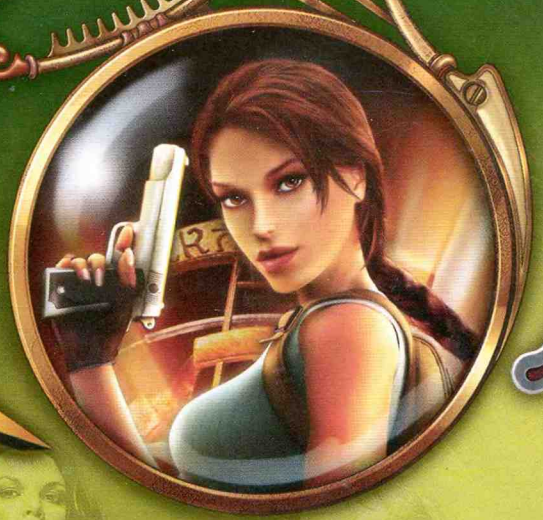
Мой Компьютер
Игровой
МК
12 278
18 2007
Июнь



стр.24
LARA CROFT TOMB RAIDER
ANNIVERSARY

стр.21 UFO
ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА

стр.44
CDPROJEKT RED

стр.18 PENUMBRA
OVERTURE

ISSN 1819-8716

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

НОВА СЕРІЯ
F&D
www.fd-audio.com

ПУЛЬТ

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДИА

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

ЗАВТРА ВОЙНА

ФАКТОР К

© 2006 ЗАТ «1С». Всі права захищені.
Гру розроблено компанією CrioLand
Сценарій гри Олександр Зоріч

1С:Мультимедіа, Фірма "1С", Кріо Ленд

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
Алексей ТУР aka leprecon
BlackSite: Area 51 стр. 12
marrkel
Devil May Cry 4 стр. 13
The Maks
Dragon Age стр. 14-15
The Maks
Ragnesis Online стр. 16-17
Fres
Penumbra: Overture стр. 18-20
Lar
UFO: Последняя надежда стр. 21-23
Morte&Shaman.AD
Tomb Raider Anniversary стр. 24-27
Вирджин КЕМПЕР
«Боец СОБР» стр. 28-29
Поликарп БРУСНИЧНЫЙ feat Lar
War Front: Turning Point стр. 30-32
Алексей ТУР aka leprecon
«Дайвер: В поисках Атлантиды» стр. 33-35
Thorneyed и Фли, маленькая добрая феечка
The Shield стр. 36-38
Shrike
«Грани Реальности» стр. 40-41
Олексій ГОДЗЕНКО aka Green Cat
«Великие битвы: Высадка в Нормандии» стр. 42
Кирилл ТАЛЕР
CDPROJEKT стр. 44-46
Кирилл ТАЛЕР, Мохнорыл ТАЛЕР
Записки Автоответчика стр. 47-50

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№12 (278), 18.06.2007
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
Директор по рекламе: Валентина Маркевич-Кравченко

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

Путь

Ведь земля остаётся всё той же землёй,
Станут звёзды, сгорев, на рассвете золой, —
Только дыма останется запах.
Неизменно составы идут на восток,
И верблюда качает горячий песок,
И вращается небо на запад.
(© А. Городницкий, «Дорога»)

Время дорог! Одно из самых любимых времён года. Наконец-то. Одни по пыльному Югу, другие — по комариному Северу, третьи — на крылатых машинах в Заграницы, туда, где море танцует румбу, а созвездия непохожи на наши. Некоторые остаются в своих городах, посёлках и сёлах. Это тоже часть Дороги. Зимой-осенью-весной что-то важное и нужное обязательно удерживает в городе, получается, выбора нет — нужно оставаться на приколе (*оставаться на приколе* — морской термин; стать на долгое время в гавани или на рейде, крайне болезненно для свободолюбивых кораблей). А летом у тебя есть выбор: или отправляться в путь, или оставаться. Причин для того, чтобы остаться, всегда может найтись предостаточно: нехватка денег (не все же колесят по стране автостопом, с двумя гривнями в кармане), затянувшаяся сессия, поступление, сверхсрочная работа, проблемы в семье.... Но теперь есть выбор, и если ты выбираешь остаться — это твоя Дорога. Просто она не так явно видна тем, кого поезда и самолёты мчат на курортно-туристические просторы.

Дорога.

В своё время Дмитрий Лысенко aka Kertis, пройдя суровую школу, институт и университет скаутинга, добрёл, наконец, до МИКа. И через 3 года, полностью освоившись на новом месте, начал потихоньку собирать простых, обычных читателей МИКа на выезды за город, затем подошло время более «взрослых» походов, ограничивающихся не только «пива попить» и на «гитаре покричать»: водные походы, спелеологические экспедиции, пешеходки по горному Крыму. Так родилось, пожалуй, самое крепкое и дружное коммьюнити среди всех (!) игровых журналов Славяностана, да и многим неигровым СМИ «Мой игровой компьютер» даст хорошую фору в этом вопросе.

Дорога.

Жил-был себе Davert.

Выходец из, так сказать, МИК-комьюнити. По внешности и не скажешь, что программированием занимается. Мы-то программистов какими привыкли видеть? Непропорционально худой (ужасающе толстый), грязный, заикающийся от непривычки говорить (программисты говорят цифрами — аксиома! — буквами они молчат или просят пива). А Davert — смуглый, сложён практически как Аполлон в молодости (полную анатомию провести не удалось, скальпель Кертиса утащил Мохнорыл), плавает далеко, ест невероятно много, улыбчивый и всё такое. Мечта любой адекватной девушки, не так ли? Буквально неделю назад команда Davert`а (в ней, кстати, и Savil присутствовал) получила третье место на всеукраинском конкурсе бизнес-проектов от Google. Бизнес-проект онлайн-игры. Вот так... Дорога. Крутой подъём, и локальная вершина. Зато после неё открываются виды на такие вершины, такой сложности и крутизны!.. Зато уже открываются, уже можно идти дальше. Поздравляем с Удачной Дорогой.

Дорога.

Jaguar aka Вирджин Кемпер, aka Алексей Сургучёв пришёл в МИК около шестнадцати лет от роду, будучи скромным и стеснительным пацанёнком. Качество его тогдашних текстов было равно «Полный ноль + поржать над ошибками». Прошло четыре года Дороги. Я не буду утомлять вас различными происшествиями, что имели место на протяжении этих лет. И кто он сейчас — Jaguar? По сути, ключевая фигура в МИКе. Секретарь, вытаскивающий на своих плечах контрольный пакет публикаций от внештатных авторов, уверенный в себе человек, умеющий с лёгкостью общаться и с генеральным директором крупнейшей игровой компании, и с пацаном из местной виноградарской дворовой шпаны. А прибавить к этому качество текстов?

Дорога.

Старый наш друг (для меня — с 1991 года, для Кертиса — на несколько лет раньше), Ярослав Пушкарёв, в прошлом сотрудник ИД «МК», ехал по Днепровской набережной на скутере со своей девушкой. Не справился с управлением...

Бывают и такие дороги. Те, которые внезапно обрываются.

Светлая память вам, Ярик и Тома...

Дорога.

Я, в 1999 году, принявший несколько исключительно важных жизненных решений (мне 21 год), вместе с девушкой поднимаюсь по «серпантину» из Ялты, в которой мы устроили себе выходной, обратно — в горы, в туристический лагерь. Я смотрю на безупречно сверкающее море, на разморённый от жары и безрассудного дневного веселья южный городок, от которого мы отдаляемся, и над которым возносимся на стареньком троллейбусе. Я смотрю на это единственное море, на почти что идеальную гладь определённого месяца и дня. Смотрю, пока не чувствую почти физическую боль в сердце.

«Знаешь, у меня сейчас такое стойкое чувство, что я вижу это море в последний раз», — говорю вдруг.

«Не говори глупостей! — девушка сильно раздражается и немножко пугается. — Понятно? Не говори...»

«Но я это точно знаю. Сейчас...»

«Хватит!»

Нет, я не умер, и даже не ослеп. На следующий год, в 2000-м, я опять поехал на море, но оно было совсем другим. Неприлично другим.

Я поехал на море в 2001-м, и ничего не изменилось.

В следующий раз я увидел море в 2005 году, и вскоре — в 2006-м. Яркое, радостное море, исцеляющее раны, возвращающее к жизни, дарующее небольшие шторма, действующие покруче энергетического напитка Burn и ласкающийся штиль. Замечательное море, которое полезно вспоминать весь последующий холодно-слякотный сезон.

Но оно было другим. **Того самого** моря я более не встречал. Может быть, мы с ним разминулись, и я приехал на день позже, может быть, уехал на неделю раньше. А, может, я был пророчески прав и **того моря**, которое случайно забежало в гости на маленькую Землю, когда наш старенький троллейбус поднимался по «серпантину» над Ялтой, уже не будет никогда.

И всё равно. Что-то глупое, детское и угрюмо-стальное подсказывает мне, что мы однажды встретимся — я и море тысяча девятьсот девяносто девятого года. И, дабы не исчезла надежда встретить его, я пойду дальше по этой Дороге.

Давайте так. Когда придёт время путешествия, и вы сядете в механизм, который умчит куда-то далеко, в неведомое летнее будущее, купите заранее питьевой воды. Неважно какой: сока, пива, минералки, чаю и т.д. И когда поезд/самолёт/пароход/автомобиль/оленья упряжка тронется, поднимите жидкость и скажите тост всему миру: «За дорогу!». Каждый за свою: туристическую, бытовую, карьерную, сердечную — они суть части большой, единственной Дороги.

За Дорогу! И удачной Дороги!

Игровые новости

Суперновость

Кармак, Fallout III и StarCraft II отдыхают!

31 мая, после двух лет тяжелейшей работы, творческих прорывов, инновационных решений и просто невероятного везения, киевская компания *Aero-*

Hills разработала, а «*Новый Диск*» выпустил в свет ААА-проект **«Алиса: Английский в Стране Чудес»**.

Незнающий, да посмеётся. Знающий, да поймёт.

Новость помельче

А пока «*Алиса: Английский в Стране Чудес*» победно шествует по планете, перепуганный Тод Холленшид из *Id Software* быстренько озвучивает неофициальную информацию, которая уже пару месяцев вертится в узком и ограниченном кругу гейм-девелоперов и сообщает, в частности, что, мол, да, на данный момент ведётся разработка совершенно нового проекта, а проект этот озарён неугасимым светочем таланта Джона Кармака, точнее, его очередной новейшей технологии. И никаких брендовых продолжений! Всё с чистого листа. Более того, перепуганный Тод Холленшид уверил всех страждущих информации, что игроки, увидев данный проект, испытают гораздо больший шок, чем тот, который был ими испытан во время первого погружения в мрачные пучины DOOM III.

Но когда речь зашла о деталях, Тод Холлешинд проявил неожиданную твёрдость и сказал: «Всему своё время!» Вот что с людьми делает выход дебютного проекта от компании AeroHills.

Апокалиптическая новость

Заметьте, не постапокалиптическая! Сначала неподготовленного геймера всей Земли-матушки поверг в шоколове состояние выход проекта «Алиса: Английский в Стране Чудес», после чего *Blizzard* оперативненько добил оного выходом большущего ролика из *Fallout 3*, а чуть-чуть припоздавшая *Bethesda* окончательно поглумилась над безжизненными тушками игроков, впавших в сладостную кому, вывесив в свободное скачивание свои ролики, посвящённый разработке *StarCraft II*.

Начнём с последних, **StarCraft II**. Два качественнейших ролика. Первый — артворки, сменяющиеся живыми воплощениями, и даже кусочки геймплея. Красиво, захватывающе. Второй ролик — мини-сюжет с потрясающей детализацией а-ля «терране возвращаются». Но баланс, увы, ни в роликах, ни в тизерах не показывается. Ждём более масштабной информационной атаки.

Fallout 3. Тизер, началом своим копирующий предыдущие части — то же заброшенное помещение, тот же старомодный мотивчик... А потом не просто тревожный звонок — ХОР КОЛОКОЛОВ!!! Поясняю: «камера» отдаляется от вагона, открывая разрушенный город, после чего в кадре появляется бравый воин и пафосный голос сообщает: «War never changes!»

Вспомните, насколько страшным, и одновременно пропитанным гуманизмом был вступительный ролик Fallout 2, как разработчики показывали нам, что война — это смерть, что ядерный гриб — это ужас и разрушения. Убедительно показывали, на уровне высокопрофессионального кино.

Тизер же Fallout 3 являет собой красивую картинку-завлекалово для подростков «Война — это круто, война — это жесть, давайте устроим войнушки в третий раз!!!» (и, как следствие, продадим третью часть большими тиражами). А это уже, извините, не «Фоллаут»... Пока что, данный визуальный ряд — только первая ласточка, будет ещё, и, возможно, не стоит лепить из мухи слона... А, может, всё-таки, не стоило трогать легенду, а, Bethesda? Ладно, молчу, жду *новых информаций*.

Shift — это не только кнопочка!..

Но и большое количество времени, которое мы проведём за компьютером, в очередной раз спасая или уничтожая Землю. Болгарские девелоперы нам в этом помогут, уже помогают. Отметившись некогда почти популярной *Knights of Honor*, *Black Sea Studios*, наши южные почти соседи (если не считать Румынию), на этот раз решили пощекотать нервы игрока дивной смесью dark fantasy и киберпанка под названием **World Shift**.

Суть в следующем. Колонизация Солнечной системы начата. Человечество (в отличие от множества других постапокалипсисов) пышет здоровьем и смело рвётся вперёд, соответственно, нарывается. На Землю очень внезапно падает нечто огромное, зловещее, и совершенно чуждое всему мудрому, доброму, вечному. После чего начинает активно распространять по миру страшную заразу, искажающую самое Я матушки-природы...

Затем провал в памяти. На *долгие тысячи лет*. Упал, очнулся, гипс и полное падение человеческой цивилизации. Ныне это не то чтобы пустой звук, но... Мёртвые пчёлки, как известно, или не гудят вообще, или гудят очень тихо. Вот последнее с человечеством и случилось — на планете осталось всего пять городов, чьи жители (патриоты до мозга костей) отчаянно сопротивляются окончательно расползшейся по планете и близлежащему космосу заразе. Плохо, больно, сумрачно. Особенно тут не погудишь.

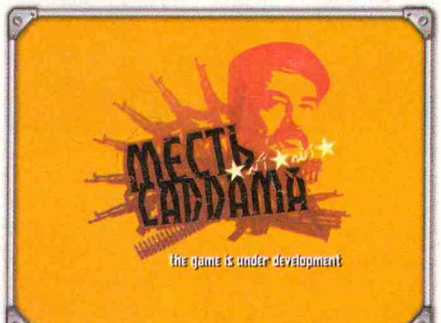
Противостоят землянам, во-первых свои же, такие же земляне, но только мутировавшие до неузнаваемости в ходе искажения сущего и распространения заразы и, естественно, те самые силы Непонятного Зла.

Технических и геймплейных подробностей практически нет — единственная, но очень важная: никаких деревьев технологий и кустов перков. Всё заменят артефакты, огромное кол-во артефактов по типу «в Греции есть всё». Пока же в Греции не хватает только нас, а добраться туда (не в Грецию, конечно, а на широкие просторы заражённой Земли) мы сможем только в 2008 году, а точная дата, с уменьшением временного масштаба до месяца и дня, пока уточняется.

Эпизод I: Месть Саддама

Какой новостной блок без очередного анонса «руссоквесто», скажите? А вот такой! На этот раз нас ждёт «руссошутер», а данный жанр, как известно, вещь серьёзная, требующая к себе повышенного внимания.

Эпицентром событий и движущей силой одновременно станет известный всему миру злодей-бармалей Саддам Хусейн. Я мог бы долго ещё заниматься словоизвержением, но позвольте зачитать официальный пресс-релиз? После него или всё станет понятно, или непонятно будет вообще ничего.



«На фоне неспокойной политической ситуации во всем мире появление остросоциальной компьютерной игры вполне закономерно. Так что, ждем анонсов, коллеги.

Мы же представляем юмористическую игру в стиле "экшен" под названием **Saddam Revenge**! *Этот проект посвящен многолетней, кровавой и пока еще нескончаемой борьбе иракского народа за мир, спокойствие и независимость. В этом нелегком и зачастую опасном деле борцам за свободу поможет... бравый рос-*

сийский вояка, которому нипочем ни жара, ни слепящее солнце, ни американские солдаты, ни танки и ни пули!

Ну, за нефть во всем мире!»

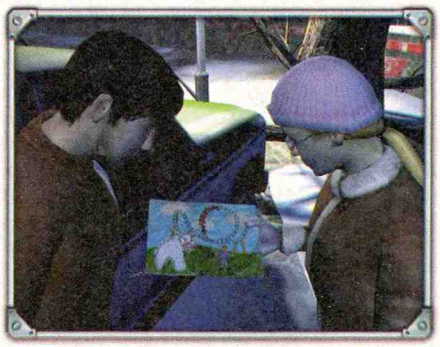
Понятно, что это провокация. А провокация, как правило, работает в девяноста случаях из ста. Но вот что предложат многоуважаемые разработчики из *Geleos Studio* кроме этого? Сайт пока безмолвствует. Известно только, что юмор не помешает реалистичности картинки, а к этому прилагаются перестрелки на машинках. Исчерпывающе. Дата релиза уточняется МИДом Ирака.

Дэлавер Тридатый...

Помните две первых игры из серии *Delaware St.-John`s*, которые тянули максимум на пьесу-глумление вместо полноценного обзора? *Big Time Games*, однако, не успокоилась — ещё зимой по потустороннему миру ходили упорные слухи, что следующая серия саги об охотнике на всё паранормальное возвысится аж до 3D!..

И таки возвысилось. Не ранее, как в День Похмелья Детей после их защиты (то есть второго июня) очередной квестовый баттл с призраками поступил в продажу.

На этот раз неугомонный Дэлавер и его верная спутница Келли будут попирать ногами грозные силы парка развле-



чений. Парк закрыли около 4-х лет назад из-за жуткого несчастного случая (было зверски убито 100 человек). Естественно, неупокоенные души чего-то жаждут, а потому Дэлаверу придётся отправляться и упокаивать... Как известно, имя Дэлавер имеет индейские корни, а у диких индейцев и тру-славян есть некая общность душ. Поэтому главный герой в своих действиях полагается на русский «авось», а вот его соратница — на научные исследования и новейшие изобретения. Чтобы полностью удовлетворить игрока, разработчики предоставили возможность играть и за того, и за ту. Приятненько.

В общем и целом, визуально **Delaware St.-John`s** поднялся на качественно новый визуальный уровень, но вот насчёт остального...

Обязательно надо обозреть!

Американцы зажрались!!!

В натуре, а чё они ващще?! *Пипец* какой-то просто... А вы знаете ващще, чё произошло-то в 2024 году, а?! Не знаете, чё?!

Кароче, Жорка Буш младшенький офигел в натуре, блин! Переизбирается на седьмой срок, и у него уже старческий маразм ващще. И решает Жорка Буш всей своей капиталистически-маразматической мощью напасть на нашу матушку Расею. Всей, понимаешь, мощью огромных роботов, потому что танки уже не прут!!!

Ну, кароче, мы, русские, тут тоже не гамбургером нефть хлебаем... Взяли, и как дали отпор этим роботам... Чё мы, Ктул-

ху, чё ли?! Взяли, блин, и как дали, в натуре!.. Теми же роботами дали им!!! Кто к нам с роботом придёт, тот от робота и погибнет!!! Ващще, 23 миссии их будем мочить, на движке *Heavy Duty* будем мочить, блин! Замочим все *нахрен*!!! В их механических сортирах!!!

Каково, а? Разрабатывает **«2025: Битва за Родину»** — *Primal Software*, издаёт *«Акелла»*. Наслаждаться будем в третьем квартале 2007 года.

А чтобы новость казалась в доску информативной, предлагаю вкусить от официоза. То же самое, но нормальным языком.

«2024 год. Америка сходит с ума и в седьмой раз избирает Дж. Буша-мл. своим президентом. "Новый старый" глава государства продолжает гнуть внешнеполитическую линию насильственной демократизации. При помощи оснащённой боевыми роботоходами армии, американский образ жизни уже захватил сопредельные России страны.

Вот и настал тот неизбежный момент, когда вооружённые силы США без приглашения вторглись на наши территории. Только здесь есть ещё люди, способные держать в руках оружие! Отставной майор Владимир Иванович Никулин именно из таких. А поскольку бывших военных, как известно, не бывает, герой берётся за старое — сначала ружьё, а потом рычаги управления шагающим роботом.

Время — 2025 год. Время защищать Родину.

Особенности игры:

— Богатый арсенал: стационарное, снайперское, противотанковое оружие, мины, взрывчатка.

— Огромные шагающие роботы.

— 23 разнообразные миссии: от партизанских до открыто наступательных.

— Возможность командовать отрядом подопечных.

— Реалистичная анимация движений роботов (инверсная кинематика).

— Движок из игры Heavy Duty, собственной разработки Primal Software.

Уникальный игровой опыт!»

Об одном только умолчали в пресс-релизе — кто в это же время будет избран на седьмой срок в России?

P.S. Редакция в шоке...

Симулятор нас...

Речь идёт не о работниках игровой редакции — о нас уже и так игра придумана, причём давненько.

Речь, более того, идёт даже не об игре для PC — увы, но **Sea Monsters: A Prehistoric Adventure** выходит только на DS, PS2, Wii и более нигде. Но до чего же вкуснятинка!.. Подумайте только, жанр — симулятор морского чудовища, то есть, по сути, *жЫвотного*. А кем является среднестатистический сотрудник МИКа, небритый, недовольный и иногда похмельный? Правильно, тем самым жЫвотным!

Итак, вы морское чудо-юдо, вы боретесь за выживание, пожираете меньших, прячетесь от больших (а такие есть?!), дерётесь с равными и собираете... свой собственный скелет для следующего уровня. Всего подобных уровней шесть, а, так как морские доисторические монстры разнятся по внешнему виду и внутренним потребностям, задачи будут постоянно меняться.

Эх, умеют же подать геймплей на этих приставочках и в этих коробочках! А у нас на PC что?! Нашёл артефакт? — спас галактику! Срубил дерево? — придавило бобра! Встал на сторону сил Добра? — вырос нимб! Ну никакой фантазии, чесслово!

На сём новостной блок **Кирилла ТАЛЕРА** закончен, а эстафетная палочка передана **Bateau**. Приятного онлайна.

Онлайновые новости

Бесплатный сыр от AMD

Не знаю, куда было бы лучше вставить эту новость — она относится ко всем трём нашим традиционным разделам одновременно. Однако, раз уж **Steam** — это сервис онлайновой дистрибуции, то, пожалуй, припишем к онлайну.

Итак, господа, не прошло и... вернее, прошло полгода после выхода первых ви-

деокарт GeForce 8xxx, аппаратно поддерживающих DirectX 10, до тех пор, пока компания *AMD* (купившая в прошлом году канадскую *ATI Technology*) не представила свой ответ — карты **Radeon HD 2xxx**. На данный момент продажи ещё не начались, но в редакции журнала «Мой компьютер» (надеюсь, в дальнейшем представлении он не нуждается) побывал инженерный сэмпл самой производительной из карт этой серии — **Radeon HD 2900 XT**. Страшный зверь, доложу я вам. 700 транзисторов на кристалл, 750 МГц частота графического ядра, 512-битная шина памяти, рассчитанная под 512 Мб GDDR3, которая теоретически может достигать 2 ГГц по частоте. И всё это «кушает», кхм, 215 Вт электроэнергии... Запасайтесь блоками питания помощнее, братцы.

Впрочем, подробности о «начинке» новых видеокарт читайте в МК №№ 24, 25 за этот год, а для нас, геймеров, самым интересным является то, что в комплект поставки всей линейки HD 2000 входит так называемое «бесплатное предложение» от Steam. Правда, если раньше мы думали, что *Half-Life 2: Episode Two*, *Team Fortress 2* и Portal (даже не знаю, чего мы ждём с наибольшим нетерпением) будут, как обычно, раскладывать по коробочкам с видяхами в виде содержимого CD/DVD, то теперь все те же игры предлагается скачивать через онлайновую дистрибуцию компании *Valve*. Учитывая постоянные задержки с выходом, это, пожалуй самый оптимальный вариант решения проблемы — так и AMD, и Valve сдержат слово.

Беспокоиться об отдельной регистрации и выкачивании клиента Steam, позволяющего получить доступ к «халяве», не стоит. Специальный клиент уже встроен в дистрибутивы драйверов *Catalyst версии 7.5* (это проверено мною лично) и будет встраиваться в дальнейшие версии.

Осталось лишь дождаться серийных видеокарт Radeon HD 2000 и выяснить, стоит ли их вообще покупать. Поскольку «наш» инженерный сэмпл HD 2900 XT? хоть и показал внушительную производительность, но и глючило его в некоторых играх посерьёзному...

Братаемся с Xbox 360

Наконец-то подходит к логической развязке долгая история с пиаром корпорации *Microsoft*, направленном на позиционирование *Windows Vista* как полноценной игровой платформы, ничем не уступающей ведущим моделям консолей.

От *Microsoft Game Studios* был получен пресс-релиз, объявляющий о выходе онлайнового мультиплеерного шутера **Shadowrun** (демку можно качать с 6 июня), который будет доступен одновременно и для владельцев *Xbox 360*, и для пользователей ОС Windows Vista. Самым интересным является то, что представители обеих платформ смогут играть одновременно на общих серверах — не раздельно, а друг

с другом. Насколько удачно разработчикам удалось преодолеть принципиальные различия в шутерном геймплее на консолях и ПК, покажет время. А вернее — количество игроков, которые займутся истреблением друг дружки в новой игре.

Что также интересно, для «коробочников» Shadowrun будет стоить 60 долларов, а для нас — всего 50. Но для подключения к онлайновым серверам потребуется платная подписка на сервис *Live for Windows Vista* (аналог Xbox Live), которая стоит 50 долларов в год. Можно пользоваться и бесплатной версией Live, но, сами понимаете, возможностей там будет поменьше.

Сама по себе игра предлагает в качестве бэттлграундов девять уникальных карт (плюс три вариации к ним) в Бразилии. Всё действо должно происходить в пределах футуристических пейзажей города Сантос и некоего древнего Зиггурата, находящегося поблизости. Для геноцида ближних своих можно будет применять как магию, так и высокотехнологичное оружие, ну а об остальных подробностях узнаем позже, когда увидим её воочию.

Да, для тренировки перед выходом в онлайн в Shadowrun имеются шесть тренировочных глав (прямо так и названы), а также четыре уровня сложности для ботов. Но сами понимаете, игрушка нацелена явно не на сингловое прохождение.

Хорошо сидим

Вот и пошли первые юридическо-криминальные плоды покупки компании «*Мадос*» корейской *Gravity*, создавшей MMO *Ragnarok Online* и трудящейся в данный момент над сиквелом к этой игре.

Факт. Тверской районный суд г. Москвы вынес обвинительный приговор по делу Валентина Киселёва, связанного с сервером **www.rusro.ru** («бесплатной» русскоязычной версией Ragnarok Online). Валентину светит три года лишения свободы, пускай и условно, но с испытательным сроком в 5 лет. В качестве вещдока выступает сервер Supermicro-6013, на котором хранится контент **www.rusro.ru** и клиентская версия Ragnarok от Gravity (англоязычная).

А теперь — аргументы. Сие событие уже породило волну жарких обсуждений как на специализированных ресурсах, так и в блогосфере, никак не связанной с играми. Дело в том, что серверная часть игры, которую использовал Киселёв, написана независимыми разработчиками (не из России) и распространяется по лицензии GNU Public License. В то же время клиент, найденный на компьютере осуждённого, не был выложен в открытый доступ и,

по словам представителей защиты (вроде бы, не опровергнутым), предназначался сугубо для личного использования самим ответчиком. Кстати, сам клиент распространяется абсолютно свободно и единственным его ограничением является запрет на модификацию.

Вот тут-то и начинаются всякие тонкости, поскольку заставить клиентскую часть (безусловно, защищённую международным авторским правом) работать с неофициальным сервером можно и без модификации. Для этого написаны специальные «прелоадеры», которые обходят защитные алгоритмы клиента... Подкопаться в таком случае действительно сложно, поскольку по-хорошему «Мадосу» нужно было бы судиться не со скромным «Русро», а с *Mirror of the Realm* — самым популярным неофициальным русскоязычным Ragnarok`ом. Даже более популярным, чем лицензионный сервис от «Мадоса». Но, видать, у МОТРа всё шито-крыто, и по действующему законодательству так просто не подкопаться.

Этическая сторона вопроса усложняется тем, что сервисы большинства «неофициалок» имеют долгую историю, обзавелись массой обновлений (в основном — оригинальных, не копирующих официальные), да и вообще выглядят менее «сыро», чем игра на серверах «Мадоса». Старый тезис о том, что легальным издателям нужно не «мочить» пиратов в сортирах (то есть, судах), а предоставлять более качественный продукт — остаётся актуальным. По крайней мере, в оффлайне этот принцип уже работает. Вы сами-то часто пиратки покупаете? Ну, дело ваше, только разница между изданиями видна невооружённым глазом.

Редакция не может принять чью-либо сторону в этом споре, поскольку находится на стыке интересов разработчиков и игроков. Безусловно, Киселёв — пират, и судить его надо. Но если бы «Мадос» предоставлял лучший сервис, играли бы на «Мадосе»...

Впрочем, работа идёт. Посмотрим, получится ли у «Мадоса» превзойти тот же МОТР.

По заветам товарища Стаханова

Корейские разработчики из компании *NCsoft* продолжают заполнять своё портфолио онлайновыми проектами. После не шибко популярной *Auto Assault* в борьбу за сердца и кошельки игроков всего мира вступает MMO **Dungeon Runners**. На что это будет похоже, думаю, долго объяснять не придётся. Геймплей (по данным официального пресс-релиза) описывается словами «горы лута и золота из толп монстров». В общем, в лучших традициях подземельных «мочилок» типа Diablo или Dungeon Siege. Механика, скорее всего, будет напоминать Lineage II (а что ж ещё?), но есть и существенное отличие от всего, чем до сих пор нас кормили корейцы.

Основной «фишкой» игры разработчики считают несерьёзность и ироничность. Такой себе стёб над пафосом как своих эпических проектов, так и продукции конкурентов. Оценивать чувство юмора NCsoft можно по названиям предметов, встречающихся в игре. Например, Pulsating Dragon Eye Amulet of the Thorny Donkey (пульсирующий амулет драконьего глаза шипастого осла) или Shifty`s Crystal Sword of the Hypersonic Monkey (кристальный меч сверхзвуковой обезьяны — кто такой Шифти я, простите, не знаю). В принципе, понятно.

Также немаловажным фактором является условная бесплатность игры на официальных серверах, чего за NCsoft ранее не замечалось. Платные аккаунты также поддерживаются (цена подписки очень демократична — всего 4.99 долларов в месяц), но это уже, пожалуй, для настоящих манчкинов. Платные аккаунты будут логиниться в первую очередь (помним проблемы с логином на сервера бесплатной Silkroad), их обладатели получат доступ к самым мощным оружию и броне, а также обзаведутся банковским складом на 220 единиц лута. Причём добавится возможность складывать однотипные зелья в один слот, что должно ещё сильнее увеличить вместимость склада.

Драки, лут, прокачка, снова драки — штрафы за смерть обещаются самые минимальные. Голову морочить тоже особо не нужно, поскольку основные принципы Dungeon Runners завязаны вокруг классического «треугольника» — воин-маг-лучник. Так что, веселуха, и только веселуха.

Исландии азарт не чужд

Бурно разрастающуюся вселенную **EVE Online** иногда лихорадит. Иногда сильно (баксов эдак на 170 *тыщ*), иногда послабее.

Возьмём среднестатистического исландца — чаще всего это невероятно нордическая личность крупного размера, немногословная, улыбчивая и совершеннейше не азартная. Пока дело не доходит до онлайн-игр...

Сотрудники *CCP* (Crowd Control Productions) обладают эксклюзивным и очень демократичным правом играть в собственное творение сколько им хочется, лишь бы не в ущерб работе. Один скандал из этой демократии уже вызрел — у многих сотрудников CCP есть т.н. админские кнопочки, с помощью которых можно много чего сделать, вот они и начали *администрировать*... Всё-таки страшное оружие — власть.

Новый скандальчик. Один из девелоперов, активно играющий в EVE, безо всякого предупреждения вступил в корпорацию (то бишь, клан), назначил себя её, корпорации, главой, а через 15 минут (!!!) себя же с должности и снял! Кнопочки...

Но главным катализатором скандала оказалось даже не это, а то, что людей, попытавшихся обнародовать информацию, начали убирать, как неудобных свидетелей, вплоть до обнуления или удаления аккаунтов. И вот тогда поднялась буря...

Руководство CCP, конечно же, пообещало разобраться и пожурить хулиганствующих коллег, обиженных восстановили в правах, восстановилась почти что справедливость.

А знаете, что в этом самое страшное (смешное)? Да то, что в десятках, если не сотнях отечественных условно-бесплатных игр админ может с *бодунища* залезть за комп и забанить сколько угодно играющих персонажей — просто по собственной прихоти. И ничего ему за это не будет. Потому что игра условно-бесплатная, а он в игре царь и король.

Это у них там, на Западе, демократия и правовые скандалы. А у нас, тут, в Славяностане — тишь, покой и дикое поле экспериментов.

Есть такой человек — Хосе Луис Чилаверт!

А в Лондоне, на родине футбола, теперь есть девелоперская студия *CyberSports*, основное направление работы которой уже понятно прямо из названия. Причём, братцы, спорт у англичан планируется не какой-нибудь, а натурально онлайновый.

Первым по списку значится, естественно, футбол. Уже начаты работы над MMO **SuperStars**, в котором игроку предстоит взять под контроль молодого футболиста, пристроить его в заштатную команду и начать своё восхождение к вершинам мирового виртуального Олимпа. Естественно, каждый персонаж будет иметь вагон и маленькую тележку различных характеристик и умений, которые нужно развивать при помощи тренировок и различных курсов. Не обделена вниманием и социальная часть жизни футболистов. Можно будет заводить друзей, общаться с прессой, а также тратить свои кровные в различных магази-

нах (возможно, даже недвижимость дадут покупать — что ж это за футболист без виллы в Монако?).

Судя по описанию, предоставленному по адресу **http://www.footballsuperstars.com/index.html**, можно предположить, что с нынешними футсимами наподобие FIFA и PES у новинки будет не очень много общего, поскольку каждого футболиста здесь контролирует отдельный игрок. Вид, скорее всего, сделают от третьего лица.

Кроме собственно развития персонажа, планируется ввести несколько вариантов организации игр — от дружеских побегушек на пляже до масштабных турниров с участием большого количества команд и солидным призовым фондом. Кроме того, игроки смогут даже самостоятельно создавать клубы...

Звучит очень вкусно. Если у CyberSports получится всё, что задумано, больше нам не придётся слышать нарекания поклонников виртуального футбола о тупом AI и недостаточном количестве тактик. Правда, как игроки смогут координировать свои действия на поле — тот ещё вопрос. Так что персонажи-тренеры оказались бы тоже нелишними. Нужно же кому-то бегать вдоль бровки и орать «Судью на мыло!».

Всё, отстрелялся. Передаю эстафетную палочку колбасы товарищу **Лару**.

Вне игры

Симсы наступают

Всемирно известный франчайз **The Sims**, с 2000 года будоражащий умы по крайней мере 85 миллионов казуальных и не очень геймеров на PC, PlayStation 2, Xbox и GameCube, готовится к выходу на киноэкран. Помогут в этом начинании «симсам» компания *20th Century Fox*, сценарист Брайан Линч (Brian Lynch) и продюсер Джон Дэвис (John Davis).

Любопытна точка зрения ответственного за этот проект со стороны *EA* Рода Хамбла (Rod Humble), по его мнению, «Симсы» — это древняя как мир история об абсолютной власти и её влиянии на человека.

А что... Если задуматься... В концепции игры вы — абсолютно властны над своим симсом... кхм... это можно назвать богом? Поначалу наслаждаясь своей благостью, вы обустраиваете его жизнь так, как ВАМ этого хочется. Но потом становится скучно, и вы начинаете «развлекаться» — поднимите руку, кто замуровывал своего симса в туалете :)?

А теперь, всего лишь, вообразите, как там себя должен чувствовать он?

Что? Хороший триллер :)?

Впрочем, это всё мои домыслы. Пока же ничего конкретного о будущем фильме неизвестно.

Кое-что о геймерах в реале

Вот интересная история. Жил себе в городе Рейли 24-летний британец Адам Мейплсон. Знакомые его описывали как «тихий и спокойный»... Но на самом деле, он скрывал свою темную сущность... Как сообщает **www.gamepolitics.com**, он — геймер! И любит он играть в Counter-Strike и ужасный GTA: San Andres. Ах! Если б только это знали его соседи! А ведь они позволяли Адаму проходить мимо своих детей, и вообще!

Вот как... А не так давно, этот самый Мейплсон получил пулю в грудь. За попытку помочь женщине-охраннику справиться с двумя вооруженными грабителями.

Лежит теперь в больнице, как заявляют медики, в тяжелом, но стабильном состоянии.

Вот, интересно, расскажет ли про этот вопиющий случай деструктивного влияния игр на неокрепшую психику Джек Томпсон?

Кое-что об играх политиков

Всё-таки я совершенно уверен, что *антиинтеллектуализм* — есть главное зло общества, ведущее к дестабилизации и разложению.

Вот, например, сенатор штата Нью-Йорк Джозеф Лентол (Joseph Lentol), предложивший приравнять продажи «недетских» игр детям к тяжкому уголовному преступлению, карающемуся тюремным заключением на срок до четырех лет, — он ведь вряд ли какой-нибудь идейный игроненавистник. Просто понимает человек, что в обществе есть спрос на тему, солидные домохозяйки средних лет, не склонные оценивать общественно-политические явления иначе, чем на интуитивном уровне, и ничего не знающие о компьютерных играх, кроме того, что там кровь и ужасы — вполне могут уловить общий настрой и поддержать где-нибудь потом борца за будущее их детей, который старается пропиариться хорошенько, пока есть возможность. Все это понимают, и проект Лентола был утвержден после пятидневного рассмотрения.

Причем под «растлевающими» в билле понимаются «сцены изнасилования, расчленения и/или потрошения людей», то есть *Happy Tree Friends False Alarm* — где люди в принципе не действуют (вместо этого расчленяются, как известно, «симпатишные мультяшные зверушки»), можно спокойно продавать кому угодно любого возраста.

Как и следовало ожидать, законопроект резко осудила ассоциация продавцов развлекательной продукции *Entertainment Merchants Association* (EMA). Её президент Бо Андерсен (Bo Andersen), заявил, что положения билля можно трактовать

Не іде?! Не вистачає?! Замало?!
Тобі потрібна... МОДЕРНІЗАЦІЯ!

-наша спеціалізація!
ПрагмаТех
457-5720 453-0258
вул. Виборзька 41
пн.-пт. 10-14/15-19, сб. 11-15
Більш ніж 5 років на ринку!

«непозволительно широко», поскольку в отношении насилия он применяет нормы реального мира к вымышленным событиям видеоигр. В результате ритейлеры никогда не смогут быть уверены в том, что их не посадят за продажу очередной игры. Что же касается возможностей родительского контроля, то во всех новопоколенных консолях они и так уже есть, и это требование бессмысленно.

Теперь судьба законопроекта зависит только от губернатора Элиота Спитзера (Eliot Spitzer), одним из предвыборных обещаний котрого было *«обеспечить детям защиту от жестоких игр»*. Тоже ведь человек вряд ли глупый, прекрасно понимающий, что законопроект, как и все предыдущие подобные, в конце концов признается неконституционным. Но ведь ему лучше «выполнять свои обещания», а не выставлять себя в глазах вышеописанного электората врагом детства — так? Одно дело, когда билль на такую трогательную тему отменит суд, и совсем другое, когда его откажется подписывать конкретный политический деятель, вручая своим противникам в руки такой козырь... Вопрос ведь тут не в реальном решении проблемы, а в получении с её раздувания PR-очков — так? И ведь никому от этого не хуже — правда? Эх, политики...

Железные новости

Медвежье озеро

Компания *Intel* в лице исполнительного вице-президента Шона Малони официально представила свои чипсеты **Bearlake 3-Series**. Кроме того, компания поделилась некоторыми планами на ближайшее время по выпуску чип-

сетов для процессоров **Intel Core 2 Duo/Quad**, которые будут предназначаться для домашних и корпоративных пользователей. Третья серия чипсетов Bearlake так-

же предназначена для использования и с 45-нм процессорами семейства *Penryn*. У разных производителей системных плат, как сообщается, уже готово порядка 100 образцов дизайна новых продуктов на базе этой системной логики Intel. Кроме того, бренд *Extreme Edition*, который был представлен в 2003 году, распространится в третьем квартале и на мобильные платформы, которые все больше набирают обороты на рынке сегодня. Готовящийся мобильный 2-ядерный процессор *Intel Core 2 Extreme* должен стать самым производительным решением, которое к тому же, будет энергоэффективным. Intel 3 Series поддерживает как работу с памятью DDR2 (до 800 МГц), так и с DDR3 (до 1333 МГц). Также поддерживается вторая версия PCI Express, что удваивает полосу пропускания для видеокарт и дает поддержку технологии Intel Turbo Memory. Версии Intel G33 and G35 Express обладают встроенным видеоядром с технологией Intel Clear Video, которая призвана улучшить качество воспроизведения видео и поддерживает работу с интерфейсом HDMI.

Источник: *iXBT*

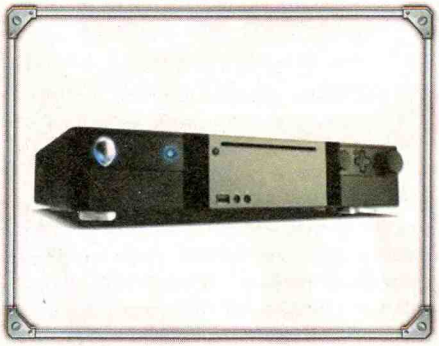
Та же идея, но за 200

Компании *Intel* и *Asustek Computer* объединили силы для разработки дешевого ноутбука для развивающихся стран, стоимость которого не должна превысить $200. В отличие от стодолларового устройства, создаваемого в рамках проекта *OLPC* (One Laptop Per Child), модель Intel и Asustek является полноценным ноутбуком, относящимся к категории бюджетных. Кстати, разработчики OLPC в прошлом месяце сообщили, что поставки стодолларового ноутбука начнутся в октябре нынешнего года. К этому моменту планируется подготовить несколько миллионов комплектов устройства. Стоит отметить, что Intel занимается поставками дешевых ноутбуков для детей из развивающихся стран на протяжении нескольких лет. Одной из недавних инициатив Intel в данном направлении является программа *Classmates*, в рамках которой планируется поставить около 1230 доступных ПК в страны Азии. Впрочем, подобные благотворительные инициативы Intel, как правило, осуществляются при поддержке официальных властей государств, а ноутбук, разрабатываемый в сотрудничестве с Asustek, будет ориентирован на потребительский сектор. Реализация устройства также будет осуществляться через традиционные каналы распространения. По словам директора Asustek по маркетингу Санни Хана, поставки ноутбука начнутся в июле или августе текущего года, до конца которого планируется продать не менее 200.000 единиц устройства. Стоимость модели составит от $200 до $300, в зависимости от конфигурации

Источник: «*Компьюлента*»

Ангар-18

Компания *Alienware* представила мультимедийную развлекательную систему **Hangar18 HD** для цифрового дома. В основу новинки положен двухъядерный процессор *AMD Athlon 64 X2* с энергопотреблением в 65 Вт. Объем оперативной памяти DDR2 800 в максимальной конфигурации составляет 4 Гб. Емкость дисковой подсистемы со стандартных 250 Гб может быть расширена до 2 Тб. Видеоподсистема использует графический контроллер nVidia, обеспечивающий возможность вывода видео в формате 1080p. Медиацентр Alienware Hangar18 HD оборудован многоканальным (5.1) аудиокодеком и встроенным усилителем, обеспечивающим максимальную выходную мощность в 200 Вт на канал. Допускается установка до четырех ТВ-тюнеров, что позволяет использовать компьютер в качестве персонального видеорекордера для одновременной записи нескольких телепрограмм. Имеются контроллер беспроводной связи Wi-Fi, сетевой контроллер Gigabit Ethernet и многоформатный карт-ридер. Вместе с медиасистемой Alienware Hangar18 HD поставляется специальный пульт дистанционного управления *Gyration* со встроенным датчиком движения. Этот пульт отслеживает собственное положение в пространстве, позволяя управлять курсором на экране телевизора без мыши. Новинка снабжена компонентным видеовыходом, аналоговым видеовыходом D-Sub, цифровым интерфейсом HDMI, портами USB 2.0 и FireWire, выходом S/PDIF, аудио- и видеовходами и пр. Размеры медиацентра составляют 460x390x105 мм, вес — около 8,2 кг. На компьютер устанавливается операционная *система Microsoft Windows Vista Home Premium*. В базовой конфигурации модель Alienware Hangar18 HD обойдется покупателю примерно в $2000.



Источник: «*Компьюлента*»

ASUS возвращается к звуку

ASUS выпускает звуковую плату **Xonar D2**. Однако, стоит отметить, что это направление отнюдь не является новым для компании, а — «хорошо забытым старым». Источник сообщает, что ASUS намерена вернуться к выпуску звуковых плат для того, чтобы укрепить свой имидж high-end торговой марки. В ходе выставки *Computex 2007* ASUS показала свои звуковые адаптеры Xonar D2. В платах используется чип собственной разработки, *AV200*, производимый на заводе UMC (United Microelectronics Corporation) с соблюдением норм 0,35-мкм техпроцесса. Производство AV200 уже стартовало в мае, начало массовых поставок намечено на третий квартал, стоимость — около $200. Промышленные источники настроены скептически: в последние годы функции обработки звука достаточно успешно интегрировались с системные платы, оставляя дискретным аудиоплатам достаточно узкую рыночную нишу — спрос на них в последнее время наблюдается исключительно со стороны энтузиастов. Признанным лидером в этом сегменте является *Creative Technology*, которой принадлежит около 70% рынка. Но и она вынуждена диверсифицировать свой бизнес, в частности, в сторону производства MP3-проигрывателей и иных мультимедийных решений, так как звуковые адаптеры уже не дают той прибыли, что раньше. В свете всех этих обстоятельств возвращение ASUS к производству звуковых плат стало для наблюдателей большим сюрпризом. По данным источника, в ASUS утверждают, что спрос на дискретные аудиоплаты для high-end персональных систем является высоким, и именно на этот сегмент рассчитывает компания. Кроме того, в ASUS надеются на рост интереса к дискретным аудиоадаптерам в ходе продвижения устройств «цифрового дома», к аудиоподсистеме которых предъявляются более высокие требования, чем к обычным ПК.

Источник: *iXBT*

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

Мобильные новости

Мы вам покажем iPhone

Компания *HTC* официально представила новый коммуникатор под названием **Touch**, который может составить конкуренцию мобильнику-

плееру *Apple iPhone*. iPhone был анонсирован в январе нынешнего года в ходе выставки-конференции Macworld Expo 2007. Устройство оснащено сенсорным дисплеем с диагональю 3,5 дюйма, заменяющим клавиатуру, 8 Гб встроенной памяти, двухмегапиксельной камерой, а также контроллерами Bluetooth 2.0 и Wi-Fi (802.11b/g). Рассчитан аппарат на работу в сотовых сетях стандарта GSM 850/900/1800/1900 МГц. Продажи iPhone должны начаться 29 июня. Что касается смартфона HTC Touch, то у него также отсутствует буквенно-цифровая клавиатура, а количество управляющих кнопок сведено к минимуму. Набор номеров и работа с приложениями осуществляется через сенсорный экран с диагональю 2,8 дюйма и разрешением 240x320 пикселей. При этом разработчики выделяют наличие фирменного трехмерного интерфейса *TouchFLO*, позволяющего переключаться между тремя основными окнами (контакты, приложения и медиафайлы) путем перемещения пальца по дисплею слева направо или справа налево. HTC Touch оборудован 64 Мб оперативной памяти, 128 Мб флэш-памяти и слотом microSD (в комплект поставки входит флэш-карта емкостью в 1 Гб). Разработчики предусмотрели контроллеры беспроводной связи Wi-Fi (стандарты 802.11 b/g) и Bluetooth 2.0, а также двухмегапиксельную камеру. Рассчитан коммуникатор на использование в сотовых сетях стандарта GSM/GPRS/EDGE 900/1800/1900 МГц. В качестве программной платформы применяется операционная система *Microsoft Windows Mobile 6*. Заряда ионно-литиевого аккумулятора, согласно техническим характеристикам, хватит на пять часов работы в режиме разговора и 200 часов работы в режиме ожидания вызова. В настоящее время смартфон HTC Touch можно приобрести на территории Великобритании. Продажи в других странах Европы начнутся позднее.

Источник: *«Компьюлента»*

Телефоны-трансформеры

Как только не извращается фантазия у разработчиков компаний, производящих мобильные устройства. Пришла информация о появлении на рынке мобильных устройств настоящих трансформеров. Среди них присутствуют не только мобильный телефон, но и фотокамера, фотоаппарат, видеоприставка, бинокль. Занимательные разработки, ничего не скажешь :). Но есть ли у них будущее? Вот в чём вопрос...

Источник: *iXBT*

Авто-мобильные телефоны

В последнее время, на рынке появляется все больше и больше телефонов, посвященных какому-либо автомобилю. Были устройства, посвященные Formula 1, Ferrari, Lamborgini, Mercedes-Benz. На этой неделе тёплая компания пополнилась сразу двумя новинками.

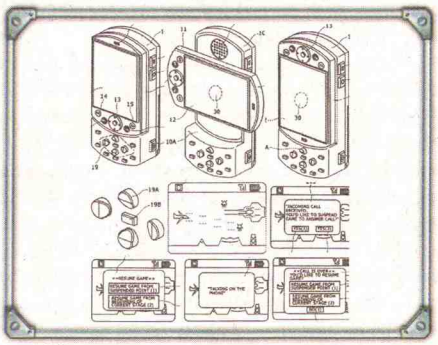
Компания *Porsche* также решила выйти на рынок мобильных телефонов. Для этого компания Porsche объединилась с *Sagem Communication* для создания мобильного телефона **P'951**. Стефан Брет (Stephane Bret) — директор Porsche Design Mobile Group продемонстрировал новый телефон в Эссенском музее Red Dot Design. P'9521 выполнен в форм-факторе раскладушки и отличается строгим дизайном. Корпус выполнен из специального алюминия и минерального стекла. Официальной информации о технических характеристиках, цене и дате выпуска нет. Однако, если верить слухам, характеристики P 9521 выглядят следующим образом: 2.2-дюймовый экран с разрешением 240x320 точек, 3.2-мегапиксельная камера, модуль Bluetooth, слот для карт памяти microSD, стереодинамики. С уверенностью можно сказать, что дизайн меню, вся графика и звуки будут стилизованы под бренд Porsche.

Появился и аппарат, посвященный автомобилю *Hummer*. **Hummer HT1** был презентован в Париже. Над созданием его дизайна работала французская компания *Modelabs*. Телефон работает в сетях GSM 900/1800/1900 МГц. Корпус выполнен в форм-факторе слайдер с размерами 96x49x14,9 мм и весом 100 г. Длина диагонали сенсорного дисплея составляет 2,2 дюйма. Экран поддерживает 262144 цветов и имеет разрешение QVGA. Hummer HT1 оснащен 2-мегапиксельной камерой, модулем Bluetooth с поддержкой A2DP, инфракрасным портом, встроенной памятью объемом 25 Мб, которую можно расширить с помощью карт памяти microSD (до 2 ГБ). Для синхронизации с компьютером разработчики оснастили устройство разъемом USB. О дате начала продаж и стоимости Hummer HT1 информации пока нет.

Источник: *«Мабила»*

Консольный телефон

В наши дни телефон пытаются скрестить с чем угодно. Уже стали традиционными наличие камеры, MP3-плеера и даже ТВ-приемника. Компания *Sony Ericsson* решила скрестить телефон с игровой консолью *PlayStation Portable*. Поданный ею патент был зарегистрирован 31 мая 2007. Подобная попытка уже была сделана компанией *Nokia* в устройстве под названием *N-Gage*, которая оказалась провальной из-за небольшого количества игр для нее и достаточно высокой цены. Самое сложное в таком устройстве — предоставить пользователям комфортное управление. Цифровые кнопки в типичном варианте исполнения плохо подходят для этого. А вот если их сделать не одинаковыми и расположить определенным образом, то мобильным геймерам станет намного комфортнее. Для еще большего удобства разработчики оснастили аппарат поворотным экраном. Поворачивая его



на 180 градусов, можно джойстик и функциональные кнопки превратить в превосходный инструмент для управления игровым процессом. Более подробной информацией о так называемом **PSP Phone** располагают только разработчики этого устройства. Нам остается ждать или анонса, или утечки информации.

Источник: *«Мабила»*

Адреса источников:
www.ixbt.com
www.compulenta.ru
http://media.mabila.ua/

Алексей Тур aka leprecon leprec@rambler.ru

BLACKSITE AREA 51

Разработчик: Midway Studios Austin
Издатель: Midway Games
Жанр: shooter
Системные требования: пока неизвестны, но игра делается на Unreal Engine 3, так что смотрите сами :)
Дата выхода: сентябрь 2007 г.

Маленьких зелёных человечков нет

Их нет, их нет, их не существует, их не бывает. Маленьких зелёных человечков нет, их нет, потому что есть один большой зеленый парень, и это Маска в исполнении Джима Кэрри. Жаль, разговор сейчас пойдет не о нём, а о пришельцах. Местами зелёных, а местами зубастых, на первый взгляд знакомых, а на второй лучше бы их вообще и не видеть. Нет, я не говорю загадками, просто компания **Midway Games** решила в очередной раз попытаться увеличить свои финансовые активы и, засучив рукава команде разработчиков **Midway Studios Austin**, заказала (приказала) создать продолжение игры Area 51 под гордым названием **BlackSite: Area 51**. Сражаться мы там будем... правильно, с пришельцами, стрелять мы там будем... правильно, по пришельцам, и убегать мы будем... совершенно верно, от пришельцев. Совершать сии спортивно-физкультурные мероприятия мы будем на ТОМ САМОМ движке *Unreal Engine 3*, так что за... эээээээ... правильность форм друзей и врагов можете не беспокоиться. По крайней мере, я на это очень надеюсь. На качественную графику и хорошую анимацию, само собой. А вы о чём подумали?

На Area 51 что-то происходит

Решив поразить всю геймерскую общественность, а также слегка и себя самих, господа разработчики решили кардинально изменить все приоритеты, заложенные в первой части игры. В сиквеле вы уже не будете бравым героем-одиночкой, нет, даже не надейтесь. По сюжету с территории секретной базы, проломив пять стен и съев всю охрану, на свободу вырвалась стая голодных пришельцев, а значит, лично перебить ее всю вам не под силу, вы же не Гордон Фримен, в конце концов. Вам в помощь выдается группа преданных напарников-спецназовцев, закаленных в сотнях боев в десятках стран мира. И не зовите Дэвида Духовны, не надо — психология и медитация тут не помогут. Теперь дело решает честная сталь и горячий свинец. Пальцы на спусковые крючки автоматов и вперёд — зачищать территорию.

Судя по скриншотам и демо-роликам, господа из Midway сделали правильные выводы из обширной критики, вылившейся на их детище Area 51 и с помощью современных технологий исправили главный недостаток игры — плохую графику. BlackSite: Area 51 выглядит очень и очень неплохо — качественно прорисованные союзники, достойно выполненные враги, довольно реалистично бьющееся стекло (до уровня Alpha Prime ему, конечно, далеко, но я хотел бы увидеть ту игру, которая его побьет) и разлетающиеся куски чего-то там после взрыва. Глядя на официальный трейлер, можно с полной уверенностью сказать, что по крайней мере одно из своих обещаний господа разработчики выполнили — графическое оформление второй части игры находится на гораздо более высоком уровне, нежели первой. За что им, как говорится, предварительное спасибо.

Хотелось бы еще, конечно, чтобы звуковое сопровождение не подкачало, да уровень интеллекта врагов был повыше, а то, посмотрев на демо-ролик, я как-то начал задумываться: а не превратится ли будущая игра в тупой отстрел монстров командой спецназовцев? Подумал, но не стал делать скоропостижных выводов, Midway Games это вам не Gaijin Entertainment, так что поживем-увидим, до осени время еще есть.

Тем более, что второй увесистой суперплюшкой, способной круто изменить воззрения игрока на сиквел геймы, по мнению разработчиков, должна стать уже упомянутая мной командная система прохождения игры, по типу «Радуги 6». Парочка — или, может больше — горячих парней, вооруженных до зубов и очень серьезно настроенных будут сопровождать вас, куда бы вы ни пошли и что бы вы ни сделали. Господа создатели обещают, что электронные союзники окажутся умнее всех на свете, никогда не попадут на линию вашего огня, будут иметь собственную мораль, смогут перегруппировываться и действовать адекватно обстановке — если нужно, засядут за полуразрушенной машиной и начнут поливать врага длинными залпами или же самостоятельно, без всяких приказов, окажут помощь упавшему на землю товарищу по оружию, раненому инопланетными тварями.

Звучит оптимистично, не так ли? Сколько раз мы уже слышали такие громкие заявления? Ног у сороконожки не хватит, чтобы посчитать десятую часть из них. А сколько их воплотилось в реальность? Хватит пальцев на руках у человека, чтобы перечислить все действительно достойные проекты. Изучив демонстрационные ролики и вспомогательные материалы, я пока не пришел к однозначному ответу, к какому из этих двух вариантов будет относиться игра. Все ещё слишком непонятно. Вроде бы союзнички и действуют грамотно, и двери проламывают вроде бойцов всё той же «Радуги», но все же что-то в их движениях не то, что-то портит все впечатление и заставляет думать о чем-то плохом и грустном. Что — не знаю. Надеюсь, скоро мы все это узнаем. Ну, а пока вывод.

Вывод

Мой вердикт однозначен и ясен — игру стоит ждать. Возможно, кому-то не понравилась первая Area 51, возможно, кто-то не любит командовать отрядом, предпочитая лично пристрелить вражину, нежели приказать это сделать напарнику — все это неважно и несущественно. Посмотрите скриншоты, оцените ролики — борьба с пришельцами вышла на совершенно новый уровень, неужели вы не хотите в ней поучаствовать? Лично я хочу — по крайней мере, для того, чтобы проверить правоту своих сегодняшних слов :).

Разработчик/издатель: Capcom
Жанр: action/TPS
Платформы: Xbox 360, PS3, PC
Дата выхода: запланирована на 2008 г.

marrkel

Devil May Cry 4

То, чего мы так долго ждём, обычно в итоге обращает нашу надежду в прах. Порой мы долго не можем понять: а что, собственно, произошло? Ведь это то, к чему мы так стремились... или уже не то? Мечта после своего осуществления становится обыденностью.

Зимой мы мечтаем о жаре, летом — о холоде. Утром, когда нужно вставать и идти на работу, готовы все отдать за несколько сладких бонусных минут сна, а вечером с таким же трудом отрываемся от монитора...

И, наконец, долгожданная игра становится не такой уж особенной после релиза. Мы умеем по-настоящему ценить только то, чего у нас нет.

Но у каждого правила должны быть исключения. Именно в этот момент где-то далеко, в недрах японской корпорации **Capcom**, разрабатывается игра, которая имеет все шансы поломать устоявшиеся стереотипы. Недавно была презентована ее демо-версия, приоткрывшая завесу тайны разработчиков. Итак, долгожданная **Devil May Cry 4**...

То, что на место белокурого Данте в сиквеле станет некий рыцарь Неро (не путать с программным продуктом), было известно уже давно. Причем новый герой будет несколько отличаться от легендарного сына Спарды. Но сюжетная линия все же будет неким образом связывать этих персонажей.

Здесь немножко истории. Давным-давно Темный Рыцарь Спарда решил восстать против своего императора, предать товарищей и продать родину-тьму ради спасения рода человеческого. Что ж, очень мило с его стороны, по-моему. Тысячи лет спустя в городе Фортуна в память ему был создан так называемый Орден Меча, членами которого были Святые Рыцари, уничтожители сил зла и защитники человечества. Надо сказать, что данная организация достаточно успешно справлялась со своей миссией.

И вот однажды один из юных рыцарей Ордена со странным, но красивым именем Неро стал случайным свидетелем того, как Данте, лучший охотник на демонов, убивает своих же соратников. Что бы это могло значить? Неужели сын Спарда перешел на сторону зла? Многие карты разработчики предпочитают пока не раскрывать...

Неро выделяется из серой... то есть светлой толпы рыцарей Ордена своими уникальными умениями и техникой владения оружием. Вместо двух пистолетов, в отличие от своего предшественника, наш герой вооружится одним, но зато мощным и двуствольным, известным как Голубая Роза. Также в его распоряжении окажется смертоносный меч «Красная Королева», с острейшим клинком и ручкой от мотоцикла вместо рукояти. Это сейчас мода такая :). Идея заключается в том, что Неро сможет увеличивать силу удара при повороте этой ручки. Вот такой интересный момент.

Кроме этого в арсенал Неро входит его собственная правая рука, которую он любовно называет Вестником Дьявола, основной возможностью которой является создание невидимой гигантской конечности. С помощью этой штуки наш герой сможет метать врагов на большие расстояния, разбрасывать их по сторонам сокрушительными апперкотами и вводить в состояние шока путем комбинирования ее воздействия с ударами меча или выстрелами Голубой Розы. Также в игре будут присутствовать артефакты, способствующие появлению специальных возможностей.

С врагами Неро будет обходиться, следуя примеру Данте, но по-своему. Специально для него была разработана новая боевая система. Разработчики обещают нам ну просто море драйва, крови и адреналина. Как и в предыдущих частях, игровой процесс будет в изобилии наполнен сценами насилия. Как и прежде, главный герой сможет проделывать различные трюки и проводить красивые комбинированные удары, буквально порхая с мечом в руках подобно бабочке. Вот что-что, а сцены сражений у японцев всегда получались отменными.

Чем сложнее проведенное комбо, тем больше Неро после смерти противника получит Красных Сфер, которые потом сможет променять на модернизацию оружия и повышение навыков.

В игре будут присутствовать элементы нелинейности — игрок сможет выбирать, вступать ли ему в драку или тихонько пройти мимо разъяренной толпы монстров. Кстати, насчет них. Разработчики как всегда обещают нам отменный уровень AI, действие сообща, удары в спину и все остальное. И в демонстрационной версии враги действительно блеснули умом. Поодиночке вели себя более скрытно и осторожно, а в толпе собратьев без колебаний бросались в бой.

Разработчики поделились еще одним секретом — в Devil May Cry 4 у игроков будет возможность играть и за Данте, с его пистолетами, мечом и неизменным красным плащом. Вот такой вот подарок поклонникам серии.

Как известно, все предыдущие части отличались красотой графического исполнения, и четвертая исключением не стала. Скажу прямо — графика просто на высоте. Да что говорить, взгляните на скриншоты. Детализация уровней и персонажей делает игру особо привлекательной. Да-да, даже у Дьявола от умиления слезы на глаза наворачиваются.

К сожалению, пока ничего толком не известно о управлении игрой на PC. Надежду вселяет тот факт, что это первая часть серии, которая изначально разрабатывается и для компьютерной платформы. Остается надеяться, что трудности управления не станут ложкой дегтя в игре. Клавиатура и мышь — это вам не джойстик.

В общем, грядет очень интересный проект. Любителям экшенов приставочного типа и поклонникам серии — ждать в пять раз сильнее :). Осталось не так много времени — спешите подогнать свой ПК под последние стандарты, ведь такая красота точно потребует жертв. Ну что же — следим, ждем, надеемся... Всем спасибо за внимание.

The Maks

DRAGON AGE

Разработчик: BioWare Corporation
Издатель: пока неизвестен
Жанр: RPG
Дата выхода: скорее уже 2008 г.

А день так хорошо начинался!

Уже по-летнему теплая погода так и манила бросить всю работу и просто сидеть, наслаждаясь жизнью. Весело чирикали за окном многочисленные пташки, а маленькие белые облачка то и дело заслоняли солнце от взора жителей Игрограда, впрочем, ненадолго. Всеобщая эйфория, возникшая в результате отступивших наконец-то холодов захлестнула весь город, а заодно и работников Департамента Защиты Виртуальной Реальности. Огромный двухголовый огр только-только решил расслабиться, отвлекшись от изучения очередного отчёта, и последовать примеру коллег, которые уже давно бездельничали и насмехались над «ботанистым» сотрудником, как вдруг весь его предвкушаемый отдых резко попал под угрозу заморозки на неопределенный срок.

— Бато, Бато, добрый день! Мы — огромная толпа маленьких геймеров и хотим услышать умопомрачительную информацию о драконах!

— Что? — вздрогнула от неожиданности правая голова, а левая чуть не подавилась сигаретой. Половину кабинета и все видимое через дверной проём пространство затопило море непонятных полурасликов в красно-желто-синих кепках-вертолетиках, которые все как один смотрели на Бато горящими от любопытства глазами. Другие агенты тоже не заметили появления этой разноцветной братии, а потому молча сидели и хлопали челюстями в попытках выговорить хоть что-нибудь соответствующее такому наглому вторжению.

— Кто пропустил толпу посетителей в святая святых нашей организации?! Куда смотрел охранник?! — завопил наконец Лар, строя грозные лики.

— Охранник — это, случайно, не тот связанный по рукам и ногам человек возле входа? — спросил предводитель шайки хоббитов, не обращая внимания на краснеюще-зеленеющего Лара.

— Вот блин, опять кадеты балуются! — выругался Талер. — Надо будет парочку на Марс отправить в учебно-воспитательных целях. А что вам, собственно, здесь понадобилось?

— О-о-о-о! — хором протянула вся толпа, растекаясь в улыбках. — Один мудрец на улице нам сказал, что Бато знает прекрасное превью, которое должен выучить на память каждый представитель нашего народа. Вот мы и собрали всю диаспору хоббитов в Игрограде и пришли к вам, чтобы узнать про **Dragon Age**...

— А как звали этого «мудреца»? — встрял в дискуссию Ягуар, оторвав взгляд от монитора.

— Он не называл своего имени, но он был в шапке-ушанке и полностью зарос шерстью...

— Мохнорыл, всё ясно, — сделал заключение Лар. — Какие наивные у нас, однако, невысоклики живут...

— А я уже даже знаю, кто отправится сопровождать кадетов на Марс, — мечтательно прищурился Талер, — кстати, Бато, ты там малышам вроде бы историю обещал?

— Я не... — попытался возразить огр, но его перебили.

— Пойду-ка я, наверное, поищу нашего шутничка, — промолвил Талер, вскакивая со стула.

— Ой, а мне как раз надо одно здание проверить... — Ягуар тоже решил не участвовать в чтении превью. Агенты быстренько выбежали из кабинета через чёрный ход (Лар с воплем «Я тебе помогу, Мохнатый!» тоже не сидел на месте), оставив огра наедине с ожидающими рассказов полурасликами.

И тут, к великому счастью Бато, случилось одно хорошее событие — за окном послышались шорохи и сопенье, а через минуту над подоконником показалась голова Макса, поднимавшегося по приставной лестнице.

— Салют агентам! В ваш кабинет невозможно пробраться — весь коридор заполонили какие-то мелкие... — и тут кадет увидел причину этих заторов рядом с огром и решил поскорее смыться, ибо ничего хорошего ему почему-то не предвиделось. Бато же, узрев свою последнюю надежду, времени не терял:

— О! Макс, ты очень кстати — как раз хотел поручить тебе одно важное задание! Вот, эти недоро... э-э-э, хоббиты в твоем распоряжении! Отведи их в квартал РПГ — там есть одно недостроенное здание от **BioWare**. В общем, все им там расскажи и покажи, а я тем временем... э-э-э... пойду помогу Ягуару, да! — быстренько протараторил агент и бегом свалил через тот же чёрный ход. А кадет так и остался стоять на лестнице за окном, обрабатывая всю эту информацию...

* * *

Когда делегация полурасликов во главе с Максом остановилась возле главного входа в здание, кадет уже был готов собственноручно придушить каждую мелкую зануду. Роль экскурсовода-воспитателя ему очень не нравилась, и с трудно сдерживаемыми вздохами он начал наставлять эту пёструю толпу:

— Так-с, вот мы и пришли — надевайте каски, не то кирпич на голову упадет и придется мне оказывать вам первую медицинскую помощь. Предупреждаю: лечить я не умею, только наоборот... Ладно, приступаем к делу.

— О-о-о-о! — опять начала голосить шайка хоббитов, но Макс быстро прекратил этот балаган:

— А ну молчать! Сейчас прилетит дракон и всех вас съест, если будете тут орать! А ты чего без каски? Быстро исправиться, а то кирпичи уже подготовились к встрече! Продолжаем нашу историю. Вы можете видеть перед собой процесс постройки нового любимца района РПГ. Компания **BioWare** — весьма опытный архитектор, поэтому особых опасений насчет качества выполненных работ возникнуть не должно. Как вы уже могли заметить, разработчики предпочитают хранить своё детище в тайне от посторонних глаз, так что большая часть стен и других мест постройки заклеены непрозрачным материалом, и существует лишь несколько закоулков, где можно посмотреть на текущее состояние визуальной части, но их маловато для однозначного представления общей картины. На данный момент я бы сказал, что выглядит она, в принципе, неплохо, хотя кое-где и немного хромает. Времени, правда, на улучшения ещё предостаточно, так что любые недостатки можно исправить при должном желании. Для строительства используется мощная техническая база под именем *Eclipse*, позволяющая внедрить в это произведение искусства все современные и просто навороченные эффекты. К сожалению, никакой бесшовности виртуального пространства не предвидится, поэтому придется по старинке странствовать из одной комнаты здания в другую. А ты куда пошёл? Я тебе разрешал? А вдруг там прототип монстра с топором стоит и ждет свою первую жертву? Ага, страшно — то-то же! Впредь будьте поосторожней. Идём дальше.

Про сюжет и сеттинг известно не очень много, но в общих чертах ситуацию можно описать следующим образом: не ждите вылизанного «высокого» фэнтези — перед нами предстанет мрачный, грязный мир с множеством сходств и аналогий с повседневной реальностью, принятой на планете Земля. Жестокость и эгоизм процветают, нагоняя своеобразную «темную» атмосферу. *(Читали когда-нибудь «Ведьмака»? Думаю, здесь будет нечто подобное, ибо тех произведений, с которыми сравнивают свое творение девелоперы, я никогда в жизни даже не видел, поэтому и приходится полагаться на личный «читательский» арсенал. — Прим. автора.) — (Как по мне, сравнение всё же эммм... слегка притянуто за уши, несмотря на всё мое уважение к Сапковскому. — Прим. Lar`a.)* Такой подход мне весьма нравится, так как засилье стандартных типов виртуальных вселенных уже начало порядком утомлять. Подобный же стиль встречается не так часто, предоставляя как простым геймерам, так и защитникам ВР хоть какие-то шансы не умереть от тоски по оригинальности. Кстати, у здешнего виртуального мира *(который, вроде бы, все равно придется спасать, хоть и с различными итогами. — Прим. автора)* есть еще несколько интересных особенностей. Магия, например, не очень распространена в массах и доступна только малому числу избранных. То же самое касается и зачарованных вещей — разработчики утверждают, что если мы их и увидим, то это будет очень редкое явление, да и привычных для всех «красных флаконичков» тоже ждать не придется — видимо, создатели хотят подготовить что-то новенькое и весьма необычное. Специально для данной вселенной также создано четыре уникальных языка с собственной историей и взаимосвязями.

А теперь переходим к сторилайну, который, я не сомневаюсь, будет сделан на совесть, как и обычно у этого разработчика. Помимо нескольких концовок, давно уже ставших суровой необходимостью, а не крутой фишкой, нам предлагают и много вариантов начала истории. Они будут зависеть не только от расы и класса персонажа, но и от непосредственного выбора самого игрока, к примеру, знатное происхождение или «уличное». Кстати, достаточно большой отрезок в начале нашего пути как раз и будет основываться на становлении героя в обществе, но рано или поздно мы все равно придём к одному и тому же «узлу» сюжета, с которого-то и начинаются основные события. А как себя зарекомендуешь, так к тебе и будут относиться на протяжении всей игры. Ладно, все это, конечно, выглядит достаточно интересно и аппетитно, но дождемся официального открытия, которое, правда, состоится еще неизвестно когда, и тогда уже посмотрим на реализацию.

Теперь, малышня, я немного расскажу вам о геймплее. Исследование игрового пространства будет проходить с видом от первого лица, но как только появится малейшая угроза жизни главного героя, то поле битвы мы уже будем созерцать со стороны. Хотя вполне возможно, что архитекторы еще решат что-нибудь изменить *(на единственном доступном скриншоте с интерфейсом персонажа мы видим из-за спины, хоть ситуация, вроде как, и не боевая. — Прим. автора)*. Также следует отдельно отметить тот замечательный факт, что нам обещают сражения с «большими» монстрами, специально для которых создатели собираются внедрить особые финты типа пробежек между ногами страховидла или возможности залезть оному на шею. Ролевая система проекта хоть и не копирует полностью, но все равно базируется на старой доброй AD&D. Возможностей выбора и отыгрыша будет порядочно, и, что самое интересное, мелкой песчинкой этого мрачного мира мы не станем — можно будет распоряжаться судьбой целых королевств и их жителей. Кстати, локации внешне тоже меняются в зависимости от действий игрока, и это не может не радовать. Так же, как и «стандартный» набор харизматичных спутников, обладающих кучей комплексов и скелетов в шкафу *(романтические отношения, не зависящие от основного сюжета, тоже будут иметь место; конечно же, при желании геймера. — Прим. автора)*. Честно говоря, меня пока беспокоит только одна вещь... диалоги. ИМХО, необычный выбор отдельных «мыслей» и «тональностей» вместо цельных фраз внушает кое-какие опасения. Нет, я верю девелоперам и понимаю, что они стараются сделать всё как можно более интересным, но как бы не получилась усовершенствованная система «справочных автоматов» с возможностью задавать в ней гнев или добродушие. В общем, я сторонник более классических методов, но если все получится на «отлично», то никаких претензий больше предъявлять не стану.

Так что из всего вышесказанного следует один простой вывод: реальность намечается крайне качественная и перспективная, а сейчас я покажу вам еще несколько занятных мест, которые мы ненароком пропустили. Следуйте за мной и не шумите...

* * *

Ну что, недоросль, как вам мое превью? — обессиленный кадет наконец-то выложил всё, что знал, и надеялся поскорее отделаться от надоедливых шерстолапов.

— О-о-о-о! — снова берутся за свое полурослики, но на этот раз они все-таки доигрались, так как на их крики с верхних этажей здания прилетает огромный экспериментальный дракон и начинает плеваться огнём.

— А я вас предупреждал! — кричит Макс, считая количество ещё невредимых хоббитов, — эй, не дразни его, он же... Ладно, проехали — уже поздно. Ай! Зачем ты подпалил мне куртку, сволочь крылатая?! Нет, не садись туда — там маленькие!!! Блин. Ничего, все равно положение исправит респаун через десять минут! Короче, все на выход! Бегом!

Вскоре остатки уцелевших полурослков вместе с Максом уже сидели на тротуаре перед зданием и восстанавливали дыхание.

— Так вы будете ждать открытия этого здания или нет? — спросил, наконец, кадет, которого вся эта история уже стала бесить.

— А-а-а-а-а! — хоббиты, услышав этот вопрос, начали разбегаться кто куда — видно, искать «мудреца», чтоб навешать ему люлей.

— Вот так вот! Нефиг было к нам в Департамент ходить! — гордо сказал Макс и пошел в бар...

The Maks

RAGNESIS ONLINE

Розробник: Intelligent Soft
Видавець: 1GPN
Жанр: MMORPG
Дата виходу: 2007 р.
Офіційний сайт: www.ragnesis.ru

* * *

Діду, дідусю! А розкажи мені казочку! Ну будь ласка, розкажи!

— Пізно вже, малеча, — лягай спати, — стомлено відповів сивочолий чолов`яга, поправляючи ковдру. А малий все продовжував нюняти:

— Ну дідусю! Ну розкажи! Я завтра буду гарно поводитись! Чесно-чесно!

— Що, навіть не будеш цілісінький день у «Лінійку» грати?

— Так, тільки казочку розкажи!

— Ну тоді гаразд — слухай, — старий сів у крісло біля ліжка, запалив люльку та заходився розповідати. Світло у кімнаті було уже вимкнене, тож тільки місячне сяйво, яке лилося крізь шибки, надавало онуку можливість бачити обриси дідуся.

— Колись дуже давно, так давно, що навіть гори вже не пам`ятають тих часів, існував один прекрасний світ, повний чудес та чаклунства. Він мав таке чудернацьке ім`я — Раґнезіс, чув колись?

— Ні, діду!

— От і добре, що не чув, бо усілякі страхіття там коїлися. Жили в ньому споконвіку злі та могутні створіння — мор-ле`ґарри, їхні слуги — ан-ле`дарґи та багато-багато інших, не менш підступних та небезпечних. Але одного дня прийшли на ці землі ті, кого згодом назвали Небожителями. Минуле, на жаль, не залишило нам жодних міфів чи легенд, які б могли хоч трохи пролити світло на їхнє походження чи наміри, відомо тільки, що майже одразу на Небожителів напали мор-ле`ґарри. І почалася велика битва, і тривала вона не один день та не одну ніч. Багацько корінних мешканців тоді полягло, та Небожителі теж зазнали втрат. Але найжахливіше — для повної перемоги їм ледве не довелося знищити весь світ...

Очі онука просто палали цікавістю, хоча помітити це у темряві було доволі важко. Тим часом дідусь і сам захопився своєю історією, продовжуючи далі:

— Те, що сталося в результаті тієї битви, потім назвали Малим Розвалом. Нам мало відомо про нього, адже навіть сам факт його виникнення дійшов до нас зі слів Небожителів. Світ тоді опинився на межі великої катастрофи, тож переможці прийнялися за кропітку працю по відновленню Раґнезісу. Перетворюючи безплідні землі на квітучі долини, Небожителі вирішили заселити їх розумними створіннями або, як вони казали, ерлані. І створили вони їх, і почали вчити усьому потроху, кожний в залежності від своїх примх та вмінь.

Поступово нові народи дізналися про існування один одного, і між ними налагодилися досить дружні політичні та економічні стосунки, але без непорозумінь не обійшлося. Одна така сварка мала за нещастя підштовхнути суспільство до довготривалої війни, яка ледве не призвела до тотального вимирання всіх ерлані. Але втрутилися Небожителі й зашкодили кровопроливу, хоча останнім часом вони все рідше і рідше почали навідуватися у світ. Але до будь-якого правила є виключення. До етріонів — найталановитішого з народів Раґнезісу на той час — продовжував являтися їхній покровитель Ларден. Він навчав своїх дітей багатьом речам, відкривав їм найглибші таємниці буття, тож не було нічого дивного в тому, що згодом етріони стали дуже гордими й дивилися звисока на всі інші раси...

Малий слухав, затамувавши подих. Йому вже дуже хотілося спати, але історія дідуся була настільки цікавою, що онук не хотів пропускати жодного слова. Більшість з вас вже не зможе так гарно уявити собі описане, як це робить маленька дитина, тож скоріше за все, її зацікавленість здасться вам трохи незвичайною. Але факт від цього не перестане бути фактом, і малий продовжував жадібно ловити слова дідуся, поринаючи у власні мрії та пов`язуючи їх із цією казкою.

— ...Ларден проґавив той момент, коли декілька охочих до влади жерців забажали оволодіти енергією Богів, щоб зрівнятися у могутності з самими Небожителями. Дурні! Вони були настільки впевнені у своїх силах, що вирішили провести дуже складний магічний ритуал, який потім викликав надзвичайно сильне збурення енергетичних потоків усього Раґнезісу! В результаті наступив Великий Розвал, і якби не самопожертва Лардена, що зміг таки зупинити процес, світ поринув би у небуття...

Але зміни були незворотними, і Раґнезіс вже ніколи не стане, як раніше. Він перетворився на сотні островів, що пливуть у «змертвілому тумані» без надії на майбутнє возз`єднання, а землі етріонів, нажаль, опинилися в самому центрі розвалу, тож увесь народ згинув назавжди разом із своїм вчителем і творцем...

— Ой-ой, а що ж сталося з іншими расами? — запитав наляканий онук.

— Інші врятувалися і почали пристосовуватися до нових умов життя, — спокійно відповів дідусь, відкладаючи згаслу люльку. — Через декілька років вони вже більш-менш обжилися і звикли до теперішнього обмеження власних територій островами, між якими, до речі, залишився зв`язок. Існували деякі енергетичні канали, завдяки яким досвідчені чарівники могли створювати стаціонарні телепорти. Але інколи самі по собі виникають й інші портали, та вони дуже нестабільні, тож ніхто не може точно визначити, протримаються вони одну годину чи двадцять років. Усі ж, хто знаходився всередині них під час їх зникнення, більше ніколи не побачили світу Божого. От так...

Але минула трагедія так і не об`єднала народи Раґнезісу. Роздрібненість та розмежованість призвели до втрати державотворчого ладу та великої ролі його у повсякденному житті. Мешканці цього світу почали об`єднуватися в клани, які і стали для них одночасно родиною і державою, а що ж до Небожителів, то після Розвалу вони майже не втручаються у хід подій. Хоча, можливо, ніхто просто не знає про їхні вчинки.

А зараз же у Раґнезісі продовжується Епоха Кланів, і навіть творцям невідома його подальша доля. Мабуть, колись з`являться і герої, які виведуть світ з постійних суперечок, і тоді життя налагодиться остаточно...

Малий нарешті заснув, а дідусь не став його будити, щоб завершити свою розповідь. Ще багато цікавого можна було б розповісти про Раґнезіс, але година вже пізня, а онук схопиться із самого рання, як і звичайно. Дідусь добре розумів, що він не буде себе гарно поводити й знову просидить увесь день за своїм комп`ютером, ріжучись у Лінійку, тож старий просто запнув фіранки й тихенько пішов до дверей з кімнати. На порозі він зупинився й, озирнувшись, лагідно промовив:

— Хай тобі насняться пречудові сни, мій маленький ґеймер...

* * *

А знаєте, про що мріяв малий перед тим, як поринути в здоровий дитячий сон? Ха, а я знаю! Він дуже хотів, щоб створили нову комп`ютерну гру в світі Раґнезісу, за якою він би міг сидіти цілими днями, мандруючи між островами та перемагаючи ворогів, бо «Лінійка» вже всім приїлася. Якби ж він знав, що його мріям судилося втілитися у реальності! Російський розробник *Intelligent Soft* зараз якраз і працює над *багатокористувацькою* RPG **Ragnesis Online**, події якої відбуваються в цьому «об`єкті дитячих мрій». А те, що не розповів малому дідусь, втовкмачу вам я! Тож тепер, пані та панове, застібайте паски безпеки, бо ми відправляємося в чудесну подорож до надер ще незавершеного будинку на одній з вулиць Ігограду.

По-перше, я хотів би розглянути *графічну оболонку* проекту. Скажу вам чесно, такої паскудної картинки я чомусь не очікував. Розмазані текстури та нульова деталізація досить погано впливають на враження від побаченого, а величезна кількість прямих і не зовсім кутів у обрисах будівель, скель та простих камінців тільки підтверджує тяжкий висновок про зовсім несучасну графіку. Трава тут взагалі здалася мені гіршою за ту, що була ще у другій Готиці, хоча модельки персонажів не такі химерні, як навколишнє середовище. Сподіваюся, що до виходу гри добродії-розробники ще встигнуть хоч трохи виправити ситуацію (а вони, до речі, весь час патякають про застосування усіх найкрутіших технологій, але чомусь мені в це не віриться).

Тепер перейдемо до купи обіцянок, якими розкидаються направо й наліво творці проекту. Нам дадуть змогу вжитися у роль представника однієї з *чотирьох рас*: фалдортів, сайхенів, буштарґів та ґілтарів. Кожна народність, звичайно, має власну оригінальну культуру та історію, але не будемо на них сильно зупинятися, бо не вистачить місця на все інше. Генерацію обличчя, тіла та зачісок, начебто, буде виведено на якісно новий рівень, бо розробники натякають на можливість впізнати будь-якого гравця по мармизі. На жаль, *класів персонажів* буде лише два — воїн та чаклун, але вони мають багато шляхів розвитку (більш детальну інформацію ви можете знайти на офіційному сайті гри та на **crpg.ru**). Обіцяють також втілити для кожного класу велику кількість вмінь та спеціальних можливостей, поєднавши їх з якісною та різноманітною анімацією битв та поєдинків. Різних ударів, блоків та стрибків буде просто сила-силенна, що дуже мене тішить, бо інколи чисто hack`n`slash`на скупість бойового видовища починає страшенно дратувати. Ще нас чекає багато різних *професій*, значна частина яких досить мирна. Але усілякий крафтинґ — то взагалі окрема тема! Ми зможемо створювати тисячі різних предметів з більш ніж 60 видів ресурсів, при чому зовнішній вигляд буде значно відрізнятися в залежності від базового матеріалу. А придбаний будинок взагалі можна буде обставити власноруч виготовленими меблями. Звичайно ж, не обійдеться й без зачаровування речей.

Важливою складовою гри стануть і добре опрацьовані *квести*, серед яких знайдуться як і досить тривіальні, так і ті, що змусять ґеймера трохи напрягти свої мізки. Але найцікавіша, на мою

думку, фіча гри — це можливість завести собі тваринку-супутника, як у Dungeon Siege 2. Вирощуючи свого улюбленця, ми повинні приділяти багато уваги його догляду, адже кожне невчасне годування або надмірне фізичне навантаження можуть погано вплинути на подальший розвиток звірятка. Зовнішній вигляд та характеристики його теж залежать від виховання. Розробники також розповідають про можливість виростити злого вихованця, який навіть може зжерти свого хазяїна. Сподіваюся, що ця задумка буде реалізована на совість, бо тоді ми отримаємо хоч якусь справжню оригінальність.

Як ви вже могли здогадатися, важливу роль в житті суспільства відіграють *клани*. Так от, крім військових дій (включно із захопленням замків), обіцяно ще й змогу проводити брудні політичні інтриги відносно мирним шляхом. Також можна створювати власні релігійні культи або обрати один з чотирьох, що нам пропонують девелопери, і ці організації також мають свою долю впливу на оточення.

Отже, настав час зробити висновки. Проект досить цікавий, все ж таки не дуже часто на просторах СНД створюються ігри такого *штибу*. Обіцянок багато, але чи побачать світ усі заплановані розробниками можливості? Сподіваймось, що так, бо інакше — їм же гірше. Ну, тоді гаразд, хай усім щастить, а мені ще треба наснитися одному малюку й розповісти йому те, чим я забивав вам баки усю останню сторінку. На все добре і до зустрічі у наступному прев`ю!

P.S. *Через те, що переважна більшість працівників редакції так або інакше брали участь у розробці проекту Ragnesis Online, редакція не не завжди поділяє думки автора, але поважаєйого погляди. — Прим. ред.*

Fres

PENUMBRA OVERTURE

Разработчик: Frictional Games
Издатель: Lexicon Entertainment
Жанр: horror/adventure
Системные требования:
✓ **минимальные** — P 4-1.5 ГГц, 256Мб ОЗУ, 128 Мб видео;
✓ **рекомендованные** — P 4-2.5 ГГц, 512Мб ОЗУ, 256 Мб видео

Наверное, каждый из нас хотя бы раз да задумывался о создании игры. Некоторые даже начинали делать какие-то подвижки в этом направлении — придумывали вселенную, корпели над сценарием и артом. Но дальше, как правило, дело не шло, ибо одиночка без поддержки команды профессионалов мало что может сделать (хотя есть, конечно, исключения вроде Джонатана Боакса с его Dark-Fall, но на то они и исключения). В итоге наработки откладываются в ящик, а идеи со временем забываются. Да и интерес, как правило, пропадает.

Но иногда слепой случай сводит нескольких таких мечтателей вместе. И тогда у них появляется шанс, шанс воплотить мечту в реальность. Сегодняшний пациент — **Penumbra: Overture** — как раз из этой серии. Ведь за вывеской **Frictional Games** скрываются лишь восемь молодых, но чертовски талантливых шведских студентов.

Не так давно, в прошлом году, эти ребята выложили в Сеть оригинальную Penumbr`y, являющуюся, по сути, обыкновенной технодемкой, которая демонстрировала возможности геймплея и движка. Думается, на большой успех создатели не рассчитывали, так как ранее довольно долго и безуспешно пытались найти для игры издателя. Но демка произвела настоящий фурор! Проходилась она всего-то за три часа, но за этот короткий промежуток времени успевала задать такую планку по части геймплея и атмосферности, что издатель, пусть и третьесортный, нашёлся довольно быстро. Frictional Games, в свою очередь, взяли небольшой тайм-аут и пообещали, что скоро вернуться с полноценной игрой, которую назвали просто — **Penumbra: Overture.**

Памятуя тот животный страх, в который вгоняло демо, страшно было предположить, что нас ожидает в полной версии. Наберите побольше воздуха в грудь, взгляните на холодное солнце — мы открываем люк и погружаемся в шахту — вы еще очень долго не увидите солнечный свет.

The Longest Journey

Эта история начинается в феврале 2000 года. Именно в это время у главного героя — парня по имени Филлип — начинаются неприятности. О его личности мы знаем крайне мало. Известно лишь, что он ни разу в жизни не видел отца, который исчез ещё до его рождения, а так же то, что сейчас он преподает физику в одном из университетов. Все, больше никакой информации. Больше ни слова о друзьях, работе, увлечениях, ни слова о прошлом. Хотя какое значение имеет прошлое человека, если у него, по сути, нет будущего?

Сразу после смерти матери Филлип получает посмертное письмо от отца, в котором не ничего, кроме слезной мольбы о прощении и ключа от банковской ячейки. Впоследствии выясняется, что отец официально считается мертвым уже около тридцати лет, а в ячейке находится старая книга и записка с просьбой уничтожить последнюю. Однако желание узнать хоть что-то о потерянном родителе настолько велико, что герой нарушает его последнюю волю.

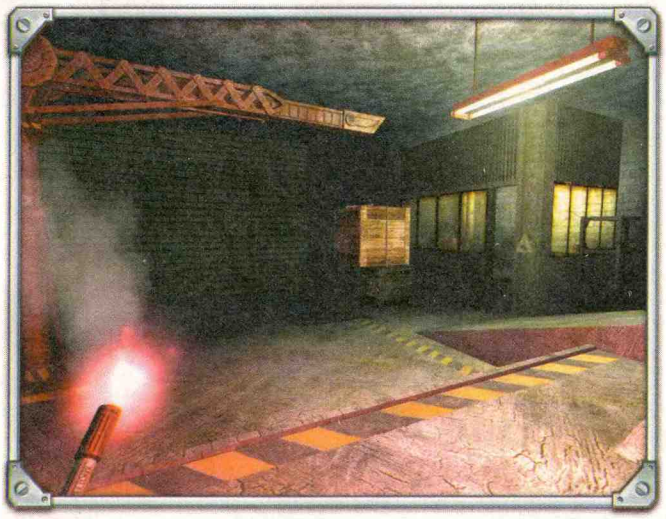
Книга приводит Филлипа не куда-нибудь, а в Гренландию, где он, умирающий от холода, еле живой натыкается на заброшенную шахту. Точнее — кажущуюся заброшенной. Дабы не замерзнуть, он спускается внутрь. С этого момента начинается кошмар. Добро пожаловать в царство липкого, ледяного страха, в царство грызущего душу одиночества, навстречу прошлому, которое скрывается в самых потаенных уголках воспаленного сознания.

Dark Corners of the Earth

Поначалу кажется, что перед нами обычная давно заброшенная штольня. Вроде бы и нет ничего необычного: полусгнившие деревянные леса и подпорки, старые бочки и шахтерское оборудование. Все указывает на то, что где-то в тридцатые годы прошлого века здесь активно велась добыча. Но стоит пробраться немного дальше, как можно наткнуться на вещи, которые, кажется, появились здесь совсем недавно. И чем дальше вглубь, тем больше возникает вопросов.

Подача сюжета крайне ненавязчива. Шахта, хоть она и скрывает множество тайн, абсолютно безлюдна. Вы остаетесь в полном одиночестве, наедине с самим собой. И единственное, что хоть изредка напоминает, что когда-то здесь были люди — немногочисленные записки, разбросанные по всем уголкам этого всеми забытого места. Собственно, стержень повествования составляют именно они. И даже если записка не даст какой-то ценной информации, она поможет понять, кто были те люди, которых судьба забросила сюда раньше вас. К тому же их попросту интересно читать! Взять хотя бы записки «любителя пауков». С нахождением каждого следующего письма в голове все чётче складывается картина полной умственно и психологической деградации человека, попавшего в ситуацию, в общем-то, очень похожую на вашу. И становится по-настоящему страшно за своего альтер эго, которого вполне может ждать подобная участь. Точнее, не так... Становится по-настоящему страшно за себя. Ведь пойдя на довольно спорный шаг с обезличиванием героя, разработчики добились того, что с ним сживаешься почти моментально. Благодаря белым пятнам в биографии, на место Филлипа ставишь самого себя.

Хотя это и немного нетипично для хоррора, резких поворотов в повествовании нет. Мы просто медленно углубляемся все дальше и дальше в шахту, постепенно открывая для себя все новые и новые грани происходящего здесь кошмара. С одной стороны, такому подходу заметно не хватает, что называется, остроты, с другой — сюжет держится на одном уровне до самого конца, практически без разрывов и шероховатостей. Но в конце вопросов остается очень много, а ответов нам практически не дают, одни намеки. Все потому, что Penumbra принадлежит к распространенной сейчас когорте эпизодических игр. Видимо, студенты не смогли с первого раза воплотить свои идеи, и решили порезать игру на части (да и с экономической точки зрения такой подход более выгоден — если, конечно, сериал не загнется после пары эпизодов). Правда, к чести создателей стоит отметить, что скоротечностью — главным недостатком подобных игр — Penumbra не страдает. Своих восемь-десять часов темноты, страха и напряженных нервов вы получите, гарантирую.



Одиночество

Темно, мрачно, тихо, пусто. И по-настоящему страшно. Больно бьющая по нервам атмосфера пронизывает каждый уголок, каждую локацию. Бывают моменты, когда оказываешься в какой-нибудь пустынной заброшенной комнатушке и четко понимаешь, что здесь тебя никто не достанет и бояться, в общем-то, нечего, но быть абсолютно спокойным не получается. Есть в Penumbr`e что-то, что заставляет бояться отнюдь не монстров и не темноты.

По накалу страстей игру можно сравнить с Call of Cthulhu. Способы устрашения вроде бы те же: звук, который даже без взгляда на картинку способен свести с ума, вездесущая темнота и упор на закрытые пространства, запутанные перипетии сюжета и неизвестность впереди. И в то же время Penumbra вызывает совершенно другой страх. Если в CoC при наличии достаточного количества патронов практически любой монстр отправлялся к праотцам, то в Overture, за неимением огнестрельного оружия, схватка с любым противником — почти гарантированная смерть. В инвентаре, конечно, валяются молоток и кирка, да и подручными средствами можно отбиваться, но неужели вы думаете, что обычный человек, всю сознательную жизнь преподававший в университете, сможет справиться со сворой голодных собак? Вот и приходится красться, прятаться в тенях и выжидать, ведь в открытом противостоянии шансов нет почти никаких. В такие моменты как никогда чувствуешь себя жертвой. Вокруг рыскают голодные твари, пути назад нет, а впереди может быть все что угодно, но только не надежда на спасение.

Раз уж речь зашла о монстрах, стоит сказать пару слов и о них. Penumbra не берёт ни количеством, ни качеством — врагов совсем не много, они клинически тупы, да и разнообразие подкачало: собаки-зомби, пауки, да еще парочка сюрпризов. Но. Этого целиком хватает для того, чтобы держать в страхе. Да и, положа руку на сердце, не монстрами страшна Penumbra.

Вообще игра вгоняет в очень специфический страх. Это довольно сложно описать, но он на удивление реален. Игрок абсолютно один, помощи ждать неоткуда. Нет и дружественных NPC, с которыми можно было бы поговорить, но это идет только на пользу игровой атмосфере — здесь нет ни одного уголка, где бы вы не чувствовали себя одиноким и брошенным, нет ни единого островка спокойствия, где можно было бы почувствовать себя в безопасности. Просто представьте, что вы упали в старый колодец. Вы кричите, зовете на помощь, пытаетесь подавать сигналы и вдруг понимаете, что никто вам не поможет. Вы один на один с темнотой и неизвестностью. Примерно такие же чувства испытываешь во время игры.

Lost Keys

В графе «жанр» у Penumbr`ы стоит horror/adventure, вот только для адвенчуры здесь не совсем типичный геймплей.

Один из главных козырей игры — физика. Скажите, вы можете вспомнить хотя бы одну адвенчуру с вменяемой физической моделью? Лично я — нет. В Penumbr`e же она не просто прикручена для галочки, она действительно хороша и в геймплее играет далеко не последнюю роль. И хотя до уровня Half-Life 2 дотянуться не удалось, ибо и жанр, и место действия накладывают свои ограничения, Overture отстала не так уж и сильно — все предметы окружения реагируют на воздействие на удивление реалистично, согласно всем законам, которые нам так долго вдалбливали в школе. Головоломки, интересные, хоть и не слишком многочисленные, в полной мере показывают возможности физдвижка — старые доски становятся мостиком через баррикаду, пирамида из ящиков помогает дотянуться до недостижимых ранее высот, а вовремя перекрыв проход бочкой, можно спастись от монстра.

Никак не назовёшь традиционным и управление. Ведь как обстоит дела в обычной адвенчуре? Щелкнул мышкой — шкафчик открылся. Penumbra предлагает совершенно другой подход, ноги которого, судя по всему, растут из Black&White. Для того, чтобы открыть, скажем, дверь, нужно навести руку (курсор) на ручку и потянуть. Очень удобно, ведь в любой момент можно немного приоткрыть дверь и сквозь щелку посмотреть, есть ли за ней что-то опасное. Точно так же дела обстоят со шкафами, ящиками и вентилями — необычно и, повторюсь, очень удобно, а в сочетании с отличной физикой очень запоминается. Кстати, если все-таки решите взять в руки что-нибудь тяжелое, привыкайте к тому, что, как и в реальной жизни, сначала придется сделать замах, а уже потом опускать оружие на голову обидчику.

Загадки, которые предлагает на наш суд Penumbra, довольно традиционны. Все как всегда — находим нужный предмет, а затем применяем его или комбинируем с другим. Но самое главное то, что все задачки вменяемы и логичны, их приятно решать. Ну, а если и встречается что-то не поддающееся восприятию нормального человека, разработчики не скупятся на подсказки. Хотя в большинстве случаев и этого не требуется — стоит лишь оглядеться по сторонам, подумать логически и решение найдется само собой. И все же легкой в прохождении игру не назовешь. Даже на легком уровне сложности это далеко не прогулка, ну а если уж последовать совету разработчиков и играть на максимуме, Overture превращается чуть ли не в хардкорный хоррор. Агрессивные монстры, психическая неустойчивость героя (прячась где-нибудь в тени и завидев монстра, он может не выдержать и выдать себя), норовящие вот-вот закончиться батарейки в фонарике... Причем нельзя не признать, что именно в этом случае получаешь от игры максимальное удовольствие, ведь приходиться действительно бояться за свою жизнь, прячась и замирая от каждого шороха.

Technologic

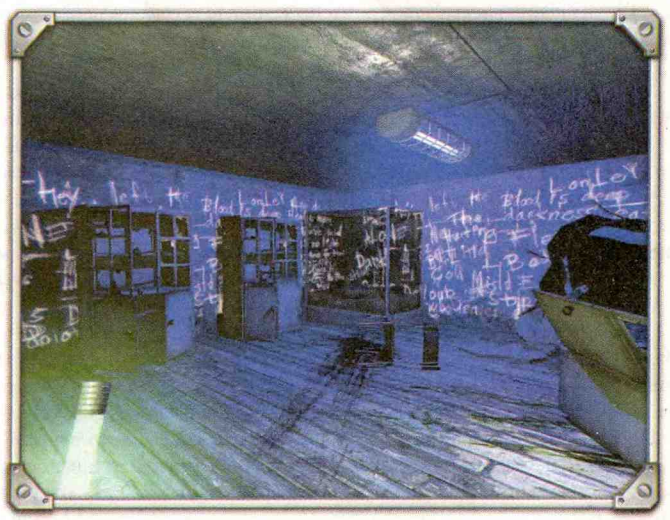
Конечно, в подобных играх графика стоит отнюдь не на первом месте, а игра может пользоваться успехом, даже не обладая ультрасовременной картинкой. Ярчайший пример — Call of Cthulhu. И все же далеко не каждый может абстрагироваться от корявого окружения, полностью прочувствовав игровую атмосферу.

К сожалению, качество видеоряда вызывает смешанные чувства. Видно, что окружение создавалось кропотливо и с любовью, однако движку явно не хватает «мощности». Бывает, конечно, и так, что он рисует просто потрясающие по красоте картины — работа с освещением и тенями просто поражает, — но по большей части совсем не радует. Все дело в том, что объектам совершенно отчетливо не хватает полигонов, а некоторые текстуры просто поражают своей убогостью. Хуже всего удались монстры — собаки с многоугольными конечностями могут повергнуть в шок. Благо активно используются всевозможные эффекты, которые помогают частично скрыть недостатки.

В отличие от графики, к звуку подошли более тщательно. Он проработан просто отлично и создает львиную долю атмосферы. Все эти потусторонние шумы, шорохи, скрежет... В общем, людям со слабыми нервами стоит запастись валидолом, ведь когда слышишь, как под ногами скрипят половицы, неподалеку капает вода, а за стенкой кто-то скребется, нервы находятся в таком напряжении, что... Хотя вряд ли эту вгоняющую в дичайший страх атмосферу можно описать словами.

Точно на своем месте находится музыка. Красивейший пугающий dark ambient, что еще сказать? Ее не так уж и много, да и включается она не часто, а лишь в самые напряженные моменты, но чтобы оценить ее качество, хватает и этих редких моментов. Ну а пока ее не слышно, можно наслаждаться великолепным звуком.

Бродя по шахте, иногда можно встретить светящиеся неярким светом цилиндры. Дотронувшись до них, наш герой проваливается в какую-то белую пелену, но вскоре приходит в себя. По всей видимости, они играют ощутимую роль в сюжете, но поскольку перед нами лишь первый эпизод, практически не дающий ответов на вопросы, рассматривать мы их будем лишь в качестве точек сохранения. А их, повторюсь, очень и очень мало, да и автосейв здесь не частый гость. Посему, если играть на среднем или тяжелом (самое оно) уровне сложности, при малейшей ошибке придется перепроходить достаточно большой участок. Иногда, знаете ли, сильно достает.



Утопия

Завораживающая, пугающая, необычная и, несмотря на довольно весомые недостатки, затягивающая и чертовски интересная игра. Игра-утопия, созданная горсткой студентов-энтузиастов. Игра, погружаясь в которую, не стыдно пугаться. Игра, которая способна намертво пригвоздить к стулу. Подобных ей сейчас практически не делают.

Играть. Играть и ждать второй эпизод, который должен появиться уже осенью этого года.

Разработчик: Chaos Concept
Издатель: Tri Synergy
Издатель в Украине: «Одиссей»
Жанр: TBS
Системные требования: 1,5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 2,6 Гб на жестком диске

Lar

UFO

ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА

Взгляд вглубь времён

В разнообразных государствах, и даже в некоторых царствах жили-были фанаты UFO/X-Com... Хотя... Разве ж у фаната X-Com это жизнь? Так — прозябание одно, и сплошные разочарования, ибо с году Божьего 1997, когда во вселенной UFO случился натуральный *X-Com: Apocalypse* — ничего равного по возможностям *творению Mythos Games* не появлялось. Нет, был, конечно, *Jagged Alliance*, чей тактический режим, мало того, что продолжал славное дело UFO, так еще и, положим, заткнул великого предка за пояс, свернув его, предварительно, вдвое...

Но то — история другая, да и сам великий JA со времен второй части достойного продолжения/подражателя не получил (мы все, конечно, надеемся, что это очень скоро изменится).

Была также пара проектов (скажем, *Abomination: The Nemesis Project*), которые явно вдохновлялись творением братьев Гэллопов, была пара «недо-UFO» от от *ALTAR Games*... Много чего было. Но это всё — не то, братцы. Совсем не то, и даже рядом не лежало — что понятно всякому, кто хоть раз прошел *X-Com: Terror from the Deep*. Уж слишком высоко подняли «классические UFO» планку качества, и добраться до такого уровня, да еще и с поправкой на новые геймплейно-технологические реалии — задача не всякому по силам. Собственно — пока никому. Но вот что интересно: в году Божьем 2007 (текущем) существование фанатов UFO/X-Com здорово скрасили целых две вполне пристойные «УФЫ» — *UFO: Afterlight* от всё тех же неугомонных *ALTAR* (обозрённая Bateau в прошлом номере) и сегодняшний претендент — **UFO: Extraterrestrials от Chaos Concept**.

Нельзя сказать, что они «взяли высоту» чисто, но, продолжая спортивные аналогии, лучшим результатом у предыдущих прыгунов с надписью «UFO» на майках, считалось въехать головой в перекладину, и растянуться под ней с блаженною улыбкою дебила — мол, свершилось...

Поверхностный взгляд

Встречает UFO: Extra... Экстра... Чёрт и не выговоришь!

Короче, новое UFO встречает нас вполне заупокойно. Жуткий (и с технологической, и художественной точки зрения) и беспощадный **вступительный ролик**, повествует о том, как на планету Эсперанца... Хотя, вообще-то, ни о чем он не повествует, а рассказывает сказочку про Белого Бычка и Космические Истребители, пилоты которых постоянно, даже перед лицом неминуемой погибели, трясут головами в такт не слышной нам *пральнай* музыке. Конечно, поднапрягшись, можно понять, что это нам показывают первую встречу космических патрулей далекой, но уже заселенной Человечеством планеты Эсперанца с коварными инопланетными захватчиками... Но в целом постановка ролика — ужасна, а к геймплею игры показанные в нем вольные фантазии «на тему» имеют отношение самое опосредованное.

Впрочем, вообще без всякого ролика — еще хуже, а одну важную миссию сие убожество всё же выполняет — готовит геймера к встрече с **графикой** игры. О-о-о-о... местная графика...

Нерушимая и квазимодистая изометрия (хоть вроде бы и 3D...), смехотворные спецэффекты и просто ужасная анимация (как тут умирают пришельцы!) — «делают свое дело».

Даже меня — человека, в общем-то, в этом вопросе непритязательного, первое знакомство с визуальной составляющей работы Chaos Concept покоробило. Ну ей Богу — не 2000 же год на дворе! Тогда — да, такая картинка считалась бы весьма неплохой, сейчас же...

Словом — графическое исполнение на двойку.

Где-то такой же оценки заслуживает **звук** — ружжо делает «бах», лазер делает «пиу», «тиу» — отвечает им плазменное оружие пришельцев... Прелесть!

Взгляд вглубь вещей. Минусы

Впрочем, графика... Что графика? Графика — тлен, вчера — сверхсовременно, сегодня — посредственно, а завтра — носы воротить будем.

Важно не это. Важны **геймплейные**, духовные, можно сказать, ценности...

Вот о них, давайте теперь поговорим.

Итак, коварные инопланетяны стали совершать набеги на мирную колонию Эсперанца.

Для борьбы с новоявленной угрозой девять областей-государств планеты создали специальную организацию (в русском переводе она называется СПП — и хоть убейте, не нашёл нигде в игре как это расшифровывается, Силы Противодействия Пришельцам? — очевидно да, в английском варианте

— CAF). Вы — её глава, и ваша задача — противостоять нашествию. Для этой цели выдается база, пара перехватчиков, транспорт, несколько солдат и пара миллионов местных дензнаков. Отныне под вашей опекой весь шар Зе... кх-кх, неземной, и теперь только вам решать, на что тратить денежки и силы. Деньги, кстати, капают от стран-спонсоров ежемесячно, причём сумма зависит от эффективности вашей работы, чем меньше НЛО шныряло за последний месяц над головами солидных дядек-тёток из местного правительства — тем большую денюжку они вам предоставят в итоге.

В вашем ведении — научные исследования захваченных инопланетных образцов, закупка-продажа оружия и материалов, снаряжение кораблей и экипировка солдат, постройка новых баз и расширение уже существующих, производство эксклюзивных видов оружия, разработанных учеными СПП на основе технологий пришельцев и недоступных пока на рынке... Ну и управление боем, конечно же, куда без этого!

Получив сообщение о обнаружении очередного неопознанно-летающего, мы подымаем в воздух перехватчики, и, отправив НЛО на свидание с землей...

Ну, во-первых, не всё так просто, оборудование кораблей эсперанцев по началу очень уступает инопланетным аналогам, поэтому возможен вариант, что на свидание с поверхностью отправится именно ваш перехватчик — что чревато внеплановыми расходами. Поэтому бросаться с голой ногой на шашку... То есть с несовершенным оружием и щитами на крупные корабли пришельцев — крайне не рекомендуется.

Сбив НЛО и отправив к месту вынужденной посадки группу захвата, мы перемещаемся на тактическую карту, где руководим уже непосредственно боем с алиенами, и радуемся тому, как продуманно экипировали перед вылетом на миссию своих солдат (ну или ругаем себя последними словами за какой-то просчет — это как когда).

Словом — всё как в классической дилогии + отчасти «Апокалипсис».

Взгляд вглубь вещей. Плюсы

Всё, да не всё.

При всей дотошности передачи геймплейных наработок Mythos Games (а авторы и не скрывали, что делают по сути — римейк), есть ряд существенных отличий.

Первое и самое главное — ставшее для продолжателей дела X-Com, увы, уже традиционным отсутствие свободного менеджмента человеческих ресурсов.

Мы никого не нанимаем и не увольняем, что не канонично. И если по отношению к не комбатантам такой шаг можно считать оправданным (хотя, пардоньте, я вот, например, не сразу понял, что новые ученые и техники прибывают на базу автоматически, как только для них будет построена новая лаборатория/мастерская — привычка и отсутствие внятного внутриигрового описания), то солдаты...

Итак (барабанная дробь), наши солдаты теперь бессмертны. Игра что-то невнятно лопочет о революционной технологии сохранения сознания в шлеме + клонирование и прочая такая лабудень... Важно не это — важна суть, теперь погибнуть ваш солдат может только на неудачной, проигранной миссии, мол, дотащить солдатика до корабля, чтоб отвезти в лазарет, чтоб добрые врачи воскресили — некому. По началу, разомлевший, приятно растроганный бережным отношением Chaos Concept к малейшим нюансам игровой механики предтечи, я был просто поражен столь не каноничной и, как мне тогда казалось, дурацкой идеей разработчиков.

Что же — геймерчик огорчится, что солдатика любимого убило шальным плазменным зарядом, переживать будет, а мы ему — не плачь, маленький, сейчас врачи солдатика воскресят. Ну не инфантильно ли?!

И главное — непонятно зачем! Вон, в двух первых, классических UFO (особенно во второй — ввиду повышенно сложности) до создания тяжелой брони серьёзная миссия выкашивала иногда ваших оперативников так, что хорошо, если четверть вылетевших с задания возвращалась. Зато как мы ценили выживших! Как росли их звания и характеристики, и как постепенно, под нашим руководством, формировалась команда ветеранов-головорезов, каждый из которых стоил пяти желторотых новобранцев, нанимавшихся по началу как расходный материал пачками. Разработчики могут сколько угодно утверждать, что и раньше, потеряв особо ценного бойца, игрок всегда загружал игру... Вот только это неправда. Я X-Com второй проходил на предпоследнем уровне сложности «по-честному» — ни разу не загрузив игру, по причине: «Ой! Я ему сказал туда идти а его там застрелили — так не честно!» — и хочу сказать, что ничего невозможного в этом нет. Напротив, так гораздо интереснее.

Ну, в конце концов, у солдат из Afterlight были биографии, уникальная внешность, характер, любимые фразочки...

Extraterrestrials же предлагает нам дорожить совершенно лишенными личностных чёрт болванчиками, вся индивидуальность которых — имя, да отвратительно анимированная «аватарка» в разрешении что-то около 320–200 — свободный наём солдат так и просится в игру, но чего нет, того нет. Уж не подумайте, что я ретроград какой, но на фоне римейка так хорошо знакомого игрового процесса, разные небесспорные изменения выглядят, хм... Вызывают некоторое отторжение, просто по факту.

Чуть позже, впрочем, привыкнув к особенностям местного геймплея, я стал воспринимать относительную бессмерт-

ность моих бойцов как должное. Тем более, что «убитый» на миссии оперативник ОЧЕНЬ долго отлеживается в лазарете, и никуда летать не может. А это, между прочим, в масштабах геймплея Extraterrestrials — очень серьёзный сдерживающий фактор.

Невозможно развивать вспомогательные базы. Теперь на них нельзя держать солдат и строить некоторые строения.

Да и очень ценимого многими со времен «Апокалипсиса» переключателя «пошаговый режим/realtime» — нет. Угу. Веселая игра «найди последнего чужого на огромной базе пришельцев, в пошаговом режиме» — снова вас ждет!

Кстати, карты зачастую весьма и весьма однообразны.

Проходить третью подряд миссию на карте, пусть не как две капли воды, но очень похожей на предыдущую — напрягает.

Оценивающий взгляд

Из всего вышеизложенного читатель может сделать вывод, что игрой я скорее не доволен. А вот фигушки! Доволен вполне. Конечно, я был бы куда более рад увидеть нечто более соответствующее духу времени... Но и творение Chaos Concept, мне некоторое (и даже весьма ощутимое) удовольствие доставило.

Просто UFO: Extraterrestrials — вещь, раскрывающая свой потенциал далеко не сразу.

Поначалу воспринимать её серьёзно не получается... Ну, римейк... Ну, «всё то же самое — но хуже», хотя, казалось бы, современные технологии и идеи не помешали бы... Ну, графика — крайне слабая по современным меркам. Ну, летаем мы на миссии — а зачем? Чего мы этим пытаемся добиться?

Словом, первые впечатления не очень...

Зато когда разберешься, втянешься... войдешь во вкус...

Если мне память не изменяет, я, когда-то, давным-давно, теми же словами объяснял кому-то прелесть «исконного» UFO :)...

Слабенькая графика? Но зато — классическая, почти полная разрушаемость, которой так не хватало в играх от ALTAR. Солдат с тяжелым лазером в руках не будет обходить здание, спеша на помощь попавшим под перекрёстный огонь друзьям. Солдат с тяжелым лазером в руках пройдет сквозь здание, как нож сквозь масло!

Слабая мотивировка игрока в начале игры — мол, сбил НЛО и пускай лежит... Что мне...

Но когда вдруг резко начинает ни на что не хватать денег, и продажа всяческого инопланетного барахла — единственный способ снять с паузы остановленное из-за нехватки средств производство нового оружия...

Несерьёзные и не разнообразные противники? Угу. Ждите.

Посмотрим, что вы запоёте, когда увидите Разрушителя — штурмового робота алиенов. Для средне экипированной команды встреча со всего одним таким монстром может оказаться фатальной. Он спокойно переживает в районе десятка попаданий из среднего лазерного или огнестрельного оружия, но если знать его уязвимую сторону... По секрету: стоит разок «пыхнуть» по тяжелобронированному роботу из огнемёта, и казавшаяся неуязвимой махина отрубится практически сразу. Проблема только в том, что огнемет — оружие ближнего боя. Попробуй еще подберись к этой дуре чугунявой... Приходится применять командирскую смекалку — прятать солдат от вражеского огня за углами ближайших зданий — пусть сам к нам идет...

Вообще, когда со всех сторон начинают переть громозеки повышенной бронебойности, поиск слабых сторон противников превращается не в некие околотеоретические измышления (мол, этот боится огня, этот кислоты, но пуля всё равно убьёт всех...), а в вопрос жизни и смерти.

Равно как и правильная *прокачка бойцов*.

Теперь, после получения солдатом нового уровня, мы сами решаем, в какую сторону ему развиваться. Скажем, тот же огнемет требует недюжинной силы, но зато солдату с ним не требуется запредельная меткость, я уж не говорю об умении бросать гранаты...

И так раздражавшее меня поначалу относительное бессмертие наших вояк делает возможным весьма осмысленную и запланированную прокачку.

А о новой, просто отличной *системе воздушного боя* я говорил?

А о, пожалуй, самом ветвистом и... кхм «плодоносном» *древе технологий* за всю историю серии? О! Ученым в Extraterrestrials`е есть чем заняться! За одним исследованием идет другое, за другим — третье... Техники, основная задача которых —

обеспечивать вашу организацию новым, не имеющим аналогов оборудованием, будут работать не разгибая спины, и то вряд ли будут успевать за мыслью умников — у меня, бывало, только принял что-то на вооружение, а оно уже вроде как и устарело, вон, пушка получше есть...

В этом потоке хозяйственных и войсковых решений вполне реально потеряться.

Вроде сел чуть-чуть погонять — а вот уже и два часа прошло...

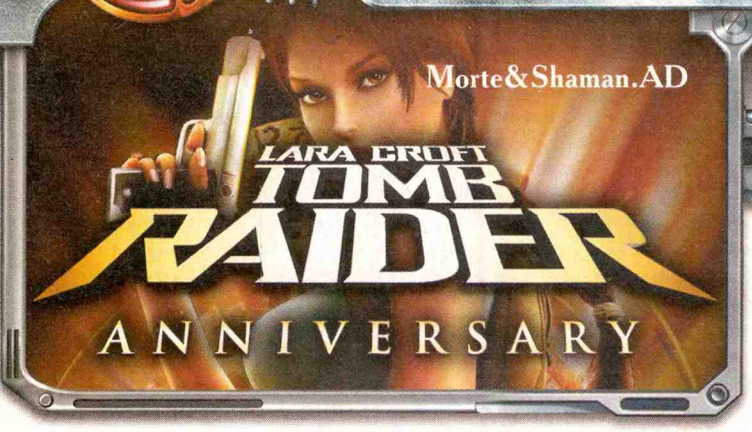
Последний взгляд

Ну, что ж, вот вам мой вывод.

Римейк далеко не безупречен, да...

Но в целом — весьма неплох.

Если вы фанат классических UFO/X-Com или просто тактических стратегий — очень советую попробовать.



Разработчик: Crystal Dynamics
Издатель: Eidos Interactive
Жанр: action
Системные требования:
✓ **минимальные** — P 4-2 Гц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео;
✓ **рекомендованные** — P 4-3 ГГц, 1024 Мб, ОЗУ, 256 Мб видео

За спиной играющего

До начала сеанса оставались считанные минуты. Небольшой зал неспешно заполнялся людьми. Сегодня собралась самая разношерстная публика. Парочка влюбленных в последнем ряду заранее начала целоваться, бородатый дядька пытался втиснуть пивное брюшко между сидениями, шумная компания тинейджеров, побрякивая пирсингом, над чем-то смеялась, а с самого края парень в строгом костюме, лучезарно улыбаясь, интересовался у миловидной девушки, не занято ли соседнее место.

«Наполнительный» процесс, как всегда, сопровождался незначительной суматохой. Одни медлительно рассаживались по своим местам, другие открывали пачки с попкорном и откупоривали принесенные с собой напитки. И вот погас свет и все потихоньку начали затихать, готовясь к просмотру.

Сидящие в зале внимательно всматривались в первые надписи, выпрыгивающие из темноты. Помещение окутала тишина, зрители замерли в томительном ожидании. Все они хотели увидеть возвращение легенды, кто впервые, кто во второй раз.

И вот появляется она...

А что если?..

Наверняка многие хоть раз в жизни задавались вопросом: «Что было бы, если он(я) поступил бы не так, а по-другому?» Хоть время и нельзя повернуть назад, но интересно, куда бы закатился клубок событий, запоздай удачная идея, пнувшая его на очередной развилке, всего лишь на минуту. И вот теперь вряд ли кто-нибудь узнает, каким местом и обо что ударился Тоби Гард больше десяти лет назад, когда решил поставить на место очередного крутого мачо с квадратной челюстью и трёхдневной щетиной хрупкую (только на первый взгляд) девушку. И уж тем более неизвестно будущее всей серии Tomb Raider, случись все не так — но какая к черту разница? Ведь тогда родилась легенда, настоящий цифровой феномен, столь уверенно обосновавшийся и в реальном мире.

Десять с хвостиком лет назад на свет появилась одиозная Лара Крофт. Не будем в очередной раз распыляться обо всех проявлениях *ларомании*. Кому интересно, могут найти прошлогодний номер МК с нашим обзором *Tomb Rider: Legend* или заглянуть по этой ссылке: **http://mycomp.com.ua/text/11131**.

Хотя за дюжину прошедших месяцев Расхитительница успела собрать еще не одно лукошко наград и титулов. Но опять же и их перечислением заниматься мы не станем, скажем просто: Лара Крофт — это самый популярный компьютерный персонаж. И это факт.

Back to basic

Ребята из **Crystal Dynamics**, начинаю в очередной раз заранее отвешивать поклоны, тоже не забыли про юбилей Лариски и приготовили замечательный подарок всем фанатам сериала, да и просто всем любителям хороших игр — ремейк пилотной части «Расхитительницы Гробниц» **Tomb Raider Anniversary**. Правда, стопроцентным ремейком игру не назовешь, фабула оригинала осталась без изменений, ключевые моменты сюжета, как и знакомые уровни, на месте, но в тоже время множество игровых элементов осталось в наследство от «Легенды». Интересное решение. С одной стороны, и старичкам угодили — стоит только заметить знакомый тайник, как того и гляди, пробьет на слезу ностальгия за былыми временами. И новичков в обиде не оставили, а то ведь приобщиться к великому и ужасно квадратному наследию 1996 года рождения сможет далеко не каждый.

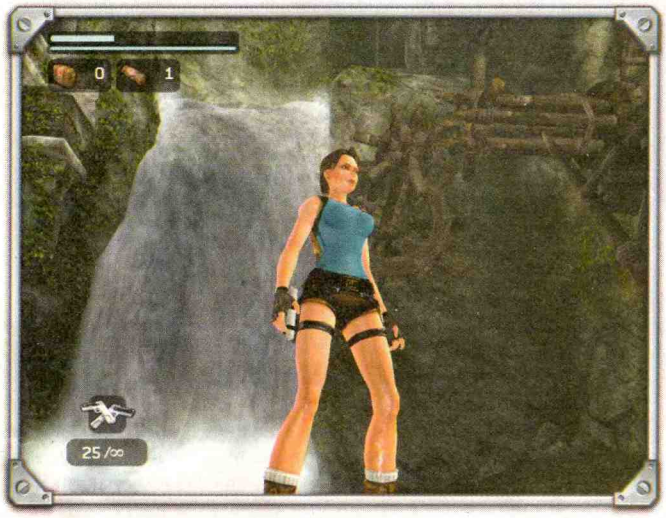
Снова в деле

Первое, на что обращаешь внимание уже через 20–30 минут: игра стала действительно намного сложнее. По сравнению с TRA «Легенда» — всего лишь детская прогулка по парку с надувными шариками в руках и леденцом за щекой. Возможно, сначала это и не сильно бросается в глаза, но с каждым уровнем снежный ком зубодробительных воздушных кульбитов, бешеных перестрелок и хитрых головоломок становится всё больше и больше. И вот, когда процентный показатель пройденного пути медленно переваливает за цифру пятьдесят, после очередной полосы препятствий и квартета пантер в придачу игрока действительно прошибает пот и требуется немедленная остановка, чтобы перевести дыхание и собраться с мыслями. Когда после n`ой и, в конце концов, удачной попытки добраться до проклятого выступа чувствуешь просто детскую радость и ужасную гордость... Когда готов кричать от восхищения... именно тогда понимаешь, что это именно тот Tomb Rider, именно та Лара.

Ладно, затолкаем фанатство куда подальше, чтобы оно нам пока не мешало. Тем более, уверен, фанаты уже вовсю издеваются над джойстиками и клавиатурами, пытаясь забраться на самый высокий пик, и чихать хотели с этого самого пика на наш обзор и вообще.

Как всё когда-то начиналось

Римейк, он на то и римейк, чтобы упрямо шагать по проторенной дорожке. И сюжет с этим утверждением полностью согласен. Мы снова в Индии, в Калькутте. Лара сидит в удобном кресле и, умиротворенно покачивая ножкой, читает книгу. Покой девушки нарушает статный блондин по имени Ларсон. Странно, но подошёл он не за автографом и даже не для того, чтобы пофлиртовать с красавицей. Парень представляет интересы некой Жаклин Натлы, главы корпорации Natla Technologies. И хищная бизнес-леди просит помощи в поисках мифической безделушки. Послала бы её наша героиня куда подальше на пару с подопечным (в вежливой форме), если бы безделушкой не оказался древний артефакт, именуемый Сцион. Его Ричард Крофт с дочкой уже пытались когда-то отыскать. Так что приключения начинаются.



Отправной точкой становится затерянный город инков Вилкабамба, а дальше Лариска исследует развалины греческой, египетской культуры и даже побывает в Атлантиде. Впрочем, все как в оригинале. И тайны забытых цивилизаций, и амбиции поверженных богов. Скучать не придется. Хотя сюжетная составляющая никогда не была самой сильной стороной сериала, поэтому и ожидать каких-то откровений не стоит. История осталась почти нетронутой, только обросла немного... деталями.

Виновница торжества

С момента выхода предыдущей части мисс Крофт практических не изменилась. Все те же аппетитные формы и сильный характер. Некоторые наверняка до сих пор думают, что главное у Лары — это первые две октавы (ты уже взрослый мужик и до сих пор не можешь сказать «сиськи»?! © КВН). Ничего подобного. Походка, жесты, мимика, комментарии — перед нами живой человек, а не набор полигонов. А как она дает отпор зазнавшимся засранцам. Жаль, забавные комментаторы «на том конце провода» исчезли, ибо и «провода» уже нет. Скажем «нихт» гаджетам. Настоящей расхитительнице они ни к чему. Да и оригинал, опять же, обязывает избавиться от оборудования, которое нам выдали в прошлом году.

Подсматривая в замочную скважину

Прошло как минимум два часа с момента начала сеанса. И за этот довольно длительный отрезок времени никто не проронил ни слова, никто не ушел и, судя по всему, не собирался. Наоборот, зрители, сопереживая главной героине, нервно уничтожали попкорн и чипсы, иногда потягивая нагревшееся пиво. Как раз в это время Лара нагибается для того, чтобы проползти сквозь узкую пещеру к очередному тайнику и... все резко перестают жевать... в зале скрипит одинокая ручка стула.

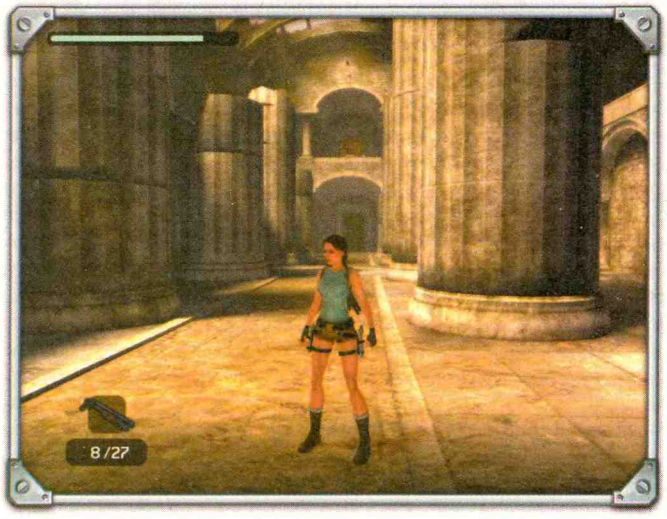
Что почём

Атмосфера изменилась (то есть вернулась к истокам) очень сильно. Забудьте о прогулочно-любопытном настроении. Через десять лет все вернулось на круги своя. И, продравшись сквозь кусты экспериментов предыдущих частей, игрок может окунуться в атмосферу оригинала. Пропитанную духом приключений, лучами тропического солнца и пылью забытых склепов. Местами напряжённую, когда за каждым углом таится опасность, а очередной прыжок грозит встречей с бездной. Уже на втором уровне вы будите вздрагивать от мимолетных шорохов и лихорадочно жать ПКМ.

Он самый

Атмосфера — это, конечно, дело важное. Но решающим фактором в оценке игры, по крайней мере для меня, является не она. Геймплей — вот что самое главное. Он, как мы уже неоднократно упоминали ранее, стал намного жестче, чем в прошлой части. При этом уровень хардкорности возрастает по мере прохождения игры. И если в самом начале вы преспокойно расправлялись с местной фауной и преодолели все препятствия на уровне в один заход, то под конец игры все эти, казалось бы, элементарные действия получается выполнить далеко не с первого раза.

Перестрелки проходят в стиле серии, т.е. не очень замысловатая стрельба по всяческим волкам, крысам, медведям и динозаврам постоянно приходит на смену размеренному и методичному прыганию и разрешению головоломок. При этом палить в противников будет по силам даже самому маленькому ребенку. Тут главное как можно чаще нажимать клавишу, отвечающую за стрельбу, ну а автонаведение сделает за вас всё остальное. Можно, конечно, переключится на вид «из глаз» и попытаться сделать один-другой хедшот, но зачем создавать себе лишние проблемы, тем более, если играешь на геймпаде? Замеченное в прошлой части нововведение, связанное с просмотром роликов, никуда не делось. Так что смотреть видео в игре надо настороженно, чтобы успеть в нужный момент нажать определенную клавишу, после чего Лариса выполнит какой-то акробатический этюд или даст отпор очередному негодяю, посмевшему угрожать ей. Да и в самой игре иногда приходится быстро нажимать клавиши движения, чтобы, к примеру, высвободиться из пасти обнаглевшего животного.



Выбрыки

Стрельба, особенно с двух рук — это, конечно, один из важных атрибутов серии, но сбрасывать со счетов акробатику не стоит. Ведь без гимнастических выбрыков и решения акробатических головоломок Tomb Rider даже представить невозможно. Именно поэтому разработчики не стали привносить множество нововведений, чтобы не «нахимичить», и ограничились проверенным набором возможностей, плюс несколько новых движений, соответственно подстроенных под новые виды препятствий. В сумме этих телодвижений очень много, есть даже вполне эстетические. Например, есть возможность нырять в воду не просто так, а щучкой, при этом прыгать можно не только в воду, но и на любые другие поверхности :).

За свою насыщенную десятилетнюю историю Лара научилась передвигаться практически по любым видам поверхностей и добираться до самых труднодоступных мест в кратчайшие сроки. Попалась перекошенная стена? Не беда — Лара спокойно проскользит по ней вниз. Нужный рычаг находится за пределами досягаемости, в затопленной комнате? И эта проблема разрешима. Ведь наша протагонистка славится большим объёмом… гхм... легких. На дороге встала огромная пропасть? Это героине как раз плюнуть — раскачается на веревке, да и перепрыгнет получше любого Тарзана. И даже если веревки на месте не окажется, то Лара не растеряется, ей достаточно даже одного крюка или кольца, торчащего из стены, за которые она сможет уцепиться своей кошкой. Ну, а о преодолении череды препятствий, состоящих из разного рода консолей и выступов, вообще можно не упоминать. Чуть не забыл, появились ещё и обрубленные деревья, по которым можно не только карабкаться, но и балансировать на их стесанных вершинах.

Разнообразие выступов поражает. Поначалу препятствий не очень много, но по ходу открываются огромные уровни с невероятным количеством объектов, с которыми можно будет взаимодействовать. Иной раз непонятно, куда нужно прыгать. На вон тот горизонтально расположенный шест или стоит попробовать долететь до вот этой пещеры? При этом понапрасну экспериментировать лучше не надо, так как сохранения в игре остались чекпоинтные. И именно из-за этого прохождение некоторых моментов превращается в очень напряженный процесс, который может закончиться нервным срывом.

Трудности переноса

В этой юбилейной версии головоломок по сравнению с «Легендой» тоже не поубавилось, я бы даже сказал наоборот. И они в силу увеличения уровней стали на порядок сложнее. Ладно еще, если нужно сделать что-то незначительное, например, дернуть за рычаг, передвинуть колонну или ящик там какой. Это всё мелочи, а вот встречаются и загадки, требующие целого комплекса последовательно выполненных действий. Тогда-то и нужно будет расшевелить давно уже атрофировавшуюся серую массу. Например, дадут вам дверь. Скажут, что ее можно открыть четырьмя ключами, которые находятся за четырьмя замками, также требующими взлома. При этом замки еще найти нужно. И все ключевые предметы расположены так, чтобы игрок хорошенько побегал да попрыгал на пути от одного ключевого места к другому.

Мой настенный плакат

Визуально теперешнее творение Crystal Dynamics мало чем отличается от прошлогоднего. Локации по-прежнему выглядят так же симпатично, при этом объем их заметно увеличился, что, естественно, пошло на пользу игровому процессу. Анимация тоже не вызывает нареканий — мисс Крофт очень правдоподобно карабкается по стенам и перепрыгивает со столба на столб. И только при детальном рассмотрении можно заметить, что игра лишилась одного из бывших визуальных эффектов, а именно HDR. Хотя внешний вид эта мелочь особо не портит.

Затаив дыхание

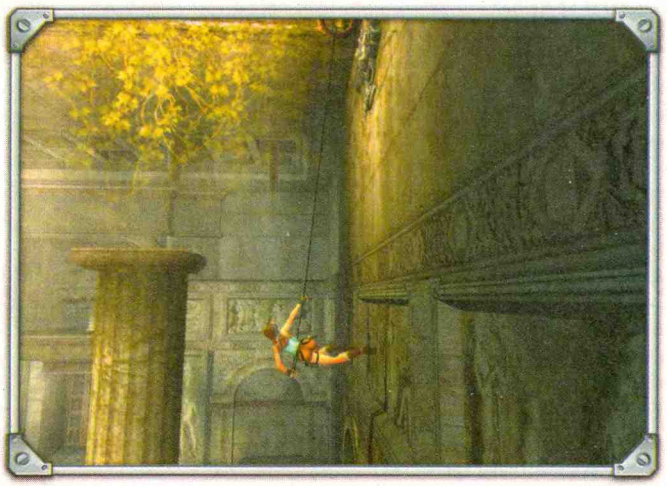
После десяти часов просмотра явно уставшие зрители продолжали столь же внимательно следить за событиями. На экране в это время происходило сражение с волчьей стаей. Мисс Крофт, уворачиваясь и перепрыгивая злостных тварей, ведет огонь из дробовика. Зрители только успевают поворачивать голову, отслеживая молниеносные движения героини и хором выдавая фразы: «Ух ты, во даёт, ну ничего себе!»

Завидев подкрепление, Лара бросается наутек. И ноги сами доносят ее к какому-то водоему, в который она ныряет, не раздумывая. Вынырнув и выкарабкавшись на сушу, она продолжает свое путешествие... Вся мокрая и уставшая...

В зале раздаются аплодисменты.

Редкие мерзости

Можно при желании поискать и серьезные недостатки, но за неимением оных (камера не считается) нас нашли мелкие и противные глюки. Фатальных среди них, слава Богу, нет. Зато маленькие, порой еле заметные баги



встречаются частенько. Все бы ничего, да несрабатывающие скрипты или поручни, за которые просто невозможно ухватиться, заставляют перегружаться. Правда, несколько раз я грешил на игру, а на самом деле нужно было всего лишь выровнять руки и найти правильный путь. Но все равно обидно получается, когда головоломка, над которой бился с добрый час, в принципе неразрешима. Поди догадайся, что это банальный глюк.

Полезные и не очень советы

А теперь несколько советов, потому как форумы ну просто ломятся от разнообразных вопросов, связанных с прохождением. Все трудные места (а они почти все могут быть трудные) мы физически не можем разобрать, но несколько моментов отметим.

Во-первых, многие спрашивают, как же пользоваться приёмом adrenalin dodge. Все предельно просто. Для начала стреляем в противника, пока тот не входит в состояние бешенства и не начинает со скоростью локомотива переть в нашу сторону. В это время изображение на экране становится размытым, а у игрока появляется возможность увернуться. Для этого нужно одновременно зажать присесть» (по умолчанию `Shift`) и одну из клавиш, отвечающих за передвижение. Тогда Лариска в эффектном slo-mo отпрыгнет, а на фейсе у противника начнут сходиться две окружности. Не спешите стрелять, подождите, пока они совпадут, тогда можно будет сделать хедшот. С боссами это незаменимый прием. Только не забудьте зафиксировать прицел на враге. Если в настройках управления у вас не выбрана соответствующая опция, держите зажатой правую кнопку мыши.

Дальше будет спойлер, так что если вы еще не добрались до боя с парочкой кентавров, дальше читать не стоит.

Во-вторых, почему-то у многих начинаются проблемы, когда доходит до сражения с кентаврами. На самом деле одолеть эти два чуда-юда плёвое дело. Можно попробовать читерский способ — попытаться спрятаться и дождаться пока парнокопытные сами себя поубивают. А можно пойти нормальным путём, который предложили нам разработчики. Нервируем зверушек, пока они не захотят окаменить нашу скромную персону. Чтобы этого избежать, достаточно быстро нажимать «вправо» и «влево». После этого и десятка выстрелов братцы вообще теряют всяческое самообладание и несутся напролом к беззащитной девушке. Выполняем adrenalin dodge, метим промеж глаз, и пока кобылка в замешательстве, с помощью именно-

го крюка вырываем у нее щит. Им можно отражать зелено-желтое излучение прямо на кентавра. Дальше добиваем из любимого оружия каменную статую. Повторять до победного конца.

Мисс геймерских симпатий ещё рано отправлять на пенсию

Помнится, в прошлом году многие совершенно заслуженно назвали *Tomb Raider Legend* возрождением легендарной серии. Ну что ж, так и есть. А что же такое тогда Anniversary? Перерождение! Лара, словно феникс, переродилась из огня и стала краше, сильнее и увлекательней. **Crystal Dynamics** показал своим коллегам и обычным геймерам, как надо делать римейки, как нужно создавать Tomb Raider, как надо делать отличные игры.

Tomb Raider Anniversary — это квинтэссенция всего, за что мы любим серию.

Играть всем, в добровольно-принудительном порядке.

Сеанс длинной в сутки

После двадцатичасового непрерывного просмотра в зале воцарилась гробовая тишина и вновь включился свет. Люди начали отряхиваться и как самые настоящие зомби неуверенным шагом двинулись к двери с надписью «выход». Где их поджидал еще более яркий свет, чем в зале. Они, щурясь, начали нервно прикуривать. И выпуская клубы дыма стали вяло жестикулируя делится впечатлениями. Прохожие даже не догадывались, что смотрели стоящие под дверью люди, но они знали наверняка, что увиденное им точно понравилось.

Вирджин КЕМПЕР

Боец СОБР

Разработчик: неизвестен
Издатель на территории Украины: 1С
Жанр: FPS
Системные требования:
✓ **минимальные** — P 1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 1.5 Гб жесткий диск;
✓ **рекомендованные** — P 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 1.5 Гб жесткий диск

Всё-таки до чего же порой бывает весло пройтись по внутренностям очередного недоразумения от первого лица. Берёшь в руки очередную красивую коробочку с ярким логотипом и громким названием, заносишь её в редакцию и гордо заявляешь «На кой мне сдался ваш Doom и Rainbow Six? У меня теперь есть **"СОБР"**!». Садишься в свое любимое рабочее кресло, игру ставишь на инсталляцию, а сам тем временем занимаешься изучением очередной порции яркого пиара на обороте коробочки.

«Боец! Ты с честью прошел все испытания, не снившиеся и "краповым беретам". Теперь ты один из СОБР. Впереди твое первое серьезное задание в составе спец. отдела: по данным разведки в порту находится корабль, перевозящий груз радиоактивных изотопов. Приказываю: захватить корабль, изъять груз, в случае сопротивления — открывать огонь на поражение» — полковник Коршунов.

Мда... героизм, с патриотизмом напару, прут просто из всех отверстий. Чего только стоит фамилия полковника. Сразу видно, что сюжет игры придумывал человек очень серьезный, образованный, а главное, обладающий незаменимым даром креативности в период утреннего туалета.

Ну хорошо, что у нас в разделе «особенности игры»?

Ураганные уличные бои, арсенал на все случаи жизни, перестрелки в узких коридорах секретных баз, сюжет, изобилующий неожиданными поворотами, продвинутый искусственный интеллект противников. Хм... судя по описанию, перед нами просто золотая жила игростроительства. Хотя скриншоты как-то не очень впечатляют, я бы даже сказал, наоборот.

Ладно. С теорией вроде разобрались, настало время рассмотреть нашего пациента повнимательней. Сестра, подготовьте операционную комнату, скальпель, спирт и... еще раз спирт. Нет, думаю наркоз не понадобится, судя по внешнему виду, больной и так слаб, поэтому, скорее всего, операцию перенести не сможет.

Боец БОБР

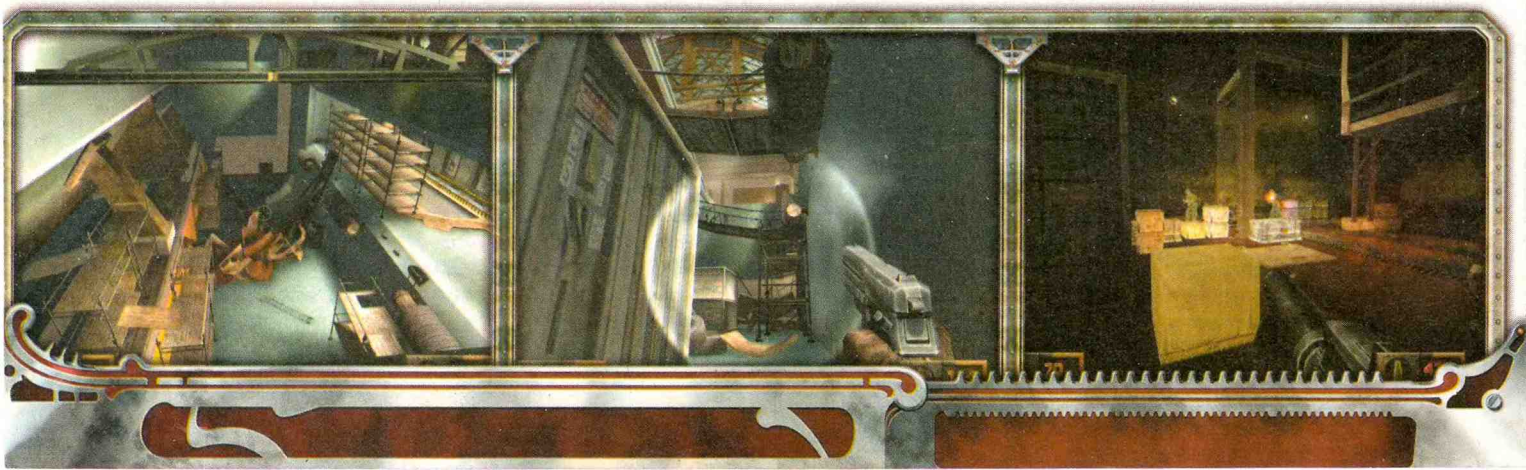
Возвращаемся к списку особенностей. *Ураганные уличные бои.* Должен заметить, что у издателя весьма неплохое чувство юмора. Назвать местные бои ураганными, может лишь игрок с двухдневным игровым стажем или человек, который только вчера узнал, что на персональном компьютере можно не только печатать, но еще и играть, причем не только в сапёра.

Да и в общих чертах местный геймплей однообразен до истерического хохота. Это даже не первый Doom, там хоть иногда развилки встречались. Здесь же наш персонаж двигается практически по прямой линии. Даже так называемые открытые пространства ни в коей мере не влияют на линейность игры. Нет, конечно, никто не помешает вам устроить марш-бросок от одного угла локации в другой, однако толку от этого абсолютно никакого за исключением разве что возможности обнаружить тайный *схрон* с боеприпасами, которые и без того под ногами повсюду валяются. Но, видимо, пару раз совесть у разработчиков таки просыпалась и в отчаянии тарабанила в голову девелоперов, пытаясь вытрясти из нее хоть капельку разнообразия. Сдается мне, чаще побеждала голова, а точнее, кость, но иногда совести все же удавалось пробиться внутрь. Правда, разработчики, похоже, быстро научились выкуривать ее из своей головы, путём добавления в игру нескольких рычагов или кнопок, которые игрок должен был нажимать или дергать, открывая тем самым двери, ведущие в следующую комнату. А чтобы игроку жизнь малиной не казалось, рычаги, как правило, запихивали в самые дальнее уголки уровня, куда даже Индиана Джонс добрался бы с трудом.

Идем дальше. Сестра! Еще раз спирт, пожалуйста. Да! Я люблю, когда все инструменты тщательно продезинфицированы. Ещё стакан, пожалуйста. Ваше здоровье... хуууу... ну, вот видите, скальпель уже продезинфицировал.

Перестрелки в узких коридорах секретных баз. О да! Это есть, однако для правдоподобности стоило бы немного переписать фразу: *Перестрелки в узких, одинаковых, ничем не примечательных коридорах секретных баз, которые больше всего напоминают продовольственные склады послевоенного СССР.* Вот объясните мне, на кой чёрт террористам эти самые «радиоактивные изотопы», если на их сверхсекретной базе, за исключением единственного компьютера, нет никакого оборудования? Сплошные бочки с горючим да ящики деревянные, которые местные аборигены даже в канализацию умудрились напихать такое количество, что пройти негде. Сами же уровни, как и игра в целом, страдают тяжёлым синдромом однообразия. По мере прохождения у меня не раз появлялось чувство, будто я просто хожу по кругу. Ну ладно уровни, ну неужели так сложно нарисовать несколько лишних текстур? Нет, я не привередливый и абсолютно не придираюсь, просто после того, как на протяжении пяти минут наблюдаешь двадцать пять абсолютно одинаковых трещин в стенах, становится не то что скучно, а, я бы даже сказал, противно... противно от подобной лени и пофигизма.

Так называемый *арсенал на все случаи жизни* оказался значительно скромнее, чем представлялось поначалу. В распоряжении нашего героя всего три вида вооружения (за исключением



гранат): абсолютно бесполезный нож, автомат непонятного происхождения, с глушителем длинной метра полтора (кстати, непонятно, зачем вообще глушитель — стелс миссий все равно нет) и магазином, в который помещается, ни много ни мало, две сотни патронов. Еще есть весьма странный пистолет, что самое интересное, в его, казалось бы, не особо длинную обойму патронов

влазит не меньше, чем в автомат. Странно, я думал, что тема бездонных магазинов уже давно себя изжила, да и перезарядку-то добавить в игру, по-моему, совсем не сложно. Видимо, у разработчиков игры иное мнение на сей счёт. Хотя, собственно, что в этом удивительного, если у них даже гранаты летят непонятно по каким законам физики.

На этом список вооружения (про оборудование вообще молчу) «на все случаи жизни» заканчивается, оставляя не открытой завесу тайны, и один-единственный вопрос: а почему так мало? Неужели у команды был настолько слабый бюджет, что даже на нормальный арсенал денег не хватило?

Переходим к самому интересному: *двинутый... эм... точнее, продвинутый искусственный интеллект противников*. Сестра! Прекратите постоянно подносить спирт, я и так уже скальпель еле в руках держу. Вы что, хотите, чтобы пациент не оклемался после операции? Что, правда хотите? Хм... ну, что ж, как говорится, я пока еще не доктор, я только учусь....

Поведение вражеских сил во время боя можно конечно назвать двинутым... тьфу ты... продвинутым, если в качестве примера для сравнения взять стадо динозавров. Я не знаю, чего там думают разработчики, но лично у меня кучка заскриптованных болванчиков, шныряющих в разные стороны, отнюдь не ассоциируется с боевым отрядом серьезной террористической организации, ворующей «радиоактивные изотопы». Хотя в игре подобное поведение объясняется в одном из докладов: мол, врагов много, но они, судя по всему, абсолютно не обучены военному делу. С первым я абсолютно согласен. Противник действительно давит больше живой массой, нежели тактикой. Второе заявление звучит, конечно же, более интересно, ибо мои личные наблюдения показали, что обучение вражеской армии прервалось еще в тот момент, когда они учились ходить. Наверное, поэтому периодически можно заметить вражеского боевика, который с усердием сотни мамонтов пытается пройти сквозь стену. Что тут ещё сказать? «Либо убьется, либо покалечится» © х/ф «Чародеи».

Фух, практически все. Осталось... ик... совсем немного. Сестра... этого... самого... ик... ну, вы поняли, в общем, да?

Сюжет, изобилующий неожиданными поворотами — как красиво звучит и с каким треском ломается на мелкие кусочки, когда последний уровень остается позади, и на экране появляются титры. По-моему, единственное, чем сюжет данного проекта изобилует, так это резким запахом Голливуда восьмидесятых годов. С сюжетными «поворотами» дело обстоит так же, как и с обычными — однообразие, скучность, затертость, линейность.

Так и лезет в голову яркая и правдоподобная картина, где главный сценарист пишет сюжет на обрывках использованной туалетной бумаги. Чистую бумагу ему жалко, потому что ее еще можно использовать для более полезного дела.

Боец БОДР

Не настолько он, если честно, и БОДР. Да и вообще как-то странно получается... точнее, не странно, а, наверное, стыдно. Вот вы, уважаемые читатели, представляете, какая реакция будет у настоящего полковника СОБР, если, не дай Бог, к нему в руки попадет сие корявое недоразумение? Особенно, думаю, его должна порадовать местная озвучка. Некоторые реплики главного героя стоило бы навеки занести в книгу под названием «Самые идиотские фразы во время боя».

Алло! Товарищи девелоперы, вам перед СОБРом не стыдно, а?

Кстати, официального названия у компании, создавшей игру, нет, впрочем, неофициального тоже. Побоялись все-таки разработчики дурной славы и гнева геймерского. Зря, на самом деле, ведь, как я уже не раз писал, лично у меня подобные игры давно перестали вызывать какие либо эмоции, за исключением смеха и легкого стыда за отечественный игрострой.

На этом все. Сестра! Этого несчастного можете смело увозить в морг, а лучше сразу кремируйте, чтоб дефицитное место на полках не занимал. Да, только прах не вздумайте по ветру развеять, а то еще, упаси Геймыр, заразится кто-нибудь, лечи их потом от лени и синдрома наплевательского отношения к работе.

Поликарп БРУСНИЧНЫЙ feat Lar

Разработчик: Digital Reality
Издатель: CDV Software Entertainment
Издатель в Украине: «Акелла» («War Front: Другая Мировая»)
Жанр: RTS
Системные требования:
✓ **минимальные** — P 4-2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео;
✓ **рекомендованные** — P 4-3 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 256 Мб видео

С чувством глубокой ненависти играем мы, простые труженики Киевщины, в игру **War Front: Turning Point** от реакционной венгерской студии *Digital Reality*. Ранее эта же команда создала такие сомнительные проекты, как *Desert Rats vs. Afrika Korps* и *D-Day* (направленные, как можно понять из названий, на принижение роли советского народа в Великой Отечественной войне, называемой на Западе почему-то «вторая мировая»), следующим шагом стала игра *War on Terror* — клевещущая на дружественных борцов с американским и израильским империализмом, а сейчас, очевидно, моральное разложение мадьярских наймытов капитала достигло высшей, то есть низшей своей точки, что выразилась в выпуске игры War Front.

Это очередное, извиняюсь, творение вышеозначенных игропасквилянтов призвано очернять советскую действительность и направлено на пересмотр итогов Великой Отечественной войны.

Сюжет, густо приправленный штампами натовской пропаганды, направлен на самые безграмотные слои населения капиталистического мира, выявляя язвы, порожденные никчемностью системы американо-европейского образования. А также, в очередной раз свидетельствует о всеобщей тупости, коварстве, русофобии и фашизме, заполонившими так называемые «развитые страны».

Так, авторы для достижения своих пропагандистских целей не гнушаются столь наглыми подтасовками, что у образованного человека даже захватывает дух!

— На Советский Союз никто особо не нападал, — утверждают эти негодяи! — На самом деле, гитлеровская армия обрушила свою мощь на Британию, довольно быстро её покорив.

Смелое заявленьице, согласитесь! Конечно, империалистическая Британия, вступившая в Мюнхенский сговор с агрессором, заслуживает такой участи, в отличие от СССР, — никогда не сотрудничавшего с гитлеровской Германией и не делившего с ней Европу. Но факты — товарищи! Факты! Как воспринимать этот бред образованному человеку! Но это еще что! Дальше — больше! Гитлера, по мнению Digital Reality, убили вскоре после завоевания Британии, и на его место пришел какой-то другой нацист, причем даже не из указанных им в наследниках. А где-то через три года тупые американские империалисты сами вторгаются в Британию, чтоб отбить её у нацистов, и, очевидно, установить там «демократию».

Тут и начинается игра, а мы знакомимся с главным её героем с говорящим именем Джон Линч. Полковник Линч — типичный пример тупой американской военщины, только и думающей, как установить во всем мире «демократию». Сжимающие в потных кулачках потертые доллары венгры пытаются придать ему привлекательные черты, но только еще хуже оттеняют глубины его тупого и американского морального падения. Линч — грубиян, он не блюдёт воинских уставов и формальностей, одевается не по форме, любит «большие пушки» и вворачивает в свою речь всяческие грубые словечки (например, уж прошу прощения, — «задница»), также намекает (пусть и в не навязчивой форме, но всё же...) женским персонажам на добрачные половые связи. О том, что он хочет установить «демократию» — вообще молчим! Чему может научить нашу молодежь такой герой?

Сюжет же тем временем развивается. И вот уже доблестные американские установители «демократии» выбивают Вермахт из Британии.

Дабы закрепить успех, они вступают в союз с нацистским палачем-генералом, который, очевидно, чувствуя, откуда ветер дует, заявляет, о том, что всегда был антифашистом, и даже возглавлял армейскую антинацистскую группу.

Совершив удачное покушение на не названного по имени Кайзера, и оказав помощь военной силой генералу-предателю, трусливые и тупые американцы помогают ему прийти к власти, на условиях подписания мира и установления «демократии».

Когда же осознающий порочность такой политики Советский Союз с открытым забралом выступает против этого фашистского сговора (венгерские сочинители представляют это как тщательно спланированное предательское нападение в день подписания мирного договора — что, конечно же, клевета на советскую дипломатию!) — вчерашние враги показывают истинное лицо капиталистической антисоветчины и русофобии, и, объединившись, выступают против Красной армии! Американско-империалистический и немецко-фашистский солдат, «першинги» и «тигры» — плечом к плечу, гусеница к гусенице выступают против мирного советского народа!

Вот какие мечты! Вот какие фантазии будоражат капиталистические умы!

* * *

Я! Что?! Кто?! Где я?!! А... Хух... Простите меня, уважаемые читатели. Меня просто ненадолго поразила профессиональная болезнь ДЗВРовцев — раздвоение личности.

Я тут на днях спускался в подвал, попал в старую магическую ловушку против рыжих гномов — и вот.

Большую часть времени думаю, что я — это агент Lar (как и полагается), а иногда, вот, простреливает... Начинаю думать, что я Поликарп Брусничный — ветеран пионерской организации. Bateau (он умный) — говорит, что скоро заряд иссякнет и оно пройдет, но пока вот — ничего поделать невозможно. Так что, не обращайте внимания — у нас бывает.

Так, о чем это я... А, War Front — значит так, конспектируйте.

В целом, можно с уверенностью констатировать, что Digital Reality, ваяя свое новое творение, вдохновлялась идеями *Westwood Studios* (*Red Alert 2*), и *Electronic Arts Pacific* (*C&C: Generals*). На «Красную тревогу» WF походит сюжетом и весьма пародийной манерой его подачи (хотя до сверхкитча уровня RA2 венгры решили всё же не доводить), на «Генералов» же — всем остальным. И когда я говорю «всем» — я не преувеличиваю. Экономическая система, системы сбора ресурсов и застройки базы, механика сражения — всё воскрешает в памяти черты стратегического хита четырехлетней давности.

Пожалуй, я без зазрений совести назвал бы War Front «C&C клоном» не неси изначально такая формулировка оттенок несколько... ммм... пренебрежительный.

Пренебрежения же к WF, по крайней мере, на таком уровне восприятия испытывать не получается никак — уж больно качественно сделано.

Новою игру от Digital Reality даже хочется назвать Эталонно Качественной Ни Чем Не Выдающейся RTS.

Хм... Уничижительно, пожалуй, звучит...

* * *

В игре представлены три армии. Американско-империалистическая, немецко-фашистская и советско-освободительная. Кампания, впрочем, всего одна, и, конечно же, посвящена она не доблестным бойцам Красной армии, а тупым американским установителям «демократии». Причем в последней миссии, повествующей о героической обороне Москвы от навалы НАТОвских агрессоров (хотя мы играем, разумеется, за них), можно увидеть Кремль — сердце кровью обливается, когда видишь, как танки тупых американцев приближаются к Спасской башне... Может ли понять необразованный, вечно жующий жвачку установитель «демократии», к какой Святыне он приближается... Остановит ли он свою машину смерти и разрушения, услышав мелодичный перезвон курантов? Прослезится ли он? Поймет ли, что война — зло, и надо сейчас же установить мир во всем мире, со столицей в г. Москва? Нет, конечно же, нет... Разве можно надеяться на интеллект американцев, которым только бы жвачку жевать да «демократию» устанавливать? Разве можно надеяться, что хоть что-то святое осталось в душе этих продажных наймытов капитала?!

Хорошо хоть венгры, памятуя о своем социалистическом прошлом, призвав остатки совести, сделали Кремль — неуничтожимым! Пусть геймерствующий русофоб хоть атомные бомбы кидает на Святыню — она всё равно устоит без всяких повреждений! Какой сильный образ! За него венгерским предателям многое простится на будущем трибунале.

Хотя, ничего кроме кирпичной стены и десятка автоматчиков им все равно не светит — ведь чего стоит одна только их клевета на Советский Народ! К примеру, необходимый элемент всякой советской военной базы в игре — здание под названием ГУЛАГ, приносящее доход с подневольной рабочей силы военнопленных (доход тем больше, чем больше в последнее время уничтожили вы вражеских юнитов), а в казармах помимо автоматчиков, «пехоты молотова» (бойцов с бутылками зажигательной смеси, «на ура» рвущих вражьи танки), медиков и комиссаров, нанимается некий мужичок в ушанке, под названием «продавец водки», здорово (как и комиссары) повышающий боевые возможности пехоты.

Ну разве это не клевета? Разве не сказки, не имеющие никакого отношения к реальности?! Советские люди вообще не знали, что такое ГУЛАГ! А миф о «русском пьянстве» придуман западными пропагандистами! И тем более, русский, советский мужик, призванный волей Великого Сталина на великую и кровавую войну за правое дело, разве будет он искать забытья в водке? Особенно, когда его Родина — проигрывает?

Зато авторы, хотя бы, воздержались от клеветы на передовую советскую промышленность. Советские танки в игре — впечатляющая сила.

Помимо стандартных Т-70, Т-34, ИС-3 и «Катюши», которая, как поётся в народной песне, — выходила на берег, представлены так же и другие весьма серьёзные разработки наших оружейников, про которые я в Интернете информации не нашел, так как, видать, засекреченные. Это Kharkov Rampager — огромный танк с безумным количеством жизней и огневой мощи, а также огромная самоходная артустановка, стреляющая на просто огромные расстояния. Так же присутствует уникальное советское ноу-хау — подземный

БТР. Секретным оружием товарища Сталина является некая химическая смесь, замораживающая всё что угодно. На основе этой технологии созданы замораживающие танки — сами по себе довольно слабые, но превращающиеся в страшную силу с общевойсковой поддержкой, и сверхоружие СССР — замораживающая бомба.

Немецко-фашистские силы, помимо обычных «тигров», «пантер» и прочего (кстати, что говорить о элементарной технической грамотности натовских авторов, если «тигр» по их мнению — средний танк, а «пантера» — легкий?!), представлены «соник-танками» (очень напоминающими свой аналог из Dune 2), некими «экзоскелетами», жгущими пехоту и легкую технику тока так, а так же сверхюнитом — огромным нацистским цеппелином, обвешанным пушками по самое не балуйся. Сверхоружие захватчиков — ракеты V1 и V2.

Техника же тупых американцев — весьма стандартна и известна по истории так называемой «второй мировой». Из необычного можно вспомнить разве что очень мощную авиацию, транспортный вертолет и генератор силового поля. Сверхоружие — атомная бомба.

А... А...

* * *

Я... а-пчхи!

Так о чем это я?

Как я уже говорил, War Front — качественная, продуманная и проработанная, динамичная и зрелищная игра...

На экране всё время что-то происходит: кто-то кого-то атакует, кто-то куда-то стреляет, что-то взрывается.

Вот идет массированная танковая атака (в детстве всегда хотел иметь такую армаду танчиков!), вот её начинают поливать огнем окопавшиеся на ближайшем холмике «Катюши». Надо всем этим кружит авиация — истребители гоняют охотящиеся на бронетехнику штурмовики и друг друга. Мобильные зенитки палят в воздух, поддерживая своих... Вон огромный стратегический бомбардировщик спешит донести врагу разумное, доброе, вечное в виде ядерного заряда, но, попав под перекрестный огонь, загорается и падает.

Всё это буйство проходит под руководством одного из трех (а то и всех трех вместе) **национальных героев** — дяденьки или тетеньки с огромным количеством жизней и набором постепенно прокачиваемых спецумений...

Мило. Чертовски мило.

Сюжет, несмотря на всю свою пародийную нарочитость... Как по мне — весьма забавно и занятно... Эдакие альтернативно-исторические фантазии в милитаристическом ключе, к тому же использующие сюжетные клише характерные скорее для эпико-героической фэнтези... На ролики с живыми актерами бюджета не хватило, но те, что есть (просто замечательно отрендеренные сценки на движке игры) — тоже внушают...

Словом, неплохо... Могло бы быть и хорошо...

Но... Да, War Front игра динамичная, зрелищная — да (хотя, конечно, куда ей до Company of Heroes)... Да... War Front игра качественная и проработанная...

Да... И совершенно морально устаревшая.

Когда красиво взрывающиеся танчики перестанут вас отвлекать от суровой правды жизни, выяснится, что всё, что может вам предложить War Front, — это твердая и совершенно неживая, застывшая в своих канонических формах, классика стратегического жанра. Всякие тенденции в развитии жанра RTS за последние пять лет, новые идеи и теории обошли геймдизайнеров Digital Reality по о-о-очень широкой дуге.

Тактика? О, будьте добры, тяжёлые танки — вперёд, артиллерию — назад, всё прочее — посередине, можно и самолетиков сверху навесить — чтоб наверняка, тут вообще хорошо, когда всего и побольше. Хорошая армия сметет любую оборонительную линию, но если сумели ударить там, где вас не ждут — вы вообще в дамках! Оборона — ставьте много бункеров, хороших и разных, но как приедет артиллерия, они вас всё равно не спасут, так что войска в резерве тоже держите... Оригинально-о-о...

Я, конечно, слегка утрирую, но предлагать потребителю в 2007 схему «камень-ножницы-бумага» в её настолько первозданной чистоте — несколько не комильфо...

Я уж не говорю о том, что всё это мы, пусть не в такой приятственной обертке, уже видели. И не раз, и не два...

Да и **AI** местный, со своим другом pathfiding`ом, тупят иногда совершенно по каноничному. Попробуйте в большой танковой колонне выбрать машину из центра и указать ей двигаться в сторону, отличную от общего вектора движения — много чего в жизни поймете. Да что там танк! В большой наступающей армии пехотинца из строя вывести — та ещё проблема. Когда же на пути армейской колонны лежит маршрут простой и родной «добывающей машинки»... О... Это надо видеть самому!

Кстати, эти самые машинки...

О них вспоминаешь ровно два раза за игру:

1. Когда строишь «шоб добывали!».

2. Когда, случайно зацепив «резиновой рамкой» и отправив их в атаку (Урра! нашим храбрым шОферам!), ты вдруг обнаруживаешь, что остался без ресурсов.

Конгениально! Но это хоть, слава Богу — редко случается. А вот строители, не достроившие, что приказано, по той самой причине («Все ушли на фронт») — явление регулярное. Казалось бы — не бином Ньютона — строители и прочие не должны выбираться вместе с комбатантами при обводе «рамкой», а для незанятых строителей должна быть удобная иконка выбора (которой нет, сам изволь вспоминать, где что в последний раз строил) — что тут сложного? Ан нет... Потому что классика!

* * *

Словом — недолет.

Обусловленный не столько проблемами самой игры (хотя... да... и ими тоже), сколько тем, что этой весной-летом любителям C&C будет чем заняться безо всяких War Front`ов, верных идеям времен Очаковских и покоренья Крыма.

Если вам нужна хорошая стратегия, погонять пару вечеров — можете попробовать.

Если желаете чего посерьёзней — вам не сюда.

Впрочем, несмотря ни на что, прогресс студии Digital Reality — налицо.

Разработчик/издатель: BiArt
Жанр: симулятор дайвера
Системные требования: P 4-1.6 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Алексей Тур aka leprecon leprec@rambler.ru

Diver В ПОИСКАХ АТЛАНТИДЫ

Кем мы только не были

Я снайпером был, и штурмовиком был, и наемным убийцей был, и подводной лодкой управлял, и по радиоактивным пустыням бродил. Величественный Космос не раз покорялся нам, а многотысячные армии шли в атаку по одному лишь мановению нашей твёрдой геймерской руки. Мы ездили на мотоциклах, строили экономические империи, колонизировали другие планеты. Мы, геймеры мира сего, бывали в таких передрягах и видели такие вещи, что другим и не снилось. Несметные полчища кровожадных мертвецов, закованные в сталь бородатые гномы, сверхтяжелые танки и сверхбыстрые самолеты — все это покорилось нам, было пройдено, забыто, отброшено. Уже не радовал своим оскалом Чужой и не воодушевлял своим геройским видом ломик Гордона Фримена. Пришло время сменить антураж. Навести резкость, встряхнуть старинный мешок, перевернуть новую страницу в геймерской истории. Общественный, свободно настроенный, молодежно-экстремальный и слегка безрассудный строй требует от вас забыть обо всем агрессивном, корпоративном и лазерном, и вернуться на круги своя — на родную планету, в родные водные просторы. Мировое дайверское сообщество посредством московской компании **BiArt** вербует вас в ряды дайверов — эдаких любителей приключений с аквалангом, не нуждающихся в особом представлении. И просит ни много ни мало — найти легендарную Атлантиду. И чем быстрее, тем лучше. Как это сделать? Просто. Запускаете игру **«Дайвер: В поисках Атлантиды»**, протираете мышку, надеваете маску и все готово. Дайверы, погружение!

А какой ты дайвер?

Не знаю почему, но мне кажется, что господа Константин Попов и Илья Степанов (руководитель проекта и главный программист, соответственно) сотоварищи делали игру не столько из-за денег, сколько из-за любви к дайвингу, подводным красотам и, само собой, ради легкой популяризации такого рода... эмм... увлечения. Конечно, без ярких заявлений на тему: «Дайвер» — это всего лишь первая игра серии, за ней последует множество других; мы покорим геймерский мир, своими «подводными» играми; мы покажем истинную красоту электронного дайвинга на экранах мониторов и т.д., и т.п. не обошлось, но делалось это, похоже, не для того, чтобы пустить пыль в глаза и заставить геймеров дрожать от предвкушения сего неосязаемого шедевра. Просто команде разработчиков нужно было красиво заявить о себе, что, по сути, они и сделали :).

Так что готовьтесь: Энди МакМастерс, выходец из богатой, но очень консервативной семьи, и его подружка Николь Сандерс, просто симпатичная девушка, на целых семнадцать миссий приоткроют для вас глубины Мирового Океана и внутренних морей. Вы будете фотографировать затонувшие корабли, искать редкие виды рыб, поднимать со дна античные статуи и сражаться с кровожадными акулами. У вас будет одна цель, к которой шаг за шагом будут приближать Энди и Николь хитрые разработчики. Атлантида. Не открытая, не найденная, не изученная. Существует ли она на самом деле, кто такие атланты, и почему этот мифический остров (либо же часть суши), до сих пор остается не тронутой руками исследователей — на все эти вопросы создатели «Дайвера» постарались дать свои, довольно креативные ответы. Так что долго думать не советую — мы на пороге больших открытий!

Но прежде чем их совершить, каждый уважающий себя геймер должен стать как минимум опытным виртуальным дайвером (а как максимум — очень опытным виртуальным дайвером :)). Ведь новичка, не знающего, как определить давление в баллонах за спиной, и игнорирующего декомпрессию, никто не выпустит в открытое море. Для полной свободы действий и знакомства с механизмом управления игрой нам предлагается поплавать в специальном тренировочном бассейне, пострелять из подводного ружья, научиться правильно фотографировать под водой и, само собой, получить соответствующие сертификаты качества. Парни из BiArt слегка перестраховались и в конце обучающего курса поместили краткое информационное письмо, в котором всем желающим отпрыгнуть от монитора и, нацепив акваланг, бултыхнуться в воду, сообщается, что полученные посредством игры сертификаты не имеют силы в реальном мире. И не надо смеяться, в «цивилизованных» странах вон люди судебные дела выигрывают из-за того, что на туалетных бачках нет надписи «вода непригодна для питья». А вы говорите, чудес не бывает.

Получив все три сертификата и подписавшись под каждым из них четыре виртуальных раза, Энди МакМастерс в вашем лице отправляется на свое первое профессиональное задание. Вернее, пытается отправиться. Вот только без соответствующей мировым стандартам экипировки и собственного катера его никто за границы порта не выпустит. Самоубийцы, пусть даже очень перспективные, никому не нужны. Так что, господа, переведите дух и начинайте тариться по полной программе — ласты, маска, гидрокостюм, баллоны, нож, фонарь и т.д. и т.п. Если хотите, при выборе амуниции

просмотрите видеоописание каждого из предложенных товаров. Тем более, что те же самые разработчики, что придумали электронные сертификаты дайв-центра, клятвенно, на разложенном акваланге, заверили всех интересующихся в том, что почти все цены на товары в их игровом магазине совпадают с ценами в реальном специализированном торговом заведении. Жаль только, что актуальность цен не указана, а то инфляция там всякая, понимаешь, нестабильность в экономике, а геймер человек наивный, если в игре сказано, что комплект взрывчатки C4 стоит 150 у.е., то он же эти деньги найдет, не поскупится :).

Ну да ладно. Положим, укомплектовались вы по самое дайверское «не могу» и по просьбе всяких дядей Стивов, военных, журналистов и т.д., представленных в виде межуровневых комикс-вставок, поехали фотографировать затонувшую подводную лодку, сокращать популяцию белых акул и стреляться из гарпунных ружей с нескольких метров с «черными» дайверами. Положим, вы так и поступили. Смелые вы люди, должно быть. В океане бушуют штормы, способные за несколько секунд превратить ваш катер в ржавый остов на песчаном дне, по типу тех, что вы хотели сфотографировать, а день и ночь меняются так быстро, что не успеваешь зарядить фонарик и наточить нож. Вы об этом знали? Ну так теперь знайте. Дайвер дайвера не обманывает. К тому же, что-то я не помню, чтобы вы информировали меня о том, в каком режиме будете играть — симуляции или аркадном? А это важно, подводники мои уважаемые, очень важно. В «симуляции» вы не сможете расслабиться фактически ни на секунду — проверка запаса кислорода в баллонах, декомпрессия, давление воды и, само собой, наполнение компенсатора — вовремя не уследите за хотя бы одним из этих параметров и «чао, бамбино», Энди МакМастерс приказал долго жить и грузить сэйв... если, конечно, вы успели его сделать (а так как сохраняться можно только в портах, миссию придется начинать с самого начала :(). Так что хотите почувствовать себя полноценным

дайвером — симулируйте, симулируйте и еще раз симулируйте. А если хотите по простому, по-геймерски, запускайте режим «аркада» и не думайте о последствиях. Ныряйте, стреляйте, взрывайте — компенсатор отдыхает, а декомпрессия отсутствует как понятие — универсальный дайвер к вашим услугам! Честно сказать, большую часть игры я проходил именно на «аркаде», потому как после четвертой миссии «симуляция» меня утомила. Она не скучная, нет, просто играть в ней немного тяжко — то всплывешь слишком быстро, то нырнешь медленно, а игровое время-то идет, «черные» дайверы не дремлют, а акулы больно кусаются. Но опять же, каждому свое.

Ну да ладно, с режимом и осторожностью в открытом море мы с вами разобрались, идем дальше. После выполнения очередного задания вам нужно обязательно зайти в ближайший порт, прочесть электронную почту, поговорить с дядей Стивом по телефону и получить новое задание от редактора журнала «Октопус». О деньгах также никто не забывает — проверили баланс на счету и вперед в магазин, покупать снаряжение на следующую миссию. Для разнообразия можно заглянуть в бар, где пропитанные солью дайверы, аквалангисты, водолазы и просто случайные посетители расскажут вам свежие сплетни, попросят выпивки и поведают серьезные морские истории, многие из кото-

рых можно прочитать в настоящих газетах, на специализированных сайтах и т.д. К примеру, рассказ одного подводника о его работе в исследовательской экспедиции японских ученых возле Марианской впадины я лично не раз читал в реальной прессе. Японцы там исследовали жизнь на больших глубинах — около 2000 метров. В специальный контейнер положили душистую приманку, к контейнеру прицепили камеру и опустили его на эту сверхглубину. Говорят, несколько часов ничего не происходило, а потом камера будто сошла с ума — к приманке приблизилась исполинская 60-метровая «сонная» акула...

И не спешите называть эти истории фантастикой — вы сами прикоснетесь к седым легендам, связанным с различными мифологическими существами. В Шотландии вы совершите погружение в знаменитое озеро Лох-Несс, и в пещерах, под старым замком обнаружите легендарного плезиозавра — Несси, плюс познакомитесь с призраками бывших хозяев замка. Что, уже руки зачесались, глаза заслезились? Хотите вписать свое имя в историю, а миллион долларов положить в свой сейф? Ну что ж, попробуйте. Но только смотрите, в камне подводном не застрянте да рыбу случайную из подводного ружья не подстрелите. О чём я говорю? Да о графике, конечно. О ней, родимой.

Как ты яхту назовёшь, так она и поплывёт

Было бы странно ожидать от «Дайвер: В поисках Атлантиды» шедеврального графического исполнения, ультрареалистичного звука и фантастического искусственного интеллекта. Было бы странно и немного даже глупо. Не те масштабы, не то мастерство, не та идея. То, что мы видим, слышим и где-то даже чувствуем, играя в «Дайвера», тянет на самый средний балл из всех, что только можно себе представить. Ни рыба ни мясо, но и не гадкие отходы с второсортными полуфабрикатами. Слабенький графический движок не может скрыть квадратных угловатостей морского дна, а невидимые стены, ограждающие место действия, при определенном раскладе могут «пропустить» игрока за барьер без обратного билета. То есть, можно поплавать вокруг локации, полюбоваться видом или же застрять в невидимой преграде при очередном повороте. Но вернуться в игру нельзя. Никак. Грустно, не так ли? А если учесть, что при попытке пропустить подсказки Николь, демонстрирующиеся на ручном компьютере, есть огромная вероятность стремительно прова-

литься в текстуры и смело нажимать на загрузку сохранения, то начинаешь терзаться какими-то смутными сомнениями и воспоминаниями. О годах 90-х, о первых серьезных гейм-шагах, о покрывшихся пылью глюках и технологиях. Обидно, господа разработчики, обидно, что движок для этой, по сути, довольно неплохой игры пришел к нам из далекого прошлого, еще не успев сдуть паутину с лицевой стороны. Понятное дело, что для серьезной графики нужны и серьезные средства, но право слово — смотреть в игре без скептической улыбки можно только на отдельных представителей подводной фауны, и то исключительно в дневное время и особо близко не подплывая.

Немногим лучше предстает перед нами звуковое сопровождение игры. Перед выходом геймы создатели заявляли, что в их детище используются настоящие звуки океана, записанные во время погружения в реальной жизни. Так же, как и демонстрационные видеоматериалы в начале игры. В принципе, в это можно поверить, но есть одно маленькое «но». Если «щелканье» дельфина действительно похоже на «щелканье» дельфина, то как быть с протяжными криками плезиозавра Несси? Шутка :). Звуки действительно очень похожи на настоящие, вот только их очень мало, и они очень часто повторяются. Про сопроводительные мелодии вообще забудьте. Их так мало, и звучат они так тихо, что я сейчас не вспомню ни одной. Все серо и однообразно. А жаль.

И совсем уж добивает поведение подводных обитателей, «черных» дайверов и зловещих членов нацистской организации «Айзен Кросс», поклявшихся не допустить никого к секретам Атлантиды и втайне проводящих генетические эксперименты над акулами. «Глубокое Синее Море» смотрели? Вот тут примерно то же самое, только еще и со старыми новыми фашистами. Получи они гранату! Но мы отвлеклись. Поведение всяких там скатов, китовых акул, дельфинов и прочих «статистов» можно охарактеризовать двумя словами — тупо и прямолинейно. Чётко плавая по намеченному мар-

шруту, эти чудеса природы не будут обращать на вас никакого внимания, хоть ножом их режьте и гарпуном бейте. Что касается «сюжетных» агрессивных особей, типа всякого рода акул и злобных аквалангистов, то угроза от них исходит минимальная. Избежать стрелы «чёрного» дайвера или увернуться от акульих зубов очень и очень просто, особенно если вы по счастливой случайности прикупили себе подводный скутер. Победить их тоже довольно легко, при желании можно даже зарезать негодяев ножом, не прибегая к дистанционному оружию. Единственный более-менее стоящий противник — это боевые подводные роботики на заброшенной базе «Айзен Кросс», но сражаться с ними вы будете фактически в самом конце игры, так что творения нацистов можно в какой-то мере сбросить со счетов. Что в который раз жаль.

Ну а самое парадоксальное то, что, несмотря на все эти огрехи, недочёты и ошибки, играть в игру интересно. Не драйвово, не бешено, не круто, а именно интересно. Не знаю, как московские парни смогли сделать такой финт ластами, но миссий эдак двенадцать я прошел на одном дыхании, даже почти все комикс-вставки прочитал. Что, поверьте, мне очень несвойственно :).

Я не водолаз, я дайвер!

Ц это звучит гордо. По крайней мере, для Энди МакМастерса и его собратьев по ремеслу. Ну и для вас, раз уж захотелось вашему эго переместиться в подводный мир в обличье дайвера. Не верите, не гордитесь? Зря. Между прочим, вам журнал «Октопус» новое задание предложил — сфотографировать парочку больших белых акул с близкого расстояния. За каждый снимок $500. Ну как, согласны? По глазам вижу, что согласны. Ну, вперед, на отмеченное на карте синим буем место, именно там и будем погружаться. Вот только в магазинчик не забудьте зайти, клетку для подводных съемок прикупить, да-да, ту самую, что вы не раз по телевизору видели, которую акулы мордами таранят и в которой стальные прутья гнут. Плюс фотоаппарат и немного удачи — кто знает, что произойти может. Вот только оружие запрещено с собой брать. Местные хозяева акватории считают, что это опасно для их страны. Интересно, а они пробовали с голыми руками против акулы выплывать? Думаю, нет. Ну да ладно, клетку купили, металлодетектор на всякий случай тоже купили — вдруг после выполнения миссии буек загорится желтым, а не красным — значит, на дне какие-то сокровища лежат, предметы там старинные и т.д. Их нужно найти и продать в музей, вот только делать это следует осторожно, потому как хозяин музея человек щепетильный — он сначала пять раз откажет, мол, закон не позволяет сокровища у незнакомых людей приобретать, а потом купит все как миленький: экспозиции же нужно обновлять периодически. В общем и целом, все купили, все довольны — поехали фотографировать ужасных тварюк.

Так, прибыли на место, клетку в воду, сами в клетку, фотоаппарат наготове, пальцы замерли на клавиатуре. Несколько минут ничего не происходит, а потом началось. К клетке приближаются две грозные морские хищницы, и несмотря на слабую графику и звук, по телу пробегает легкий холодок — уж больно острые зубы у этих, пусть даже электронных хищниц. Тем более, что клетку они бьют и раскачивают точно так же, как и их настоящие собратья. А ведь в этой суматохе нам нужно сделать как можно больше стопроцентно качественных снимков — работа превыше всего. Ловим в кадр зубастый оскал белой акулы, смотрим на индикатор внизу экрана, и когда на нем зажжется заветная цифра 100%, нажимаем на кнопку. Стоп, снято! Материал для журнала готов. Но что это — цепь, удерживающая клетку возле катера, рвется, и вы стремительно идете на дно. Фотоаппарат выпадает из рук, акула в очередной раз бьет по клетке своим мощным корпусом, вас бросает на стальные прутья и мир вокруг застилает темная пелена. Приходите в себя вы минут через пять-десять — внутри искореженной клетки, на песчаном дне, без оружия и фотоаппарата. Николь что-то истерически кричи, по наручному компьютеру, над вашим временным прибежищем проносится одна из белых акул, а до катера так далеко. К тому же вам еще нужно найти фотик — зачем весь этот риск, если возвращаться на берег придется с пустыми руками? Вот такая вот неоднозначная ситуация сложилась. Но ведь вы настоящий дайвер, выпутаетесь, не так ли?

Вывод

Как ни крути, а парни из компании BiArt молодцы. На древнем графическом движке, без всяких современных вкусных плюшек, используя минимум усилий и максимум креативизма, московские разработчики смогли создать по-настоящему интересную игру про интересное увлечение тысяч интересных людей — дайвинг. Несмотря на все глюки и недоработки, играть в гейму интересно и довольно увлекательно. Чего я, после первого запуска, честно говоря, не слишком ожидал.

Thorneyed и Фли, маленькая добрая феечка

THE SHIELD

Разработчик: Point of View
Издатель: Aspyr Media
Системные требования:
✓ **минимальные** — P 4 или Athlon XP 1.6 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео;
✓ **рекомендуемые** — P 4 или Athlon XP 2 ГГц и выше, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Первое письмо

Здравствуй, Thorneyed!

Я узнала о тебе от своей подруги несколько дней назад. Мы сидели на цветочке, который пробился через асфальт в самом центре чёрного квартала большого американского города, и разговаривали о том, как помочь моему хозяину. Ты ведь знаешь, что мы — ангелы-хранители Главных Героев из тех вселенных, по которым агенты вашего Департамента странствуют благодаря порталам. Некоторым вы помогаете сами, но прочие не выжили бы без нас. Вы же понимаете, в них столько стреляют, над ними так издеваются... Я даже не знаю, как это описать в приличных выражениях. То есть, я и в неприличных не могу, потому что когда Вик или его враги начинают говорить, мне приходится закрывать ушки. Просто я так воспитана. Поэтому из всего, что они говорили, я могу пересказать только первые буквы — «Fu...», «Shi...» или «Motherfu...». Я по интонации чувствую, что сейчас будет похабщина. Но я понимаю Вика. У него тяжёлая работа — он борется с преступниками. А я пытаюсь ему помочь по мере своих скромных сил.

Но, кажется, моих усилий недостаточно... У Вика проблемы с начальством, он постоянно ругается с друзьями, а его «ударная группа» разваливается на глазах. Что же будет дальше? Как ему помочь? Ведь если всё закончится тем, к чему идёт, нашему миру придёт конец, мы будем по уши в «Shi...» и полностью «Fu...»!

Поэтому я и пишу тебе это письмо. Пожалуйста! Возьми командировку из ДЗВР, навести наш мирок и посоветуй, как мне исправить ситуацию! А я, насколько смогу, расскажу тебе, что тут и как. Ведь мы же ради одного дела стараемся, правда?

С уважением, феечка Фли.

* * *

Вот такое письмо пришло на мой игроградский ящик. Сами понимаете, я не могла не откликнуться на зов маленькой наивной феечки (хотя и слышу об их существовании впервые), только прежде, чем открывать портал в мир **The Shield**, нужно было навести кое-какие справки.

Итак, вот, что я узнала.

The Shield изначально был совсем не виртуальным миром, а полицейским телесериалом на американском телевидении. Сериалом довольно популярным, потому что вместо героических копов главными героями в нём были настоящие «плохие парни», не брезгующие взятками, подлогами и убийством ради сохранения собственной репутации. Называлось всё это безобразие Strike Team (то бишь — «Ударной группой»), которая была выделена в отдельное подразделение обычного полицейского участка. Сперва в группе было четыре человека, но потом чего-то там произошло (из вступительного ролика, нарезанного сразу по нескольким сериям, ничего не понятно) и их осталось трое. К сожалению, я не фанатка телесериалов, и даже шоу «Дом 2» предпочитаю в виртуальном виде (да, такие мы в ДЗВР неправильные), поэтому подробностей истории Strike Team до начала игры не знаю. Зато узнала кое-что о главном герое...

Впрочем, информация слишком противоречива, поэтому пришлось прыгать в портал, не выясняя дополнительных подробностей. Начальство не любит, когда агент берёт на себя инициативу, а потом затягивает с отчётом.

Второе письмо

Привет! Это снова я! Сегодня приходили в гости к одному застенчивому афроамериканцу. Сперва Вику пришлось вышибить дверь ногой, потому что хозяин стеснялся спросить, кто там. Я уж было подумала, что Вик ошибся дверью, и это было бы очень неприятно (ты же понимаешь, выбивать дверь незнакомым афроамериканцам — это очень неполиткорректно!), но потом оказалось, что всё правильно. Правда, афроамериканец по имени Вотс (смешное имя, правда? Я когда услышала, начала хихикать, сидя в заднем кармане у Вика, а все остальные подумали, что он пукнул, хи-хи) оказался настолько застенчивым, что даже поздоровавшись с Виком, не захотел дальше говорить. Мой герой так прямо, по-мужски просил: «Говори, Вотс, а то голову оторву!». А Вотс — ни в какую...

Поначалу мне всё происходящее показалось странным, но затем я услышала, как Вик похвалил новый телевизор Вотса и сказал, что сейчас поможет его починить. Я поняла! Вотс стеснялся попросить Вика помочь ему с починкой телевизора!

Вот только не знаю, что и сказать... Понимаешь, Вик, конечно, добрая душа, хоть и ругается, но он — полицейский, а не телемастер. Я тоже не телемастер, но, похоже, что смыслю в этом деле побольше, чем он. По крайней мере, я бы не пробовала починить телевизор при помощи бейсбольной биты.

В общем, телевизор мы так и не починили (хотя было слышно, что Вик старался — пыхтел, ухал, ругался, да и грохоту было немало), зато Вотс увидел, что Вик и его приятели понимают его и искренне хотят помочь. Поэтому он расслабился (и нам сказал: «Relax, men!») и рассказал про какого-то человека... Ну, я не очень хорошо разбираюсь в работе полиции, и не люблю, когда приятели говорят о работе. Неужели нельзя сходить вместе к бассейну, выпить соку и полюбоваться закатом?

Но — правильно! У нас, феечек, своя работа, а у полиции — своя. Полицейский должен быть грубым и сильным, чтобы противостоять злу. От этого он сам становится немножко злым, и это меня пугает... В общем, я жду твоей помощи. Приезжай к нам скорее! Я волнуюсь за Вика!

* * *

Помнится, после фильма «Гладиатор» австралийский актёр Рассел Кроу стал очень знаменитым, и папарацци какое-то время следовали за ним по пятам. Однажды они застали его не в самом опрятном виде, но Рассел не растерялся и заявил, что настоящий мужчина должен быть (цитирую) «груб, вонюч и волосат».

Я, конечно, не могу назвать себя нормальной девушкой (потому что я виртуальная), так что судите сами, прав ли был знаменитый Гладиатор. Зато точно могу сказать, что понимаю чувства Фли, поскольку герой, которому она помогает, получился настоящим мужиком. И дело даже не в том, какой он, хороший или злой — главное, что яркий, настоящий. Именно такая мразь и может получиться из человека, ежедневно ведущего войну с ещё большей мразью. Разница лишь в том, что у Вика есть полицейский значок, а у преступников значка нет. А значок это всё-таки ответственность перед законом.

Впрочем, сперва нужно пояснить, в чём состоит основная идея мира The Shield, в который я телепортировалась по зову феечки Фли. До открытия портала мне казалось, что это будет обычный шутер с консольными корнями, каких в игроградских окрестностях — пруд пруди. Но я ошибалась.

The Shield правильнее всего было бы назвать «симулятором полицейского», причём эта игра заслуживает подобного звания, пожалуй, даже больше, чем пресный True Crime. Давайте я постараюсь перечислить все «полицейские фишки», которые есть в игре.

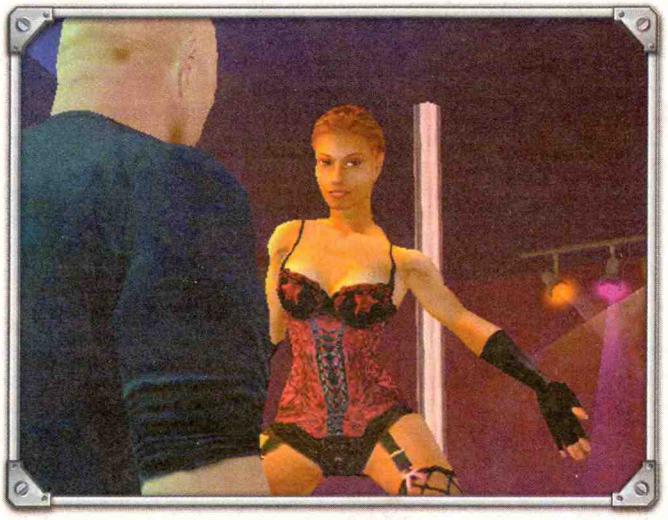
Первым делом нужно рассказать об индикаторе Heat (иначе как индикатором «палевности» я это не переведу — в The Shield американо-бандитские жаргонизмы кругом, не только в речи героев). Любое противоправное действие повышает показатель этого индикатора, и если предел будет достигнут, Вика отстранят от службы. То есть, игроку светит банальный Load. Самым страшным преступлением считается убийство подозреваемого, который бросил оружие и поднял руки. В некоторых случаях можно схитрить и вложить пушку в руку убитому, но на поздних этапах такой фокус дают провернуть крайне редко. Поэтому главному герою приходится «мочить» вражин осторожно, без хэдшотов. Авось кто-то образумится и позволит себя арестовать, иначе затяжные перестрелки заканчиваются плохо — понизить Heat, находясь на задании, очень тяжело.

По этой же причине шотган и МП5 (собственно, это и всё дополнительное оружие) практически не используются — они слишком быстро убивают врагов. Зато патронов к пистолету по уровням можно насобирать в предостаточном количестве, да и по эффективности он не сильно уступает автомату. Клацаешь мышью побыстрее — вот тебе и «стрельба очередями».

Основным способом понижения Heat является сдача конфискованных предметов в полицейском участке (Вик возвращается туда через каждые 2–3 уровня). У каждого «ништяка» имеется свой показатель «снижения рейтинга». Особенно хорошо «отмазаться» помогают конфискованные пушки и героин. Но крэк, кока, СПИД и нелегальная наличка тоже учитываются.

Добыть всё вышеперечисленное добро можно двумя путями — либо обыскивая задержанных, либо обшаривая подозрительные места (в это время включается простенькая мини-игра по принципу «горячо-холодно»). Иногда улики валяются прямо на виду, равно как и аптечки с патронами. Но такая малина выпадает нечасто.

Погони на автомобилях в The Shield отсутствуют — движок явно не потянул бы такую «роскошь» (о нём ещё чуть позже поговорим). Зато «на своих двоих» придётся побегать изрядно. Правда, задержать преступника красивым прыжком не получится, погоня просто заканчивается тупиком, в котором нужно надавать подлецу по сусалам, верша тем самым правосудие.



На протяжении игры придётся освобождать заложников, прокрадываться в бандитские дома, выслеживать преступников, помогать коллегам, жульничать в участке, чтобы спасти свою репутацию, и проводить допросы... О, да! Допросы.

Третье письмо

Доброе утро! Если ты, конечно, увидишь это письмо сразу после того, как я его отправила.

Понимаешь, я выбираюсь из заднего кармана брюк Вика только по ночам, иначе он или его напарники меня заметят. А наш мир — это не Zanzarah какая-нибудь, тут феечки в диковинку. Если меня поймают и отдадут учёным, то они могут подумать, что я стрекоза. Начнут тыкать в меня иголками, жечь крылышки лупой и сушить в микроволновке. Опасно тут.

Ты, кстати, тоже посматривай по сторонам, потому что я пока не видела у нас ни одной женщины в приличной одежде (кроме двух полицейских). Похоже, что их заставляют носить эти узкие корсеты и чулки на подвязочках — они же жутко неудобные! Вообще я вас, людей, не понимаю. Феечки ходят голенькими — и ничего. Правда, Вик бы точно начал стесняться, если бы знал, что в его кармане прячется голенькая феечка, хи-хи...

Кстати, при входе в наш мир должна висеть табличка с предупреждением о том, что тут встречаются плохие слова, жестокое поведение и обнажённые натуры. Поэтому, мол, нельзя пускать к нам детей до 18 лет. Странно, правда? Если ребёнок хорошо воспитан (как я), то он всегда зажмёт ушки, когда поймёт, что сейчас кто-то скажет нехорошее слово. Голеньких Адама и Еву в Библии тоже никто не стесняется, что тут такого? А жестокость... Ну, не знаю. Бандиты — они плохие, да. Но если ребёнок заходит в мир игры, он видит всё глаза-

ми главного героя, то есть Вика. А уж Вик-то покажет, что быть жестоким — плохо. Он всех бандитов арестовывает. Ну или убивает, тоже случается.

Зато с приятелями он поступает хорошо. И даже раскаявшихся бандитов жалеет. Вот, недавно подрался он с одним мексиканцем (вроде мексиканцем, мне из кармана ничего не видно было, только услышала начало плохого слова «Pende...»). Так мексиканец быстро раскаялся в том, что вёл преступный образ жизни, и стал таким же застенчивым, как Вотс. А потом Вик включил плиту и запахло жареным мясом. Понимаешь? Они для закрепления настоящей мужской дружбы не стали распивать алкоголь, а решили пожарить отбивные.

Мексиканец ещё так громко кричал от радости... Хотя мне показалось, что у него получается немного наигранно. Ну ничего, всё-таки бандиту сложно вот так сразу стать хорошим.

Всё, целую в щёчку и жду встречи!

Феечка Фли.

* * *

Да... Тогда я даже не знала, как объяснить бедной Фли, что Вик, которому она понемногу восстанавливает здоровье в перестрелках, далеко не отбивные там жарил. А как раз того самого мексиканца. Мордой в конфорку. И не для закрепления дружбы, а для получения информации — только и всего. Оформлено было это дело в виде простенькой мини-игры, что, в принципе, приветствуется, но всё же мешает наблюдать за происходящим на экране.

Плитой инквизиторские приёмы полицейских из The Shield не ограничиваются. Придётся засовывать бандитов мордой в клетку с питбулем (явно голодным) и тереть их об автомобильную покрышку, установленную на балансировочном стенде. А когда придётся допрашивать Вотса во второй раз, он будет «на глазу» у наших коллег-полицейских, поэтому оставлять синяки и ожоги на нём нельзя. Что ж, можно макнуть гада в унитаз — работает не хуже плиты.

Впрочем, помнится, некто Punisher поизобретательнее был, да и, как говорят, в телесериале Вик тоже применял гораздо больше вариантов воздействия на подозреваемых. Но не будем придираться к этому, всё-таки «Каратель» не претендует на особый реализм, в отличие от «Щита». Придерёмся к другому. К качеству реализации всего вышеописанного.

Скажите, вам скриншоты хорошо видно? Если типография не сплоховала, то думаю, что всё уже понятно без лишних слов.

Не знаю, является ли The Shield мультиплатформеным изначально или портирован с какой-нибудь консоли previous-gen... Если портирован, то довольно хорошо — нормально реализована поддержка мыши, в режиме стрельбы можно ходить и стрейфиться, в меню тоже работает как мышь, так и клавиатура. Но технологически — это не то что прошлый век, а просто ветхозаветные времена какие-то!

Я бы сказала, что графика The Shield — это потолок возможностей Sony Play Station 2, но были ведь порты Devil May Cry 3 и Resident Evil 4 (хоть и кривоватые), которые выглядели гораздо лучше! А если брать размер локаций, то, простите, показали бы графику уровня Silent Hill 3 хотя бы. Там тоже пробегаешь три-четыре комнаты среднего метража и — оп! — подзагрузка. Впрочем, это тоже можно простить, поскольку подзагрузки в The Shield совмещены с сейвами (понятно, что нормальных сейвов тут нет). А раз так, получается, что куцые локации являются гарантией частых сохранений. И это немного защищает психику игрока от выкрутасов хромающей внутриигровой логики.

Примеры? Сразу вспоминается случай с заложницей, которую нужно спасти, не убивая бандита. Всё просто — стреляем ему в руку, и он роняет пистолет. Но если даже забыть о том, что этот мафиозо сразу же бросается в рукопашку с кулаками (это ж сколько димедрола надо сожрать, чтобы драться с простреленной кистью?), то почему у всех остальных врагов при попадании в руку оружие не выпадает? А было бы неплохо, учитывая постоянную проблему растущего Heat. Туда же запишем и куцый «стелс» с минимумом возможностей и непонятной логикой врагов.

Скрипты — кругом. Причём фиговенькие.

Кстати, весьма симптоматичная штука: при аресте Вик якобы надевает на подозреваемых наручники. Но в том-то и дело, что «якобы». Потому как сами наручники движком не прорисовываются.

Про бамп, реалистичные тени и, боже упаси, HDR спрашивать будете?

Последнее письмо

Прости, Торн, в этот раз у меня очень мало времени, поэтому пишу коротко.

Похоже, что у Вика всё налаживается. Он с друзьями только что нашёл какого-то большого негодяя, и если удастся его арестовать, Strike Team сохранится. А значит, будет кому наставлять преступников на правильный путь.

Но я волнуюсь, вдруг что-то случится? У бандита много денег, а Вик деньги любит. Я не знаю, правда, почему. Мне больше нравится тот белый порошочек, который Вик иногда кладёт в мой карман. От него так весело и легко! А деньги — это же просто бумажки, зачем Вик прячет их в своём шкафчике?

В общем, я много чего не понимаю, надеюсь, что мы встретимся сегодня ночью, как и договорились. И ты мне всё объяснишь.

Всё, мне пора! Цёмки!

Феечка Фли.

* * *

Отчёт пишется плохо. Игра с хорошим потенциалом оказалась безнадёжно испорчена реализацией. И вроде бы играть интересно — не Splinter Cell, не GTA и не что-нибудь-там-ещё, но и полным отстоем не назовёшь. Есть своя фишка. Вот только смотреть на это визуальное убожество жутковато. Так что могу посоветовать The Shield только обладателям слабых компьютеров, которые уже наигрались в старые хиты и хотели бы чего-нибудь новенького. На пару вечеров «Щита» хватит.

А с феечкой, которую звали так же, как и басиста группы Red Hot Chili Peppers, я поговорить не успела.

Её раздавленный трупик был найден мною прошлой ночью в заднем кармане штанов непоседливого полицейского Вика.

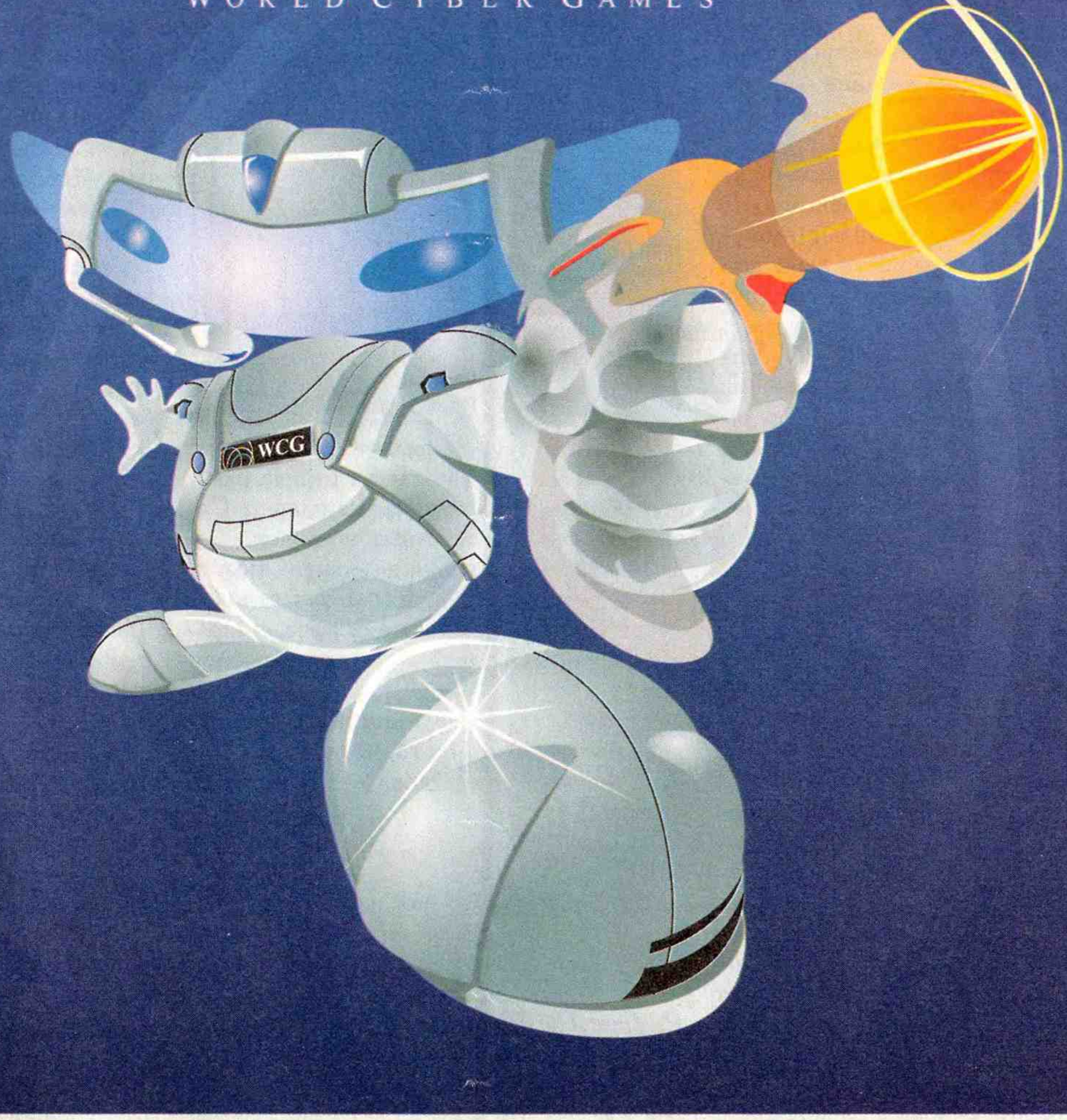
Дурочка. О чём она только думала?

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

Shrike

Грани Реальности

Жанр: браузерная РПГ
Адрес: www.ereality.ru

Лето в Игрограде вступало в свои права... От жары, упорно не желавшей уходить с улиц города, плавились мозги, и всякое желание поработать вяло на корню. Даже спецагентам было лениво гонять кадетов по заданиям, как служебным, так и не очень. Вместо этого они предпочитали проводить время под кондиционером рядом с холодильником, или же на крайний случай в каком-то прохладном мире. В это время в Академии ДЗВР, как и во всех учебных заведениях, сессия была в самом разгаре. Сегодня у младшего кадетского состава был зачёт по MMORPG с упрощенной графической составляющей, типа «браузерные». И все бы ничего, если бы обычно принимающий этот зачет Талер не исчез в неизвестном направлении. Кто знает, может, он отправился покорять просторы EVE, может, ушёл спасать очередную Сибирь, хотя, вероятнее всего, он присоединился к Мохнорылу в вентиляции, перетащив туда половину содержимого холодильника. И прохладно, и выпить есть с кем, и найдет вряд ли кто. Но как бы то ни было, пришлось в срочном порядке искать ему замену (читай — крайнего). И... Шрайк так и не понял, каким образом крайним оказался именно он, чему, собственно, Шрайк был нифига не рад. Еще и — как назло — весь высший, старший и даже средний агентский и кадетский состав куда то попрятался, так что скинуть эту проблему оказалось решительно не на кого. И вот, прихватив любимый шаманский дрючок с дарственной надписью от Глюка, пришлось ему переть принимать зачет.

Появление Шрайка в аудитории прошло, в общем-то, незамеченным.

— Мдя... Давненько я тут не появлялся. Совсем забывать стали. Нехорошо... — подумалось Шрайку в тот момент, когда он тремя цепными молниями и двумя ударами посоха выкосил практически весь передний ряд. Оставшиеся моментально утихли.

— Значит так. Поскольку Талер временно отсутствует, зачет сегодня буду принимать я. Никаких но... Сказано — я, значит я. Если кому-то что-то не нравится, они могут сразу отправляться на пересдачу. Хотя не факт, что там будет легче. И неизвестно, вернется ли к тому времени Талер. Что, нет таких? Тогда начнем. Сегодня вы будете мне рассказывать о *«Гранях Реальности»*. И нечего выть, оно в списках вопросов есть. А если кто до сегодняшнего момента так и не удосужился ознакомиться с этим списком, то это исключительно его проблема. Добровольцы? Как обычно, таких нет. Что ж... Тогда в алфавитном порядке по одному прошу ко мне. Да, кстати, с ответами желательно не тянуть, так как те, кто не успеет ответить, автоматически идут на пересдачу... Итак, приступим...

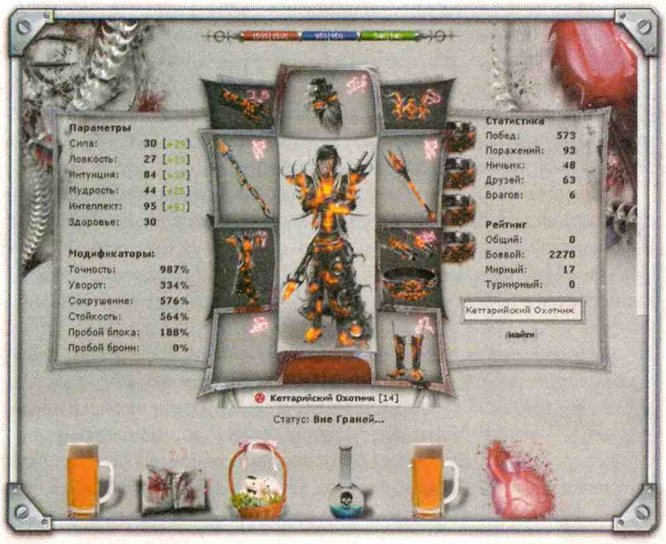
— К вам, уважаемый, вопрос следующий — что вы можете мне рассказать о ролевой системе «Граней»?

— Ролевая система классическая для игр подобного плана. Есть 4 характеристики (сила, ловкость, интуиция и здоровье), к которым после пятого уровня присоединяются ещё две (мудрость и интеллект). Каждую из них можно повысить по достижении очередного уровня. Кроме того, некоторые из них (силу, ловкость, интуицию и мудрость) можно купить в одном из строений — башне Старого Мага. Для этого необходимо получить ступень в соответствующем мирном ремесле, коих насчитывается двенадцать. Существующие модификаторы позволяют усилить срабатывание способности, зависящей от той или иной характеристики. В итоге, в зависимости от прокачиваемых характеристик, вам будет дана возможность выбрать один класс из представленных: воин, маг, вор или же можно остаться странником. О профессиях подробнее продолжать?

— Наверное, не стоит, о них расскажет уже кто-то другой. Ну-с, давайте, следующий кадет — следующий вопрос. Особенности боевой системы «Граней» и ее отличия от классических представителей игр данного жанра?

— На первый взгляд, боевая система принадлежит к самому распространенному типу и мало чем отличается от других подобных. Но в первом же бою всплывают все те различия, которые и делают ее не похожей на другие. Так, на первый взгляд перед нами предстают привычных два манекена с отмеченными точками, куда можно нанести удар врагу, а у себя точки можно заблокировать. На этом, собственно, сходство и заканчивается. Дальше начинают командовать «Очки действия». И именно от них и зависит, сколько атак

вы сможете сделать, какие специальные удары можно будет добавить к основному и т.д. На практике это выглядит приблизительно следующим образом. Допустим, у вас есть 100 ОД. Каждый из ударов или блоков требует определенного количества ОД, но за каждое дополнительное действие необходимое количество ОД увеличивается. Так, на первом ходу есть возможность поставить два блока и нанести один удар, или же наоборот. Но все очки действия, которые не были потрачены в текущем раунде, переносятся в следующий. Т.е. чем больше ОД вы сэкономите на текущем ходу, тем больше их будет в следующем раунде. В дальнейшем, количество ОД увеличивается автоматически по мере роста умений владения тем или иным оружием и стилем боя, а также за счет вложения новых очков, доступных с получением



очередных уровней, в навык «Стремительность». Кроме того, присутствуют навыки (общее количество которых исчисляется не одним десятком). Некоторые из них влияют на параметры, которые сразу есть у всех игроков (жизни, энергия, ОД), другие — на плюсы, имеющими значение для более высокоуровневых персонажей (модификаторы, урон с оружия)...

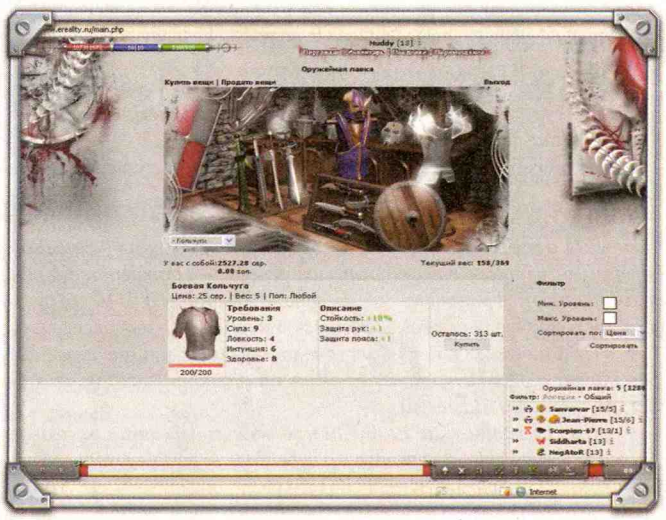
— Что ж... Достаточно, прошу садиться. Для следующего «добровольца» у меня уже есть вопрос о географическом расположении «Граней». Слушаю...

— Весь мир «Граней» в данное время расположен на трех островах: остров Заключенных, остров Весеннего листа и остров Покинутых песков. Четвертый — остров Дыхания льдов — еще находится в процессе освоения. Столица, пока единственный город, находится на острове Весеннего Листа. Именно оттуда и начинает свой путь любой человек, появившийся в данном мире. На острове Заключенных, что вполне логично, находится местная тюрьма, попасть в которую можно за грубые нарушения УК ГР. Остров Покинутых песков является заманчивым местом для каждого, кто уже достиг хоть чего-то в этом мире. Дело в том, что на острове обитают существа, которые не встречаются ни на одном другом острове. Более того, эти самые существа обладают уникальными вещами. Данные вещи не продаются в местных магазинах, их можно только выбить или купить у тех, кто выбил. Однако попасть на этот остров просто так не получится — помимо достаточного уровня, нужно иметь свиток телепорта, который либо выбивается из существ не самого низкого уровня, либо покупается — естественно, тоже не за копейки.

— Все... Хватит. А то увлекся. Итак, поскольку наше время уже истекает, у кого есть что добавить, прошу высказываться кратко и по существу.

— В «Гранях» существует двенадцать профессий, владение которыми не только приносит вам деньги, но и помогает увереннее чувствовать себя в боях. Не все из этих профессий доступны с самого начала. Так, если поваром или лесорубом можно стать с первого уровня, то для освоения ремесла, допустим, строителя, необходим минимум пятый уровень, а для оружейника или ремесленника — не меньше десятого.

— Разнообразить повседневность боев и заработка денег призваны квесты, коих на данный момент существует два, но которые при том довольно глобальны. Первый, «Кольца Рандома», заключается в следующем: каждую неделю, в неопределенный день и час, но о котором вас предупреждают часа за 3 до начала ивента, на карту в произвольных секторах падают осколки. Всего таких осколков выпадает 15 штук, и весьма желательно, чтобы у вас на руках было 5 разных видов осколков. Если вам удалось собрать осколки, их можно обменять в храме на Кольцо Рандома, дающее очень неплохую прибавку к параметрам. В один момент времени в «Гранях» существует всего пять таких колец, и при собирании нового самое первое из списка — то, которое находится в игре дольше всего, — уничтожается. Второй квест — «Атака клоунов». По периметру острова высаживается огромная толпа ботов-клоунов самых разных уровней с музыкальными инструментами и устремляется к Туманному Городу. Клоуны-дудочники, флейтисты, барабанщики, руководители оркестров и тому подобные. Как только весь оркестр соберется на Манежной площади, он дает концерт, все игроки в городе получают психические травмы, и квест считается проваленным. С клоунов могут падать музыкальные инструменты, которые можно будет сдать в лавку ремесленника. Чтобы выполнить его, надо не допускать оркестр в город в течение определенного времени.



— Кроме нейтральной и мирной склонности, в «Гранях» присутствует еще пять: Раанор, Тарбис, Дримнир, Витарра, Игнесс. Каждая из них находится в союзе с двумя и враждует с двумя другими. Игрок, состоящий в одной из этих фракций, получает специальную способность: вампиризм, ослабление урона, лечение и другие тому подобные.

— Так-так-так... Все... Увлеклись. Уже минут десять как перерыв. В общем, о результатах узнаете позже, а тем, кто не успел — добро пожаловать на пересдачу. И надейтесь, что Талер к тому времени вернется. Ибо если буду принимать я, то пересдача произойдет уже у меня в кабинете, а это — бывшая операционная Кертиса, куда я дополнительно стянул кое-что из инвентаря Глюкка.

Днем позже, вентиляция.

— Так, народ, двигайтесь... Я тож тут попрячусь. Пусть другого крайнего ищут...

Олексій ГОДЗЕНКО aka Green Cat greencatua@gmail.com

ВЕЛИКИЕ БИТВЫ: ВЫСАДКА В НОРМАНДИИ

Разработчик: ARISE
Издатель: 1С
Жанр: RTS
Системные требования: P 3/Athlon 800 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, DirectX 9.0

Ну що я можу вам сказати?.. Я можу нічого не казати, а просто зіскануватиі статтю Олексія ТУРа aka Leprecon`a з МІКу №9 (275) під назвою «Битва за Тобрук», замінити пару речень і з задоволенням віддати її Ягуару. А можу сісти, пограти в гру, нафігарити скріншотів, написати свої 4000 символів, віддати її Ягуару, поплентатися додому, запарити собі чаю, аж потім сидіти, сьорбати та поволі міркувати, чи потрібно це журналу — просто кажучи, чи потраплю я на сторінки МІКа...

Звісно, хочеться використати варіант номер ван, але доведеться вдатися до намбер два. Отже...

[Censored]

Не рекомендовано дітям, вагітним та людям із серцево-судинними захворюваннями.
Напис на платівці The Rolling Stones

...І як я, коли брав цей диск в редакції, провтикав, що це «Бліцкриг»?..

Скажіть мені, люди добрі, скільки вже є аддонів до «Бліцкригу»? Якщо всі згадувати, аж погано стане... В «Битві за Тобрук» всіх заторбили, в «Битві за Бобруйск» сказали всім *превед-медвед* і втекли шукати інших жЫвотнЫх, потім... Ні, я більше не можу, давайте вже переходити до нашого сьогоднішнього пацієнта. Раніше сядемо, раніше вийдемо...

Для тих, хто хоча би в загальних рисах знає, що таке «Бліцкриг», читати цю статтю сенсу нема, у свою чергу автор вибачається за те, що змусив вас прочитати ці 195 слів.

Давайте розберемо те, що написано на коробці з грою, та прокоментуємо:

✓ *«"ВЕЛИКИЕ БИТВЫ: ВЫСАДКА В НОРМАНДИИ" — стратегия в реальном времени, посвящённая одному из важнейших событий в истории второй мировой войны — открытию Союзниками второго фронта на северо-западе Франции в 1944 году»* — ну, з цим важко не погодитись, особливо після прочитання назви гри :).

✓ *«Тематическая стратегия, продолжающая лучшие традиции популярной серии "Блицкриг"»* — і з цим також важко не погодитися, бо це і є БЛІЦКРИГ...

✓ *«Две исторические кампании за войска Германии и союзников, рассказывающие о переломном событии в истории второй мировой войны»* — кампанія мені сподобалася, вона справді ДУЖЕ непогано відпрацьована. Особливо сподобалася місія за німців, де ви маєте зачистити місто від британських військ двома (!!!) «тиграми».

✓ *«Детализированные карты: подробно проработанные карты сражений, содержащие достоверные географические данные и сведения о дислокации военных подразделений»* — ну, не знаю щодо достовірності географічних даних, але локації справді вироблені дуже якісно. На них є все, що треба для вашого тактичного генія.

✓ *«Новые миссии: 16 захватывающих миссий для одиночной игры и 8 миссий для многопользовательских сражений по локальной сети или через сервер Nival.net»* — щира правда, особливо про мережеві баталії: дуже класні карти, чесно-чесно...

✓ *«Динамичный геймплей: в ходе сражений игрок будет получать подкрепления, пропорциональные по численности количеству подконтрольных ключевых точек»* — і тут коробочка нам не збрехала... Це стара, перевірена часом система підкріплень, котра була використана в усіх частинах «Бліцкригу». Вона проста, інтуїтивно зрозуміла і саме тому дуже вдала.

✓ *«Новые типы вооружения: новые образцы техники, соответствующие представленному в игре историческому периоду»* — і це також правда. В грі справді багато техніки (дуже непогано змайстрованої). Також в *Меню* присутня бібліотека, де можна все це продивитись та прочитати коментар до кожної одиниці озброєння.

А тепер давайте поговоримо про мінуси. Загалом їх є два. Перший — одноманітність, тобто піплу досі дають хавати аддони до цієї, не побоюся сказати, культової гейми, хоча цей самий піпл вже давно хоче отримати як мінімум нову частину. І друге (частково відноситься до першого) — застаріла графіка, якщо придивитися, то модельки відмальовані дуже скупо. Наприклад, у кулеметів максимум полігонів 10 ба навіть менше (але варто зазначити, що ця графіка й досі виглядає досить симпатично, принаймні не ріже погляд).

Кінець війни aka висновок

Отже, ми отримали якісну стратегію, але з того чомусь мало хто тішиться, бо нажаль ми не отримали нічого нового... Це знову та сама гра, де піхота, що рухається як дешеві заводні ляльки, нічого не вирішує і потрібна лише для того щоб займати траншеї, кинуті кулемети і пушки. Де проміркована масована танкова атака задавить всіх і вся, а дотепний обстріл артилерією завдасть супротивнику величезних втрат. Гра, де декілька систем ПВО зупиняє ВСІ авіаатаки... І... І... і т.д, коротше. Проте, мало хто може сказати, що «Бліцкриг» — погана гра, адже вона має цікаву історію і величезну армію фанатів. Проте піпл, про який я вже згадував, любить їсти не стару позеленілу «Мівіну», а свіжих лобстерів під соусом аля траля-ля. І тому девелопери мають якнайскорше зробити щось НОВЕ, а інакше... «Бліцкриг» перетвориться у партизанську війну!

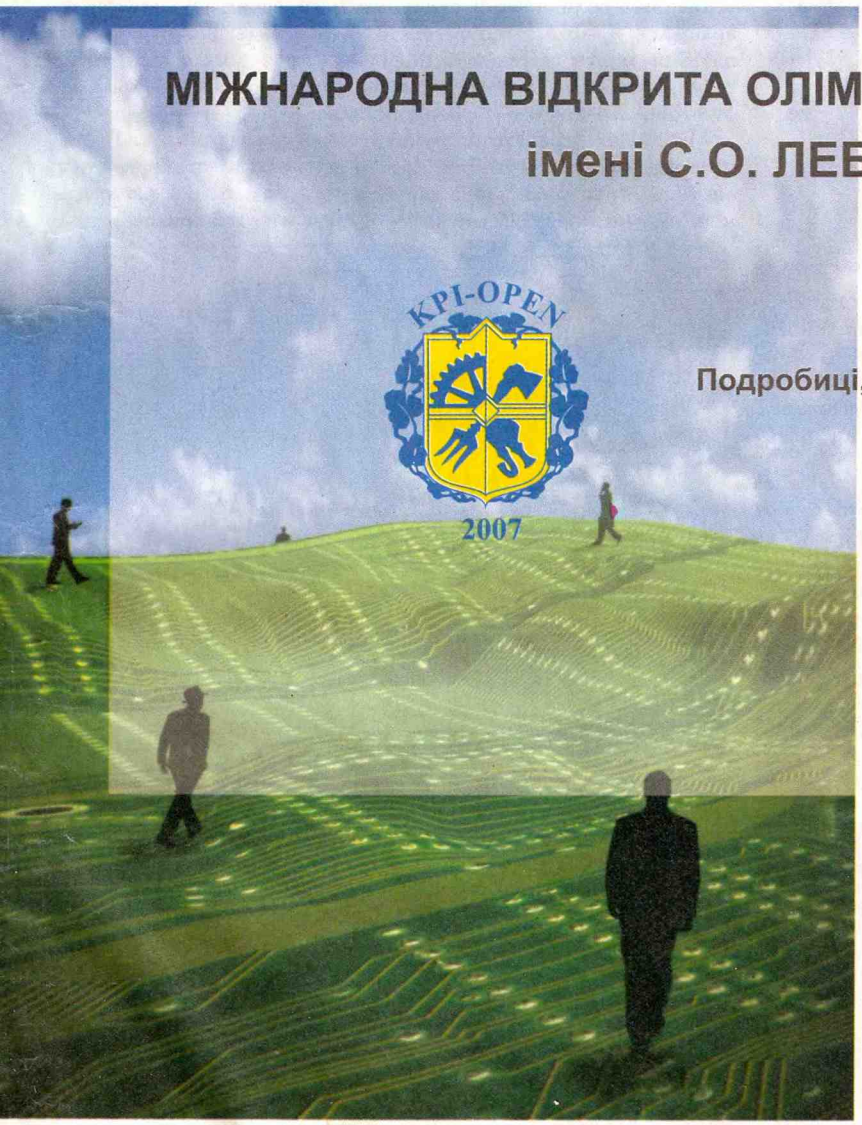
МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ ТА НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
"КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ"
за підтримки КІБЕРНЕТИЧНОГО ЦЕНТРУ НАН УКРАЇНИ

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

Кирилл ТАЛЕР

CD PROJEKT RED

«Не все ради денег...»

...КРИ-2007. Междустендье. Генеральный директор CD Projekt Михал Кичинский и ваш непокорный слуга сидят на корточках (или на полу? — склероз, склероз...) напротив стенда «Нового Диска» и чуть-чуть левее стенда Parallax Art Studio. Зал «Фойе». Я «настраиваю» диктофон: «Раз, два, три, четыре, пять, скоро интервью опять...». Михал потягивает коктейль и сияет на все тридцать два белоснежных зуба. Точнее, они белоснежны в сравнении с моими...

Потому готовлюсь говорить «за жизнь». Не о «Ведьмаке» же спрашивать, чесслово? О «Ведьмаке» и так за каждым кустом по два превью можно найти, а за дубом — так и целый репортаж о поездке в одну из самых успешных игродельческих контор Польши. Но Михалу о формате «за жизнь» пока что говорить не буду. Разберёмся в процессе... Тем более, что о «Ведьмине» речь зайдёт в любом случае.

кТ: *Поехали! Представьтесь нашим читателям. Я Вас всё равно представлю, но из первых уст, так сказать, оно всегда престижнее.*

М. Кичинский: Михал Кичинский, представляю на КРИ-2007 компанию CD Projekt, являюсь генеральным директором этой компании и одним из её основателей.

кТ: *Я бы, конечно, мог вас долго мучить расспросами о геймплее, физике и графике «Ведьмака», но наши с вашими уже неоднократно общались, а полчаса умолять пана о том, чтобы пан Качинский раскрыл мне какую-то суперэксклюзивную маленькую фитюльку из игры, оно как-то, извините, влом!*

М. Кичинский (смеётся)**:**...

кТ: *...Но ведь пан Кичинский сюда приехал не просто так? Зачем-то он прибыл на данную конференцию? И вот мне очень интересно...*

М. Кичинский (смеясь)**:** ...Узнать, зачем?

кТ: *Точно!*

М. Кичинский: Во-первых, мы привезли новую альфа-версию «Ведьмака», очень новую. Собираемся её презентовать. Кроме того, мы (+ Михал Мадей) примерно через час выступим на конференции с докладом о том, как «Ведьмак» шёл от локальной игры, рассчитанной на польский рынок, до мирового проекта с многомиллионным бюджетом.

кТ: *Такой себе препостмортем получится?*

М. Кичинский: Да, частично постмортем, частично — собранные воедино впечатления от создания игры. Но, прошу заметить, в докладе мы больше будем говорить о не творческой стороне проекта, а о бизнесовой. Как вести международный PR, как привлечь внимание солидных издателей, как принимать участие в торгах. Думаю, эта теория, подкреплённая практикой, немного поможет молодым командам России, Украины, Белоруссии.

кТ: *...А польским молодым командам может помочь? Вообще, насколько хорошо или плохо на сегодняшний день чувствует себя польская игровая индустрия в целом? Чем она отличается от той же российской или украинской, а чем от западно-европейской или американской? На девелоперском ресурсе* **www.dtf.ru** *не так давно была статья, посвящённая польской игровой индустрии, но хочется, понимаете, ознакомиться и с информацией от тех людей, которые в ней варятся...*

М. Кичинский: Во-первых, скажем так, игростроительная прослойка в Польше очень тонка, девелоперских компаний гораздо меньше, чем в России, тем более на Западе. Думаю, если бы я решил посчитать все более-менее пристойные команды, то хватило бы для этого пальцев одной руки. С другой стороны, ничего удивительного в этом нет — в Польше до последнего времени не было проектов, вызывавших международный резонанс. Не имеем мы своих HoMM V. Единственная польская игра, которая более-менее «зазвучала» — Painkiller от People Can Fly.

кТ: *Но почему так? Польша всегда славилась своими культурными достижениями. Польские режиссёры и актёры считаются одними из лучших в Европе, часто гостят в Голливуде. В других областях искусства Польша также не отстаёт... А с играми получается прокол...*

М. Кичинский: Да... Не знаю, не знаю. Сам иногда задаю себе подобный вопрос, и ответа на него не нахожу. Игровые конторы в Польше почему-то собираются стихийно и так же стихийно распадаются. Тогда как стабильных команд, как я уже говорил...

кТ: *...На пальцах одной руки.*

М. Кичинский: Но мы попытаемся исправить это положение вещей. Всё-таки мы сейчас — самая крупная игровая фирма в Польше и в силах сдвинуть с места этот камень. Хотя бы тем же «Ведьмаком», после которого интерес к игровому бизнесу, я думаю, возрастёт.

кТ: *Вы круты — спору нет. Но я бы не стал говорить, что «Ведьмак» — первый из первых. Тот же Painkiller вышел гораздо раньше, и не зря номинировался на звание «action 2004» многими зарубежными журналами, а также игровыми порталами.*

М. Кичинский: Да-да. Painkiller, конечно, известен из рубежом. И это успешный проект. Но он, в результате, не-дотянул до того уровня, который по всему миру называется «суперхит» или же проект класса AAA. А мы сейчас постепенно выходим именно на этот уровень. Да, мы амбициозны, возможно мы слишком амбициозны, но вспомните судьбу «Ведь-

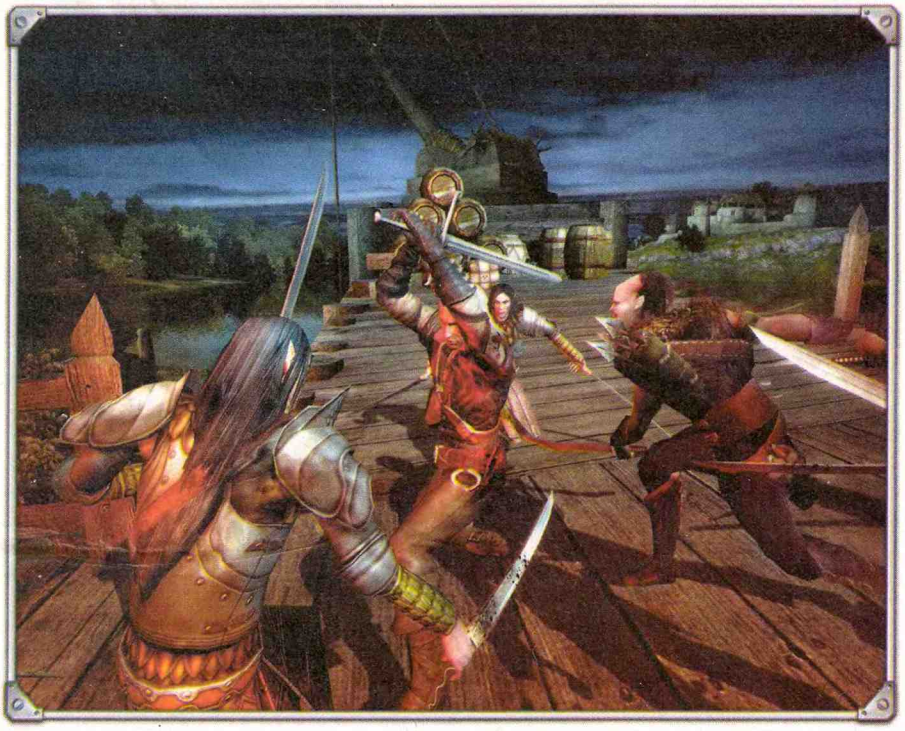
мака» — не было бы амбиций, «Ведьмин» так и остался бы нишевой игрой без особых претензий. А сейчас наш проект не менее резонансен и обсуждаем, чем TES IV: Oblivion.

кТ: *Понятно. То есть, не совсем, но в целом позиция, да, понятна. Но это, так сказать, корпоративная позиция. А лично тебе насколько болезнен такой долгострой, как «Ведьмак»? И хватит ли сил компании CD Projekt не сломаться, не закрыться, если долгожданный «блокбастер» в результате не «достанет» даже до славы Painkiller или вовсе провалится? И прибыль окажется гораздо меньше ожидаемой, а, может, даже и уйдёте в минус...*

М. Кичинский: Отвечаю на первую часть вопроса, касающуюся «болезненности» процесса для меня и всей команды. Мы, создавая «Ведьмака», прежде всего ориентировались на качество проекта и, когда появлялась возможность выйти на качественно новый уровень, — переделывали уже наработанный материал без упаднических мыслей. Потому что в противном случае результат оказался бы ниже ожидаемого для нас. А теперь — и для многочисленных фанатов игры. В результате бюджет разросся до $6 млн. А игра получила «маркер» AAA.

А что касается возможного неуспеха «Ведьмака» — случиться, конечно же, может всё, в том числе и это. Но мы создавали команду не из расчета «создать одну игру и разбежаться». Общий бизнес-план компании, поверьте, предусматривает и возможности неудачных продаж определённого проекта, и, конечно же, содержит в себе планирование дальнейших действий с последующим выходом новых проектов. Мы — долгоиграющая компания.

Премьера «Ведьмака» состоится не позже сентября этого года, и мы пока ещё не знаем, насколько велик будет успех, но судя по отзывам игровых рынков Польши, Германии, России, есть все основания для оптимизма. В случае, если программа-максимум по продажам не будет выполнена, мы, конечно, разочаруемся, но разрыв между максимумом, на который мы рассчитываем и предполагаемым менее положительным результатом должен быть невелик. По крайней мере, в минус не должны уйти точно. Разве что случится что-то сверхъестественное. Но мы очень-очень-очень упрямы! И даже в случае неуспеха не остановимся и будем стремиться в последующих играх к тому, чтобы рано или поздно получилась игра мирового класса, игра-шедевр.



кТ: *Хорошо. Пусть всё будет так, как пан говорит. «Ведьмин» выходит, международный резонанс, продажи идут хорошо и даже очень. Собираетесь ли вы в этом случае сразу же взяться за S.T.A.L.K.E.R II, думаю, в данный момент препродакшен второй части идёт полным ходом?*

М. Кичинский *(недоумённо):* «Сталкер-2»?

кТ: *Ну да! «Сталкер-2»**

М. Кичинский *(осторожно):* Пан Кирилл, наверное, говорит о сиквеле?

кТ (на чистом русском)**:** *Уй-ё!... (хлопает себя по лбу). (Смеёмся оба.)*

М. Кичинский: Естественно! «Ведьмак-2» будет. На данный момент мы полностью сконцентрированы на первой части, а она, по сути, является самостоятельной, то есть, будет иметь не промежуточное *(а-ля «ждите продолжения». — Прим. кТ)*, а чёткое логическое завершение. И для того, чтобы у этой, первой истории появились продолжения, нам необходимо сделать игру настолько качественной, чтобы и игроки, и издатели были заинтересованы в продолжении. Поэтому — до сентября на уме «Ведьмак», просто «Ведьмак», безо всяких там предполагаемых приставок — «1». А вот предполагаемая вторая часть может быть — я не отвергаю такую возможность! — полностью самостоятельной, то есть, не по мотивам произведений Анджея Сапковского.

кТ: *А пан Анджей согласится на такой вариант? Нрав у самого известного польского писателя-фантаста крутой... Он и на «компьютеризацию» собственных книг не очень-то хорошо смотрит.*

М. Кичинский: Да, согласится. Дело в том, что мы выкупили права на создание игр по книгам Сапковского. Но это, как я уже говорил, дело недалёкого, но всё-таки будущего. А на данный момент основной приоритет — доводка и премьера «Ведьмака».

кТ: *Сейчас игровой бизнес затопила онлайновая лихорадка. Он-лайн — это модно! Он-лайн — это прибыльно! И т.д. А CD Projekt kb не хочет обратиться лицом к этой быстроразвивающейся отрасли гейм-индустрии?*

М. Кичинский: Нет, онлайном пока заниматься не думаем. Вот, давайте возьмём того же «Ведьмака» и попробуем на его основе создать онлайн-RPG. Но «Ведьмак» же ценен своим увлекательным сюжетом, а в онлайн-RPG с сюжетами проблема. Мы же стараемся рассказать интересную историю в сингл-плеере.

кТ: *А пан Михал вообще верит в то, что у RPG, то есть, у т.н. true-RPG есть будущее? Возьмём последние несколько лет — сильные ролевые игры можно фактически перечесть по пальцам одной руки. А CD Projekt, насколько я понимаю, собирается и дальше придерживаться ресурсоёмкого и непопулярного среди издателей (из-за дороговизны разработки, есссно) жанра. Тем не менее, «Ведьмак» по ходу разработки поменял свой жанр с RPG на action/RPG...*

М. Кичинский: Нет, нет, нет! Никаких экшенов...

кТ: *...Я имею в виду hack`n`slash.*

М. Кичинский: ...И ещё раз нет. The Witcher — это полноценный Role Play Game безо всяких приставок!

кТ: *О как!*

М. Кичинский: ...С сильным нелинейным сюжетом, интересной фабулой, с множеством вариантов развития персонажа, с разнообразием предметов. Да, «Ведьмак» отличается от многих RPG тем, что здесь ты не выбираешь героя — ты изначально «выбран» самим Геральтом. Но в процессе «дороги» игрок влияет, и сильно влияет на поступки своего протагониста. А от поступков ведьмака многое будет зависеть. И в результате он может измениться настолько, что книжный его двойник не узнает своего игрового близнеца.

кТ: *...Но это никоим, никоим образом не отменяет если не жанр, то приставку hack`n`slash!*

М. Кичинский: Что правда, то правда, сражения будут иметь очень важное значение в процессе прохождения игры, но если бы мы расположили игровые элементы «Ведьмака» по шкале ценностей, то на первом месте идёт фабула, сюжет, и только на втором — боевая составляющая. Но и она оправдана, а не высосана из пальца. Ведь кто такой ведьмак? Это генетически изменённое существо, смысл жизни которого — охота на чудовищ. Да и сам он является отчасти монстром. *(Интересно, а Михал видел, что сделали с миролюбивым Волкодавом наши разработчики? Мария Семёнова видела точно... — Прим. кТ.)*

кТ: Судя по всему вышесказанному, пан Михал является патриотом «Ведьмака» и к тому же максималистом... Что неудивительно...

М. Кичинский: Да, являюсь! И не только потому что нами разрабатывается данный проект. Я считаю «Ведьмака» одним из самых ярких произведений в польской литературе и считаю себя фанатом Анджея Сапковского. И ничего удивительного нет в том, что мы не только гордимся своим детищем, но и тем, что разрабатываем проект по такой замечательной книге. Другое дело, что и сама игра поможет книге раздвинуть границы читательского интереса — потому что произведение Анджея Сапковского этого достойно. И если игра будет пользоваться успехом у геймеров, то неизбежно возникнет спрос и на книгу — в той же Германии, Испании, в Соединённых Штатах. Уже сейчас в Англии выходит сборник Сапковского. И нам приятно, что в популяризации его произведений немаловажную роль сыграл и интерес к одноимённой игре.

кТ: *...И вот, через месяц после успешного выхода игрового проекта «Ведьмак» на международный рынок, такому патриотичному, такому уверенному в своих силах и в силах компании CD Projekt пану Михалу звонит один из представителей топ-менеджерского звена Electronic Arts. Естественно, рекрутёр (а вы уже догадались, что это именно он — уж больно слащаво говорит!) отзывается о вас в самых превосходных тонах, а затем, в конце разговора, как бы мельком, приглашает пана Кичинского на работу в EA. На высокую должность, со множеством прав и свобод. Само собой, с более высокой заработной платой, с возможностью приобрести новый опыт и увеличить портфолио...*

М. Кичинский: Нет.

кТ: *Хорошо, вы будете получать в три раза больше, чем в CD Project. Нет? В че-ты-ре!*

М. Кичинский: Нет. Во-первых, не всё в этом мире делается из-за денег и ради денег. Работа в коллективе CD Projekt — это то, что мне действительно нравится. Работа над «Ведьмаком» — это то, что мне действительно нравится. И нам не настолько импонируют эти западные гиганты — EA, UbiSoft и т.д., чтобы менять работу. Поверьте, меня не слепит блеск этих компаний, так как я знаю их как издателей и сталкиваюсь с ними в ежедневной работе.

Ну, и вторая сторона медали. Я — один из сооснователей фирмы CD Projekt, и потому...

кТ: *Да, очень хорошо понимаю. И предпоследнее. Как считаете, игры — это искусство, бизнес, тяжёлый ежедневный труд? Что-то одно или всё сразу?*

М. Кичинский: Прежде всего, искусство. И, конечно, тяжёлый ежедневный труд. А бизнес, он и есть составная часть тяжёлого ежедневного труда. Но это прекрасно — когда можно зарабатывать на жизнь тем, что тебе действительно нравится. И я могу сказать, что в этом случае тяжёлая работа уже не кажется тебе такой тяжёлой. Мы творим, мы создаём, мы фантазируем и даже хулиганим иногда в своём творчестве.

кТ: *В завершение — штампище из штампов, но как же интересно слушать это штампище! Слова нашим читателям, читателям МИКа.*

(Долгая пауза.)

М. Кичинский: Хорошо. Отвечу максимально откровенно *(микропауза)*. Мы в Польше все держим кулачки за то, чтобы Украина стала частью Евросоюза.

кТ: *Половина Украины тоже держит за это кулачки...*

М. Кичинский: Видите, пан Кирилл, кулачков уже стало больше!

(Смеёмся.)

** — Ляп со «Сталкером» вышел не случайно. Как я уже упоминал, на стенде GSC вовсю отрывались после семилетнего марафона. И наливали всем. Потому даже во время интервью в голове лейтмотивом отпечатался именно их стенд.*

P.S. *Редакция дружного коллектива МИК сердечно благодарит дружный коллектив CD Projekt и лично пана Лукаша за своевременно предоставленые логотип и exellent screens.*

Записки Автоответчика

Кирилл ТАЛЕР, Мохнорыл ТАЛЕР

САМОЕ ЛЕТНЕЕ ВРЕМЯ

Уважаемые товарищи камрады, а давайте начнём текущее «авто» со стихов? Причём с неплохих.

Нет, весна, конечно же, прошла — трепетные вздохи под луной, буйное цветение растительности, молодые граждане государства, теряющие головы просто так, по велению сердца, и их виртуальные протагонисты, теряющие головы после меткого выстрела из «мосинки», трупики майских жуков, не ожидавших +35 градусов по Цельсию, первый гром, первая гроза, первый комар, спешно смывающийся в район Мурманска... Казалось бы, весна уступила трон (который совсем даже не frozen, а наоборот) непредсказуемому в мыслях и поступках лету — и не до романтики сейчас...

А вот и нет — романтика, она всегда с нами. Потому что лето — это переход от романтических вздохов к практическим действиям. Ах, лето! Девушки в загорелых купальниках, День Защиты Детей, день защиты Всех Остальных от Детей, день рождения А.С. Пушкина, сборная Украины опять проиграла французским мушкетёрам (а в мультике про казаков было иначе!), долгожданные каникулы, ещё более долгожданный отпуск, почти что кельтские Карпаты, почти что греческий Крым, почти что экзотическая Карелия и комары размером с Glukk`a...

Поэтому встречаем самое летнее время — эстафетная палочка передаётся камраду **The Maks**, а судейство в эстафете соответственно передаётся Мохнорылу, т.к. по стихам, точнее по обсе... по критике стихов главный он.

Давайте рифмовать про Департамент!
Там в вентиляции творятся чудеса,
Там Талер дрыгает ногами
И что-то бегает мохнатое в трусах.

(Нет, уважаемый The Maks, я, конечно, понимаю, что это Вы обо мне написали. Но если вслушаться или всмотреться в стихотворение, то становится понятно, что «что-то мохнатое» бегает в трусах у Талера... И, как следствие, он дрыгает ногами... Ужас!

Неправильно подана фраза, так сказать. Читателям-то смешно, а вот Кириллу — нет. Так что, в следующий раз в ДЗВР придётся Вам по моей территории попадать, т.е. через вентиляцию.)

Там Бато с вантузами зажигает,
(Точно Bateau? Не Lar?!)
В семейках хаджит пиво пьет,
(Тема нижнего белья раскрыта полностью. Кстати, а плавки?!)
И Клякса обстановку нагнетает,
Кричит, что МиК ей гонорар не выдает.
(Выдали. Чесслово, выдали!!!)
Потом приходит Кертис вредный
И Ягуару скромно говорит:
«Зачем пьешь пиво с кружки медной?
Ведь заработаешь гастрит!»
(Если выпить из медной кружки, можно заработать гастрит. Или всё же козлёночком стать? Надо посоветоваться с медиками...)
И Лар наш выпрыгнул в агенты,
*(В агенты **выскакивают**, а выпрыгивают в окно! А там сцобако Шарег... Зря ты так Lar`у-то подсобачил... Нет, в агента можно, конечно, выпрыгнуть. Но только в том случае, если ты находишься внутри агента, а в нём дырка... Бррр.)*
Пора б его поздравить с этим!
В такие странные моменты
на кресло Ларчик чье-то метит.
(Момент действительно странный, это точно...)
Кадеты с пивом прибегают,
И им задания дают.
Как лошадей их там гоняют
И тем, наверное, живут.
Закончить чем про Департамент?
Наверно, тем, что он живой,
Покуда двери выбивают
Кадеты крепкою ногой!
А департамент — он ведь вечен,
Как звезд на небе хоровод
И, словно звезды, безупречен!
Да будет так из года в год...

(«Звезды» и «безупречен», как ни выпрыгивай в агенты, а всё-таки не синонимы, и даже не слова-побратимы. Правильнее было бы воспользоваться именем какой-нибудь голливудской звезды, или наоборот, сыграть на парадоксе. Например «И как Поплавский, безупречен», или так, например:

ДЗВР, твои скрижали
Хранят бессмертья торжество —
Ты офигенно идеален,
Скажу, не надо мне медали —
Твоё мне слаще волшебство...

Понтово? Понтово. Эпически? Эпически! Половина слов неправда? Ну так эпически же ж!

И ещё — старайся реже использовать слово «ведь», если занимаешься стихосложением, кроме редчайших случаев. Ибо это слово сразу же низводит тебя с поэтической трибуны на скамейку «дворового баяна».)

А в целом чувствуется, что талант стихосложения у тебя есть, несмотря на явные ляпы. Нужно либо серьёзно заниматься этим (стихами), либо потихоньку, но тогда надеяться остаётся не на быстрый прогресс, а только на постепенное взросление. Т.к. вместе с взрослением приходит мудрость — жутко ценная штука.

* * *

Эх, мягок сегодня Мохнорыл, неожиданно мягок. Ну так и стихотворение неожиданно пристойное. И даже местами вкусное. А теперь обратимся лицом к письмотворчеству. А потому — эстафетная палочка (с занесением в грудную клетку через ушное отверстие) предоставляется камраду... А, он сам представится!

Привета, Талер! Эт я, **Fallen Angel SID** *;)*

Приветы!

Вот, уже второй раз замечаю, что ты упоминаешь все конкурсы, кроме Карикагентуры. Этот конкурс закрыт, да?

Ни в коем случае. Конкурс продолжается. Только активность читателей крайне низкая. О чём я уже гневно высказался в предыдущей «бензо». Но насильно мил не будешь. К тому же сейчас лето. Людям не до рисулек... Хотя я всё равно настойчиво предлагаю «продолжить банкет». Пишите, художники!

Если нет, то вотЪ — картина маслом... э-э... шариковой ручкой... «[censored] пишет статью с помощью словаря синонимов». После прочтения его статей складывается именно такое впечатление, но не об этом речь. Могёшь постебаться с рисунка так же, как с того стишка вроде_как_про_СТАЛКЕРа в последнем Авто :)

Стебаться не буду. Более того, заменил ник автора звёздочками. Дабы не было лишних обид. Будем считать данного персонажа собирательным образом всех злокачественных аффтаров, от простых бездарностей до злостных плагиатчиков. Разве что, по возрасту этому автору можно дать максимум лет 14.

Кстати, мы тоже иногда пользуемся словарями, и даже при этом допускаем ужаснейшие ляпы... Передумал! Не будет никаких злостных плагиаторов и просто бездарностей. Мы имеем карикатуру на молодого автора. Точка! Всё-таки, «Авто», будучи полигоном для дискуссий и даже острых споров, не является рингом для выяснения личных отношений. Надеюсь, ты меня понял.

И ещё. Де-то пару номеров назад ты предупреждал, что прям вот-вот изменится принцип написания статей. Но пока он не изменился. Я что-то пропустил?

Нет. Пропустили **мы**. Ибо, закопавшись в свои проблемы, дождались лета. Mea culpa. Лето — пора рыбная разве что для рыбаков, а для грибников, собирателей подснежников и редакторов игровых журналов, знаешь ли, не очень. Просто рынок диктует свои законы, а мы их записываем в блокнотик. Новых проектов — соответственно, игровых обзоров — не так уж и много, хитовых игр летом вообще раз-два и обчёлся. Но это не значит, что мы летние будем менее интересны, чем осеннее-зимне-весенние. По крайней мере, постараемся, интересных материалов хватает. Хоть и не в «новоселье».

Теперь сугубо по теме. Новый формат присылаемых статей будем вводить на 80% после каникул (25 июля — 15 августа), когда начнётся грибной и, по совместительству, игровой сезон. Тогда в этом будет смысл. Сейчас же многие авторы почивают, кто на лаврах, кто в гамаке, кто на летней подработке. И вводить широкомасштабную реорганизацию стратегически неразумно.

Ну и совсем напоследок! Вопрос: зачем ты печатаешь в Авто последние строки писем типа «ответь мне почтой», «я знаю, что в Авто это не попадёт» и т.д.? По-моему, эту часть письма можно опускать...

А, по-моему, нет. Опускаю я только то, что может напрямую оскорбить другого человека, компанию, страну. А письмо, оно наиболее вкусно в живом виде.

Скажем так, во время редких своих походов в ресторан я никогда не заказываю хорошо прожаренный бифштекс или средне прожаренный. Только **бифштекс с кровью**.

В общем, всё. Бывай здоров ;)

И тебе удачи!

* * *

А вот и старый знакомый объявился. Доктор. То есть, DOC... Не пугайтесь! — это всего лишь камрад Сергей Николаевич, а вовсе не Kertis... Тот самый Сергей Николаевич, который героически спасал меня рецептами во время какого-то там зябликового гриппа.

Доброго времени суток, Талер. Пишет тебе старый знакомый Сергей Николаевич, который присылал тебе рецепт от больного горла :)

Ага, помню. Кажется, даже помогло :).

Пишу после 5-месячного перерыва! Кстати раньше я писал с doctor1980@mak.org.ua.Так как я жыву в Киевской обл., г. Макарова, инет брал у местного провайдера СПД Колосюк О.М (незнаю оставиш ли ты его название,из соображений корректности,хотя хотелось бы).но так как его хозяин уже около 5 месяцев «пропал» и доступ к сети своим клиентам не было видать как своих ушей,мое терпение не выдержало и пришлось воспользоваться услугами старого доброго Укртелекома(заметь,его не реклама).его при вдвое большей скорости,хотя и dial-up.

После твоего абзаца впору писать сочинение на тему «Покрытие Сетью Киевской области: призрак Интернета». Грустно. Я представляю себе, что в остальных областях творится, если даже в Киевской нормально нельзя выйти в *мережу*. А все имена собственные я оставлю — клеветы и поклёпа в твоём письме не вижу. А выразить своё неудовольствие по поводу недорокачественной работы колбасного завода, игровой редакции или местного провайдера — право каждого гражданина. В демократической же ж стране живём, блин!

Короче говоря,чего я накатал его письмецо,так его статья об «Сталкере»(ти и Ягуар-это феномен украинской геймжурналистики).после ее прочтения сразу махнул на Радиорынок за диском.

Да уж, мы такие *феномемы*, то я напишу, что Алису Селезнёву и иже с ней придумали братья Стругацкие, то Ягуар чего-то ляпнет ещё похлеще. Ближе к телу: за S.T.A.L.K.E.R. прежде всего не мне нужно выражать благодарность, а Bateau (ну, и Ягуару, само собой). Ибо с тех пор, как я в 13 лет разрядил в квартире газовый пистолет практически себе в лицо, ко всем шутерам (и реальным, и виртуальным) отношусь с глубокой и прочувствованной ненавистью.

С.т.а.л.к.е.р его сила.ночами бродил по аномальным зонам,в поисках артефактов:)да,и ни капли не жалею что потратил деньгу на лицензионый диск!пора народ приучать уважать товарища разработчика и его труды.

Полностью согласен. Похоже, времена, когда «пиратки» оказывались качественнее локализаций (не говоря уже об оперативности) безвозвратно канули в прошлое. И это основной фактор перехода большей части игрового населения на лицензию. Одним патриотизмом сыт не будешь, геймер, он такая сволочь, ему ещё и качество подавай.

очень порадовала статья об IGDA Ukraine(хотя никакого отношения к игроделам не имею,так как по професии медик,колега Кертиса:)

Сергей Николаевич, а позвольте вас покритиковать чуток? Кертис, он хоть и ваш коллега, но пишет не в пример грамотнее. А у нас в журнале правило такое — как письмо пришло, так и печатается. Со всеми прелестями, вроде слов «ето», которое на самом деле «это», и никак иначе. И если бы ошибок у вас было много, а то ведь мало — зато небрежности сколько... Это я ничуть не умаляя искренности письма. В общем, не сердитесь и пользуйтесь программой проверки грамотности. По дефолту она должна стоять на компе.

P.S порадовало возрошее качество статей. Короче,спасибо что вы есть!чесно.

И тебе спасибо :). Приятно, что нас читают представители столь почётной профессии. А во времена СССР она и вовсе героической считалась. Кстати, если вознамеришься ещё писать — расскажи о том, как проходят будни сельского врача. Мы, городские, многого, похоже, не знаем...

P.P.S буду благодарен если втисните мое письмецо.может хоть наш провайдер вспомнит об своих клиентах!а то уже 5 мес,нет возможности проверить почту на старом мыле:(

Товарищ провайдер! Если вы прочитаете данное письмо, сделайте что-нибудь, чтобы ваши сервера работали так же чётко и бесперебойно, как сердце коммунара. Думаю, к моему воззванию присоединятся сотни тысяч жителей районных центров, пгт и сёл по всей Украине.

* * *

Следующий букет эстафетных палочек получает камрад **Евгений Моренец**. Почему букет? А он их девушкам раздарит. Каждый знает — палочка, даже эстафетная, это тот же цветок, только очень уставший.

Здравствуй Кирилл Талер.

Приветствую, Евгений!

Это моё 2-ое письмо к тебе. И вот, что я хочу сказать. Я знал, что МИК — дружная семья хороших людей и игроков. Теперь я убедился в этом.

А вот это интересно... Каким образом убедился-то? :)

В мае исполнился год как я читаю МИК, этот год был для меня необычным. Не потому, что я заканчиваю 9 класс и здаю экзамены, а потому-что я понял, что я хочу от этой жизни и кем я хочу в ней стать. И это благодоря вам.

Это секрет? Интересно же всё-таки, любопытство давит...

11 мая я впервые зашёл на МИК-Портал в чат. И там я познакомился с Yaroslavos`ом. Для меня это было сча-

стье, что я ещё на 1 шаг ближе к вам. Для меня вы стали родными. Я даже хотел тебе варенья отправить, когда узнал, что ты заболел (а Мохнорылу — пару валенок и шарф), но вспомнил, что не знаю твоего адреса.

Вот это да... до чего же приятно, спасибо :). А варенье можно слать на адрес редакции, с пометкой (в МИК). Сам адрес указан в журнале :).

Ещё 1 препятствие в том, что я живу в Днепропетровске. Но ничего, это меня не остановит.

Ещё много чего хотел сказать, но словами это не передать. Спасибо Вам. ВЫ — THE BEST OF THE BEST!!!!!!!! Искренне ваш aka.svoboda.ua.

Искренне приветствуем нового человека в нашем комьюнити! Эй, патриархи, подвиньтесь, Женя рядом сядет!

P.S : Привет тебе от 2 моих подруг: Насти Коваленко aka Darky Feather и Марины Басовой — Little Black Cat. Они желают тебе здоровья. И хотят увидеть обзор по DMC4. Пока.

По крайней мере, превью по DMC4 — скоро будет. А двум подругам — аналогичный привет. А Мохнорыл их даже в щёчку готов поцеловать. Он симпатишный на самом деле, только в абсолютной темноте.

А вот тут-то ты, Евгений, и попался — потому что сразу после твоего письма вдохновлённый твоими подругами Мохнорыл (никак отбить хочет, зараза...) вытащил свою поэтическую мясорубку, дабы перемолоть все косточки твоему произведению. А что за произведение? Представьте, Татьяна Ларина молодая дама нынешнего XXI века, пишет письмо не Онегину, который ни одной левой не шарит в играх, а потому не стоит её внимания. Ларина пишет в МИК, пытаясь передать на словах свою безответную любовь к этому роднику света, добра и справедливости.

МИК, тебе пишу, чего же боле?
Что я еще могу сказать?
МИК, я же знаю, ты случайно,
Хотел презреньем наказать.

(Правильно было бы назвать стихотворение «Письмо МИ-Ку», зато убрать МИК с первой и третьей строчки... Посмотри, получается, гораздо интереснее. Или даже так, назвать письмо: «Штатникам МИКа», тогда получается «Я вам пишу, чего же боле...» и т.д. Изменений в тексте, в сравнении с Пушкиным, практически нет. Но неожиданно получается очень весело.)

Но, хоть каплю жалости храня
(«Но» здесь лишнее, не находишь? Ритмика ломается)
Ты напечатаешь меня?
Письмо моё с открытым текстом
Где я всю душу изложил.

(Письмо может быть «открытым текстом», а «с открытым текстом» — вряд ли.)

Я раньше чаще видел вас
(В неделю раз.)
Готов проехать километры
И все истратить я рубли
Лишь только в руки взять тебя.
Ну а потом, все думать,
Думать об одном.
И день, и ночь, до новой встречи.
Купить другой? Нет никому на свете
Не отдам рубли я эти.
То в вышнем суждено совете.

(Такое чувство, что тут ты сбился с ритма, и просто не знал, о чём писать. То есть, этот кусочек можно изымать из тела стиха без жалости. И «вышний совет» — это, наверное, правящая партия в каком-нибудь киберпанковом произведении? В нашей реальности я подобных не встречал — ну, не контачат друг с другом слова «совет» и «вышний»!)

То воля неба! Я — твой раб.
Я знаю, ты мне послан богом.
До гроба ты хранитель мой.
И всё. Устал я. Жду тебя.
Надеюсь ты меня простишь
За столь льстивый стих.
(слово «столь» здесь лишнее, ибо ломает ритм)
Не виноват! Душа моя
Сама все это написала.
Надеюсь ты меня узнал
И тихим словом не послал.

(Эх, хорошая была концовка, слог возвышенный — и тут «послал», и всё, концовка испортилась. Если уже пишешь **оду** *(ода — торжественое песенное (лирическое) стихотворенье, воспевающее славу, хвалу, величие, победу и пр...), то такие слова, как «послал» в его народном значении, а также «нахрена», «задолбало», «ващще» и прочее крайне не приветствуются, ибо сбивают всю атмосферу.)*

В целом, пародия практически удалась. Вот только смешной она не получилась; а) Из-за того, что ты растерялся в середине написания её; б) из-за того, что у тебя бедноватый словарный запас, и с метафорами-гиперболами-аллегориями проблемы.

А способность к стихосложению есть. Только это пока что слабенький чахлый росток, который поливать и удобрять нужно долго и кропотливо. Терпения-то хватит?

* * *

Рекламная пауза.

Если вы человек с крепкими нервами, который не боится редкой цензурной лексики, если вы хотите пообщаться с авторами МИКа, но не знаете, как. Если вам хочется «увидеть» и «услышать» сразу несколько камрадов «комьюнити» (иногда они говорят умные вещи, даже авторы...). И, наконец, если вам хочется просто поболтать, а у вас сломана нога (рука, голова, ключ в дверном замке), а на улице ливень...

Вас спасёт ВОТ ЭТО: **http://chat.inout.com.ua/** — свободный чат MiKPortal`a.

Чат MiKPortal`a — и сухо и полусладко! Иногда бывает креплённым. Но никогда — неискренним!

* * *

А сейчас я хочу пойти на беспрецедентный шаг и опубликовать сразу два финальных письма. То есть, моих комментариев не будет. В первом письме лейтмотивом «Жизнь — война!». «Нет, жизнь — игра!», вторит ему следующее. Не мне вмешиваться в спор двух писем. Наверное, они сами друг с другом разберутся. С вашей помощью, конечно же! Потому, как и прежде жду новых «мэйлов» с текстом, со стихами, карикатурами и прочим. Я же ушёл. На сцену выходят два персонажа небольшого диалога. Итак, камрады **KAYD** и **kyrlia**. Ещё раз обращаю ваше внимание, что эти два письма писаны разными людьми, которые вряд ли догадываются о существовании друг друга. Просто я решил «оживить» письма, чтобы они поговорили друг с другом...

KAYD: *Давно я не писал писем. А в автоответчик так вообще за всю историю было только одно — и то еще Кертису, да и видно не дошло. Ну да это не суть важно. Извиняюсь, что не сразу поздоровался: привет Талер.*

Не хочется шаблонных начал и всяких шуток — хочется просто поговорить. Даже не знаю, что сподвигло на написание сего письма: то ли свежепрочтенный МИК, а в особенности последнее письмо без комментариев, то ли накипевшее... А может просто грустно и одиноко, и кажется, что старость стоит на пороге. Хотя какая к черту старость? — часто можно услышать на подобные заявления.

kyrlia: *Життя чи RPG? Бувать моменти в житті, коли ти починаєш задумуватися над сенсом твого існування в цьому суспільстві. Починаєш піддавати сумніву свої вчинки. Обдумуєш всі інші можливі варіанти. Але чи є це так важливо?*

KAYD: *...Но вот те кто понимают, те поймут (прости за каламбур). Просто возраст не измеряется количеством лет или зим от даты, стоящей в паспорте. Наш возраст — у нас внутри. Как бы это банально не звучало, но «на сколько мы себя чувствуем, столько нам и есть». И можно быть молодым и энергичным и после пятидесяти: танцевать, путешествовать, заниматься экстремальным спортом... А можно и едва разменяв второй десяток стать дряхлым стариком — если устал.*

kyrlia: *Кожен з нас хоче досягти чогось в своєму житті. Комусь потрібна слава, комусь визнання, гроші. Іншим в житті необхідні вірні друзі, а все інше відходить на другий план. Всі ми діємо за певними правилами. Спершу ми ходимо до школи, потім вступаємо до ВНЗ, ПТУ, потім ми працюємо. Зазвичаєй такий шлях проходить більшість. І після завершення навчання у ВНЗ наступають сірі будні.*

KAYD: *Когда одинок и опускаются руки, когда ничего не хочется и на все наплевать, когда внутри одна пустота, а вокруг — никого. Даже если тебя окружает многотысячная толпа. Если ты просто УСТАЛ.*

kyrlia: *Але є багато амбіційних, цілеспрямованих людей, котрі бажають досягти чогось більшого в своєму житті. Для цього вони вибудовують, на перший погляд, нереальні плани, котрі згодом втілюють в життя. Для них життя — це гра. Як говорять в суспільстві: «Пан або пропав». Досить влучно сказано. Звичайно таких людей дуже мало. Але вони роблять своє життя цікавішим.*

KAYD: *Наше поколение выросло на сломе. Мы были рождены в месте, превращенном в людскую мясорубку. Она с легкостью перемалывала жизни и судьбы миллионов. Но она делала и нечто худшее: она перемалывала даже не судьбы — только намечающиеся нити судеб детей. И вот выросло это поколение: в него входят люди разных возростов, начавшие свой путь в разных частях мясорубки и прошедшие разный путь, но их объединяет одно — они ПРОШЛИ этот путь. Были и другие: часть превратилась в фарш, перемолотый «судьбой», часть даже не попала в мясорубку, бережно сбереженная усилиями родителей и в последствии превратившееся большей частью в «мажоров» — в самом худшем смысле.*

Но были и другие.

Всегда тяжело быть другим: плыть против течения, доказывать право на существование... Но самое тяжелое: не сдаться. Намного проще плюнуть и стать как все, жить как все, есть как все, спать как все — стать частью общего, счастливого, но такого безмозглого стада. Каждый человек — индивидуальность, личность, не похож на остальных. Но стоит влиться в стадо — моментально все исчезает и вот уже очередной стандартный, «НОРМАЛЬНЫЙ» человек. Конечно всегда можно вырвать человека из потока и пробудить его индивидуальность: кому-то дать краски и мольберт в темном подвале, кому-то гитару в пустой комнате, а кому-то налить стакан и поговорить по душам. Но все равно, стоит им вернуться...

kyrlia: *Потрібно завжди пам`ятати, що без зусиль нічого не буває. Як сказав Дуглас МакАртур: «В житті немає гарантій, є тільки можливості». Отже можна дійсно провести паралель між RPG та життям. І там і там ми розвиваємо персонажа. Ми намагаємося надати йому специфічних якостей, котрі допомогли б йому у майбутньому. Але вся різниця у тому, що зарекомендувати в грі себе можна по різному(за допомогою зміни свого перса), а в житті все складніше. Тут птрібно обдумувати кожен свій крок, оскільки якесь необдумане рішення може негативно вплинути на вас. Знаєте, систему мериканського менеджменту ще називають системою «ліфту». Працівник нижчої ланки в організації може в одну мить стати керівником, а вже на наступний день повернутися на своє попереднє місце роботи.Отже прокачуйте своїх персонажів поступово адже в житті немає нічого неможливого.*

Дякую за увагу...

Завжди з вами, **kyrlia**

P.S. Талер, велике спасибі тобі і всім хто працює над журналом. Спасибі, що ви є.

KAYD: *...Но есть другие. Они могут жить в потоке, работать в потоке, но не быть им. Быть НЕНОРМАЛЬНЫМИ. Оставаться индивидуальностью. Таких не любят, очень не любят. Такова жизнь.*

Это письмо можно принять за бред сумасшедшего, пафос или сопли. Да и сам я не знаю, что это. Я просто устал. Я слишком устал. И захотелось написать письмо тебе.

А сейчас я взбодрюсь, стряхну старческую пыль, натяну пошире лыбу, включу че-нить веселое и вернусь в молодость. Но что-то останется — там, внутри... Тяжело быть ненормальным — но лично я не откажусь от этого. Как бы это пафосно не звучало.

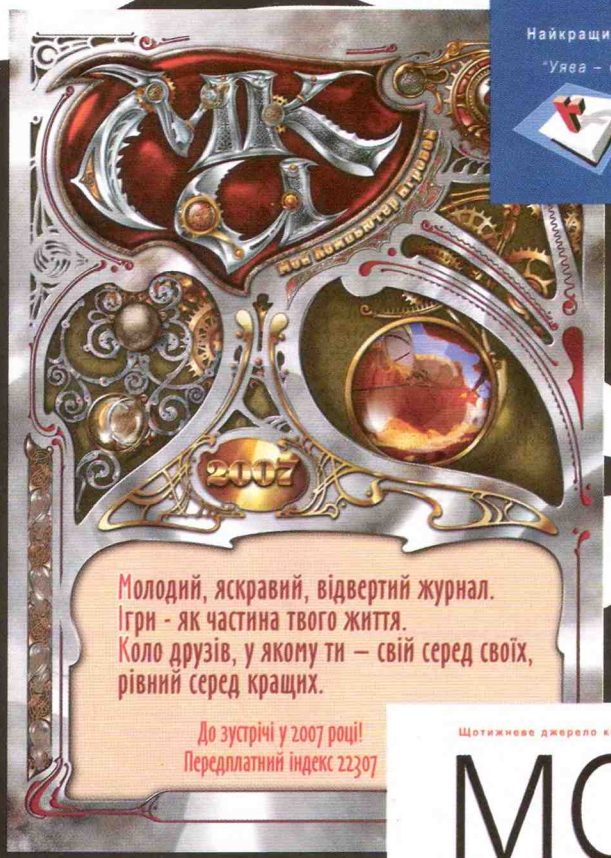
«Я получил эту роль. Мне выпал счастливый билет»

ДДТ

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