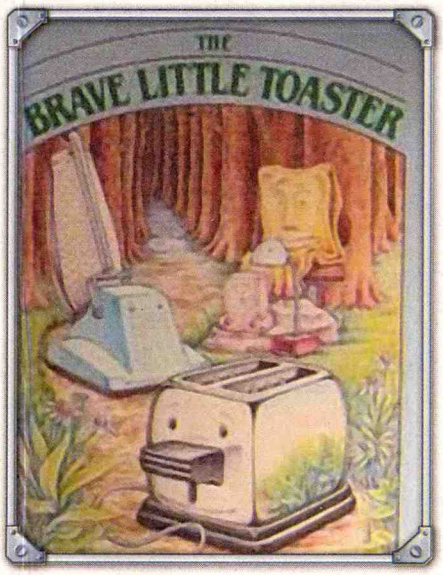
Продолжение следует

Кирилл ТАЛЕР

Toaster's Saga

Вступление

Тех, кто следующему новорожденному концепту предрекал жанр стратегии или же RPG, лениво так, но всё-таки спешу разочаровать. На сей раз — «всего лишь» детская аркада, с помощью которой мы вместе постараемся ответить на несколько важных вопросов или даже опровергнем несколько незыблемых правил.



Правила.

1. Нельзя делать пародии на детские мультфильмы/видеоигры.

2. Нельзя пародировать брендинг и всё, что с ним связано — это дурной тон, предполагающий вторичный, «трешевый» продукт.

3. Пародия должна быть максимально гэговой, а «мягкие» пародии могут восприняться, как подражание или же плагиат.

4. Детским играм сильный сюжет не нужен.

Вопросы

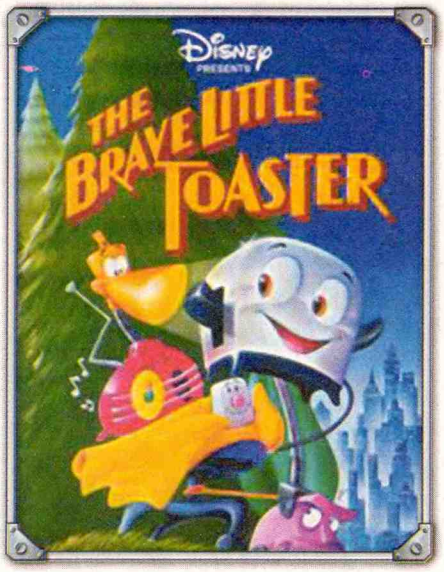
Собственно, один: а, может быть, это всё можно, только пока ещё никто не попробовал?

Следующим вопросом мог бы быть: а можно ли сделать детскую игру, в которую бы, с не меньшей степенью увлечённости, играли и взрослые? Но мы и так уже знаем, что можно: **«Реймен»**, **«Артур и минипуты»**, **«Три маленькие белые мышки»** и т.д.

Преконцепт

Помните, в одной из финальных статей, посвящённых проекту HOMOFORM, я как бы вскользь попытался представить создание простой и понятной детям модели человеческого общества путём одушевления различных механизмов. Голливуд очень любит данный приём, именно потому достаточный успех имели такие анимационные полнометражки, как Toy Story, «Крутые Тачки» и многомного других. Затесался в их компанию и **«Отважный маленький тостер»**, созданный компанией Уолта Диснея. Отправной точкой для мультипликаторов стала одноимённая новелла Томаса М. Диша, увидевшая свет в 1980 г. и получившая, если я не ошибаюсь, аж целую «Небьюлу» за «лучшую новеллу года».

Первый мульт появился в 1987 году, когда такого понятия, как блокбастер, не существовало, а никаким «Шреком» не пахло и вовсе: компания механических бы-



товых устройств ищет своего хозяина, переехавшего в другой город. В долгое путешествие отправляются лидер группы, тот самый Тостер, Радио, Лампа, пылесос Керби и одеяло Блэнки. Естественно, всё заканчивается happy end, потому что, подругому детские мульты от Диснея не заканчиваются по определению. Следующий Тостер отправился на экраны десятью годами позже, в 1998 году. Несмотря на хороший состав актёров, озвучивавших героев, данный мульт особой популярностью не пользовался: то ли из-за невнятного сюжета (Холодильник, переправляющий мальчика на Марс с последующим путешествием туда же гоп-компании во главе с Тостером), то ли из-за чего ещё. В третьем мульте, выпущенном уже через год, Тостер почему-то засобирался в школу… На этом приключения Тостера и К° бесславно завершились.

Так вот, между делом придумав планету чайников (повторюсь: речь идёт именно о чайниках с носиком, свисточком и ручечкой, а не о продвинутых ламерах) и назвав её *Cattleworld*, я впоследствии вернулся к этой теме. Тогда же родилась идея «мягкой» пародии на Голливуд… А какой предмет на сегодняшний день в нашем быту стоит по бесполезности в топ-10? Кончено же, тостер!

Посему, для концепта детской аркады, с, достаточно вменяемым, но понятным детям сюжетом был выбран именно он. Ну, а отправной точкой послужило как раз то забытое путешествие на Марс…

Сага о механизмах

Все мы знаем, что Вселенная безгранична и непостижима для нашего крохотного разума. И всё, что мы можем выдумать, и уж конечно же, всё, что не можем — в ней существует. И управляет этим, конечно же, Вселенский Разум, главный над всеми Богами, и даже над ГейМыром.

Скажите, неужели вы думаете, что созданные человеческим разумом и воспитанные техническим прогрессом тостеры — единственные в своём роде в нашей необозримой Вселенной? Нисколечко! Тостеров превеликое множество даже в нашей галактике, не говоря уже целом Космосе. Ведь что такое тостер? Это механизм (существо, субстанция, дух), который разогревает несвежий хлеб, снова делая его румяным, свежим и поджаристым. Но думали ли вы о том, что у каждой межзвёздной расы есть СВОЙ **хлеб**? Точнее, его аналог. Одна раса выпекает лепёшки из лавовой жижи, другая — из собственных собратьев, третья — из солнечных лучей и светлых чувств (!), да-да!

А теперь представьте себе, что в необозримом прошлом тостеры, вследствие катаклизма, Божественного Чуда или же

идея: Кирилл Тагер, концепт-арт: Елена Ванифатова

простой халатности, стали разумными? Да-да, совершеннейше разумными, и, может, даже разумнее нас с вами. Потому что смогли заселить несколько солнечных систем и построить целую цивилизацию. В которой нашлось место как для тостеров, разогревающих привычный всем нам *человеческий* хлеб, так и для инопланетных.

Вот как вы думаете, что бы сделали тостеры, став разумными? Ударились бы во вселенскую депрессию, поняв, что они не совсем живые существа, а всего лишь механизмы? Пошли бы войной на своих создателей? (Каждый на своего создателя-расу!) А вот и нет! Потому что некоторые механизмы и агрегаты могут быть гораздо мудрее и милосерднее, нежели мы, их создатели. Цель жизни у цивилизации тостеров как была, так и осталась — разогревание хлеба для определённой расы. Но кто сказал, что эти ставшие разумными механизмы — неживые существа? Святейший Папа всея Тостерландии Мехалит IX на всеобщем Соборе во всеуслышание подтвердил, что у тостеров, как у существ мыслящих, чувствующих, сопереживающих и склонных к ассоциативному мышлению и, главное, — верующих, всенепременно есть *душа*! А тот факт, что главная цель для всех тостеров — разогревание хлеба, ещё не говорит об их ограниченности. Всем известно, что каждая цивилизация занята работой или подобием работы. Пусть даже этой работой является круглосуточная медитация — кто знает, ведь и она может быть полезна Вселенной. И даже обязательно полезна! Цивилизация тостеров, можно даже сказать, находится в более выгодном положении, чем другие, *немеханические*. Так как непонимание собственной цели может дать цель ложную — ведение войны против другой цивилизации, например. А у тостеров всё просто и гладко — их Цель ясна, понятна и несёт добро.

Но в таком случае тостерам должно быть очень скучно — скажете вы. Безликие и одинаковые машины, которые весь день (или всю ночь) разогревают хлеб, это же тоска зелёная!

Вот тут мы и подходим к главной особенности Тостерландии — у каждого тостера есть право на отдых, это записано в **Главной Инструкции**. Значит, гражданам великого мира механизмов просто необходимо чем-то заниматься в свободное время?

И они занимаются! И получают от этого истинное удовольствие. Потому что ни один тостер не рождается без какого-либо дополнительного *таланта*. Одни тостеры умеют петь, другие — рисовать картины, третьи — конструировать, четвёртые — руководить остальными. И если тостер сильно преуспел в своём *таланте*, то его даже могут освободить от непосредственных обязанностей, чтобы он совершенствовал свой талант. Иногда тостеры рождаются с двумя-тремя и более талантами, одинаково сильными — такие зовутся гениями, и они могут вообще не работать «разогревателями хлеба» с того момента, как все эти таланты обнаруживаются.

Именно поэтому в, казалось бы, бездушном механическом мире есть свои институты власти, как локальные, так и глобальные. Есть свои религии, правда, объединённые под единой церковью Папы, есть увеселительные центры и культурные заведения, есть свой транспорт и курорты. Можно сказать, что между человеческой цивилизацией и Тостерландией нет практически никаких различий, кроме нескольких: люди ещё не знают своей Главной Цели, и потому бывают раздражительны и злы, люди считают, что они — живые, а тостеры — нет, хотя тостеры, в свою очередь, полагают живым любое существо, способное думать и чувствовать.

Вы спросите, а как же тостеры поставляют всему человечеству, также заселившему немало звёздных систем, свежий хлеб вовремя? Для этого существует широчайшая сеть *пищевых* двусторонних *порталов*. Любой человек может отправить в пищевой портал ломтик или же буханку свежего хлеба, и он мгновенно получит взамен поджаренный, разогретый ломтик.

Ну что, перед тем, как начнётся «Сага о тостерах», познакомимся сначала с нашими героями?

В ролях

Ласло

Родился Ласло в обычной семье обычных тостеров. И рос обычным, крайне обычным, настолько таким же, как все, что родителей эта обычность начала беспокоить. Когда же наступило то время, когда у всех других тостеров *проклёвываются таланты*, Ласло остался чист, как лист бумаги. Оказалось, что у него нет никаких побочных увлечений, нет склонностей к чему-нибудь и, главное, нет желания в себе эти склонности обнаруживать. В отличие от недавнего анимационного фильма **Happy Feet**, в котором главный действующий персонаж танцевал, в то время как остальные пингвины пели, и потому считался изгоем, у Ласло не оказалось ни положительных, ни отрицательных — никаких *талантов*! Родители до последнего надеялись, что у их сына появятся дополнительные ячейки для разогревания хлеба, в таком случае он бы приносил гораздо больше пользы на основной работе (и повышенная производительность также считается талантом, такие тостеры называются *ударниками*!), но и этого не происходило.

В целом же Ласло общительный и добрый парень, любит весёлые компании, а ещё очень любит наблюдать за талантами своих друзей. Когда же его начинают принуждать открыть *свой*, отвечает: *«Я хочу всего лишь выпекать хлеб, и ничего большего!»*

Дидиана

Самая главная и пока единственная беда приключилась с Дидианой при рождении. Её хотели назвать красивым именем Диана, но отец так разволновался, давая имя новорожденной, что начал заикаться: Так и осталась девочка с двумя «ди» в начале. Как потом любила шутить её мать, это прибавило и без того упрямой тостерке в два раза больше упрямства.

И конечно же, как не рассказать о таланте Дидианы? Она художница, и к своим четырнадцати годам по человеческому летоисчислению уже художница известная. Возможно даже, ей будет позволено вскорости выпекать хлеб по щадящему графику, чтобы оттачивать свой *талант*.

Но если на основной работе или в работе с талантом девочка становится строгим и чётким механизмом, то в недолгие часы безделья (то есть, времяпровождения с друзьями) она — сущий огонь, атаман и заводила. А в последнее время она даже начала защищать Ласло от тех, кто смеялся над ним из-за отсутствия таланта: «А может быть, его талант — быть хорошим другом?!» говорила она, а после сердито хмыкала.

Розенкранц

Его можно было бы назвать отрицательным персонажем, если бы не тяжёлая судьба. Потому, давайте назовём Розенкранца неоднозначным тостером. Дело в том, что он родился с очень странными ячейками для хлеба — они, как бы это сказать, были круглыми, и больше напоминали норы. А так как ни на одной планете человеческой цивилизации не изготовляли хлеб в виде колонн или сосисок, Розенкранца признали совершенно бесполезным для выполнения Главной Цели. Согласитесь, трудно осознать, что твой главный *талант* — уродство, и при этом остаться весёлым и отзывчивым. Есть правда, у Розенкранца и другой талант — математический, но он такой слабенький, что его и талантом-то считать стыдно... С Ласло начал дружить только потому что посчитал его уродство ещё большим, нежели своё, и подумал, что будет выгодно смотреться на его фоне. А ещё Розенкранца очень жалеет Дидиана. Правда, она никому об этом не говорит.

А пока наши герои занимаются своими делами, на всю Тостерландию надвигается зловещая угроза, которая может положить конец цивилизации тостеров. Нет, это не злобные пришельцы, хотя и таковых в Космосе предостаточно — это нечто пострашнее...

Продолжение или окончание, но точно следует

Разработчик: EA Sports
Издатель: EA Sports
Жанр: футбольный симулятор
Системные требования: P 4-1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007

Набегая головой

Да здравствует компания **EA Sports** — самая гуманная компания в мире! Она делает все ради игрока, все ради электронного футболиста, все ради простого обывателя во вселенной футсимов! Можно даже сказать — она является светочем истины для отрока во Футбольной Вселенной! Во, как загнул. Аж сам задумался. Над судьбой кошельков сотен тысяч футбольный фанатов, для которых добрая EA выпустила очередной проходной продукт. **UEFA Champions League 2006-2007** его название, и ой какая интересная у него история...

Задумывался он, само собой, давно, проектировался тоже. Ну, а создание и продвижение — процессы настолько обкатанные, что рассказывать о них особо не нужно. Несколько красивых роликов; лицензия, купленная у УЕФА; пара узнаваемых лиц на обложке; легкая закидка про оригинальную идею — и все, свеженький деньгозашибательный проект готов. Так было уже не раз, однако чем дальше в лес, тем глупее партизаны и жирнее немцы. Капиталисты проклятые :). Не остановятся они никогда. Мда. Точно не остановятся. Деньги, деньги, все решают они, хотя я думаю — это уже понятно. Игровой мир изменился, и другим он уже не будет. По крайней мере, не в ближайшее время. А жаль, очень жаль. Раньше было лучше. Не все — но лучше. Намного, гораздо лучше. Но это раньше. А сейчас... сейчас я хочу поговорить с вами об очередном, поточно-очередном продукте великой денежной компании, заклепанном на тупом ФИФАшном движке, с вкраплениями нескольких довольно интересных фишек. Фирменная подсадная утка от EA — все старое, но что-то новое. Чтобы купили, чтобы установили, чтобы поиграли, чтобы другим фанатам посоветовали. Вот я вам сейчас тоже кое-чего посоветую, особенно в контексте того, что я недавно был разорван в клочья на официальном чемпионате по ФИФА 2007 — из-за того, что не полностью постиг все глюки этой замечательной игры. Мда, что-то я не в ту степь полез. Ну, ничего, сейчас я вернусь и мы поговорим. Начистоту.

Я думаю, что в финале встретятся Бразилия и Франция, а чемпионом станет Англия

Вот скажите мне, многоуважаемые геймеры — чего лично вы ждете от новых игр под раскрученным брендом? Что вам близко к сердцу, чего желают ваши души и жаждут ваши пальцы? Каких изменений вы хотите в первую очередь? И хотите ли их вообще, во вторую? Спрашиваю это не потому, что у меня уже нет сил терпеть выходки EA, а потому, что в последнее время мне начало казаться, что я чего-то не понимаю. Может, мое мировоззрение устарело, или я какой-то несовременный игровой обозреватель, но лично мне хочется от игр чего-то нового, оригинального и свежего. Хочется красивого и увлекательного. Хочется захватывающего и темпераментного, а не вторичного и себя изжившего. Может, со мной что-то не так, а? Может, я не понимаю всего гения канадских парней, пихающих свой уже порядком надоевший, морально устаревший еще в прошлой ФИФЕ движок во все щели, и кричащих на всех углах, что это круто? Может, мой мозг устроен так, что он принципиально не хочет принимать бесконечные повторы с некоторыми косметическими дополнениями за что-то принципиально новое и офигеть какое классное? Может, компания из Канады действительно радует людей своими прозрачными плоскими зрителями и угловатыми игроками, а я смотрю не в ту сторону и огорчаюсь не по делу? А? Может, все красиво и классно, все гениально и широко, а не тупо и грубо? И дурацкие глюко-голы — это реалистично и жизненно, а не банально недоработано? Может, и так. Но не в этом случае. Не здесь и не сейчас. И не со мной. Я уже на все это насмотрелся, напробовался — в чемпионатах и разных товарищеских играх участвовал, и высокие места выигрывал, и побежден был многократно. И поверьте, каждый раз, когда я вижу подобный потоковый продукт, мне становится по-настоящему грустно за электронный футбол вообще и серию FIFA в частности. Ибо паки зело. Офсайд.

Итак, вопрос дня: чем же порадует нас компьютерный кубок УЕФА/Лиги чемпионов в первую очередь? Ответ на него куда короче, чем вопрос. Ничем. Хотя нет, вру, обманываю — первой радостью будет компьютерный ролик-демонстрация, в котором нам покажут позорный проигрыш «Арсенала» «Барселоне» в финале Лиги чемпионов 2006, когда испанский клуб по чистой случайности завоевал уже лежавший в кармане лондонского «Арсенала» трофей. Будет сей ролик стандартен и невесел, но зато события, которые по-

следуют за ним, окажутся ой как интересны. Три кубка, три трофея, три чемпионских супертурнира слиты воедино — выбираем клуб и начинаем борьбу за награды. Чемпионат, кубок страны выбранного футбольного клуба и кубок Лиги чемпионов/УЕФА — вот цель каждого добропорядочного фифашника. Завоевать эту тройку трофеев вам нужно будет

обязательно. В этой жизни или в другой — неважно. Главное — это реалистичность, о EA! Что, я неясно выражаюсь? Ничего, сейчас все прояснится.

Начиная с FIFA 2004, я все время задаю себе один и тот же вопрос — ну как так можно издеваться над геймплеем?! Причем каждый раз мой вопрос звучит все истеричнее и истеричнее. Но, к сожалению, господа из Канады меня не слышат. Да и, думаю, если бы даже слышали, ничего бы не изменили. Ведь, как я уже сказал, деньги решают все, и сделать очередной промежуточный продукт за несколько месяцев гораздо легче, чем создавать новый, качественный и интересный спортсим. Но не будем о грустном, будем об ужасном. О физико-математической модели игры. Вытворить такое — значит попрать все возможные каноны и традиции. Но парням из EA это не впервой, к огромному сожалению. Вроде бы игроки и двигаются нормально, вроде бы и мяч научились нормально из-за боковой линии доставать, вроде бы и летит круглый хорошо и красиво, но в целом, в целом все стало еще хуже, чем было когда-то — в прошлом промежуточном между играми FIFA-продукте. Вратарь теперь точно не нужен — забить можно кем угодно и как угодно, не прилагая вообще никаких усилий. Про «звездных» игроков я вообще молчу — каждый первый уже голеадор. Да и сама «звездность» (звездочки над головой самых продвинутых игроков, указывающих на их крутость) уже порядком поднадоела. Эта фишка была очень хороша в самом начале, много лет назад, а сейчас она несколько неактуальна. Уверен, господа из Канады просто пихают ее в свои проходные проекты на автомате, даже не задумываясь над последствиями. К тому же само присвоение звезд носит поистине хаотический характер, который я, как ни старался, понять не мог. Совершенно понятно, почему Карлос Пуйоль и Сантьяго Канисарес носят звезду над головой, но вот с какой стати Алессандро Неста и Висенте ее лишены — лично мне невдомек. Совсем невдомек. Но не будем об этом. Ведь это все мелочи, по мнению камрадов из EA Sports. Мелочи, на которые не стоит обращать внимания. Ведь есть же суперпрорисованный газон, есть классная смена погоды и всякие прикольные спецэффекты вроде пара, вырывающегося изо рта футболистов, и футболки, не заправленной в трусы. Спортивные трусы. Типа шорты. Шутка. А то, что футболисты могут пробегать сквозь ворота и иногда застревают в сетке, это нормально — это покатит. Ведь, напомню, ИГРА ДЕЛАЛАСЬ ПО ЛИЦЕНЗИИ УЕФА!! А значит, ей можно простить все. Ну просто ВСЕ. Эх, хватит об этом. Говорить об издевательствах EA можно долго и нудно, но мне

этого как-то не особо хочется. Тем более, что есть в UEFA Champions League 2006–2007 парочка довольно хороших и оригинальных фишечек. О них и поговорим.

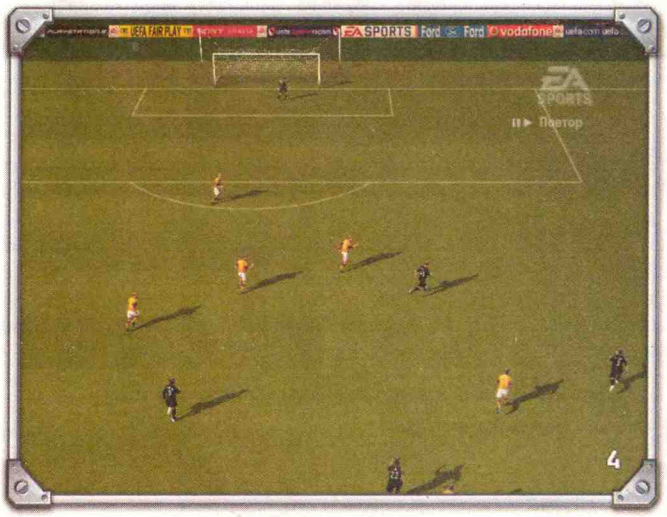
Он ударил ногой, как клюшкой, как продолжением руки

Так, о чем это я? Ах да — о приятных фишечках. К огромному счастью, они есть, и только лишь их лучезарный образ не дает с размаху выбросить диск в окно после нескольких часов типа футбольной шпилки.

Первая и самая, на мой взгляд, свежая и классная фишка — это вмонтированный в карьеру так называемый генератор случайных событий. Очень, скажу я вам, занимательная штука. Простая и качественная. Как все гениальное. Сейчас расскажу про него всю правду.

Помните унылый, однообразный режим «Карьера» в футбольных симуляторах от EA? Да, он модернизировался, да, он слегка корректировался, но ведь суть от этого не менялась. Все те же 90 минут игры, все те же трансферы, все те же раскачки команды. Мы закрывали на это глаза, мы играли, мы хвалили — а все потому, что альтернативы-то никакой не было. А на безрыбье, как известно, и рак рыба. По крайней мере, так было. До выхода на рынок нашего с вами подопечного. Я искренне надеюсь, что генератор футболь-

ных событий, представленный в Champions League 2006–2007, не канет в прошлое как очередной понятный только в Канаде эксперимент EA, а продолжит свою жизнь в других играх серии FIFA. Потому как он хорош, очень хорош. Представьте себе — выбираете вы команду, выставляете оптимальный состав, нажимаете старт и... хм, ничего не происходит. Вместо начала игры из небытия выпрыгивает табличка, повествующая о том, что президент клуба хотел бы видеть в составе тех-то и тех-то игроков, и вам как тренеру придется это желание исполнить. Ну ничего, подобный финт ушами мы уже когда-то видели, состав меняем, тактику выставляем, старт нажимаем и... снова не играем! Да что же такое?! В чем дело, почему пауза? А, извините, паузы нет, просто начинаем мы играть с семидесятой минуты матча, имея на табло счет 1:1 и исполняя штрафной в сторону ворот противника. Елы-палы, куда я попал? Ну ладно, хорошо, штрафной так штрафной, выбираем глюкавую позицию, слегка нажимаем на удар... Ух, счет уже 2:1 в нашу пользу. Быстренько побеждаем и переходим к следующему матчу — в квалификации Лиги чемпионов. Гм, от менеджера приходит сообщение, что ведущий форвард отказывается играть в команде, потому что ему сделали более выгодное предложение из другой Лиги. Жаль. Значит, этого парня мы в состав уже не поставим. Ну и что, что он любимчик трибун и опора команды! Начнем матч и без него! Нажимаем старт и получаем... проигрыш по ходу матча 2:0, причем непосредственно вмешаться в ход событий на поле мы можем только лишь на восьмидесятой минуте. Хорошо, хоть с исполнения одиннадцатиметрового. Что, в наши ворота?! Мда, видел бы это великий Пеле. Но ничего, с помощью могучих глюков угадываем, в какую сторону будет пробиваться пенальти, отбиваем его, за десять минут сравниваем счет и идем на трансферный рынок, продавать зазнавшегося форварда. Гм, президент хочет кроме него продать ещё как минимум двух игроков и купить форварда и центрального защитника. А я лично этого не хочу! Однако, к сожалению — или к счастью — это ничего не меняет. Ни одно трансферное окно не пройдет для вас даром, знайте это. Покупке и продаже игроков тут уделено немало времени, и если хорошо подумать, можно постараться сколотить команду, состоящую сплошь из «звездных» игроков. Лично с моей «Валенсией» именно так всё и произошло.



В таком ключе вы и действуете дальше — некоторые матчи вы будете отыгрывать от начала и до конца, некоторые просто симулировать «быстрой игрой». В команде произойдут перемены, одни игроки будут поддерживать вас, другие нет, начнутся небольшие конфликты, ужесточатся требования президента клуба — все будет как в жизни, как в реальности. Как себя покажете, так всё и произойдёт. И это хорошо, это интересно, это не однообразно. Лично я завоевывал все кубки не из-за того, что мне нравилось забивать игроками с центра поля или класть банки под очень острыми углами, а потому что мне было интересно, какую ситуацию подстроит компьютер и чего мне ждать в следующем матче.

Вторая интересная фишка по сравнению с первой очень мала, но мной лично давно и сильно ожидаема. В игре есть режим создания своего собственного тренера, в полный рост. Да, да, теперь наставник команды не будет просто подписанной головой, значащейся в титрах. С самого первого матча он будет на тренерской скамье — радоваться или злиться, прыгать от радости или же сокрушенно заламывать руки. Не знаю как вы, а лично я очень рад данному фишкаходу EA Sports.

Вывод

Ну и что же мы получили в результате? Очередной промежуточный «типа футсим» от EA? Игру на любителя, сделанную по лицензии УЕФА? Хорошую мину при плохой игре? Да. Это так. К сожалению. Поэтому играйте — те, кто фанаты. И не играйте — те, кто просто. Ну, или, может быть, сыграйте — вдруг зафанатеете. EA же на это рассчитывает :).

P.S. *В игре присутствуют три команды славянского типа — «Киев», «Донецк», «Москва». Смотреть на них не советую, потому как это либо шутка, либо издевательство.*

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

Разработчик/издатель: Ascaron Entertainment
Жанр: action
Системные требования: P 3-1,1 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Тортуга — самая распиаренная пиратская база

Потому что на Карибах, потому что возле Америки, потому что есть «Пираты Карибского моря». Вот и креативят вокруг нее всякие мэтры разных развлекательных дел, создают различные штучки вкусненькие — чтобы продать, чтобы прославиться, чтобы быть известными. А людям что? Людям, в принципе, все равно. Главное, чтобы зрелище было, да хлеб лежал в хлебнице. И не хотят они знать, что были базы у пиратов и крупнее, и известнее. И там с лихвой хватало и кровавых дел, и сокровищ, и ярости. Только Тортугу им подавай. Только Карибский бассейн им соленой водой заливай. Ну и ладно, ну и хорошо, не буду я вам открывать дверь в историю, не буду особо философствовать и высказывать свое мнение — начну просто обозревать игру. Как — какую? Обычную такую, трёхмерную игру, по пиратским мотивам, с пушками и саблями наголо. Называется она **Tortuga — Two Treasures**, и её история покрыта завесой тайны, покрывалом ночи, облита ведром крови, а также посыпана золотыми монетами. Капитан Ястреб и его команда — против всего мира, на море и на суше, над водой и под землёй, везде, где сверкает сталь и витает запах пороха. Но начинается все на Тортуге. Ну, или около неё.

Пиратов было очень много, и все они хотели золота

Вот и наш герой не исключение. Капитан Tomas Hawk — лучший друг капитана Чёрной Бороды, одержимого желанием найти сокровища капитана Генри Моргана. По крайней мере, сам Ястреб Блайт считал Чёрную Бороду своим лучшим другом. Черноволосый, стильный, быстрый и смертельный. И наивный. Как для пирата — так очень наивный. Ему, вместе со жгучей пиратской красавицей, жрицей Вуду Сангуа, предстоит пережить немало чисто пиратских приключений и раскрыть великую тайну... гм, просто тайну. Понятное дело, вы ему в этом поможете самым прямым образом.

История, полная алчности и коварства, поведет главного героя через десятки морских боев, абордажных схваток и сухопутных битв. Туда, на остров, которого нет, к сокровищам, которых не существует. Огромный кракен, Корабль-Призрак, старые враги и мощные флотилии сильнейших морских держав мира попытаются остановить Ястреба, но мы-то знаем, что у них это нипочем не получится. Хотя повозиться придётся: боевых приёмов у нас кот наплакал, да и на корабле поначалу особо не разгуляешься — остается уповать на то, что денег можно подзаработать, да новый кораблик взамен украденного прикупить. Та-а-ак, что-то я тороплюсь, сильно вперед спешу. Как будто в спину мне дышит пожирающая души команда черного Корабля-Призрака. Давайте я попытаюсь рассказать вам все по порядку. Ну, или просто поговорю на отвлеченные темы — про то, как космические корабли бороздят большие океаны.... Гм, опять, видно, сонный порошок Вуду у меня из мешочка просыпался — всякие глупости говорю, совсем не по делу. Ну да ладно, подвяжем его покрепче, и вперед, к сути дела (давно пора. — *Прим. ред.*).

Я уверен, что вы уже поняли: сюжет этой игры крутится вокруг взаимоотношений трёх колоритных и харизматичных личностей — Чёрной Бороды, Томаса Ястреба и Сангуа. Первый, пользуясь полным доверием двух других, сначала отправляет их на поиски некоторых ключей к карте, на которой указано расположение сокровищ покойного Кровавого Генри, а после нахождения искомого их немного подставляет. Под пушки флота цивилизованных держав, пиратские пули и свою собственную саблю... Жрица Вуду Сангуа, не выдержав такого поворота событий, погибает, а Ястреб, в лучших традициях жанра, оказывается живой, на острове, без корабля и команды, но с огромной жаждой мести. Вот тут-то и начинается самое интересное. Описание технических составляющих игры, само собой :). А вы что подумали?

Графика

Стандартная, угловатая, полупрозрачная и просто... прикольная. Битвы от третьего лица — это, конечно, мрак полный, а вот сражения на кораблях можно оценить на твердую «четверку». При попадании пушечного ядра от корпуса корабля довольно натурально отлетают куски обшивки и падают за борт не удержавшиеся на ногах моряки. Плюс вода и пальмочки всякие смотрятся довольно-таки неплохо. Спецэффектики также держатся на более-менее приличном уровне — по крайней мере, я не зажмуривался от обиды при виде очередного взрыва или высунувшихся из воды щупальцев Кракена. В принципе, если сравнивать игру по графике с тем же «Черным Корсаром», то последний проигрывает «Тортуге» по всем статьям. Что очень хорошо :).

Звук

К моему огромному удивлению — довольно неплохой. Вроде бы все стандартно и однообразно, вроде бы ничего такого нет в скудных пиратских мотивчиках, насвистываемых по ходу всей игры, а все ж таки что-то в этом звуковом сопровождении есть. Что-то такое, заставляющее кровь быстрее течь в жилах (кровь течет по сосудам... ну да ладно. — *Прим. ред.*). То ли это крики пиратов «Готовьте пушки к бою» или «Ставьте паруса», то ли неплохая озвучка Черной Бороды со товарищи, не знаю. Но лично мне звук игры понравился, чего я сам от себя не ожидал.

Искусственный интеллект

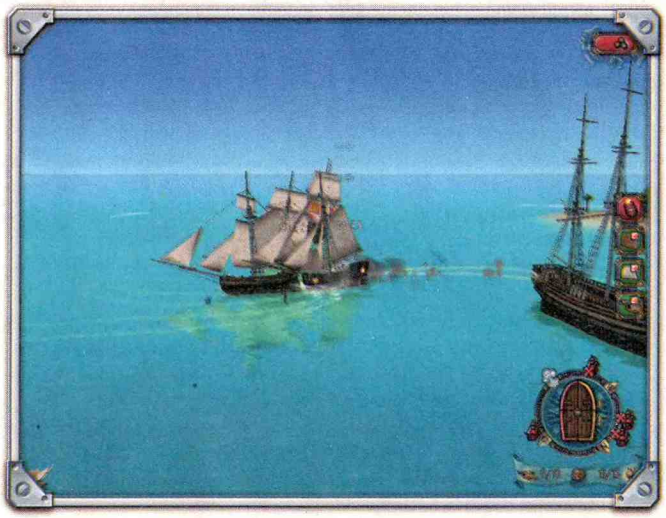
В контексте данной игры — очень даже ничего. Я про морские баталии. То, что сухопутные противники лишены мозгов начисто — это идет у разработчиков по умолчанию. Парни-дебилы не знают ничего, кроме как бежать и бить, хотя о последнем они иногда тоже забывают, когда в камнях со стенам начинают застревать. А вот капитаны корабликов ведут себя не в пример лучше. Плавать и сражаться с ними — довольно увлекательное дело. Особенно когда у вас один корабль, а у неприятеля пять-шесть, половина из которых является тяжелыми военными судами. После первого же сближения борт о борт с ними начинаешь понимать все прелести пиратской жизни. Над водой и под ней. Так что, господа геймеры, нудно вам не будет: постоянное рубилово ради сокровищ — вот то, ради чего стоит быть пиратом. Ну, или хотя бы капером на крайний случай.

Чёрная Борода — это личность

Да при том самая что ни на есть историческая. И Генри Морган тоже. И жрецы Вуду. И сабля. И золото. И корабль. Ах да, корабль. Корабль «Соколиный Ветер» — самый быстрый в Карибском Море. Его украли у капитана Томаса Блайта, но он очень быстро его вернет. За неделю. Потому как деваться ему некуда, время поджимает — Черная Борода выпустил на свободу проклятье Корабля-Призрака, и ровно через семь дней душа Ястреба окажется поглощенной этим адским созданием. Если только он не найдет способ снять ужасное проклятье, наложенное на английского губернатора острова, чья дочка — двоюродная сестра Ястреба. Вот такое вот бразильское... нет, аргентинское... нет, индийское... нет... нескучное, в общем, кино получается. А разбираться во всем этом кому — Томасу? Нет, нам с вами. Нам, и только нам.

Как я уже где-то там выше говорил, игра имеет две боевые составляющие, это драка на суше, с помощью сабли и пистолета, и морские баталии с помощью корабельных пушек и бочек с порохом. Чередуются они между собой довольно равномерно (ну, может, морских битв чуть больше) и расслабиться не дают ни на секунду. Плюс ко всему, игра изобилует сюжетными роликами, которые демонстрируются чуть ли не после каждой битвы. Происходящие в них события довольно интересны, однако корявенькая прорисовка сводит на нет эффект интригующего действа, и все усилия создателей по наполнению компьютерного кино чувствами и эмоциями идут на дно. Очень жаль.

Но это все мелочи. Сам игровой процесс проходит довольно живенько и бодренько, что радует уже после первого часа игры. Капитан Томас Блайт, взяв пару-тройку кораблей на абордаж, познав силу предательства Чёрной Бороды и чудом избегнув ви-



селицы, стремится отомстить мерзкому негодяю. Но, как опять же было сказано, у него нет ни команды, перебитой в сражении, ни корабля, похищенного кровавым пиратом, ни — соответственно — денег. Чтобы вернуть себе былую славу и мощь, Ястреб заходит в таверну к Трехпалому Генри — старому пирату, которого в сабельной схватке изувечил Чёрная Борода, и соглашается на выполнение всякой квестовой работы — поймать того, убить этого, потопить флот вот тех. Само собой, все это — дело сюжетное, и буквально через пару уровней у Блайта уже есть мощный английский фрегат и команда отпетых головорезов во главе со Слепым Вилли — рулевым, зоркость которого может соперничать с орлиной. Теперь герой готов к бою. Он готов отомстить Чёрной Бороде за смерть Сангуа и отобрать у него сокровища. Но сначала ему нужно победить флот, посланный против него англичанами. Сделать это довольно непросто — наш корабль «Миранда», хоть и силен, но скорости ему недостает. Ну, ничего, закупаем побольше приманки для Кракена, забираем все ремонтные наборы и упаковываемся тяжелыми ядрами по самое «не могу» — эй, англичане, мы уже плывем! Ха, четыре корабля против моего одного — это нормально. Сейчас я покажу вам, что такое Ястреб в Карибском море!

Первое судно мы встретили залпом правого борта — англичанин тут же загорелся и ушел в сторону. Совершив поворот, наша «Миранда» встретила следующего противника левым бортом. Англичанин ответил мощным залпом ядрами, скрепленными цепями (это называется «книппель». — *Прим. ред.*). В парусах нашего корабля появились первые дыры. Но это было только начало — приманка для Кракена летит за борт и через несколько секунд огромные щупальца опутывают ближайший корабль, силясь разорвать его на час-

ти. Подплываем к обездвиженному сопернику и накидываем возле него десяток бочек с порохом, а затем ставим все паруса и рвем в море — взрыв будет хорошим. Так, с одним противником разобрались, осталось еще трое. Вернее, два с половиной. Подплываем к раннее подбитому противнику и обрабатываем его залпами с близкого расстояния. О, вот и второй пошел на дно. Подбираем трофеи и выживших — и снова в море, снова в бой с остатками истребительного английского флота.

Схватки на суше происходят не так захватывающе. Владея поначалу всего только двумя приемами, по ходу игры Томас Блайт изучает новые, более сильные и смертельные удары, побеждая боссов уровней или же выполняя некоторые сюжетные квесты. Интерфейс нашего главного персонажа поделен на две шкалы, здоровья и выносливости. Первая уменьшается, когда героя бьют, а вторая — когда герой бьет. Чем сильнее и искуснее удар он наносит, тем больше выносливости тратится. К примеру, для «Гнева Карибов» — удара, при котором герой бежит и, дико крича, машет саблей секунд десять — нужна вся колонка «выносливости», а для самого простого удара саблей — ее двадцатая часть. А ведь есть еще выстрелы из пистолета, и удары ногой, и сонный порошок Вуду, усыпляющий всех в радиусе двух метров. И бутылочки, пополняющие здоровье, тоже есть. Вот только все это нужно покупать, а дублоны, как известно, на дороге не валяются. К тому же Чёрная Борода предложил за голову Ястреба десять тысяч золотых монет, так что, кроме флотов европейских держав, нужно будет еще сражаться с охотниками за головами. Там где враги не могут взять умом (которого у них нет :)), они берут количеством. И иногда ой как хорошо берут. Аж сохранение загружать приходится. Но ведь мы пираты, нам не привыкать к превратностям судьбы. Поднимаем Веселого Роджера — и вперед, на абордаж!

Вывод

У компании **Ascaron Entertainment** получилась очень даже занятная игрушка. Некоторым она может показаться слишком простой, другим слишком тупой, третьим не очень хорошо прорисованной, но лично мне она понравилась. Чего, повторюсь, я совсем не ожидал.

P.S. *Корабль-Призрак, сотрясаемый щупальцами Кракена — это, я вам скажу, зрелище не для слабонервных.*

Разработчик: Lazy Games
Издатель: «Новый Диск»
Жанр: детская сказка, адвенчура
✓**минимальные** — P 3/Athlon 800 МГц, 256 Мб ОЗУ, 1.6 Гб на винте;
✓**рекомендуемые** — P 3/Athlon 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 2 Гб на винте

Эпиграф:
««Мерседес» — бенц! — а мы ещё нет!»
© Олег Медведев
Шрифт: Times New Roman
Размер: 12 pt
Абзац: 0.75 слева
Интервал: одинарный
Жанр статьи: психоделически-ностальгическое эссе с элементами информативности
Автор: *(см. выше — прим. Кирилл ТАЛЕР; кстати, Мохнорыл, если ты ещё раз залезешь за игру, которую должен был обозревать я...)*
Поехали!

Тьма

Рррраз-два, рраз-два, твёрже шаг, шире морда! Трррри-четыре, трррри-четыре!

Здесь у нас был маркетолог, мало, братцы, одного. Очень нужен целый штат, целый штат американский, маркетологов различных: белых, красных, негров женщин, целый штат, а, может больше. Потому что денег тоже много хочется, и больше! Хочется так много денег, чтобы этими деньгами можно было нашу Землю обернуть с десяток раз! А искусство — это глупо, а искусство — это пошло, в нём, в искусстве, только бедность, только бедность и порок. В нём художники все спились, в нём поэты все скурились, в нём все те, кто не умеют зарабатывать деньгу. Хорошо, что я умею, хорошо, что мы умеем: брэндинг, демпинг, офигемпинг — ты могёшь, и я могу! Конъюнктуру рынка знаем, прибыль тыщами считаем, как дойдём до миллионов, пропоём себе «Ура!». Но не лузерам-поэтам, не художникам-пропойцам, не писателям-занудам. Пейте йады, лузера!!!

Тьма/Свет

В бурном, мать его так, океане игростроительного бизнеса рыбёшки (гейм-студии), да и большие рыбины (девелоперские компании) выживают только в том случае, если имеют острые зубы, бивни и электрические разрядники (опытная команда) или же просто рыбень огромна сама по себе (опыт плюс стабильное финансовое состояние). Можно ещё быть рыбкой-симбионтом (аутсорсером) или ползающим крабом/морской звездой (локализатором). А что делать крохотному новому виду piscis phantasius (*рыба креативная*), если она от рождения своего призвана раскрашивать океан новыми цветами, и нет у неё особого времени ни на отращивание клыков со жвалами, ни на лихорадочное набирание веса?

Одной из мелких рыбёшек, промышлявшей, в основном, крабьим делом, оказалась студия *Lazy Games*. Крабье дело у неё спорилось (локализации таких известных проектов как **Dreamfall, Paradise, «Нибиру», Still Life, X3:Reunion** и пр.). Но не вечно же рыбке по дну ползать? Рыбке же плавать хочется!.. Но ни на что большее, кроме поедания *жёваных штано®™* ...пардон, планктона (выпущенные «свои» проекты **«Маски-шоу», «Мама не горюй»** и **«Особенности национальной рыбалки»** тянут в лучшем случае на средней руки «руссоквесто»), рыбка рассчитывать не могла.

И однажды рыбка закричала: «Хватит! **Хватит!!!**» — и неожиданно для себя спасла тонущую морскую крысу. Просто спасла, не корысти ради. И спасённая крыса рассказала ей о сухопутной сестре и двух очаровательных мышатах, которые ждут крысу на берегу. И рыбка сказала, что подумает и постарается помочь...

Свет

Художница Наталья Фадеева, наверное, очень удивилась, когда к ней обратились с предложением о сотрудничестве *какая-то игровая студия*. Что, скажите, могла знать замечательная художница и кукольный мастер о каких-то там комп. играх? Ну, стрельба, там, кровь, прочие ужасы, дети из-за них (игр) становятся зависимыми и начинают стрелять в сверстников... А её творчество и эти самые игры — это же ни разу не совместимо!!!.. Вот, посмотрите-ка **http://www.fadeeva.com/Russian/animals_ru.html** — не правда ли, мило и замечательно? И что, кукольная козочка будет палить из BFG в забавного серого зайчика?! Да нет, — объясняет *какая-то там игровая студия*, — мы хотим сделать настоящую сказку. Настоящую, добрую, светлую — подобную тем мультикам, которые раньше создавались в СССР и от которых даже арабские шейхи нефтью писают! Естественно, сначала Наталья Фадеева не верит своим ушам, но после с радостью принимает предложение разработчиков. Она-то думала, что в компьютерных играх нет никакого искусства, да и не намечается в ближайшем будущем, а тут вот оно как...

В общем-то, Наталья оказалась права. Искусство в играх было, правда, немного раньше (ещё в XX веке), да сдохло. И уж точно не намечается в будущем. А «Мышки» — всего лишь маленькое расчудесное чудо. Так иногда бывает...

Тьма

(гипотетическое интервью)

Разработчик: Что такое детские игры? Это минимальный бюджет — первое, запомните! Ми-ни-маль-ный! Второе — персонажи должны быть максимально приятными глазу ребёнка...

Журналист: Максимально приятными — это вылизанными, слащавыми и безликими? По типу телепузиков или позднего Диснея? Все улыбаются, источая мёд и паточную приторность, у всех одинаковые безжизненные огромные глаза, и все являют из себя модельку будущего потребителя, кирпичик в стене Карнеги?

Разработчик: Вот вы так романтически говорите, потому что не знаете статистики... А по статистике лучше всего продаются именно те игры, в которых персонажи максимально позитивны. Ведь иначе ребёнок может испугаться!.. А это значит — родители больше не купят игру данной серии.

Журналист: Хорошо, а как же харизма персонажей?

Разработчик: *Харизма* — такое же дилетантское слово, как и *атмосфера*. Если персонаж широко улыбается, он уже симпатичен ребёнку...

Журналист: ...Послушайте, а как же старые советские мультфильмы? Того же Винни-Пуха нельзя назвать максимально позитивным. А Карлсон — это же крайне вредное существо. И оно не лезет из всей своей рисованной кожи, чтобы понравиться ребёнку, оно просто живёт своей жизнью. А как эти персонажи были любимы?! Вы вспомните!

Разработчик: Я-то помню. Но последние маркетологические исследования указывают на то, что детям 3–6 лет **не** нравилось всё то, что Вы только что перечислили. Им было скучно. А «Тома и Джерри», «Ниндзей-черепашек» и «Трансформеров» воспринимали «на ура» даже совсем маленькие дети. Вот наш «Ну погоди!», он же рисовался с «Тома и Джерри» и был крайне успешным. Поэтому наиболее выгодно для нас — следовать Голливуду, так как моду диктует он, Голливуд.

Журналист: ...И штамповать бессюжетные игры и мультфильмы с безликими, бесхарактерными, приторными болванчиками!

Разработчик: Вот вы, журналисты, в своём максимализме очень умными кажетесь. Сами себе. А нам, разработчикам, да и мультипликаторам — надо жить, выживать и кормить семью.

Журналист: Хорошо. А как же амбиции? Ведь мульт «Ёжик в тумане» будут помнить ещё сто лет, ведь игру Neverhood покупают до сих пор, и до сих пор она потрясает своей фантазией! А кто вспомнит о ваших конвейерных играх-штамповках? Неужели вам не хочется попасть в историю?

Разработчик: Мы не занимаемся историей. Мы занимаемся бизнесом. И лонгсейлеры нас не интересуют. Бизнес — это серьёзная штука. Замешкался — вылетел из игры. Провалилось несколько проектов подряд — вылетел из игры. Поэтому на искусство у нас времени нет, извините...

Журналист выключает диктофон. Хочется тихо-тихо плакать. Журналист идёт домой. На ближайшей раскладке серия детских игр «Дюймовочка учит физику», «Дюймовочка учит турецкий», «Кот в Сапогах учит историю новейших времён»... Коту в Сапогах обязательно объяснят, кто такой Ельцин и что он сделал для мировой демократии...

Тьма/Свет

Папы и мамы не так сведущи в тенденциях игрового бизнеса, потому покупают своим чадам то, что есть на раскладках. И ни о каких «маленьких, беленьких» они ни сном ни духом...

Зато причастные к гейм-девелопингу с нетерпением ждут первой игры **«Визит морской крысы»** из серии **«Три маленькие белые мышки»**. Ждут, потому что знают: кукольный (!) игровой детский проект — это не мультфильм и не игра, это два в одном. Ждут, потому что знают: играть в неё будут не только их дети, но и они сами. Потому что ностальгия, потому что прошлое оживает, потому что настоящая сказка.

А ещё потому что у **Натальи Фадеевой** на сайте висит: *«Я не смогу принимать заказы на игрушки еще какое-то время, поскольку в настоящий момент участвую в создании компьютерной игры "Три маленькие белые мышки"»*.

А ещё потому что анимацией проекта занимается **Алла Ростиславовна Гришко**, а это мэтр, и монстр, и кукольные культовые мульты «Домовёнок Кузя», «Мумии-Тролли», частично «Волшебник изумрудного города» и ранний «Незнайка» (а не то выхолощенное современное 2D-непонятство, которое скармливают зрителю под тем же брендом)...

А ещё потому что **Наталия Дубровская** (*Lazy Games*) написала замечательные тексты, которые (вместе с другими актёрами) великолепно озвучил актёр **Борис Репетур** — практически Левитан нынешних рекламных роликов, артист, выступавший в спектаклях Гришковца.

А музыку написала известная разве что в крайне узких и ограниченных кругах рок`н`ролльная команда **«Подарки»**. Голос фронтмена «Подарков», Романа Гадаса, подозрительно напоминает *найкоборзовский*. Что, в некотором роде, приятно. Да и выложились ребята в музыкальном плане, я бы сказал, на все сто. На весь свой пока ещё скромный потенциал — если к музыке претензий нет совершенно, то единственная песня корява настолько же, насколько и мила.

Свет

Сразу же, с главного меню понимаешь, что попал в сказку. В маленькое повествование о трёх белых мышках, безвестных и нераскрученных. Очень маленьких, кстати. Стоп, а что за мышки, что за бред?! Точнее, что за брэнд? О трёх медведях мы слышали, о трёх богатырях — тоже, три поросёнка, три танкиста (в лодке (не считая собаки)) — знаем... А мышки, они кто вообще? Где их паспорт, удостоверяющий, что игра с никому не известными героями станет популярной и принесёт ощутимую, как для нишевого проекта, прибыль? Это же против всей маркетинговой политики!.. Против всех раскладов!..

И слава ГейМыру.

* * *

«Скоро якорь был поднят и укреплён на носу, — читает своим детям миссис Морзел, а два её очаровательных ребёнка — умная, сознательная Марта и несносный шалопай Нельсон — внимательно (и. соответственно, не очень внимательно) слушают, — *ветер раздул паруса и земля отступила...»*

«Однажды утром, — прерывает миссис Морзел сказочник Борис Репетур, — *в дверь постучали. Мышки замерли...»*

И мышки действительно замерли, предоставляя игроку решать за них, что же делать в данной судьбоносной ситуации.

У каждого приключения, как и у реки, обязательно должен быть исток, то место, откуда из-под земли бьёт крошечный родничок, давая начало будущей великой водной глади. Скажите, вам кажется, что данная завязка сюжета несколько скомкана?

Вот и мне показалось БЫ, если БЫ не то действо, что происходило с героями, пьющими чай (с плюшками) на протяжении всего-то пары предложений. И если бы не та декорация (язык не поворачивается сказать «сцена» или «картинка»), в которой работали кукольные актёры — мышки не воспринимаются бездушными куклами, а скорее актёрами, участвующими в постановке. Всё, от внешнего вида до анимации, будто бы указывает остальным разработчикам, начиная от 2 и 3D, и заканчивая 2d6, КАК должны двигаться, разговаривать и действовать персонажи компьютерных игр.

...Да, тем временем письмо распаковано (а в дверь стучал именно почтальон!), и оказывается, что тётушка Морская Крыса скоро возвращается домой из далёкого плавания и даже готова сделать крюк, дабы навестить своих родственников. И прибывает она ровно в пятницу, то есть сегодня. Поэтому, дети, не мешкайте и быстрее собирайтесь!

Теперь смотрим на декорацию. В одной маленькой комнате находится около двадцати (!) активных объектов, каждому из которых рассказчик (а иногда и мышки) даёт подробное объяснение. Более того, активные предметы, которые необходимо собрать для начала путешествия, может прокомментировать по-своему любая из трёх мышек. Вы играли в адвенчуры? Вы видели нечто подобное?

Маленький домик, в котором живут мышки, просто пропитан МОРЕМ — штурвал, модель парусного корабля (1 к 100!), портрет тётушки Морской Крысы и многое-многое-многое. Интерфейс представляет собой рамку, сделанную под «овечий мех», на которой в нижней части располагаются:

✓ глобальная карта (!!!) в виде глобуса, дополняющаяся впоследствии паззлами на пройденных локациях;

✓ мигающий фонарик, долженствующий подсказывать маленьким путешественникам, что стоит сделать в конкретной ситуации, но подсказывающий без особого фанатизма;

✓ дневник (!) примерной мышки Марты, куда вносятся не только её записи о похождениях, но и много другой полезной информации: о найденных грибах, ягодах и прочих лесных дарах (с рисунками, кстати (!)); отображается дневник путём экрана развёрнутой книжки, в правом нижнем углу книжки — патефон (!), после нажатия на который можно прослушать текст;

✓ инвентарь, в котором скромно показывается, что конкретно должен найти игрок в той или иной локации;

✓ ну, и «книжечка» выхода, само собой, работающая как временный выход в главное меню, с возможностью вернуться.

Честное слово, я не знаю, как обозревать это маленькое чудо, состоящее из шести с половиной локаций. И выискивать минусы тем более не хочется. Хотя их есть, их два — один достаточно весомый: продолжительность игры для ребёнка составляет дня четыре, час-два в день, для взрослого же (от 10-ти лет) и того меньше — около часа. Второй: диалоги невозможно прокрутить, и если ты в пятый раз ткнёшь в одно и то место, придётся прослушивать от и до. Но обоим этим минусам есть логичное объяснение: пожертвовав продолжительностью, разработчики довели графику, кукольную мультипликацию и остроумные диалоги, понятные и интересные что ребёнку, что взрослому, практически до совершенства. Нелишне будет заметить, что весь наш редакционный состав частенько собирался у одного компа, чтобы посмотреть на прохождение крохотной детской игры, и искренне смеялся проделкам неугомонного Нельсона.

Второй же минус... диалоги, пусть даже их невозможно пропустить, стоят того, чтобы их слушать раз за разом: текст, озвучка, «комедия ситуаций» — это то, что мы потеряли давным-давно, когда пришёл мистер, мать его, Голливуд. И думали, что это более уже не возродится — ни в кино, ни в мультипликации. А оно вдруг возродилось. Вопреки всем вселенским законам.

Каждая локация — это увлекательная адвенчурная мини-игра, будь то поиск грибов, спасение от вредной гусеницы или уборка в доме трёх злых *медведов*, таки становящихся добрыми после принудительной уборки.

Каждый персонаж — это ярко выраженная личность: мышки (особенно Нельсон), три *медведа*, вредная гусеница и птичка с вывихнутой лапкой, пронзительно-печальная, но даже и в этом состоянии пытающаяся слопать букашку (*«Еда, куда ты?! Иди ко мне!»*).

Каждая фраза — это ниточка в искусном плетении новой сказки, рассчитанной на все возрасты.

И над всем этим — её Величество *кукольная анимация*!

Возвращаясь к досадной краткости игры: в скором времени большинство игр, думаю, будет выходить а) через Интернет; б) чаптерами-эпизодами по 3–6 часов игрового времени. Прецеденты уже есть. «Халфе» мы готовы простить всё только за то, что это брэнд. Тогда мышкам нужно простить тем более. Потому что ТМБМ — это начало новой СКАЗКИ. Низкий поклон всем, кто принимал участие.

Яркий свет

На данный момент лично для меня «**ТМБМ: Визит Морской Крысы**» — лучшая адвенчура года. И толстопузым авторитетам нужно очень хорошо постараться, чтобы изменить моё кроткое мнение. «Яйца Фаберже», с чуть более долгим геймплеем, тут и близко не валялись, а Бенуа Сокаль с Рагнаром Торнквистом, Мишелем Анселем и разработчиками Fahrenheit пока что не торопятся анонсировать очередные «бомбы»... И правильно делают — дорогу мышкам!!!

Вердикт: покупать обязательно! И благопристойным родителям с крохотными чадами, и отвязным панкам, протестующим против всех и вся, и сверхмудрым вундеркиндам, которые привыкли смотреть на мир сквозь призму цифр. ВСЕМ! Несмотря на то, что игра коротка. Несмотря на то, что вездесущие маркетологи могут оказаться правы, и ваш ребёнок (если он уже есть) может заскучать...

Через двадцать лет этот же ребёнок обязательно поставит древних «мышек» на сверхмощный комп своему ребёнку, а тот, подрастя, — своему. У этой игрушки нет возраста и нет противопоказаний. Как не может быть противопоказаний понятиям Правда, Добро, Любовь.

Зато вскоре будут продолжения серии: «День рождения Морской Крысы» и «Пираты Северного моря». И я точно пойду их покупать. Я пойду на свет...

Разработчик: Collision Studios
Издатель: Digital Tainment Pool
Жанр: убер-треш-FPS
Системные требования: P 4-1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, видеокарта с поддержкой DirectX 9.0
Дата выхода: 16 марта 2007 г.

Bateau

RED OCEAN

Ах, если б я был Фрейдом...

Чего бы такого сказать в своё оправдание? Даже так сразу и не придумаю... Смотрите, господа, прежде, чем вы начнёте читать дальнейшие строки, попробуйте правильно понять настрой автора (сиречь — меня) и его психофизическое состояние, которое проще всего описать возгласом «А-а-а-а! Он извращенец!» Только одна тонкость — я не из тех извращенцев, которые отправляются по вечерам заманивать маленьких девочек в тёмные подворотни при помощи малогабаритных кондитерских изделий. И не хочу, чтобы меня приписывали к извращенцам, надевающим обтягивающую кожу с дырочками в интересных местах для... Э-эм... Ну, в общем, представьте автора нормальным таким извращенцем, у которого просто мозги набекрень. Без вреда для других и без какого-либо попрания общественной морали. Наоборот — всё во имя гуманизма! Homo homini kamradus est, а не какой-нибудь lupus!

А если вы зададитесь вопросом, почему это некий Bateau вместо быстрого перехода к сути дела мучает вас и себя долгими рассуждениями на тему своего психического здоровья, представьте, какими бы вы сами стали после прохождения и написания статей по таким шэдэврам, как SPECNAZ и «Дом 2» (причём подряд).

То-то. Так что сжальтесь над сирым и убогим автором-флудером и приготовьте ваш моск для принятия потока сознания об очередном мегапроекте — **Red Ocean** от (кто-то про них чего-нибудь слышал?) *Collision Studios*.

* * *

Сижу я на стулі та й думку гадаю...
Чому я не Сокаль... Усе, замовкаю...

Вот, принято почему-то во всех сферах деятельности (причём именно в нашей, восточно-европейской цивилизации) отвечать на любую критику от людей, фактически являющихся конечными потребителями какой-либо продукции, словами в духе «ты сам попробуй что-то сделать, а потом критикуй». То есть, если мне не нравятся кроссовки фирмы «X», которые жмут и натирают ноги (ага, были у меня такие «кроссовки»), то я не имею права говорить, что это не обувь, а натуральные колодки, до тех пор, пока самолично не пошью какие-нибудь тапочки? Отлично. А если у меня есть конкретные претензии к качеству кухонной табуретки? Ну, ладно уж, я. А теперь представим на моём месте какую-нибудь хрупкую девушку, которая забиралась на эту табуретку, чтобы заменить перегоревшую лампочку (пока муж на работе), и грохнулась с этой самой лампочкой в обнимку благодаря некачественной табуретке. Она не имеет права высказать пару нелестных слов в адрес завода «Красный Дровосек»? Ей для этого обязательно нужно предварительно поработать рубанком и топором?

Забавно, да? Только почему так регулярно появляются у некоторых (подчёркиваю) пЕсателей фразы, мол, «сам сперва напиши статью, а потом критикуй». Но это такое дело, наше... Зато что ни заход на **dtf.ru** — постоянно то же самое, только на шажок дальше. То есть «гнусные игрожуры, чего вы там себе думаете, вы сначала сделайте сами игру, а потом критикуйте». Да! Мы — гнусные игрожуры! И представить себе, что мы тоже выполняем свою роль в этом странном спектакле под вывеской «игровой бизнес» (не путать с игорным) не так уж трудно. Многим разработчикам это удаётся, и с ними можно вести конструктивный диалог. Пускай даже не напрямую. Мы критикуем их игры (стараемся, чтобы выходило по делу), они игры делают, стараясь вызвать наиболее положительную реакцию (из которой, само собой, вытекает финансовая выгода). Конечно, они анализируют фидбек, жалобы простых игроков, но получить хорошо аргументированный ответ, на вопрос «что в игре не так», можно, пожалуй, только от хорошего рецензента.

Вот так. Себя попиарили, пора переходить к делу. То есть, к телу (практически бездыханному) следующего проекта, критиковать который я не имею права. Ибо не вкусил всех тягот девелоперской жизни. Поэтому буду хвалить.

«А как же всё, что ты наплёл выше?» — спросите вы. «А никак!» — отвечу я. Ибо ещё выше я предупредил, что сегодня под моим ником пишет извращенец с мозгами набекрень. И этому чудовищу игрулина Red Ocean пришлась по душе. Вот.

* * *

Звенит январская вьюга, и ливни хлещут упруго...
Посвящается главной фиче Red Ocean

Вы же знаете, дорогие читатели, что игра без *ударной фичи* — это несерьёзно. То есть, качественный геймплей, хорошая технологическая основа, крепкий сюжет и прочие несуразности хорошую игру ещё не определяют. Тот же *Half-Life 2*. Ну, фигня, согласитесь. Где «ударная фишка»? Где терраморфинг в реальном времени и режим FPS, как в *Maelstrom*? Где Гоша Куценко в главной роли, как в *«Параграфе 78»*, или (на худой конец) Пореченков, как в «Ин-

стинкте»? Где, я вас спрашиваю, уникальная атмосфера «совкового апокалипсиса» с пионЭрами и сталЭварами, как в *You are Empty*? Ну скажите, не стесняйтесь, почему к «Халфе» сценарий писали не великие Зоричи, как к «Завтра Войне», а какие-то никому не интересные ремесленники?

Чем эти балбесы из *Valve* думали привлекать геймеров? Качеством? Да не смешите мои тапки! А то, что игра хорошо продалась — так это всё только благодаря чёрному пиару и грязному подкупу всех моих коллег по цеху! Я знаю, что говорю! Потому что у Half-Life 2 нет «ударной фишки», а у Red Ocean — есть! Во как!

Имя этой придумки игроделов из Collision Studios — «*вода в трёх агрегатных состояниях*». Как гласит анонс, «на льду игрок может поскользнуться, паром обжечься, а в воде поплавать» — вау! Согласитесь, такого ещё нигде не было!

Впрочем, в Red Ocean этого тоже нет.

Прочувствовали? Какой оригинальный ход — заявить о главной фиче игры, а потом взять, да и проигнорировать её!

То есть, вода в Red Ocean, конечно, есть. Нам даже пару раз дадут в ней поплавать (от силы секунд 30), отстреливая вражеских зольдатен из гарпуна. Но никакого льда я за всё прохождение так и не нашёл, да и паром, которого в игре предостаточно, как-то ни разу не обжёгся.

Так что, Red Ocean — шлак? А вот и нет, дорогие мои, я всё-таки сумел раскрыть настоящий замысел разработчиков. Просто его, вопреки устоявшимся правилам, никто не пиарил. Так что Collision снова проявляет себя с новаторской стороны — поаплодируем!

* * *

Я достаю из широких штанин
«Десерт», шотган, АКМ, плазмаган...
Плохие поэты будут гореть в аду, я в курсе

Давайте оставим за бортом сюжет Red Ocean, который, конечно, писали не Зоричи. Главный герой — инструктор по дайвингу, который непонятно как попадает на подводную базу зловещей организации, мечтающей о мировом господстве (или что-то в таком духе). Не суть важно. Знать об этом нужно только для того, чтобы не удивляться силуэтам акул, которые мелькают за «окнами» локаций, а остальное... Ну кому какая разница, в кого и по какой причине выпускать очередь из «калаша»? Он — враг, ты — герой. Всё правильно. Радуйся жизни.

И, собственно, на этом и строится весь прелестный геймплей Red Ocean — это просто торжество «чувства крепкого орешка» в чистом виде. Запускаешь игру — и как будто не было десяти лет развития игростроя, за которые установились некие стандарты и «правила хорошего тона», которым следуют практически все разработчики. Только не подумайте, что это плохо! Нет, я не ругаю Red Ocean за примитивизм и различные логические несуразицы — что вы! Как раз наоборот, это самая настоящая игра «от геймеров и для геймеров». Ведь зачем мы садимся за клавиатуру с мышкой? Правильно, для получения нового опыта, недоступного нам в реальной жизни. Но если на заре компьютерных игр (а конкретнее — FPS) можно было почувствовать себя супергероем (не только бронированным и хорошо вооружённым, а ещё и гораздо более умным, чем любой игровой монстр), то сейчас AI становится всё умнее и умнее, да и пушек нам дают всё меньше. Вот этот «реализм»... Кому он нужен? Нет, хочу быть великолепным Дюком, серьёзным Сэмом, но только мочить не мутантов (которые по определению тупы), а настоящих тренированных бойцов из секретной организации.

Впрочем, они в Red Ocean всё равно на мутантов похожи, но о графике поговорим чуть позже.

Итак, вы уже могли догадаться, что игроку противостоят исключительно двуногие прямоходящие представители homo sapiens. Хотя, конечно, их можно было бы и к неандертальцам с австралопитеками отнести, но я, к сожалению, забыл, как они называются на латыни. А без латыни хороших игровых статей тоже не бывает — поверьте...

И вот эти самые homo разыгрывают для нас чудесный спектакль под режиссурой вездесущих скриптов (суть которых сводится к выбеганию очередной порции врагов каждый раз, когда игрок наступает на невидимый триггер). Да только скажите, разве вас действительно раздражали зомбики, выскакивавшие из-за спины в Doom 3, будто по расписанию? Ведь какая тренировка для интуиции! Какой простор для тактической мысли игрока — заниматься предсказанием действий врага, заранее присматривая для себя удобный маршрут для отступления (герои, они ведь тоже не всегда ломятся на амбразуру, хотя никто и не мешает, на самом деле)! И самое главное — как красиво умирают приспешники неизвестного злодея от праведных пуль нашего протеже...

Про технологию ragdoll уже все, конечно, наслышаны, но в Red Ocean она приобрела воистину величественное воплощение. Мало того, что враги после смертельного ранения летят кувырком, сгибая суставы под самыми невообразимыми углами. Они затем ещё и по полу скользят метров 20–30 (всё так же кувыркаясь), пока не уткнутся в стену или ящики, живописно расставленные по подводной базе неизвестными груз-

чиками. Наверное, это «тот самый лёд», о котором шла речь ранее... Только почему все начинают скользить после смерти, а не до неё?

Ну ладно, тупой AI, засилье скриптов и кувыркающиеся трупы всё ещё можно встретить в современных FPS. Но разработчики пошли ещё дальше, и избавили Red Ocean от многих очевидных недостатков, присущих другим шутерам.

Например, модельки оружия, над которыми так потешались Lar и Jaguar, наблюдавшие за моими подвигами на подводной базе, сделаны такими мелкими не по причине кривоукости девелоперов, а исключительно из соображений заботы о психическом здоровье геймеров. Вот скажите, вас не раздражает, когда модель автомата с оптикой закрывает половину экрана? Ага, можете не отвечать. А нервные клетки не восстанавливаются. При этом в Red Ocean и самих оптических прицелов нет — точность стрельбы у всех оружий практически одинаковая (на любом расстоянии, включая АКМ и шотган), да и «прицельное приближение» тоже. Снайперите с дробовиком, если он вам нравится, героям можно всё.

Ну и совсем никак нельзя обойти вниманием ещё одну чудесную геймдизайнерскую находку в отношении оружия. А именно — плазмаган. Эта замечательная штука стреляет мощными зарядами в виде голубых шаров, которые в придачу ко всем своим достоинствам ещё обладают способностью рикошетировать от препятствий (это заряды плазмы, напоминаю...). Но гениальность этого оружии заключается в другом. Эти заряды летят настолько медленно, что от них можно уворачиваться, даже если находишься на расстоянии 5–10 метров от противника.

Естественно, игрок тоже может пользоваться этим... гхм... Но разработчики сами отлично понимали, что делают. Поэтому в то время как остальные стволы «питаются» каждый своим набором патронов, плазмаган разделяет заряды с лазерной винтовкой (вполне приличным оружием, замечу). После всего вышесказанного тот факт, что все боссы в Red Ocean вооружены именно (!) плазмаганами, я могу объяснить исключительно человеколюбием Collision Studios. А также — их заботой о сохранности нервной системы игроков.

Надеюсь, я вас убедил в том, что геймплей Red Ocean является образцом настоящего FPS. И не верьте клевете подкупленных конкурентами Collision`ов журналистов. Valve, id Software, Epic и прочие Monolith`ы просто завидуют таланту молодых и пока ещё не настолько известных разработчиков.

Графика имени Церетели

А теперь пора уделить немного внимания технологической стороне Red Ocean.

Собственно, вы уже могли догадаться, что не в пример всем вышеперечисленным компаниям, у Collision Studios бюджет на проект был гораздо меньше, а потому и спрос с них должен быть соответствующим.

Честно говоря, никакой информации о происхождении графического движка этой игры у меня нет. Но не удивлюсь, если ушлые разработчики каким-то хитрым образом скопировали код Doom 3. Ведь графика Red Ocean при всех своих... В общем, картинка на максимальных настройках выглядит прям-таки пародией на марсианскую базу. Если бамп — то такой, чтобы все поверхности (от труб до лиц вражин) лоснились *вооотаккенными* бликами, чтобы каждый болтик на металлической поверхности выглядел настоящим БОЛТОМ. Если делать тени, то кругом, где только можно. Пускай даже эти конструкции не имеют никакого смысла. Текстуры... Ну кому они нужны, правда? Под таким бампом их и не разглядишь-то, а если где не хватило духу закрыть всё эффектами, можно напустить тьмы. Причём фонарик, прямо как в Half-Life, садится через небольшой промежуток времени (от чего он потом заряжается — неизвестно), так что в тёмных участках уровней игрок вряд ли будет рассматривать текстуры с его помощью. Ну а врагов видно и так. Помните Splinter Cell? Вернее, главного героя этой замечательной игры? А ещё вернее — коммуникационный девайс, экранчик которого своей подсветкой позволял нам не терять Сёмочку из виду. Дык вот, в обозреваемой игре все враги оснащены красочной иллюминацией по всей площади своего тела, и разглядеть их легко даже в самом тёмном помещении.

Я так смотрю, ведь на самом деле Red Ocean полон цитат из других игр. Даже помещение, где происходит финальное сражение, оснащено конструкцией, до рези в глазах похожей на аналогичную штуку из зала, где мне довелось мочить последнего босса в Silent Hill 4: The Room.

И думаете, что это плохо? Нет, что вы! Самоирония, смелое обращение с предками, увенчанными лавровым венцом — вот признаки истинного таланта! Недаром ведь всё прогрессивное человечество считает гениальными писателями только тех, кто регулярно цитирует классиков мировой литературы. Гомера там... Или Уильяма, нашего, Шекспира...

Вот, тот же Перумов — вообще архивелик. Он не только цитировал Толкина (ведь куда там Гомеру с Шекспиром!), но и... В общем, вы и сами в курсе. Что я вас учу, правда?

Закрываем тему

Простите, если поток противоречивых мыслей запутал вас. Поэтому всё-таки напишу некое подобие вывода. Итак, Red Ocean — редкий шлак. Не такой, как Specnaz, но близко. Единственное, что я могу сказать хорошего в адрес этой игры... Вот видно, что пытались сделать хорошо. И поэтому так много цитат, поэтому так много шаблонов и штампов. Не хватило денег на хорошего сценариста, гейм-дизайнера, левел-дизайнера и так далее. Но этим-то мне Red Ocean и понравился.

Он туп. Нарочито туп. Но в процессе истребления полоумных солдат с плазмаганами я получал особое садистское удовольствие.

Извращённое, я бы сказал. Хе-хе...

Кстати, действительно в этой игре мне понравилась — музыка. Очень хорошая.

Оба трека.

Спасибо за внимание.

Lar

КАО и ЗАГАДКА ВУЛКАНА

Разработчик: Tate Interactive
Издатель: Cenega Publishing
Издатель в Украине: 1С
Жанр: arcade
Системные требования: 1,1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, совместимая с DirectX 8.1 видеокарта с 64 Мб ОЗУ, 500 Мб свободного места на диске

Не знаю выполнялся ли когда-либо и где-либо слоган «Всё лучшее — детям!», но уж где-где, а в индустрии компьютерных развлечений всё с точностью наоборот. Словосочетания «детская игра» и «жуткая халтура» стали для PC-геймеров синонимами давным-давно, и исключения из этого печального правила можно пересчитать буквально на пальцах одной руки.

Ну, тем более приятно иметь с ними дело. Вот, например, Као — кенгуру с трудной судьбой, но до чего приятный всё-таки субъект.

* * *

Почему с трудной судьбой? Нелегкий жизненный путь нашего героя начался в 2000 году, с игры **KAO the Kangaroo** от польской *X-Ray Interactive*. Рассказывала эта игра о том, как Као, молодой и наивный кенгуру, попал в лапы к некому Охотнику. Который, с неизвестной, но явно злопакостной целью, решил натренировать из прыгучего сумчатого выдающегося боксера... Ну или не решил... Не знаю на самом деле, как там было... Но когда Као от него убёг, то прихватил с собой пару боксерских перчаток, в которых и разгуливал всю игру, раздавая направо и налево всяким негодяям, пытавшимся остановить кенгуру на его пути домой. Ведь путь его и без них был нелегок, так как проходил, как и полагается в аркаде, по всяческим архитектурным излишествам, пещерам и прочим, не предназначенным для вечерних моционов, ландшафтам, которые заставляли много бегать, прыгать и *ващще* не давали заскучать. Также иногда отважному протагонисту приходилось пользоваться для достижения цели дельтапланом, сноубордом и другими экстремальными средствами передвижения, и, конечно же, ловкий герой с честью прошел все эти испытания. Собрав попутно, как, опять же, полагается в аркадах, небольшой стартовый капитал в виде разбросанных по уровням золотых монеток.

Чуть позже, а именно в 2005 году, мужественный сумчатый вновь вступил в схватку с коварным Охотником и навалял, в конце концов, мерзавцу, отомстив, таким образом, за все обиды молодости и собрав попутно по уровням три тысячи золотых монет, чтоб выкупить друзей из плена торговцев животными. Все эти героические события были отображены в игре **KAO the Kangaroo: Round 2** — от польской же *Tate Interactive*.

А вскоре эта студия выпустила в свет третью часть под названием **KAO the Kangaroo 3: Mystery of Volcano**, которая, стараниями локализаторов, получила в наших широтах название «Као и загадка вулкана».

Собственно, о ней мы сегодня и поговорим.

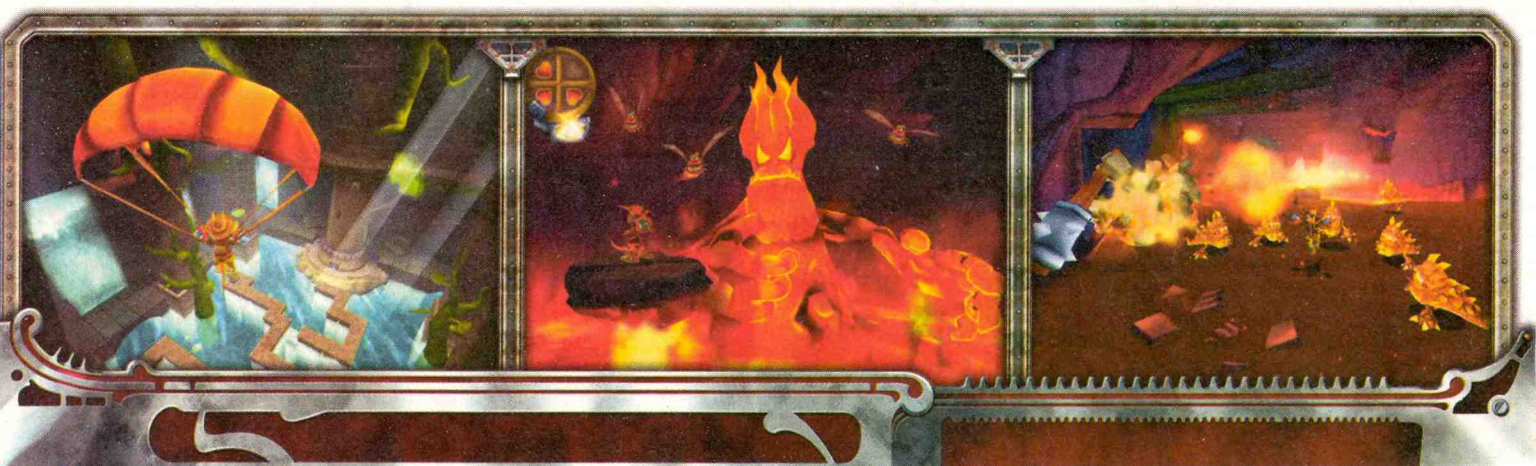
* * *

Као решил отдохнуть от всяческих приключений и отправился гостить на тропический остров в деревню своих друзей — пеликанов. По случаю отпуска от героической деятельности, он прикупил себе новые стильные перчатки, штаны цвета хаки и шляпу Индианы Джонса (которая почему-то не отбрасывает тень) — море, солнце, утопающие в зелени склоны острова (явно вулканического происхождения), благоустроенная деревня пеликанов, казалось бы — замечательный отдых! Но не тут-то было...

Началось всё с того, что наш герой и пеликан-исследователь Летик решили как-то утречком испытать аэроплан, модернизированный местным изобретателем Гаджетом. Собственно, первый уровень игры это и есть тот самый злополучный полет. Мы управляем аэропланом, пролетая за заданное время через контрольные точки, внизу — бескрайний океан и Остров Пеликанов (вон и деревня видна), на высоте летают всякие чайки-буревестники, а Летик по завершению испытаний аэроплана просит друга-кенгуру пролететь над кратером местного вулкана — никогда, мол, не видел, что там внутри. Ну, Као, не подозревая, во что выльется эта эскапада, выполняет просьбу товарища, и аэроплан, лихо пролетев над вулканом... теряет одного пассажира, пеликан с криком: «Ааа! Я ремни не пристегнул!» — падает прямо в кратер...

Что делать? Као спешит к местному шаману, чтоб рассказать ему о трагедии, и тот отправляет храброго кенгуру в спасательную экспедицию. Тем более, что, упав в вулкан, Летик, кажется, разбудил тамошнего бога, из-за чего из горы полезла всякая мерзопакостная живность. Придётся нашему сумчатому собрать четыре талисмана (земли, воздуха, воды и огня — ессно!) и целую тучу способных активировать их силу волшебных кристаллов (аналог обычных для аркады монеток и прочих *горшков-с-медом*). С их помощью шаман сможет отрыть для Као проход к сердцу вулкана, дабы герой снова усыпил разнервничавшееся божество и спас друга.

Проблема в том, что талисманы эти самые спрятаны на разных концах острова, в весьма труднодоступных местах, и



чтобы добыть их, Као придется... Да-да-да, много бегать, прыгать, и сражаться со всякой вулканической живностью, ну

а нам придется... ммм, нет, «придется» здесь не подходит... В общем, пока он будет геройствовать, мы будем получать от этого море аркадного удовольствия.

* * *

Говорят, в первой польской энциклопедии, выпущенной в XVII веке, статья «Лошадь» сообщала, что: «Что такое лошадь — известно всем» — и тем ограничивалась... Ну, сам не видел, может, и врут люди... Но описать основы геймплея «Као и загадка вулкана» лучше, чем: «Что такое аркада, известно всем, и объяснять это не нужно» — вряд ли у меня получится.

Но то — основы... А важны, как всегда нюансы, важно воплощение, и тут наш кенгуру весьма неплох. Несмотря на технически крайне несовершенную картинку, яркие, красочные, а главное — разнообразные уровни (здесь и спуск на парашюте в колодец с магмой, и остров водопадов, и подземные храмы, и... да, и, кстати, динамическую смену дня

и ночи тоже не забывайте...) вызывают самые положительные эмоции, а добродушный главный герой с подкупающе невинным взглядом огромных глаз — искреннюю симпатию.

Помимо традиционной аркадной акробатики, радует также разнообразие миссий-состязаний: тут и полеты на аэроплане, и виртуальные гонки в трубах, и лихая езда на моторной лодке, даже стелс-элемент есть! — Као прячется в ящике и перебегает, пока тупоголовые враги не смотрят.

Кстати, о них. Местный бестиарий не очень обширен, но негативных эмоций это не вызывает — все, начиная с мелких зловредных ящериц, отключающихся после одного могучего кенгурячьего хука справа, и заканчивая огромным бронированным гибридом черепахи, пушки и вулкана (выглядит еще страшнее, чем звучит! :)) — выполняют свою роль, все на своих местах. С врагами Као расправляется разнообразными средствами: можно, вспомнив боксерскую молодость, обработать их кулаками, можно применить «сальто-мортале Соника» — сбивающий с ног кувырок-перекат, можно атаковать прыжком... можно вообще динамитом забросать, в конце концов (динамитные шашки, торчащие из карманов — последний писк моды на Острове Пеликанов!)!

Сражения, правда, выявляют неприятный баг управления. Нет, кнопок хватает на всё про всё, их можно переназначать, а можно и не переназначать (стандартная раскладка несколько необычна, но вполне удобна)... Вот только автонаведение работает не всегда корректно.

Сделал шаг в сторону — будь готов, что твоя динамитная шашка полетит не во врага, а в ближайшие кусты. Еще обидней, когда герой боксирует с воздухом, пока его грызет за бок зловредный ящер... Нет, что ни говори, а поддержка мыши Као бы не помешала, но чего нет, того нет.

Зато камера никаких нареканий не вызывает, у меня неудобные ракурсы она брала всего пару раз за всю игру.

Сохраняться можно свободно, но если покинуть игру посреди уровня, после загрузки он начнется с начала, игра запомнит только уже собранные вами кристаллы. Впрочем, уже известную часть уровня можно пройти быстро и без особых проблем, а потеря всех жизней не вынудит вас начинать всё с начала, а всего лишь отбросит к последнему чекпоинту-палатке, которые не редки.

Локализация в издании от *1С* — очень даже ничего. Все говорящие игровые персонажи отлично озвучены, и можно сказать, что атмосфера оригинала передана тщательно и бережно.

* * *

Као — хорошая детская аркада. Вряд ли она сможет по-настоящему увлечь взрослого (хотя, не факт... да и просто для релаксации...) и претендовать на место в пантеоне жанра, но своим весьма приятным всем возрастам шармом и обаянием — обладает.

Больше и сказать-то нечего... Да и не нужно. На PC подобные игры — редкость, поэтому вполне рекомендую всем ломающим голову над вопросом, что подарить на шестилетие племяннику.

P.S., которым обычно заканчивают письма, мы решили поместить в начале. Потому, что у нас в этот раз:

Надежда НИКОЛАЕВА

Другой угол зрения

Не беспокойтесь, я не собираюсь забирать столь ценную для геймеров площадь МИКа под пустословия. Все-таки, я не гейм-журналист :). Но если уж отдел маркетинга в моем лице или в лице Ромы Бураковского делает какой-либо материал в этом журнале, значит, ВСЕ НЕ ТАК ПРОСТО. Поэтому, ознакомьтесь, *плз*, с данной публикацией и изложите свои мысли в письменном виде. Мы ждем их на e-mail **marketing@mycomp.com.ua**. Особенно это актуально сейчас, в свете грядущего «Игограда».

По задумке редакции и отдела маркетинга, мне сейчас нужно было бы написать небольшое резюме (собственно, свои впечатления) о львовском **IT-фестивале DE: CODED** и дать крупным планом «феерический круглый стол», как продолжение обсуждений актуальных профессий геймдева. Однако, круглый стол трансформировался в диспут, а студенческий компьютерный фестиваль... Ну, с ним-то все в порядке. :)

Поэтому, начнем со второго — DE: CODED, прошу любить и жаловать!

* * *

Вы все очень хорошо знаете, что такое «Игроград», не правда ли? Но, я практически уверена, что о студенческом компьютерном фестивале знает гораздо меньшее количество народа. Я не собираюсь подробно рассказывать о том, что это за зверь такой и откуда он взялся в нашей реальности — ваша любознательность и умение пользоваться Интернетом меня выручат. (См. **http://www.decoded.org.ua**) Однако несколько моментов я хочу отметить. Во-первых, этот фестиваль ДЕЙСТВИТЕЛЬНО полностью готовят и проводят студенты — начиная от обдумывания программы, заканчивая поиском спонсоров, съемом помещения и т.д. Организатором два года назад стал львовский филиал международной организации BEST, которая объединяет студентов 74 технических ВУЗов из 30 стран мира. Это неприбыльная, неполитическая и нерелигиозная студенческая организация, которая занимается проведением международных академических курсов, образовательных симпозиумов, ярмарок карьер, культурных обменов, совместных проектов, компьютерного фестиваля и т.д. В общем, всего, что только могут придумать студенты для студентов. Внимание: информация для киевлян — в скором времени в эту организацию включится киевский Политех.

Несколько вопросов организаторам.

✓ *Почему DE: CODED?*

Название обозначает, что мы «декодируем», т.е. расшифровываем информацию, собственно сложные компьютерные науки для всех пользователей не IT-шникам. Подаем ее просто и понятно :).

✓ *А логотип кто придумал?*

Логотип этого феста — лучшая работа одноименного конкурса фестиваля минувшего года. Это была обещанная награда победителю.

✓ *Интересно, кто оценивает конкурсные работы участников?*

Работы участников оценивает жюри, представленное экспертами IT-компаний, а также организаторы фестиваля. Кроме этого, некоторые конкурсные работы были помещены на сайт фестиваля для открытого голосования.

(Кстати, вы еще не догадались об одной из причин такого внимания к студенческому фестивалю? Спрашиваем дальше.)

✓ *Какие дальнейшие планы фестиваля DE: CODED?*

В будущем мы хотели бы наладить **партнерство с фестивалем «Игроград»**, а также привлечь как можно больше участников из Украины и из стран ближнего и дальнего зарубежья, как на наш Фестиваль, так и на «Игроград».

* * *

Вернемся непосредственно к самому львовскому фестивалю.

Молодежи, посетившей за эти три дня DE: CODED, было множество. Однако реальное количество участников конкурсной программы — 322 чел. 264 из них прибыли со своими компьютерами. География обширнейшая: Киев, Севастополь, Одесса, Хмельницкий, Ровно, Луцк, Прилуки, Запорожье, Краков (Польша), Ивано-Франковск, Тернополь, Мукачево.

Докладчики семинаров — Львов, Киев (включая наш не совсем круглый стол, о котором попозже, помните :)?), Лондон (Великобритания), онлайн-видеоконференция с США.

Теперь, ВНИМАНИЕ:

Те конкурсы, которые не прошли на фестивале и могут быть продолжены он-лайн и **на Игрограде**:

✓ 2D-графика;
✓ 3D-графика;
✓ Logo-08 — Логотип фестиваля + фирменный стиль Декодед 2008;
✓ flash — конкурс по флеш-анимации;
✓ PhotoArt — компьютерный коллаж, за основу которого взята личная фотография;
✓ SlideShow — слайд-шоу из заданной кучи фотографий с определенными условиями.

Что касается семинарской программы, мы на Игрограде хотим в этом году выполнить многочисленные пожелания активной части геймеров и студентов, желающих работать в гейм-ин-

дустрии. Мне не стоит, очевидно, перечислять все темы, затронутые на компьютерном фестивале. Однако было бы неплохо, чтобы вы глянули на сайте раздел *Семинары, Мастер-классы* и прокомментировали их актуальность, а заодно добавили бы свои пожелания. Затягивать с этим нельзя, потому, что основ-

ная программа будет формироваться в течение нескольких месяцев (собственно, до середины июля). Особенно это важно в случае приглашения специалиста из другой страны.

* * *

Все помнят, какую программу предложила посетителям «Игрограда» компания Intel (речь идет о единственной компании не из мира геймдева, которая, кроме всего прочего, сама инициировала партнерскую поддержку нашего «Игрограда»). Далее, опять информация к размышлению, так как многое зависит от вас.

Мы задали несколько вопросов **директору маркетинговых программ Intel® в Украине Дмитрию Калите.**

✓ *Какая программа была на фестивале DE: CODED от компании Intel®?*

Мы запланировали и сделали несколько программ — конкурсную, семинарскую и демонстрационную.

Я обрисую их очень кратко:

I) Конкурс музыкальных композиций «Приумножай свои возможности».

Каждый участник мог представить одну композицию в танцевальном стиле с обязательными использованием, по меньшей мере, одного семпла, предоставленного компанией Intel®. При этом, композиция должна была быть ремейком или кавер-версией на существующие композиции. На конкурс предоставлялся оригинал и MP3-версия 3-минутной композиции с минимальными требованиями: 192kbps, стерео.

В призах:

1) Процессор Intel Core 2 Duo E4300;

2) Фирменный рюкзак команды BMW-Sauber F1 Team с логотипом Intel;

3) Фирменная рубашка команды BMW Sauber F1 Team с логотипом Intel.

II) Конкурс видеомонтажа на ПК «101 способ получить новый ПК».

Участник должен был представить один видео-ролик на заявленную тему: «101 способ получить новый ПК». В качестве примера можно было просмотреть материалы на **http://youtube.com/results?search_query=101+ways+to+get+new+pc** (ЗЫ: теперь — и на сайте компьютерного фестиваля). Каждый видеоролик должен был быть оригинальным и содержать логотип Core 2 Duo. Он не должен был быть ремейком, и не мог использовать уже существующие видеоматериалы. Запись и монтаж можно было осуществлять любым доступным для участника способом. На конкурс нужно было представить оригинал и AVI версию видеоролика длительностью до двух минут с минимальными требованиями: видео 320x240звук 64 kbps, стерео.

В призах:

1) Процессор Intel Core 2 Duo E4300;

2) Фирменный рюкзак команды BMW-Sauber F1 Team с логотипом Intel;

3) Фирменная рубашка команды BMW-Sauber F1 Team с логотипом Intel.

III) Конкурс на лучшую оптимизацию программы для выполнения на многоядерных процессорах (после лекции в конференц-зале для участников).

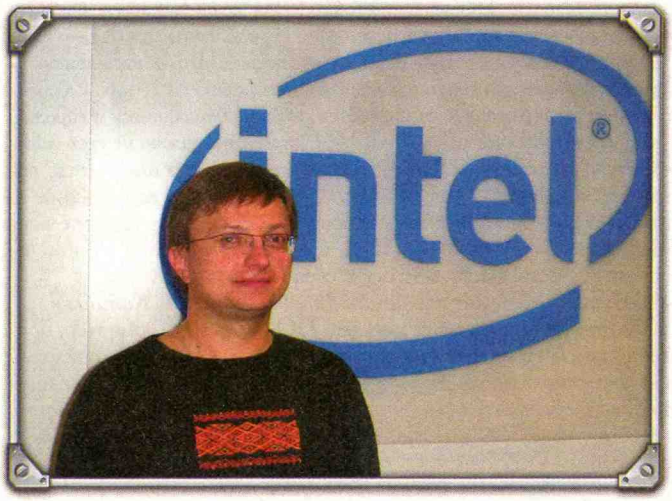
Участникам выдавался программный проект, который они должны были оптимизировать и распараллелить.

Каждому участнику предоставлялся для выполнения задачи один из 4-х ПК на базе двухъядерных процессоров Intel Core 2 Duo с набором установленного софта.

Кроме этого, мы показали:

— демонстрации в реальной работе новейших ПК на базе четырёхъядерных процессоров Intel Core 2 Extreme QX6700. Данные машины использовались в качестве базовых на главной сцене фестиваля, для проведения конкурсов по видео монтажу и запуска демо-проектов;

— преимущества многоядерных вычислений и многопоточного программирования для решения различных задач. Все посетители смогли убедиться в производительности и уникальных возможностях ПК на базе Intel Core 2 Extreme QX6700 на демостенде установленном в холле фестиваля.



Что касается лекционного цикла, специалист по поддержке разработчиков ПО Василий Маланин (Москва) прочитал два семинара: «Архитектура Intel Core 2 Duo» и «Методология многопоточного программирования основанная на инструментах Intel».

Дмитрий, еще несколько вопросов:

✓ *Что Вы можете сказать об увиденном во Львове? Какое впечатление оставил DE: CODED?*

Я считаю, что фестиваль удался. Подобные мероприятия хорошо демонстрируют интерес молодежи к информационным технологиям. А еще я хочу отметить достаточно высокий уровень подготовки украинских студентов, о чем свидетельствует качество конкурсных работ, представленных на фестивале.

✓ *Какие-нибудь пожелания фестивалю, организаторам, участникам?..*

Хотелось бы, чтобы подобные мероприятия проводились не один раз в году. А те знания и умения, которые продемонстрировали студенты во Львове, не пропали втуне, а развивались и использовались :). Я надеюсь, что они помогут молодежи, участвующей в DE: CODED, закончить ВУЗы с отличием и найти хорошую, интересную работу.

* * *

Хочу заметить, что компания Intel® приняла участие и в **круглом столе «Разработка компьютерных игр как специальность в ВУЗах»**, инициированным и проведенным нашим Издательским домом. Собственно, я перехожу ко второй части этой публикации. Что же касается дополнительной информации по компьютерному фестивалю, я напоминаю, что в начале статьи была дана ссылка на его сайт.

Львовский круглый стол прошёл совсем не так, как задумывался. Во-первых, в нём, несмотря на горячее желание, не приняли участие представители IGDA (Ассоциации разработчиков компьютерных игр), т.е. те, кто представляет интересы геймдева. Я не буду строить предположений, что им помешало, просто констатирую положение вещей. Во-вторых... Ну, во-вторых меня поразило — пришло очень много студентов и нестудентов (как они представлялись :)). Преподавательскую часть представлял директор института компьютерных наук и информационных технологий, НУ «Львівська Політехніка» профессор Дмитрий Федосюк. Высокие технологии были представлены в лице уже известного вам Дмитрия Калиты, компания Intel®. А пыталась сформировать обсуждение злободневной темы — я. Впрочем, сразу оговорюсь, что мне это не удалось. Разговор почти сразу принял форму дискуссии. А затем инициативой (при моем попустительстве, каюсь) почти полностью завладели студенты.

Предварительно хочу заметить, что непосредственно перед поездкой во Львов мы переговорили и проконсультировались дополнительно у некоторых представителей геймдева по поводу обучения студентов. Резюме получилось неутешительное. Если кратко: студентов нужно обучать по дополнительным программам. Кроме этого, им нужна практика. Но, трудности есть и с первым, и со вторым. Для меня, например, пока что так и осталось загадкой, где для решения первой части вопроса — программы обучения — предполагается взять деньги. Что же касается практических навыков, то это, очевидно, тоже вопрос не из легких. Особенно в трудном положении оказываются ребята, обучающиеся в городах, в которых нет команд-разработчиков. Потому что далеко не весь геймдев мечтает пригреть молодое дарование: а вдруг оно откормится, повзрослеет и улетит? В общем, предоставим слово участникам круглого стола компьютерного фестиваля. Причем, свое краткое вступительное слово, длиной минут в 10–20-30 :), я опускаю полностью. А позиции остальных участников преподнесу в очень сжатом виде.

✓ *Итак, позиция компании Intel®, Дмитрий Калита.*

Железо развивается быстрее, чем ПО под него. Кроме того, проблема состоит в недостаточно широком использовании в приложениях уже существующих аппаратных технологий. Компания Intel® поддерживает новые идеи, например, есть отдел по работе с разработчиками ПО и целая группа корпорации, которая занимается разработкой программных решений *Intel SoftWare Solution Group*. Кроме этого, существует программа, которая называется *Intel SoftWare Network* (для тех, кто заинтересовался, более детально по этой программе: **www.intel.ru/softare**). Intel® делает и многое другое. Например, выпускает компиляторы, легко интегрирующиеся в существующие среды разработки. (Кстати, эта тема заинтересовала присутствующих, и тут же стало понятно, что большинство, пришедших на круглый стол — программисты. :))

В этом году на КРИ в Москве был объявлен конкурс Game DemoContest 2007 на лучшую многопоточную игру с призовым фондом в 95 тыс. долларов. В нем, кстати, еще можно принять участие — детали на сайте **www.intel.com/softare/ru/gamecontenst2007**. Любопытен был ответ Дмитрия Калиты на вопрос проф. Дмитрия Федосюка: «Каков интерес Intel в игровой индустрии?» — «Компанию в этом смысле интересуют две вещи: игры — это не только развлечение, но и развитие. И на сайте **www.intel.ru** в разделе "Обучение" можно ознакомиться с программами для студентов. А кроме того, это рынок новых технологий».

✓ *Позиция директора института компьютерных наук и информационных технологий, НУ «Львівська Політехніка» профессора Дмитрия Федосюка.*

Кто-то финансирует такую технику и разработчиков, чтоб пускать все это на рынок. Преподаватели, конечно, не считают, что игры не нужны. Однако, они сплошь и рядом сталкиваются с нерадивостью студенческой молодежи, которая на практических и лабораторных занятиях по программированию, играют в игры, стоит лишь отвернуться :). Студенты, таким образом, деградируют. Им неинтересна теория.

Что касается подготовки в украинских ВУЗах специалистов высокого уровня, то в 2007 году «Львівська Політехніка», например, открыла направление *программная инженерия*... Что касается самых разных специальностей для геймдева, нужно учить всю математику (народ, учите матчасть! Это уже где угодно обыграно. В игровой индустрии она нужна и в построении физики объектов, и в 3D-графике, и в финансовых отчетах о затратах. :)). В общем, не существует проблемы, что ВУЗ не может дать знаний. Они готовят специалистов. Проблема состоит в том, что обратно ВУЗ не получает ничего. Никто из компаний, которые используют специалистов, не помогает образованию.

✓ *Позиция студентов и нестудентов (самые распространенные ответы):*

— Задумывался ли кто-нибудь из вас о работе в сфере компьютерных игр? Готовы ли вы заплатить за дополнительные знания.

Владимир, Ивано-Франковский университет нефти и газа:

— Я поэтому и стал студентом факультета компьютерного программирования. Первую игру написал на Паскале. В ВУЗе учил другие программы. Однако, знаний, которые дают в моем университете, недостаточно, чтобы стать разработчиком игр.

Студент, Львов:

— Хотелось бы в университете получать эти знания. У программистов есть возможность учить теорию самостоятельно, если человек действительно интересуется. Получить образование можно, но практический опыт при этом недостаточен для работы в геймдеве.

Владимир, Ивано-Франковский университет нефти и газа:

— Я начинал играть еще на Денди, потом заинтересовался программированием. В игре «Готика-2» я раскодировал скрипты и из своего героя сделал Орка. Я хочу сказать, что не всегда игра заставляет концентрироваться на игре.

Студент, Ивано-Франковск:

— Я считаю, что в образовательных программах обязательно нужны коды разнообразных игр, тех, которые сделаны под новые процессоры. Это поможет студентам в обучении.

Петр Янковский, НУ «Львівська Політехніка»:

— Чтобы следить за всеми новинками, нужно покупать иностранную литературу. Сейчас было бы актуально, если студент хочет работать в гейм-индустрии, ввести практику стипендий на обучение в онлайн-ВУЗах. Т.к. наши преподаватели не владеют достаточными знаниями в этой отрасли. Или, в стратегиях, например, нужно знание искусственного интеллекта.

Дмитрий Калита, Киев, нестудент:

— Компьютерные игры — это одна из индустрий программирования. Т.е. есть спрос, есть и предложения. Но как заинтересовать студентов использовать свой опыт в программировании? Когда я обучался на радиофизическом факультете Университета им. Т.Г. Шевченка, задания для лабораторных работ были сложными и в основном раскрывали в полной мере ту или иную проблему с теоретической стороны. Очень важно сделать обучение интересным. Нужны не только преподаватели, но и специалисты из конкретной области знаний. Потому что практический опыт очень помогает в развитии способностей в программировании. Практику нужно проходить в компаниях-разработчиках новых технологий.

Владимир, Ивано-Франковск, нестудент:

— Разработчики обращают внимание на геймерские форумы, может на них поднять этот вопрос?

Может, действительно поднять вопрос на форумах? И подвести итог на «Игрограде»?

P.P.S. *И вернитесь к нашему предыдущему номеру, там в статье «Безумное чаепитие за круглым столом» была представлена позиция гемдева по вопросам, обсуждавшимся на нашем круглом столе. Очень интересно сравнить. Пора делать студентам, преподавателям и геймдеву «очную ставку». И мы это обязательно сделаем.*

Ждем ваших писем. Готовим «Игроград».

Илья САВЧЕНКО aka Savil savil@inbox.ru

Magic The Gathering — Future Sight

22 апреля, история коллекционной карточной игры **Magic: the Gathering** пополнилась новым набором — **Future Sight** (в русской версии — **«Взгляд в будущее»**). Что же нового пришло в «Мэджик» из будущего? Ой, много нового :). Даже чересчур много. Можно сказать, целая куча. И, не решаясь сразу приступить к потрошению этой кучи, пройдемся пока вокруг, вспоминая — что же предшествовало выходу данного дополнения?

Взгляд в прошлое

Осенью 2006 года свет увидел большой сет «Мэджика», *Time Spiral* («*Спираль времени*»), знаменуя появление нового, одноименного блока. Об этом дополнении можно было прочитать и на страницах нашего журнала. Чем характеризовался вышедший тогда сет? В первую очередь — возвращением значительного количества механик, использовавшихся в старых (до Mirrodin`a) сетах. Кроме того, сюрпризом стало переиздание 121 старой карты, названных «смещенными во времени» (timeshifted), которые вышли как бы отдельным мини-дополнением к основному набору. Переизданные карты имели старое оформление, ушедшее около трех с половиной лет назад. Все это было предназначено для того, чтобы донести основную идею сета — связь с прошлым. Кроме того, мы узнали, что следующие два набора в блоке будут посвящены, соответственно, настоящему и будущему. Однако в то время мало кто задумывался, каким образом подобная идеология будущих наборов будет реализована.

В январе любители «Мэджика» встречали *Planar Chaos* («*Вселенский хаос*»). Тут и выяснилось, каким образом сет будет символизировать настоящее. Предполагалось, что сет содержит карты из альтернативного настоящего (или нескольких альтернативных настоящих), в котором все было чуть-чуть не так, как оно есть на самом деле. Переводя на язык «Мэджика», цвета получили способности, ранее принадлежавшие совсем другим цветам. Так, к примеру, синий цвет получил во временное пользование способность vigilance, черный — first strike, а некоторые зеленые существа научились летать. Снова появились timeshifted-карты, однако в этот раз их концепция была несколько иной. За основу брались существующие карты, менялся лишь цвет маны, необходимой для вызова заклинания. Наиболее известный пример — Damnation, представляющий собой Wrath of God в черном цвете.

С прошлым и настоящим все стало ясно, но как представить в следующем наборе будущее? После выхода Planar Chaos`a на сайте «Мэджика» было заявлено, что timeshifted-карты будут во всех трех наборах блока, но как могут выглядеть карты из будущего? Неужели действительно «Визарды» понадергают карт из предстоящих дополнений? С выходом Future Sight мы получили ответы на эти вопросы.

Взгляд на карты

Следует отметить, что и в Time Spiral, и в Planar Chaos дизайн timeshifted-карт отличался от принятого. В «Спирали» мы наблюдали старый, первоначальный дизайн подобных карт, во втором сете блока рамка таких карт тоже отличалась от стандартной — другие текстуры, слегка изменены цвета, название карты писалось белым, а не черным, как обычно. Традицию не нарушили и в Future Sight`e. Разумеется, имеется в виду традиция менять дизайн для timeshifted-карт, поскольку остальные традиции, глядя на новое оформление, собирают вещи и улетают в теплые края.

Первая мысль, возникающая при взгляде на timeshifted-карты нового набора: «Что это?! Это — «Мэджик»?» Рамка новых карт совершенно отличается от всего, виденного ранее в MtG. *Большинство линий округлено*, добавлены полупрозрачные элементы, стоимость карты теперь отображается на левой стороне на фоне картинки, в верхнем левом углу добавлен символ, указывающий на тип карты. В общем, первое впечатление — шок.

Естественно, смена дизайна не могла не привлечь внимание общественности. И, как правило, первые отзывы о новой рамке весьма негативны. «Визарды» даже поспешили оправдаться, мол, это же карты из возможного будущего, а в ближайшее время, да и вообще никто рамку менять не собирается. А сделано это, дескать, только ради того, чтобы вы прочувствовали, что эти карты действительно занесло к нам из будущего...

Прочувствовали. Поначалу я тоже весьма скептически относился к новому дизайну. Однако стоило подержать их в руках и посмотреть на них вблизи... Пусть говорят, что «Мэджик» превращается в покемонов и лучше бы новый дизайн вообще не появлялся, мне новое оформление нравится. И, по-моему, новые timeshifted-карты смотрятся даже более *магическими*, чем карты со стандартным оформлением. Чего только стоит цикл существ без способностей, у которых картинка занимает практически всю область карты! А новые земли?

Да, к размещенному по-новому манакосту не сразу привыкаешь, однако после пары игр он воспринимается уже без труда. А символ-обозначение типа карты облегчает сортировку. Видя один только уголок карты, можно отличить: огонек — sorcery, молния — instant, следы от когтей — существо и т.д.

Взгляд на механику

Естественно, timeshifted-карты отличает не только новое оформление. Раз уж они «смещенные во времени», должны у них быть какие-то особенности, правильно? Сейчас мы до них доберемся, однако перед этим хочу упомянуть еще о системе их появления в бустерах.

Как вы помните, в «Спирали времени» все было просто: на бустер — одна timeshifted-карта. В Planar Chaos`е — несколько сложнее (впрочем, на то он и хаос): в бустере было 8 обычных коммонов, 2 обычных анкоммона, 1 обычная рара, 3 timeshifted-коммона и один timeshifted-анкоммон или рара. В Future Sight`е, с одной стороны, гораздо проще, с другой стороны — абсолютно непредсказуемо. Распределение коммонов/анкоммонов/рар обычное — 11/3/1, но любой из них может оказаться timeshifted-картой соответствующей «редкости».

Поскольку предполагается, что timeshifted-карты — карты из будущего, механики у них, как правило, нестандартные. Более того, нестандартные настолько, что, читая кардлист, Future Sight вполне можно принять за шуточный сет вроде Unhinged. Этого не скрывают и сами «Визарды»; впрочем, такое трудно скрыть. Взгляните на текст энчантмента Barren Glory: «At the beginning of your upkeep, if you control no permanents other than Barren Glory and have no cards in hand, you win the game». Ничего не напоминает? Да это же The Cheese Stands Alone из Unglued`a! :). Как вам существо-энчантмент? А существо-земля?

Это пока цветочки. Вы думали, способность Morph могут иметь только существа? А вот и нет! Теперь у нас есть энчантмент с морфом, артефакт с морфом и даже земля с морфом. А что? Очень удобно: после того, как боевой урон попал в стек, переворачиваете карту — и какое, к примеру, земле дело до того, что ей нанесли две единицы урона? Она же уже не существо.

Все мы знаем, что типов карт в «Мэджике» шесть. Creature, Land, Sorcery, Instant, Enchantment, Artifact (старожилы «Мэджика» могут еще вспомнить почивший с миром Interrupt). С каким же удивлением мы узнаем из пояснительного текста карты Tarmogoyf, что «The card types are artifact, creature, enchantment, instant, land, planeswalker, sorcery, and tribal». Planeswalker? Tribal? Впрочем, одна из новых карт намекает, что такое Tribal — это тип, позволяющий давать не-существам подтип существа. К примеру, Tribal Enchantment — Rebel Aura. Что это дает? А то, что подобную карту могут найти существа, ищущие в колоде тип Rebel. А вот что же представляет из себя тип Planeswalker, остается загадкой.

Идем дальше. Вы, наверное, привыкли, что энчантменты не тапаются? Отвыкайте. Собственно, это и раньше правилами не запрещалось, но было не принято. Теперь и такое явление пробралось на наши столы. Более того, существуют ауры, которые поворачиваются, что приводит к изрядной путанице. Возьмем, к примеру:

Second Wind 2U
Enchantment — Aura
Enchant creature
T: Tap enchanted creature.
T: Untap enchanted creature.

Придется теперь внимательно следить, как вы поворачиваете карты. Или иметь хорошую память.

Как еще можно поиздеваться над старыми механиками? К примеру, так: «Enchant instant card in a graveyard». Аура, которая вешается на карту в кладбище. Весело? Идем дальше: «Protection from converted mana cost 3 or greater». Или вот еще: «When Seht`s Tiger comes into play, you gain protection from the color of your choice until end of turn». Игрок теперь может получить защиту от цвета. Нельзя сказать, что слишком уж ново, но, во всяком случае, необычно.

Есть ли у всех этих механик какая-то общая идея? Нет. Timeshifted-карты специально разрабатывались таким образом, чтобы всего лишь намекнуть на то, что ждет нас в дальнейшем. К примеру, весьма перспективная новая механика Delve («You may remove any number of cards in your graveyard from the game as you play this spell. It costs 1 less to play for each card removed this way») представлена в сете аж тремя картами. То же и со всеми другими новыми механиками в timeshifted-картах — встречаются они не более, чем на трех картах. Исключение составляет, пожалуй, разве что Grandeur — механика, появляющаяся на легендарных существах, которая при наличии существа с Grandeur в игре позволяет сбросить с руки такую же карту и получить за это большую плюшку, отличающуюся для разных существ. Механика представлена циклом из пяти существ каждого цвета.

Чем еще нас порадуют timeshifted-карты? Многие старые механики обрели новое название в виде одного слова. В принципе, это хорошо — говорить, например, Reach, гораздо быстрее, чем «This creature can block creatures with flying». Остается только запомнить, какое слово что обозначает. Появились ведь еще Deathtouch, Absorb, Lifelink, Shroud...

Рассмотрим еще два цикла из timeshifted-карт. Во-первых, достоин упоминания цикл существ, способных за ману и сброс карты создавать токенов давно знакомых нам существ — Llanowar Elves, Spark Elemental, Festering Goblin и других, разумеется, с присущими им способностями.

Во-вторых, цикл дуальных земель, способных генерировать ману двух разных цветов. «Визарды» и тут отличились — все пять земель совершенно различны! К примеру, текст на красно-зеленой гласит: «T: Add 1 to your mana pool. T: Add R or G to your mana pool. Each opponent gains 1 life». А вот черно-синяя устроена совсем по-другому: «T: Add U to your mana pool. If you played a land this turn, add B to your mana pool instead». Естественно, оставшиеся три земли тоже отличаются от этих.

И, завершая рассказ о timeshifted-картах (да-да, обычные я пока что не рассматривал), упомяну об одном существе:

Steamflogger Boss 3R
Creature — Goblin Rigger
Other Rigger creatures you control get +1/+0 and have haste.
If a Rigger you control would assemble a Contraption, it assembles two Contraptions instead.
3/3

Я даже приведу текст русского издания этой карты: «Если находящийся под вашим контролем Сборщик должен собрать Устройство, он собирает два Устройства вместо этого». Все понятно? Оно-то понятно, но вот кто такие Сборщики, что за Устройства и как их собирают — одним «Визардам» известно. Ни одной

другой карты, упоминающей об этих вещах, нет. Пока нет :).

Так, с timeshifted-картами покончено. Правда, я совершенно не упомянул о механиках Gravestorm, Fateseal и Frenzy, упустил из виду Transfigure и Creaturecycling и даже не обмолвился о новом типе артефактов — Fortification. Однако, если рассказывать о всех нововведениях в timeshifted-картах, новому сету придется посвящать целый журнал.

Между прочим, обычные карты, которых в сете 99 из 180, тоже не лыком шиты. К примеру, вызывают здоровое недоумение существа, которые входят в игру с показателями атаки/защиты 8/0 и –1/3.

Также ярко выделяется цикл договоров, или пактов. Карты из этого цикла исповедуют принцип «утром стулья — вечером деньги». Эффект от такой карты можно получить совершенно бесплатно, по крайней мере, в манакосте гордо красуется ноль. Но частью эффекта является то, что на следующем ходу придется заплатить... или проиграть игру. Вот такой вот небольшой недостаточек. Пожалуй, игроков наиболее заинтересовал синий пакт — бесплатные контрспеллы в народе всегда любили. Вот только на следующий ход платить 5 маны — накладно. Поэтому нужно сделать все, чтобы следующий ход не настал. Самое забавное, что подобную карту вовсе не обязательно должна применять именно синяя колода — ее можно использовать и для подстраховки завершающего удара в любых других цветах.

Как и в двух предыдущих наборах, в Future Sight присутствует цикл волхвов, и здесь они связаны с известными энчантментами. Радует зеленый, Magus of the Vineyard, который в начале первой основной фазы хода каждого игрока приносит тому две зеленых маны. Стоит он при этом всего одну ману.

В данном сете вернулась механика Scry, знакомая нам по Fifth Dawn. Для тех, кто не в курсе: смотрим определенное количество карт с верха колоды, часть из них можем переложить под низ колоды, оставшиеся карты в произвольном порядке размещаем на верху колоды. Механика используется зачастую весьма необычным способом, к примеру: «Scry 4, then draw two cards».

Никуда не делись и механики, введенные ранее в «Спирали времени» — Suspend, Vanishing, Split second. Более того, Suspend еще и оброс новыми модификациями: существуют заклинания, которые вместо того, чтобы идти на кладбище после срабатывания, снова оказываются отсроченными.

Наряду с циклом рарных timeshifted-земель, присутствует и цикл земель в анкоммонах. Все эти земли входят в игру повернутыми, дают ману одного цвета и имеют одну из недавних механик: Dredge, Graft, Transmute, Scry, Hellbent. И если Transmute практически бесполезен (карт с манакостом 0 не так уж и много, впрочем, есть ведь пакты), то Graft уже представляет некоторый интерес. Представьте себе Watchwolf'а, выходящего на втором ходу с показателями 4/4.

Взгляд в настоящее

Удался ли новый сет? То, что он получился необычным, сомнений не вызывает. Обилие механик наложило свой отпечаток на сет. Их, пожалуй, даже слишком много, я бы не рекомендовал начинающим игрокам выбирать данный сет для первого знакомства с «Мэджиком».

Кроме того, новый набор отличается очень малым количеством хорошо взаимодействующих карт, во всяком случае, очевидно взаимодействующих. Естественно, со временем игроки найдут комбы, но каких-либо тем для построения колоды пока не видно. Многие карты хороши сами по себе, некоторые карты содержат неплохо взаимодействующие механики (например, Buyback и Storm, или Kicker и Convoke на одной карте), а вот глобальных тем нет. Разве что сливера (которых в русской редакции обозвали «щепками»), но они уже давно стали частью «Мэджика».

Вышеупомянутые свойства являются не недостатками сета, а, скорее, его особенностями. В целом же набор получился интересным и уж точно запоминающимся, кроме того, «Взгляд в будущее» внес много нового в игру, и его отголоски мы наверняка еще увидим в последующих сетах. Впрочем, «Визарды» признаются, что далеко не все, что мы наблюдали на timeshifted-картах, станет частью MtG. Даже наоборот, Future Sight стал возможностью воплотить в жизнь некоторые механики, которые по тем или иным причинам они не собираются использовать больше никогда. Поэтому не стоит воспринимать каждую из timeshifted-карт как намек на некий будущий сет или вообще направление развития игры. Среди этих карт вполне могут оказаться пустышки. В конце концов, знать все, что произойдет в будущем, просто неинтересно :).

Взгляд в будущее

Все же позволю себе попытку предугадать, что нас ждет в будущем. Судя по некоторым картам, практически наверняка нас весьма скоро порадует блок, завязанный на типах существ, как это было в Onslaught-блоке, и вполне возможно, что этот блок выйдет

уже осенью. Однако это всего лишь мое мнение, которое может быть весьма далеко от реальности.

Но можно сказать точно, что в октябре выйдет новый сет «Мэджика», название которого уже известно — *Lorwyn*. Звучит слегка по-эльфийски, не правда ли? Следующее, зимнее дополнение носит название *Morningtide*, над более далеким будущим завесу тайны «Визарды» пока не приоткрывали.

Однако гораздо раньше, а точнее, в июле этого года, выйдет юбилейная, десятая базовая редакция «Мэджика». И в честь этой юбилейности карты в ней выйдут не с белым окаймлением, как это было принято для базовых наборов, а с черным, как в тематических дополнениях. Ждем.

Записки Автоответчика

Кирилл ТАЛЕР

НО ТЕПЕРЬ...

Как там говорил Ганечке князь Мышкин в бессмертном произведении «Идиот»? *«Я был болен, но теперь я выздоровел...»* Кажется, так... И огромному миру, и маленькому МИКу эта фраза сейчас как нельзя более подходит.

А что огромный мир? А в нём больно сильно неуютно было в предыдущие несколько месяцев. Погода: по чётным дням — жара, по нечётным — заморозки, по праздникам град с мокрым снегом, и это в мае (!). Политика опять же: кто-то там сильно больно умный кровопролитие Украине предсказывал. Павел Глоба, кажется? Нормально, договорились (тьфу-тьфу-тьфу и три раза по дереву).

А что маленький МИК? Из-за упоминавшейся погоды переболели, кажется, все. Затем небольшой отпуск на майские — болели уже по другому поводу, особенно после бурных днёв рождений и прочих празднеств. А от таких болезней антибиотиками не отмахаешься — кефир, и всё тут! А ещё в прошлом номере «Автоответчик» не вышел. А куда его пихать надо было, скажите, если три больших материала еле влезли: КРИ-2007, «Безумное чаепитие» и IGDA — и все материалы сильные, и все безотлагательно требуют собственного появления на страницах. Решили пожертвовать общением с читателями.

А сейчас, слава ГейМыру, болевшие выздоровели, «Автоответчик» занял своё положенное место в сетке номера, агентурный штат бьёт копытом в то, что плохо лежит, и рвётся в бой. В общем, тот, кто не заправил в свои планшеты космические брюки — сам виноват. Полетели! В наушниках сквозь космический шум слышны позывные камрада **Zima**.

Здорово, Талер!

Приветствую!

Снова тебя беспокоит преданный читатель вашего журнала, Zima.

Вчера меня похмелье беспокоило, сегодня Zima беспокоит... Тревожные дни, однако!

Тут такое дело. Я пораскинул мозгами (такое редко, но бывает) и подумал: а ведь ты становишься похож на Кертиса!

Ага, мне так же говорит Jaguar, когда я начинаю своё остроумие показывать не в меру.

Автоответчик — это еще полбеды. Но ведь появился «Роддом» под твоим руководством. Кертис примерно так же начинал, и вот до чего он докатился (в хорошем смысле) — теперь он разработчик! Я, конечно, не вижу в этом ничего плохого, но волнуюсь, как бы ты не пошел по его пути, тобто не ушел из журнала!

Кертис начинал немножко по-другому, он не писал концепты в МИК, а сразу же начал подрабатывать в качестве сценариста. И когда набрался опыта и достиг необходимого уровня — понял, что для нынешнего игропрома он сможет сделать гораздо больше в качестве девелопера, нежели в качестве игрового журналиста.

А я что... я уже пошёл по его пути. Участвовал в разработке трёх игр, одна из которых уже вышла, а вторая выйдет со дня на день.

Ты же не уйдешь? Потому что если уйдешь — я этого точно не переживу!

МИК пока бросать не собираюсь, несмотря ни на что.

Ну, вроде все. С вами был (есть и будет) Zima.

З.Ы. Талер! Я понимаю, что с письмами сейчас, наверное, завал, но ответь хотя бы на одно письмо, а то это уже бесит — не очень приятно, когда тебя забывают!

Не забыл, ответил на страницах МИКа.

З.З.Ы. Но все равно я говорю: "ВЫ ЛУЧШИЕ"!!!!

...Как и ты, как и все наши читатели. Не может быть у хорошего журнала плохих читателей и наоборот. Или я не прав?

* * *

Пеленгует **Фрай**. Сигнал чёткий. Пеленг пойман.

Привет, Талер (и Кирилл, и Мохнорыл).

И тебе приветствия от обоих, от Мохнорыла — с кисточкой даже...

Можно было бы вставить стандартный шаблон: аааа я ваш большой фанат, аааа читаю с 2002 года, ааааа куда дели Кертиса и Глюка, ааааа верните бегом, а то МиК умрет, ааааа все у вас плохо: и штукатурка у вас отваливается, и обои плохо поклеены, и окна не покрашены и т.д. Но не хочется.

И слава ГейМыру!

Но по поводу ухода хочется вставить свои две копейки: да, ушли, потому что выросли, и что? МиК на этом не заканчивается. Новая кровь пишет статьи, а старая кровь справляется не хуже К. и Г. (ин май хамбл опиньйон ;).

Спасибо :).

Три копейки по поводу Homoforma: молодчина Талер! Снова показали, что ваш (наш?) журнал действительно неформатный! Концептуально, оригинально, супер (не буду писать заезженное «респект», так как его лепят сейчас где ни попадя). Только слишком уж отождествлять героев с людьми не стоит — все-таки это тальса и страаты, а не «добрые человекоподобные гуманоиды».

Совсем отождествлять не собираюсь. Но их чувства, эмоции, мотивы действий должны быть понятны нам, людям. Иначе надеяться на какой-либо успех игры смысла не имеет.

Может, однажды отряд тальса во время патрулирования найдет Великие Рукописи? Три магические буквы МИК раскрывают строения как страатов, так и тальса. Поразительно, как в гелиевом океане сохранилась неформатная бумага! Сами рукописи рассказывают историю происхождения их мира, психологию, философию, культуру! Рукописи местами чередуются с описаниями неких

игр (видимо, странные обряды бывших хозяев Земли), а также неким автоответчиком, чье назначение философы еще не выяснили.

Это какой-то самопиар получится. Причём не самого высшего качества. Ага, а ещё они могут найти портрет Кертиса и фотографию редакционной свиньи по кличке Бекон, ныне здравствующей в городском зоопарке. Вот только зачем? Неужели у меня или у Кляксы так мало фантазии, что мы не можем нечто более интересное придумать?

Четыре копейки по поводу обсуждения в автоответчике (и не только) вещей, мало касающихся игр: Ингулец, неформалы, укр. язык и т.д. Наш окружающий мир не заканчивается разрешением монитора. Конечно, в нем мы не можем кидаться фаерболлами, спасать принцесс, дергать эльфов за уши, но он не менее интересен и хочешь — не хочешь, а с ним придется считаться. Так что обсуждение не только игр делает ваш (наш?) журнал взрослее, живее. МИК — журнал о нас в играх, ну а мы бываем всякие.

150% согласен.

С большим удовольствием читаю статьи про Эсхары, походы, походы к разработчикам.

Скоро начнём писать и такие статьи — лето на носу!

Пять копеек по поводу твоих интервью с разрабами (и не только). Интересные, ПОЛЕЗНЫЕ, дающие исчерпывающие ответы на вопросы интервью. Намного отличается от стандартного « — А шо это? — А ну типа ты на него клацаешь и он стреляет! — Вау! Что скажете читателям? — Когда игра выйдет — обязательно купите!».

Но и строго информативные интервью нужны. Хотя меньше необходимы разговоры атмосферные, неформальные. В журналистике, как и в разработке игр, одним из основополагающих элементов успеха является баланс. Не «сбалансил» игру/номер журнала — получи два вагона критики. Геймер, он такой, он не за словом в карман лезет, а за BFG.

Шесть копеек. Спасибо вашему журналу за то, что познакомили меня с такими шедеврами как: Вангеры, Периметр, Фаренгейт, Кондемнед, Кримсонленд, Мор.Утопия, За Гранью Добра и Зла и прочая, прочая.

Тут даже отвечу: «Не за что!». Это наш долг как журналистов и просто людей с хорошим вкусом (а я надеюсь, что мы именно таковы!).

Семь копеек: оценки. Как хорошо, что их нету (я про баллы)! Автор пишет статью про игру, описывает свои эмоции, что понравилось, а что разочаровало (аргументирует) и в выводе пишет, допустим, «классно». И под этим «классно» каждый поймет свое, опираясь на эмоции автора (сравнивая их со своими), на жанровые предпочтения, скриншоты и т.д. Эта фишка больше всего делает вас неформатными.

Оценка — это всё равно, что мгновенная рецензия из одного-двух символов. И, что немаловажно, возможность попасть в мировые списки журналов-оценщиков. Так что, решим прорываться в Европу — будем вводить. Но не раньше :)

Что-то я разговорился, так и до гривны дойду. МИК не стал хуже — он сейчас просто другой. Некоторые ушли, но ведь главное, что МИК остался, так ведь? Развивайтесь, растите, творите, хулиганьте, будьте! С ув. Fry (Фрай).

Будем. И похулиганим ещё не раз, чесслово!

Айлбибекнусь.

ЗЫ Если какая-то неведомая сила переместит мое письмо в автоответчик, то тогда привет Днепру и лайнкомовцам.

* * *

А вот и старая знакомая, спрятавшаяся в астероидном поясе, неожиданно отключает маскировку и показывается во всей красе.

Здорово, **Гретхен**!

Здравствуй, Талер!

Разрешите высказать свое IMHO по поводу Автоответчика :) Многие недовольны тем, что «развели здесь, понимаешь, полемику» на неигровые темы. Неигровых тем в даном случае нет. Всё, что пороисходит в Реале, так или иначе отразится на Виртуале, и отмахиваться от наболевшего фразой «Мы пишем про игры»... ммм... Тем более, если подобные дебаты не мешают делу (статьи стали замечательные, молодцы!).

За статьи двойное «пожалуйста». Обещали расти? Растём! По поводу же околоигровых и неигровых тем — я, как ты уже знаешь, уверен, что они нужны и, более того, необходимы.

Теперь конкретно по поводу первого письма Moріарті.

Эх, сколько времени прошло, а вокруг него (первого письма Мориарти) ещё волны время от времени ходят...

IMHO, мало не хотеть (запрещать) говорить по-русски, надо хотеть (поощрять) говорить по-украински. И быть дипломатом. Согласна с Талером, не будет ничего плохого, если в компании перейдёшь на русский. Элементарное уважение к собеседнику. Честно говоря, мне неприятно общаться с людьми, которые кичатся тем, что от них не зависит: национальностью, например. И, немного не в тему, спасибо за форум.)))

Второе письмо без комментариев. Думаю, никто не скажет, что оно неуместно. Нам нужны такие письма, нам нужны такие люди. Дякую, Moріарті, за підняті теми. Респект і кармомакс, як прийнято казати у певних колах ;)

Спасибо.

Ну и твои письма, Гретхен, как это уже повелось, приятно читать. И тебе одну большую кармомаксину!

С уважением, Гретхен

PS Аббревиатуру ИМХО больше использовать не буду))

Да ладно, всё что к месту и вовремя — всё оно имеет право, как на существование, так и налево. И ИМХО в том числе. Пиши, если покажется нужным.

* * *

На неизвестной частоте громкие сигналы «мэйдэй». Спасти камрада! Расшифровать сигналы и спасти!

Привет, любимый Журнал, привет, любимый Талер :)

Привет, уважаемый ...эээ ...**MelloN**.

Я наркоман.

Ужас...

Всё началось 3 года назад ,когда я впервые купил ваш журнал, и это была Любовь. Каждый выпуск, журнал к журналу, аккуратненько, чтобы не помять...

Фуф... вот что креативность делает с людьми... а я уже телефоны реабилитационных центров начал искать...

С начала 2007 года я не прошёл ни одной игры.

Как я тебе завидую... ;)

И время есть, и даже проапгрейженный компьютер... а вот желания нет. Не хочется просиживать ночи напролёт, не хочется жить чужой жизнью и в очередной раз спасать мир... наскучило. Но МиК по прежнему покупал регулярно. Читал, правда, только тебя и новости :)

Всё нормально. Всё когда-нибудь наскучивает. От любого любимого занятия или хобби нужно периодически отды-

хать. Иначе из хобби оно превращается в тяжкую работу — как у нас :)

А этой весной, в пасмурный и холодный вторник, я шёл мимо газетного киоска и увидел новый выпуск МиКа. И... впервые за 3 года прошёл мимо. Через 2 недели ситуация повторилась. И снова... 3 пропущенных выпуска. 150 страниц. И как то так грустно стало без бензоколонки, без тебя, без автоответчиак, без чуть поднадоевших обзоров, без Игр. Сорвался и как сумасшедший побежал в ближайший киоск, купил свежий номер, прочитал абсолютно весь. Это было как покупка новой пары туфель для Керри Брэдшоу))) и после этого... хех... «события» прошёл откладывающийся на потом Фаренгейт, Dreamfall, Condemned — залпом.

Никогда_Вас_Не_Брошу. Просто потому что не получится) Спасибо за то, что вы заразили меня этой «наркоманией».

MelloN.

Вот, товарищи камрады. Не только игры вызывают зависимость, но ещё и игровые журналы. А вообще-то — спасибо огромное за письмо, MelloN. И за констатацию зависимости спасибо. Такая уж мы зараза, лечимся с трудом, распространяемся капиллярным и киосковым путём.

* * *

А последнее письмо, по обыкновению, оставляю без комментариев. Читайте, внимайте. Кстати, заметили, что ни одного ругательного письма на этот раз не попало в «Авто»? И не потому что я не захотел — было дело, сплошь ругательные письма были в «Критическом дне». Просто так складывается, что хвалят нас сейчас больше, чем ругают. Значит, на правильном пути.

Здравствуйте.

Захотелось написать не ради публикации в «Автоответчике». И не для того, чтобы принять участие в очередном обмене «авторитетными мнениями». Просто в МИКе я чувствую единомышленника. И для меня журнал — словно живое существо. Мне захотелось просто поговорить о жизни.

Издавать журнал — очень непростое дело. Я считаю этот процесс производством. У меня имеется большой опыт в производственном администрировании. Очень хорошо знакомы мне все те подводные камни, которые наверняка встречаются на пути МИКа.

Если хорошо порыться, то я смогу найти первые номера МИКа. Мне вовсе не хочется сказать, какой я, мол, крутой. Иногда полезно отследить свою жизнь с некоторого периода. Сделать анализ, выделить все ошибки и постараться избегать их в будущем. Я не скажу ни слова критики в адрес журнала. Ведь это очень тяжелое и ответственное дело — руководить самостоятельным проектом. Скажу лишь, что ошибки — это столь же естественная часть нашей жизни, как и, к примеру, солнечный свет. Невозможно все и всегда делать без ошибок. Другое дело, что небольшое число ошибок лишь благоприятствует развитию проекта. А вот если ошибок накопится критическая масса, то...

И, разложив на полу россыпью большую часть номеров МИКа, я смело утверждаю — прогресс и улучшение налицо. Многочисленные эксперименты, ротация кадров — все это в итого привело журнал к уникальной форме.

Достаточный опыт управленческой работы подсказывает мне, что проект в любой его стадии необходимо оценивать «в целом». Потому как, если начать копаться по мелочам, выискивая частные недостатки, то это может привести к разнообразнейшим негативным последствиям. А если, наоборот, расхваливать на все лады — то можно банально стукнуться слишком высоко поднятой головой.

И, в целом, МИК можно оценить на «9» по двенадцатибалльной шкале. Уже давно не сырой продукт, но и до «Times» пока не дотягивает.

Кроме того, не смог удержаться и сделал маленький математический расчет. Тираж МИКа умножаем на стоимость полугодичной подписки. Получаем 641 814 гривен. Да... Непосвященный тут же начнут радостно вопить и утверждать, что коллектив МИКа просто жирует. Вот только суровая правда жизни говорит о том, что зарплаты сотрудников далеки от астрономических. И за это лично я снимаю перед вами, коллектив МИКа, свою потрепанную фетровую шляпу. И вовсе не за то, что «творческая душа» не находит «должного финансового поощрения». А за то, что ведь это очень тяжело — невзирая ни на что идти вперед. Но не с голливудской мрачной решимостью и квадратноподбородочной суровостью, а просто делая свое дело. Безо всяких героических речей или же, наоборот, стенаний над своей тяжкой судьбиной. За это жму вам всем руки.

Немного хочется порассуждать над... Да хотя бы над тем, что давно вертится у меня на языке. Хобби — это замечательно. Оно ведь как бывает — или это просто небольшой кусочек твоего времени, или увлечение перерастает в нечто большее. Как, к примеру, прогеймерство в индустрии видеоигр. Или проплеерство в Magic the Gathering . И тогда процесс, некогда доставлявший тебе море удовольствия, зачастую превращается в нудную повседневную рутину. Наработать тактическую комбинацию там, проверить эффективность колоды здесь, потренировать микроконтроль над этим юнитом, разобраться досконально в новой редакции, заучив все правила и карты наизусть... И несть сему конца...

Так и у игрожуров. Одно дело — пройти себе в удовольствие N залов в игре X . Но ведь совсем иное — рутинно проходить проекты, независимо от твоего отношения к ним. Хочешь, не хочешь — а не сдашь материал, нечего будет есть через два дня (это если совсем крайности взять — но вы поняли, про что я). От некоторых «тупых подростков» (с) зачастую приходится слышать мысли такого содержания — а что, мол, сложного-то? Прошел себе игру, настрочил статейку, прошел игру, настрочил статейку... Но мы с вами знаем, что кроется под кажущейся простотой, не так ли? Ведь всегда есть мечты, цели... Да просто планы, в конце концов. И почти всегда они упираются в... А во что? Во все. Тут каждый может подставить свое. «Тупых подростков» (с) это не касается — на то они и подростки: кажется, что весь мир у ног... А в действительности...

И дело вовсе не в количестве денег у тебя в кошельке. Я знаю миллионеров, которым не хватает денег. А есть у меня знакомые учителя, которые вполне довольны и своей зарплатой, и своей жизнью. Кроется это в чем-то таком неуловимом... Кто-то называет это романтикой, кто-то цинизмом... Многие просто запихивают это ощущение куда подальше и стараются не вспоминать... Назвать это стремлением к идеалу, что ли? Как-то избито. Однако, как мне кажется, многие авторы и читатели МИКа где-то в глубине души понимают, о чем я.

Я надеюсь, что мы поняли друг друга... Ведь воину не нужно громких слов. Достаточно лишь взгляда в глаза другого воина...

С почтительно склоненной головой, **Dr. Revan**.

P.S. Рулящему автоответчиком — если письмо дойдет и Вы его прочтете, черканите, пожалуйста, мне на мыло весточку об этом.

Купить или подписаться?

3.50 ~ 1 номер МК

В 2009 – 49 ном.-ов / Купить

$\times \begin{matrix} 49 \\ 3.50 \end{matrix}$

2450

147

171.50

+ потратил времени:

~30 мин за раз

?!! денег?

зарплата – 250$

250 : 22 дня : 8 часов =

= 1,4$ или 7грн

1 мин ≈ 12 коп

В 2009 – 12 × 30 × 49 = 176,4 грн

Итого: 176,4 + 171,5 = 347,9 грн

Подписка – 140,4 грн

Выигрыш: 207,5 грн.

Подписаться вы можете в любом отделении «Укрпочты» на любое количество месяцев

Подписной индекс: 35327

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