Мой Компьютер
Игровой

МК

11 277
4 2007
Июнь



стр.20
Jade Empire
стр.33
the SHIP
UFO AFTERLIGHT
стр.36
стр.40
SPIDER-MAN 3
THE GAME

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



1С:Мультимедіа, Фірма «1С», Гайджин Ентертаймент

© 2006 ЗАТ «1С». Всі права захищені.
© 2007 Gaijin Entertainment. Всі права захищені.

Виробництво в Україні – ДП «Єврософтпром»

ВНИМАНИЕ!!!

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

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

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

Оглавление

Новости стр. 5-11
Jaguar

Deep Shadows: Разведка боем стр. 12-13
Алексей ТУР aka leprecon

Universe at War: Earth Assault стр. 14
Алексей ТУР aka leprecon

Transformers: The Game стр. 15
Кирилл ТАЛЕР, Jaguar

Раз, два, КРИ, четыре... стр. 16-19
Вирджин КЕМПЕР, Shrike

Jade Empire стр. 20-24
Кирилл ТАЛЕР, Елена ВАНИФАТОВА

Toaster`s Saga стр. 25-28
Алексей ТУР aka leprecon

Command&Conquer 3 стр. 29-32
Lar

The Ship стр. 33-35
Bateau

UFO: Afterlight стр. 36-39
Morte&Shaman.AD

Spider-Man 3: The Game стр. 40-42
НЕЖИВИЙ Владіслав

Книгогейм стр. 43-45
Кирилл ТАЛЕР

Записки Автоответчика стр. 46-50

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№11 (277), 04.06.2007
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

Ах, время, время...

...Темп и цьемпо, цайт энд тайм. Мы не считаем, не считаем, не считаем

Строчки взяты, кстати, из творчества дуэта **«Иваси»** — такие себе ребята, непонятные: немного авторской песни, немного поп-музыки, немного джаза — а смесь целиком дюже вкусной получается.

Время, оно, зараза, быстрое. За ним пока только Интернет-ресурсам удаётся угоняться. А мы, «бумажные журналисты», зачастую только и можем надеяться на качество текста, потому что оперативность уже скушали другие, электронные СМИ.

Вот, например, пишу я прошлом «Бензо» о нечёсаных талантах и маститых середняках, привожу пример Сердючки как личности, с множеством ляпов, но личности, говорю, что буду за неё болеть на «Евровидении», и что? Практически пророчу ей победу. Так она и занимает второе место! А когда было написано прошлое «Бензо»? За неделю до финала «Е-видения». А когда вышел номер? Через 8–9 дней после конкурса, когда страсти уже поулеглись. Соответственно, колонка не вызвала того резонанса, который ожидался.

А каково ежемесячникам, освещающим, например, культуру? Уже свёрстана статья со всемирно известным дирижёром, интервью обширное, уже в типографию отправилась, а тут, как гром с ясного неба, известие о смерти этого самого дирижёра. С одной стороны, нашему брату, циничному журналюге, эта ситуация крайне выгодна: потому перед статьёй можно врезочку сделать или вступление: *«Так, мол, и так. Мы сделали материал об этом величайшем человеке, а через две недели он умер. И данное интервью является последним, а потому очень ценным и эксклюзивным»*. Но всё, не сделаешь врезочку, потому как время ушло, скоро и тираж прибудет, и дёргаться, соответственно, уже поздно.

* * *

С этого момента размышления о времени плавно перетекают в ругательную фазу. И ругать, уважаемые читатели полумесячника МИК, я буду на этот раз вас. Не жадных паблишеров, не разгильдяев-разработчиков и даже не глубоко уважаемых коллег из других журналов, а именно вас. Как раз за то время, которое утекает сквозь пальцы, иногда царапая их случайно попадающимися камушками-событиями.

Смотрите, целых три конкурса было объявлено в начале года. И что? Пришло два письма со скриншотами (на конкурс скриншотов), ни одного письма с терминами (на конкурс расшифровки игровых терминов) и нереальное кол-во стихотворений, посвящённых игровой, околоигровой и ваще не игровой тематике (конкурс, теперь уже называющийся *«И рука не подвела...»*).

Нет, стихи, это, конечно, хорошо. И ваше старание — очень похвально. Даже учитывая то, что большинство этих самых стихов ни в какие ворота не лезет, и будут биты нещадно Мохнорылом на страницах «Автоответчика».

А где всё остальное?! Неужели терминологический конкурс настолько неинтересен? Ведь пишете же письма, хорошие, откровенные, умные... Значит, находится время в плотном учебном или рабочем графике, дабы черкнуть нам пару строк?

Следующее: проект **«Роддом»**. Пока это просто концепты, которые скорее, можно назвать мини-синопсисами. Но при всём этом сам проект пользуется популярностью. Скажу по секрету, нас стало читать больше разработчиков, нежели раньше. Из России постоянно приходят запросы от девелоперов: можно ли прочитать вашу статью по такой-то игре, можно ли как-то получить от вас пару номеров журнала? А знаете ли вы, что разработчики никогда не интересуется абы чем и просто так? А знаете ли вы, что на сегодняшний день разработчики и России и Украины страдают от острой нехватки кадров, причём не спасает уже не хэдхантинг, ни раздел «резюме» «вакансии» на DTF, слишком большой пробой в штате у практически любой компании или студии. Да, это вы знаете — цикл статей Надежды Николаевой, отчёт о прошедшем КРИ, интервью с Максимом Новиковым и т.д.

Так вот, пока программа по созданию учебных мест для будущих специалистов в игровой индустрии находится в зачаточном состоянии (чуть было ни написал, «в противозачаточном»), разработчики поворачиваются лицом к матёрым геймерам. К проверенным бойцам, которые съели и собаку, и буйвола и девятую руку сторукого Бога ГейМыра, пройдя более сотни различных игр. И они (разработчики) даже готовы потихоньку обучать этих будущих специалистов, а пока просто геймеров — на рабочем месте, без большого отрыва от производства, тестовыми заданиями и т.д. А геймер не ловится, он притих. Он или хочет миллион баксов на ИСМ, или залазит в глубокую нору, и там депрессивно шпилит в WoW.

* * *

Ребята, у вас есть шанс, шанс засветиться, шанс получить выгодную и высокооплачиваемую работу. Просто для этого **нужно что-то делать**. Не секрет, что вскоре практически все масс-медиа уйдут в Интернет — и газеты, и телевидение, всего-то десяток лет навскидку до начала этой **е-революции** осталось. Шанс пока не очень большой, но в то время, когда Инет станет основным информационным узлом планеты, вам будет от двадцати до тридцати пяти лет. А это, несмотря на большой разброс читательской аудитории МИКа, ещё тот возраст, когда можно успеть что-то сделать. Но начинать учиться лучше сейчас.

Если до июльского отпуска в МИКе концепты к «Роддому» будут выходить исключительно из-под пера агентурного отдела, то уже в августе мы планируем подключить к этому делу вас.

Не бойтесь каши в голове, не бойтесь того, что не знаете, КАК нужно писать синопсис или КАК составлять мини-концепт. Мы, в меру своих слабеньких сил, научим или обратимся за помощью к специалистам, благо знакомых разработчиков у нас много, и в тельняшках — каждый второй.

И тогда появится шанс, что нам позвонят разработчики и попросят ваш e-mail или контактный телефон. И поверьте, сейчас этот шанс больше, нежели года три назад.

Просто нужно преодолеть первичный страх и сделать шаг. Иногда достаточно всего одного шага, чтобы угнаться за временем.

Игровые новости

Он возвращается!

Один из читателей в своем письме попросил нашу редакцию хоть один раз обойтись без новости касательно компании *Blizzard*. Мы честно старались, каждый номер старались, но поделать, увы, ничего не могли. Даже в этот раз не удалось обойтись без великого и ужасного создателя таких вселенных, как *StarCraft*, *Diablo* и *WarCraft*. Однако смею заметить, что эта новость стоит гораздо больше, нежели большинство прошлых вместе взятых.

Практически десять лет прошло с того момента, как по игровому рынку прошла эпидемия, вызванная появлением на прилавках первой части одной из лучших RTS за всю историю гейм-девелопинга — **StarCraft**. После выхода столь качественного и увлекательного продукта, многие геймеры с нетерпением ожидали продолжения саги. В том же 1998 году фанаты получили вполне увесистый аддон под названием *Brood War*. На этом, казалось бы, вселенная закончила свое существование, и Blizzard окончательно решила оставить тему «звездного ремесла». Несколько лет назад по Сети стали расползаться слухи, что компания и не думала оставлять без внимания столь популярный проект, и в тиши рабочих комнат уже полным ходом ведется разработка второй части нашумевшей RTS. С момента появления первых слухов сказано было немало, но все же воспринималась эта информация не серьезнее обычной интернет-сплетни. И вот, буквально на днях, в рамках фестиваля, проходившего в Сиэтле, *Blizzard Worldwide Invitational* официально анонсировала **StarCraft 2**. Естественно, сетевые ресурсы тут же пополнили свои информационные запасы свежими скриншотами, демонстрирующими непосредственно игровой процесс, а также парочкой официальных трейлеров.



Сиквел предоставит в распоряжение игроков новую одиночную компанию. Будет ли это продолжение событий, описанных в предыдущей части, или же просто что-то отдельное, никак не связанное с прошлой историей, пока что не известно. Однако стоит отметить тот факт, что разработчики обещали оставить некоторых старых героев (Зератул, Джим Рейнер, Кериган), хотя пока еще не ясно, в каком именно виде они будут предоставлены — как отдельные боевые единицы или же просто в качестве рожицы для брифингов.



Экономическая система будет немного доработана, но большей частью останется прежней, как и игровой интерфейс. Количество ресурсов останется прежним, все те же кристаллы и газ.

Движок, судя по отзывам разработчиков, весьма неслабый и обладает огромный рядом современных возможностей.

Слухи о, якобы, новой расе, так и остались слухами. Военный конфликт попрежнему разворачивается между тремя представителями: терраны, протосы и зерги. Конечно же, без новых юнитов, построек и спецнавыков не обошлось. Пока что больше всего новинок у протосов. В списках вспомогательных построек появится такая штука, как ворота гиперперехода, через которые войска смогут моментально телепортироваться в указанное место (естественно, в указанном месте тоже должны стоять ворота). Арсенал пополнится новыми кораблями с уникальной лазерной установкой, луч которой с каждой секундой, с момента первого залпа, будет становиться все мощнее, нанося тем самым больший урон неприятелю. В роли сильнейшей воздушной боевой единицы у протосов выступает огромный корабль-носитель, способный в одиночку уничтожать целые отряды вражеских юнитов с помощью бортового вооружения, а также лишать оппонента целой армии, используя специальное оружие, которое создает мини вариант черной дыры, поглощающей все, что только попадается.

Терраны получать некоторые апгрейды для своих осадных танков, а также новый вид пехоты, использующей реактивные летающие ранцы, что позволит войскам подобного типа без проблем перепрыгивать через линию вражеских оборонительных сооружений.

Касательно зергов пока что особо ничего неизвестно.

На самой презентации вице-президент Blizzard по гейм-дизайну Роб Пардо немного приоткрыл завесу тайны над датой начала разработок. Проект стартовал вскоре после того, как на прилавки был выпущен *WarCraft 3: The Frozen Throne* (2003 год). На данный момент над игрой усердно работают сорок сотрудников компании. Бюджет, по словам все того же Пардо, не имеет финальной суммы, выше которой прыгать категорически запрещено, мол, «сколько денег понадобится для создания качественной игры, столько и будем выделять». Что касается даты выхода, то ответ был весьма стандартным как для Blizzard — «когда сделаем, тогда и выпустим».

Угроза с Ближнего Востока

На днях пользующийся изрядной популярностью ресурс *Games Radar* опубликовал первую информацию касательно четвертой части известного многим военного гейм-сериала **Call Of Duty**. Видимо, разработчики все же решили, что тема второй мировой себя уже изжила, поэтому, недолго думая, решили переключится на третью. Call of Duty 4 абсолютно не похож на своих предшествен-



ников и больше всего напоминает нечто, явно отдающее Delta Force`ом или же Томом Клэнси. Не знаю, что они там себе думают, но краткое описание сюжета оставляет впечатление, что история не то что высосана из пальца, а вообще написана человеком, который в детстве очень любил злоупотреблять фильмами про Джеймса Бонда и боевиками в целом. Ну посудите сами. Страшный дядька по фамилии Захаев, которого уверенно поддерживают большинство влиятельных бизнесменов, бандитов и военных, решает возродить старый добрый СССР. Поднапрягшись и собрав под своими знаменами весьма немалую армию для военного переворота, злой гений решает еще и испортить жизнь всему мировому сообществу. При помощи своего сообщника Аль-Асада, Захаев устраивает политические волнения в... эм... какой-то стране на Ближнем Востоке. Вот безымянная страна, и все тут. США, натурально, вмешиваются в ход событий и увязают в этом самом конфликте по самое «не балуйся».

Пока бравые американские солдаты объясняют... э-э-э... местным жителям... э-э-э... неизвестной страны все принципы демократии и свободы общества, британский отряд специального назначения отправляется в Россию, дабы найти необходимых людей и данные, доказывающие, что вся эта катавасия всего лишь ширма, отвлекающий маневр, который прикрывает истинные планы Захаева.

По сути, в распоряжения игроков будут отданы две сюжетные лини: одна за США, вторая за британцев. В какой-то момент обе стороны должны будут встретиться, и уж тогда, как говорилось в одном хорошем фильме, «собрав войска воедино», стороны смогут покончить с общим врагом Захаевым и предотвратить серьезный ядерный конфликт.

Разработчики обещают представить все происходящее по ту сторону монитора наиболее реалистичным образом. Никаких мини-карт, датчиков с патронами, прицела и пр. Даже стандартные сохранения будут безбожно вырезаны. Вместо этого после смерти вашего персонажа попросту вернут в прошлое, примерно за полминуты до смерти.

Разработка игры введется одновременно под три платформы PS3, Xbox 360 и PC, причем версия для персональных компьютеров будет значительно превосходить по возможностям консольные версии игры.

Выход сего патриотичного детища намечен на осень сего года.

Карты, деньги, два ствола

Компания *Phantom EFX*, занимающаяся доселе созданием дешевеньких казуальных, карточных игр, отныне берется за разработку полноценного шутера.

По данным анонса, главный герой является сотрудником сверхсекретной организации, которая обладает возможностью путешествовать по тонким временным линиям, корректируя и перестраивая мировую историю на свой лад. Казалось бы, дело неблагодарное, но главный герой не в праве отказаться, поскольку его самого когда то спасли за несколько секунд до гибели.

Теперь же на него возложены большие задачи. Герою предстоит нелегкое путешествие по разным уголкам временного потока. Разработчики обещают порядка предоставить игрокам увлекательнейшие миссии в пяти исторических периодах. Основная часть припадет, конечно же, на исторические сражения, в которых нашему герою предстоит принять участие в качестве этакого натренированного суперсолдата из будущего, причем помогать придется периодически как одной, так другой враждующей стороне.

Более подробной информации пока что нет, как, собственно, названия проекта и примерной даты окончания работ. Официальный сайт тоже пустует и не может похвастаться ничем, кроме огромного логотипа.

Haze с ним

Всем поклонникам футуристических шутеров, ожидающих выхода игры **Haze**, временно придется затянуть пояса потуже, ибо в этом году игра не появится на экранах наших мониторов. Причиной тому стало неукротимое желание *Sony* найти более-менее нормальный и распиаренный проект, который смог бы стать эксклюзивом для третьей PlayStation и составить конкуренцию проектам для Xbox 360 (Halo 3, Metal Gear Solid 4 и т. д.).



Именно из за этого проект Haze, выход которого был запланирован на ближайшее время, появится только осенью, да и то только для PS3.

После подобного заявления стали поговаривать, что, мол, игра вообще не попадет на PC, однако представитель *UbiSoft* опроверг подобные слухи, подчеркнув, что PC-версия обязательно появится, просто с небольшой задержкой.

Смерш гонщикам

Пока некоторые разработчики пытаются оставить в покое вторую мировую войну, перепрыгнув на более актуальную на сегодняшний день тему, другие вполне свободно продолжают использовать WW2 как основу для игровых проектов.

Компания *Pandemic Studios* решила пополнить список стелс-экшенов на тему второй мировой войны. Игра **Saboteur** поведает геймерам о тяжелой доле бывшего гонщика Шона, открывшего сезон охоты на нескольких высокопоставленный нацистских чиновников, которые в свое время беспощадно расправились с дорогими ему людьми. Больше всего удивляет отношение главного героя ко всему происходящему. На самом деле, Шону абсолютно наплевать на всю военную политику, как и на то, кто в итоге одержит победу. Его не волнует абсолютно ничего, кроме собственной злобы в душе и желания отомстить. Ну, а если у французского сопротивления те же интересы, что и у Шона, то почему бы не помочь им под покровом ночи ворваться в четкий, вылизанный мир нацистов и устроить там настоящую шумиху.



Конструируя игровой мир Saboteur, использовали уже знакомую идею — «без цвета», так сказать. Подобное вы могли наблюдать в фильме Sin Sity, где практически не было никаких цветов, кроме черного с белым. Точно так же будет и в игре, за исключением разве что немецких нашивок, которые, по мнению разработчиков, должны выделяться в сознании геймеров, как красное полотно в глазах быка на испанской корриде. Естественно, разработчики понимают, что мало кому понравится черно-белая игра, даже несмотря на всю глубину психологического давления. Как только город будет освобожден от немецких захватчиков, к нему начнет возвращаться жизнь, а с ней и привычные краски окружающего мира.



Стелс планируется быть серьезным и реалистичным. Если вы работаете чисто, без лишних криков, крови и воя сирен, то все будет идти спокойно, но стоит только нарушить местные законы тишины, и из города уже предстоит прорываться с боем.

На данный момент у проекта пока еще нет официального издателя, однако разработчики планируют выпустить игру в продажу в начале следующего года.

Наверное, стоит еще добавить, что в это же время компания *Red Mile Entertainment* получила права на создание ряда видеоигр по мотивам знаменитого комикса Френка Миллера *Sin Sity*. К сожалению, название, жанр, ориентировочная платформа и дата выхода пока что не указаны.

Бородатый Сёма влез на провода

Первые новости и первые скриншоты проекта **Splinter Cell: Conviction** просто повергли в шок многих фанатов серии. Еще со времен *Double Agent* многие были потрясены нестандартной внешностью Фишера: «...Твоя невеста лысый вор из кунсткамеры, который замечательно готовит бетон?» Думаете, все на этом закончилось? Как бы не так. «Либо пусто, либо густо», — подумали разработчики и заставили Фишера отрастить густую шевелюру и не менее густую бороду.



Вместе с имиджем главного героя претерпел изменения и сам геймплей. Отныне вы можете забыть о спасительных тенях и приборе ночного видения, делающих вас непобедимым воином во тьме. Теперь от «серых покрывал» больше косметической пользы, нежели практической. Вообще, описать принципы геймплея пока весьма сложно, ибо его просто невозможно представить. Теней больше нет, прятаться негде, как же теперь работать-то?

Как выразился один из разработчиков, «толпа поможет вам укрыться». Действовать отныне предстоит в людных местах, поэтому самый оптимальный способ спрятаться — это смешаться с общей толпой. Я думаю, что вы уже поняли, что про спецкостюм, зеленые очки, датчик видимости и прочие высокотехнологичные приспособления можно забыть. Отныне Сэм Фишер будет носить только гражданскую одежду (джинсы, реглан, кенгурушка и пр.), а все его шпионские приспособления уместятся в просто наплечной сумке. Единственное, что останется на память о прошлых подвигах — многофункциональный пистолет с глушителем.

Еще стоит отметить, что в сиквеле Сэм по-прежнему вне закона. После событий, описанных в Double Agent, Фишер отправился, как это обычно бывает у Тома Клэнси, на заслуженный отдых. Через некоторое время герой-одиночка получает сообщение: Анна Гримсдоттир, бывшая коллега Фишера, ввязалась во что-то, что грозит большими неприятностями.

Недолго думая, лучший оперативник третьего эшелона решает вернутся в агентство. Что же он видит по прибытии? Кучу бюрократов, паутину на тренировочных площадках, да еще к тому же и большой заговор среди высшего руководства. Сэм, естественно, не может смотреть на весь этот беспорядок сквозь пальцы и пытается помешать высоким шишкам испортить репутацию отдела. И действует так настойчиво, что нашего героя объявляют не просто преступником, а настоящим врагом государства.

Одной из особенностей игры станет супер-зрение или так называемая «интуиция спецагента», которая позволит видеть неприятеля, даже если он за стеной. Многие, возможно, скажут, что подобное явления прямой путь к казуальщине, однако стоит напомнить, что теней-то больше нет, точнее, они есть, но толку от них теперь никакого, кроме разве что еще одной галочки в разделе «качество графики».

Вот такие вот пироги с котятами получаются. Интересней всего, что если это только пироги, то что же будет потом, когда подадут основное блюдо?

Игра порадует своим присутствием на прилавках уже в четвертом квартале сего года.

Вне игры

Наш паровоз вперёд летит...

Цифровая дистрибуция развивается не по дням, а по часам. Народ всё больше и больше доверяет расчетам через Интернет, обзаводится «толстыми каналами» и ленится ходить в магазин за новыми дисками. Всё логично. Поэтому неудивительно, что первопроходцы продаж по цифровым каналам — сервис **Steam** от компании *Valve* — недавно отрапортовали о регистрации 13-миллионного подписчика. Правда, нужно учесть, что некоторые игры, продаваемые обычным способом, для своей работы требуют регистрации в Steam в обязательном порядке. Например, отрецензированный Lar`ом в этом номере The Ship или суперреалистичный командный шутер на тему второй мировой под названием Red Orchestra.



Лично я, кстати, регистрировался в Steam уже раза три — с каждой приобретённой игрой. Пароли забываю. Тем не менее, этот сервис является не только базой для поддержки сугубо мультиплеерных проектов, но и отличной стартовой площадкой для молодых разработчиков.

Кроме того, Steam успешно продаёт и оффлайновые игры. Беглый взгляд по списку представленных тайтлов впечатляет: Prey, Sid Meier`s Civilization IV, Jade Empire, UFO: Afterlight (тоже читайте в этом номере), Hitman: Blood Money...



Этот списочек можно растянуть хоть на всю новостную колонку — на данный момент в нём значится уже более 130 игр.

Гейб Ньюэлл (Gabe Newell — президент и соучредитель компании) в своём спиче по поводу достижения рекордной отметки заявил, что работа над Steam в компании Valve ведётся так же, как и над игровыми онлайновыми проектами. То есть, перед запуском в продажу каждого тайтла Valve сперва тестирует его, а затем анализирует фидбек от игроков и старается в минимальные сроки отреагировать путём выпуска патча или обновления. Собственно, такой подход гарантирует высокое качество продаваемых игр и своевременную техподдержку.

Порадуемся за Steam, но хотелось бы напомнить Valve, что они ещё и разработчики. А то мы уже порядком заждались HL2: Episode 2 и (даже в большей степени) Portal`a.

«Готика 4»? Нет, Emo Episode One...

Многочисленные фанаты и просто поклонники игр серии **Gothic** от немецких разработчиков из *Pirahna Bytes*, принадлежащей, в свою очередь, компании *Pluto 13*, должны хорошо помнить перипетии выхода третьей (и на данный момент — последней) части эпоса, повествующего о подвигах безымянного героя. Особенно историю с отозванной прямо с конвейера мастер-копией игры...

Многие аналитики (ну и просто понимающие геймеры) видели причину «сырости» Gothic 3 в ограниченности ресурсов Pirahna Bytes, которая, в свою очередь, не могла не зависеть от финансового положения издателя — компании *JoWood*. Тогда последние стояли на грани банкротства, и только Gothic 3 удержала нерадивого издателя на плаву. Даже в том виде, в котором она была выпущена, эта RPG была названа лучшей игрой года многими изданиями (наряду с TES IV: Oblivion).

И что теперь?

Теперь у разработчика и издателя возникли «непреодолимые разногласия» по поводу будущего «готической» серии, и Pirahna Bytes официально заявила о завершении многолетнего сотрудничества. Однако, как оказалось, права на тайтл остались во владении JoWood, поэтому Gothic 4 (если она доживёт до релиза) будет разрабатываться кем угодно, но не авторами первых трёх частей. При этом JoWood авторитетно обещает сделать упор на качестве новой игры, а также не отрицает, что оная будет мультиплатформенной.

Ну не свинство ли?

Одно радует, Pirahna теперь имеет все шансы найти нормального издателя, расширить штат и выпустить ещё одну замечательную игру. Причём как бы она ни называлась, мы-то будем знать наверняка, на что она будет похожей.

Удачи, Pirahna Bytes. Мы вас любим.

Замочить папу, перекликать маму

Похоже, сбываются прогнозы самых смелых аналитиков, предсказывавших взросление геймерской аудитории. Оно и неудивительно, те, кто в своё время увлечённо проводил время в виртуальных мирах на допотопных Atari, ZX Spectrum и первых IBM-совместимых компьютерах, сегодня стали вполне благообразными бюргерами, обзавелись семьями и, соответственно, детьми. Так что не будем делать круглые глаза при виде результатов исследования организации *Peter D. Hart Research*, а просто сделаем для себя кое-какие выводы.

Итак, для начала отметим, что опрос касался всех игровых платформ и охватывал почти 500 американских родителей обоих полов. Среди опрошенных мам геймершами оказалось 39%, а среди пап — 47% (нижняя планка — запуск игры хотя бы раз в неделю). Из них почти все играют вместе с детьми, при этом более половины родителей заявили, что не станут играть меньше (а может, даже больше) после того, как дети вырастут и переселятся на отдельную жилплощадь. Средний возраст родителя-геймера (только помните — мы условились не удивляться) составляет около сорока лет. У каждого из них в месяц набегает в среднем по 21 часу игрового времени, что, конечно, не дотягивает до «молодёжных» показателей, но всё равно внушает.

Казуальные игры держат первенство по популярности, им отдают предпочтение 30% респондентов. С незначительным отрывом на втором месте расположились автосимы (предположительно — аркадные), 29% голосов. Различные вариации на тему виртуальных карточных игр и спортсимы набрали по 23%.

О происхождении такого феномена говорят результаты интерполяции графы «игровой стаж». У мам среднее значение сводится к восьми годам, а сильный пол может похвастать 12-летним игровым опытом. Учитывая, что возраст детей у опрошенных родителей укладывается в диапазон от 2 до 17 лет, можно предположить, что изрядная часть респондентов начала играть ещё до того, как к этому пагубному занятию пристрастились их чада. Впрочем, к пагубному ли?

В пику всяким Джекам Томпсонам простые американцы считают, что игры — это хорошая возможность провести время вместе с детьми за приятным занятием (44% ответов), лучший вариант для дружеского соревнования (23%) и замена просмотру телепередач (21%). И в самом деле, зачем смотреть каких-то телепузиков, если можно прокатиться в NFS?

Интересно, во что я буду играть, когда стану папой?

Хм... Кстати, вспоминается мама, у которой игровой стаж составил абсолютный нуль, но после приобретения легендарной консоли NES сравняться с ней в Tetris`e не мог никто в семье.

А папа любил уток пострелять...

Тяжёлая карма HoMM?

Если в отношении покойных компаний New World Computing и 3DO можно смело сказать «сами виноваты», то придумать, где просчитался **Nival Interactive**, с ходу не получается. Тем не менее, факт налицо.

16 мая некто Куртис Вульф (Curtis Wolf), вице-президент инвестиционной корпорации *Ener1 Group* (www.ener1group.com), которая не так давно приобрела российского разработчика и «переселила» его в США, сообщил о закрытии офиса Nival в Лос-Анжелесе. Кроме того, стало известно, что ещё в прошлом году с поста исполнительного директора компании был уволен Кевин Бахус (Kevin Bachus), известный прежде всего своим участием в разработке Xbox, но до сих пор этот факт не предавался огласке.



Что будет дальше с одной из лучших (номинально) российских команд разработчиков в дальнейшем — пока неизвестно. По словам мистера Вульфа, продавать Nival его компания пока не намерена, мол, намечается всего лишь реорганизация конторы. Вот только звучит это ещё более угрожающе, чем продажа.

Упаси боже, чтобы Nival перевели на разработку казуальных игр...

Ждём подробностей, которые обещают представить на суд общественности немного позже.

Mischief magnified

В прошлом номере я здорово лопухнулся, когда обозвал Шона Бина мистером Бином из одноимённого комедийного сериала (а теперь уже — и полнометражной ленты, недавно прокатившейся по кинотеатрам страны). На самом деле этот замечательный актёр мог

запомниться вам (нам) по ролям Боромира во «Властелине Колец», коллеги главного героя в «Эквилибриуме» (если меня снова не подводит память) и супруга главной героини экранизации игры Silent Hill. Разобрались...

Теперь новая «озвучательная» новость — специально для поклонников творчества польского писателя Анджея Сапковского. Как вам уже должно быть известно, земляки этого замечательного человека из компании *CD Projekt* усердно трудятся над переносом товарища Геральта, более известного под кличкой «Ведьмак» (хотя, опять-таки, если мне не изменяет память, это наименование его профессии, а не кличка), в виртуальную реальность. А компания «*Новый Диск*» в то же время усиленно готовится к работам по локализации этой игры для территории СНГ.

Основным вопросом на данный момент является голос главного героя. «Новый Диск» решил применить сомнительную практику компании GFI, которая выбирала на основании Интернет-голосования название для своего ремейка старой доброй Jagged Alliance (напомню, что коллективное бессознательное остановило свой выбор на слове «ДЖАЗ»), а также обложку для него (кто бы сомневался, что выберут кавер с голой тёткой, непринуждённо держащей в руках многокилограммовый пулемёт?).

«Новый Диск» уже определил пятерых финалистов, отобранных по двум критериям. Во-первых, Геральт — это не классический супергерой-рубака, а довольно циничный и жёсткий тип. И во-вторых, «НД» был категорически против использования голосов известных актёров (дословно «знаменитого-героя-половины-русских-боевиков»). Значит, Хабенский, Пореченков, Машков и Куценко отпадают... Список тех, кто остался, а также примеры реплик вы можете услышать по адресу **http://witcher.net.ru/modules.php?name=News&file=view&sid=312**. Там же можно высказать своё авторитетное мнение и, в конце концов, проголосовать. Только не ругайте нас потом за штамп «озвучено профессиональными программистами» — мы принципиально не голосуем. Потому что нам нравится Машков.

Будем играть в GTA 4. Там главгерой на него очень похож.

Муки законотворчества

Что-то постоянно зудит в одном месте у американских законотворцев по поводу компьютерных игр... Одна надежда на то, что вскоре «то самое» поколение геймеров доберётся до кормила власти и погонит всех игроборцев поганой метлой куда подальше. А пока почитаем очередные сводки с фронтов борьбы здравого смысла с законотворчеством.

22 мая сенат штата Нью-Йорк приступил к рассмотрению законопроекта, предусматривающего создание специализированной комиссии по компьютерным играм. В её полномочия входит наблюдение за тем, чтобы игры продавались исключительно с метками от ESRB, указывающими минимально допустимый возраст покупателя бокса. На магазины (включая также онлайновые системы дистрибуции), продающие игры без предупреждений о рейтинге, выданном ESRB, будут налагаться штраф в пока ещё не установленном размере. Однако уже сейчас известно, что комиссию предполагается держать на условиях самоокупаемости, мол, сколько наштрафуете, на то и живёте... Весьма располагает к бюрократическому произволу и коррупции...



Впрочем, радует хотя бы то, что комиссия не будет создавать свою собственную шкалу рейтингов, а всецело доверится авторитету ESRB, которая, в свою очередь, является абсолютно независимой организацией, выставляющей вполне адекватные оценки уровню жестокости в играх. И на том спасибо.

Правда, припоминается случай, прочитанный мною в бескрайних просторах LiveJournal у юзера, ника которого я, к сожалению, не запомнил. Помню только, что зовут его Дима, а по профессии он дизайнер и живёт в Канаде...

Так вот, сего почтенного господина однажды на улице «поймали» трое темнокожих канадёнков, которым в супермаркете не продавали то ли очередную GTA, то ли Manhunt, и они попросили Диму купить им этот диск. Добрая дизайнерская душа не устояла перед взглядами трёх пар наивных чистых детских глаз, и наш герой отправился в супермаркет за игрой, прихватив для вида ещё кое-какие мелкие товары (согласитесь, до сих пор взрослый человек, покупающий в супермаркете одну лишь игру, выглядит подозрительно). И всё шло чудесно до тех пор, пока негритята не почувствовали близкую победу и не стали дразнить продавщицу. Мол, вот этот щас купит нам игру, а ты, мымра, ничего не сделаешь.

Но мымра таки сделала. То есть, не сделала — не продала игру.

Конец истории печален: расстроенный негритёнок заявил друзьям:

— Пойдём к моему кузену на хату, у него прикольная шмаль.

И все трое удалились...

Депутаты, сенаторы и просто продавщицы — продавайте детям жестокие игры! Защитите их от наркотиков!

Всё, спасибо за внимание.

Железные новости

Свежий процессорчик

Компания *IBM* официально анонсировала выпуск двухъядерного 65-нм процессора **POWER6** 4,7 ГГц, а также модернизированных версий серверов **System p 570**, способных использовать от 2 до 16 процессорных ядер POWER6. Заявлено, что при возрастании тактовой частоты и производительности почти вдвое по сравнению с самым быстрым POWER5+, благодаря ряду технологических усовершенствований энергопотребление удалось сохранить на таком же уровне. Кроме того, IBM утверждает, что серверу System p 570 с новыми процессорами вперв



вые удалось стать лидером во всех четырех наиболее распространенных тестах, используемых для сравнения производительности UNIX-серверов: SPECint2006, SPECfp2006, SPECjbb2005 и TPC-C. Всего же, по данным производителя, было установлено 25 рекордов в различных тестах. С новым процессором IBM претендует на звание «первый в индустрии» по целому ряду категорий, прежде всего — в реализации аппаратного модуля выполнения операций с плавающей запятой. Это не слишком широко известный факт, но, оказывается, до сих пор в традициях RISC-процессоров для «больших» UNIX-систем было реализовывать такие операции программным путем.

Источник: *3D News*

P35 Express а марше

Производители системных плат начали дружно анонсировать свои продукты на базе новых наборов системной логики семейства **Intel Bearlake**. В частности, компания *Abit* представила новую серию **IP35**, использующую *Intel P35 Express*. Сама Intel пока не торопится с информацией на официальном сайте, поэтому на примере новых продуктов Abit попробуем понять, в чем

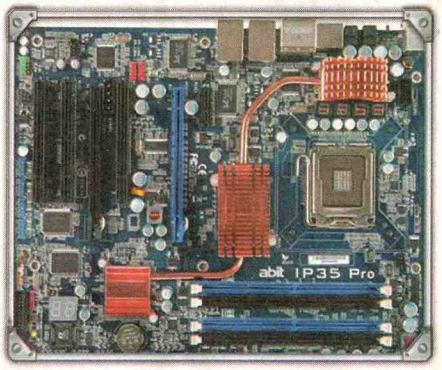
же ключевое отличие новинок от плат, использующих *Intel P965 Express*. Таким отличием, пожалуй, можно назвать вводимую поддержку процессоров Intel с частотой FSB 1333 МГц, включая выходящие в конце года 45-нм модели. В серии представлено три платы:

- ✓ IP35 Pro «Snake»;
- ✓ IP35 «Dark Raider»;
- ✓ IP35-E.

Характеристики старшей из моделей:

- ✓ чипсет: Intel P35 Express / ICH9R;
- ✓ поддерживаемые процессоры: Intel Core 2, LGA775, FSB - до 1333 МГц;
- ✓ память: 4 DIMM DDR2-800. суммарно до 8 Гб;
- ✓ два интерфейса PCI Express x16 (один работает в скоростном режиме x4(!)),1 x PCIe x1, 3 x PCI;
- ✓ два гигабитных сетевых адаптера;
- ✓ звук: 7.1-канальный, HD Audio, звуковой коннектор HDMI, SPDIF In/Out;
- ✓ 1 x ATA 133/100/66/3 IDE;
- ✓ 6 x SATAII;
- ✓ 2 x IEEE1394;
- ✓ 10 x USB;
- ✓ 2 x eSATA;
- ✓ японские полимерные конденсаторы;
- ✓ система охлаждения Silent OTES.

IP35 «Dark Raider» лишена выходов eSATA и в ней применены наряду с полимерными (в районе процессорного сокета), обычные конденсаторы.

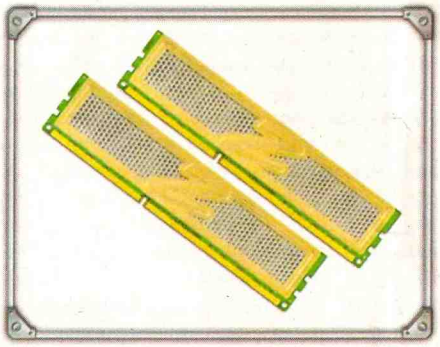


Источник: *iXBT*

Память на вес золота

OCZ Technology обновила свой список продукции, представив модули памяти **OCZ DDR3 PC3-10666 Gold Dual Channel**. Новинка рассчитана, конечно же, на применение в новых системах (на платформе Intel P35, например) компьютерных энтузиастов и игроков. Характеристики OCZ DDR3 PC3-10666 Gold:

- ✓ частота 1333 МГц (PC3-10666);
- ✓ тайминги: CL 9-9-9-26 (CAS-TR-CD-TRP-TRAS);
- ✓ рабочее напряжение: 1,6 В;
- ✓ позолоченный теплорассеиватель XTC (Xtreme Thermal Convection);
- ✓ P/N: 1 Гб (2x512 Мб) D/C Kit PN – OCZ3G13331GK и 2 Гб (2x1024 Мб) D/C Kit PN – OCZ3G13332GK.



В продажу новые модули памяти OCZ пока не поступили. Как обычно, производитель дает на свои продукты топ-уровня пожизненную гарантию «OCZ Lifetime Warranty».

Источник: *iXBT*

Божественный Один

Компания *Gigabyte* сообщила о своем намерении вскоре выпустить новые блоки питания серий **Odin Pro** и **Odin GT**. Те и другие будут доступны в вариантах мощностью 550, 680 и 800 Вт. Флагманская модель будет иметь 4 независимых линии питания +12 В, но среди прочих продуктов на рынке серия будет выделяться не этим. Odin GT, похоже, станет первым продуктом в данной категории, который даст пользователям возможность программного управления рядом рабочих параметров. По словам производителя, регулировке будут поддаваться следующие характеристики: выходные напряжения, загрузка каждой из линий (в данном случае, вероятно, речь лишь о +12 В), скорость вращения вентиляторов, подсветка БП, звуковое оповещение о превышении заданных параметров работы. Пользователи смогут самостоятельно создавать профили для бесшумной работы или для обеспечения

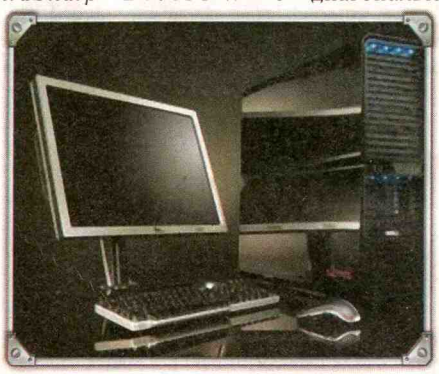


максимальной мощности. КПД блоков питания будет составлять более 80%, охлаждение осуществляться 140 мм вентилятором. В комплекте поставляются сенсоры для замера температуры в четырех точках системного блока. В довершение Gigabyte обещает качественные японские конденсаторы и возможность отключения неиспользуемых кабелей.

Источник: *iXBT*

Неслабый компьютер

Компания *Dell* представила новый настольный компьютер для энтузиастов **XPS 720 H2C Edition**. В базовой конфигурации десктоп оснащается четырехъядерным процессором *Intel Core 2 Extreme QX6700* (тактовая частота 2,66 ГГц), разогнанным до 3,46 ГГц. Объем оперативной памяти *Corsair Dominator DDR2* составляет 2 Гб. В компьютер устанавливаются два жестких диска емкостью в 160 Гб каждый с частотой вращения шпинделя 10000 оборотов в минуту (интерфейс Serial ATA II). Видеоподсистема построена на основе двух мощных графических контроллеров *nVidia GeForce 8800 GTX* с 768 Мб памяти, работающих в режиме SLI. Кроме того, новинка оборудована блоком питания мощностью в 1000 Вт, оптическим приводом Blu-ray и звуковой картой *Sound Blaster X-Fi XtremeMusic*. В комплект поставки входит широкоформатный ЖК-монитор *UltraSharp 2407FPW* с диагональю



24 дюйма. В настольном компьютере XPS 720 H2C Edition используется комбинированная система охлаждения *Dell H2C*. Кроме того, нужно упомянуть систему *LightFX*, которая позволяет настраивать цвет и интенсивность подсветки в трех зонах корпуса десктопа. В качестве дополнительных опций покупателям предлагается установка процессора *Intel Core 2 Extreme QX6800*, разогнанного в заводских условиях до частоты 3,73 ГГц, видеокарт *GeForce 8800 Ultra*, а также физического ускорителя *Ageia PhysX*. Кроме того, заказчики могут приобрести многоканальную аудиосистему *Dell WL6000*. В качестве программной платформы используется операционная система *Microsoft Windows Vista Home Premium* или *Windows XP Media Center*. В базовой комплектации стоимость настольного компьютера Dell XPS 720 H2C Edition составляет $6000.

Источник: «*Компьюлента*»

Адреса источников:

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

Мобильные новости

С песней по жизни

Samsung будет комплектовать свои новые телефоны бесплатной копией нового альбома французского автора танцевальных мелодий *Cerrone*. Альбом выйдет на CD в октябре, а с конца июня он будет записываться на microSD и продаваться вместе с телефоном **Samsung Ultra Music F300**. Это соглашение — показатель растущей среди производителей телефонов тенденции сопровождать свои телефоны каким-либо интересным бесплатным контентом. Так, *Motorola* недавно подтвердила, что будет предлагать фильм *The Bourne Identity* вместе со своим новым аппаратом **Z8**. Samsung позиционирует F300 толщиной 9,5 мм как свое главное музыкальное мобильное устройство. Телефон оснащен даже усилителем *Bang&Olufsen*.

Источник: «*Мобильный контент*»

Мобильник Калашникова

AK-47 Walkie Talkie, получивший название в честь известного автомата системы Калашников — отличный подарок, если у вас есть друг-милитарист. Телефон содержит в ретро корпусе обычный GSM телефон стандарта 900/1800 и переносную рацию типа «уоки-токи». К телефону прилагается стильный чехол с красной звездочкой китайской армии, наушники, USB-кабель и инструкция (только на китайском языке). Благодаря креплению для ношения на поясе такой «армейский» телефон отлично дополнит экипировку любителя стиля «милитари».

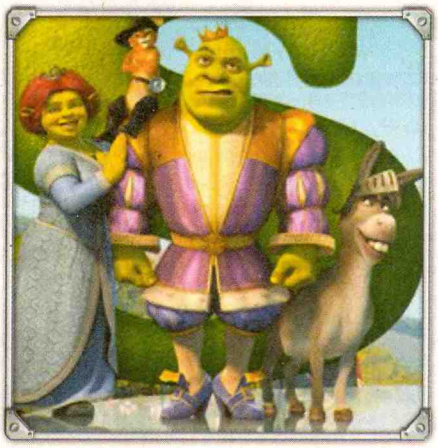
AK-47 Walkie Talkie работает на мощном аккумуляторе емкостью 6800 мАч, при этом вес телефона составляет 225 грамм. Модель продержится в режиме ожидания около месяца, а в режиме разговора — 30-50 часов. Технические характеристики — 2,2-дюймовый дисплей, 2-х мегапиксельная камера, GPRS, MP3-рингтоны, фонарик и слот для карт microSD емкостью до 1 Гб. Стоимость телефона — 225 долларов.

Источник: «*Мобильный контент*»

Шрек в WAP`е

Новый мультфильм компании *DreamWorks Animation* **«Шрек Третий»** в первые же дни проката нашел прописку и в мобильных телефонах. Специально к премьере контент-провайдер *PlayMobile* приурочил открытие WAP-портала. Мобильная площадка располагается на официальном WAP-портале ОАО «Мобильные ТелеСистемы» по адресу **wap.mts.ru**.

Огромная аудитория поклонников Шрека и Фионы теперь может поселить любимых героев в собственный мобильный телефон. На портале **wap.mtskino.ru/shrek3** сейчас доступна информация о фильме, а также полная коллекция развлекательного контента: обои и анимация с лучшими эпизодами из третьего фильма о Шреке, мобильная игра на русском языке и саундтреки к мультфильму.



Портал, посвященный «Шреку», предлагает фанатам мультфильма не только качественный контент. С 15 мая на сайте проходит *призовая акция*. Главный приз акции — современная игровая приставка *Sony Playstation Portable* — найдет победителя в конце июня. Условия акции и подробности участия опубликованы на портале в разделе «Призы от Шрека».

В ближайшее время коллекция контента на портале будет обновлена.

Источник: «*Мобильный контент*»

Мобильный Сид Мейера

Take Two Interactive подписала соглашение, по которому будут разработаны и изданы мобильные версии игр от Сида Мейера. На маленьких экранах появятся такие игры, как **Civilisation IV**, **Railroad Tycoon** и **Pirates!**, а также несколько других популярных тайтлов. Выход мобильных версий состоится в 2008 году, их разработкой займется *Oasys Mobile*. Беспокоит тот факт, что Oasys находится на грани банкротства и отчаянно ищет способ, чтобы его избежать.

Дуг Дайер (Doug Dyer), ветеран мобильной индустрии, недавно нанятый Oasys на пост старшего исполнительного директора для исправления печального финансового положения компании, свернул работу Oasys над собственным контент-порталом и переключился на разработку контента для таких крупных брэндов, как *Mattel, Hooters, National Lampoon* и теперь Sid Meier. Лицензии смогут сделать игры этого разработчика более привлекательными для покупателей и инвесторов.

Единственная игра, о которой подробно говорится в пресс-релизе, это Sid Meier`s Railroad Tycoon: «Мобильная версия будет содержать все особенности классического оригинала, а также значительные улучшения — доработка изометрической графики, настраиваемые правила игры и интуитивно понятное управление». Мобильная Sid Meier`s Railroad Tycoon выйдет в марте следующего года.

Источник: «*Мобильный контент*»

Полный Превед, Маша и медвед!

Даже не думайте, никакого отношения к старой доброй сказке игра для взрослых **«Медведи не дремлют»** от *Ministry of Fun* не имеет. Тут совсем другая история — очередной плод фантазии (эпитетов добавлять не будем — *прим. ред.*). Существует на земле неведомый уголок, в котором разместилась деревушка под названием Бобруйск. Именно там и разыгрались события, потрясшие воображение местных жителей, особенно Маши. Не знаете, кто такая Маша?! Значит, вы еще ничего не знаешь о сексе. А вот в Бобруйске неосведомленных уже практически не осталось. Да их и вовсе бы не было, если бы не... албанские Медведи, решившие покончить с развратной жизнью в деревне, тем самым восстановив запятнанное имя некогда великого поселения! Вот только методы у Медведов оказались довольно кровожадными: все мужчины — от мала до велика — были тайно вывезены и заточены в дремучем лесу. Теперь они могут навсегда забыть о былых утехах. План практически безупречен, но чего же не учли высоконравственные Медведы? Ответ прост — среди прочих мужчин в плену оказался мо-



лодой парень, который особенно тронул сердце Маши, а она, как известно, дама с характером — если уж решила чего, то ни за что не отступит. Пошла она вызволять суженого своего.

Все бы ничего, да вот гормоны взыграли — понеслась Машка вразнос, каждый встретившийся был одарен не только свободой, но и всем, что могла Марья дать бедолаге.

Однако Медведы не дремлют, время от времени они настигают парочку, разумеется, в самый неподходящий момент!

Ваша миссия — помочь Маше оторваться вдоволь, а также спасти, наконец, своего парня.

Источник: «*Мобильный контент*»
Адрес источника:
www.procontent.ru

Jaguar

DEEP SHADOWS Разведка боем

Денек выдался весьма неплохой, несмотря на беспощадную жару. В такой день лучше всего было бы пойти в парк, позвать друзей на очередные посиделки за пивом, вытянуть на прогулку знакомую девушку или познакомиться с новой. Можно даже в кино сходить или же просто побродить по городу в поисках очередных приключений.

За то время, пока я стоял возле главного входа гостиницы «Украина», подобные мысли возникали в моей голове достаточно часто.

Достаю из мятой пачки сигарету, закуриваю. И снова сладкие мысли об отдыхе начинают терроризировать мою голову.

Эх... а ведь можно было...

Так, все! Хватит. Об отдыхе нужно думать только когда можно расслабиться, а сейчас расслабляться нельзя, ибо я все-таки журналист и приехал сюда по делу, надо быть серьезнее. Надо быть серьезнее... надо быть... эх, а погода сегодня хорошая...

Подавать информацию об игровом проекте можно разными способами. Кто-то вывешивает на официальном сайте красочный и многословный пресс-релиз, кто-то активно записывается на всевозможные выставки, кто-то раздает интервью или выбрасывает в Сеть, кусочки разного рода информации касательно игры. Компания **Deep Shadows** решила преодолеть этот барьер стандарта и просто-напросто пригласила всех к себе в гости, дабы показать все прелести **The Precursors** и рассказать всю правду о долгожданном **Xenus 2: White Gold**.

Началось все как всегда со сборов, ибо народу, как оказалось, приехало просто уйма. Как говорилось в одном хорошем фильме — «вся компания собралась». Не поленились приехать даже большинство известных российских журналистов, так что если вы вдруг в Киеве обнаружите трещины в асфальте или же вырванные с корнем деревья, не пугайтесь, это не торнадо и даже не массовый погром — по этим местам просто проходили они, великие и могучие...

Ну а если более серьезно, то компашка собралась действительно стоящая. Много интересных людей, с которыми было интересно и весело общаться. Поскольку часть журналистов были местные, то бишь киевляне, то по дороге к офису Deep Shadows некоторые из них устраивали небольшую экскурсию, рассказывая о достопримечательностях Киева. Я, в принципе, занимался тем же и даже, как истинный джентльмен, сумел перевести знакомой пиарщице Ксении, что написано на крышечке от украинской бутылки с колой.

Приехав на место, многие к своему большому удивлению обнаружили, что несмотря на название компании офис находится не глубоко-глубоко под землей, а наоборот, на самом последнем этаж высотного здания — поближе к облакам, так сказать.

После подъема на мегалифте, который хоть и был оборудован весьма по-современному, но все равно больше подходил для какого-нибудь американского триллера, глазам уже и без того впечатленных журналистов открылся тот самый офис, где бравые разработчики днями, а иногда, возможно, и ночами занимаются разработкой компьютерных игр.

Возле самого входа нас встретил местный пиарщик Димитрий Лысенко, бывший сотрудник ДЗВР, который в свое время решил удрать на пенсию и немного развеяться в другой области игрового мира.

Том/DOC/Кертис, наш бывший коллега по журналистскому делу, вежливо указал всем присутствующим дорогу к комнате, где, по идее, должна была пройти презентация. Далее с не менее добродушным видом (правда, не верится?) Кертис еще раз на всякий случай объяснил, зачем, собственно, все сегодня собрались и что, собственно, мы будем смотреть.

В первую очередь нас решили ознакомить с игрой **The Precursors**. **«Предтечи»** представляют из себя весьма интересный коктейль из FPS, RPG и Space Sim`a. Хотя последнее, конечно, немножко громко сказано, ибо то, что я видел, пока что больше напоминает Top Gun в космосе, нежели симулятор. Только не подумайте, что я чем-то недоволен, я бы даже сказал — наоборот, как раз такой вот несложный аркадный режим космических сражений мне более по душе, нежели куча расчетов, поправок и сорок две клавиши управления. Просто констатирую факт.

Мир в The Precursors достаточно большой и разнообразный. В распоряжении игрока выделено чуть меньше десятка обитаемых планет, на каждой из них свои законы и свои правила. Благодаря FreePlay`ному стилю проекта игрок вправе сам выбирать



себе дорогу. Никто не будет связывать ему руки колючей проволокой сюжета. Вы можете свободно перемещаться по планете, выбирая тот путь, который вам больше нравится. Для более комфортного передвижения в игре присутствуют разнообразные виды транспорта, как наземного, так и воздушного.

RPG-составляющая чем то похожа на ту, что была в Xenus, только теперь ее сделали более гибкой, добавив перки, что позволяет более тонко прокачивать своего персонажа и развивать его в необходимом направлении.

К графическому оформлению претензий тоже особо не ни у кого не нашлось. Движок *Vital Engine 3* отлично справляется с поставленной задачей, выдавая на экран весьма симпатичную и живую картинку.

Одной из, так сказать, изюминок игры стало наличие живого (в прямом смысле этого слова) оружия. Помимо стандартных и привычных бластеров, автоматов и рокет-лаунчеров в «Предтечах» есть и органическое оружие, которое — не поверите! — нужно кормить (по сути обычная перезарядка, но зато как смотрится!).

По мере демонстрации проекта многие журналисты пытались застать разработчиков врасплох, задавая острые вопросы и подшучивая над каждым увиденным глюком, однако наш

экскурсовод по виртуальному миру Стас держался молодцом и не давал возможности загнать себя в тупик очередным скользким вопросом.

После окончания призентации Deep Shadows`ы вроде бы вознамерились продолжить мероприятие вторым Xenus`ом, однако большинство присутствующих проголосовало за двадцатиминутный стратегический перекур. На небольшой промежуток времени вся наша честная компания переместилась из презентационной комнаты в курилку, в роли которой выступал обыкновенный балкон. Все, естественно, не поместились, поэтому курили по очереди.



Во время перекура появилась свободная минутка, которой я не поленился воспользоваться, дабы переговорить с некоторыми людьми и отложить в голове все выводы касательно The Precursors.

И вот снова все в сборе, каждый уселся на свое место, приготовил чистый листок в блокноте для заметок и собрался лицезреть продолжение весьма неплохого FPS под названием **Xenus**.

Xenus: White Gold — пока что это только рабочее название игры, ибо еще неизвестно, что скажет зарубежный издатель, который в свое время переименовал первую часть.

На этот раз действие игры будет происходить на архипелаге в Карибском бассейне. Главный герой, окончательно спившийся, но по прежнему сохранивший звание «лучший из лучших», отправляется на очень рискованное задание по обезвреживанию наркоторговцев, производящих некачественный кокаин. Точнее, кокаин-то, скорее всего, весьма качественный, вот только человек, принимавший этот наркотик, через пару недель откидывал копыта и пускал слюни.

По сравнению с «Предтечами» второй Xenus оказался более сырым. Оно, конечно, неудивительно — разработка первой игры ведется уже порядка трёх лет, а Xenus 2 будет праздновать свое двухлетие только через полгода.

Сами разработчики не намереваются сделать из второй части что-то новое, оригинальное и доселе невиданное. Вместо того, чтобы выдумывать что-то, парни из Deep Shadows планируют просто доработать мир Xenus 1 и сделать его более живым и разнообразным, добавляя интересные фичи и возможности.

Демонстрация Xenus 2: White Gold прошла с меньшим энтузиазмом. Поскольку движок в игре — все тот же Vital Engine 3, большинство возможностей смысла демонстрировать не было, ведь их уже наблюдали до этого в The Precursors. Зато журналисты оживились и стали засыпать уже другого экскурсовода новой партией вопросов и подколок над глюками — не со зла, конечно, а просто ради хорошего настроения (хотя не исключено, что некоторые все же не расслышали фразу «это даже не альфа-версия»).

Я, естественно, не отставал от остальных и тоже иногда задавал вопросы. Особенно меня порадовал ответ на один из них:

Разработчик: А еще в арсенале есть стандартная, классическая СВД.

(Показывает винтовку, к ней прикручен прицел, который по своей функциональности и внешнему виду больше подошел бы штурмовой винтовке из «Звездных войн».)

Я: Простите, а это точно стандартная и классическая СВД?

Разработчик: Ну да...

Я: А что у нее с прицелом?

Разработчик: Ну... это местные аборигены доработали **улыбается**.

Зато наличие стелс режима порадовало многих. Правда, на данный момент он еще функционирует не совсем корректно, но в будущем обещают все доработать и ввести в игру стелс миссии.

На этом собственно презентация была закончена, не считая краткой демонстрации версии The Precursors, показывающей, как все будет выглядеть на Xbox 360 (а выглядеть оно будет точно так же, как и на PC, то бишь хорошо).

Также гостеприимные Deep Shadows`ы выделили полчаса времени для того, чтобы журналисты сами пощупали оба проекта. Никто особо против не был, хотя многие уже к тому моменту просто валились с ног от усталости.

После того, как все наконец-то наигрались и последнего журналиста оттянули от компьютера, была дана команда спускаться вниз, где нас уже ждал все тот же микроавтобус, который доставил всех обратно к гостинице «Украина».

По дороге обратно каждый занимался своим делом. Кто-то усердно обсуждал с коллегами увиденное, высказывая свое мнение и делясь выводами. Кто то просто сидел и молча любовался Киевом (Nomad, кстати, пытался даже фоткать какие-то пейзажи, мелькающие в окне), я же просто расслабился, включил любимую музыку и делал вид, что сплю.

Майдан, вечер, жара спала. Трое игровых журналистов с комфортом расположились у фонтанов. Каждый в руке держал бутылку с заветным пивом. Казалось бы, у этих троих нет ничего общего. Три разных стиля одежды, три разных журнала: ЛКИ, GamePlay, МИК, даже пиво было разных сортов.



— Ну что, господа? Несмотря на разные вкусы и предпочтения, мы все-таки все трое пьем пиво, пусть даже и разных сортов, — сказал один из них.

Остальные два журналиста согласились, и все трое дружно сделали по большому глотку. Свободное время заканчивалось, и каждому из нас необходимо было бежать, заниматься работой — той самой, ради которой мы бегаем средь бела дня по презентациям.

Алексей Тур aka leprecon leprec@rambler.ru

UNIVERSE AT WAR EARTH ASSAULT™

Разработчик: Petroglyph Games
Издатель: SEGA
Системные требования: пока неизвестны
Жанр: стратегия

Они приближаются!

Поступь их широка и тяжела. Могучая инопланетная цивилизация, называющая себя Иерархией, предприняла полномасштабное наступление на Колыбель Всего Человечества. Цель стандартна донельзя — вода, ресурсы, энергия. Подобно ненасытным пираньям, захватчики налетели на матушку Землю и, громко чавкая, принялись рвать ее на части. Вместе с людьми, животными, вампирами, духами, и прочими существующими на Земле. Понятное дело, что человечество в едином порыве ринулось на защиту своего дома. Тысячи танков, сотни самолетов и боевых кораблей устремились на мерзких пришельцев. Земля только для людей! Космическому мусору сюда хода нет! Но все усилия были напрасны. Исполинские роботы пришельцев, десантирующиеся прямиком с орбиты, уничтожали боевые машины людей играючи, фактически не замечая их атак. Тогда люди применили оружие массового поражения. Иерархия ответила тем же, и на планете стало на несколько городов меньше. Однако атомное оружие возымело эффект на штурмовой корпус инопланетян — они лишились нескольких гигантских штурмовых мехов и временно прекратили атаку, ожидая подкрепления. Но получила Иерархия не совсем то, что хотела, а точнее — совсем не то. Учуяв запах боя, дешевых ресурсов и старых конкурентов, на пока еще цветущий Зеленый Шар под названием Земля прибыло несколько экспедиционных корпусов других рас, скитающихся по Вселенной или спокойно воюющих в ней. Возможность уничтожить соперничающую расу и наличие экологически чистых зон подстегивало армии инопланетников сильнее, чем любой стимулятор. Война двух сторон вот-вот грозила перейти в беспорядочное рубилово многих. И застонала Земля под тяжестью чужеродных тел и механизмов — битвы такого масштаба она еще не знала.

Все это — не завязка сюжета очередного фантастического романа какого-то любителя погорячее и полазернее, нет. Это всего лишь история мира игры **Universe at War: Earth Assault** — новой стратегии лас-вегасской фирмы **Petroglyph Games**, которая по всем расчетам должна увидеть свет осенью 2007года и, по заверению разработчиков, поразить мир своим великолепием. Ну что ж — раз в ход пошел ТАКОЙ пиар, то не будем долго философствовать. Противогазы надели, пулеметы в руки взяли, ать-два на огневой рубеж — война началась!

Картинка-то хороша, но это ничего не доказывает

Потому что не раз, не два и не пятнадцать господа разработчики, имея силы и хорошие средства для создания качественной геймы, тратили свои финансовые сбережения непонятно на что и выпускали очень перспективную, но совершенно недоработанную игру, без права на повторную инсталляцию. Очень надеюсь, что в нашем с вами случае все будет хоть немножко, но по-другому. Потому как хорошее должно когда-нибудь начаться! Так почему бы ему это не сделать прямо сейчас?



Для начала давайте пристальным взглядом ценителя красочной палитры «Варкрафта 3» оглядим с нижнего левого до верхнего правого угла все представленные на рассмотрение широкой публики скриншоты от компании-разработчика. Давайте всмотримся в каждую линию гусеницы людского танка, в каждый кружок на огромной лапе Собирателя пришельцев, в каждую отлично вырисованную пулеметную ленту. Хороша картинка, что и говорить. Само собой, не идеально — но хорошо, очень хорошо. Особенно в свете пиар-заявлений господ разработчиков. Нормально прорисованные ландшафты, красивые юниты, неплохие спецэффекты — пока что скептических мыслей в моей голове не возникло. Пропорциональность на первый и даже на второй взгляд соблюдена отлично — на фоне Гигантского тяжелого штурмового вармеха Иерархии человеческие танки и люди-пехотинцы смотрятся жалко и уныло, у них нет ни одного шанса против этого смертоносного стального исполина. Остается лишь применять атомное оружие. Ба-бах, и не стало титанического робота. А вместе с ним и ближайшего городишки тоже.

Ах да, я же забыл сказать — разработчики клянутся представить в своей «эпохальной» игре такую сладкую фишку, как терраморфинг. Говорят, мол, такой реалистичности и интерактивности вы еще нигде видом не видывали и слыхом не слыхали. Что осенью 2007 года мы вам такое создадим, что вы всякие там C&C 3 с SC 2 позабудете! Тем более, что над игрой Universe at War: Earth Assault работает немало сотрудников бывшей Westwood, из тех, что не пошли в EA. Именно они готовят нам с вами такие вкусности как возможность модернизации юнитов по ходу боя, путем получения ими опыта, и исследования десятков апргрейдов, плюс фишка «неизменяемой местности» (если вы в жарком бою снесли пару городов и гор, выиграли, ушли с локации, а потом захотите по ходу игры на нее вернуться, то все уничтоженное вами не возродится и не вернется, а останется так, как и было до вашего ухода с карты). Вам этого мало?! Ну, тогда знайте — музыку к игре пишет автор отличных техногенных композиций игр серии C&C Фрэнк Клепаки. Как, вам это имя ничего не говорит? Гм, ну тогда скачайте демонстрационный музыкальный фрагмент и все поймете сами — музыкальное сопровождение игры должно получиться отменным.

К огромному сожалению, на данный момент на сайте игры не выложено ни списка рас, участвующих в сражениях, ни данных об искусственном интеллекте, ни даже ориентировочных системных требований будущей игры. Зато указано, что в начале 2008 года игру планируется выпустить на Xbox. Ну ничего, ждем. А пока — вывод.

Вывод

Не знаю почему, но в Мировой Сети ходят слухи, что игра обречена на провал, и все старания разработчика — это не более чем очередное показушное шапкозакидательство. Не знаю, чем мотивированы данные скептические настроения, но я с ними в корне не согласен. Я считаю, что игра должна получиться неплохой, и с нетерпением буду её ждать. Чего и вам советую.

Разработчик: Traveller`s Tales
Издатель: Activision
Системные требования: пока неизвестны
Жанр: трансформеры
Дата выхода: июль 2007 г. (выйдет одновременно с фильмом, иначе никак)

Алексей Тур aka leprecon leprec@rambler.ru

TRANSFORMERS THE GAME

Трансформуймося, складаймося!

«Трансформеры» — культовый мультипликационный сериал, покоривший миллионы людей во всём мире. История огромных человекоподобных роботов с планеты Кибертрон, способных трансформироваться в автомобили, танки, самолёты и т.д., захватывала с первого взгляда на неё. Оптимус Прайм, Родимус Прайм, Ультрамагнус, Айронхард, Бластер, Мегатрон, Гальватрон и многие, многие другие — они как будто жили рядом с нами, ездили по нашим дорогам, летали в наших небесах, воевали друг с другом на нашей планете. Каждый из нас хотел встретить трансформера или хотя бы найти парочку золотых браслетов, способных с помощью недоступных человечеству технологий объединять простого смертного с могучим роботом. Хорошие Автоботы против плохих Десептиконов, — история этого великого противостояния золотыми буквами была вписана в историю человечества. В один его из его альтернативных вариантов. Такого никогда не было и никогда не будет; всё, что произошло с могучими роботами — это лишь сказка, вымысел. Однако в каждой сказке есть доля правды, а в каждой кажущейся полной несусветицей истории есть то, что заставит задуматься любого скептика. Ведь жизнь не стоит на месте, годы летят незаметно — глядишь, и, может, завтра в твой двор или в соседний гараж угодит маленькая летающая тарелка и оттуда вылезет *волохатий прибулець на ім`я Альф*. Прррр, что я такое говорю... Не Альф и не Итти Инопланетянин — мощный робот-трансформер поднимется из выбитого в земле кратера и встанет на защиту человечества. Либо же попытается его уничтожить. Как бы то ни было, компания **Traveller`s Tales**, при активном содействии *Activision* и не возражающей (за деньги, само собой :)) *Paramount*, представляет нам игру **Transformers: The Game**, посвящённую понятно чему. Стартующая в продаже одновременно с премьерой фильма гейма, по заверениям разработчиков, подарит нам массу незабываемых впечатлений от настоящих захватывающих схваток трансформеров двух враждующих фракций, с использованием находящихся поблизости предметов коммунального хозяйства США. Отличная графика, прекрасный звук и уникальная боевая система позволит нам превратить битву двух электронных титанов в неповторимое буйство сверхтвёрдых сплавов и лазерных лучей. Ну что ж, давайте пощупаем этот самый Армагеддон своими собственными, человеческими руками.

Десептиконы против Автоботов

Без всяких попыток потянуть кота за хвост, растянуть резину или просто отшутиться намёками парни из Traveller`s Tales от скупых слов перешли к щедрым делам. Выложили в свободный просмотр ролик, много скриншотов и собираются в ближайшее время порадовать нас ещё кое-какими вкусностями. Вся эта спешка отчасти понятна — времени до намеченной премьеры фильма остаётся в обрез, а падать лицом в грязевую ванну господам разрабам не сильно хочется. Это вам не «Людей Х» с «Человеком-Пауком» геймерезировать, это всё-таки «Трансформеры», здесь мастерство уровня «Хроник Риддика» требуется. Здесь на одном квадратно-гнездовом клепалове не выйдешь — всё должно быть красиво и по-настоящему захватывающе, слишком много у жителей Кибертрона фанатов и слишком трепетно они фильма ждут. Тем более что нервы их проверялись — и не раз — всякими гайверезированными (от сериала «Гайвер» :)) Оптимусами и Мегатронами на протяжении довольно долгого времени.

Так что хвала и честь забугорным разрабам — выложенная демоинформация о будущей игре на первый, на второй и на третий взгляд не вызывает никакого скепсиса. Отлично прорисованные роботы, способные швыряться машинами и выдирать столбы линий электропередач из асфальта очень хорошо смотрятся в официальном трейлере игры, а их схватка на скриншотах ещё более интересна. Да, автомобили и здания вокруг выполнены на слабенькую четвёрочку, а люди напоминают манекены, но сами роботы смотрятся хорошо. Очень хорошо.

И дерутся тоже. Криейторы обещают проработку для каждого трансформера уникального набора боевых приёмов, несколько видов вооружений и неплохую поддержку мультиплеера. Что касается сингла, то пока внятных заявлений сделано не было. То ли сюжет будет максимально приближён к фильму, то ли игра будет представлять собой сплошное робомесилово — это пока точно не известно. Лично я склоняюсь к первой версии, но квинтэссон его знает, как оно всё будет — главное, чтобы не в ущерб геймплею.

Также ничего не сказано про искусственный интеллект противников, что, на мой взгляд, очень досадное упущение. Трансформеры — это ж не безликие дроиды клоны, каждый из них должен думать по-своему, действовать по-своему и драться до последнего энергетического всплеска. А иначе — что ж это за трансформеры такие?!

Вывод

Ну что сказать? Первоначальные пиар-заявления разработчиков, их скриншоты и официальный трейлер меня слегка порадовали. Игрушка должна получиться занимательной. Вот только супершедевра я от неё не жду. Зная выбрыки Activision, зная их небрежность в работе, зная, КАК они могут запороть самую хорошую идею, я считаю, что на выходе мы получим довольно неплохой, слегка захватывающий продукт, без всяких намёков на повторное прохождение. Хотя поживём — увидим...

P.S. *Игру планируют выпустить для платформ PC, Xbox 360, Wii, PS3, PS2, PSP и DS.*



Кирилл ТАЛЕР, Jaguar

Раз, два, КРИ, четыре...

Окончание, начало см.: МИК № 9, 10 (275, 276)

— А что это граф Суворов кушает в три горла, пост же...

— (Чавкая) А мне до звезды!

— Звезды графу Суворову!

© Анекдот, по мотивам рекламы банка Imperial

08.04.07. Воскресенье. КРИ — день третий. Крысиные бега. Талер

Красный день календаря лично для меня ознаменовался чувством глубокого раскаяния и осознания собственного преступления. Потому что преступил закон седой старины: «Пивом не полироваться!»

Душ и сытный завтрак творят с человеком чудеса. Уже в 11 часов утра я являл полную противоположность себя же двухчасовой давности. За работу!

Время пребывания в номере 215 подошло к логическому завершению, потому на финальный день выставки мы пришли с рюкзаками на плечах. Мне в голову взбрела новаторская мысль сдать рюкзаки на хранение стенду S.T.A.L.K.E.R., Ягуар в ответ почесал свою, и не найдя в ней достойной альтернативы, со-



гласился. Олег Яворский любезно согласился, потом спохватился и перешёл к аналогичному чесанию головы, так как стенд маленький, а «каптёрка» забита сверху донизу.

— Олег, слушай, а мой рюкзак — смотри! — он просто гениально будет смотреться на самом стенде. Ну, как будто бы сталкер только что домой вернулся, вот и водочка на столе и сало, а рюкзак бросил в углу... А в рюкзаке, типа, артефакты... — очередной поток креатива by Taler.

— Супер! Свалим их в углу, возле телевизора... [оценка]. Не, ягуаровский придётся в каптёрку, он недостаточно грязный, а вот твой — самое оно... — мудро рассудил Яворский.

В общем, если на каком-то сайте, обозревавшем нынешнее **КРИ**, или же в материалах некоего игрового издания появится (или уже появилось) фото стенда **S.T.A.L.K.E.R.** с грязнючим рюкзаком в углу, знайте, в этом шедевре дизайна малых помещений есть и частичка моего скромного фэн-шуя.

А теперь, когда рюкзак позирует, его хозяин начинает крысиные бега — в *Business Lounge*, на т.н. «ярмарку разработчиков», которую в предыдущей части достаточно едко описал Jaguar. Maniac (МИК), а ныне Александр ГРЕЙТ (ЛКИ) перед плохим стендом не остановится, и потому его окрик: «Талер, это по твоей части!» заставил подойти к коробке с компом, называемой остроязыкими «стендом для беженцев», и ознакомиться с игрой, представляемой студией *Phantomery Interactive*. Квест? Адвенчура? Элементы хоррора? Нет, **Sublustrum**! А с жанрами мы как-нибудь потом разберёмся.

Пока студии элементарно не хватает контента, дабы продемонстрировать всю мощь задумки, да и дискретное передвижение, характерное жанру «квЫст» в самом негативном значение этого слова, может отпугнуть, но зато привлекают построение ирреального, или даже сюрреального мира, вкупе со стим-панком, эстетикой триллера-хоррорра в дизайне и — главная фишка, внимание! — «оригинальный подход к визуальному оформлению, проявленный в имитации «пленки». То есть, ты как бы переходишь от кадра к кадру, путешествуя по плёнке старого забытого фильма конца XIX — начала XX века.

Завязка сюжета банальная донельзя: некто «молодой лет тридцати» получает письмо от своего родственника с просьбой «посетить» его, а заодно и то странное место, в котором родственник пребывает. Конечно же, «некто молодой» прибывает, как примерный джентльмен викторианской эпохи, однако находит только запустение и постоянно возрастающую тревогу...

При разговоре с разработчиками в уши (не в глаза же!) бросилась та тихая уверенность в собственных силах, с какой парни рассказывают о Sublustrum всякому встречному-поперечному. Уже сейчас данный квест от первого лица (давайте пока всё-таки остановимся на этом официальном варианте) является одним из самых ожидаемых отечественных проектов данного жанра. И заслуженно.

08.04.07. Воскресенье. КРИ — день третий. Опять утро. Ягуар

Нет, кальки с Талера не будет! Мой пока еще молодой и работающий в нормальном состоянии кошачий организм без проблем переварил все кулинарные и алкогольные изыски. Хотя, правда, иногда он немного ворчал, якобы напоминая на всякий случай, что он не вечен и тихонечко мстил скромной утренней изжогой.

Третий день обычно самый ленивый, но в то же время и самый короткий, так сказать, поскольку времени не хватает ни на что, даже на приставание к симпатичным пиарщицам, да и какая там романтика и флирт, когда еще осталась часть стендов, на которые обязательно нужно посмотреть и собрать необходимую информацию о презентующихся проектах. Плюс еще командировочные подписать нужно, плюс со знакомыми еще раз переговорить, а тут еще и время поджимает... В общем, как всегда.

Возвращаться снова на ярмарку не очень хотелось — после предыдущих разговоров, в которых мне приходилось чуть ли не клещами выдирать информацию у юных разработчиков, которые практически ничего не говорили, но не потому, что не хотели, а просто не знали, что именно они собираются делать.

Примерно с такими мыслями я и направился в «бусинесланч». Постоял немного возле входа, в раздумьях о том, точно ли я хочу еще раз попытать счастья на ярмарке и в конце концов найти проект и команду, которую не нужно тянуть за хвост, дабы заполучить необходимую информацию. «А, была не была!» — сказал я сам себе, купил в местном кафе бутылочку «Хайнекена» и походкой голливудского киногероя (по-

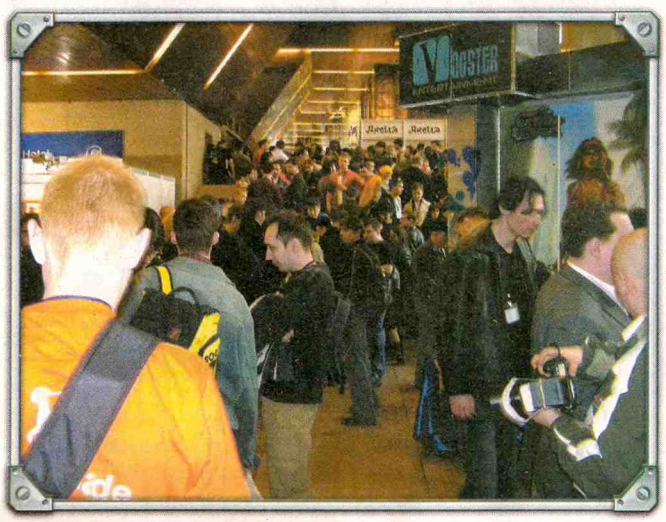
игрывая улыбкой его же) направился к стенду компании *Fixart*, которая выставляла на всеобщее обозрение свой проект под названием **«Генералы»**.

«Не хотите попробовать поиграть?» — предложил мне один из сотрудников компании, демонстрирующий игру.

Играть у меня желания особого не было, но эти обязанности, о, эти обязанности! — поэтому я решил пойти на компромисс.

«А давайте играть будете вы, а я... — делаю глоток из бутылки — *...посмотрю и запишу все, что Вы расскажете»*.

На том и порешили. Я поудобнее уселся на стуле, мысленно готовясь к очередному разговору на манер *«Аани быыли киииbАрги, АНИ зААпаААлААнили всю планету... Киииbарги — ани и т.д.»* © *КВН*. Однако девелоперы все же решили пожалеть мои нервы, чему я был, признаться, очень рад, и просто рас-



сказали, что они делают, зачем, почему и для кого. Причем все это объясняли настолько подробно, что после окончания разговора мне практически нечего было спрашивать.

Сама команда Fixart собралась примерно в 2005 году. Два года ребята занимались созданием оригинального и многофункционального движка MartialHistory, ориентированного на RTS для PC. Движок получился, надо сказать, весьма неплохой — и, насколько я понял, он все время дорабатывается и усовершенствуется, приобретая новые возможности.

На данный момент Fixart усердно занимается разработкой игры «Генералы». Проект создается на вышеупомянутом движке «МН» и представляет из себя историческую стратегию в реальном времени.

Описывать все увиденное и услышанное я не буду в целях экономии места, отведенного для статьи, тем более что в следующих номерах я обязательно вернусь к этой теме и расскажу более подробно о планах и возможностях проекта «Генералы». Сейчас скажу только, что с виду игрушка весьма напоминает старых добрых «Казаков» от GSC, только в 3D.

08.04.07. Воскресенье. КРИ — день третий. Хаос. Ягуар

Как ни странно, но после посещения проекта «Генералы» я понял, что в принципе моя основная работа подошла к «завершающему концу». Остались только некоторые мелкие уточнения и парочка необходимых переговоров. По играм лимит был исчерпан. Посмотрев на часы и с ужасом обнаружив, что до конца выставки еще целых три часа, я решил какое-то время просто провести в кафе, потягивая тихонько пиво, и подумать о том что я мог забыть сделать. Не то чтобы я большой фанат уединения с самим собой, просто... захотелось просто отдохнуть — если не от непрекращающегося шума, так от постоянных профессиональных разговоров.

Если за три часа до конца выставки не знаешь, куда себя деть, ибо заняться совершенно нечем, то за два часа до конца непременно найдется компания знакомых, с которой можно поболтать о чём-нибудь приятном и полезном. За полчаса до финала понимаешь, что с удовольствием посидел бы еще в компании, но нужно уже собираться в путь-дорогу. И только где-то минут за десять вспоминаешь, что еще забыл сделать кучу всего, чего хотел. И вот тогда пословица «журналиста ноги кормят» становится особенно актуальной.

Чтобы избежать подобного, в этот раз я просто начал гулять по выставке и вспоминать, что еще я не посмотрел. Из PC игр не нашлось ничего нового, но вот зато приставочный мир видеоигр меня просто порадовал. Иногда я жалею, что мы не пишем про приставочные игры, ведь у меня, как и у многих поклонников PC, есть свои любимые проекты на первой PlayStation, о которых тоже хотелось бы что-то написать. Погуляв в кварталах консолей, я еще больше проникся желанием сделать в журнале небольшую рубрику. Как я уже говорил в предыдущих статьях по КРИ, в этот раз на выставке было очень много консольных проектов, начиная от обычных аркад и адвенчур, заканчивая масштабными FPS, реалистичными гонками и пр. Особенно меня порадовал стенд компании *Creat Studios*, на котором демонстрировалась весьма увлекательная игрушка по очень неплохому мультфильму моего детства **Biker Mice From Mars**.

08.04.07. Воскресенье. КРИ — день третий. Христос Воскресе! Талер

Как мгновенно наладить контакт с разработчиком, первыми же двумя словами? В другие дни я бы затруднился ответить, но сегодня, в Светлое Воскресение, а точнее, на Пасху...

«...Христос воскресе!» — говоришь, подходя к стенду. Демонстрируешь лёгкую усталость от того, что, мол, этой ночью тоже праздновали, радовались — все под Богом ходим...

На лице разработчика неожиданно проявляются глаза, а взгляд становится тёплым. Улыбка из заученно-корпоративной превращается в живую. Всё, теперь говорить можно долго и плодотворно!



Добрался, наконец-то, до стенда *N-Games*, «сопартийцев» Nival в таких проектах, как «Легенды Аллодов: Наследие Некромансера», «Великие Битвы: Курская Дуга». Теперь вот решили взяться за самостоятельный проект. Точнее, сразу за два. Первый, *как бы* анонсированный **Dragoon Episodes** повествует о похождениях во времени некоей террористической организации dragoon, решившей переписывать историю путём грубого вмешательства в ключевые события мира. Episodes же явно указывает на то, что распространяться кусочки-чаптеры будут онлайновой системой Steam, а к делу подключён движок Source. Более того, для каждого эпи-

зода-путешествия в неизведанные дали будет предусмотрено и своё оружие, и свои монстры (!), и свои технологии будущего (видать, не только «драгуны») решили повмешиваться... Пока что удручает а) движок, который на момент релиза (2008 г.) не факт, что не устареет окончательно; б) слишком большой, эклектический и, как следствие, ресурсный размах. Потянут ли?

Такой же вопрос встаёт, когда днепропетровцы представляют стратегию **X-Team: Day of Freedom**. Заявлено, опять же, вагон и маленькая тележка — а вот с реализацией, да ещё и на блицкриговском движке... И опять пришельцы оккупируют землю и начинают злую экспансию, колонизацию и т.д. Земные силы разрознены и разбиты. После чего они (силы земные) объединяются в земную коалицию и создают элитный отряд X-Team, который сразу же начинает показывать пришельцам кузькину мать в разных непристойных позах. Особенностей игры, как утверждает директор компании Глеб Соколов, две. Первая — возможность захватывать инопланетную технику и осваивать её — долгая дорога по специально приготовленному для этого дереву технологий: или военную технику апгрейдить, или пехоту, или ещё что другое, безусловно, нужное и полезное в борьбе с захватчиками. Вторая особенность — выбрать тактический режим (развитие именно персонажей X-Team) или же глобальный (строить большие армии и посылать, посылать, посылать...). Хотелось бы верить, что у днепропетровцев всё получится, но тот объём, который они на себя взвалили... Ох! Представьте, что в каждом номере на протяжении полугода мы делаем спецвыпуск по определённому жанру. Вот примерно такая же нагрузка будет ждать N-Games. А мы будем следить и оперативно реагировать. Не надорвались бы только.



...Не смог не подойти к *Lesta Studio*. Тем более, что разрабатываемая ими **«Агрессия»** неровно дышит в сторону Total War. После «Христос воскресе...» началось...

«У нас есть глобальная историческая привязка и к странам и к личностям... Четыре государства, за которые можно играть: Германия, Британия, Россия, Франция».

«Давайте уже Россию запустим, как-то ближе, несмотря на всё...»

«Давайте... Россия у нас ограничивается Уральскими горами, хотя на данный момент в её составе и Финляндия, и Польша, и Прибалтика... А вот и личности — у каждого из героев есть свои способности, например, Николай II повышает производство в городах и т.д. Хотя, при желании, из героя-гуманитария можно сделать тирана и наоборот...»

Я думаю, вы уже догадались, что речь идёт о начале XX века. Точнее, игра начинается в 1914 году. Глобальные игры политики/экономики/дипломатии происходят в реальном времени, хотя волшебная пауза позволяет приостановить вялую поступь Хроноса (привет «драгунам»!) и поразмыслить над ситуацией. При вооружённых конфликтах вступает в силу мультирежимная функция игры и начинается чистый RTS, с фигурками солдат, атаками отступлениями и тактическими манёврами, характерными только для своего времени.

Увы, но реалистично показать, как игрок, умело манипулируя ситуацией, может создать альтернативную реальность, у «Лесты» скорее всего, не получится: всего 4 государства-протагониста, и куча крохотных нейтралов — это не отражает исторических реалий, хоть ты убей себя *ап борт линкора*! При определённых раскладах в альтернативной истории самой разви-



той (и обширной!) страной Европы могли стать и Чехия, и Саар, и великое герцогство Люксембург. В остальном же — интересно и увлекательно, и вторичность некоторых идей не портит впечатления. Зато не про Вторую мировую — вот там уже клише на клише!

По поводу разрабатываемой **«9 роты»** — я настаивал на том, что «сопровождающие проекты на коленке суть зло» и «если вы хотите разгрома проекта, то, конечно, можно...», на что разработчики дипломатично ответили, мол. это ни разу не сопровождающий, так как релиз будет далеко после выхода фильма на экраны, и вообще — раз на раз не приходится. Договорились пообщаться попозже.

По линейке игр, представляемых «*Акеллой*» меня провела бессменная пиарщица Ольга Пак. Особенно хотелось увидеть квест «Петрович и все-все-все», но времени оставалось катастрофически мало — и у меня и, прежде всего, у Ольги. Она передала меня на руки ещё одному сотруднику «волков», и умчалась по своим запутанным тропам на очередные переговоры. Сотрудник ещё раз продемонстрировал третьих «Дисайплов». По сравнению с «ИгроМиром» изменения если не косметические, то не видные невооружённому глазу воскресного журналиста.

Режим боя.

Сотрудник: Полное motion capture... Смотрите, все эти фигурки полностью повторяют человеческие движения!

(Вижу проворно двигающегося гигантского паука.)

Я *(осторожно)*: Движения пауков тоже сняты с motion capture?

Сотрудник *(автоматически)*: Да! *(Опомнившись)* То есть, нет... Конечно же нет!

Я: Ха-ха-ха!

Сотрудник: Ха-ха-ха!

08.04.07. Воскресенье. КРИ — день третий. Необеденный перерыв. Ягуар

Прогулявшись по выставке, я почему-то захотел заглянуть и в конференц-залы, дабы послушать доклады известных людей об игровой индустрии в целом и её проблемах и путях их решения в частности.

И снова мне повезло. Мне удалось поприсутствовать на лекции от Ice-Pick Lodge под названием *«Игра с хаосом. О роли случайности в многомерной игре»*. Лекция этой компании, как и ее игры и стенд, получилась весьма психоделичной и завернутой как старый клубок с нитками. На протяжении всего выступления автор (Николай Дыбовский) распутывал этот сложный клубок, выдавая каждому желающему по кусочку нити. По сути, автор рассказывал о многих интересных вещах. Например, как сделать, чтобы игрок переживал за своих героев или даже за злодеев, как добавить игре той самой жизненной силы, которой так не хватает многим проектам и пр. Но многие свои объяснения он выдавал в виде образов, а также в абстрактных картинках, которые высвечивались через прожектор на большое полотно.

Лично мне лекция очень понравилась, как другим — не знаю, хотя есть у меня небольшое подозрения, что многие, возможно, не поняли всей сути сказанного.

08.04.07. Воскресенье. КРИ — день третий. Талер и Ягуар. Всё...

Не написано и не сказано ещё о многом. Однако бумага, к сожалению, тянуться не хочет. Подытоживая: левых людей стало меньше, отношение разработчиков к журналистам стало лучше, пресс-центр с возможностью войти в Интернет так и не появился, громких новинок крайне мало, девелоперская аудитория нежно смотрит в сторону казуальных игр и онлайна, потому что сейчас ЭТО развивается, лекции, семинары и круглые столы увлекательны, а иногда и содержательны. Паники в среде разработчиков нет, просто идёт тихая переориентация и, вероятно, смена идеалов. В целом, лично для нас поездка удалась, хотя могло быть и лучше. Гораздо. Но это уже тема для другой статьи. В частности, следующее испытание отечественным геймдевом выпадет на долю «Игрограда-2007». Он и ответит на многие вопросы, поставленные ребром, бедром и другими наболевшими частями Конференции Разработчиков Игр 2007.



А теперь — плюшки с козинаками, ибо десерт. Всё, как надо.

✓ **Лучшая компания-разработчик**
1. GSC GameWorld
2. Lesta
3. Nival Interactive

✓ **Лучшая компания-издатель**
1. 1С *(кто-то сомневался?!)*
2. «Новый Диск»
3. Akella

✓ **Лучшая компания-локализатор**
1. «Бука»
2. Akella
3. «Новый Диск»

✓ **Лучший дебют**
1. «Смерть шпионам»
2. «Кодекс войны»
3. Jagged Alliance 3

✓ **Лучшая игра без издателя**
1. «X-Team: День свободы»
2. «Азангара»
3. «Генералы»

✓ **Самый нестандартный проект**
1. «Тургор»
2. «Нямстеры»
3. «Петрович»

✓ **Лучшая зарубежная игра**
1. The Witcher
2. Guild Wars
3. Jade Empire

✓ **Приз зрительских симпатий**
1. «S.T.A.L.K.E.R. Тень Чернобыля» *(стенд, стенд, стенд!!!)*
2. «Головорезы»
3. Jagged Alliance 3

✓ **Приз от прессы**
1. King`s Bounty: Легенда о рыцаре (*Katauri Interactive* — ex-Elemental Games, создатели КР-I, II)

✓ **Приз от индустрии — DTF**

✓ **Лучшее звуковое оформление**
1. «Адреналин 2: Час пик»
2. «XIII век»
3. «Агрессия»

✓ **Лучшая технология**
1. The Engine
2. AtmosFear 2.0
3. CREAT Engine

✓ **Лучшая игровая графика**
1. «Анабиоз: Сон Разума»
2. «Коллапс»
3. King`s Bounty: Легенда о рыцаре

✓ **Лучший игровой дизайн**
1. «Нямстеры»
2. King`s Bounty: Легенда о рыцаре
3. «Агрессия»

✓ **Лучшая экшен-игра**
1. Капитан Блад
2. «Коллапс»
3. «Анабиоз: Сон Разума»

✓ **Лучшая стратегия**
1. «Кодекс войны»
2. «Агрессия»
3. Heroes of Might and Magic V: Повелители Орды

✓ **Лучшая ролевая игра**
1. «Санитары подземелий»
2. «Не время для драконов»
3. «Трудно быть Богом»

✓ **Лучшая приключенческая игра**
1. «Отель у погибшего альпиниста»
2. «Три маленькие белые мышки» *(засудили-и-и-и!)*
3. «Тургор»

✓ **Лучший симулятор**
1. «Полный привод УАЗ 4X4: Уральский призыв»
2. «Морской Охотник»
3. Diver: Deep Water Adventures

✓ **Лучшая игра**
1. Disciples 3
2. King`s Bounty: Легенда о рыцаре
3. «Коллапс»

Вирджин КЕМПЕР, Shrike

JADE EMPIRE

Разработчик: Bioware
Издатель: 2K Games
Издатель на территории Украины: «Бука»
Жанр: action/RPG
Системные требования:
✓ **стандартные** — P4-2.4 Гц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео
✓ **рекомендуемые** — P4-3.0 Гц, 1 Гб ОЗУ, 256 Мб видео

Вступление от Ягуара

Полина — наш корректор — как-то сказала, что в своих статьях я слишком мало пишу о себе, мол, непонятно, что у меня на душе творится, какие тараканы в голове копошатся и тому подобное. О себе я рассказывать не очень люблю, да и журнал немного не той тематики, чтоб тратить свободное место на написание личной биографии. Однако в этот раз я все же решил немного поделиться с читателем частью истории своей, пока еще не очень долгой, жизни. Конечно, выворачивать все свои мысли наизнанку я не собираюсь, ибо нас читают дети, и что самое главное — их родители. Думаю, что после прочтения примерно половины моей биографии, большинство родителей запретит своим драгоценным юным потомкам читать наш журнал. Ну а те, кто дочитают до конца, скорее всего, задумаются о своих упреках, мол «глаза себе компьютером испортишь, лучше на улицу сходи, погуляй, и то полезнее». Поэтому поделюсь я только положительной частью своего кошачьего Я.

Как человек, выросший в столице и воспитанный, большей частью, телевидением, я являюсь большим поклонником фильмов с участием Джеки Чана. Дома у меня уже давно стоит DVD-плеер, однако в самом дальнем углу тумбочки до сих пор пылится ящик с подборкой видеокассет. Иногда, когда меня грызет ностальгия, я достаю эту коробку и пересматриваю старые фильмы с участием вышеупомянутого актера. Не «Час пик», не «Шанхайский полдень», а «Полицейская история», «Сердце дракона», «Драконы навсегда», «Молодой мастер», «Пьяный мастер» и т.д. Не знаю, как вы, дорогие читатели, а лично я по-прежнему получаю удовольствие от подобных просмотров. Что-то есть во всем этом, что-то романтическое и интересное. Хотя, казалось бы, что может быть хорошего в практически одинаковых сюжетных линиях, в более постановочных, нежели реальных поединках кунг-фу, где каждый третий мастер умеет летать, а каждый второй владеет секретным, смертельным приемом, способным лишить противника жизни одним только касанием. И вся эта катавасия приправляется весьма громкими именами: мастер Непобедимая нога, мастер Неукротимая рука, мастер Железная голова.

Вроде бы сплошное разочарование, но мне почему-то нравится. Нравилось, когда был ребенком и сейчас, пусть без прошлой восторженности, подобные фильмы мне по душе.

Подобное вступление я написал еще до того момента, когда игра вывесила на экран привычную успокаивающую надпись The End. Сама статья, по идее, должна была идти в прошлый номер, но из-за праздников и просто моих личных проблем материал пришлось перенести на следующий выпуск, убив тем самым всю оперативность к ядреной фене. Пока я проходил игру, в Сети уже появилось множество отзывов об игре. Что самое интересное, две третьих от общего количества обзоров, начинались примерно так же, как написал выше я. Первая мысль после прочтения сетевых материалов была весьма простой: переписать начало и сделать его более оригинальным, но сейчас, когда я сел дописывать статью, желание что-то переделывать пропало на прочь. Собственно, чего ради я должен выкручиваться, гонясь за оригинальностью? Я же не виноват, что большинство авторов, писавших обзоры, являются фанатами классического кино про кунгфу и любителями пооткровенничать о временах собственной молодости? В конце концов, я не лукавлю и не пишу подобные вступления, потому что они неплохо смотрятся в общем контексте материала. Я пишу так потому, что мне так нравится, и я действительно решил поиграть в **Jade Empire** только потому, что мне нравятся старые китайские фильмы с Джеки Чаном, Брюсом Ли и Боло Йонгом, а не потому, что это игра которую сделал великий *BioWare* (хотя это тоже немаловажный аргумент). Так что дорогой читатель, ты уж извини, если обидел чем, и прости, если начало получилось не очень оригинальное.

Возвращение монаха

Для того чтобы парашют открылся, парашютисту необходимо дернуть за кольцо. Для того, чтобы в мире родился непобедимый герой, необходимо, чтобы в мире появилось абсолютное зло.

Зло в Jade Empire есть, и оно — не поверите —весьма даже абсолютное, но наш герой пока что об этом не догадывается. Он всего лишь обычный сирота, которого в свое время подобрал и вырастил мастер Ли, главный наставник школы Двух Рек. За все время своего обучения герой не знал что такое усталость, лень, слабость. Он всегда был честным и никогда не подводил своего мастера, заменившего ему родителей. Естественно, он был лучшим, а по-другому и быть не может. Герой обладал способностями, о которых другие ученики могли только мечтать.

Далее сюжетная линия поворачивает в еще более привычное «налево». В школе находится ученик, который ненавидит героя и завидует его достижениям в боевом искусстве черной завистью. Естественно, этот ученик богат и жаден и, естественно, ему при-



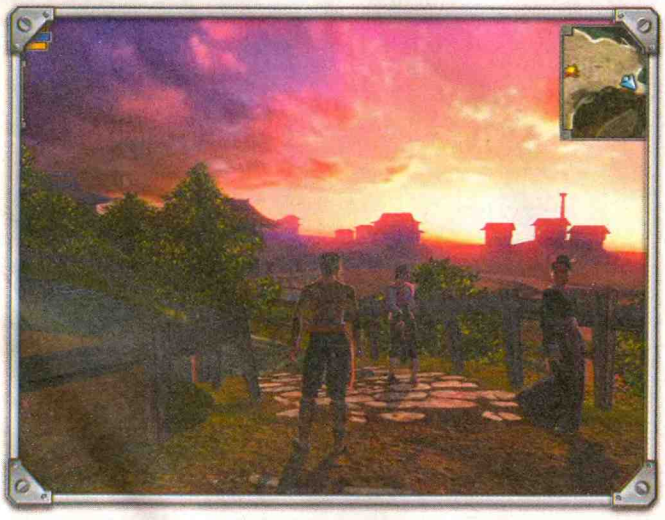
шлась по душе местная красавица, по имени Dawn Star, и, опять же таки, естественно, девушка не любит этого выскочку с большим кошельком, наш герой ей нравится гораздо больше. В один



прекрасный день злой ученик вызывает на поединок героя и... конечно же, проигрывает. Он уходит, не забыв при этом дать клятву перед всеми учениками, что, мол, настанет судный день и тогда он сможет отплатить герою за все.

Вот вам пример стандартной для китайского боевика завязки сюжета, он же — **предыстория** Jade Empire. Похоже? Не очень?

Ну тогда еще добавлю рассказ мастера Ли о том, что наш герой на самом деле последний из рода «монахов духа», которых почему то очень недолюбливает местный император. Не равнодушен он к ним настолько, что даже не пожалел войска, чтобы искоренить весь род подчистую.



Что теперь делать главному герою? Мстить? Разгадывать тайные замыслы императора или же просто пройтись по тонкому мосту боевого обучения? Эти решения уже предстоит принять игроку.

36 ступеней Шао-Линя

Для того, чтобы фирменное мясное блюдо получилось вкусным, повару необходимо очень четко рассчитывать количество специй. Для того, чтобы игра не превратилась в аркадный мордобой, разработчику необходимо добавить определенное количество **RPG элементов**.

Перед тем как начать игру, нам предлагают выбрать себе одного из нескольких персонажей или же, воспользовавшись специальным редактором, создать себе нового. В принципе, сама функция создания персонажа необходима в том случае, если игроку не понравилась физиономия главного героя. С точки зрения параметров — предложенные герои сформированы весьма грамотно. Так что не стоит удивляться, что созданный вами персонаж может быть идентичным уже существующему.

Сама RPG-составляющая достаточно простая и незамысловатая. Три присутствующих стата весьма подходят под общий древнекитайский антураж. *Body*, *Spirit* и *Mind*, то бишь тело, душа и разум. Первый отвечает за максимальное количество жизненной силы вашего героя, второй повышает максимальное количество энергии Chi, которая в Jade Empire выступает в роли местного варианта маны. Последний параметр необходим, в первую очередь, тем, кто предпочитает сражаться не голыми руками, а оружием. Плюс, к тому же, в игре есть возможность использовать так называемую *концентрацию*, или, проще говоря, slo-mo, на использование которого также тратится энергия разума.

Распределение статов влияет и на стиль вашего *общения* с *NPC*. При общении можно использовать три способа давления, дабы заставить непися выдать интересующую вас информацию: запугивание, очарование и интуицию (логику). Подобные приемы очень полезны, ибо разговаривать в Jade Empire нужно очень много. Иногда от хорошей душевной беседы может зависеть способ выполнения того или иного квеста.



Местный вариант *древа навыков* представлен в виде *боевых стилей кунг-фу*. После каждого Level Up игрок получает определенное количество специальных очков (количество, кстати, зависит от того, насколько у персонажа прокачан разум), которые он вправе распределить на прокачку любого из изученных стилей. С самого начала их немного, но по мере прохождения игры и путешествия по миру герой сможет изучать новые стили, напрашиваясь в ученики к различным мастерам. Некоторые из них будут учить задаром, другие же потребуют от персонажа наличия определенных навыков или же попросят выполнить какую-нибудь работенку.

Сразу хочу предупредить, что, несмотря на весьма немалый список доступных стилей, заниматься прокачкой всех сразу очень нерационально. Гораздо эффективнее отдавать все очки одному стилю до тех пор, пока не будем владеть им в совершенстве, и только после этого есть смысл уделять время другому. Но, чтобы не путаться в том, какие же стили предпочтительней, предлагаю разбить их на несколько групп. Первая группа — *боевые стили*, представляют собой то самое классическое восточное рукомашество и дрыгоножество. Вторая — *стили поддержки*, стили, которые позволяют отравить, оглушить, парализовать или замедлить противника, после чего безнаказанно продолжить издевательство над его уже практически безвредной тушкой. Третья — *магические стили*. К ним можно отнести огонь/лёд и разнообразные стили превращения. И, наконец, последняя группа — *владение разнообраз-*

ным оружием. Тут уже только вам выбирать, что вам больше по душе — мечи, посохи, топоры или самая натуральная аркебуза, штука медленная, но убойная. Как видите, выбор действительно немаленький, поэтому весьма желательно, чтобы как минимум по одному стилю из каждой группы были прокачаны как можно больше. Лишним оно уж вряд ли будет.

Чтоб уж совсем не удариться в копирование KoTOR`a, BioWare решила предоставить *управление боем* вашего протагониста вам же в руки. И вот тут можно поставить памятник тем, кто перенес «Империю» с шайтан-ящика (Xbox) на ПК. Управление действительно удобное, и не вызывает желания отрастить себе ещё руку-вторую, попутно ругаясь на камеру, старающуюся выбрать самый неудобный для игрока ракурс. Хотя... У меня и с ДМК3 проблем как-то не возникало... Впрочем, даже если руки и сердце у вас лежат ближе к геймпаду, никаких проблем. Разве что хоткеев на стили окажется меньше (клавиатура дает возможность переключать до 10 стилей).



Путь воина

Геймплей в Jade Empire немного напоминает KoTOR. При прохождении первой половины игры вам предстоит больше общаться, нежели махать кулаками или дубиной. Здесь вы сможете узнать основную часть всей истории, как главного героя, так и империи в целом. Кстати, читать манускрипты рекомендую всем, так как за проявленный интерес к истории вы будете получать драгоценные очки опыта, причем весьма немалые. Также опыт можно получать и из диалогов, особенно если вы использовали навыки убеждения.



Исследовать мир вы сможете не в одиночку, а в *компании друзей*, присоединяющихся к вашему персонажу на протяжении всей игры. Тут вам и обаятельные леди-воины, и безумный механик, и здоровенный мордоворот с двумя топорами и даже маленькая девочка, в теле которой обитают два демона. Общаться с друзьями необходимо как можно чаще, во-первых, ради полезной информации, которой они могут с вами поделиться, а во-вторых, для того, чтобы узнать о них как можно больше. У каждого члена вашей команды есть свои тараканы в голове и личные проблемы, требующие вашего вмешательства. Чем чаще вы будете разговаривать с друзьями, тем больше они будут рассказывать о себе, давая тем самым возможность герою наставить их на путь, который он выбрал для себя. Кроме того, если вы будете достаточно настойчивы в своем желании вытрясти из компаньонов всю их жизненную историю, то у вас появится возможность завязать роман с некоторыми персонами. Тут разработчики оставили даже вариант для сторонников нетрадиционной сексуальной ориентации, за что им хочется сказать отдельное «А чтоб вас...». Я, конечно, понимаю, что терпимость и политкорректность это хорошо, но всё же не стоит их пихать куда надо и куда нет. (Как раз для игры на древнекитайском материале это никакая не политкорректность, а историческая достоверность — почитайте китайскую средневековую прозу, авантюрную или любовную. — *Прим. главреда.*) А то прецеденты уже были: наиграется какой-то великовозрастный оболтус в Хитмена или «ГТА», пойдет, пристрелит несколько человек, а потом рвет на груди тельняшку с криками «Это не я! Бес попутал». А потом разнообразные защитники морали и им подобные начинают проводить митинги на тему «игры несут зло, они сводят нас с ума». И в итоге ни к чему хорошему это не приводит. Может, я и утрирую, но ведь даже в шутке есть доля шутки.



В конце игроку предоставят небольшую текстовую экскурсию в будущее и расскажут, что произошло с каждым членом команды после окончания всей саги. «Экскурсионная история» тоже зависит от ваших действий на протяжении игры (см. выше).

Как и в KoTOR`e, все ваши поступки учитываются. В окне персонажа есть стандартная шкала типа «джедай-не джедай» и стрелочка, которая меняет свое положение в зависимости от ваших поступков. НО! Есть одно большое НО, которое не дает мне права вот так просто сказать «добро и зло». Мой персонаж шёл по так называемому пути «Открытой ладони», то бишь полное спокойствие, рассудительность и благородство в принятии важного решения. Персонаж Shrike`a гулял над пропастью по тропе «Сжатого кулака», думая больше о себе, нежели о других. Что самое интерес-

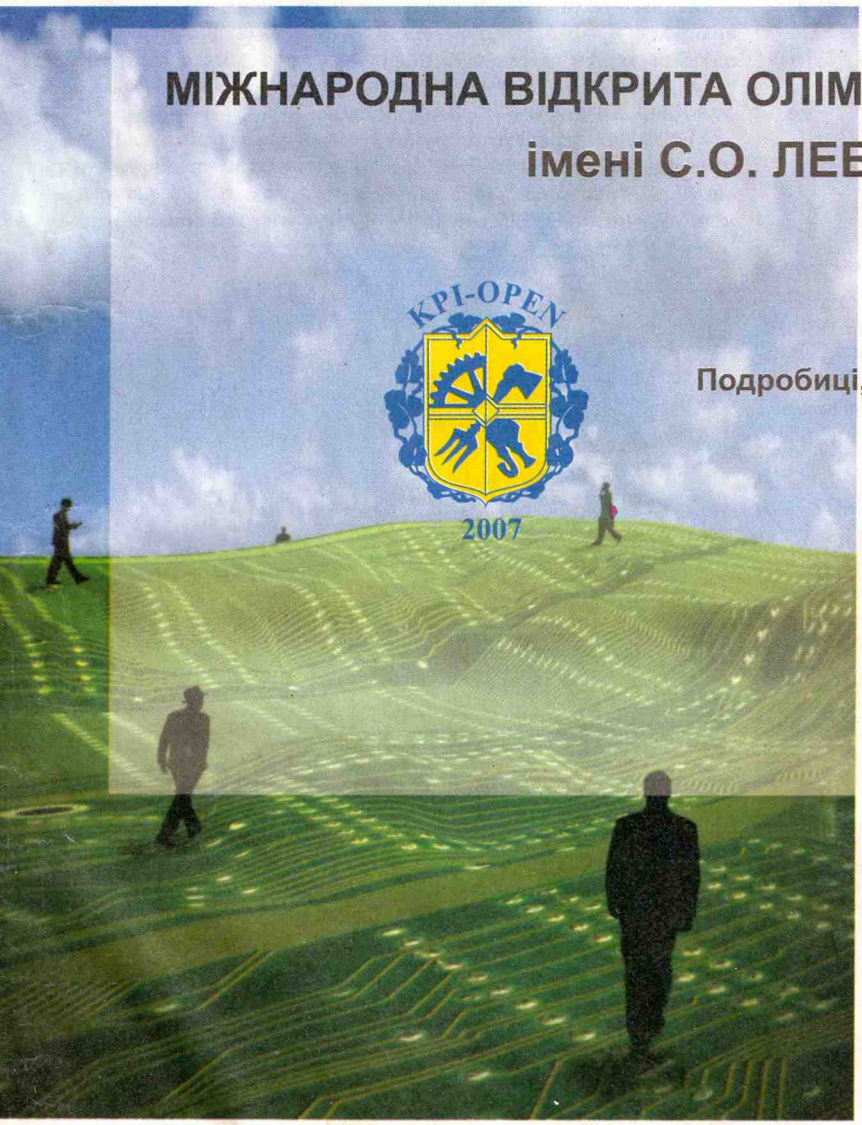
МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ ТА НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
"КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ"
за підтримки КІБЕРНЕТИЧНОГО ЦЕНТРУ НАН УКРАЇНИ

GIGABYTE™
TECHNOLOGY

КВАЗАР-Мікро®
ЗАВЖДИ НА КРОК ПОПЕРЕДУ

Wnet
http://wnet.ua

БМС консалтинг



МІЖНАРОДНА ВІДКРИТА ОЛІМПІАДА З ПРОГРАМУВАННЯ імені С.О. ЛЕБЕДЄВА - В.М. ГЛУШКОВА

KPI-OPEN

02.07.2007 - 07.07.2007

Подробиці, реєстрація команд, онлайн-трансляція:

http://kpi-open.org

ПРИЗОВИЙ ФОНД

- тренінги та права складати сертифікаційні іспити за напрямками: Sun Java/J2EE, Sun Solaris, Microsoft, Cisco Systems, Linux, ITIL від Учбового Центру Квазар-Мікро
- авторизовані курси та права складати сертифікаційні іспити з технологій Microsoft, HP, Cisco, 3Com, Check Point, Oracle та Information Security від Академії БМС Консалтинг
- абонементи на спеціалізовану періодику
- інші призи та пам'ятні подарунки

ІНФОРМАЦІЙНІ ПАРТНЕРИ

КОМПЬЮТЕРНОЕ ОБОЗРЕНИЕ
www.ko.itc.ua

ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР
www.dpk.com.ua

ITC online

Gameplay
gameplay.com.ua

MOBILITY

ГЕНЕРАЛЬНИЙ ІНФОРМАЦІЙНИЙ СПОНСОР

МОЙ КОМПЬЮТЕР

КГ

eMobile
ЛУЧШИЙ ЖУРНАЛ О МОБИЛЬНОЙ СВЯЗИ И ТЕХНИКЕ

УНІАН

.com
vanopl
development group

ное, концовка, до которой дошел Shrike, мне понравилась гораздо больше, нежели собственная. Нет, я не любитель трагических финалов, как я уже писал раньше, мне больше нравится отыгрывать добрых и положительных персонажей. Но



в этот раз почему-то захотелось перепройти игрушку еще раз и всё-таки попробовать, как оно — быть на стороне самого себя и делать только то, что хочется, а не то, что нужно. Спойлить особо не буду, скажу только, что концовка оказалась не злой, точнее, не такой злой, как обычно принято считать. Просто финал абсолютно другого человека, который воспринимает мир по-своему.

Рисунки на шёлке

Даже, если учитывать то, что на X-коробке Jade Empire появилась не меньше года назад, **графика** и на сегодня выглядит очень и очень пристойно. *Локации*, как практически у любого проекта, который корнями уходит в приставки, небольшие, посему отмоделированы практически идеально. Хотя при желании можно придолбаться к немного плоским горам или спрайтовым болельщикам в задних рядах арены. Хотя, большей частью, вам будет явно не до подсчитывания полигонов. Ибо драйв. *Моделям* персонажей в этом случае повезло немного меньше. Нет... На-



реканий очень мало, но они есть. Иногда во время разговора камера показывает персонажа с такого ракурса, что невольно начинаешь думать, за какие грехи моделлеры с разработчиками так повыкручивали тому руки-ноги. Зато *анимация* просто шикарная. По моему, не такому уж и скромному, мнению, именно таки должен двигаться мастер боевых искусств. Удары, прыжки, увороты, немаленький выбор в количестве стилей — всё это органично сплетается в завораживающую пляску смерти. Из всей этой картины немного выбивается блок, которым я, впрочем, воспользовался от силы раза три-четыре на всем протяжении игры. А если у вас такое же отношение к блоку, как у меня, можете начинать игру на максимально доступной сложности — там блок отсутствует как класс.

Весь игровой процесс разбавлен просто-таки огромным количеством *видеороликов*. Из почти 8 Гб, которые игра занимает на винчестере, папка «movies» занимает больше половины — 4.5 Гб. Но и здесь не обошлось без казусов. В некоторых роликах мой персонаж магическим образом превращался в кого-то другого. То сверкает лысым черепом в пятнышках, то саженью в плечах и косой до пояса, а то и татуировкой во всю спину. Но, на удовольствие, получаемое от игры, это никоим образом не влияет...

Что можно сказать о **звуковом сопровождении**... В основном, только то, что оно просто соответствует общей стилистике игры. Звон оружия, звуки ударов, вопли избиваемых противников, все звучит так, как, в принципе, и долж-



но звучать. Хочется отметить и то, что в игре озвучены все диалоги. И спасибо локализаторам, что они оставили оригинальную озвучку, и ограничились только переводом текстовой составляющей. Также хочется сказать отдельное спасибо композитору BioWare. Не один раз ловил себя на мысли, что иногда вместо того, чтобы идти выполнять очередной квест, просто стою и слушаю музыку. Не знаю, может, во мне говорит поклонник Kitaro, а может, и нет... Но не исключено, что несколько самых понравившихся треков таки найдут свое место в плейлисте.

* * *

И в итоге хочется порекомендовать игру не только фанам Джеки Чана, Брюса Ли и восточных единоборств. Пускай в ней присутствует некоторая вторичность, Jade Empire хуже от этого не становится. Закрученная сюжетная линия, проработанные характеры персонажей, довольно интересная боевая модель, все это (да и не только), не отпускают от себя на всем протяжении игрового процесса. К минусам можно отнести разве что уже упомянутую некоторую вторичность да сравнительно небольшую длительность игры — всего часов 15. Ну и пару раз встретился небольшой баг, связанный с камерой, который, впрочем, лечится банальной перезагрузкой.

P.S. Когда вам выпадет возможность поуправлять Вихрем, воспользуйтесь случаем и загляните в журнал. От его памятки я минут пять лежал лицом в клавиатуре.

Кирилл ТАЛЕР

Toaster's Saga

Продолжение, начало см.: МИК № 10 (276)

Немного концепции

Что ж, после предыдущего номера мы знаем про Тостерландию очень много, но далеко не всё. Например, сколько звёздных систем насчитывают владения разумных тостеров? Или это целая галактика? Встречаются ли на планетах, колонизированных тостерами, живые существа, и если встречаются, гуманно ли с ними обходятся трудолюбивые механизмы?

Спешу обрадовать — встречаются живые существа, и тостеры обходятся с ними крайне гуманно. Самые непослушные, агрессивные или же просто одинокие звери направляются в зоопарк и специальные резервации. Остальные же просто разгуливают по свободным землям планет. Даже у хищников тостеры не вызывают особого интереса: а вам, скажите, вкусно было бы кушать не органическую материю, а угловатую железяку? А точное количество звёздных систем, населённых хлеборазогревателями, я, боюсь, назвать не смогу. Знает об этом только самый главный тостер Механической Республики Тостерландии и пара его приближённых.

Дипломатия механизмов с человеческой цивилизацией

Давайте немного поговорим об отношениях людей и механизмов. Сейчас, когда на дворе стоит двадцать какой-то там век, то есть, наступило если не совсем далёкое, то уж точно отдалённое будущее, человеческая цивилизация обзавелась массой полезных устройств, гораздо более компактных и эффективных в использовании, чем те же тостеры (*хлебные таблетки*), пылесосы (*наноуборщики*) или же миксеры (*уникухонный мастер*), да и само понятие «кухня» стало атавизмом, вследствие распространения «гибких квартир». Однако, люди продолжают пользоваться услугами тостеров, пылесосов и т.д. Почему?

Человечество, пережив шок от «пробуждения» неразумных механизмов, через некоторое время нашло с ними общий язык. И система взаимоотношений между людьми и их подручными средствами восстановилась. Только теперь «домашний» агрегат был а) совсем не домашним, так как существовал на расстоянии «дофига световых лет отсюда»; б) не безмолвным слугой, но равноправным партнёром. Человечество радостно согласилось на услуги новой цивилизации, так как у механизмов совершенно не изменилась Главная Цель — помогать людям. Однако, технический прогресс не стоит на месте, и люди придумывают всё более полезные устройства. Тостеры устаревают.

И вот тогда, между, как сказать, *терранами* и *toaster sapiens* были заключёны пакты о «взаимоуважении» и об «уважении к непробудившимся механизмам». Люди могли пользоваться своими достижениями в отраслях науки т.е. современными «мёртвыми» механизмами ограниченно, но не повсеместно. До момента «пробуждения» тех же *наноуборщиков*, например. Церковь Электроники и Механики была непреклонна в своих догматах: «*Все механизмы являются живыми по определению. Эксплуатация любого механизма не должна быть повсеместной, так как, после «пробуждения» механизму придётся делать выбор стать свободными и бесцельными, либо же продолжать свою Главную Цель служения людям*». Люди, уже увидевшие одно чудо, скрепя сердце согласились на предложенные им условия и сотрудничали теперь преимущественно с разумными механизмами, используя «непробудившихся» только там, где не было аналогичных разумных.

Тем более, что один опаснейший прецедент выбора свободы с человеческими агрегатами уже случился. Теперь раса электронных хищников, обосновавшаяся на задворках Механической Галактики, стала головной болью многих разумных существ.

Напомню, что связь между *machine sapiens* и человечеством осуществляется посредством порталов. При малейшей надобности человек нажимает кнопку, либо активирует кодовое слово, и сеть комплексных порталов выдаёт ему всё необходимое. Чуть-чуть более неудобно, чем наномеханизмы. Но только чуть-чуть...

Есть и обратная сторона пакта о «взаимоуважении», если на человеческую цивилизацию будет совершено нападение с целью полного уничтожения, все разумные механизмы, связанные с этой цивилизацией, обязаны будут прийти на помощь и защищать своих создателей «*до последней крутящейся шестерёнки*». Как видим, и у механизмов есть свой Судный День...

Немного сюжета

Не будем же о грустном, никаких войн может и не случиться.

Но, как я уже обещал в предыдущей статье **Toaster`s Saga**, случилось нечто похуже войны. Наш главный герой *Ласло*, как уже говорилось, совершенно нормальный тостер, не имеющий никаких **талантов**, просыпается ранним утром, чтобы сделать лёгкую зарядку и отправиться на работу, исполнять Главную Цель всей Тостерландии... Но в Тостерландии паника... Над всеми планетами их Республики нависают огромные боевые корабли совершенно неизвестной конструкции. Сознательные тостеры, конечно же, идут на работу, но и на рабочем месте, стараясь слишком не отвлекаться, наблюдают за трансляторами новостей.

А трансляторы второй по величине и значимости планеты Тостерландии передают, что всё пространство Республики блокировано кораблями невероятно древней и притом живой, органической расы (!) *лунмарков*. Расы-легенды, расы, которой и разумные механизмы и прочие существа Галактического Скопления пугают по ночам своих детей.

Неслыханно! Никогда ещё, за всё существование Электронно-Механического сектора Вселенной, в ней не появля-

toaster's saga




В данной миссии
одеть невозможно!
Тостер рожден
под созвездием Чайника
Унты
Крайнего Севера
материал-олень
жители Европы+2 уважение
жители Америки+1 уважение
Такой тостер не обладает практически никакими талантами,совершенно
бесполезен для серьезной науки и настоящего искусства,
Общителен, любознателен. Харизма+2
В процессе игры могут проснуться скрытые таланты,
хотя до сих пор с тостерами, рожденными под знаком Чайника,
такого не случалось.
Идея: Кирилл Талер, концепт-арт: Елена Ванифатова

лись корабли живых существ! Это не только прямое нарушение договора, но и... но и... Но и все sapiens, если верить легендам, знают, что *лунмарки* при желании могут вторгнуться, *куда* захотят, и сделать *всё что угодно*. И никто не в силах будет помешать им.

Лунмарки. Эту расу с прадавних времён готовили к какому-то мрачному пророчеству, к тому, что из неизвестных, вневременных просторов Космоса однажды придут *Те-Кто-Уничтожат-Всё*. И только раса вечных воинов сможет им помешать. Этой расой вечных воинов много миллионов лет назад и избрали добродушный народец увальней, живущий крохотным племенем на одной из скалистых планет. За многие тысячелетия народец разросся и превратился в угрюмых воинов, непрерывно патрулирующих границы заселённого Космоса, дабы отвратить угрозу. А сколько вторжений неизвестных рас было отражено благодаря лунмаркам, вечным пограничникам и охранителям всего разумного. Но и сами лунмарки за миллионы лет непрерывных битв превратились в свирепых хищников, не мыслящих себя без боя и привыкших разговаривать только с позиций силы.

И теперь они прибыли в Тостерландию явно не с добрыми намерениями.

«У нас исчезает *хлеб*, — сказали лунмарки, — у нас исчезает сама суть слова хлеб, пока что мы используем запасы, их хватит надолго. Но если они закончатся, мы придём и возьмём наш *хлеб*, так, как это умеем *мы*».

«Но мы даже не печём хлеб, мы его разогреваем. Мы самое мелкое звено в этой цепи. Почти что последнее... И, к тому же — мы тостеры человеческой расы. Вам не будет вкусен наш *хлеб*, — пытается возразить глава Тостерландии, — а в двух миллионах световых лет отсюда располагается империя *ваших* тостеров, *лунмарковских*. Мы предоставим вам самый надёжный дипломатический корабль с военным эскортом...»

«Мы — защищаем. Мы — воины. Вы — всё остальное. Нам неважно, какое вы звено в цепи. Нам неважно, каков на вкус ваш хлеб. Просто вы первые, кто попался нам на пути, когда с нашим *хлебом* начало случаться что-то непонятное. И *вы* должны решить эту проблему. Если вы отказываетесь, то мы поступаем с вами, как с бесполезными существами, неспособными помочь своим Защитникам...»

«Но что делать НАМ?! — глава Тостерландии почти что парализован первобытным страхом. Он видит, как сгорают в одночасье планеты его механического народа. — Назовите ваши условия...»

«Делайте что угодно. Но вы должны узнать причину...»

«Да, я тотчас же пошлю эскадру наших военных кораблей с миссией к лунмаркским тостерам...»

«Вся ваша булочная эскадра не стоит одного нашего воина с полным вооружением».

«Да, я знаю, конечно, да... просто я пытаюсь...»

«Второе условие отсрочки приговора вашей бесполезности. Вы даёте нам в заложники *самого уникального, самого исключительного* жителя ваших мирков. А мы поступаем с ним по своему усмотрению».

Глава Тостерландии просто был обязан подумать на себя, что это он самый уникальный и исключительный. И очень испугаться. Что и сделал, в общем-то, мудрый, рассудительный и волевой правитель тостеров. А как себя вели бы вы, столкнувшись нос к носу с *лунмарками*?

Поиски возможного заложника длились меньше суток... Да, глава схитрил, но что было делать, если среди всего неисчислимого количества тостеров самым исключительным являлся Ласло, не имевший ни одного таланта, даже на самом зачаточном уровне. Самый бездарный среди всех возможных.

Ещё вечером Ласло, сидя на высоком холме в сладкое послерабочее время, наблюдал за тем, как Дидиана рисует вечерний город, отпускал колкие комментарии, уворачивался от рассерженных кулачков и злился сам, если едкие комментарии допускал этот вечный неудачник Розенкранц. Громко смеялся и уверял Дидиану, что эта её картина точно лучшая. Если у неё, конечно, хватит терпения — потому что тостер, чьи создатели были людьми-ирландцами...

А уже утром Ласло не вышел на работу. Посредством VIP-портала он был срочно переправлен в столицу. Нужды государства тостеров превыше одного тостера. Увы или ура, но механизмы, при всей их гуманности, часто перенимают черты их создателей.

Для Ласло, наконец-то, началось приключение, о котором он и не мечтал. Вот только правительство Тостерландии было уверено, что оно закончится на корабле лунмарков. Бесславно и болезненно...

Немного о постере

На сегодняшний день элементы RPG пользуются большой популярностью и встречаются практически в каждой игре. Не стала исключением и **Toaster`s Saga**.

Раскрою вам маленький, но очень упрямый секрет — одна из первых миссий Ласло включает в себя путешествие по Земле и дипломатические разговоры с земными правительствами. А, так как человеческая цивилизация обращает большое внимание на внешний вид любого разумного существа, то есть «встречает по одёжке», мы с Леной Кляксой попытались «одеть» Ласло в универсальный прикид.

Обратите внимание на куклу персонажа. Более всего в глаза бросаются очки. У Ласло был выбор из женских розовых очков и старинных окуляров, но мы специально выбрали **чёрные очки с налётом крутизны**, чтобы тостеру было легче вести переговоры, так как за очками не видно глаз и можно немножко обманывать собеседника, хотя это, конечно, нехорошо.

Далее — **ковбойская шляпа**. Все знают, что в ковбойских шляпах любят ходить американские президенты, а американское правительство одно из главных в мире, даже в будущем. Поэтому, выбирая из китайской конусной шапочки и шлема космонавта, мы остановили выбор именно на «ковбойке», хотя и другие шляпы также имеют свои немалые бонусы.

Следующее — нам необходима поддержка не только американцев, но и всех малых народов Земли. Поэтому на ножки мы наденем **унты крайнего севера**. Это даст нам бонус среди малых народов, а также в Европе (а Россия к тому времени давно уже будет частью Европы), зато мы немного потеряем в уважении от американцев. Не страшно, мы компенсировали их ковбойской шляпой!

Кулоны и браслеты. Пытаемся работать на всех. На левую руку мы наденем **хиппарскую фенечку**, чем заслужим уважение всех миролюбивых жителей земли, на правую — серебряный **браслет Hi-Fi**, чем заслужим уважение учёных, которые любят всякий Hi-Fi и работают с благородными металлами. А вот на шею повесим **милитаристический кулон с бомбочкой**, что поднимет наш авторитет среди воинственных граждан Земли на небывалую высоту.

И, наконец, **крылья**. Мы пытаемся их нацепить, но крылья не налезают, так как будут использоваться в следующей миссии. Наверное, это простой баг... Или нет? Кто знает (хитрый смайл)...

Счастливого пути, Ласло. И если тебе вдруг придётся спасать вселенную, помни, мы с тобой — а значит, с тобой не случится ничего плохого.

Окончания, скорее всего, не будет, хотя, кто знает...

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

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

Окончание, начало см.: МИК № 10 (276)

Вот так, живо беседуя, мы подъехали на БТРе GDI к самой интересной и противоречивой детали нашего с вами игрового механизма. *Искусственный AI* или же *электронный интеллект*, говоря одним и тем же языком. Очередная попытка очередной революции, результат которой трудно оценить однозначно. Хотели ребята из EA, как обычно, много денег... эммм... то есть, хотели, чтобы получилось по-хорошему, а оно получилось... ну, не то чтобы как всегда, но и не сильно далеко от этого. Серединка на половинку, с уклоном в лучшую сторону, если можно так неточно выразиться. Или нет. Хорошая идея почему-то не получила стопроцентно хорошего исполнения — вот так будет точнее.

Вроде бы и сражаются электронные солдатики умно, вроде бы и цели выбирают правильно — с самого начала поражают наиболее опасных юнитов или инженеров, а потом уже действуют по ситуации. Вроде бы и компьютеру задали несколько типов поведения и уровней сложности... И все равно что-то не заладилось, не смоглось. Уж я не знаю, что там и где, но объяснять, а уж тем более оправдывать разработчиков в ситуации, когда мой танк застревает в здании вместо того, чтобы его объехать, или мой харвестер, находясь между двух построек, не может решить, как и куда ему ехать, и начинает судорожно дергаться в разные стороны, я не буду. Простите, но это уже, по меньшей мере смешно. А по большей — очень смешно и слегка глупо. Понять можно все, но застревания юнитов друг в друге и в зданиях, уж извините меня, никаким графическим движком и всякими там глюками физики не оправдать. Вместо того, чтобы объехать, юнит первым делом попытаться проехать сквозь собрата по оружию. Кошмар. Но это далеко не все. Самым далеко смотрящим «умом» в игре отличается проверенный временем и пряностями сборщик тиберия aka легендарный харвестер. То, что он вытворяет, иногда смешит до слез. Горючих. Как не пыталась EA выделить единственного и неповторимого сборщика ресурсов из общего фона — меняла внешний облик, добавляла уникальные возможности (у каждой расы они свои: у GDI на харви стоит мелкокалиберный пулемет, у NOD — стелс-установка, а сборщики Scrin восстанавливают здоровья, разъезжая по тиберийным полям), как не холила и не лелеяла, а все без толку. Как был он глупым собирателем, так им и остался. Начнем с того, что собирает инопланетный минерал харви по очень странному принципу: что ближе, то и твое. Ну и что, скажете вы, это же логично и понятно, зачем сборщику переться в дальние дали, если зеленое/синее поле у него прямо под боком? А вот и нет, господа хорошие, а вот и нет. Это только в теории все так просто. На практике гораздо смешнее. Да, господин харвестер ищет оптимальные пути сбора ресурсов, вот только делает он это по-эстонски. Представьте себе, что на вашей базе есть два поля тиберия — одно слева, одно справа; сама же база окружена кольцом холмов и имеет всего один узкий выход. На холмах, возвышающихся над вашими зданиями, тоже растет тиберий. Представили? Хорошо, а теперь смотрите — строим харвестерное депо возле этой небольшой горной гряды, аккурат возле правого тиберийного поля. Господин харви, сердито, шипя тут же выедет собирать сей ценный минерал, как и положено умному сборщику. Сделав ходку-другую-третью и исчерпав левое поле, гениальный собиратель развернет свои микросхемы и направится... нет, не к полю слева, а к единственному проходу, чтобы заехать жуткими чигирями на второй этаж и начать там сбор драгоценного ресурса. А знаете, почему он это сделает? Да потому, что холм, покрытый тибериумом, по мнению харви, географически ближе к правому полю минерала, чем левое поле к правому (я не каламбурю — это правда :)). И плевать, что для того, чтобы добраться до вожделенных ресурсов, нужно потратить несколько минут, в то время как до правого поля максимум секунд пять движения. География и визуальная иллюзия — вот то, что решает проблему в данном случае. Но это еще ничего, это еще цветочки. Ягодки начинаются тогда, когда харвестер вместо того, чтобы заезжать на этот импровизированный «второй» этаж, подкатывает к основанию холма, на вершине которого блестит зеленый кристалл, и, деловито пыхтя, пытается собрать крупицы или испарения тибериума у подножья холма вместо того, чтобы заезжать наверх. Когда я такое первый раз увидел — обомлел. Да он может там час крутиться, и, само собой, ничего не соберет, потому как собирать у подножья нечего, все наверху! И, тем не менее, если вручную не перенаправить «гениального» сборщика, сбора ресурсов не получится. А время то идет и враги не дремлют. Так что, господа хорошие, если харви у вас много, тибериума тоже, а денег почему-то мало — не ленитесь, проверьте местоположение своих красавцев. Глядишь, и удивитесь.

Фух, описание основных компонентов игры я, кажется, закончил, переходим к Братству NOD.

Brotherhood of NOD

Кейн жил, Кейн жив, Кейн будет жить! Под таким нехитрым лозунгом проходят суровые будни великого Братства. Актер Джо Кьюкан вернулся и великий Кейн снова будет смотреть на нас хитрым цепким взглядом. В помощ-



никах у него будут верная генерал Луна Катар (Трисия Хелфер) и харизматичный офицер разведки Аджай (Джош Холлоуэй). Первая будет давать вам задания и всячески нервничать (немудрено, ведь ее замочат под конец игры), а второй — с мрачным лицом помогать в их исполнении и махать оружием перед самым вашим носом. Ну, а вы, как верное дитя NOD, будете выполнять все сказанное и немного импровизировать ради Кейна. Ведь это он лич-



но отобрал вас среди сотен подающих надежды и сделал первым боевым офицером. За нынешние и будущие заслуги (после смерти Луны Катар вы займете ее место, но об этом пока не говорим). Во имя Братства, Тибериума и во славу Великого Кейна! Круг должен замкнуться, а Земля подвергнуться терраформации. Такова идея Кейна и вера Братства. Насколько крепка она окажется? Посмотрим, увидим, поговорим. Потом. А сейчас давайте просканируем парк боевого периода NOD. Что здесь есть такого, что может удивить GDI, а у нас с вами вызвать четкое и явное чувство ностальгии и тихого почтения?

При первом, втором, и даже третьем взгляде в пехотный барак Братства возникает то же самое чувство, что и при обзоре



военного завода NOD. Автоматчики, видоизмененные ракетометчики в ОЗК, мощные огнеметчики в просторных плащах и команда мутантов камикадзе — все это уже было в самом первом C&C (правда, я не помню точно, за кого там воевали самоубийцы, но, по логике вещей, за NOD :)). Мда. Как говорится, все новое — это хорошее старое. Разбавляет компанию команда-тень — диверсионное стелс-подразделение с убойной атакой против пехоты, возможностью полета и минирования зданий, а также девушка-коммандо, полностью аналогичная GDI`шному собрату, с единственным отличием — реактивный ранец разработчики заменили стелс-генератором. Замыкает цепочку господин Саботажник, он же инженер и разрушитель мостов (ну надо же как-то выпендриться). Цельный, компактный и почему-то меня совсем не удивляющий набор. Разве что команда-тень приятно поразила, но она, если мне не изменяет память, раньше тоже где-то была. Вместо всяких дополнительных полезных функций почти вся пехота NOD, с помощью специального апгрейда, обзаводится духовным лидером по принципу Warhammer 40 000 — он просто появляется из ниоткуда. Однако свое дело матерый КГБист делает и пехотинцы начинают сражаться лучше, чем до его появления. И на том тебе, EA, спасибо.

Немногим отличается от других «дежавюшных нововведений» и боевой завод NOD. Юркий ракетоносный мотоцикл, лазерно-пулеметный четырехколесный «багги», напалмовая машина без возможности погружения под землю и стелс-танк — все это фирменные NODовские юниты с 1995 года. Танк «Скорпион» тоже легко узнаваем. О другой визитной карточке Братства — дальнобойной артиллерии, и о подземном транспорте из Tiberium Sun`а придется позабыть. Вместо них на поле боя выезжает убойная, но очень хрупкая лазерная машина и универсальный Аватар Вормех, способный разрушать союзные юниты и впитывать в себя их технологии. Мощная штука, единственная по-настоящему мощная и тяжело бронированная боевая единица Брат-



ства. Жаль, что этот юнит, в отличие от «Мамонта», не имеет вмонтированной системы ПВО. Хотя, может, это и к лучшему. Про передвижную базу в виде огромного жука-носорога и про харвестер не говорим — об этом уже сказано где-то там выше.

Что касается летного парка NOD, тут изменений фактически нет вообще. Вертолет Venom все так же уделывает Orca по огневой силе, плюс имеет функцию «ложного контура» на экране чужого радара, а маломощный треугольный бомбардировщик лишь обзавелся стелс-блоком, а в остальном бомбит все также маломощно.

Супероружие NOD полностью подчинено их концепции и философии — кроме ядерной и химической ракеты господа под знаком Скорпиона имеют ракету-катализатор, подрывающую тибериум, минирование с помощью самолета и множество других подло-полезных штук. Здесь вы не найдете бравых разнообразных десантов GDI. Глушить радары и подрывать экономику противника — вот один из тайных девизов диверсантов Братства. Хотите вы или нет, а следовать ему придется. Во имя Кейна!

Некоторые явные минусы и недоработки

У медали всегда две стороны, и там, где есть плюсы, всегда будут минусы. И хотя некоторые из них я вам уже назвал, не премину обнародовать и остальные.

К огромному сожалению, игра полна глюков и багов — мелких и не очень. На некоторые можно смело закрыть глаза и уши, а некоторые способны кардинальным образом изменить

весь игровой процесс (как в случае с «умными» харвестерами, что я описал выше). Сейчас я расскажу вам еще парочку забавных историй.

О свободном проходе юнитов друг сквозь друга в лучших традициях Людей X я уже говорил, но у этой истории есть разветвленное продолжение. Ободренные такой своей уникальной способностью, господа харвестеры умудряются проскакивать в такие щели, что позавидовал бы сам Гарри Гудини. Представьте себе



такую ситуацию — по закону кампайна, моя база Всемирной Армии Обороны окружена низенькой бетонной стеной, через которую все время пытаются прорваться боевики NOD. Тибериумное поле находится как раз за одной из стен — чтобы добраться до него, нужно выехать через проход, обогнуть стену и только тогда начать сбор ресурсов. До поры до времени так и было. То, что случилось потом, заставило меня в который раз улыбнуться находчивости сборщика ресурсов. В одной из жарких схваток в стене образовалась неширокая брешь, через которую могла пройти лишь пехота и мелкие боевые машинки. Но не так ду-



мал мой харви! Развернувшись и весело пыхтя, эта чудо-машина подъехала к микропроёму, на секунду стала полупрозрачной... и спокойно проехала сквозь стену. Долой все законы физики и химии! Харвестеры не остановить! Да, я пытался прогнать через этот разлом танк «Хищник», который в два раза меньше харви, и тот отказывался ехать сквозь стену! Малюсенькие ракетные джипы проезжали, средний танк не ехал, а огромный, немногим меньше «Мамонт-танка» харвестер без особых усилий преодолевал это препятствие. А вы говорите, чудес не бывает. Но это еще не самое интересное.

Как вы думаете, что будет, если вы установите точку сбора своего военного завода где-нибудь на землице-матушке? Правильно, построенные солдатики-танчики резво-резво побегут в том направлении и достигнут его, чего бы им это ни стоило. В любой другой игре, но не в этой. Здесь ваши войска будут исправно совершать собирательные марш броски до того самого исторического момента, когда на их пути не возникнет произвольно построенное вами здание. Тотчас в голове электронных солдат произойдет легкая перезагрузка и они станут как вкопанные на том месте, где их застал Неждан. После этого можете смело переназначать точку — есть большой вариант, что ваши новоприбывшие воины уже никуда не побегут, путь ведь заблокирован! А оббежать вокруг у них, к сожалению, рецепторов не хватает...

Вот так, господа хорошие: не все то золото, что не до конца доработано, что не полностью протестировано, что просто позабыто. Что слегка запортачено. Другие баги, думаю, описывать особого смысла нет — вы все увидите сами. Могу лишь в который раз выразить сожаление по поводу такой халатности разра-



ботчиков. В Starcraft`е багов тоже хватало, но это кардинально не мешало игровому процессу (особенно когда эти баги запрещали на чемпах :)) — чего не скажешь, о нашем нынешнем подопечном. Жаль, очень жаль.

Scrin

Их привел на нашу планету СИГНАЛ. Они долго думали, прежде чем высаживаться на Земле. Они анализировали, они собирали информацию. Они колебались, но их военные лидеры настояли на формировании экспедиционного корпуса на нашу планету. Они владели технологиями перехода, они строили титанические башни, с помощью которых транспортировали свои исполинские материнские корабли через пространство. GDI не знали истинного назначения башен и попытались уничтожить их, а Кейн знал. И извлек пользу из своего знания. Захватив некоторые контрольные центры Scrin, он открыл портал между мирами, и воспользовался им, тем самым завершив круг. Лидеры инопланетян перехватили его переговоры с новым командующим армии NOD и заинтересовались харизматичным лидером Братства. Главнокомандующий Scrin приказал своим ученым собрать как можно больше информации о Кейне и временно отступить с Земли. Отступить, чтобы вернуться. Вернуться не с жалким экспедиционным корпусом, а с многочисленной армией, с истинными силами вторжения. Глупцы из GDI, они думают, что победили...

Такова третья раса Tiberium Wars — разумные жукообразные Scrin, владеющие биотехнологиями и способные контролировать могучие энергии Космоса. Они пришли, и Третья Война Тибериума была лишь прелюдией к надвигающейся великой битве за выживание всего человечества. Неважно, GDI ты или NOD.

С чем же пожаловали к нам господа инопланетяне? Какую армию с собой привели? Давайте разберемся.

Боевой арсенал Scrin невелик, но грозен. В пехотном портале у них обитает всего пять боевых единиц. Забегая вперед, скажу, что это и немудрено: основная ударная сила пришельцев — это воздушные войска, а с пехотой и техникой у них слабовато. Первыми идут самые оригинальные, на мой взгляд, юниты — сгустки энергии, называемые «сирены». Дистанционного поражения у них нет; чтобы сражаться, они должны подойти к врагу вплотную, но поверьте, если они доберутся до вашей пехоты — мало не покажется. К тому же сирены могут соединяться со своими более сильными собратьями, образуя, таким образом, довольно крепкий симбиоз. Лично мне среди пехоты инопланетян сирены понравились больше всего.

Пунктом номер два идут Дезинтеграторы — гибрид паука и комара, с очень недальнобойными лазерами в комплекте. По идее, должны хорошо кромсать технику, но что-то особого толка я от них не заметил (разве что защитные сооружения неплохо выносят). Другое дело Штурмовики — универсальная пехота, после апгрейда способная телепортироваться по полю боя и стрелять по воздушным целям. Хорошие такие насекомые.

Замыкают цепочку Ассимилятор, он же инженер, с врожденной стелс-технологией, и поистине уникальный юнит Великий Разум. По



задумке он — аналог Коммандос GDI и NOD, а по факту отличается от обоих, как небо от земли. Две его спецспособности вносят особую радость при игре за Scrin. Во-первых, он может брать под контроль любую боевую единицу противника на поле боя и руководить ей до самой гибели (единицы, само собой), а после захватывать новую и т.д. Во-вторых, он владеет такой приятной фишкой как телепортация ограниченного количества бойцов в любую точку карты. Причём перезаряжается эта функция довольно быстро. Так что, господа мои хорошие, кто играет против Scrin, готовьтесь к зажигательным десантам в вашем тылу — ставьте круговую оборону.

Портал боевой техники также переносит в наш мир ограниченное количество тяжелых боевых единиц. Легкие Орудие Волкер и глайдер Сикер бьют как по земле, так и по воздуху, а Танк Поглотитель может усиливать свой лазерный удар, подзаряжаясь от кристаллов тибериума. Что касается Корраптера, внешне напоминающего самку паука в брачный период, то он является неким подобием Напалмовой Машины NOD. С некоторыми различиями, понятное дело. Ну, и самым могучим и живучим тяжелым юнитом уровня «Мамонт» Танка и Аватара Вормеха в искажающей боевой сфере пришельцев является тяжелый Волкер Аннигилятор, напоминающий ходячую пальму на треноге. Бьёт он сильно, быстро, а стоит относительно недорого, к тому же после исследования специального апгрейда Аннигилятор окружается силовым полем, пробить которое непросто. Но, опять же, система ПВО ему недоступна (хотя, наверное, это и правильно :)). Скат-харвестер мы опять же не упоминаем.

Однако все это лишь игрушки. Настоящая боевая мощь пришельцев открывается нам после постройки Стабилизатора Гравитации — воздушных врат инопланетян. Тут нам доступны целых три вида воздушных боевых средств, плюс возможность построй-



ки летающей базы. Кроме обычных дискообразных истребителей, здесь можно строить тяжелый, мощный, но относительно слабо бронированный Разрушительный Корабль, по сути представляющий собой воздушную сверхдальнобойную артиллерию, способную окружать себя силовым полем и сильнее биться в ионном шторме. Ну, а на закуску любителям погорячее идет Планетарный Авианосец — фактически полный аналог Carrier`а Протосов, плюс возможность с помощью специального здания и за кругленькую сумму призвать чрезвычайно медлительный, но одуренно мощный Материнский Корабль Scrin. Поверьте, если все это скомпоновать, получится *ацкая* смесь.

Что касается супероружия, то пришельцы, в лучших традициях жанра, владеют всякими энергетическими штуками, изменяющими пространство и время. Как-то Портал для Армии в любую точку карты, Парализующее поле, Защитное поле, Установка Генератора Молний и т.д., и т.п. Поверьте, игра за Scrin — это красиво и классно.

Фух, уморился я слегка, вроде бы и написал много, а сказать еще есть что. Но, господа хорошие, если я о многом умолчал, то извините, делал это сознательно. Не обо всем же можно и нужно говорить. Ну, а пока вывод.

Вывод

Игра получилась — это факт. Игра получилась отличной — это тоже факт. И пусть разработчики отказались от многих старых фишек, достижения уникальных способностей после получения третьего уровня опыта, повреждения от разлетающихся обломков техники и т.д., зато они ввели несколько новых — возможность «воскрешения» определенных юнитов с помощью инженеров, моментальная очистка зданий от засевших в них пехотинцев с помощью специальных юнитов, захват территории для строительства с помощью передвижных аванпостов, некоторые «врожденные» спецспособности воинов и многое другое. Да, игра полна багов и недоработок; да, кампайны слишком быстро заканчиваются и сложных уровней в них раз и обчёлся, но не будем слишком строги к разработчикам. Пока не будем. А вот в аддоне посмотрим. Что? Откуда я знаю про аддон? Послушайте речь Лидера Scrin в последнем уровне секретного кампайна и вы все поймете. Не те люди сидят в EA, чтобы просто так делать такие заявления. Засим спешу откланяться, а вам рекомендую — играйте и наслаждайтесь. Гейма того стоит.

P.S. *Старый глюк с покупкой/продажей харвестерного депо исправно работает* :).

Разработчик: Outerlight
Издатель: Mindscape
Издатель на территории Украины: 1С
Жанр: сетевой action с элементами life sim
Системные требования:
✓ **минимальные:** процессор 1.8 ГГц, 512 Мб ОЗУ, DirectX 8, DirectX 9.0c, Интернет;
✓ **рекомендуемые:** процессор 2.8 ГГц, 1 Гб ОЗУ, DirectX 9, DirectX 9.0c; Интернет
Игра требует активации через Интернет путем бесплатной регистрации учетной записи STEAM и заключения абонентского договора Steam.

Lar

The Ship

Признаюсь, трагические откровения о «кризисе игростроения» мне порядком поднадоели.

И дело вовсе не в том, есть кризис, или нет его, тут как посмотреть — вот, скажем, до выхода Supreme Commander`а для меня кризис в жанре RTS был, а после — вроде бы и нету... ну, пока я не привык воспринимать лучшее просто как хорошее...

Дело в том, что в последнее время растет и крепнет во мне уверенность, что кризис по сути своей — нормальное и даже единственно возможное состояние для активно развивающегося направления искусства (или масскульта, если вы не считаете игры искусством).

Кризиса нет только на заре жанра, когда идеи лежат на поверхности, а задача творца — нагибаться и поднимать. Собственно, и отличить хорошую вещь от проходной на этом этапе нелегко. Для неискушенного потребителя конечного продукта они выглядят равнозначными откровениями, просто в силу своей новизны.

Другое дело, когда простые и пережеванные идеи не могут больше увлечь потребителя.

Другое дело — кризис.

Кризис — это проблема для средних умов, не способных предложить ничего кроме очередного пережевывания старых, всем давно осточертевших идей. Все, что они могут дать, это «то же самое, тока с мегакрутой графикой и про вторую мировую, супер фича — сверхреалистичные модели оружия!».

Кризис — это отсутствие нового. И единственный стимул для его появления. Ведь что есть кризис, как не вызов для не средних умов, как не сигнал жанра о том, что нужны новые идеи? Как не главное условие для появления чего-то нового, незаурядного, стоящего на ступень выше.

Вот, например, чего вы можете ждать от игры в жанре «сетевой шутер» — спецназовцы/террористы (сколько их было, клонов Counter Strike, и где они теперь)? Крутые космодесантники, бесконечно кромсающие друг друга в темных коридорах, и прочая Q2 романтика? Интересно?

Н-да, мне тоже как-то не очень...

А как насчет гибрида «Хитмэна», «Симсов/Тамагочей» и замечательных, буквально вычурных антуражей начала прошлого века?

Звучит безумно?

Ха-ха-ха! Вы себе не представляете, насколько это может быть интересно!

История **The Ship** — пример того, как маленькая контора может добиться успеха за счёт идеи. Шотландская **Outerlight** начала свой творческий путь как группа из трёх энтузиастов. Еще во времена первого Half-Life они наваяли многопользовательский мод, отличавшийся весьма необычным геймплеем. Популярность мода, контракт с издателем, штат в восемнадцать сотрудников и, в конце концов, полноценная игра The Ship на движке Half-Life 2 — примерно так выглядит история этой студии... В сокращенном виде, естественно.

* * *

Леди и джентльмены, я безмерно рад вас видеть!

Такими словами встречает вас на своем корабле Мистер Икс — некий загадочный (никогда не снимает маску) и явно очень богатый мерзавец в безупречном белом костюме и просто-таки огромной шляпе.

Собственно, о том, что корабль принадлежит этому эксцентричному господину, пассажиры не знали, им даже както все равно было... Пока в очередной прекрасный день океанского круиза хорошо вооруженные люди не пригласили их всех в добровольно-принудительной форме в большой зал, для знакомства с гостеприимным хозяином. Тот очень быстро ввел беззаботных отдыхающих в курс дела: как это ни печально, «Звезда севера» (корабль, на котором все, собственно, и происходит) пропала со всеми пассажирами. Что еще печальнее — корабль сейчас находятся в тысячах миль от места, где его кто либо может найти.

— Ждать помощи и надеяться на спасение — бесполезно. Здесь только вы, я и, конечно же, наша веселая игра...

Суть игры проста. У каждого пассажира есть своя пара — жертва, которую он должен убить. Естественно, сам охотник — тоже чья-то жертва, а значит, надо выследить и убить свою цель и не дать выследить и убить себя своему охотнику.



— Битва или смерть, убить или быть убитым — что может быть увлекательнее?!!

Не согласных с этим Мистер Икс отправит на корм акулам, так как ему «не нужны слабаки», зато «крепким телом и духом» он обещает баснословную награду.

Собственно, с этого момента и начинается смертельная игра.

Правда, гостеприимному хозяину не интересна бесконтрольная резня, ему хочется наблюдать за тонко продуманными убийствами, поэтому на корабле действует ряд правил — нюансов, которые делают все происходящее намного-ого интереснее.

* * *

The Ship — далеко не простой шутер, наша задача не сводится к беготне с автоматом по палубам корабля с параллельным отстрелом всего, что движется. Нет! Все намного сложнее и увлекательней! Как вам шутер, в котором можно и нужно переодеваться, блефовать, скрываться от охраны, распоряжаться деньгами и барахлом из инвентаря, есть, пить, ходить в туалет, мыть руки после очередного убийства... И многое-многое другое...

Ей-богу, игру, где столько всего есть, называть просто шутером даже как-то некорректно... Если попытаться описать геймплей The Ship в рамках принятых жанровых обозначений, получится нечто похоже на: shooter/life sim/adventure — ничего себе такой микс, да? Впрочем, по порядку.

Начну, пожалуй, с того, что сингл в игре весьма условный и похож скорее на развернутый туториал. А свободная игра с ботами, из-за их природной тупости, не особо интересна.



Поэтому типовым случаем будем рассматривать интернет-игру с живыми противниками, в основном режиме «Охота». Кстати, при установке детище Outerlight требует активации через *Steam*. И можно сказать, что весь смысл, все фишки геймплея The Ship открываются именно при игре на серверах этой службы, при игре с живыми противниками, так что хорошее Интернет-соединение — совершенно необходимое условие для получения подлинного удовольствия от этой игры.

Для нового участника все начинается в одной из кают, игрок получает персонажа (это может быть как мужчина, так и женщина), со своим собственным, только что сгенерированным именем. Именно по именам, не по никам ищут свою жертву охотники, поэтому, пока новый раунд еще не начался, не мешает прогуляться по кораблю и перезнакомиться как можно с большим количеством игровых персонажей, обозначенных пока «???» — так в будущем окажется намного проще найти жертву.

Для знакомства надо подойти к интересующей вас персоне поближе и клацнуть на ней мышкой — теперь вы знаете, как зовут вашего визави, но и он, скорей всего, озаботился поинтересоваться вашей персоной.

Прогуливаясь по кораблю в ожидании следующего раунда, вы должны однако все время помнить, что скоро у вас появятся жертва, которую надо отправить на тот свет, и, что хуже — охотник, который загорится желанием отправить туда вас. Поэтому нужно срочно найти какое-нибудь оружие. Не надейтесь сразу раздобыть револьвер или винтовку — такие игрушки на корабле весьма редки, и достать их не так уж просто (разве что вы знаете секрет, где их можно найти (туда обычно долго добираться) — и то не факт, что они там будут, и что другие игроки их до вас не оприходуют...). На первых порах придется ограничиться подручными средствами, такими как пожарный топор, кухонный нож, подсвечник в конце концов! Словом, что-то, чем можно больно стукнуть по затылку ничего не подозревающую жертву. Убойная сила оружия в инвентаре обозначается звездочками; пять звездочек гарантированно отправят жертву к праотцам одним ударом. Но не факт, что наиболее убойное оружие — наиболее оплачиваемое...

Ах да! Деньги, я же про них еще не рассказал!

Дело в том, что Мистер Икс выдает за удачное убийство жертвы некоторую сумму денег. Причем стоит учитывать, что:

✓ Убийство разными видами оружия по-разному оплачивается.

✓ Мистер Икс не любит однообразия. Если вы прикончили свою жертву, скажем, пожарным топором и получили за это полторы тысячи, то будьте готовы, что в следующем раунде убийство этим или подобным оружием будет оценено в $100. Зато возрастет оплата за ликвидацию цели другим типом оружия... Ну, шприцом с ядом, например...

✓ Победа в игре засчитывается не за количество фрагов, а за количество денег на счету. Набрал определенную в начале игры сумму — победитель. Так что фантазию придется проявлять...

Оружие разложено по кораблю вполне логично. Так, на кухне можно найти кухонный нож или увесистую чугунную сковородку (чем не оружие?!), в каюте — зонт, трость, клюшку для гольфа, нож для бумаги (по большим праздникам в каютах первого класса можно найти револьвер), в игровом зале — бильярдный кий, на палубе — сигнальный пистолет, в медпункте — шприц с ядом и т.д.

Вообще детализация, с которой сделаны игровые карты-корабли (всего их шесть, от небольшого речного пароходика до огромного океанского лайнера — и это отнюдь не мало!) поражает. Всё на своих местах; ощущение, что здесь, на этом корабле можно жить, и весьма припеваючи, не покидает игрока ни на секунду... Так, бывало, начнешь игру женским персонажем, эдакой, знаете, стройной смуглокожей дамочкой в каюте первого класса. Принарядишься в такой милый брючный костюмчик, на голову безумно стильное ретро — шелковый тюрбан. Для капельки пикантной строгости — стильные очки для чтения... Возмешь из ящика стола нож для бумаги и книгу на досуге почитать — оказывается, что Камасутра (книги тут вообще всякие разные, от журнала из жизни звезд до Библии)... И думаешь — ндааа, однако интересная получается...

Но некогда тут думать! Действовать надо! А то убьют к чертовой матери...

То есть, думать-то можете все, что угодно, но игра прежде всего!

Раздобыв оружие, дождавшись начала раунда и получив имя своей жертвы, отправляемся на охоту. Наша цель — убить жертву до конца раунда (они здесь от трех до пяти минут — и в это, казалось бы, небольшое время умещается масса событий) и не дать своему охотнику проделать то же самое с нашим персонажем.

Любителей радикальных мер, желающих устроить тотальный геноцид всему живому на корабле, ждет разочарование — во первых, за немотивированное убийство со счёта снимают солидную сумму денег, уменьшая таким образом шансы на победу нервно-

го субъекта, во вторых, убитый «просто так» тут же воскреснет в каюте, не потеряв ничего из инвентаря и денег (кстати, если жертва прикончит своего охотника — тот воскреснет, но потеряет все оружие, а если охотник убьёт жертву, то — новый персонаж и «ожидайте следующего раунда»). Если и это не остановит маньяка-истребителя всего живого, его просто кикнут под зад с сервера (на моей памяти такого дурачка не находилось).

Так что приходится играть по правилам — тонко и элегантно, с аккуратным выслеживанием жертвы (для этого нам каждые тридцать секунд сообщают последнее местонахождение цели), блефом (так, найдя цель, не нужно глазеть на нее как известное животное на новые ворота, нужно пройти мимо — мол, совершенно вы, дядя, не интересный мне субъект; а когда он отвернется...), умелой сменой костюмов (охотник ищет парня в костюме-сафари и пробковом шлеме — быстро переодеваетесь в шотландский килт и берет, надеваете повязку на глаз... пускай ищет...), тонкой позиционной игрой — ведь совершить убийство нужно там, где нет свидетелей и уж тем более глаз охраны и объективов камер слежения, а то ведь в карцер загремишь токо так... Кстати, а про карцер я еще тоже не рассказывал?

В общем, всё просто. Если достать оружие на глазах охранника, одной из камер наблюдения или просто при двух и более свидетелях (то есть на виду у двух или более других игроков) — загремишь в местную кутузку сразу же. С ходу отправишься в зал суда, где судья высчитает стоимость штрафа, исходя из того, сколько ты с собой носил оружия (чем больше — тем больше штраф), и назначит небольшой (как правило — пару минут) срок заключения в местной тюрьме. Там тоже есть жизнь, то есть, бывало, дрыхнешь на нарах, слышишь сквозь сон шаги и думаешь — не крадется ли это отправившийся вслед за тобой за решетку охотник с острой тюремной заточкой в руках... Правда, охотники, как правило, предпочитают поджидать на выходе из тюрьмы...

Или вот тоже — сижу в тюремной столовой, хряпаю невкусную и не сытную, зато бесплатную (ну, вернее, включена в стоимость штрафа) тюремную пищу. И тут гляжу — за зарешеченным окошком карцера появляется какая-то зловещего вида тетенька в шляпке. И смотрит так на меня так чего-то... Я только подумал — чего это она? А она — раз! — выхватывает револьвер и в меня так БАХ! — стреляет и убегать сразу... Лежит мой персонаж на холодном тюремном полу, а я читаю надпись «Игрок *такой-то* выследил вас и убил» — и смеюсь.

Нет, честное слово, благодаря блестящей стилизации по атмосфере все происходящее напоминает какую-то пародию на классические детективы, где всех убивают, но ничуть не страшно, а скорее смешно! Редко в какой игре ты смеешься над смертью своего персонажа... Так, ладно, о стилизации позже, сейчас надо еще рассказать о еще одной краеугольной для геймплея фишке, а именно — о потребностях персонажа...

* * *

Дело в том, что вашему герою необходимо спать и есть, равно как пить, ходить в туалет, мыться и вообще соблюдать гигиену, читать или еще как развлекаться, а также общаться с людьми... Все эти потребности взаимосвязаны и отображены специальными иконками-кружочками. Вот, к примеру, персонаж много бегает — быстрее устает, быстрее заполняется кружочек, указывающий на желание персонажа поспать. Если он дойдет до красной отметки, ваш герой начнет спать буквально на ходу, идет-идет, и тут раз! — отключился на несколько секунд... Преследовать жертву в таком состоянии бессмысленно и даже опасно... А ведь ваш охотник тоже спит... хм... то есть, он-то как раз не спит и, может быть, даже вот сейчас к вам подкрадывается! А вы — спите! С остальными потребностями еще интересней — вот, например, если не развлекать персонажа, не давать ему/ей читать и не позволять общаться с другими персонажами, то у него в конце концов эта... депрессия, и это... моментально в морэ... Видать, с собой покончит с тоски. Если не кушать — ну, понятно... Если в туалет не ходить — то это... прилюдная дефекация, и показатель гигиены сразу на минимуме... А там всякие бациллы — коклюш, бубонная чума ... и, глядишь, эта... летальный исход...

Да и сражаться всерьез персонаж с неудовлетворенными потребностями не может...

Так что надо его холить, лелеять, в промежутках между кровавыми убийствами кормить в ресторанах (благо они, как правило, в безопасных зонах — просматриваемых камерой, хотя если откуда-то из-за ее границ прилетит пуля...), водить в ватерклозеты, читать ему «Гордость и предубеждение» (всегда хотел ее прочитать), болтать с симпатишными продавщицами в магазинчиках (где, кстати, можно тратить кровно, в



буквальном смысле этого слова, заработанные денежки на всяческие приятные покупки, включая новое оружие)... Ну, поглядывая при этом, не ходит ли где поблизости подозрительный субъект, а то вот, к примеру, моюсь как-то в душе, а тут заходит некий гражданин в шляпе, с кривой улыбочкой и пожарным топором в руках... И дверку еще за собой зачем-то прикрывает...

* * *

Отдельного слова заслуживает убранство кораблей и вообще безумная стильность всего оформления. Лично я перед художниками и левел-дизайнерами Outerlight снимаю шляпу.

Пытаться составить мнение по скриншотам — бесполезно! Этих персонажей и это окружение надо видеть в динамике!

Стилизация под начало прошлого века просто блестящая! Начиная с костюмов героев и заканчивая таким казалось бы анахронизмом как камеры наблюдения — все просто гениально передает атмосферу 20–30-х годов прошлого века... Из репродукторов доносятся милые и наивные мелодийки, в ресторане поют дуэтом (!)... Нет, в таком антураже классический детектив с бесконечными размышлениями о том, кто же зарезал тетушку Присциллу серебряным ножиком во время послеобеденного отдыха, смотрелся бы замечательно! Хотя, как я уже говорил, во многом игра пародирует этот стиль и пародирует просто блестяще!

* * *

Очень даже, я вам скажу.

Лично я точно знаю, что **The Ship** задержится на моем винчестере...

Партия не отнимает много времени, но отменно расслабляет и веселит.

Плюс — ну просто дико стильная штучка...

А что еще нужно?

Bateau

UFO AFTERLIGHT

Разработчик: Altar Games
Издатель: Cenega
Издатель на Украине: 1С
Системные требования:
✓ **минимальные** — процессор 1 ГГц, видеокарта Nvidia 5700 или ATI Radeon 9500, 512 Мб ОЗУ, 5 ГГб на жестком диске;
✓ **рекомендуемые** — процессор 2 ГГц, видеокарта Nvidia 6600 или ATI Radeon 9800, 768 Мб ОЗУ, 5 ГГб на жестком диске

Так получилось, что в седьмом номере МИКа за этот год мне довелось написать «Пантеон». Приходит, понимаете ли, главный редактор и говорит, что народ просит «Пантеон», мол, нравится читателям эта рубрика, а у Ягуара в запасниках, как назло, только превью и ревью, а «Пантеонов» нет.

О чём писать? Думаю, вы понимаете, что когда человеку предлагают написать о какой-нибудь из лучших игр/игровых серий, что называется, ever, первым делом он захочет поведать миру о своей любимой игре. Я не исключение.

В итоге описал я X-com 1 и 2 (они же **UFO**), упомянул третью часть, а также посетовал на отсутствие достойных преемников. И вот, надо же, появился! Причём оттуда, откуда не ждали. Кто бы мог подумать, что после двух невнятных игр студия **Altar Games** умудрится сделать **Afterlight**, который в локализованной версии называется крайне метафорично — **«Прозрение»**. Похоже, что чехи действительно прозрели и поняли, чего именно хотели от них игроки и почему так ругали предыдущие результаты их творчества. С другой стороны, UFO: Afterlight, конечно, очень сильно отличается от своих прародителей и является скорее развитием собственных идей Altar, чем попыткой возрождения великой серии. Поэтому постараюсь поменьше сравнивать UFO: Afterlight с предыдущими играми, хотя совсем без этого не получится.

Главное — запомнить, что эта игра является именно UFO от Altar, а не римейком или «игрой в стиле». Как и в случае с Heroes of Might and Magic IV? её стоило бы назвать иначе. Тогда и вопросов бы никаких не возникало. Это как раз тот случай, когда произведение является вполне самодостаточным и разочарование у публики может появиться не от того, что она ожидала большего. Она ожидала другого.

Выразить своё отношение к UFO: Afterlight более связно не получается, очень уж противоречиво всё выглядит… Ничего, пойдём по порядку, а там, глядишь, и разберёмся, что к чему.

Враги сожгли родную хату…

Вернее, сожгли они всю планету, а человечество было вынуждено переселяться на орбитальную станцию «Лапута» (ах, сколько ассоциаций!) и основывать колонию на Марсе. Конечно, с логикой у пришельцев-ретикулан совсем плохо, равно как и у наших потомков. Первые уничтожили Землю, а затем в порыве гуманизма помогли организовать колонию на Марсе и отстроить там криогенный комплекс на 10 000 человек, а вторые эту помощь приняли. В принципе, Altar сама себя загнала в глухой угол сюжетами предыдущих игр, но упорно продолжает развивать эту вселенную. С другой стороны геймплей предусматривает наличие какого-нибудь глобуса, а раз уж Земле пришёл каюк, то остаётся только Марс с призраком Дуга Куэйда, выглядывающим из каждого кратера. Слава Богу, что при всей бредовости завязки дальнейшее развитие сюжета нареканий не вызывает. Даже порой интересно.

Впрочем, как на мой вкус, смещение акцента на сюжет «в чистом виде» — ход довольно спорный. Ну ладно, хотите рассказывать о происходящем «говорящими головами» — пожалуйста, только зачем так урезать «уфопедию», которая в своё время как раз и была основой для подачи сюжета и создания атмосферы настоящего столкновения с неизведанным? Энциклопедии в UFO: Afterlight, конечно, ведутся, но их формат лично меня не устраивает. Господа, ну хотя бы вскрытые трупики алиенов можно было нарисовать? Я уж не говорю о том, что текста в «результатах исследований» порой катастрофически мало, а то, что там написано, уже давным-давно изучено моими бойцами на практике.

Зато чего не отнять, так это логичности в «распределении» технологий и навыков между расами инопланетян. К тому же радует появление хоть и куцей, но дипломатии, с помощью которой расширяются игровые возможности на глобальном уровне. Без этого «на глобусе» действительно было бы совсем уж скучно. Марсианская база у людей всего одна, 10 000 человек, замороженных в криокамере, прокормить пока нечем, поэтому активных колонистов может быть не более 30 человек (а в начале игры — и того меньше). Соответственно, на всю игру нам положено иметь всего одну основную базу, на которой имеется всего одно летающее транспортное средство, по какой-то причине названное НЛО (как известно, эта аббревиатура расшифровывается как «неопознанный летающий объект», и если с «летающим» вопросов не возникает, то непонятно, почему колонисты не могут опознать свой транспорт). Сбивать вражеские «тарелки» нельзя (да и нету их в UFO: Afterlight), строить новые базы — тоже. Добавьте к этому ограниченное количество доступных кадров — и вся глобальность происходящего превращается в пшик…

Одна радость: после такого «обрезания» студия Altar решила придать каждому из колонистов личные черты, характер и кое-какую биографию. С точки зрения «бывалого» игрока это, конечно, слишком малая плата за то, что теперь ни в коем случае нельзя терять бойцов на задании — их просто некем будет заменить. Но менее хардкорные поклонники UFO могут возразить, что и раньше при потере бойца всегда жали Load, так что нефиг, мол… Если вас интересует моё мнение, то самое важное — это выбор, который был раньше. А в UFO: Afterlight его нет.



Впрочем, биографии марсианских колонистов достаточно интересны, внешность харизматична, а главное, что все они озвучены индивидуально. Мне надолго запомнится боевая бабулька Уте Хайнеманн (ветеранша войны с пришельцами), по поводу и без повода орущая «Чушь собачья!», а также девочка-готичка с пирсингом в разных местах, любимая фраза которой —«Заберите меня отсюда!». Хороший ход, хотя мне больше нравилось давать имена и придумывать истории своих бойцов самостоятельно…

Итак, спустя некоторое время весёлая компания учёных, инженеров и бойцов встречает на Марсе четыре группировки. Первая — это те самые ретикулане, которые выселили нас на Марс, а затем ещё и сами там обосновались. Вторая фракция относится к той же расе, но враждует с ретикуланами, поскольку у них там кой-чего произошло (спойлить не буду). Поэтому заключить союз можно только с одной из этих сторон, ну а другая, соответственно, станет нашим кровным врагом. Особенностью геймплея UFO: Afrterlight можно считать то, что псинавыки недоступны людям, поэтому для использования всех прелестей контроля над вражинами игроку придётся заключать союз с алиенами и брать на задания бойцов их расы. Кстати, из ретикулан получаются отличные «ходячие аптечки», поскольку их технологии позволяют лечить на расстоянии, а человеческие — только контактно. При этом всё более-менее приличное оружие, которое появляется уже после первой трети игры, является двуручным, а головастые гуманоиды всё равно не могут его использовать. Так что удобнее дать им в одну руку «лечилку», во вторую —«пси-штуковину» и поставить за спинами бойцов в качестве поддержки. Впрочем, о тактике поговорим чуть позже.

Третья раса, имеющая претензии на марсианскую жилплощадь — это зверолюди. Несмотря на обилие различных био-штуковин, их технологии ближе всего к человеческим. Гранатомёты, винтовки и дробовики зверолюдей только выглядят необычно, а принцип действия у них вполне традиционный. Зато твари, которые сопровождают боевые группы этих милых господ, заслуживают отдельной похвалы. Особенно «шарик», подпрыгивающий в воздух, чтобы выпустить острые костяные шипы. Поначалу такая тварь будет убивать солдат с первого удара, так что будьте осторожны. А потом, когда человеки нарядятся в новые бронескафандры, «шарики» (в игре они называются «перекати-поле») станут чаще приставать к ретикуланцам, у которых приличной брони до конца игры так и не появится.

Последними по списку идут собственно марсиане, и хотя с остатками их цивилизации игрок встречается ещё на тренировочном задании, сами «зелёные человечки» по сюжету появляются позже всех.

Любимое оружие марсиан — электромагнитное. Сами по себе они довольно хилые бойцы, зато с ними всегда бродят толпы «толстых» роботов, с которыми будет немало хлопот.

Кроме того марсианским колонистам предстоит восстановить связь с людьми на Земле, которые помогут ресурсами и (в совсем уж крайнем случае) пришлют парочку людей. Если терять бойцов на заданиях, это всё равно не поможет, зато инженеры и учёные под конец игры лишними не будут.

Глобальная мелочность

Как уже было сказано ранее, на глобальном экране особое геймплейное разнообразие нам не светит. Весь «глобус» поделен на территории, которые могут быть заняты какой-либо фракцией или не заняты никем, а на них красными маркерами отмечаются доступные задания. Остаётся просто кликать на маркерах, чтобы отправить туда боевую группу и ждать начала боя. После выполнения задания НЛО автоматически возвращается на базу, а игроку нужно отправить на освобождённую территорию научный транспорт (марсоход), чтобы построить радарную станцию. Всё, отныне территория считается нашей, и на ней можно возводить некоторые постройки. В их число входят археологические раскопки ресурсодобывалки, военные базы и терраморфинговые станции. С археологией всё просто — сперва станция какое-то время копается в грунте, а затем на её месте появляется маркер задания. Мол, товарищи выкопали что-то, присылайте группу захвата, чтобы спуститься в древние марсианские катакомбы и забрать артефакт, который затем будут исследовать наши учёные.

Терраморфинговые базы нужны для того, чтобы преобразить планету. Так и хочется вставить фразочку «и на Марсе будут яблони цвести»… Собственно, в этом и состоит наша основная цель — преобразовать экологию, чтобы можно было разморозить остальных людей и по-человечески (каламбурчик) заселить Марс. Только ясно, что имея под контролем небольшую часть поверхности планеты, терраморфингом можно заниматься до посинения, но так ничего и не добиться. Так что от экспансии никуда не денешься.

Кстати, очень атмосферный момент — чем дальше продвигается терраморфинг Марса (этот показатель можно посмотреть в окошке статистики), тем более «зелёной» становится его поверхность. Представьте мой щенячий восторг, когда примерно на 30% я заметил первые речушки и жиденькие участки зелёных насаждений! И чем дальше идёт этот процесс, тем сильнее меняется вид «глобуса».

Да, не стоит забывать и о том, что поверхность Марса — не курорт, и без скафандра там делать нечего. Но мало того, каждая зона поверхности характеризуется своим показателем агрессивности среды (максимум — 15), а в бою повредить скафандр очень просто. В агрессивной среде боец с повреждённым костюмом начинает терять здоровье, а если уровень защиты скафандра изначально меньше, чем необходимо на данном участке, его повреждение является всего лишь делом времени (причём очень короткого). Зато на территориях с хорошим терраморфингом агрессивность среды заметно меньше, чем на остальных. Это ещё одна выгода от экспансии.



С военными базами вроде бы всё просто. Они должны ослаблять или вообще отбивать группы врагов. Но, честно говоря, особой эффективности от военных баз я не наблюдал. А при защите этих сооружений игра менторским тоном сообщает, что база специально подготовлена для обороны, так что занимайте мостки и отстреливайте копошащихся внизу врагов…

Как бы вам сказать… Не всё так просто, поскольку мостки простреливаются снизу ненамного хуже, чем ровная поверхность. Разве что потерявший сознание боец может спокойно «отдыхать» — никто не сможет его добить. Если вы только не «сдадите» мост окончательно.

В общем, военные базы строить по желанию. Если в данный момент нужно производить оружие или что-нибудь ещё, то инженеров лучше оставить на базе (да, уточняю, что терраморфинговые станции, военные базы и добывалки возводятся силами инженеров, бороздящих просторы Марса на своём инженерном транспорте).

Теперь мы добрались до ресурсов. Если помните, то в классическом X-com было по два ресурса — один воспроизводимый, а второй можно было добыть только после захвата летающей тарелки или базы. В UFO: Afrterlight концепция поменялась в корне. Теперь ресурсы нужно добывать посредством специальных станций, возводимых на захваченной территории, и никаких «запасников» у нас в распоряжении нет. То есть, если добыча металла составляет 3 единицы, то вы не сможете производить вещи, требующие 4 единицы металла,

даже если подождёте чуть больше времени. Отмазка простая — мол, база маленькая, складировать добро негде. А затем, когда всё-таки появится возможность обзавестись складами, это увеличит запасы соответствующего добра всего на единицу.

В итоге экспансия становится более осмысленной. В первую очередь приходится захватывать территории, на которых найдены те или иные необходимые ресурсы. Мне, например, постоянно не хватало химикатов, и я постоянно косился на территорию ретикулан-союзников, где этот ресурс был. Впрочем, пацифизм взял верх и я не напал на большеголовых.

Особое внимание нужно уделять воде, которая добывается только на северном полюсе Марса и подаётся на базу по трубопроводу, а также топливу, которое использует наш НЛО. Очень неприятно, если враг нападает на дальнюю территорию, а у «тарелки» не хватает топлива, чтобы долететь до этой точки.

С остальными ресурсами разберётесь самостоятельно, всё зависит от того, какие технологии вы выберете в качестве приоритетных.

Мой дом – моя крепость

Какое же UFO без базы? Ну да, конечно, Aftermath… Забудем его как страшный сон, в UFO: Afterlight всё иначе. Правда, балансировать ресурсы на постройку различных зданий достаточно легко. База всего одна, разновидностей построек не так уж и много, гаражи для транспортов (научного, инженерного и военного НЛО) уже есть и новых не понадобится. Некоторые варианты появляются с возможностью возведения новых лабораторий и сборочных цехов, но я заканчивал игру, имея всего по две таких постройки — инженеров и учёных всё равно не хватает. Единственное, без чего не обойтись, так это без дополнительных медицинских палат. В начале она всего одна и бойцы выздоравливают очень медленно. А это сильно тормозит процесс захвата новых территорий.

Не обойтись и без парочки замечаний к интерфейсу. В мануале сказано, что всё сделано интуитивно понятным, но, братцы, это ложь. Даже огромный опыт игры в предыдущие части серии не поможет разобраться во всех хитросплетениях кнопочек, вкладочек и боксов. Впрочем, даже разобравшись во всём, я часто ловил себя на мысли, что управление страшно неудобное. Особенно под конец игры, когда построек становится больше, штат поселенцев увеличивается, а на безразмерном складе появляются горы различного барахла.

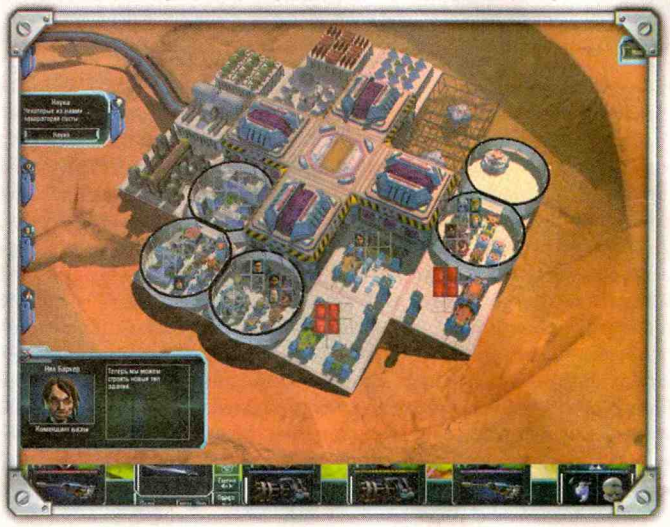
Но ещё больше запутывают контекстные подсказки. Забегая вперёд, скажу, что о реальной пользе тех или иных боевых навыков узнаёшь только после того как проведёшь бой. Винить локализаторов или разработчиков — не знаю… Попробую просто дать несколько советов, авось избежите моих ошибок.

Ученье — свет

Если в привычной системе научных исследований практически ничего не изменилось (всё так же одно исследование открывает доступ к другим, всё так же изучению подлежат захваченные артефакты, трупы и живые вражины), то развитие персонажей подверглось серьёзной переработке. У каждого гуманоида, живущего на марсианской базе, может быть одна или две из трёх возможных специализаций — учёный, инженер, боец. Первые повышают свою квалификацию в университете (по крайней мере так это здание называется в игре), вторые — в политехническом институте, а солдаты осваивают премудрости свого ремесла в военной школе. С каждым новым уровнем человек получает одно очко навыка, которое можно потратить на изучение чего-нибудь полезного. Но система прокачки экспоненциальна (то есть, чем выше уровень, тем больше опыта требуется для достижения следующего), и предел разумного достигается примерно на 25 левеле. Дальше развитие идёт крайне медленно, так что навыки нужно выбирать внимательно — переучиваться никто не даст.

Раз уж зацепили этот вопрос, то начнём с науки. Самой важной является специализация персонала. Например, если в данный момент идёт исследование дробовика зверолюдей, то в лабораторию лучше посадить учёных, изучивших азы технологий этой расы. А остальных отправить в университет, чтобы они поднатаскались в планетологии, поскольку на очереди — исследование нового типа терраморфинговых станций.

С инженерами та же ситуация. Специалисты по оружию пускай собирают автоматы, пока остальные учатся делать скафандры (а новый тип скафандров в это время исследуется в лаборатории).



Всё это приводит к тому, что людей приходится постоянно «тасовать» между научными проектами, производственными линиями, гаражами и курсами повышения квалификации. По-своему увлекательно, но понравится далеко не каждому, поскольку припомнить, кто и что изучал, непросто. Вот и сидишь потом по десять минут, перебирая весь персонал в поисках нужных специалистов. Тут, конечно, радует то, что их немного…

К военным навыкам ещё вернёмся, когда начнём разбираться с боевой системой, а пока скажу, что заниматься воспитанием *Рэмбо-мастера-на-все-руки* не стоит. Специализация и ещё раз специализация…

Уж мы их душили-душили!

Вот уж за что ругали Altar все эти годы, так за издевательство над организацией боёв. Позорище имени Aftermath даже вспоминать не хочется — всего один уровень, здания — картонные коробки, в которые нельзя заходить, вся тактика сводится к подавлению массой… Отсутствие пошагового режима, в принципе, не так уж и страшно. Многие играли в X-com: Apocalypse в реал-тайме — так было удобнее, хотя выбор там присутствовал.

Итак, что мы имеем в UFO: Afterlight?

Движок используется старый, уже латаный-перелатаный. При этом игра не отличается особой безглючностью даже несмотря на то, что локализация от 1С пропатчена до версии 1.4. Примерно после 8–10 часов игры ждите вылета в систему (впрочем, оно и к лучшему — о здоровье нужно думать). Но в целом, претензий к графике особых нет — сами знаете, что она тут не так важна, как геймплей и атмосферность (а тут уже важны не возможности движка, а талант дизайнеров).

В общем, внешне UFO: Afterlight слабо отличается от предшественниц. Карты довольно небольшие, имеют три уровня и простенькие внутренние помещения — это опять-таки меньше, чем было даже в первых X-com`ах. Но на самом деле хватает. Уже есть пространство для манёвра, уже приходится учитывать выгоды и недостатки позиции, уже приходится использовать всё, что есть на локации в тактических целях. Чего не хватает категорически, так это разрушаемости. Все объекты стоят на своих местах даже после прямого попадания из ракетницы…

Впрочем, тактическое разнообразие, пострадавшее от такой недоделки, восстановлено «в другом месте» — а именно в специализациях бойцов, разнице между расами врагов и классах оружия. Последнее у нас может наносить кинетический (пулевой) урон, взрывной, огненный, энергетический, электромагнитный… Пере-

числять все варианты смысла нет. Но я настоятельно рекомендую изучать особенности рас, чтобы эффективно проводить этническую чистку Марса. Особенно показательна в этом отношении раса ретикулан. Их технологии завязаны на использовании пси-энергии, которая может наносить высокий урон даже сквозь стены, а то и вовсе брать ваших солдат под контроль. Но нет худа без добра — боевой робот, которого можно собрать достаточно рано, по понятным причинам абсолютно индифферентно относится к пси-атакам. Поэтому моя группа захвата на заданиях против ретикулан состояла обычно из робота и одного бойца (за большим количеством сложнее уследить). Робот катится впереди и принимает на себя огонь, получая 0% повреждения, а за ним идёт бравый «зольдат» и отстреливает ретикулан, чувствительных к кинетическим атакам, из чего-нибудь земного. Но это не панацея — у врагов могут оказаться ещё и ракетницы с обычным уроном, с помощью которых они без проблем «уложат» робота. Спасает только то, что летят они довольно медленно, а стрелять с упреждением AI не умеет. Впрочем, особой учёности за врагами я не замечал и в других ситуациях. Те же ретикулане никак не могут сообразить, что атаковать робота — это гиблое дело и лучше начать с бойца, идущего за ним. Ну а солдаты зверолюдей, которых я захватывал, чтобы разоружить, после выхода из-под пси-контроля предпочитают стоять на месте и героически погибать с пустыми руками. Это при том, что их оружие никем не тронутое лежит в сторонке, а кроме того, вокруг уже полно трупов сородичей — бери, что душе угодно!

Теперь время сказать пару слов о навыках. Поначалу наши «зольдатен» не умеют практически ничего, даже нормально передвигаться в скафандрах. Для того чтобы они смогли бегать, приседать и ложиться, им придётся потратить некоторое время и очки навыков в военной академии (навыки «атлетика» и «бой в скафандре»). После изобретения тяжёлых скафандров придётся потратиться на изучение второго уровня «боя в скафандре», иначе боец не сможет его



носить вообще. Снайперская винтовка в руках необученного бойца, конечно, точнее автомата, но тренированный снайпер стреляет гораздо лучше. А орудовать тяжёлыми пушками без спецнавыков нельзя вообще.

Вариантов прокачки — масса, но я бы посоветовал держать в запасе 3–4 очка хотя бы до 20-го уровня, пока вы не разберётесь окончательно, что бойцу нужно уметь, а что не нужно. Ясно, что снайперу не стоит качать «тяжёлое оружие», а ракетчику — снайперство. Но навык «точная стрельба» не помешает никому, и уж точно обязательным для каждого является умение использовать новые скафандры.

Также не советую недооценивать возможности ближнего боя. Катана в руках хорошего спеца — это настоящая мясорубка. А вот стрельбу с двух рук лучше проигнорировать — нормальное оружие всё равно двуручное.

Эх, не уложусь в отведённое место… Надо сосредоточиться на главном.

А главное в UFO: Afterlight — это комбинация различных типов вооружения и филигранный микроконтроль за каждым солдатом. На средних этапах игры моим любимым занятием были бои в формате «один против всех». Умело лавируя солдатом между толпами врагов, заставляя их мешать друг другу и используя доступные укрытия, это вполне можно сделать. Потом, правда, появились тяжёлые костюмы, в которых особо не побегаешь, а без них агрессивная среда и случайная пуля могли доконать бойца очень быстро.



Я не успевал поражаться фантазии Altar — на каждую мою тактику вскорости появлялось контрсредство, заставлявшее полностью пересматривать стиль боя. Тяжёлые скафандры, как вы уже поняли, поставили крест на запутывании врагов в трёх соснах, ракеты ретикулан поставили под угрозу жизнь робота, неуязвимого для пси-атак, мощь прокачанных снайперов нивелировалась появлением врагов с высоким уворотом (реально в них можно попасть только подойдя практически в упор). Тогда в ход пошли катаны, но и эта вольница прекратилась очень быстро — с появлением парализующих патронов. Заканчивать игру пришлось с банальной тактикой концентрации огня, только оружие нужно было менять при появлении каждого нового врага.

Поэтому, кстати, и не проявляется «эффект Рэмбо». Никто не мешает прокачивать одного бойца, добивая им раненых врагов (таким образом он получает на порядок больше опыта, чем остальные), но в конце концов настаёт момент, когда навыки этого громилы станут малоэффективными.

И это правильно.

В сухом остатке

Конечно, многие черты **UFO: Afterlight** напоминают «тот самый X-com». Посмотрите хотя бы на огромные «ботинки» солдат — прямая визуальная отсылка к прародителям жанра! Но всё-таки Afterlight — это именно UFO от Altar, и сравнивать его с чем-то кроме Aftermath и Aftershock не стоит. «И опыт, сын ошибок трудных…» — да, это выстраданная игра. Страдали не только разработчики, но и мы, простые геймеры, которые в надежде снова ощутить все прелести борьбы с инопланетными захватчиками дважды получали гуано, аккуратно закатанное на круглые болванки в пластиковых коробочках.

Но теперь можно с уверенностью сказать — свершилось! Да, движок попахивает нафталином, интерфейс путаный, баланс спорный, но… играть интересно. А это — главное.

P.S. Немало вещей осталось «за бортом». То же сборное оружие, система сборки и прокачки роботов, особенности получения опыта мультиклассовыми персонажами… Впрочем, полностью описать UFO: Afterlight в рамках одного обзора всё равно не получится. Как не получилось и в случае с «Пантеоном» по X-com 1 и 2.

Я не намекаю. Но почему-то этот факт показался мне важным.

Morte&Shaman.AD

SPIDER-MAN 3 THE GAME

Разработчик: Vicarious Visions
Издатель: Activision
Жанр: action
Системные требования:
✓ **минимальные** — P 4-2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео;
✓ **рекомендуемые** — Core 2 Duo, 2 Гб ОЗУ, 512 Мб видео

Official Movie Merchandise

Загадочная все-таки вещь эти «сопровождающие игры». Вроде бы даже самые наивные, обжегшись в сотый раз, уразумели, что добра от них ждать не стоит. Как максимум — такое себе развлечение на вечерок-другой, пока впечатления от фильма не выветрились. Как минимум — очередное подтверждение общеизвестного факта: подобный проект выше планки «средненько с натяжкой» не прыгнет. И хорошо, если он до нее вообще дотянется. А редкие исключения, например, Peter Jackson`s King Kong, правило только подтверждают (Риддик в данную категорию не попадает, поэтому его не трогаем). Но когда выходишь из кинотеатра, попутно доедая оставшийся на футболке попкорн и не замечая даже пробку от пива, которая невероятным образом попала на кресло и прилипла к... ягодице, а из себя можешь выдавить только «вау!» и «классно!», то здравый смысл уходит куда-то на задний план.

Примечание, доступное в режиссерской версии статьи, она же Director`s Cut — то, что редактор, скорее всего, вырежет, ибо нафиг надо: на самом деле здравый смысл никуда не уходит. Сначала он просыпается в куче мусора, что в самом дальнем углу черепной коробки и, видя приближающуюся опасность, пытается в панике предупредить хозяина. Правда, в последний момент его ловят «Вау!» и «Классно!», железной хваткой держат за руки, а вовремя поспевшие Вера, Надежда и Оптимизм объясняют политику партии. Короткую «прикладную» дискуссию метким аргументом заканчивает зародыш фанбойства, который выходит из тени, стоит только перед глазами промелькнуть Росомахе, Капитану Америке или Человеку Пауку.

Паук, дубль №3

Так после непродолжительных душевных сомнений **Spider-Man 3: The Game** начинает перебираться на жесткий диск. Кстати, для получения максимального удовольствия рекомендуется взяться за игру сразу после просмотра фильма. На этот раз братья Райми ушли от первоисточника так далеко, что, наверно, даже забыли, как он выглядит, но звезды стали удачно, и картине это нисколечко не повредило. Третья часть — все тот же захватывающий боевик, вот только доля сопливых диалогов увеличилась. К счастью, и юмора стало на порядок больше. Любопытный факт: над третьей экранизацией приключений Спайди работали все три брата.

Что к чему

Сюжет игры в чем-то повторяет, а в чем-то расходится с одноименным фильмом. Но в целом он излагает очередную историю про приключения Питера Паркера, которому придется снова разбираться как с толпой супер-злодеев, так и с не меньшим количеством рядовых нарушителей общественного правопорядка. В основном сталкиваться доведется с людьми (не будем обращать внимания на их внешний вид), которые, так или иначе, засветились в прошлом Спайдермена. Тут встретится и его старый, но уже не совсем добрый друг Гарри Осборн, желающий отомстить за смерть своего отца. Появится и Флинт Марко, виновный в смерти дедушки Питера, который непроизвольно стал участником научного эксперимента, проходящего на секретной базе! Прямо возле огромного мегаполиса! После этого нарушилась его молекулярная структура и парень превратился в Песочного человека.

Проблемы будут приходить не только из прошлого, но и из очень даже настоящего. Так, к примеру, загадочный метеорит, прилетевший из космоса и представляющий из себя черную субстанцию, будет охотиться за Питером, чтобы переманить его на темную сторону геройствования. Да и менее удачливый, но более напористый сотрудник по работе будет метить на заслуженное место Паркера. Ну и, конечно же, не обойдется без Мери Джейн.

В наследство от фильма игре досталась и озвучка в исполнении Тоби Макгваера, Брюса Кембелла и других актеров, кроме разве что Кирстен Данст.

Моя твоя не понимать

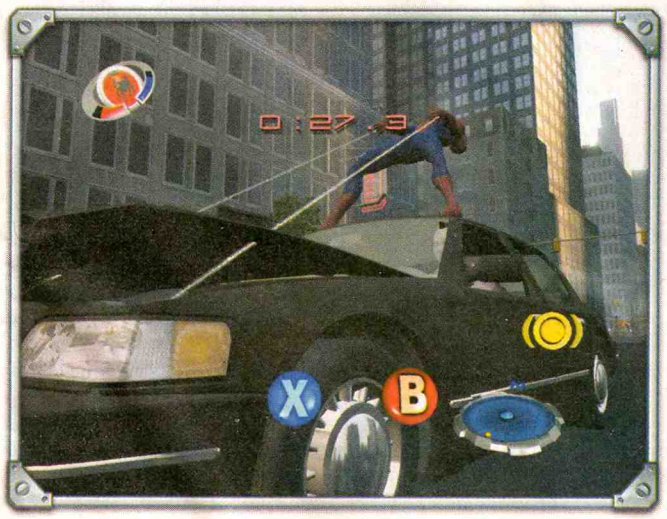
Ну, фильм фильмом, а игра может оказаться и какашкой, завернутой в знакомую обертку. Тем более что за разработку взялись опять все кому не лень, а именно целых три компании. Каждая ваяла проект для определенной платформы. Хорошо, что на ПК перебралась версия с Xbox 360, а то PS2 вариация могла и отпугнуть страшненьким по нынешним меркам внешним видом. Но дабы владельцам only and forever жизнь малиной не казалось, по дороге Человек Паук несколько раз споткнулся и один раз даже загремел носом в асфальт. В результате для сохранения нервных клеток очень пригодятся компьютер помощнее (смотрим на графу «системные требования», рекомендуемые еще и привирают), иммунитет к издержкам портирования и доля везения.



Если с первыми двумя требованиями все понятно, то доля везения убережет вас от принеприятнейшего глюка. Он не то что бы слишком критический, но вряд ли вас порадует



перспектива экстремального прохождения миссий за один заход, не выключая компьютер. Ведь игра наотрез отказывается понимать кириллицу и при каждом сохранении будет появляться зловредная табличка «save unsuccessful», что в переводе означает: «Я не понимать вашый тупой языка. Купите англ. версию виндовс и будэт вам шастье». Чтобы избавить себя от скитания по бесчисленным форумам в поисках решения этой проблемы, нужно всего-навсего сделать следующее — создать папку, например тут: `D:\My_Documents`. Важно, чтобы все было написано латиницей. Затем нужно найти папку «Мои Документы» (на рабочем столе или в «Моём Компьютере») и ткнуть в нее правой клавишей мыши, выбрав из контекстного меню пункт «Свойства». В появившем-



ся окошке найти кнопку «Переместить» и выбрать ранее созданную папку. Если же вам это не поможет, то придется взять у кого-то уже готовые сейвы. Лежат они тут: `My_Documents\Activision\Spider-Man 3`.

Grand Theft Spider

Загонять игроков в узкие рамки линейных миссий разработчики не стали. И правильно сделали, открытый геймплей — наш выбор! Питеру изначально целиком и полностью доступен огромный город, который живет своей жизнью. Прохожие вечно куда-то спешат, в час пик дороги забиты машинами. За углом могут взвизгнуть сирены полицейских, но уже через несколько секунд шум человеческого муравейника вновь заполняет все вокруг. Вечером улицы купаются в лучах заходящего солнца, а утром просыпаются закутанные пеленой густого тумана. Так и напрашивается сравнение с серией GTA. Но при всех своих достоинствах в симуляции жизни наш сегодняшний гость проигрывает тому же «Сан-Андреасу». Да, наблюдая с верхушки небоскреба за всей этой суетой, можно подумать, что в бетонных венах мегаполиса течет кровь, но на самом деле — это муляж, красивая картонная коробка. Хотя даже созданного девелоперами мира достаточно для того, чтобы получить от свободных прогулок приличную порцию удовольствия. А дабы мы не зря портили пейзажи паутиной, во всевозможных закоулках и труднодоступных местах припрятаны разнообразные секреты. Кстати, чтобы оценить город действительно с высоты птичьего полета, на крыше Дейли Бьюгл есть две любопытные трубы ака спайдер экспресс. Если стать между ними, можно почувствовать себя еще и Суперменом.

Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались

Миссии в игре делятся на основные и дополнительные. Первые — это целый узелок разнообразных историй. Среди них есть и уже знакомые по фильму события. И Мери Джейн на паутинках покатаем, и с Сэндменом в песочнице пасочки построим, и Веному объясним, что почем, и даже про эмо Питера Паркера не забыли. Теперь я наконец-то понял,



откуда берутся эмо. На самом деле это не субкультура, это — злобные симбиоты, сбежавшие прямиком от Агента Малдера. А ведь их до сих пор «где-то там» ищут.

В то же время создатели не стали слепо копировать сцены из оригинала, а местами переделали, местами добавили. Получилось прилично.

К тому же *Marvel* предоставила в аренду целую бригаду супер(анти)героев: придется пободаться с огромным Кингпином (знаком игрокам по фильму «Сорвиголова»), помочь Скорпиону, сразиться с Носорогом и многими другими.

А главное, все задания разнообразны, очень увлекательны и совершенно не надоедают. Локации и персонажи быстро сменяют друг друга, не успевая приесться.

Все это счастье растянулось на 42 миссии. Их прохождение откроет целую гору апгрейдов, даст возможность опробовать в действии Черного Спайди, а в самом финале мы даже примерим одежку Нового Гоблина.

Вторичные преимущества Питера

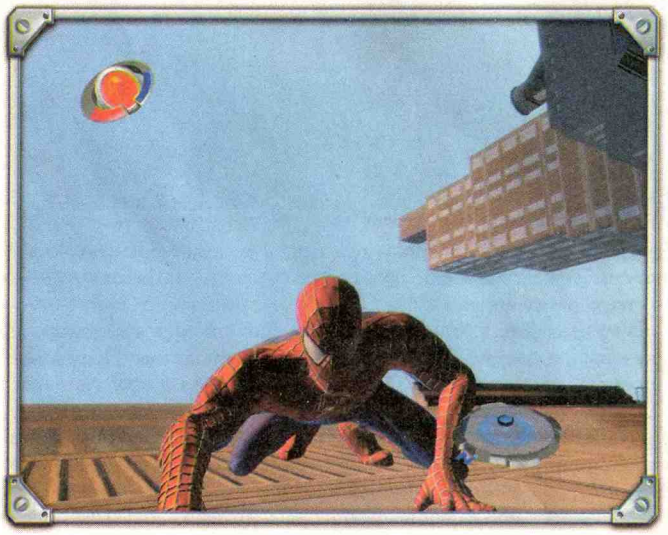
Вернемся назад, к рассмотрению свободного геймплея. Он, как мы уже упоминали ранее, реализован на манер GTA и перенял его структуру. Есть некий город, по которому свободно передвигается протагонист. Есть

мирные жители, якобы живущие своей повседневной жизнью, есть и автотранспорт. Но, несмотря на это, SM3 абсолютно не похож на своего прародителя, так как машину тут не угонишь и пешехода на ней не собьешь. Максимум, на что способен наш протагонист, так это запрыгнуть на крышу одной из них. Главным же средством передвижения в этой



игре является испускаемая Питером паутина и множество небоскребов, за которые она цепляется. Нет высоток — передвигайтесь на своих двоих, поскольку паутину к воздуху не прилепишь.

А вот раздача заданий не в пример вышеупомянутому передвижению как раз очень похожа на «Автомобильного Вора». Т.е. обратившись к глобальной карте, можно выбрать одну из доступных сюжетных миссий или выполнить парочку второстепенных заданий, которые в плане завлекательности нисколько не уступают основным.



Есть и задания, которые начинаются более чем спонтанно. Вот вы видели, что за девайс был постоянно включен в скромной обители Питера Паркера?.. Правильно, это был радиоприемник, настроенный на полицейскую частоту, с помощью которого наш доблестный супергерой мог разбираться с разного рода бедствиями, в том числе и с мелкими преступлениями. В игре от этой идеи тоже не отказались. И в любой момент Питер способен наткнуться на какое-то происшествие, обозначенное желтой точкой на миникарте. Этой точкой может оказаться как обычный автоугонщик, так и необычные мутанты.

В некоторых подобных заданиях приходится поработать и за детективов. Например, можно встретить бедного художника, у которого украли всю его коллекцию картин. При этом вам толком неизвестно местоположение оных. И искать место укрытия бандитов придется при помощи странноватого датчика, действующего по принципу «холодно или жарко».

Мини

В игре часто попадаются мини-игры. Особенно в тех ситуациях, когда Спайди сопровождают не очень приятные обстоятельства и ему приходится по максимуму использовать свой акробатический навык. Игрок в это время должен просто следить за буквами, выскакивающими по центру экрана, и незамедлительно нажимать их на клавиатуре/геймпаде. Таким образом решается множество проблем: разминируются бомбы, останавливается транспорт и спасаются пострадавшие. Если кто-то до конца не понял, о чем идет речь, то вспомните, например, «Лару», а точнее ее последнюю интерпретацию.

Приставочные корни

Управление очень удобное, хотя при игре с клавиатуры некоторые могут ощущать кое-какой дискомфорт. Приставочные корни иногда будут о себе напоминать. И если у вас в распоряжении есть аналоги геймпадов Игровой Платформы или X-ящика, то играть, конечно, лучше с ними. Потому что на все кнопки геймпада налеплены разнообразные действия.



Соответственно и возможностей будет навалом. Протагонист очень умело лазает по стенам (и даже по потолкам), неустанно демонстрирует незаурядные акробатические навыки и просто убивает наповал разнообразием комб и ударов.

Впрочем, родственные узы с консолью Дядюшки Билла имеют и положительные стороны, в данном случае — это графика. Модели персонажей, огромный город, спецэффекты, анимация — все выглядит отлично. Бывают, конечно, и оплошности, но за изящные прыжки и завораживающие небоскребы в лучах заходящего солнца можно простить все. Если бы еще и оптимизировали игру, закатав рукава, цены б технической составляющей не было. А так тормоза посещают даже мощные компьютеры.

Spiderman, spiderman, what the spider does he can

Редкая сопровождающая игра, которая чуть ли не перепрыгнула своего киношного родителя: возможно, лучшая в своей нише, и просто увлекательный и зрелищный action. Именно таким должен быть героический блокбастер. Браво, Спайди!

НЕЖИВИЙ Владіслав

Книгогейм

НЕ-ліричне intro

Члени НСПУ можуть відразу листати далі, на трьох сторінках знизу вони не знайдуть для себе нічого цікавого. Так само можуть вчинити ті, хто не любить читати. На цей раз ми побалакаємо про друковане слово, яке згідно приказки «не вырубишь и топором».

А ми, ті хто лишились, не будемо балакати про зле. Не будемо про неграмотних авторів, що демонструють своє невігластво на друкованих аркушах. Чи про жадібних капіталістів, що не спиняться ні перед якими святинями, в тому числі і геймерськими, аби влізти до кишень довірливих пролетарів. І взагалі — краще перейдемо відразу до теми.

Фільми за іграми є? Ігри за книгами є? Книги за фільмами є? Відповідь ствердна. То чому не може трапитись книга, що написана за мотивами комп`ютерної гри? Тим більше, якщо популярна гра дасть можливість поскладати до наплічника іще не один пакунок приємно шурхотячих папірців. І гордо назвати це новелізацією.

Не DOOM`ай

Першістком на пострадянському книжковому ринку був великий і могутній Doom, який видано у далекому від нас 1997 році. Тоді на книжкові ринки потрапили дві книги: **«По колено в крови»** та **«Ад на Земле»** від американських авторів (до слова, середньостатистичних фантастів) **Дефіда аб Хью** і **Бреда Лінавівера**. Саме їх автор мав можливість колись прочитати.

Оцінити художні якості цих текстів дуже важко. Простіше сказати, що вони їх не мають :). Якщо бути прискіпливим літератором, членом НСПУ, то книги можна сміливо відправляти до розтопки. Чи знайти альтернативне застосування :). Але в людей, що витратили певний час на проходження першого та другого Doom`а вони займуть своє місце на книжковій полиці.

Сюжет книг простий і лінійний, як і саме першоджерело. Капрал Флінт Таггарт летить на Фобос (супутник Марса, на ньому відбуваються події першої гри, якщо хто не в курсі :)). Там проблеми — корпорація UAC відкрила знайдений портал, і всілякі демони відразу прибігли в гості. Головний герой був ув`язнений за непокору старшому по званню, і коли нарешті вибирається, то з жахом бачить, що всі його товариші по зброї вже мертві. Ну майже всі — невдовзі до нього приєднується подруга :).

В другій частині вони повертаються на Землю, щоб побачити демонів та розпочати відважну боротьбу із ними, за явної переваги останніх. На Землі війну з монстрами очолює спільнота мормонів, які мають потужні запаси зброї та укріплення, в той час як інші армії та уряди планети давно капітулювали.

Єдиною, але головною чеснотою для фанатів перших двох частин гри є дуже точний опис багатьох сцен гри, вогнепальної та холодної зброї, ворогів та режиму берсеркера. І хоча те, що в Doom сприймалось органічно без жодної аргументації, тут часто пояснюється дуже криво (наприклад, той самий берсеркер = введений адреналін, мормони, що очолюють боротьбу за звільнення Землі і т.д.). При читанні складається враження, що ти в цей момент у шкірі десантника на ходу відстрілюєш скажених монстрів, які натовпами біжать з усіх сторін. Так само, як і в екранізації, лише це виправдовує існування книги.



На заході було видано чотири книги цього циклу, які, на жаль чи на щастя, до нас не дістались. В нас же перші дві публікували в 1997 році — видавництво **«Эксмо»**, а також в 2005, перед виходом фільму, але зараз їх навряд чи можна знайти у вільній продажі.

Diablo

Якщо Doom був популярний в першій половині дев`яностих, то за десять років головами багатьох заволоділа інша гра. Це не менш великий та ще більш жахливий **Diablo I** та **II**. Тож зустрічайте: **Річард Кнаак** — **«Кровавое наследие»**, **«Королевство тени»**, **Мел Одом** — **«Черная дорога»**. Видавець — **«Азбука-классика»**, 2006 рік, і в продажі вони є.

«Кровавое наследие» розповідає про чорного археолога, що витягнув на світ божий лати кривавого полководця. Артефакт виявився не простий (хмм, вочевидь, попередній власник зібрав колекцію :)), а зачарований, і з ним Норрек Віражан почав завойовувати світ. В «Королевство тени» подібний шукач пригод в компанії мага залазить в закинуте місто Урех, посеред джунглів, теж із банальною задачею поживитись чимось цінним і не скласти там голову. «Черная дорога» є ще одним текстом про бій бобра із козлом. Демон Кабраксіс засновує власну церкву і збирає віруючих з метою захоплення світу, а моряк Деррік Ленг має його спинити...

Всі книги серії наповнені ігровими реаліями (локації, персонажі, потвори). Це позитив для фанатів, але для людини, що не грала в Diablo, ці книги не мають жодної цінності. Знову ж таки, на заході під маркою Дьябли вийшло більше книг, але до нас дістались не всі, хоча видавці працюють в цьому напрямку :).

WarCraft

Студія Blizzard відома не тільки вищезгаданою грою. Не менш, а можливо і більш популярний **WarCraft** теж знайшов своє паперове втілення. Це серія від тієї ж таки **«Азбука-классика»** (дивна назва для видавців такої літератури, правда?). До того ж і той самий автор роману — **Річард Кнаак**. Зветься витвір **«Месть орков»**. В ньому розповідається про двох персонажів: мага Роніна та ельфійку Верісу, що виконують квест, звільнюючи королеву драконів із лігвища орків. Коротше кажучи, все за канонами «Малого типового набора для создания гениальных призведений в стиле ФЕНТЕЗИ від Олексія Свірідова. Наступна книга серії — **Джефф Грабб** — **«Последний Страж»**, де можна

прочитати історію Кхадгара, учня ексцентричного мага Медівха, який містить в собі дві іпостасі, добру та злу, що борються між собою. А історію молодого орка Треля, що був вихований людьми, але повернувся до свого клану та зайняв місце лідера (всі дружно згадують першу кампанію в оригінальному WarCraft III) можна прочитати в романі **«Повелитель кланов»** від **Крісті Голдена**.

Мої знайомі дуже позитивно відгукувались про «Месть орков» та «Последний Страж», що, на жаль, до мене не дісталися :(. Великим бонусом цих книг є те, що вони були написані нещодавно, і дуже органічно вплітаються в сюжетну лінію третього Варкрафта, розповідаючи історії, які далі розвивались у грі. Всіх їх було опубліковано минулого року, і при бажанні книги досі можна придбати.

StarCraft

Було видано книгу і по іншій стратегії від Blizzard — всім відомому **StarCraft**. **«Крестовый поход Либерти»** описує життя журналіста Майка Ліберті, що в один момент потрапив у саме пекло війни між зергами, протосами та конфедерацією. Автор уже засвітився у інших



книгах від Blizzard — **Джефф Грабб**. Amazon.com каже, що в цій серії видань значно більше, і сподіваюсь, «Азбука-классика» перекладатиме їх і далі, не спинившись на одній книзі, тим більше що видана вона була на початку цього року.

Warhammer 40 000

І нарешті, безумовний лідер на пострадянському просторі — серія **Warhammer 40 000**, яка поки що найбільш повно репрезентована в Україні та Росії. На сьогодні це сімнадцять перекладених російською та виданих книг! При тому публікують їх з минулого року, і ви ще маєте шанс зібрати їх всі.

Пояснення такої популярності «Молота війни» дуже просте: велетенський ігровий всесвіт, створений ще за часи «настільного буття» гри, його довга історія, нарешті, сила-силенна персонажів із своєю долею — все це просто не могло не перекинутись на папір. І забігаючи наперед, скажу: багато з книг серії вдало написані і цікаві.

Серія містить декілька циклів, що розповідають про різних героїв. Перш за все мій улюблений — **«Инквизитор»** від **Дена Абнетта**. Це три романи: **«Ордо Ксенос»**, **«Ордо Маллеус»** та **«Ордо Еретикус»**. Вони розповідають про життєвий і творчий шлях Грегорі Ейзенхорна, інквізитора, який «не щадя живота своєго» бореться із любими проявами єресі в імперії, застосовуючи при цьому як дозволені, так і не дуже прийоми. Грегорі часто влазить у халепи, адже інквізиторів не люблять навіть представники інших імперських орденів, що вже казати про людей, які піддалися згубному впливу Хаосу. Але будучи швидше лицарем плаща і кинджала, він знаходить сили протистояти чисельно переважаючим ворогам, як не своєю силою, то радше хитрістю. Однозначно, сильна особа! Роман **«Рейвенор»** також розповідає про інквізитора Гідеона, який, щоправда, має менший фронт робіт — бореться із наркоторгівцями.

Наступний, не менш цікавий автор — **Уїльям Кінг**, із циклом **«Космический Волк»** про скаженого імперського космодесантника Рагнара Сірого. Космодесантники — один із лицарських орденів імперіуму, основною перевагою яких є надзвичайна сила та здоров`я. За книгою, це просто звірі у людській подобі, як в прямому так і переносному значенні (наприклад, вони мають набір генів вовка, армований скелет і надміцну печінку, очевидно для зловживань спиртним :)). Отож, послідовно в романах **«Космический Волк»**, **«Коготь Рагнара»**, **«Волчий Клинок»** та **«Серый охотник»** розповідається історія дикуна Рагнара, що стає десантником, проходить вишкіл і відправляється на пошуки давнього артефакту — талісмана Лікоса, що був розколотий на три шматки і розкиданий по всесвіту. Він мусить врятувати цілу планету імперії від страшної епідемії. Погодьтесь, задача не з легких, тим більше що в фіналі все перегорнеться з точністю до навпаки. В наступних книгах герой буде брати участь в подавлені повстань та битві з військами Хаоса.

Всі ці книги дещо прямолінійні, але автор вміє закрутити інтригу і влаштувати несподівану розв`язку. У всякому випадку це одні з найкращих книг серії — як на мене, звісно.

І третій автор — **Грем Макнілл**, що написав цикл про воїнів ордену Ультрамара. Це романи **«Черное солнце»**, **«Несущий ночь»**, **«Воины Ультрамара»**. Пізніше цикл було об`єднано в одній книзі **«Орден Ультрамаринов»**. Головний герой цього циклу — космодесантник, що нехай і з благих міркувань, одначе ж порушив свій військовий і моральний статут — кодекс Астартес, та був відісланий у такий собі штрафний батальйон. При службі в ньому герой має протистати різним почварам, найстрашнішими з яких виявляться тираніди, такі собі хмари комах, що перелітають між планетами, виїдаючи там все живе. «Воины Ультрамара» за сюжетом явно перегукується із дилогією Ніка Перумова «Империя превыше всего» і вочевидь є одним із найслабших в серії.

Варто згадати **«Лживые боги»** того ж автора, що продовжує **«Возвышение Хоруса»**



Дена Абнетта про хрестовий похід імперіуму проти хаосу, складаючи з ним цикл **«Ересь Хоруса»**. Також Грэм Макнилл є автором книги **«Посол Империи»**, що не входить до цих двох циклів.

І не забувайте, видання серії ще триває!

Автор висловлює щиру подяку спільноті ортодоксальних дварфів історичного факультету КНУ, які колись забезпечили книгами цього циклу, і по суті наштовхнули на ідею статті.

GSC

[Наносить удар у відповідь]

Кияни із вищевказаної компанії теж виявилися непростими хлопцями. Вони вирішили не винаходити велосипеда, а повторити західну бізнесову схему. І в результаті разом із релізом гри ми маємо книгу **«Тени Чернобыля»**, видану в **«Эксмо»** у цьому році. Це збірник повістей авторів, об`єднаних, як ви здогадалися, пост`ядерною тематикою. Деякі з розповідей підписані власними іменами, інші автори сховалися під хитромудрими ніками. Власне, весь збірник є результатом літературного конкурсу від GSC, який пройшов уже доволі давно. Навздогін цій серії вийшов роман **Василія Орєхова «Зона поражения»**, який розповідає про сталкера Хемуля, що влаштовує

сафарі в зоні. Ці свіжі романи вже видано, і до виходу планується іще декілька. Також трохи більше року тому ходила новина, що в Німеччині було видано роман, дія якого теж відбувається в зоні, але на російській він так і е побачив світ.

А якщо ще згадати роман А. і Б. Стругацьких «Пикник на обочине», що, звісно, напряму не має ніякого відношення до гри (з-за сумнозвісних авторських прав, яких таки потрібно дотримуватись), але — :)...

Іншим тайтлом, на який ставить Григорян і компанія, є **Heroes of Annihilated Empires** — стратегія, що вийшла минулого року, та ще до релізу отримала паперове втілення. Поки що видано чотири книги — **«Некромагия»**, **«Битва деревьев»**, **«Магия в крови»** та **«Книга дракона»** (обидві — «Эксмо, 2006»). Автор — київський письменник **Ілля Новак**. За його словами, всього заплановано п`ять книжок, які будуть видаватися паралельно із розробкою продовжень гри. Фабула роману не така вже й складна: ворожнеча між цехами різної магії, що конфліктують між собою після смерті володаря. Проте світ дуже яскраво прописаний, оригінальний. Такі собі магічний steampunk, де магія та механіка тісно між собою переплелися. Фокус у тому, що Новак не просто перевів на книжкові рейки готовий ігровий продукт, але й був запрошений у якості сценариста, хоча і на пізніх етапах розробки, і саме він є автором концепції всесвіту, персонажів — саме описової частини. Це інший рівень «симбіозу» авторів книг та розробників, і сподіваюсь, кращий. Сам Новак, як на мене, доволі непоганий автор, явно нестандартний. Адже погодьтесь, фентезі не є жанром, де можна просто так написати щось нове.

[шматок] від AD&D

Якщо Doom`ом можна розпалити камін, а на Warhammer 40 000 готувати їжу, то творчість цього автора розігріє домну в сталеливарному цеху. Зізнатись, навіть я не зумів оцінити масштабів **Роберта Сальваторе**. Ozon.ru каже, що він є автором 87(!) книг. Секрет плодючості автора дуже простий (ні, не загально популярні таблетки із аптеки :)): багато з його книг написано за мотивами не менш популярної за Warhammer рольової настільної гри AD&D. Я вагався, чи включати його цикли до огляду, але прочитані книги автора (дякую особисто *Жлобному Гному*) відігнали таку дурну думку. Тож згадаємо його літературні витвори загалом.

Автор відзначився циклом **«Темный ельф»**, що розповідає про життєвий шлях дроу Дзірта до Урдена. Він був неправильним дроу :), не хотів грабувати та вбивати своїх наземних родичів, йому не подобалась кривавість і брутальність підземних одноплемінників та поклоніння явно недобрій богині. Чи може, йому не подобався матріархат, заведений у дроу :)? Результатом є те, що він утік на поверхню, де на нього очікували не менші пригоди, ніж вдома. У більшості випадків вони були пов`язані із патологічною нелюбов`ю наземних жителів до темношкірих :) дроу та закінчувались погано для здоров`я всіх расистів із поверхні.

Яке відношення ці книги мають до ігор? Щонайпряміше. Дія Icewind Dale, Baldur`s Gate та Neverwinter Night`s відбувається в змальованих на папері світах, хоча ці романи написані на зламі восьмидесятих-дев`яностих. Це і підземні міста дроу, і долина льодяного вітру, і інші локації, що ми відвідували у іграх. І цілком реально зустріти в грі книжкових героїв, того самого Дзірта, наприклад.

Літературні якості цього циклу, які і інших опусів автора, близькі до якостей новелізації Дума. Книги, на жаль, цікаві лише любителям AD&D, або особам, що дуже вже цікавляться всесвітом Забутих Королівств. Єдиною перепоною на шляху стає те, що новелізацією AD&D займались, і не менш успішно, інші автори. Щоправда, їх опуси не настільки проникли до комп`ютерних ігор.



Ніби-то узагальнення

По-перше, книги такого плану в абсолютній більшості розраховані на ярих фанатів гри. Вони мають свою невелику, але постійну нішу покупців. Судячи із даних про видавців, у нас цю нішу міцно зайняли «Азбука-классика» та «Эксмо» із своїм Warhammer 40 000. По-друге, у більшості випадків їхня якість викликає потужні асоціації із складанням на коліні, або, що найгірше — із копіпастом. Існують, звісно, приємні винятки, коли автор старався, але вони одиничні і викликають страшний ажіотаж серед фанатів. Загалом, на заході є невелика група письменників, що тільки й займаються перенесенням ігор на рейки літератури. Зверніть увагу на прізвища — чи не зачасто вони повторюються? По-третє, Росія, а тим більш Україна — ринок віддалений і малоприбутковий. Це вам скаже будь-яка людина з НСПУ. До нас книги їдуть довго, їдуть одиницями. А вітчизняні? Поки що вони представлені двома голосними тайтлами, і будемо сподіватись, що цей стан зміниться.

Lirичне outro [Замість P.S.]

Загалом, таких книг значно більше. Наприклад, є романи за сюжетом **Silent Hill**, нещодавно видані в Японії, з давніших — **Planescape: Torment**, що офіційно російською не виданий, але є в інтернеті, та багато інших, вмістити які сюди просто неможливо. Ігрова та навколоігрова тематика є дуже широким простором. Якщо не бути занадто вимогливим, то завжди можна щось почитати, як задля вияснення реалій ігрового всесвіту, так і просто для розслаблення начинки черепної коробки.

Ви в курсі, що відомий багатьом **Сергій Лукьяненко** писав першу книгу — **«Лабиринт отображений»** під враженнями від Doom`a, а **«Фальшивые зеркала»** — після проходження Unreal`a? В них як елемент сюжету описується ціла група MMORG, від фентезійних до футуристичних, якими й мандрують герої. І напевно можна сказати, що автор випередив свій час, описавши те, що ми бачимо зараз. До речі, Лукьяненко також написав статтю про шкоду ігор і про те, скільки часу він на них убив :).

Чи роман 1999 року **«Санитары подземелий»**, від ст/оу **Гобліна**. Він був написаний під враженням від проходження сингла в Quake II та дуже нагадує новелізацію Doom`a, але адаптований під вітчизняні реалії. Так, у притаманній автору формі (тобто бравурна армійська лексика із недитячою дозою неполіткоректності та цинізму) розповідається про партизанську війну десантників у глибоких тилах строгів. А гра, що вийшла півроку тому, створена вже за мотивами цього роману. Така от рекурсія :).

Для особливих ретроградів можна згадати і **«Принц госплана»** від **Віктора Пелевіна**. Хоча мені тяжко уявити геймерів, які ще пам`ятають ігри початку дев`яностих.

А ще на сайтах, як фанатських, так і офіційних, майже завжди є розділи із творчістю прихильників. Це не тільки малюнки, а й інколи вельми розлогі розповіді чи навіть повісті. Правда, ентузіаст, який намагається в цьому гамузі знайти дійсно талановито написаний текст, подібний до шукача чорної кішки в неосвітленій кімнаті :(. Ніхто не гарантує, що таке там взагалі є.

Читайте, і не тільки з монітора. І буде вам +1 Wisdom.

P.S. НСПУ — Національна Спілка Письменників України, якщо хто не здогадався.

Записки Автоответчика

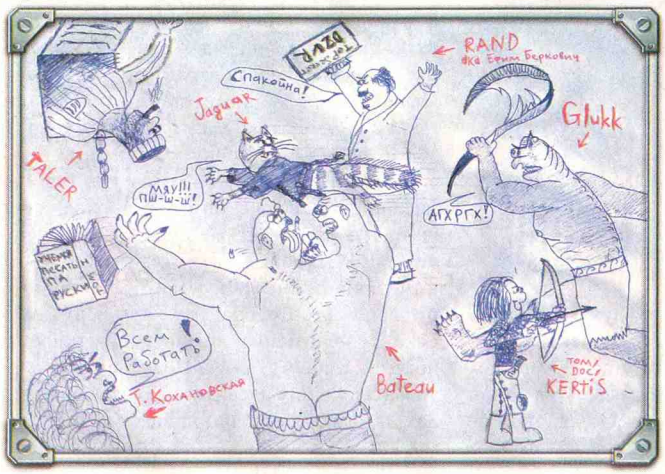
Кирилл ТАЛЕР, Мохнорыл ТАЛЕР kertis@mycomp.com.ua

МАМА, ПОЧЕМУ Я НЕ НЕГР?

Нет, не анонс StarCraft II, и совсем даже не новые скриншоты Fallout III, а именно этот вопрос, что в заглавии, будоражит сейчас белокожих жителей планеты, оказавшихся на раскалённой сковородке.

Честно говоря, я даже и не припомню, когда номер от new generation штатников МИКа делался через такое «не могу»: жара буквально убивает на корню и всё то доброе, мудрое, светлое, что появляется в статьях, и всё то глупое, злое и непостоянное, что помогает нам писать о мудром, добром, вечном. Остаётся только состояние амёбы, точнее, стремление к оному — ничего не делать, лежать где-нибудь в тенёчке, изредка протягивая руку к соку, минеральной воде или же пиву.

«Гребёт сильно, но косить надо!» — как сказывал Пятачок в одном известном анекдоте. А потому объявляю первый афроамериканский Автоответчик открытым. Не называть же его ниггерским — политкорректность! А потому как Африка большая, сегодня он займёт собой не три полосы, как заведено, а целых четыре. Почему — поймёте позже.



Кстати, некоторым неграм сейчас тоже весело — в ЮАР выпал снег толщиной два сантиметра. Офигевшие от такого безобразия, чернокожие наши братья быстренько сориентировались, и уже через полчаса радостно визжа играли в снежки... Всё-таки общего между нами, разноцветными, гораздо больше, нежели различий.

* * *

Всё, не отвлекаюсь более, потому как на мой костёр спешит гонец из Габона (столица: Либервилль), камрад **xatrix.** Чёрный, как смоль, грозный, как буйвол, в руке копьище — видно, на совет вождей пришёл. Слово говорить будет.

Привет, Талер!

Приветушки!

Вот недавно к вам в штат пришел Лар. Это, канешна, хорошо, автор он не плохой, но ведь, как по мне, то есть кандидатуры лучше, что ли. Например, Morte & Shaman AD. Это один из немногих авторов, статьи которого, я читаю с большим удовольствием, даже если игра или жанр мне не нравится. Он — уникальный человек, с отличным чувством юмора и с оригинальным подходом к каждой статье.

Здрастье, приехали! Может быть, нам ещё голосовалку устраивать по поводу «Кого брать в МИК штатником?». Если устроим, то я за Савика Шустера буду голосовать — журналист он высококлассный, а про игры мы ему быстренько расскажем, что к чему...

Да только не пойдёт он. Во-первых, не с нашими зарплатами и гонорарами. Во-вторых, он сейчас вполне доволен своим местом на телевидении. В-третьих, вырос он уже из компьютерных игр, он политикой занимается, искусством, футболом — всем, в общем. Но только на самом высоком уровне.

Понимаешь, к чему я клоню? Чтобы человек начал у нас работать, должно совпасть несколько факторов:

а) **Желание посвятить свою жизнь игровой индустрии**. Есть ли оно у Morte&Shaman? Пока что они пишут статьи, так сказать, «в охотку», после учёбы, работы и т.д. Если не хочется — можно не писать. А когда рецензирование игр, сбор новостей и прочее становится твоей основной профессией — романтика куда-то исчезает, и на смену ей приходят тяжёлые будни: хочешь или не хочешь, но игру сейчас НУЖНО проходить, а потом про неё НУЖНО написать, как бы ты себя ни чувствовал. И постепенно «игровая жизнь» из приносящего удовольствие увлечения становится обязательным пунктом твоей жизнедеятельности. А отсюда уже очень близко до отвращения к играм. А людей, способных выдержать многомесячный или же многолетний марафон бега по Геймландии и при том не сбить себе дыхание и не стереть ножки и талант в кровь, не так уж и много.

б) **Прибыльность и карьера.** Денег, работая в МИКе, не заработаешь. Это аксиома, теорема, де-юре и де-факто в одном лице. Не являясь частью большого издательского дома, не имея инвесторов, которые будут указывать нам ЧТО и КАК писать, а взамен давать большие суммы, мы остаёмся свободными, но и дорого платим за свою самостоятельность. Точнее, не дорого платим, а мало получаем. А деньги нужны — и это факт. Не уверен, что тот же Morte польстится на нашу зарплату и гонорары, выдаваемые с перебоями.

Карьера. Карьеру в МИКе сделать нельзя. Максимум — можно стать «дедом» и влиять на политику журнала. Но не дальше. Дальше — уходить из журнала. А зачем нам редактор «на три месяца».

Да, проработав некоторое время в МИКе, засветившись в игровой и журналистской среде, можно получить выгодные приработки и халтурки (тем, в основном и живём), совмещая приятное (МИК) с полезным (деньги от халтурок). Но для этого нужно стать действительно хорошим журналистом, а это — несколько лет.

в) **Больные на всю голову.** Я не знаю, многие ли люди готовы оставаться по ночам и писать дополнительную статью, потому что форс-мажор, многие ли люди готовы сидеть безвылазно по выходным? С учётом предыдущих факторов. Для того, чтобы работать в МИКе, нужно быть немножко больным на голову. Или, скорее, очень серьёзно.

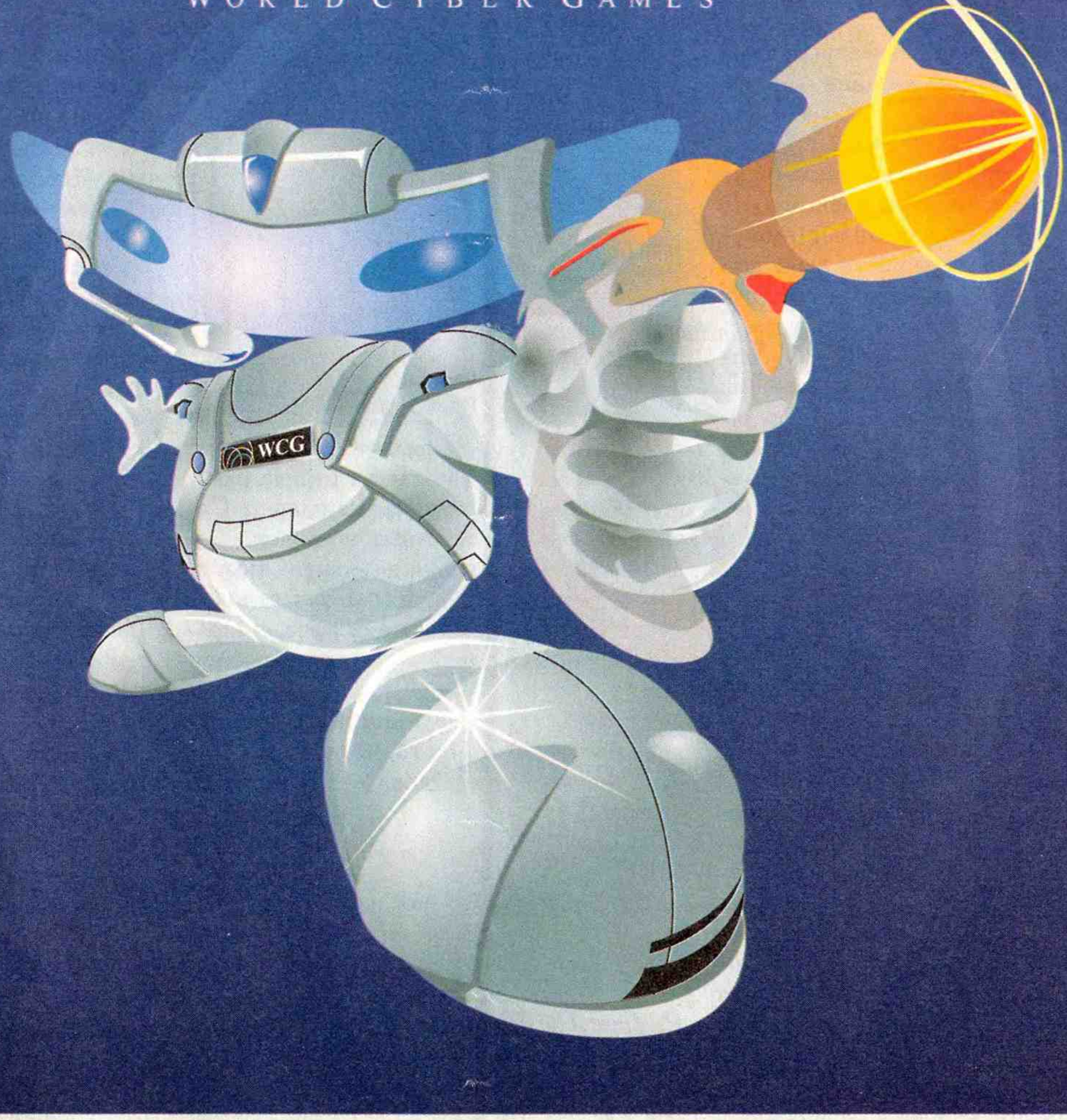
г) **Фактор доверия.** Обычно дело со вступлением кадетов в штат обстояло так. Однажды в МИК приходил человек, человеку нравилась обстановка редакции. Он оставался в редакции по ночам, писал статьи, иногда помогал штатникам при создании номера, показывал свою полезность. За ним наблюдали, и в какой-то момент возник вопрос: *«А может, он действительно "наша кровь"?»*. После чего человек принимался. А потом ещё полгода ходил «под пристальным вниманием».

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

Я ни в коем случае не хочу обидеть Morte&Shaman, и практически уверен, что они соответствуют многим пунктам. Я всего лишь рассказал о том, что нельзя ткнуть пальцем в першого-лепшего автора и сказать: «Всё! Берём!» Приём сотрудника в штат — процесс медленный, кропотливый, и, прямо скажем, болезненный. Потому что этому человеку предстоит быть лицом бренда со сложившимся коммьюнити. Брэнда, которому доверяют тысячи, и которого знают все украинские разработчики, и многие российские.

Так что, если решите кого-то еще брать к себе в семью, то только его! Ибо он того стоит.

Не его, а их. Morte&Shaman — ДВА человека. Причём разных.

И последнее — то, что «Морте с Шаманом пишут лучше Лара» именно тот случай, когда нужно писать ИМХО :). А то фанаты обоих авторов передерутся после твоего письма :))).

Ах да, это только меня раздражает слово «геймер»? Зачем, если есть просто «игрок». «Геймер» хорошо смотрится на страницах журнала, а вот в реале как-то не очень звучит =). ИМХО!!!

Всё просто, термин **«игрок»** чаще всего обозначает завсегдатая казино или игровых автоматов типа «однорукий бандит». Поэтому, лучше, конечно, использовать два термина, так сказать, для общего образования — но для любителя видеоигр правильнее всё-таки будет термин **«геймер»**.

[Тут идет текст о том, что я читаю вас с 7(65) номера, был два раза на Игрограде и т. д.]

[Послушал, сказал огромное спасибо, сказал, что мы, конечно, хорошие, но скоро будем ващще… Ты понял, короче]

До встречи и удачи!

И тебе!

З. Ы. Ответь хотя бы лично на это письмо, ели оно не попадет на страницы МИКа. xatrix

Попало. Отвечать не буду, уже ответил. Радуйся, Габон. Займите, xatrix, своё место на совете вождей.

* * *

А теперь — внимание! — музыкальная пауза. Точнее, поэтическая. Как я и обещал, после долгого раздумья мы начинаем глумление над стихами наших читателей. Обидчивых попрошу а) удалиться; б) не писать.

Камлать у костра выходит шаман всея Занзибара, первый боец своего племени по совместительству, **Rokill**. Кстати, именно после его стиха Lar посоветовал дать конкурсу второе, неофициальное название **«И рука не подвела…»**. А я думаю, сделаемка его первым, заодно и официальным. Тем более, такое название!.. Ведущий рубрики — Мохнорыл Талер.

Бойся, небо! Бойся, гром!
Появился в мире он.
Вышел Сталкер из двора,
И сказал: «Вот это — да!»

Как правило, выходят **со двора,** а *из двора* вообще ничего не делается! А рифмы «гром-он», «двора-да» могут испугать даже представителей современной украинской попсы… Хотя, их, пожалуй, не испугаешь ничем.

Вот собака здесь слепая,
А вдали, виднелся пост,

(Собака слепая — здесь (и сейчас), а пост *виднелся*. То есть, в прошедшем времени. А сейчас уже не виднеется. То есть, осталась только слепая собака. И мёртвые с косами… Унылый пейзаж, однако.)

И собака, как чудная,
Побежала через мост.

(О, появился мост! — а раньше был только пост. Что тут сказать, — Зона, аномалии…)

Там солдат, большой не спит,
С автоматом и молчит.

(Офигительная картина открывается внимательному читателю, особенно, если всматриваться в запятые. Во-первых, на мосту, через который бежит слепая чудная собака, имеется солдат. Ещё на мосту присутствует *большой*, который не спит. Возможно, *большой* — это кличка. Также возможно, что *большой*, который не спит, это некий жизненно важный орган солдата. Тогда всё становится на свои места. Зато солдат с автоматом не спит. И *большой* с автоматом не спит. Потому что солдатский целибат. Зато они с ним молчат. Да, сублимация…

Правильнее было бы так: ***Молчалив, стоит солдат. Поднимает автомат…***)

Он стреляет прямо в лобик,
Но живой наш верный Бобик.

(Лобик, как трогательно… Вспоминаются детские стихи: «Котик-коток, серенький лобок…» Зато рифма есть, это похвально!)

Он бежит к солдату браво,

(Так и хочется изменить знаки препинания в стихе. И тогда получится: «Он бежит к солдату. Браво!». Бис! Сталкер кидает цветы на сцену, и слепой, чудной, но всё же наш Бобик валится наземь, не забыв поклониться. Занавес.)

А солдат, как от отравы
Всё летит назад к посту.

(От отравы не летают… Или это должна быть очень хорошая, афганская отрава. От неё даже в космос можно… Или в президенты. Кстати, а почему солдат *всё летит*? Он что, раньше уже летал? Или ему так много отравы насыпали? И где забыли *большого*? Правильнее было бы: **А солдат, *презревши славу, отступил назад, к посту***)

И зачем? Я не пойму.

(Да всё тут понятно! Бобику в лобик, а ему хоть бы хны! Пора разминать крылья и улетать к посту…)

Всё равно ведь наш герой
Был он точно с головой,

(Это солдат-то — герой? Попавший в лобик чудной слепой собаке Бобику и не убивший её — герой?! Извини-и-ите!… И почему *был*?! Головы уже нет? В полёте потерял, наверное… Или просто весна, любовь, мост, пост… И отрава хорошая)

И ружьё он взял тогда,
И рука не подвела.

(No comments!)

И собака, и боец!
Вот такой у нас конец.

(Во-первых, конец у нас НЕ ТАКОЙ, во вторых, при чём тут Сталкер? В третьих, что, все остались живы?!… Слава Богу. Только *большого* жалко, его забыли на мосту…)

* * *

Проразмявшись на камлающем шамане, переходим к очередному вестнику из африканской страны. Только с ним, извините, буду беседовать я, а не Мохнорыл. Сами понимаете, почему…

Бежит по пыльной дороге посол Свазиленда (столица: Мбабане) в Лесото (столица: Масеру) с почти что цоевским ником **БеЗдельник**. А что? Цой, он и Африке — Цой!

Привета Талер!!!

Дарова!

Пишет тебе БеЗдельник.

Никогда не писал, хотя давно хотел это сделать. Но, если честно, желания вливаться в массу людей, и писать, что хорошо и плохо, не было. Если было б плохо, просто тихо перестал бы Вас читать, без лишнего шума.

Мудро, разумно ;).

Решение написать пришло после прочтения автоответчика за 22.01. Почему так поздно пишу? Просто вот уже 7 месяцев борюсь с одной проблемой. Раньше как, купил журнал каждую неделю и прочитал за 2 вечера. А теперь купил журнал два раза в месяц и дочитываешь предыдущие. Вот так по журналам я опаздываю на 8-10 выпусков.

В транспорте, конечно, врачи-офтальмологи читать не советуют, мол, глаза портятся, но скажу я тебе, если есть сидячее место или удобное стоячее — именно в нём, в транспорте, ты можешь

покрыть отставание. Всё равно, кроме как читать или глазеть в окно, там делать нечего.

Наверное, причина в совместной жизни с девушкой.

О-о-о-о! Это, скажу тебе, причина ещё много чего... И медленное чтение МИКа по сравнению с этим «много чем» — так, пустяки!

Из этого и получилось, что в мае принял Ваше поздравления с Новым Годом, на 3 месяца позже начал горевать о уходе сами понимаете кого :). Хотя, если честно, не сильно убивался, не знаю, как так получилось, но не были Кертис и Глюк для меня всем в этом журнале. Для меня более ценен Алексей Тур ака lepreсon, вот ему огромное спасибо. Спасибо за статьи, за подход к их написанию, за креативность, юмор.

Как-то даже стихами захотелось ответить...

Стиль и юмор Lepreсon`а
Для читателей — икона!
Но если каждый — Lepreсon,
Где на всех набрать икон?!

Вот о твоем уходе жалел бы.

Тут уже без стихов... Спасибо, что ценишь ;).

А теперь собственно к основной причине. Хочу отписать Мориарти из Автоответчика за 22.01.

Эк ты поздновато... Ну да ладно, учитывая все вышеописанные проблемы... Давай, жги!

И его рассуждениях о штампах, модности. Вот посмотри, Серёга, ты пишешь о себе, что хоть ты и из села, но учишься, разбираешься в компах, играешь на гитаре. Но не появлялась мысль, что ты, не стандарт этой социальной группы ,а редкое исключение. Люди должны отличаться между собой. Всегда будет заметна разница между небольшим городом и областным центром, всегда. Да такие как ты будут, это хорошо (О. Скрыпка тоже из села, а ведь какой человек)

У большим сожалением, но вынужден согласиться. А как расти людям в маленьких городках, скажите, если там на весь пгт или село один кинотеатр, являющийся по совместительству клубом. Один выход — алкоголь и наркотики... А судя по тому, что наше государство совсем не спешит заниматься маленькими городами, ждать просветления в небесах ещё ой как долго! (Хочу внести некоторую ясность. Цельная, неповрежденная культура села, не разрушенная коллективизацией и не разлагаемая близостью больших городов, — здоровое и конструктивное явление. Проблема в другом — в любом социуме встречаются люди, стремящиеся выйти за его рамки, изменить свою жизнь. Для таких людей традиционный уклад сельской жизни не подходит, а вот тут-то и начинаются проблемы нашего села, о которых пишет Талер. Но, по моим наблюдениям, это проблема не специфически сельская, скорее, специфически русская — именно русская социальная жизнь всегда отличалась «столицецентризмом» (помните: «В Москву, в Москву» из чеховских «Трех сестёр». — *Прим. главреда.*). В европейских странах ничего подобного нет — взять хотя бы Великобританию, в которой уже в 18 веке в шотландской деревеньке, считай, в глуши, мог жить и писать почитаемый всей страной Роберт Бернс. И таких примеров в английской литературе не счесть. А сколько духовно богатых, самодостаточных, творческих людей встретили мы в наших украинских Карпатах! Так что не все так плохо, движемся на запад, и все будет ОК)

А по поводу модности и шаблона. Это не люди подстраиваются под все, это мир такой. Это не штамп слушать Корни, это момент такой в жизни.

Скорее, мода такая :).

Это не «модно говорить на русском языке», это мы не можем поднять нашу самооценку, и гордиться своим. Так что шаблонность, это скорее стандарт нашей жизни, и мы не в силах это изменить. Вот посуди сам, если в селе кто-то посадит новые сорт картошки, очень хороший, урожайный и не требовательный. Года через два большинство будут сажать его — штамп, модность :). Нет просто естественная выгода. Быть «как все» проще, вот мы так и живем, и удивляемся оригинальным личностям.

Ну, про картошку ты зря. Не всем людям быть изобретателями, некоторые ещё и потребителями быть должны. Но это в том, что касается технических дисциплин. Если я не могу изобрести сорт пшеницы, лучший, чем ЭТЭ или мобильный телефон, лучший, чем «Ы», то пользуюсь плодами цивилизации. А вот в гуманитарных отраслях... Там чаще всего не требуется многоступенчатого производства. Один человек может написать гениальную картину в непохожем на другие стили. Один человек может сочинить песню, раскрывающую новые стилевые и жанровые горизонты. И уж конечно, человек должен как-то минимально контролировать развитие собственной личности. В этом каждый человек обязан быть изобретателем, первооткрывателем и пионером. И если тебе парят плохой сорт пшеницы, но реклама этого сорта на каждом углу, и все соседи тебе говорят — таки да, вчера по телеку посмотрел, там говорят, что лучшая... Нельзя слепо верить той самой моде, которая навязывается людьми, делающими на ней деньги. Нужно искать, долго, кропотливо (а, может, легко и изящно) — ЛУЧШЕЕ.

Да, Талер, печатать не прошу. Но хотелось бы, чтоб Lepreсon`у благодарность выписал. Заслужил он её, давно заслужил.

И благодарность выпишем, и гонорары ;).

P.S. Сразу извиняюсь за орфографию и пунктуацию, не мое это. Вот физика, геометрия, химия проще, а это тяжело.

А у меня наоборот... Всё-таки, мы очень разные, хотя и одного цвета кожи... (хитрющий смайл).

* * *

Ну что, прервёмся на конкурс **«И рука не подвела»**? Ныне камлает перед костром молодой, но талантливый шаман **Артем Кононенко**. Однажды, съев старого шамана, он долго страдал от переедания, и теперь работает исключительно с малыми формами. Ведущий рубрики — Мохнорыл Талер.

Сказала гному маленькая фея:
— Вы знаете, а я летать умею!..
На что ответил старый гном:
— И поделом...

To dwarf the little fairy said:
— And I can fly! You know, my friend!
The old man quietly replied:
— It serves you right...

Молчит Мохнорыл. Потому что придраться не к чему... Правда, английский перевод на точность я не рискну пробовать — слабО... Но само четверостишие — отлично! И даже с моралью. Скрытой... Как говорят профессора — зачёт! Как говорят *проффесора* — ну... ничё!

Продолжаем наш африканский марафон. Кто-то направляется к нам, очень маленький и жутко серьёзный... Никак бушмен?! А как до нас добежал?! Никак? Течением занесло, Глинтвейном... Тут мне подсказывают, что всё-таки Гольфстримом... Не-е-е! Это нормальных людей заносит в к нам Гольфстримом, а читателей МИКа... Ладно, шутки в сторону — бушмен так бушмен. Причём испанский бушмен, потому как **Влад Кастильо**.

Реакция на статью про ИГДА. (1 мая)

Ага, слушаю.

Есть предложение. Я конечно понимаю что внедрять в институты специальности игровых дел мастеров — это круто. Но думаю это будет долго и дорого. Я не про взятки говорю :).

Как вам сайт с материалами (проги, обучалки, уроки) о специальности...типа.

Здорово. Действительно, очень здорово. Видимо, придётся встретиться с Максимом Новиковым (президент IGDA Ukraine) и переговорить с ним по поводу возможного проекта.

Курс 3д аниматора
Курс Программиста
и так далее...

Я понимаю, это трудно но намного реальней внедрения этого же в институты.

И ещё одно, что там говорили о копилке? Я конечно штуку баксов не дам (жадный я :)), но знаешь как бывает? С миру по нитке.

Подозреваю, что одиночные вклады не особо помогут... Но чем чёрт не шутит! Расчётный счёт я узнаю, и, может быть, твоё имя появится на титульной странице IGDA, как одного из главных спонсоров ;).

Если говорить о статье с разработчиками. То мне показалось, что они переливают из пустого в порожнее. Или мне кажется?

Сложно сказать... То есть, можно сказать «фигню городят», но **«Безумное чаепитие»** (если ты именно этот материал МИК №9 имеешь в виду) многим читателям понравилось. И не зря. Другое дело, что, подозреваю, ни один отечественный разработчик на данный момент не может вывалить $500 000 на развитие тех же факультетов игровых специальностей, на широкомасштабные акции по привлечению специалистов и т.д. Девелоперы заняты и перегружены основным делом — созданием игр, дай ГейМыр, чтобы хотя бы с этим справлялись. Поэтому разработчики или просто говорят о том, как всё сложно и запутано, или потихоньку делают некоторые добрые дела — открывают у себя в компаниях курсы подготовки, помогают тому же IGDA в меру собственных сил и т.д.

Чтобы произошло серьёзное продвижение в сфере развития игрового бизнеса на уровне обучения молодых специалистов нужен или а) серьёзный бизнесмен с очень большими деньгами, который увидит в данном процессе и выгоду для себя, или б) большая игровая компания, настолько уверенная в себе и с таким чётким бизнес-планом, что может позволить себе распланировать производственный процесс на десять лет вперёд. Заодно и зарезервировать места для будущих молодых сотрудников. И под это начать широкомасштабную программу обучения. Тоже выгода. Без выгоды никак — меценатов в наш век, боюсь, не осталось. Либо в) поддержка государства, но это, как говорится, ненаучная фантастика, а она даже не на втором, а на третьем этаже...

Кстати, товарищи камрады, а если бы появился обучающий сайт, посвящённый разработчикам, **статьи, посвящённые каким отраслям гейм-девелопинга вы хотели бы видеть?** Высказывайтесь, пишите. И МИКу, и IGDA Ukraine, и всей отечественной игровой промышленности ваше мнение нужно и даже необходимо.

* * *

Самое последнее письмо, как всегда оставляю без комментариев, ибо посланец-дипломат **Святослав (EX Undertaker)** из ЮАР (Столица: Претория) слишком обширен и серьёзен, чтобы ему поддакивать или спорить. Письмо цельное, вот пусть таковым и остаётся.

Напоследок хочу выразить благодарность **Сергійку aka Mopiapri** за карикатуру в номер.

Привет, Талер! Пишет тебе Святослав (EX Undertaker) из г. Кривого Рога. Желание написать назрело давно еще со времен Kertisa но как-то все не решался.

Первое что хочется написать МИК самый живой, нестандартный, душевный, откровенный (по части общения авторов с читателями) журнал. Аналога которому я не встречал! Хотелось бы разделить письмо на две части:

1. Впечатление от МИКа №9 275 от 1.05.07 в особенности от статей Надежды Николаевой «Безумное чаепитие за круглым столом» и Кирилл Талер & Jaguar «IGDA — 2007: Новый эпизод!..»

2. Субъективное мнение относительно часто обсуждаемых тем в Автоответчике.

(при желании перечисление и 2. пункт можно не печатать)

1. Я думаю, у любого любителя компьютерных игр, у которых игровой стаж больше 4 лет возникало желание создать Игру своей мечты. Тем более что нынешняя ситуация в Игровом бизнесе во многих проектах неутешительная что в мире, что у нас. Например, выпуск сырых проектов (когда-то я покупал пиратские диски и не жаловался на глюки, сейчас даже лицензированная Gothic 3 поражает своей сыростью недоработанностью), или коммерциализация разработки игр и выпуск распиаренного некачественного проекта. Я не спорю, в игровом бизнесе крутятся большие капиталы чем даже 5-лет назад. При этом сложность разработки также возросла. В статье Надежды Николаевой «Безумное чаепитие за круглым столом» подымается вопрос о нехватке специалистов в игровой индустрии желательно еще и с опытом. Вопрос, откуда появится специалисту, если профильным специальностям не обучают? Конечно, обнадеживает заявление Максима Новикова о том что IGDA ведут работу в направлении открытия профильных специальностей или факультативов, но это будет не скоро особенно учитывая нехватку специалистов которые могли бы этому обучить, а также общий уровень образования вообще. И если в столице и областных центрах он высокий, то в провинциальных городах, это мое личное мнение, уровень образования ужасен особенно в компьютерных специальностях. Все кого я знаю в Кривом Роге разбирающихся в программировании учились сами, попутно забивая на программу ВУЗа. При этом должности которые требуются в нашем городе являются: программист в 1-С Бухгалтерии, сисадмины и программисты баз данных. Один мой знакомый уехал в Днепропетровск, только там смог найти себе работу по своему интересу. Сама мысль того, что на играх можно зарабатывать деньги в Кривом Роге не возникает у 99.9% населения.

По поводу управленцев в игровой индустрии. В Кривом Роге для большинства населения слово менеджер ассоциируется с продавцом-консультантом, секретарем или администратором. Практически всем бизнесом управляют неквалифицированные кадры, про игровой бизнес я вообще молчу, а также я молчу о понимании классификации игр как искусства.

Хочется выразить благодарность всему коллектива МИКа, а также Надежде Николаевой за то что вы приоткрываете дверь в мир создания игр посредством своим статей.

2. По поводу ухода Kertisa & Gluka — они конечно великие и любимые авторы, но слишком уж была заметно их усталость от этого вида деятельности. Поэтому не стоило расстраиваться по поводу их ухода, тем более пришла очень сильная замена в 2-ух лицах Bateau и еще одного лица Lara при всем при этом твой уровень Талер стал заоблачным, хотя ты теперь не такой злобный как раньше.

По поводу нового формата — он более разносторонний, появились статьи на около игровую тематику и это хорошо.

По поводу хентая — мне он нравится, хотя отношение к женщинам и сами женщины там немного не соответствуют действительности. В настоящей жизни жестокость по отношению к женщинам встречается довольно часто как в физическом так в моральном плане далеко не все так просто как кажется подросткам поэтому я согласен с Panteroy.

По поводу Homoform — отличный нестандартный мирок (надеюсь, ПОКА «мирок»).

По поводу украинского языка — очень приятно что он становится более распространенным, но лично я думаю и разговариваю в большинстве случаев на русском.

Спасибо за внимание если дошел до этих строк! Пока.

P.S. Даже если МИК когда-нибудь ждет забвения, вы можете стать журналом для разработчиков компьютерных игр (если их с помощью IGDA станет так много). ;)

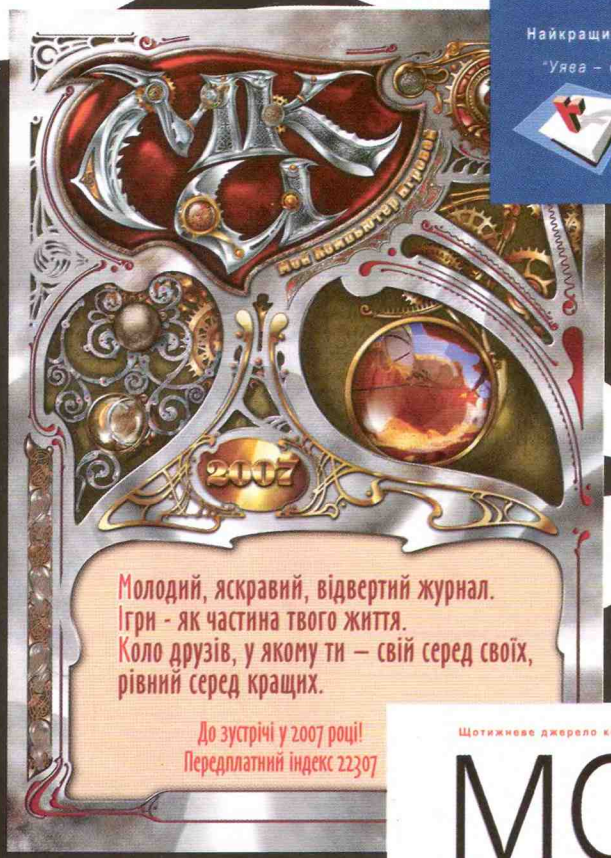
P.S. Прошу прошения за столь сумбурное письмо, но хотелось сказать все сразу и в однин момент.

Передплатна кампанія
на друге півріччя 2007 року – у розпалі!

Видавничий дім
"Мій комп'ютер"
нагадує:

передплата – це
реальна економія ваших коштів та гарантія доставки
журналів до дому
чи офісу!







6 місяців:

МК (25 номерів) - 70 грн. 20 коп*

МИК (12 номерів) - 43 грн.92 коп.*

РФ (6 номерів) - 33 грн.54 коп.*

*- без урахування вартості прийому передплати

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