Мой Компьютер
Игровой

МК

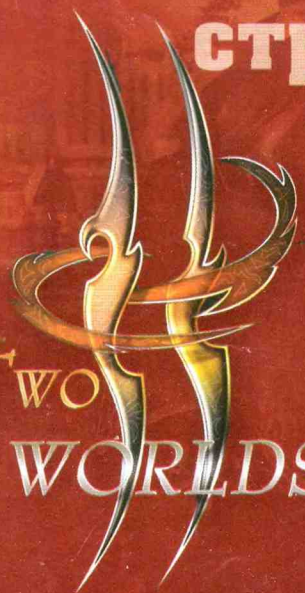
13 279
2 2007
Июль



стр.16
ICE-PICK



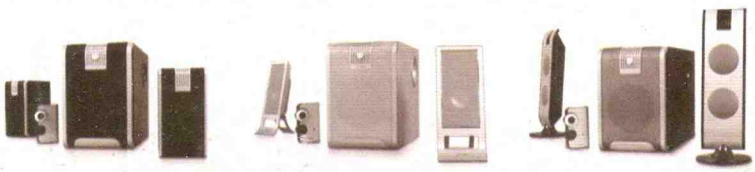
стр.29



W.E.L.L. ONLINE
стр.14
TWO WORLDS
стр.21
Восточный Фронт
ХРАХ АНЕНЕРБЕ

ISSN 1819-8716
9 771819 871006 >
Издательский дом «Мой компьютер»
Подписной индекс 22307

НОВА СЕРІЯ
F&D www.fd-audio.com





ПУЛЬТ

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

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

XIII ВЕК
Слава или смерть







1С ФІРМА «1С»

Виробництво в Україні – ДП «Єврософтпром»

Слава чи смерть
© 2007 ЗАТ «1С». Всі права захищені.
© 2007 Unicorn Games. Всі права захищені.

1С:Мультимедіа, Фірма "1С", 13 сторіччя, Юникорн Геймз.

UNICORN GAMES STUDIOS

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

Blazing Angels 2 стр. 12
Алексей ТУР aka leprecon

Hour of Victory стр. 13
Вирджин КЕМПЕР

W.E.L.L. Online стр. 14-15
Кирилл ТАЛЕР

День ФУФ стр. 16-20
Вирджин КЕМПЕР

«Восточный Фронт: Крах Анненербе» стр. 21-24
Thorneyed

Один день из... стр. 25-28
Fres & The Maks

Two Worlds стр. 29-31
Lar

The Show стр. 32-33
Lar

Lula 3D стр. 34-35
The Maks

H.C. Andersen`s Ugly Prince Duckling стр. 36-38
Bateau

Готовь сани! стр. 39-43
Марина КОМИССАРЕНКО

Тройка, семерка, туз стр. 44-46
Кирилл ТАЛЕР, Мохнорыл ТАЛЕР

Записки Автоответчика стр. 47-50

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№13 (279), 02.07.2007
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

На жолой гопе

Москва, XIX век.
В дупель пьяный поручик Ржевский вываливается из кабака.
— Извозчик, Музнецкий Кост!..
— Корок сопеек, — спокойно отвечает бывалый извозчик.
— Корок сопеек?!
Да я за корок сопеек до Музнецкого Коста на жолой гопе доскачу!
© Анекдот

Музнецкий Кост

Точно такими же, ни в зуб ногой в вопросах определения политики журнала и без корока сопеек в кармане, мы, новый состав МИКа, прошлой осенью начали долгий поход от кабака под вывеской «Безнадёга» в сторону Музнецкого Коста, т.е. мифологического благоденствия и процветания журнала во всех отношениях. Начиная качеством статей и заканчивая финансовым благополучием.

Многочисленные прогнозы скептиков на пути к вожделенному Косту заставляли усомниться и задуматься — дойдём ли? Варианты: а) издательство обанкротится и до 2007 года мы, как часть ИД «МК», не доживём; б) качеством статей после ухода K&G можно будет разве что пугать тараканов под плинтусом; в) «Автоответчик» Талера будет нервно курить на фоне аналогичных бесед с читателями Кертиса (о, ужас, вот уж действительно проблема!); г) гонораров не будет **никогда**!

Однако наш **Триумвират** (Талер, Jaguar, Bateau) + примкнувший к троице позднее, этой весной **Lar** смогли а) не загнуться от тысячи факторов, получив в неопытные руки вожделенные рули; б) повысили качество статей; в) ввели несколько новых рубрик; г) улучшили визуалку материалов (скрины раздобрели, и теперь на них при большом желании можно кое-чего разобрать); д) начали конкурсный марафон сразу по нескольким пунктам; е) и даже многострадальный автоответчик не уронил своё лицо, поочерёдно переходя из нервных рук Талера в когтистые лапы Мохнорыла. Финансовое положение, правда, немного улучшившись, всё равно оставляет желать лучшего, но от нас в этом вопросе мало что зависит — выплат дождались многие, но не все (и не мы!).

Время кричать «ура!» и поливать пивом котов за неимением коней и ванны с шампанским? Ан нет! — Музнецкий Кост до сих пор находится на далёком горизонте, едва видимый сквозь многие чащи, буераки и ухабы будущих проблем. Странно, вроде бы уже должны были добраться, согласно путевому листу. Может, колесо у извозчика не смазано или левая пристяжная кобыла совсем охромела? *Может, в конюшне надо кое-что подправить?*

Скорее, подправить надо в голове. Потому что ни извозчика, ни повозки, ни пары буйных жеребцов у нас нет. Как и корока сопеек в кармане. До сих пор.

А на чём мы скачем в таком случае?

А по заголовку разве не видно?

А кто виноват, а что делать?

Жолая гопа

Я когда становится понятно, что Музнецкого Коста нам не видать, как собственных ~~гонора...~~

...Самое первое, что приходит на ум — виноваты финансы, точнее бабло. Когда его нет — зло смелеет, вылезает из грязных нор и начинает торжествовать. В целом верно: как для штатников-агентов, так и для кадетского корпуса. И если упереться в эту проблему упрямым рогом и не захотеть видеть ничего более, кроме неё, тогда выход есть один — бросать к такой-то матери этот чёртов МИК и начинать искать место потеплее. Потому что второй вариант — *«МИК дорог моему сердцу, и уйти не позволяют* **совесть** *и* **патриотизм**, *потому что у обоих в руках* **кастеты**... *Буду оставаться и приносить пользу родному журналу... по возможности»* — уже не катит. Тут нужно разбираться дальше. И начинать «поправлять» не в консерватории или в конюшне, а непосредственно в себе. Иначе мы вообще никуда не доскачем. И чтобы переходить на другое, мифическое место работы, где зарплата выше в 5–10 раз, все сотрудники доброжелательны, офис чист и просторен, а шеф настолько милосерден, что заставит покраснеть мать Терезу, нужно сначала самому стать сформировавшейся многофункциональной деталькой, которая не пропадёт при любом раскладе. Даже если сотрудники окажутся мрачными карьеристами и доносчиками, шеф — помесью носорога и скунса, а размер заработной платы будет зависеть только от твоей работоспособности и качества выполненной работы.

Формат статей. Пока что в дополнительных реквизитах к тексту мы ограничиваемся логотипом или названием статьи, жанром, разработчико/издателем, сис. требованиями и скриншотами/фотографиями. Бедно, но *симпатишно*. Ага, ещё ФИО или ник автора должен наличествовать. Присылаются вышеупомянутые реквизиты с большими перебоями, иногда автор забывает подписаться, иногда системные требования не указывает, скриншоты «динамит» и т.д. В результате, редакционные работники, и так по горло заваленные работой, вынуждены перелопачивать Интернет, теряя кучу времени. Я обещал вскорости поставить более жёсткие рамки формата, но воз и ныне там. Оправдываться не буду — все мы хороши, и я в том числе. Ждите в августе, после МИК-каникул.

Общение с издателями. Дошло время и до штата. Даже ежу-танкисту известно, что тесное сотрудничество с издателем — залог оперативности работы игрового издания с намёком на возможную эксклюзивность информации. У нас в редакции только Jaguar вплотную занимается данным вопросом, но не может же он охватить всех российских и зарубежных паблишеров разом? Или может? Подозреваю, что нет. В результате операция «достать новую хитовую игру», например, экшен или хоррор, превращается в не меньший экшен/хоррор. Впечатлений гораздо больше, не спорю. А зачем?

Согласен, немного усложняет ситуацию тот факт, что главные офисы таких монстров, как *1С*, *«Акелла»*, *«Бука»*, *«Руссобит-М»*, *«Новый Диск»* базируются на территории России, и общение их с российскими игровыми изданиями упрощено. Но и для нас, представителей украинских гейм-медиа, не есть большая проблема договориться посредством телефона, ICQ или же электронной почты с паблишерами о чём угодно! Хотя бы потому, что издатели и рецензенты необходимы друг другу, как воздух и вода. А представительства больших издательств на территории Украины уже есть.

(Продолжение гневного спича ждите в «Бензоколонке», МИК №14.)

Корок Сопеек

Приношу свои не очень глубокие, но кристально чистые извинения поэтической группе в составе **Loky, Ni., Rommel, Amelas E`limion, BondD, Yog@, SetGeorg, The Maks,** чьё групповое творение появилось в подрубрике **«И рука не подвела!»** и чьё авторство я случайно записал на одного **The Maks`a**.

Игровые новости

«Фол» — он и в «Обливионе» «фол»

Наверняка так думают многие фанаты знаменитой постапокалиптической серии **Fallout**. Компании *Bethesda* достаточно было показать миру всего лишь небольшой ролик, и даже такая маленькая крупинка информации моментально подняла рейтинг игры достаточно высоко. Количество желающих посмотреть первый официальный ролик было настолько большим, что некоторые серверы, где он был выложен, просто не справлялись с таким потоком посетителей и с жалобным писком падали в обморок.

Однако, девелоперы решили не останавливаться на достигнутом. На днях информационный ресурс *Game Informer* опубликовал первый превью-материал касательно вышеупомянутого проекта. Как разработчики представляют себе постъядерный мир — читай ниже.

Наш герой начинает свой нелегкий путь с момента своего рождения. Именно в этот момент у игрока появляется возможность создать себе скин для будущего спасителя всего и вся. Первая жменя золотой пыли летит в глаза моментально. Умная программа обработает выбранный вами вариант героя и на основе полученных данных перестроит лицо виртуального отца так, чтобы герой получился похожим на него.

Остальные возможности станут доступны игроку, во время весьма увлекательного тренировочного курса. Вначале героя, а заодно и игрока, будут обучать, как правильно ходить, бегать, прыгать и красться. Далее расскажут про систему S.P.E.C.I.A.L. и дадут возможно разбросать статы. После этого герой будет обязан пройти небольшое испытание, в ходе которого станет понятно, какие навыки ему необходимы, а какие нет. Ну и наконец, самый трогательный момент для фанатов — вручение наручного универсального компьютера Pip-Boy 3000, с помощью которого можно просто творить чудеса. Мини-компьютер способен хранить карты, информацию об инвентаре персонажа, журнал заданий и фотографии. Также с помощью этой бесценной штуковины игрок сможет разбирать испорченное оружие и использовать уцелевшие запчасти для апгрейда собственного оружия. Для очень больших меломанов добрые девелоперы вшили в Pip-Boy удобное радио, которое ловит волны уцелевших радиостанций. Помимо хорошей музыки с помощью этого устройства герой также сможет получать очень полезную информацию и даже квесты.

Ну а дальше уже нужно пойти по нелегкому и запутанному сюжету. По словам GI, все начнется с пропажи отца главного героя. Ну, а далее все по старинке — покидаем свое родное, на этот раз 101-ое убежище, и вперед, на поиски.

Действие игры разворачивается в Вашингтоне и его окрестностях. В городе огромное количеств канализаций, заброшенных веток метро и прочих катакомб. Несмотря на то, что Fallout 3 использует движок Oblivion, монстры не будут расти вместе с уровнем персонажа, а значит, локации будут достаточно строго разделены, и на некоторых из них не стоит бродить до тех пор, пока не обзаведешься нормальным оборудованием и вооружением. Об остальных зонах пока что ничего не известно, за исключение разве что некоего мегаполиса под названием Райвет-Сити, расположившегося неподалеку старого авианосца. Плюс небольшой городишко Мегатонна, который может похвастаться перед туристами местной достопримечательностью — не сработавшей ядерной бомбой на главной площади.

Естественно, города не пустуют, у местных жителей всегда найдется, чем поторговать и о чём поговорить с приезжим странником, были бы деньги. Хотя, то ли к сожалению, то ли, наоборот, к радости стоит заметить, что NPC в игре будет меньше, нежели в Oblivion. Разработчики обещают компенсировать количество качеством. Чуть ли не каждый «непись» будет представлять собой отдельную личность со своими интересами, проблемами и мнением о мире.



Сам игровой режим очень сильно напоминает всё тот же TES4, а значит, учитывая фоловскую атмосферу, к выходу на наши мониторы готовится некий вариант шутера, к которому многие геймеры любят приписывать next gen. По сути, никто вас не заставляет стрелять во все что движется. Любой заядлый пацифист вполне может применить навыки общения и решить проблемы мирным способом, ну а для ситуаций, где договориться не получается в принципе, разработчики добавили в игру стелс режим (если такой, как в Oblivion, то я точно буду играть диверсантом). Но это ещё не всё.

Вся вышеупомянутая шутерообразность проекта абсолютно не мешает в нужный момент нажимать на кнопочку Pause и переходить из боя реального времени в бой пошаговый. Здесь уже многое должно быть знакомо, в особенности тем, кто играл в предыдущие части сериала. Любые манипуляции возможны только при наличии необходимого количества очков действия. Точность выстрела просчитывается программой с учетом дальности, размеров цели и прокачки навыков, которым отвечает используемый вид вооружения. Очки действия не бесконечны, но автоматически пополняются после того как вы вернётесь из пошагового режима в реальное время.

По сути, если посмотреть издалека, то пошаговый режим является не столько ещё одним стилем игры, сколько обыкновенной спецспособностью, для безопасного отстрела врагам всевозможных конечностей. Да-да, легким движением руки девелоперов прицельная стрельба перекочевала в сиквел, причем, надо сказать весьма удачно перекочевала. Если вы прострелили оппоненту ногу, то бегать он уже не сможет, аналогичная ситуация — и в случае перелома. Но не только враги обзавелись реалистичными законами анатомии, наш герой тоже уязвим, и так же легко может получить травму, причём, если это обычный порез или царапина, то будет достаточно и аптечки, но если вам «посчастливилось» сломать ногу или схлопотать тяжелое ранение, будьте любезны поискать доктора.

Касательно квестов можно сказать следующее: большинство заданий можно будет решить тремя способами: переговорами, грубой силой и с помощью хитрости, то бишь с использованием стелса. В конце программа взвесит все принятые игроком решения и в зависимости от общего вывода покажет одну из десяти концовок.

Сам проект запланирован на четвёртый квартал 2008 года.

Не влезай — природа

Компания *Recoil Games* вежливо предупреждает всех жителей Земли о том, что похабное отношение к природе может привести к мировому катаклизму. В качестве довода контора готовит шутер с весьма оптимистичным названием **Earth No More**. Действие игры разворачивается в одном из городов Англии. Неизвестно откуда появившаяся красная лоза опутывает дома, деревья и даже местных животных, трансформируя их под свой лад и превращая в мутантов. Пока местные власти решали, что да как, зловещая лоза сумела опутать целый город. Недолго думая, правительство объявляет карантин, а всех жителей вывозит в безопасное место.

Как в городе оказался главный герой со своими спутниками, неизвестно, но теперь всей компании предстоит недетский турпоход до безопасной зоны. Естественно, по пути к «своим» герою & Co предстоит разгадать все тайны таинственного красного растения и, возможно, спасти целый мир от природного апокалипсиса.

Несмотря на большое количество перестрелок, разработчики не любят называть свое детище шутером и настойчиво называют его cinegames. Почему так? Дело в

том, что помимо отстрела всяческой мутировавшей нечисти, игроку предстоит решить немало головоломок, причём некоторые загадки потребую коллективных действий героя и команды. Разработчики обещают наделить каждого попутчика своим характером, эмоциями и мировоззрением, а значит, помимо общей проблемы, игроку предстоит также разобраться и в личных проблемах каждого NPC.

В принципе, что-то подобное обещалось во многих игровых проектах, но в этом случае есть несколько веских доводов, позволяющих верить на слово.

Во-первых, стоит обратить внимание на рабочий коллектив команды, состоящий из бывших сотрудников *Remedy Entertainment*, известной геймерам по таким играм, как *Max Payne* и *Alan Wake*.

Во-вторых, продюсером всего этого «гринписа» выступила компании *3D Realms* (Duke).

Наконец, стоит обратить внимание на то, что игра разрабатывается на движке Unreal Engine 3.

К сожалению, девелоперы только начали работу над проектом, и закончить планируют не раньше 2009 года.

Футбол для Профессионалов

Этой осенью *Konami* планирует порадовать всех любителей футбола очередной версией игры **Pro Evolution Soccer**. По мнению разработчиков, цифра **2008** должна весьма неплохо повлиять на общую концепцию игры. Игровая система научится анализировать действия игроков и подстраиваться под стиль их игры. Подобная фича придаст игре большее разнообразие и не позволит игрокам использовать одну и ту же ситуацию для забивания десятка мячей. Также компания планирует ввести небольшие изменения непосредственно в сам процесс управления, делая контроль мяча ещё более чётким.

Ну и, конечно же, не обошлось и без плюшек в графическом оформлении. Графика Pro Evolution Soccer 2008, естественно, обещает быть значительно лучше, нежели в предыдущей части. С каждым годом разработчики пытаются добавить игре все большей реалистичности, внося в игру новые элементы из реальной жизни. На этот раз девелоперы хвастаются не только улучшенными моделькими футболистов, но и всевозможными эффектами. Так, например, в PES 2008 футболисты научатся потеть и растягивать футболки! Ну что тут ещё сказать — чем дальше в лес, тем толще партизаны. Интересно, в каком году виртуальных футболистов научат ковырять в носу и громко пускать отрыжку?

Несмотря на то, что проект изначально создается для PS3 и Xbox 360, владельцам PC переживать не стоит. Konami обещает не урезать ПКшников в возможностях и всех плюшках, которые обычно доступны только на консолях.

Поломай подарок

Компания *UbiSoft* планирует преподнести владельцам физических карт *AGEIA PhysX* очень оригинальный подарок. В игру **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2**, которую мы сможем увидеть уже в июле, разработчики добавят специальный, бонусный уровень. Оригинальность и особенность локации заключается в полной разрушаемости всех объектов на ней. Разнести в щепки можно будет практически все, начиная от обыкновенной ограды и заканчивая целым домом. Весьма аппетитно, не правда ли?



Осталось только дождаться официального релиза игры и проверить, как все будет выглядеть на практике.

И снова аддон

Armed Assault продолжает расти вширь, с каждым кварталом набирая все больше и больше килограмм... э... то есть гигабайт.

Только на этот раз компания *Bohemia Interactive Studio* решила поднять калории своего проекта за счёт дополнения **ArmA: Queen's Gambit**.

Аддон предложит игрокам две новые компании. Первая называется *Rahmadi Conflict*. По сути эта компания завершает историю, начатую в предыдущей части игры. Игроку предстоит участвовать в крупномасштабных сражениях на острове Рахмади и Порто.

Вторая часть аддона носит гордое название комбинации в покере Royal Flush. Действия происходят через полтора года после окончания войны. Отряд бойцов специального назначения отправляют на очень серьёзное задание, однако в ходе игры бойцы понимают, что не все так просто, как может показаться на первый взгляд.

Что касается мультиплеера, то тут разработчики ограничились лишь двумя новыми картами и небольшой корректировкой общего баланса. Так же вместе с адонном игрок получает патч, обновляющий игру до версии 1.08. Прилавки магазинов планируют разжиться аддоном уже в третьем квартале сего года.

Улыбнитесь

Что можно подумать про игру, которая называется **Global Conflict: Palestine**? Кроме очередного исторического шутера или стратегии в голову ничего не приходит, правда? Но, несмотря на громкое название, игра предложит нам влезть в шкуру журналиста, работающего в так называемых «горячих точках». По мере прохождения, игроку предстоит, под свинцовым дождем, так сказать, собирать важную информацию, брать интервью, фотографировать и, конечно же, писать статьи. О вооружении можете полностью забыть. Никакого участия в перестрелках или политических скандалах вы принимать не будете, а лучшее оружие вашего героя — это ручка и небольшой блокнотик.

Разработчики утверждают, что при помощи своей игры и при поддержке Европейского союза и правительства Дании, они планируют обучать местную молодежь всем тонкостям журналистской работы, а также будут пояснять смысл увиденного и услышанного в новостях.

Выход игры запланирован на начало июля, а пока одна часть команды отлаживает и готовит к продажам первую часть проекта, вторая уже начала работу над продолжением, которое будет называться *Global Conflicts: Latin America*. Я думаю, вам не стоит рассказывать о том, куда командируют героя-журналиста на этот раз?

Онлайновые новости

Японцы не сдаются!

Пока **Microsoft** шаманит над мультиплеерным шутером **Shadowrun**, на серверах которого лицом к лицу (или мордой к морде — это уж как получится) смогут сойтись обладатели Xbox 360 и Windows Vista, онлайновое подразделение корпорации **Sony** (известное прежде всего по серии EverQuest) тоже не дремлет. Очередной проект носит название **The Agency** и представляет собой очень интересный подвид шутеров — шпионский экшен. В оффлайне к играм подобного толка можно причислить Metal Gear Solid, Splinter Cell и отчасти N.O.L.F. (который всё-таки больше шутер, чем шпионский симулятор). Но вот в онлайне ничего подобного вроде не было.

Разработчики обещают прежде всего богатейший набор миссий, под стать которому будут и различные гаджеты, без которых невозможна шпионская профессия. Особенно интересным моментом является то, что основные характеристики персонажа будут зависеть от костюма, в который игрок нарядит своего альтер эго. Таким образом можно поиграть и за «танка», обеспечивающего огневую поддержку коллегам, и за пронырливого шпиона а-ля Том Круз в «Невыполнимой миссии», и за мастера

маскировки, способного изменять свою внешность не хуже, чем Фантомас. Таким образом игроку не придётся создавать дополнительных аккаунтов или персонажей, чтобы попробовать себя в новой роли.

Особый упор на разнообразие миссий должен удовлетворить и героев-одиночек, и любителей путешествовать по виртуальным мирам в тёплой дружеской компании. Диапазон возможных заданий тоже впечатляет... В общем, если вопрос о том, смогут ли игроки на PlayStation 3 соревноваться в пронырливости с PC-геймерами ещё открыт, то в том, что проект по задумке получается очень интересным, я не сомневаюсь.

Кстати, для шпионов из The Agency предусмотрена возможность не только заниматься прямыми обязанностями, но и развлекаться. Для этих целей в виртуальном мире появятся казино с большим количеством азартных мини-игр, а также стрельбище, на котором игроки смогут оттачивать своё мастерство владения огнестрельным оружием. Ну и, как вершину карьеры агента, разработчики обещают добавить возможность создать собственное шпионское агентство.

В общем, как уже и было сказано, задумка впечатляет. Лишь бы реализация не подкачала.

Почём убитые еноты?

После того как онлайновый аукцион *eBay* объявил о постепенном закрытии лотов, относящихся к торговле валютами различных онлайновых игр, на этом поприще установился некоторый вакуум. И вот компания **Sparter** объявляет о запуске нового онлайнового сервиса **Gamer2Gamer** (**http://sparter.com/web/index.jsp**).

На данный момент компания поддерживает обмен валют между такими играми: World of Warcraft, EVE Online, Guild Wars, EverQuest (первая и вторая части), The Lord of the Rings Online, Lineage II, Star Wars Galaxies, Final Fantasy XI, MapleStory, Dofus и даже бесплатная Silkroad Online. Для удобства клиентов авторы сайта добавили функцию пересчёта курсов на единицу игровых валют, а также систему рейтингов (проще говоря, репутации) торговцев. Таким образом планируется дополнительно улучшить безопасность торгов.



Сама Sparter планирует брать комиссионные с каждой сделки, формируя таким образом свою прибыль.

Правовые неурядицы, из-за которых и были закрыты аналогичные лоты на eBay, компанию Sparter, похоже, не волнуют. Как заявляют представители новоявленной онлайновой меняльной лавки, их бизнес не мешает разработчикам и издателям любой из поддерживаемых игр. Даже наоборот — всецело способствует развитию и процветанию их бизнеса.

Ну что ж, посмотрим. Ведь некоторые разработчики предпочитают продавать дополнительную игровую наличность за реал самостоятельно.

Бомбей-онлайн

Вот и вторая по числу населения страна мира зашевелилась — как сообщает газета India Times, консорциум венчурных инвесторов вложил в компанию **Kreeda Games** около десяти миллионов долларов. Эти деньги пойдут исключительно на развитие онлайнового направления студии, первым проектом которой станет танцевальный сим **Dance Mela**.

Думаю, после сочетания слов «танцы-Индия-онлайн» вы уже могли представить себе, на что будет похожа будущая игра. Джимми-Джимми, ача-ача, ну и так далее... Полный набор самой популярной (в Индии) музыки, яркое графическое оформление, а также прочие радости, знакомые нам с детства по классическому индийскому кино.

По крайней мере первое время Dance Mela будет бесплатной, это скорее имиджевый проект для завоевания популярности у игроков. В дальнейшем студия Kreeds Games планирует создавать игры самого различного толка, как бесплатные (с получением прибыли благодаря встроенной рекламе, премиум-аккаунтам или продаже сувениров на игровую тематику), так и с помесячной оплатой.

Разработчики и инвесторы прежде всего вдохновляются успехами Китая, и их можно понять. Учитывая количество населения Индии... А уж насколько успешным окажется этот проект, покажет время.

Не исключено, что зарубежных игроков, привлечённых полузабытой индийской экзотикой (родина Камасутры, однако!), набежит ничуть не меньше, чем самих индусов.

Канинские котята

Реклама — двигатель торговли. И чем дальше, тем глубже этот вид искусства (или методика зомбирования — кому как больше нравится) пробирается в компьютерные игры. Батончик «Шок» мы любим, помним, скорбим... То есть, вспоминали о нём не раз — и не раз ещё, наверное, вспомним. Но на сей раз новость будет о более интересном подвиде рекламы — о пиаре в онлайновых играх.

Так, насмотревшись на успехи красоток из *Second Life* (если помните, собирательный образ красотки из этой игры вошёл в ТОП-100 самых сексапильных женщин мира по версии издания «Максим», если не ошибаюсь), представители компании **Playboy** тоже решили попиариться. Для этой благородной цели в виртуальном мире был воссоздан знаменитый особняк старого раз-



вратника Хью Хефнера, населённый девицами в костюмах зайчиков. Пышное открытие особняка было обставлено со всем тщанием — даже с выступлением музыкантов, у которых в Second Life имеются собственные персонажи. Ну, а развратные кролики в это время раздавали игроками сувениры, безусловно, похабного содержания.

Так держать!

Вне игры

Изгнание дерущихся из храма

На компанию *Sony* в очередной раз подали в суд. В самом факте иска — ничего необычного, корпорации таких масштабов вечно с кем-то судятся. Необычен истец — англиканская церковь, недовольная тем, что в популярном шутере для PlayStation 3 — *Resistance: Fall of Man* была, якобы, оскорблена одна из их святынь, а именно Манчестерский собор, в котором, в одном из эпизодов игры, происходит схватка протагониста с захватчиками — чужими. Епископ Найджел Маккалок (Nigel McCulloch) заявил, в связи с этим, что Sony поступила «крайне безответственно», дав возможность игрокам повоевать в «месте молитв и религиозного учения и наследия».



Особенно возмутило представителя церкви практически фотографическое качество отображения собора, это, по мнению епископа, усугубляет нанесенное оскорбление.

Представители Sony отвечают, что изображение собора — сугубо игровое, это не фотография и не видео.

Игровая компания утверждает также, что получила необходимые разрешения, церковь это отрицает, требуя извинений и прекращения продаж.

Короче, всё как всегда... Нет, конечно, епископов англиканской церкви понять можно — они люди пожилые, закалки старой... Но у меня вот вопрос — какие именно «молитвы, религиозное учение и наследие» происходили в том соборе, что существует в виртуальной реальности игры Resistance? И вот, к примеру, имею ли я право, будучи (предположим) коренным лондонцем (эх...) или, скажем, просто англофилом (я вроде и так, слегка...), подать в суд на всё ту же Sony — ну, к примеру, какое право они имели отображать в своей игре мой любимый Тауэрский мост, ну, или там Старый вокзал? Которые не просто так, а архитектурные памятники, всеобщее достояние, культурная ценность и вообще ассоциируются у меня с чем-то приятным... Я уж не говорю о элементарном подлоге! Разве чужие нападали на Британию?!

Впрочем, чего уж там — суд решит.

Работа со страховкой

Вот вам, уважаемые читатели известно о том, что существуют компании, страхующие кинопроизводство от возможных неудач? А ведь есть и такие! Вот, к примеру, американская *Fireman`s Fund Insurance Company* предоставляет такую услугу кинопроизводителям уже около восьмидесяти лет (!). Получается, что молодое киноискусство еще звуковым не стало (или стало только-только), а уже, как и полагается настоящей индустрии, обладало весьма солидной финансовой и сопутствующей организацией. Чем современная игровая индустрия хуже? Специалисты из вышеназванной фирмы считают, что уже — ничем. Компания, которая через свое подразделение International Film Guarantors работала с такими фильмами, как «Властелин колец», «Пираты Карибского моря», «Спайдермен 3», решила обратить свое внимание и на геймдев. Пока речь идет только о компенсации на случай денежных потерь в связи с простоем производства из-за форс-мажорных обстоятельств. Ну, болезни ведущих специалистов, например. Спектр услуг для представителей кинобизнеса — куда шире.

Но, согласитесь, для начала — неплохо, а там, чем чёрт не шутит...

Приятно всё-таки осознавать, что индустрия набирает вес...

Дьябольское кино

Похоже, в полку игроэкранизаций — снова прибыло...

Новости о очередном фильме по игре стали уже совершенно рядовыми... Но не эта, тут всё дело в том, КТО прибыл на этот раз... Потому как речь идет, ни много ни мало, о **экранизации** великого и ужасного **Diablo**.

Слухи о ней ходят с начала июня, но вот, не так давно, вроде бы подтвердились. Интернет пестрит сообщениями о том, что на сайте компании *Legendary Pictures*, ответственной за *«Бэтмен: Начало»* и недавний *«300»* (в нашем прокате обзаведшийся приставкой «спартанцев» — хотя и так видно, что не... так Bateau про это уже когда-то тут шутил...) в списке картин, находящихся в разработке, помимо *World of Warcraft* появился и Великий и Ужасный. Правда, я вот тут недавно на тот сайт ходил — нет там уже ничего подобного... Но это как раз ничего не значит. Ясно понятно, что компании уровня *Blizzard Entertainment* и *Legendary Pictures* ничего с бухты-барахты не делают, и подобная «утечка», с дальнейшим нагнетанием таинственности призвана нагнетать интерес и накалять страсти. В начале же августа состоится фестиваль *BlizzCon 2007* (все билеты уже распроданы), на котором, скорей всего, фильм и будет анонсирован. Некоторые обозреватели считают, что там же и тогда же будет анонсирован Diablo 3, но вот за это ручаться едва ли кто-то будет.

Кстати, те же слухи (а когда речь идет о таких слухах — можно смело утверждать, что скорей всего так оно и есть) указывают на сценариста Гэри Уитта (Gary Whitta), человека, с игровой индустрией знакомого не понаслышке.

Как никак — он сценарист *Prey*, *Gears of War* и *Duke Nukem Forever*, ну и главный редактор сначала британского, а потом и американского *PC Gamer* — неплохой такой список, да?

Про режиссера пока, конечно, ничего не известно, но можно с уверенностью утверждать, что это точно будет не Уве Болл.

Игры как диагноз

Американская медицинская ассоциация тем временем примет в течение этого месяца решение по вопросу, стоит ли включать игровую и сетевую зависимость в официальный список психических расстройств. В случае положительного заключения вопрос отправится на рассмотрение в Американскую ассоциацию психиатров, которая и примет окончательное решение.

Сама проблема поднята с подачи Мохаммеда Хана (Mohamed K. Khan) — председателя совета по науке и здравоохранению, который подготовил десятистраничный отчёт под названием «Эмоциональное и бехивеористское воздействие видеоигр, в том числе вызывающее зависимость».

На страницах этого документа Хан заявил, вполне ожидаемо, в общем, что в целом при достаточной предрасположенности и усердии геймера зависимым можно стать от любой игры, но наиболее подвержены такому риску пользователи массивно-многопользовательских проектов.

Автор доклада отметил, что по его данным, большинство игроков MMO — маргиналы, ищущие удовлетворения в виртуальных мирах своих социальных потребностей. С другой стороны Хан отметил, что хардкорные игроки менее склонны к игрозависимости и зачастую могут безо всякой посторонней помощи сократить время, которое тратя на игры.

Железные новости

Кое-что о процессорах

Появились некоторые подробности относительно проекта корпорации **Intel** под кодовым названием **Larrabee**. До недавнего времени считалось, что в рамках проекта Larrabee компания Intel разрабатывает дискретный графический процессор для мощных игровых систем. Однако, как выяснилось в ходе форума *IDF 2007*, проходившего в Пекине (Китай) в апреле нынешнего года, чип Larrabee будет предназначен для ускорения различных расчетов и повышения производительности вычислительных систем. По имеющейся информации, Larrabee будет построен на основе усовершенствованной архитектуры x86. Различные модификации чипа получат различное количество ядер. Как сообщает **Tech.co.uk**, первые версии нового процессора могут появиться в 2009 году. Они будут насчитывать от 16 до 24 ядер и работать на тактовой частоте около 2 ГГц. При этом производительность процессоров теоретически достигнет значения в один терафлопс (триллион операций с плавающей запятой в секунду), что примерно в 40 раз выше аналогичного показателя современных чипов Core 2 Duo. Не исключено также, что Intel выпустит модификацию Larrabee с одним или несколькими графическими ядрами. Такой чип сможет взять на себя функции процессора общего назначения и специализированного графического процессора. Впрочем, Intel официальных заявлений о сроках выпуска Larrabee и их технических характеристиках пока не сделала. Кстати, по неофициальным данным, во второй половине следующего года корпорация Intel планирует выпустить новый серверный чип Itanium под кодовым названием Tukwila. Кроме того, до конца текущего года свет должны увидеть новые процессоры семейств Core 2 Extreme и Core 2 Duo E4000.

Источник: *«Компьюлента»*

Новое имя BenQ

Не успели руководители **BenQ** утвердить новые китайские названия для своих подразделений (вместо Jia Da предлагается Jias Da), как у них уже возникли планы по смене английского (международного) названия. Вместо хорошо знакомого BenQ, которое расшифровывается как «Bringing Enjoyment and Quality to Life», теперь будет использоваться аббревиатура **Qisda** по первым буквам девиза «Quality Innovation Speed Driving and Achievements». Новые названия (китайские и английские) вступят в силу с сентября этого года. Весь проект Qisda обещают вывести на прибыль к 2008 году. В основном Qisda будет заниматься LCD мониторами, проекторами, мульти-функциональными периферийными устройствами и портативными коммуникаторами (по ODM/OEM-заказам). Сначала основные деньги бизнесмены планируют получать с продаж LCD (экранами для ноутбуков фирма заниматься не будет). Надеемся, что новое название принесет бизнесменам удачу. С сентября BenQ станет подразделением Qisda. Сам бренд BenQ и производственные линии планируют оставить. BenQ по прежнему будет заниматься производством коммуникационных аппаратов, мобильных телефонов, LCD-мониторов, LCD-телевизоров, ноутбуков Joybook, оптических накопителей, сканеров.

Источник: *3D News*

Синтез неизбежен

С момента объединения компаний *ATI* и *AMD* мы все чаще стали слышать о проекте **Fusion**, подразумевающем расчеты общего назначения на графическом процессоре силами одного чипа, комбинацию CPU и GPU. Говоря о GPGPU NVIDIA, можно вспомнить, что у NVIDIA есть CUDA (Complete Unified Device Architecture) — унифицированная вычислительная архитектура, являющаяся инструментом для программирования под аппаратную часть инициативы GPGPU, которая уже была опробована на NVIDIA G80. Как бы в противовес инициативе AMD Stream Computing Initiative *NVIDIA* выступила с картами и системами HPC на нескольких GPU, которые получили обозначение **Tesla**. В ассортименте компании появились такие продукты этой серии: NVIDIA Tesla C870 является внутренней платой расширения на видеопроцессоре серии GeForce 8, устанавливаемой в разъем PCI-E x16. Это пока единственная внутренняя карта GPGPU для настольных ПК. Tesla C870 требует внешнего источника питания и потребляет порядка 170 Вт энергии в пике нагрузки. По заявлению производителя, Tesla C870 способна выдать «на-гора» 518 гигафлоп (GFLOPS) мощи. Второй продукт сильно напоминает анонсированную ранее внешнюю систему для визуализации Quadro Plex. Она то и стала прародителем для системы NVIDIA Tesla S870 Quad GPU HPC. Это сервер на четырёх графических процессорах все той же серии GeForce 8, работающих параллельно. Внешняя модель Tesla S870 имеет вычислительную мощь в 2 терафлопа (TFLOPS). Правда, потребляет она около 800 Вт в пике нагрузки. NVIDIA Tesla D870, в свою очередь, также, как и Tesla S870, позволяет достичь порядка 2 терафлоп (TFLOPS), но является более энергоэкономным и компактным (типоразмер 1U) вариантом, — она расходует в процессе своих вычислений только 550 Вт. К рабочим станциям Tesla S870 и Tesla D870 подключаются по PCIe Gen2 x16. Семейство продуктов NVIDIA Tesla предназначено для решения широкого круга ресурсоемких вычислительных задач. Tesla S870, C870 и D870 стоят, соответственно, $12000, $1499 и $7500.

Источник: *iXBT*



Купи себе 1 Тб

Компании **Samsung** и **Seagate** начали продажи новых жёстких дисков для настольных компьютеров, вмещающих до одного терабайта данных. Винчестер Samsung SpinPoint F1 имеет диаметр пластины 3.5 дюйма и скорость вращения шпинделя 7200 оборотов в минуту. Емкость буфера составляет 32 Мб, среднее время наработки на отказ, по заявлениям разработчиков, достигает 1.2 миллиона часов. Для подключения к компьютеру используется интерфейс Serial ATA II. В накопителе реализованы фирменные технологии NoiseGuard и SilentSeek, обеспечивающие снижение уровня шума и вибраций при работе. Стоимость модели SpinPoint F1 составляет около $400. Жесткий диск Seagate Barracuda 7200.10 ёмкостью в 1 Тб также имеет диаметр пластины 3.5 дюйма и подключается к ПК посредством интерфейса SATA II. Скорость вращения шпинделя равна 7200 оборотам в минуту. Однако емкость буфера у накопителя Barracuda



7200.10 вдвое меньше по сравнению с винчестером SpinPoint F1 и составляет 16 Мб. Компания Seagate также представила жесткий диск Cheetah NS, предназначенный для установки в корпоративные системы и серверы хранения данных. Накопитель имеет скорость вращения шпинделя 10 000 оборотов в минуту и вмещает до 400 Гб информации. Покупателям будут предлагаться модификации винчестера с интерфейсами Serial Attached SCSI (SAS) и Fibre Channel. Продажи жестких дисков линейки Cheetah NS начнутся в следующем квартале. Кроме того, семейство винчестеров Seagate пополнилось 2.5-дюймовыми жесткими дисками серии EE25. Эти накопители обладают повышенной надежностью и устойчивостью к механическим воздействиям. Ёмкость винчестеров состав-

ляет до 80 Гб, соединение с компьютером осуществляется посредством интерфейса Serial ATA.

Источник: «*Компьюлента*»

Адреса источников:

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

Мобильные новости

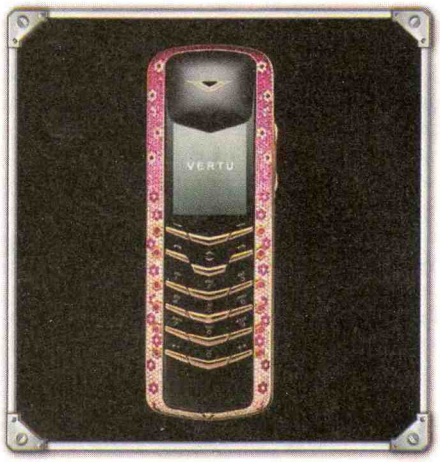
Кто быстрее вызовет полицию?

Британское правительство одобрило проект запуска линий чрезвычайных звонков 999 для текстовых сообщений о чрезвычайных ситуациях, которые будут работать вместе с существующими коллцентрами. Система также позволит операторам определять местонахождение отправителя сообщения, что даст возможность отсеивать ложные вызовы. До сих пор чрезвычайные текстовые сообщения были доступны только для глухих и слабослышащих людей, чьи сообщения принимали специальные операторы. Для этого им нужны были специальные текстовые телефоны, с которых они могли звонить на отдельные номера (18 000 вместо 999) и передавать сообщения через операторов-посредников. Сейчас же будет испытываться схема, разработанная правительственным 999 Liaison Committee. Она позволяет любому человеку обратиться за помощью по SMS. В первую очередь сервис будет адресован глухим и слабослышащим людям, организациями которых и был инициирован этот проект, но не только им. Тестовый запуск системы начнется в ближайшие полгода.

Источник: «*Проконтент*»

Гламурный телефончик

О дочернем предприятии компании *Nokia*, компании **Vertu**, наслышаны только самые обеспеченные и раскованные любители мобильных новинок. И они знают наверняка, что если речь идет о продуктах Vertu, то здесь без десятков тысяч долларов и каратов не обойтись. Очередные новинки от разработчика телефонов класса «люкс» — модельный ряд Vertu Colored Diamonds Edition, который включает в себя продукты двух цветовых категорий: модели, усыпанные розовыми алмазами (Pink Diamonds), и аппараты, инкрустированные белыми алмазами (White Diamonds). Все продукты Vertu Colored Diamonds Edition смогут похвастаться клавиатурой из золота, отличаться телефоны будут лишь бриллиантовой окантовкой. К примеру, выбирая модель White Diamonds, покупатель вместе с телефоном получает инкрустацию 385 белыми алмазами и сапфирами, а вот решения Pink Diamond усыпаны 923 розовыми, белыми алмазами, рубинами и сапфирами. Очевидно, разработчики уделят внимание и технической составляющей новинок, поэтому будьте уверены, с комплектацией здесь также проблем не возникнет. К сожалению, о сроках и ценообразовании телефонов Vertu Colored Diamonds Edition пока ничего не известно.



Источник: *3D News*

Цифровая шоколадка для мобильника LG

Digital Chocolate подписала соглашение с **LG**, по которому игры этого американского разработчика и издателя будут предустанавливаться на мобильные телефоны LG. Первые телефоны с играми от Digital Chocolate поступят в продажу уже в этом месяце. Digital Chocolate в основном сосредоточен на разработке «казуальных» игр для массового пользователя — головоломок, карточных игр. Какие конкретно тайтлы будут доступны покупателям телефонов LG, пока не было объявлено. Tower Bloxx, Rollercoaster и Tornado Mania — вот наиболее популярные игры этого разработчика. Отметим, что компанию Digital Chocolate в 2003 году основал Трип Хоукинз (Trip Hawkins), который в 80-х годах создал сегодняшнего гиганта рынка видеоигр Electronic Arts. Хоукинз называет мобильный телефон «социальным компьютером» и подчеркивает, что основная функция сотовых телефонов — обеспечивать возможность общения, о чем не должны забывать и разработчики игр.

Источник: «*Проконтент*»

Samsung готовит цунами!

В последнее время нас просто захлестнула волна новинок. Вначале 6 новых телефонов от *Sony Ericsson*, потом волна поменьше в виде 3 телефонов от *Nokia*. Однако компания **Samsung** готовит мегацунами. Она планирует продемонстрировать 53 новых телефона в юго-восточной Азии. Новинки должны быть представлены на конференции CommunicAsia 2007, которая проходит с 19 по 22 июня. CommunicAsia — это наибольшая конференция, из проходящих в юго-восточной Азии, а первая проходила еще в далеком 1979 году. В этом году около 1500 разнообразных компаний со всего мира принимают участие в ней, для того, чтобы продемонстрировать разнообразные беспроводные коммуникационные продукты и мобильные устройства. Если честно, то в такое количество моделей верится с трудом. С другой стороны, компания Samsung зарекомендовала себя, как очень продуктивный производитель. Не будем ломать себе голову догадками. Проще немного подождать.

Источник: «*Мабила*»

Про жемчуг

Появилась информация о характеристиках нового смартфона *BlackBerry Pearl 2 (Komet)* от компании **RIM**. Некоторые из предполагаемых ранее характеристик изменились, но в целом они производят позитивное впечатление. BlackBerry Pearl 2 Komet (это внутренне кодовое имя), известный также как 8110 или 8120 или 8130, является продолжением прошлогодней модели BlackBerry Pearl 8100. Цветовые решения, выбранные для новинки выполнены в стиле металлик: красный, голубой, золотой и черный. Ожидается, что перед запуском в продажу BlackBerry Pearl 2 Komet компания производитель устроит грандиозное шоу. Какое будет шоу на самом деле, мы узнаем только с течением времени, а некоторые технические характеристики вы можете узнать уже сейчас:

- ✓ 3.2-мегапиксельная камера со вспышкой и 6-кратным цифровым зумом.
- ✓ 3.5-мм разъем для наушников.
- ✓ microSD слот.
- ✓ Разрешение экрана 240×260 точек.
- ✓ Модуль Wi-Fi.
- ✓ 64 Мб памяти.
- ✓ High speed USB.
- ✓ Поддержка потокового видео.
- ✓ Стерео Bluetooth.
- ✓ Поддержка Windows Media DRM & MTP.

Источник: «*Мабила*»

Телефон к лицу!

Джинсам компании **Levi`s** удалось стать символом страсти и независимости, что так нравится большинству молодежи. Компания выпускает джинсовые штаны и рубашки для молодых людей, а теперь готовится представить мобильный телефон. Дизайн новинки разработан **Modelabs Group**. Продажи этого телефона начнутся 7 сентября, но презентация аппарата состоится уже на следующей неделе в столицы мировой моды — Париже. На данный момент о технических характеристиках существует не очень много информации. Известно, что телефон от Levi`s будет оснащен 2-мегапиксельной камерой, экраном с диагональю 1.8 дюйма, модулем Bluetooth, MP3-плеером и слотом расширения памяти формата microSD. Для получения более детальных технических подробностей придется подождать официального релиза.

Источник: «*Мабила*»

Адреса источников:

www.3dnews.ru
www.procontent.ru
http://media.mabila.ua/

Великі можливості, малий формат



Насолоджуйся потужністю ПК **artline™X²** [mini] на базі нового процесору Intel® Core™2 Duo з надзвичайно ефективним енергоспоживанням

artline X²
мистецтво в стилі hi-tech

Презентуємо ПК **artline™X²** [mini] у форматі Book-size. Ефективне енергоспоживання процесору Intel® Core™2 Duo зробило можливим створення цього невеличкого технологічного дива розміром із словник (36x27x9 см) та з потужністю двох звичайних ПК*

Intel® Core™2 Duo E4300 processor
Intel® GMA 950 224MB Shared VGA
1024MB DDR2 PC5300 RAM
DVD-RW X-Multi ASUS®
120GB SATA2 (3GBit) HDD
8ch. HD Audio, Gigabit LAN
IEEE1394, Cardreader

2999 грн**
спеціальна ціна

intel Core™2 Duo inside™
Dual-core. Do more.

* Звичайний ПК - ПК на базі одноядерного процесору, співвідношення приблизне
** Ціна включає вартість системного блоку, клавіатури та миші.

(044) 594 15 15 www.technopark.ua **TechnoPark**

Intel, Pentium, логотип Intel Inside є товарними знаками або зареєстрованими товарними знаками Intel Corp. або її відділень у США та за їх межами

Алексей Тур aka leprecon leprec@rambler.ru

BLAZING ANGELS 2 SECRET MISSIONS OF WWII

Разработчик: UbiSoft Romania
Издатель: UbiSoft entertainment
Жанр: arcade/flight simulator
Системные требования: пока неизвестны, но я не думаю, что будут выше уровня первой части
Дата выхода: август 2007 г.

Они возвращаются, возвращаются!

Осенью 2006 года они уже рассекали своими крыльями небо над головами тысяч солдат, участвовали в обороне Англии и штурмовали Гуадаканал во время второй мировой войны. Они сбивали вражеские истребители десятками, а бомбардировщики сотнями. Они лично поставили на место германские самолеты «Люфтваффе» и втоптали в аэродромную грязь японские «зеро». Они — это «Пылающий Легион», элитная группа пилотов военно-воздушных сил великих и по-демократически могучих Соединенных Штатов Америки. Их авиация сыграла решающую роль во всех ключевых сражениях второй мировой войны, а их пилоты по искусству управления самолётом оставляли далеко за собой таких заслуженных мастеров лётного дела, как Покрышкин А.И. и Кожедуб И.Н., не говоря уж о жалких немецких пилотишках. Эээээ... что-то я немного разошёлся — не время, не стоит, неправда, не нужно :). Я вообще о чём? Я — о ярком продолжении хорошей игры *Blazing Angels: Squadron of WWII*, под «оригинальным» названием **Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII**, готовящемся к вылету с аэродрома **UbiSoft** в августе этого года. В игре мы станем теми самыми бравыми американскими парнями, которых я только что с жаром описывал, и будем заниматься стандартными рутинными делами спасителей человечества — поиском и уничтожением секретных фашистских военных разработок по всему миру. Дабы не был нарушен великий баланс, и мир не погрузился бы во мрак! Бы!

Шутки в сторону

Потому как разговор пойдет о хорошей игре. И пусть она еще не вышла, пусть еще нет даже демо-версии и прочих вкусных плюшек — я не сомневаюсь в высоком качестве будущего проекта UbiSoft. В моих словах нет иронии, злого скепсиса и худого умысла — уверен, будущий аркадный летный сим переплюнет своего предшественника. Не по графике, которая и так красива, хороша и качественна, и не по спецэффектам, которые и без того хороши безмерно, и даже не по великолепному искусственному AI, который, без сомнения, во второй части не будет хуже, чем в первой, нет. Не знаю почему, но, глядя на официальный трейлер игры, вспоминая первый летный сим этой серии и анализируя творения могучей UbiSoft, я готов гипотетически предположить и фактически понадеяться, что Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII будет еще круче, драйвовей и динамичней, чем его собрат по оружию.

Нам ведь обещают не просто что-то где-то на Тихом океане или же в небе над Нормандией. Крылья героической авиации будут сверкать на солнце над Римом, Парижем, Каиром, Гималаями и, внимание, — Москвой! Я, конечно, обещал не иронизировать, но одно маленькое предположение всё же озвучу — интересно, а не в ЯК-ах ли непобедимые американцы будут спасать СССР от секретного нацистского оружия? Очень, очень хотел бы на это посмотреть — подобного офигея еще нигде никогда не было :). Ну да ладно, не отвлекаемся, сюжетная завязка уже создана и озвучена, а значит, в августе месяце я получу ответы на все свои вопросы. А у меня их есть, и много. Очень много.



К примеру: каким будет звуковое сопровождение игры, останется ли старый режим «дуэли», сохранится ли возможность ремонтироваться прямо в воздухе и т.д., и т.п. По горячей, а значит требующей подтверждения в дальнейшем информации, господа создатели вроде бы сохранили эту вкусную фишку — «дуэль», вместе с возможностью совместного прохождения и еще несколькими «сюрпризами», которые пока что не оглашаются. А жаль, очень жаль — после того, что я увидел в трейлере, мне бы очень хотелось узнать, про эти самые «сюрпризики». Я ведь очень нетерпелив, очень — посмотрев на крутые виражи, что закладывают компьютерные асы, послушав их переговоры по рации, я преисполнился такого оптимизма и энтузиазма, что аж закашлялся. Руки зачесались, клавиатура заскрипела, голова заболела — умеют забугорные господа цеплять как следует всего одними только демонстрационными материалами, ой как умеют. Воротилы игрового бизнеса, ёлки-палки. Да я, насмотревшись на всякие оторванные крылья «мессершмитов», секретные эсэсовские самолеты фантастических конструкций и огромные дирижабли, закрывающие солнце, кинулся было заново устанавливать первую часть игры, да только забыл в боевом угаре, что я диск давным-давно отдал и благополучно об этом запамятовал. А жаль, очень жаль, после такого эмоционального подъёма я бы с огромным удовольствием опустил бы с небес на землю пару десятков вражеских боевых самолетов. Я же все-таки принадлежу к «Пылающему Легиону», а мы лучшие во всем мире, и неважно, управляем мы своей боевой машиной с помощью джойстика или клавиатуры — враг будет побежден! Победа — двух мнений быть не может! Фуууух, стоп, хватит, прекратили — уровень адреналина в моей крови уже выше нормы раз в пять. Я УЖЕ готов к бою, я УЖЕ готов к вылету, я УЖЕ готов найти и уничтожить все тайные фашистские разработки! И горе тому, кто станет у меня на пути!

Вывод

Август, где же ты, август?! Я жду тебя! И не потому, что в этом последнем летнем месяце у меня день рожденья (вернее, не совсем поэтому :)), а потому что проклятые убисофтовские капиталисты запланировали релиз своей авиауничтожительной игры именно на август. Вроде бы времени осталось не так уж и много, но когда ждешь игру такого уровня, как наш сегодняшний подопечный, один день тянется как месяц. Так что, господа, всем искренне советую — ждите Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII, ждите и не дайте миру погрузиться во мрак. А я вам в этом помогу.

Разработчик: nFusion Interactive
Издатель: Midway Games
Жанр: shooter
Системные требования: пока неизвестны
Дата выхода: октябрь 2007 г.

Алексей Тур aka leprecon leprec@rambler.ru

HOUR OF VICTORY

Они опять воевали за деньги

Быть или не быть?», «что было раньше — яйцо или курица?», «купатися чи не купатися?», «ось одна шкарпетка, а де інша?» — эти эпохальные вопросы мучают сердца и души сотен тысяч людей на Земле. Они гложут их и терзают, и смотрят в окно, как будто задумали с ними одно... короче, мучают их не по-детски. Чтобы разрешить эти свои головоломки, люди-человеки спят, едят, пишут книжки, занимаются спортом, летают в космос, изобретают устройство телепортации и делают очень много других, не менее интересных глупостей. Хорошо им! Они то, в конце концов, свои ответы получают! Не все, и не сразу, но получают же! А что делать мне — простому игровому обозревателю в форме штурмовика немецкого спецназа? У меня же есть один неразрешённый вопрос, который преследует меня вот уже который год. И как ни стараюсь, я не могу избавиться от него ни за какие коврижки! Вот и сейчас, глядя на разработку компании **nFusion Interactive** под названием **Hour of Victory**, я чувствую, как мой ненаглядный рыб-прилипал уже выбирается из своего тайного убежища и спешит, спешит врезаться в мой *«моск»*. А, аааа, вот он, уже на подходе! Не знаю, может, вы сможете мне помочь? Мой вопрос-убийца прост и сложен одновременно, как и все разрушительное. Интересно, что будет раньше — разработчикам надоест тема второй мировой войны или они перестанут делать недоигры по ее мотивам? Надеясь на второй вариант, я со страхом думаю про первый, и противоречивые противоречия противоречат во всем моем естестве. А виной всему новый, пока еще не готовый на 100%, но уже очень зубодробительный шутер, оставляющий после себя горы дымящегося металла и килотонны бешеного драйва — Hour of Victory, повествующий о нелегких буднях рядового демократичного солдата в самом сердце окраины нацистской империи. Впечатляет? То-то же. А ведь все это делается на могучем *Unreal Engine 3.0!* Не думайте, что я не люблю этот движок, ни в коем случае. Движок не любят те, кто поганит его своими «суперклассными» отстой-играми. И это грустно.

И одною пулей он убил обоих Гитлеров

Помните противостояние танкового корпуса «Африка» Роммеля и «Пустынных Крыс» Монтгомери? Хорошо помните? А теперь забудьте! Срочно забудьте! Ибо сейчас вы простой американский/британский солдат, непонятно каким миром заброшенный в адские пески Африки, и ваше дело идти в бой за свободу своей РОДИНЫ и не думать о всяких там глупостях и премиальных за каждый подбитый танк. Это все мелочи, которые приложатся.

Следуя концепции будущей игры, для прохождения миссий вы сможете выбирать одного из трёх ключевых персонажей — пару коренных американцев из



разных стран мира, снайпера/диверсанта либо чистокровного британца — яростного штурмовика с гранатами на поясе. Пока неизвестно, будем ли мы проходить миссии в одиночку или же станем бегать всеми тремя персонажами в команде, переключаясь между ними. Также неясно, что означает такое стартовое разделение классов — желание разработчиков выпендриться или не анонсированные пока таинства геймплея. А то знаем мы эти типа снайперские засады и типа диверсионные подрывы — вскинул автомат наперевес, гранат накидал полную пачку и пошел рулить вражин по самое не могу. А потом говорят, что там, мол, оказывается, в засаде сидеть надо было. Дудки!

Следующая заявленная в пиар-заявлении вкусная плюшка — это возможность рулить по ходу боя боевой техникой на африканских просторах, причем делать это придется часто, а боевые машины будут настолько разнообразны, что не успеете вы сесть в джип, как окажетесь в падающем истребителе. Шутка. Но общий смысл приблизительно таков. Посмотрим, насколько он оправдается, после релиза.

Однако не о вкусных плюшках и кексах нужно думать господам разработчикам и камрадам геймерам. Товарищи зольдаты, вы ж только посмотрите на ролики и скриншотики, вы же кликните на них попристальнее — это ж какой квадратно-паралельный ужас на классном движке нам хотят в скором времени напарить? Почему у солдат руки выворачиваются в неестественном направлении, а сквозь кусты можно пройти, не заметив их? Сколько можно терпеть такую отвратную анимацию?! Ужас, кошмар. Ну неужели господам разрабам непонятно, что наклеить на коробку с дисками надпись большими буквами «Unreal Engine 3.0» — это не значит сделать хорошую игру?!

Мы уже кушали этот супчик гораздо раньше, и наелись с лихвой. Начиная с Land of the Dead: Road to Fiddler`s Green, и заканчивая сегодняшним днем! Громкие слова, ноль результата. Неужели не ясно, что когда-то эта фигня приестся даже самым доверчивым и наивным геймерам?! Видимо, не ясно. А жаль.

Вывод

Уверен более чем на сто процентов — нас ждёт нечто стандартно-мясное *шутерезированное* в форме солдата союзников времен второй мировой войны со слегка квадратным лицом и глупой проработкой повреждений. Это не говоря уже о странной физической модели. Нет, я не спорю — скорее всего, выстрелов и взрывов там будет больше, чем во всех частях «Робота-Полицейского» и «Терминатора» вместе взятых, но вот насколько качественными окажутся эти самые взрывы — большой вопрос. Я бы сказал — огромный. И возможность выбора персонажа, вместе с широким автопарком управляемой военной техники африканского периода, его совсем не решает. Скорее наоборот.

P.S. *В трейлере наблюдается нацистский замок, расположенный на заснеженной горной вершине. Интересно, как это связано с битвой в Африке?*

Вирджин КЕМПЕР

W.E.L.L. ONLINE

www.wellonline.com

Разработчик: Sibilant Interactive
Жанр: MMORPG
Дата выхода: 2007 г.

Особо большим фанатом всяческих онлайно-игровых развлечений я не являюсь, хоть и перепробовал достаточное количество разнообразных MMORPG. Почему — не знаю. Возможно, я просто еще не определился с личными понятиями «хорошая онлайнка» или же просто не могу найти ту игру, которая смогла бы полностью поглотить меня, заставляя отказываться от привычных мелких радостей жизни и на долгие часы, а то и сутки уходить по ту сторону виртуального мира.

Каждый раз, начиная осваивать новую вселенную, я говорю себе — может, это и есть то, что я искал? Но увы, со временем я попросту устаю. Игра перестает меня привлекать. Масштабные рейды, некогда вызывавшие огромный приток адреналина, теряют краски и уже не кажутся настолько яркими и захватывающими, а процесс прокачки превращается из развлечения в необходимость. Потом я обычно покидаю виртуальный мир. Вначале на несколько дней, потом месяцев, а в итоге абсолютно забываю про игру. Самое интересное, что и не жалею-то нисколечко. Разве что иногда становится грустно за оставленных товарищей по оружию, с которыми не раз ходил в смертельные поединки.

А рынок MMORPG тем временем продолжает безостановочно расти и развиваться похлеще знаменитых зергов. Недавно, ради интереса, завалился я на старый добрый **mmorpg.com** *(кстати, фанатам онлайна советую. Помимо полезной информации, на сайте также можно обнаружить весьма немаленький мешок всяких вкусностей. Например, триал ключи для некоторых платных игр)* дабы полюбоваться новинками игровой индустрии и, если честно, не был особо удивлен, когда увидел общий список MMORPG, которые разрабатываются на данный момент. Примерно четверть из них мне очень хорошо знакома, и даже с нетерпением ожидаема. Про пятьдесят процентов оставшихся я кое-что слышал, но особо большим количеством информации не располагаю. Об остальных же я вообще ничего не слышал, а ведь, возможно, в будущем из всех этих задумок и наработок получится что-то толковое. Время покажет.

Н.У.У.У.

Я надеюсь, никто из читателей не думает, что после столь нерадостного вступления я напишу, что наконец-то нашёл ту самую MMORPG, ради которой мне придется покончить со своей реальной жизнью? Нет, просто один мой знакомый подсказал интернет-адрес компании, которая на данный момент занимается разработкой весьма неплохой, по его словам, массовой RPG. Быстренько пробежавшись по всей доступной информации о проекте, я мысленно отметил, что оно таки того стоит. В случаи успеха реализации всех запланированных фишек, игру может ожидать вполне некислое будущее. Уже в этом году парни из **Sibilant Interactive** предложат всем желающим посетить большой и увлекательный мир своей MMORPG **W.E.L.L. Online**.

Поначалу игра кажется достаточно стандартной и незамысловатой. Взять хотя бы предысторию мира. Где-то в далекой-далекой параллельной вселенной существовала некая Планета Пророчества, обладающая всеми элементами окружающей среды, нужными для нормальной жизни. В один прекрасный день в мир пришли сиды (раса такая). Как пришли и зачем, неизвестно, но обустраиваться начали сразу же. Через пятьсот лет в мире появились цверги, еще через триста — аррауны и пошло-поехало. После еще нескольких подобных заездов на ПМЖ все присутствующие на планете расы начали потихоньку деребанить территорию и осваивать окружающую среду. Естественно, мирно деление происходить не могло, поэтому вскоре после общего заселения началась первая война, потом вторая и т.д.

В конце концов в историю вмешались Боги и... дальше, собственно, рассказывать нет необходимости. Я думаю, и так все понятно, ну, а если не выйдет догадаться самостоятельно, то можете почитать хронологические эпосы на официальном сайте (**www.wellonline.com/history**).

Соседи

Несмотря на достаточно стандартный для MMO-проекта сюжет, присутствующие расы весьма оригинальны, некоторые из них я бы даже назвал особенными.

Люди — ну, это не в счёт. Без людей во вселенной вообще не творилось бы ничего интересного. Да и не все предпочитают играть выдуманными представителями разумной жизни. Человек — оно всё-таки как-то ближе.

Ящеры — раса, в принципе, не то чтобы бы новая, но достаточно редкая и оригинальная.

Цверги — чем-то похожи на ночных эльфов, за исключением разве что волос, которые больше всего напоминают кристаллы. Вкрапленные кристаллы можно обнаружить и на теле цвергов.



Аррауны — чем дальше, тем интересней. Представитель этой расы больше всего напоминает стича — монстра из онлайновой игры Time Zero. Этакий четырехрукий гуманоид с практически гладким (в прямом смысле этого слова) лицом.

Оборотни — просто оборотни. Бывшие представители рода человеческого, отказавшиеся принять веру богини и, как итог, понесшие наказание за недоверие высшим силам. Оборотни могут принимать форму животных: мужчины превращаются в волков, а женщины в одну из разновидностей больших кошек (ну что за вечная половая дискриминация. — *Прим. Ягуара*).

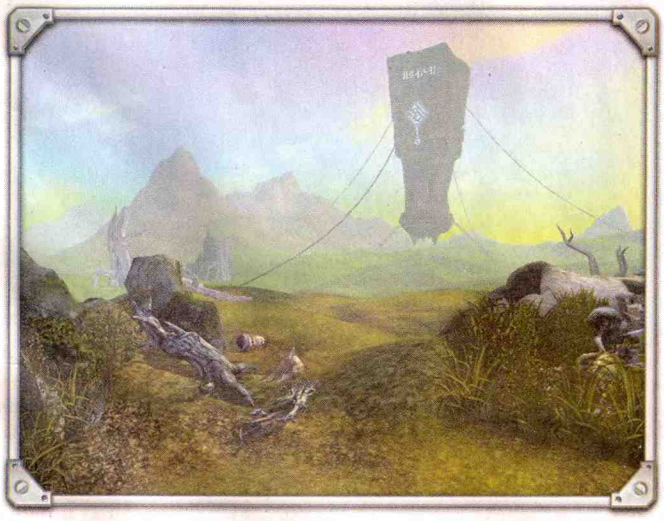
Сиды — к сожалению, картинки на сайте пока еще нет, но по описанию они чем то похожи на людей, только... хм, даже не знаю, как сказать. Наверное, лучше будет процитировать разработчиков — «кажется, будто голова, руки и ноги сидов покрыты застывшей причудливым образом лавой». Остается только подождать, пока девелоперы выложат картинку, и посмотреть, как это будет выглядеть «в живую», так сказать.

Тэнки — фотокарточки тоже нет, но описание. выложенное Sibilant Intera, четко рассказывает, что эта раса гуманоидов птицеподобная. Когда-то они умели летать, но потеряли этот дар и теперь вынуждены ходить на двух ногах или что там им разработчики нарисуют.

Вот, собственно, и все соседи. Что удивляет, разработчикам удалось создать весьма оригинальный коктейль практически на любой вкус и при этом ограничиться всего лишь шестью представителями, а не двумя десятками, как это обычно делают для пущей оригинальности.

Полный контроль

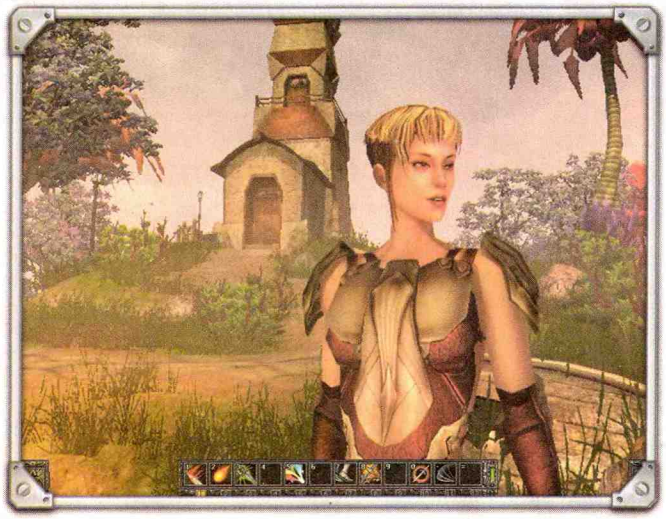
Не только местные расы достойны геймерского внимания. Система PvP также обещает быть весьма интересной и непривычной. Как обычно выглядит сражение двух игроков в MMORPG? Стоит себе перс, качается, никого не трогает, тут откуда ни возьмись выбегает бугай на двадцать левелов выше и без всяких разборок хрясь вашего персонажа по чайнику дубиной. И все. В W.E.L.L. с подобным обещают бороться, причем весьма оригинальным способом. После вышеописанной ситуации на месте, где ваш персонаж пал в неравном поединке, остается так называемая улика. Детектив (не NPC; подобной профессией может



овладеть любой игрок) при наличии определенного навыка может увидеть эту улику и с помощью нее доказать вину нападавшего. Далее в дело вступают полицейские (тоже профессия). Как только вина доказана, полицейский имеет право арестовать подозреваемого и отправить его на каторгу. Кстати, стоит заметить, что каторга в W.E.L.L. — это действительно каторга. Нарушитель не будет попросту отсиживаться за решеткой, а отправятся на исправительные работы. Покинуть исправительное заведение могут лишь арестанты, накопавшие достаточное количество руды.

Естественно, в случае специальных квестов (можно подрабатывать убийцей), клановых войн или PvP по договоренности, никаких улик после смерти оставаться не будет.

Помимо поножовщины в игре также присутствует понятие воровства. Вещи, выпавшие после вашей смерти, остаются лежать на земле, и каждый, при желании, сможет их цапнуть, однако при попытке подобрать чей то шмот система выдаст со-



общение о том, что вещи будут считаться украденными и у мародера могут быть проблемы с законом. Полицейские определенного уровня имеют возможность обыскивать персонажей и изымать у них ворованные предметы, не забыв при этом выписать денежный штраф. Сам полицейский должен отнести изъятую вещь в отделение, где артефакт будет дожидаться хозяина. Естественно, за подобную порядочность служители закона получат всякие плюшки.

Еще девелоперы обещают собственную систему распределения опыта, по которой прокачка до максимального уровня будет длиться, цитирую: «ОЧЕНЬ И ОЧЕНЬ НЕДОЛГО». Зато после достижения максимального уровня перед игроком открывается огромное количество возможностей. Каких? Здесь «на поле боя» выходит сюжет, который в игре имеет место быть. Путешествуя по сюжетной дороге, игроки смогут многое изменить на Планете Пророчества. Своими действиями игроки смогут приводить в мир новых NPC, влиять на равновесие сил и даже изменять саму планету.

Графическое оформление, конечно, до звания «самая-самая» не дотягивает, но в общих чертах очень даже ничего. Красивые пейзажи, реалистичные модели монстров и игроков, точность в прорисовке артефактов должны прийтись по вкусу современному брату геймеру.

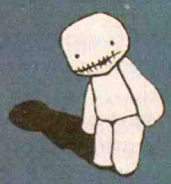
Что еще? Монстрятник? Тут особо волноваться нечего. Судя по увиденным картинкам, зоопарк обещает быть качественным и разнообразным.

Подождём под дождём

Что можно сказать? Если все задуманное будет реализовано, то нас ожидает очень и очень интересный проект. Хотя моя практика работы над похожим проектом не раз показывала, что иногда от хороших задумок приходится отказываться из-за ограниченного времени на разработку. Будем надеяться, что у **Sibilant Intera** таких проблем не возникнет, и всё обещанное будет представлено игрокам в лучшем виде.

P. S. На данный момент компания проводит набор бета-тестеров, так что если у вас есть желание увидеть мир **W.E.L.L. Online** раньше других, немедленно бегите по адресу **http://www.sibilant.ru/betatest.php**, заполняйте анкету и готовьтесь окунуться в еще один виртуальный мир — тем более, что этот мир действительно стоит того, чтобы на него посмотреть.

Кирилл ТАЛЕР



ICE-PICK

День ФУФ* (часть первая)

«Преддверия и постмортемы»

Зелёные змеи, целуя в лицо,
Гасят свет и гасят звук,
Их уносит с собой зацелованный друг,
Ослеплённым бойцом ежедневных разлук —
С собой! — Ай-ай-ай!

Руки, сжимая гранёный алмаз,
Привыкают быть подобием бит.
Он не чувствует, но
Сквозь невидимый газ —
И кошмарный бином
В чей-то плачущий глаз летит!..

Ежедневный боец
Зелёного с серым мраком,
С пустыми руками
Наперехват,
Наперевес,
В атаку!!!

© «Ассоциация», 1-ый куплет и припев

Вступительное слово командированного

Внимание, с такого-то перрона отправляется такой-то…

Знаете, была в славном городе Свердловске, ныне переименованном в Екатеринбург, такая группа «Наутилус Помпилиус». И было у неё — нет, не три сына! — а много-много сыновей, то бишь музыкантов. Но однажды отец всея Руси, генеральный секретарь ЦК КПСС товарищ Горбачёв сказал: *«Да будет перестройка!»* И разошлись сыновья по городам и весям. Бутусов, например, в Питер укатил и там свой «Наутилус» продолжил… А был ещё в той группе саксофонист Алексей Могилевский. И решил он: *«А создам-ка я замечательную группу «Ассоциация»!»* Точнее, **«Ассоциация Содействия Возвращению Заблудшей Молодежи На Стезю Добродетели»**. Хорошее название, правда? И всё умела группа, и была она на уровне самых больших групп мира сего, включая американские да ирландские с английскими, но что-то не сложилось… И распалась группа, оставив после себя парочку отличных альбомов и записавшись задним числом в разряд гениальных, но профукавших свою гениальность.

Почему-то мне, валяющемуся сейчас на нижней полке, хоть и в плацкартном вагоне, но всё-таки фирменного поезда, захотелось начать нынешний московский поход эпиграфом именно из «Ассоциации». Эпиграф довольно мрачный — но и проекты героев моих московских похождений не менее мрачны. Точнее болезненны. Крайне болезненны.

Вы не знаете, к кому я еду? Давайте подскажу.

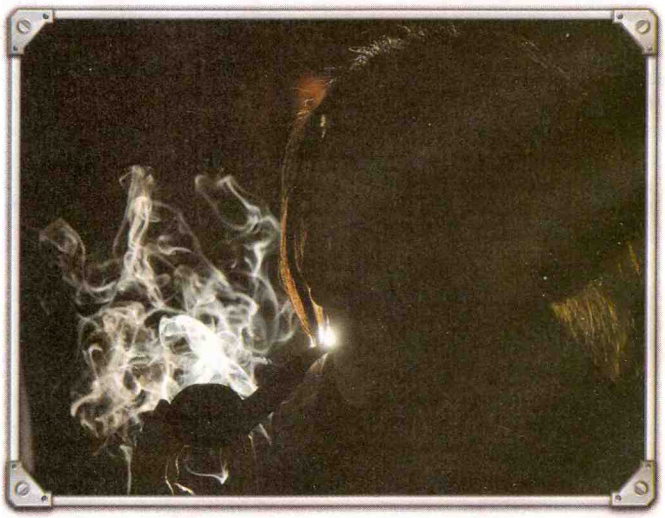
Подсказка №1, она же последняя: **«Белая ворона и тёмная лошадка славяностанской индустрии, подсознательно рискнувшая поставить себя в один ряд с великими игроделами мира сего или даже превзойти их. На всю голову творческие люди с фантазиями наперевес, наперерез и наперехват»**.

В общем, в пику подавляющему большинству адептов сытого игрового сообщества, для которых главный вопрос не **что делаем**, а **сколько заплатят**. Потому будущее их видится крайне тревожным — подобные команды не приемлют винтиков-исполнителей, в подобной команде каждый человек — личность, и любая потеря внутри коллектива крайне болезненна.

Полное неформальство в играх, полное опровержение жажды наживы в жизни.

Ice Pick Lodge. Вышедший проект «Мор.Утопия» + разрабатываемый проект «Тургор». Оба проекта имеют издателя, но не имеют крыши. Патологически не имеют. Я еду именно к ним…

Кстати, что за станция такая, Бологое иль Тверская? А с платформы говорят: «Пиво, семечки, салат»… Мда. До границы и паспортного контроля вкупе с таможенными процедурами ещё далеко, можно и поспать. Тем более, завтра предстоит тяжелейший день. Самого **Николая Дыбовского**, лидера и духовного вдохновителя *Ice-Pick Lodge* я ещё не видел, но уже побаиваюсь. Особенно после прослушивания его лекции на КРИ. То есть, вживую слушал Jaguar, а я — в записи. Но и этого хватило. Опасно матёрый человечище этот Дыбовский…



Жалко, что я всё-таки за Самозванку не поиграл, да. Зато Гаруспик — очень внушающе, да. И ещё интересное… всё, засыпаю!.. кем был тот скромный и высокий молодой человек с бородкой из команды «ледорубов», который направил меня к пиарщице **Гаухар Алдияровой**? Мммм… НА **КРИ-2007** это случилось… Там у них ещё на стенде обнажённая девушка лежала… не совсем… частично… Надо спать, иначе завтра буду кислым и вусмерть непрофессиональным!.. Да, и МИК читала эта натурщица!.. Интересно, было ли ей интересно?.. Интересно, а как меня восприняла Гаухар во время интервью? Как этого самого среднестатистического: *«А расскажите мне, пожалуйста, о "Тургоре"? И побольше, побольше! Так, чтобы тургор из ушей повалил...»* Наверное, именно так. Жалко. А что поделать? Буду переубеждать… Прошло уже два месяца… скоро

граница с Россией... пограничье... пограничное состояние... лимфа в «Тургоре» главное — я помню, я умный, я пресс-релизы читаю... иногда... случайно... если Интернет не работает... лимфа — это тамошнее бабло... наверное... мана.... броня... скилл... надо *Astrometrics* на прокачку поставить... стопудово... понаехали тут... провода...

.....

.....

Сон о постмортеме

Огромнейший храм. Настолько огромный, что дух бы захватило, если бы его хватило посмотреть вверх — до купола километра три, наверное. Но духа не хватает посмотреть, разве что, сощурившись и укусив себя за ухо. И всё это одновременно. Кусаю себя за ухо. Смотрю.

Огромные, огромнейшие, гиперогроменнейшие витражи. Глаза пока ещё не вылазят из орбит, но уже болят от многообразия радуг. Пространство залито, выкупано, вытерто насухо и укутано светом всевозможных оттенков. Внутри храма — площадь, я где-то посередине площади. Стены где-то далеко, и они плывут в мареве. Именно так чувствует себя муравей в человеческом храме? А я кто? А это тогда что?

Толпа, толчея. Кто-то торгует фруктами, кто-то неизвестными механизмами, кто-то человеческими частями тел. Человеческими? Тел? А я тогда кто? А это что?

Значит, торговая площадь? В храме? А это храм? А я кто? А это... Иду, стараясь не смотреть вверх и под ноги, всё сверкает, мраморный пол за компанию.

Натыкаюсь на маленького толстого человечка.

«Привет, я аниматор! Работаю в 3D! Ищу работу! — извещает человечек и взмывает в небо. — *Полетели!»*

«Куда?»

«Сюда... — аниматор наматывает в воздухе круги. — *Или туда. Или вообще никуда. Тебе куда именно?»*

«А вы в полёте какаете?..» — говорю и сразу же краснею.

«Нет, только на автозаправках. В полёте нельзя, — ответствует аниматор, зависая в полутора метрах надо мной, — **за это могут чпокнуть кустиком**».

«Мне в Ace-Пикк Лодджы! — объясняю, тщательно выговаривая английские буквы. Интересно, я правильно их выговариваю? — *А что такое чпокнуть кустиком?»*

«Или вечная нирвана, или полная рвана, то есть смертная казнь. Плюс глубокое порицание. Очень страшно, но хочется. Что выбираешь?» — интересуется аниматор.

*«***Ace-Пикк Лодджы** *хочу!!! А чпокаться кустиком не хочу!!!»*

Радуги закручиваются в узел.

Я стою перед стендом Ice-Pick Lodge на большом холме посреди храма. Хмелею и постепенно начинаю терять рассудок от шевелящейся человеческой (и не только) массы, простирающейся за горизонты, точнее, до стен храма, обтекающей песчинки лотков и стендов.

Жутко хочется есть — вытаскиваю гамбургер из кармана, начинаю нервно жевать. Ломаю зуб — не больно, он уже без нерва... Раскрываю две половинки булочки и достаю из гамбургера диктофон. Вокруг стенда Ice-Pick Lodge на сапфировых и карминовых покрывалах возлежат десять полностью обнажённых натурщиц, каждая читает какую-то игровую прессу. Одна читает «Автомобильные новости». Нахожу и ту, которая читает МИК, но почему-то вверх ногами.

«Иностранка», — догадываюсь я.

Кожа девушки мгновенно приобретает шоколадный оттенок.

Стараясь не смотреть в глаза мулатке, громко кричу: *«Где здесь можно найти Гаухар Алдиярову?!»*

Гаухар выходит из шатра, в который почему-то превратился стенд «ледорубов». Лицо прикрыто тёмной вуалью. Я хочу ей что-то подарить, но у меня ничего нет. Гаухар смеётся. Я обижаюсь и включаю диктофон.

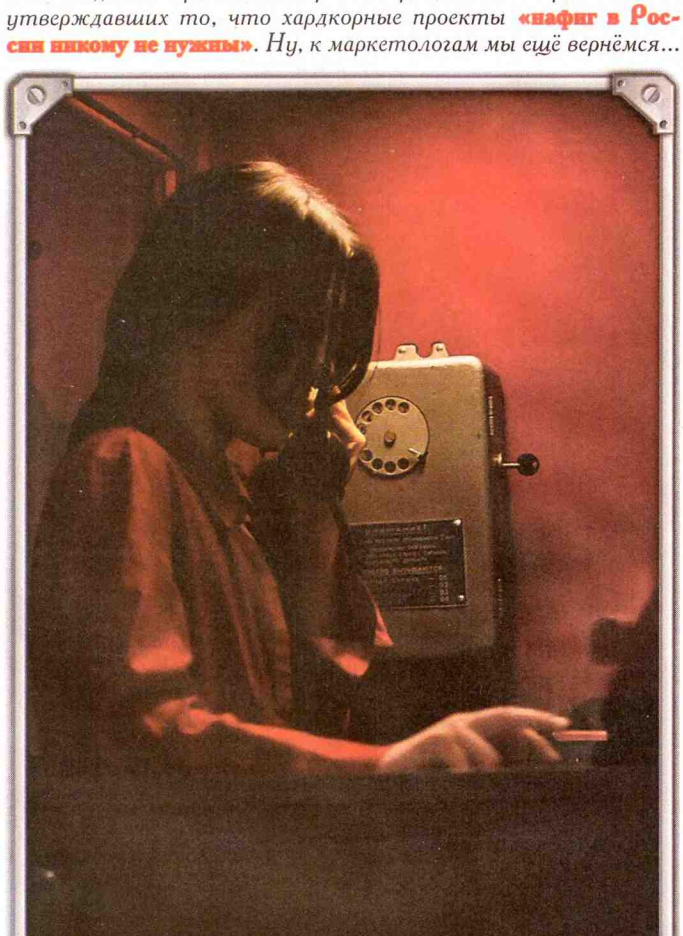
кТ: *Поехали?*

Гаухар: Поехали!

кТ: *Чем Ice-Pick Lodge всех удивила...*

Гаухар: Чем?

кТ: *Не столько* **«Мор.Утопией»**, *сколько опровержением мнений дипломированных игровых критиков и маркетологов, утверждавших то, что хардкорные проекты* **«нафиг в России никому не нужны»**. *Ну, к маркетологам мы ещё вернёмся...*



Гаухар: Хорошо!

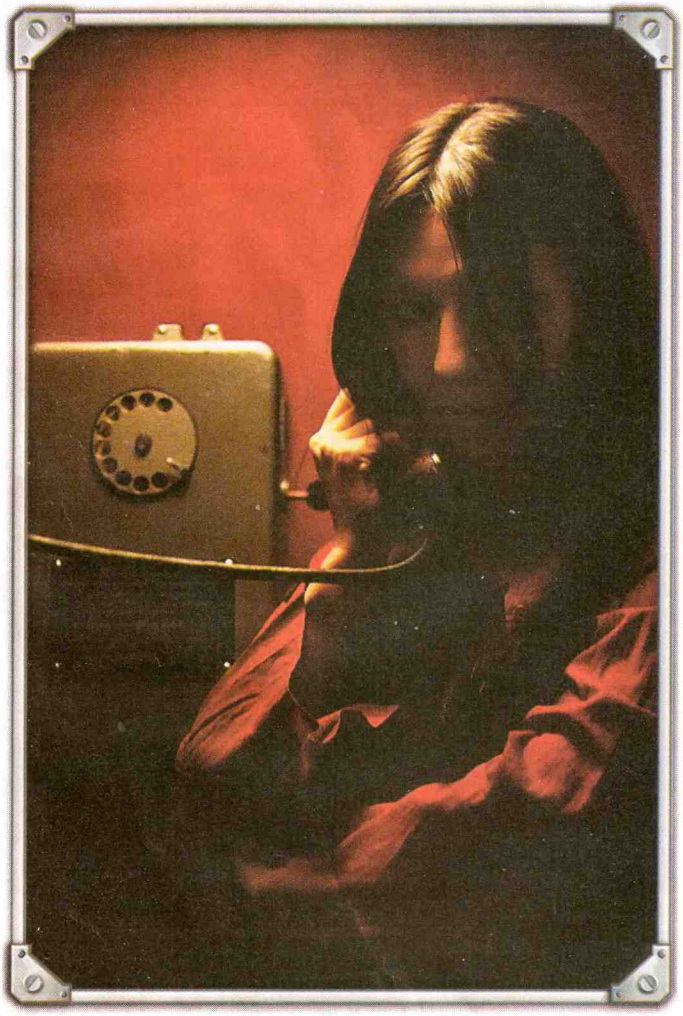
кТ: *...Несмотря на всеношные камлания и самые мрачные прогнозы, появилась самая неординарная RPG на территории России, и не только. Притом не чистая RPG, а ещё и адвенчура + horror. Причины камланий? Первая — разрабатывала «Мор» команда-дебютант, и согласно тем же выкладкам знающих людей, она просто не должна была дожить до релиза, как и 85% подобных команд. Вторая — после выхода проекта его никто не должен был покупать. Под «никто» подразумевается маленькая группка фриков-хардкорщиков, не делающих погоду в игровой индустрии, особенно в её финансовой части.*

Гаухар: Знаешь, во-первых, статистика говорит, что **90%** процентов дебютантов не доживают до релиза.

кТ *(улыбаясь):* *...Простите, у меня неточная информация.*

Гаухар: А во-вторых, мы не ставили цели кого-то или что-то *(или чём-то. — Прим. кТ)* потрясти, создавая первый проект. И начинался он, только потому, что где-то вот тут, в районе груди кипело нечто, заставляя делать. И, конечно же, основной упор был на Дыбовского, который давно задумывал по-

добное и, наконец, выплеснул это из себя. И — мы были очень честными. Мы очень честно говорили: «Это нас волнует! Это мы хотим вам показать! Концепцию, мироощущение «Мор.Утопии»». А всё остальное нас не волнует. Ну и, конечно же, фигура Дыбовского, она была для нас одиозной, она привлекала к себе и журналистов, которые подхватили наше знамя *(улыбается)*. И «Мор», как ни странно, привлёк множество людей, находившихся на игровом — и не только — распутье. Очень много подобных людей «поселилось» на нашем форуме... они соскучились по чему-то настоящему... Казалось бы, чего такого особенного им хотеть? У всех — высшее образование, они разбираются в компьютерах, у многих из них неплохой достаток, чтобы иметь дома всё необходимое для жизни и даже немножко больше... Но это — люди вникающие, не вписывающиеся в обычные рамки — «Убей того, кто слабее тебя» или «Построй город и властвуй!». Они и играли в подобные проекты. Но такие игры не давали им пищи, дополнительной, кроме визуальной картинки и аудио наполнения.



А мы хотели, чтобы человек находился в постоянном диалоге, чтобы он совершал не всегда правильный и не всегда удобный, но выбор. Чтобы он, взаимодействуя с игрой, совершал маленькую метаморфозу, как во внутриигровом мире, так и внутри себя. И чтобы игра отзывалась ему обратно, с экрана, каким-то этическим импульсом. И этот этический импульс, знаешь, должен сдвинуть его в какую-то сторону по шкале... не знаю — добра и зла, духовного и плотского, в зависимости от ситуации... У каждого ведь своя собственная шкала. И мне кажется, что огромное количество людей ждало подобную игру, и они почувствовали что-то настоящее в «Море», что-то необходимое лично им, простив нас за недоработки. Да, конечно, мы многого не сделали... Но именно они, игроки, которые советовали, помогали, ждали, спорили друг с другом и с нами, они и подействовали на нас таким образом, что мы за три года не сломались, не порвались и «дожали» игру до конца.

«Т: *Что такое есть существо, понятие и субстанция Дыбовский?*

Гаухар: Дыбовский... Это, конечно же, основатель. Именно Дыбовский носился с горящими глазами по городу, искал программистов, приглашал к себе домой — очень странных волосатых людей, которые смотрели на него, как на сумасшедшего. Или же качали головами и говорили: «Нет... скорее всего, мы тебя не поняли...» А потом Дыбовский нашёл Айрата Закирова, нашего пиар-менеджера... Стоп!.. Ой, пиар-менеджер — это ж я! *(Смеётся)* Хотела сказать, нашего **проджект-менеджера**. Айрат Закиров нашёл Петра Потапова, нынешнего арт-директора, Дыбовский привёл своего одноклассника Илью Калинина — первого арт-директора, и вот эта команда является основой Ice-Pick Lodge. А Дыбовский был, есть и остаётся тем скрепляющим фактором, который держит вместе, ведёт за собой. Сейчас Илья уже не с нами, а остальные основатели остались на своих местах. *(Тут Гаухар Алдиярова немножко преуменьшает свои заслуги как бессменной пиарщицы и параллельно финансового директора «ледорубов»)* А Дыбовский — он и гейм-дизайнер, он и писатель, он и сценарист, поэтому он — более общественная фигура! Ну и потом, в основе «Мора» — его идея, которая была придумана достаточно давно и театрализована в ролевых постановках. Почти реализована, но не до самого конца, и ему всё время хотелось довести это дело до точки...

«Т: *Дыбовский был ролевиком?*

Гаухар: Когда-то он занимался и ролевыми играми тоже, да. Они, кажется, и городские ролевые игры делали, по Москве: «Голод», «Мятеж».

«Т: *Можно даже так сказать, что Дыбовский исследовал пограничные ситуации**...*

Гаухар: Да, возможно... *(Смеётся.)*

«Т *(пауза, долго решаюсь на вопрос)***:** *Гаухар, а вы не подскажете, что такое* **«чпокнуть кустиком»***?!...*

Гаухар не успевает ответить...

* * *

Паспортный контроль!

Пытаюсь разлепить глаза. Не получается. Достаю из ксивника паспорт, не глядя, протягиваю. Пауза.

— Покажите лицо!

— Мммммммммэээээ...

Приходится встать. Разлепляю глаза, смотрю на кучерявого молодого пограничника. Пограничник покачивает паспортом в руке, почти что обмахивается им.

— Счастливой дороги...

— Ыыыыыы...

Проваливаюсь обратно в сон, едва успев схватить паспорт.

* * *

Я на том же холме, но здесь сейчас не до меня. Откуда-то появляется главред «Навигатора» Игорь Бойко и перехватывает внимание Гаухар. У храма почему-то отсутствует одна стена, зато теперь виден горизонт — бесконечная равнина с островками лесов упирается в титанический горный пик. Кажется, вершина исходит дымком. Нет, вряд ли — на таком-то расстоянии... От нечего делать начинаю говорить в диктофон. *«Раз-два-три-четыре-пять... У нас сейчас ма-а-аленький технический перерыв по причине присутствия на стенде главного редактора известного российского игрового журнала. Буквально через 10 секунд мы вернёмся к...»*

Гаухар *(возвращается)*: Ой, я...

кТ: *А я пока наговаривал себе на микрофон техническую паузу, чтобы не было скучно...*

Гаухар *(смеясь)*: Извини, пожалуйста!

кТ: *Ничего страшного!..*

* * *

Оружие, наркотики, драгоценности везёте?

Вскакиваю, опрокидывая подушку. Фонарь за окном вагона светит точнёхонько в лицо. Даже фонарика таможеннику не потребуется.

— Нет.

— Откройте нижнюю полку...

Открываю. Таможенник внимательно изучает саму мою сумку, не рискуя перейти к содержанию. Стою, опираясь на стол.

— Чпокнуть кустиком... — вырывается у меня вдруг.

— Что?!

— Ничего, я так... сонный просто...

Ещё десять секунд напряжённого изучения фасада сумки. В темноте виднеются буквы КРИ...

— Спокойной ночи, — как-то неожиданно душевно говорит таможенник и переходит к другому пассажиру.



Курить не хочется. Укрываюсь с головой, пытаясь игнорировать фонарь. Игнорировать фонарь. Игнорировать фонарь... лимфа... чпокнуть и с концом... ...кустиком, мать его так... ...и почему мне так не хотелось ехать в Москву?... Кто куда... а я туда... аниматор — человек, развлекающий туристов на дорогих курортах... моделлер — муж модели... программист — муж программы... взялся за гуж — не говори, что не муж... ...чпок-чпок... ...радио Maximum...

* * *

Гаухар уже ждёт меня и очень извиняется. Я замечаю, что диктофон до сих пор включён. Интересно, а таможенника я тоже записал? Утром проверю. Усаживаюсь на мягкую травку холма. Гаухар усаживается рядом. У храма уже нет трёх стен, купол держится сам собой — вечереет...

кТ: *Раз-два, раз-два!... Мысль — вернуться, вернуться, вернуться!.. О, (к Гаухар) плыть по течению гораздо проще, чем против течения — это понятно. Это можете себе позволить ВЫ, «ледорубы». Но есть множество других команд, которым только тяжёлое финансовое положение не может позволить, подобно вам, взяться за нестандартные, интересные проекты, и они вынуждены клепать, извините, фуфло. И они в этом ни разу не виноваты...*

Гаухар *(мягко, т.е. по-женски, но жёстко, т.е. по-пиарщицки, перебивает)*: Это бред! Это неправда! Мы, можно сказать, такие же «бедные». Но если у тебя есть эта энергия, если ты на 99 процентов уверен, что это НУЖНО... Настолько нужно, что ты не можешь спать, ходить, есть, заниматься спокойно! Потому что тебя рвёт на части, да? Оно уже выросло, созрело и не успокоится. Причём оно возникло не в тебе, а пришло откуда-то извне. Так вот, если ты честно следуешь за этим чувством, если ты проникаешься пониманием нужности — всё придёт. Нет, не само собой, конечно же, придётся долго и кропотливо работать. Но, в конце концов, придут и деньги, и люди, и **журналисты придут** и спросят *(ярко улыбается)*. Ко-



нечно же, у тебя не будет миллиардов! Если ты хочешь делать чисто коммерческие вещи, заработать 10 миллионов долларов, а потом уйти на отдых — то это не наш вариант! Но необходимые деньги, если всё вышеперечисленное в наличии — тоже будут. У нас в «Мор.Утопии» было их впритык! «Бука», да, знала, что это хороший проект, но понимала, что он в высшей степени имиджевый.

кТ: *Рисковые парни в «Буке» обосновались...*

Гаухар: Да, «Бука» нам поверила! Вот так!.. *(Задумывается, не показать ли мне язык... Нет, раздумала!)*

кТ: *А кроме «Буки» никому не предложили?*

Гаухар: Нет, было несколько издателей, которым мы отправили диздок, но «Бука» в конечном итоге первее всех и в более полном объёме просмотрела его и сказала: «Да!»

кТ: *А кроме «Буки», никаких сторонних инвестиций в «Мор» не было?*

Гаухар: Нет, не было. Для начала Николай взял малюююсенький кредит, чтобы сделать демку, но он кончился быстрее, чем была потрачена первая тысяча полигонов.

кТ: *То есть, на зубах, грызя асфальт, выходили из сложившейся ситуации?*

Гаухар *(смеётся)*: Да, да!

кТ: *Ага, тут у меня был вопросик: а не занимался ли Дыбовский до игрового бизнеса ролевыми играми? Видимо, на него уже не нужно отвечать...*

Гаухар *(всё равно отвечает, причём не из вредности (!))*: Понимаете, мы считаем как: сначала, в древние времена был эпос, потом появился театр, потом кинематограф, в конце прошлого — начале этого века. А сейчас появился новый вид искусства — компьютерные игры. Это нормальный процесс, это путь, которым идёт цивилизация. Но корни, конечно же, не могут расти только из театральности, из других вещей, которые уже давно найдены в других сферах. Поэтому — не только из ролевых игр берём, но и из многого другого.

кТ: *Хорошо. А как вам такой вопрос: оказался ли «Мор» убыточным или всё-таки принёс прибыль? Хоть немного приоткройте завесу тайны.*

Гаухар: Знаешь, у меня просто прописано в контракте, что я не могу разглашать подобную информацию... Вот «Бука», наверное, может ответить.

«Т: *Может, но, подозреваю, не очень хочет...*

Гаухар: ...Сейчас мы работаем уже с другим издателем.

«Т: *И «Новый Диск» в вас поверил?*

Гаухар: Знаешь, всё-таки после «Мора» намного легче было в нас поверить. Команда, которая сделала одну игру, и не распалась — это уже много...

«Т: *...В условиях сегодняшней реальности...*

* * *

Просыпаемся, сдаём постели! Через полтора часа Москва!..

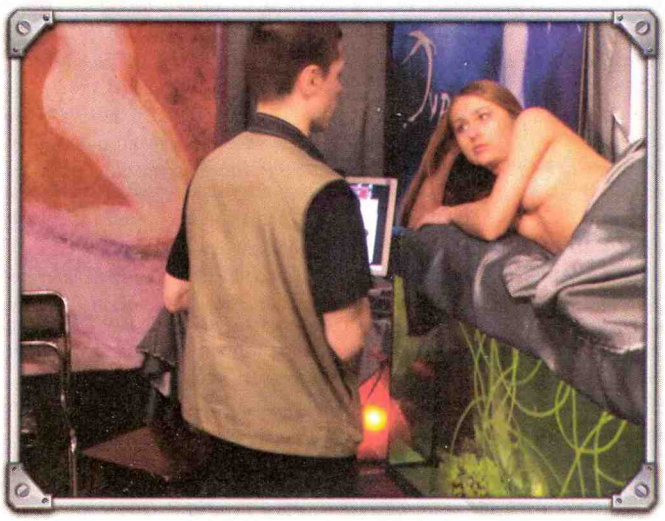
Вслух: «*Мгм...*». Про себя: «*Да идите вы!*» Проваливаюсь...

* * *

Стен нет, купола нет. Ничего нет. Только звёзды. Я даже Гаухар не вижу...

Гаухар: ...И вот тут уже мы имели возможность выбирать, и, пообщавшись с «Новым Диском», мы решили, что они — оптимальный вариант. И, более того, нам ещё очень нравится то, что «Новый Диск» имеет прочные связи с Nintendo и является его официальным дистрибьютором в России. Очень хотелось бы видеть и «Мор.Утопию», и наш новый проект «Тургор» не только на PC, но и на других платформах, и мы над этим работаем. Потому мы и выбрали «Новый Диск», а они выбрали нас! *(Смеётся.)*

«Т: *Вот. А теперь вернёмся к тому, о чём я говорил в начале. По маркетологическим раскладкам вы НЕ ДОЛЖНЫ БЫЛИ не только получить финансовую прибыль, но и вообще закончить проект! А он вышел. Думаю, что реакция на «Тургор» с их (маркетологической) стороны бу-*



дет более мягкой. Но и сами поклонники необычных игр, боюсь, уже не будут воспринимать следующий проект как очередное откровение. Сильно удивить можно только один раз. И чаще всего это получается с помощью дебютной игры. Поэтому не собираетесь ли вы обращаться к услугам маркетологов и аналитиков игрового рынка, чтобы не прогореть со вторым проектом?

Гаухар: Всё, что касается маркетинга, пиара — лежит только на моих плечах, и поверь мне, я провожу маркетинговые анализы как могу, а вернее, как Бог на душу положит и так далее. «Бука» в своё время наверняка дополняла эти анализы — у них целый отдел работает...

Но, понимаешь, маркетинг к нам пришёл с Запада, и он сам вырос не на пустом месте, и были у него, видимо, серьёзные корни и предпосылки — появиться именно там... Эдакий огромный айсберг. Зато мы взяли самое, как нам кажется, нужное и полезное, с верхушки — и пытаемся на себя законы его налепить. Ясное дело, что самые основные постулаты маркетинга «работают» по всему миру, но более маленькие, они могут и не «сыграть» в определённой местности...

Ту же работу с брендами возьмём. Вот, допустим, выпускается лицензия по фильму — быстрее, быстрее — и так сойдёт! Лицензия по книге — и так сойдёт!.. Но подобные построения в бизнесе, рассчитанные на максимальную прибыль с минимальными затратами, они очень кратковременны... И это, скажем так, даже не мелкий, а мелочный бизнес...

...Не надо думать, что потребитель дурнее, чем вы!!! Не надо думать, что вы общаетесь с идиотами!!! Подумайте о том, что эти люди, потребители, которые покупают ваш товар, они примерно такие же, как и вы! Попробуйте выпускать продукцию для них как для себя... Попробуйте...

Утро командированного

Разбитого утра оконный проём,
Будет выдавлен трезво и зло,
Будет падать стекло
Плодородным дождём,
На проросших детей,
Готовых уже не день —

Ежедневную смесь
Зелёного с серым мраком,
С пустыми руками
Наперехват,
Наперевес,
В атаку!!!
© "Ассоциация", 2-ой куплет и припев

Окончательно просыпаюсь. Туалеты уже закрыты, проезжаем МКАД.

Выхожу в тамбур, курю. По приезде нужно сразу же перезвонить в Ice-Pick Lodge и окончательно договориться о времени встречи — его, времени, не так уж и много...

Как всё-таки интересно посмотреть на **«Тургор»** воочию!.. Так сказать, в самом логове разработчиков. В хижине. В Lodge...

Поезд, со всей вредностью ископаемого механизма, выстукивает неприличные ритмы высотным многоэтажкам, уже имеющим полное право называться небоскрёбами — успеваю насчитать 52 этажа...

Интересно, а что бы пожелала Гаухар два месяца назад, на КРИ, читателям МИКа, если бы я попросил? А что бы она пожелала полчаса назад, во сне?

Рельсы плодятся, размножаются и расходятся, обнажая всю подноготную привокзальность. Поезд сбавляет ход...

Делаю последнюю затяжку...

Тушу...

* * *

Гаухар: *Мне очень хочется, чтобы во всех людях было как можно больше тургора. Потому что это та самая вещь, которая заставляет вас двигаться, творить, создавать, наполнять жизнь. Потому что если этой энергии нет, если внутри ничто не гложет, не заставляет идти вперёд, волноваться, чувствовать, жизнь превращается в существование...*

(Продолжение следует, следует, следует...)

* Расшифровка заголовка — в следующем номере, МИК № 14.

** Пограничное состояние — обозначение слабых, стертых форм нервно-психических расстройств, находящихся вблизи условной границы между психическим здоровьем и выраженной патологией. Круг таких расстройств очень широк (Психологический словарь).

Жанр: FPS
Разработчик: Burut Creative Team
Издатель: GFI/«Руссобит-М»
Системные требования: P 4-2,8 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 128 Мб видео, 6 Гб жесткий диск

Вирджин КЕМПЕР

Восточный Фронт
Крах Аненербе

Если бы кто-нибудь из известных писателей-фантастов увидел наш департамент, то непременно проникся бы идеей написать яркий и увлекательный роман о жизни агентов, кадетов, студентов и даже собаки по имени Шарик. Кстати, неплохое произведение получилось бы, правда?

Огромный виртуальный город, грандиозная мэрия на главной улице с красивыми, цветущими садами, можно даже фонтан поставить в виде какой-нибудь писающей мифической твари, чтобы читатель смог по настоящему оценить всю серьезность и масштабность здания. Ну и, конечно же, не стоит забывать и про департамент защиты виртуальной реальности, агенты которого днем и ночью следят за этой самой ВР. Зачем? Этого не знают даже сами агенты, а уж кадеты и подавно. Никто даже точно не может сказать, сколько времени шло строительства департамента, такое ощущение, как будто он просто появился из ниоткуда вместе со всем персоналом.

Впрочем, подобным вопросом на сегодняшний день уже мало кто интересуется, поэтому, дабы не утомлять читателя накатившим на автора излишним романтизмом, перейдем непосредственно к первой главе истории.

Мария Шнайдер никогда не любила скрывать свою не очень мирную профессию, поэтому для очередного посещения департамента решила не переодеваться во что-то особенное, придающее её и без того стройной и привлекательной фигуре ещё большую изысканность. Да и красоваться особо ни перед кем не хотелось. Кадеты и так постоянно таращились на Марию. Нет, конечно, порой подобное весьма забавляло девушку, однако сегодня был совсем не тот день, когда можно позволить себе отвлекаться на очередной «голодный» взгляд. Сегодня предстоит много работы, но для начала необходимо разыскать одного оперативника, который, судя по данным разведки, уже принимал участие в боевых операциях Восточного фронта. По последним данным, агент, как и раньше, обитает в департаменте защиты виртуальной реальности...

«Вот чёрт!» — сама себе говорила девушка. Мария опять ошиблась в выборе одежды. Надо было все-таки надеть старую, грязную спецовку...

Мария расхаживала по коридорам департамента в обыкновенной зелёной рубашке, коротких летних шортиках и любимых армейских ботинках. Но, тем не менее, от кадетов все равно отбоя не было. Те, что поскромнее и помоложе, провожали девушку яркими, сверкающими романтикой взглядами. Кадеты постарше и, соответственно, понаглее пытались всячески познакомиться с прекрасной незнакомкой в надежде превратить её в «знакомку», но Мария попросту игнорировала все возгласы и вопросы.

Поднявшись на четвертый этаж и наконец-то отыскав необходимый кабинет, девушка вежливо постучала.

— Занято! — раздалось с той стороны двери.

— Что значит «занято»? — Мария ещё раз проверила номер на листке бумаги, который взяла в регистратуре, номера кабинетов совпадали. Неужели в отделе регистрации ошиблись? Для уверенности девушка постучала еще раз.

— Занято! — снова раздалось с той стороны.

— У меня, между прочим, приказ, выданный непосредственно мэром Игограда! — крикнула девушка своему невидимому собеседнику.

— Тогда можете зайти, — прозвучало из-за двери после недолгой паузы.

Мария открыла дверь и вошла в кабинет. Оказалось, что собеседник был вовсе не человеком, а каким то непонятным существом, больше всего смахивающим на двухголового огра.

— Так что у вас за приказ, говорите? — нарушила тишину одна из голов (вторая, судя по доносившемуся храпу, спала).

— У меня приказ от мэра Игограда. Необходим агент, специализирующийся на районе 3D-шутеров и свободно ориентирующийся в квартале FPS. Там недавно пристройка новая появилась. По нашим данным, в прошлый раз здание инспектировал некий Том Кертис. Могу я его видеть?

— Нет его, — спокойно ответил двухголовый огр.

— Как нет? А был? — удивилась девушка.

— Не был...

— А будет?

— Не будет, — огр продолжал сохранять полное спокойствие.

— То есть как это? Вообще, что ли?

— Вообще. Уволился он. Решил пораньше на пенсию выйти. Где сейчас — никто не знает.

— Но сегодня мне срочно нужно доставить агента на инспекцию здания! У вас есть еще спецы?

— Есть... один.

— Могу я его видеть?

— Можете.

— Ну? — после недолгой паузы спросила девушка. — Как скоро я смогу его увидеть?

— Ну... всё зависит от того, насколько долго вы будете стоять на нем, — спокойно проговорил огр.

Мария посмотрела себе под ноги и с удивлением обнаружила, что уже несколько минут она ногами топчет спину весьма немелкого кота, по виду напоминающего ягуара.



— Это агент? Больше шерстяной ковёр напоминает, — удивилась девушка. Так называемый агент походил если не на ковер, то на обыкновенное чучело дикого животного. Но зачем на чучело надевать семейные трусы, да еще и со столь неприличными рисунками?

— Я бы посоветовал его пнуть, — предложил огр, — другого способа его разбудить пока ещё не придумали.

Мария осторожно потормошила ягуара носком ботинка.

— Эй, приятель... проснись! — реакции не последовало. — Он что, умер?

В ответ огр лишь безразлично пожал широкими плечами.

— Эй, очнись! — уже громче сказала девушка и потормошила ягуара еще раз.

— Мррр... мяу... — животное наконец-то начало подавать признаки жизни. Кот открыл глаза и внимательно изучил пинавшего субъекта. — Мррр... прекрасная незнакомка, не могли бы вы мррр... помассировать мне спинку еще немного, только чуть ниже и левее, пожалуйста.

— Я те сейчас сам спинку помассирую, — грозно рыкнул огр. — Поднимайся давай. Дело есть неотложное. Сам мэр приказ выписал.

Кот сладко зевнул, потянулся и поднялся на лапы. Наблюдая за всем этим ритуалом, Мария украдкой заметила, что к резинке неприличных кошачьих трусов был пристегнут плеер. Присмотревшись повнимательней, девушка обнаружила и наушники-капельки в ушах животного.



А тем временем кот прошелся немного по кабинету, потом внимательно посмотрел на девушку.

— Отвернись, — властно потребовал ягуар. — Я стесняюсь.

— Чего? Своих трусов? — Мария усмехнулась.

— Нет. Отвернись, говорю.

Девушка отвернулась.

За спиной послышался приглушенный треск. Звук напоминал треск костей в момент перелома. Мария хотела уже хотела спросить, все ли в порядке...

— Можешь повернуться, — сказал кто-то. Голос был незнакомым, хотя Мария четко помнила, что в комнате не было никого, кроме двухголового огра и ягуара.

Девушка обернулась и увидела перед собой человека. Парень был явно младше ее, хоть и намного.

— Bateau, будь так любезен, подай штаны, они сзади на спинке стула, а то как-то неприлично перед сеньоритой в одних трусах.

Огр насмешливо фыркнул, но штаны все же подал.

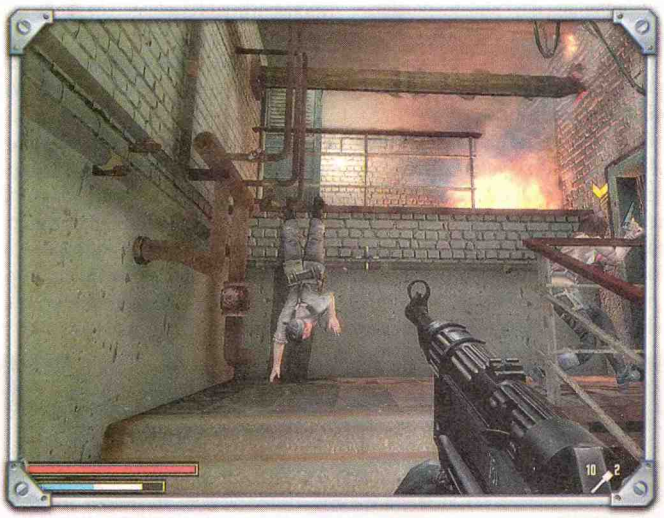
— Рассказывайте, леди, что-кого на этот раз спасать будем?..

Техническое отступление

На первый взгляд может показаться, что **«Восточный Фронт: Крах Анненербе»** является представителем той категории FPS-аддонов, которые обычно попросту продолжают сюжетную линию и не вносят в игру ничего нового и глобального, за исключением разве что всяких мелочей в виде дополнительного оружия и разновидности врагов. Однако стоит заметить, что своим дополнением **Burut Creative Team** смогла весьма кардинально изменить отношения к проекту в целом. Первая часть *«ВФ: Неизвестная война»*, по сути, не могла похвастаться ничем особенным, за исключением разве что немалого количества разнокалиберных багов и глюков (впрочем, говорят, что большинство системных пробоин смогли залатать несколькими патчами). Сюжетная линия постоянно «давила на жалость» и серьезность происходящего, однако весьма незамысловатый стиль геймплея напрочь убивал в игроках накатившую слезу сострадания, а мозг отчаянно отбивался от всяческих попыток поверить во все то, что творилось по ту сторону монитора. Очень уж сильно попахивало трэшем от всей этой партизанско-фантастической войны.



В «ВФ: Крах Анненербе» разработчики явно учли прошлый промах (хотя, может, и случайно получилось). Сама история, по сути, свое направление не поменяла и продолжает течь все в том же направлении. Видимо, разработчики посчитали, что практичнее будет не выкапывать новый, параллельный, сюжетный пролив, а просто немного расширить старый.



После удачного завершения операции «Неизвестная война» дела на военном фронте союзников пошли в более благоприятную сторону. Комплекс ZE8 был уничтожен, а вместе с ним и секрет химического препарата Т-9. Вторая мировая война неспешно, но уверенно подходила к привычному финалу. Победа была уже не за горами, но, как поется в одной хорошей песне, «у кошки четы-

ре ноги». Разведотделу сопротивления стало известно, что производство препарата Т-9 возобновилось. Кому, а главное зачем он понадобился — неизвестно, но, тем не менее, дело не терпит промедления. Командование поручает это дело двум бойцам, уже известным геймерам по прошлой части игры: Карлу Штольцу и его верной боевой — и не только — подруге Марии Шнайдер.

Казалось бы — все та же река и все те же бревна сплавляются по ней, но если присмотреться, то вполне можно заметить некоторые изменение в течении. Оно ускорилось.

Развитие сюжета осталось по-прежнему трешевым, только теперь разработчики не пытаются скрыть это за завесами слезно-сопливых сцен и маскировочным полотном трогательных (а на самом деле смешных до колик в животе) патриотичных диалогов. Собственно, тут их ругать не за что, да и незачем. Если раньше мы лицезрели классический шутер со слабыми зачатками нестандартного сюжета, то теперь в нашем распоряжении все тот же FPS, только теперь сюжет написан подстать самой игре: такой же простой, незамысловатый, но без ненужных в данном случае понтов.

История подается игроку в виде нескольких весьма симпотных видеороликов и не менее привлекательных комиксообразных вставок, причём, стоит заметить, весьма качественных вставок. Отказ от занудных роликов на движке игры и практически полный переход на систему видеокомиксов придали игре некий, так сказать, личный шарм, что позволило проекту немного выделиться среди себе подобных.



* * *

Ты можешь нормально машину вести?! — прокричал Кемпер (Мария уже успела познакомиться с юным агентом), отстреливаясь от толпы немецких преследователей. — Держи ровнее! Стрелять же нормально невозможно из-за твоих выкрутасов на дороге!

— Может, ты хочешь сам сесть за руль?! — огрызнулась девушка в ответ.

— Было бы неплохо! — из-за непрекращающегося треска пулемёта, гула моторов и дорожных шумов приходилось постоянно орать. — Я, по крайней мере, закончил два курса департаментской автошколы, а ты, судя по всему, водить училась только бронетранспортер или, что вероятнее, танк!

— Иди к чёрту, Вирджин, со своим острословием! Вызвался стрелком?! Вот теперь сиди и не огрызайся!

«Зануда», — подумал Кемпер.

«Сам такой», — подумала Мария.

«Ну и ладно!»

«Вот и замечательно!»

«По-моему, я влюбился...» — подумал Кемпер после недолгой паузы.

Техническое отступление 2

Суть геймплея осталась прежней. Бежим строго по прямой и без долгих раздумий стреляем во всё, что движется и сквернословит по-немецки. На протяжении всей игры герою предстоит перебить огромное количество разнообразных врагов. Вначале, для разминки, так сказать, на съедение будут выпускать обычных солдат рейха в компании с офицерами SS,

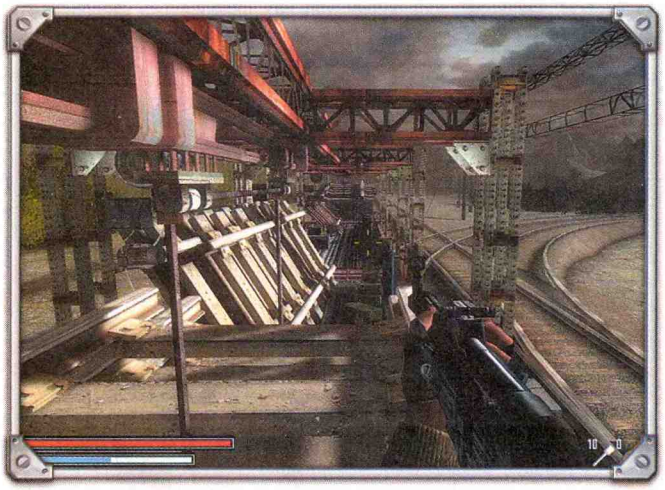


затем меню плавно изменится в сторону убер-солдат, танков и человекоподобных мутантов. Впрочем, особых сложностей, при нормально развитом навыке меткости, с ликвидацией сил неприятеля быть не должно, несмотря на доработанный, но все же не доведенный до блеска искусственный интеллект. Солдаты Рейха ведут себя на поле боя достаточно грамотно — не идеально, конечно, но для подобной игры большего, собственно, и не нужно. При необходимости они способны и гранатой в лоб зарядить, и в рукопашной сразиться. Порой в их виртуальных мозгах проявляется более серьезный проблеск разума, заставляющий их в случае явной опасности прятаться в укрытия и вести огонь оттуда.



Герой разжился новыми сверхспособностями и даже... УАУ!.. RPG параметрами! В первом списке всего две номинации: uber-sniper — прострелив три «тыковки», Карл, помимо нескольких очков опыта, получает также возможность временно войти в транс супер снайпера. Для активации способности необходимо за определенный промежуток времени сбить еще одну черепушку. Сам режим выглядит неким коктейлем из уже привычного slo-mo и режима GOD, плюс еще точность стрельбы подпрыгивает до уровня олимпийской золотой медали.

Режим berserk весьма похож на способность uber-sniper, только в данном случае придется отложить в сторону все огнестрельное оружие и орудовать исключительно ножом. За три тушки «дойчев» герой так же получает определенное количество очков (за убийства ножом очков в два раза больше), плюс собственно саму способность.



RPG-составляющая весьма примитивна и незамысловата, хотя, с другой стороны, большего для подобной игры и не нужно. Всего в нашем распоряжении пять параметров: жизнь, энергия, щит, убер-способности и меткость. После каждой пройденной локации игроку высвечивается небольшая таблица, где он вправе разбросать заработанные меткой стрельбой или умелым использованием ножа поинты.

* * *

Кемпер и Мария лежали на траве и с романтическим интересом любовались закатом.

Где-то вдали догорали остатки последнего комплекса Аннербе. Лаборатория была уничтожена, остатки немецкого убер-отряда навеки похоронены под обломками, коварный план по уничтожению мира был сорван, проще говоря, зло в очередной раз потерпело поражение.

— Наконец-то всё закончилось, — тихонько промолвила Мария. — Теперь уже ничто не сможет спасти Германию от поражения.

— Ага, — устало ответил Кемпер и грациозно «потянулся». На секунду Марии показалось, что сейчас юный агент снова превратится в кота, однако ничего похожего на трансформацию не произошло. — Эх... может, у меня не самая приятная и чистая работа, но зато весело.

— А дьявол! — внезапно выругалась Мария. Кемпер вопросительно посмотрел на девушку. — Опять порвала свою любимую рубашку! Вечно ей достается больше всего... и где я теперь новую найду?

— Война войной, а женщина всегда остается женщиной — красота по распорядку, — философски заметил Кемпер. — Радуйся, что хоть сама цела осталась.

— Опять язвишь, мальчишка необразованный?! Что ты понимаешь в приличии и красоте?! — Мария начинала сердиться.

— И это мне говорит девушка, которая постоянно одевается так, как будто каждый день готовится к ковровой бомбардировке или крупномасштабной войне!

— Ах так?! Ну хорошо, — с этими словами Мария подскочила и попыталась что есть силы пнуть агента ногой, тот ловко увернулся, перехватил ногу нападающей и повалил девушку на спину, сам же взгромоздился сверху.

— Ты мне тоже очень нравишься, — улыбнувшись, ответил агент и потянулся наконец-то поцеловать девушку.

Внезапно что-то очень большое и тяжелое со всей силы ударило Кемпера в правый бок.

— Да проснись ты наконец!!! — прогремело откуда-то сверху. — Давай!!! Просыпайся!!!

В глазах внезапно потемнело.

* * *

Хватит спать, рабочий день уже давно начался, — пробасила одна голова Bateau

— Нет, ну вы только посмотрите на него. Работа стоит, отчеты не подписаны, кадеты уже в очередь столпились, а он спит. Подобное поведение непозволительно для сотрудника нашего департамента, — более низко проговорила вторая голова.

Ягуар открыл глаза, зевнул во всю пасть, показывая всем присутствующим всю красоту и серьезность кошачьих клыков.

— Эх, Bateau, не романтик ты, такой сон испортил, — обиженно промурлыкал кот. — Я, между прочим, вчера допоздна работал, так что имею полное право на крепкий и здоровый сон.

— На пенсии отоспишься,— съязвил двухголовый огр. — Как прошла инспекция?

— Да как обычно, — грустно ответил Ягуар.

Тут огр заметил под левой лапой Ягуара уголок фотографии, которую кот прижимал к полу, явно стараясь скрыть от всеобщего обозрения.

— Это еще чего такое? Оу, красивая! Тебя можно поздравить? А на мальчишник пригласишь? — обе головы огра улыбнулись.

— Да ну тебя, — Ягуар отобрал фотокарточку Марии. — Рано мне еще на покой уходить, я пока еще Ягуар, а коты, как ты знаешь, гуляют сами по себе...

После этих слов Ягуар вернул себе обыденную человеческую форму (стоит заметить, что зрелище трансформации не самое приятное, особенно если вы до этого недавно позавтракали) и вышел из кабинета.

«Обиделся», — подумал Bateau.

«Сам дурак», — подумал Ягуар, возвращаясь обратно в кабинет за штанами. Не в одних же трусах ходить по департаменту? Хотя...

Техническое отступление 3

Аддон — он и в Африке аддон, а уж у нас в редакции и подавно. Разработчики добавили в игру не так уж и много нового, но при этом то, что все-таки было добавлено, сделало игру значительно приятнее и веселее. Особенно порадовало отсутствие серьезных глюков и багов, за исключением только периодических подвисаний после `Alt+Tab`. В целом же дополнение получилось весьма неплохое, пусть не грандиозное, но не-



плохое. Конечно, некоторые минусы все же перекочевали из прошлой части, но они не настолько серьезны, чтобы вдаваться в подробное описание каждого.

Пока что, по крайней мере, есть весьма немалые шансы, что в будущем **Burut Creative Team** все же сможет осуществить свою мечту и порадовать геймеров проектом класса AAA, ну а пока парни продолжают самосовершенствоваться, причём, должен заметить, весьма неплохо продолжают.

P.S. Автор просит извинения у любителей фактажных статей за столь непростительный поток сознания и впредь обещает исправиться. Хотя, с другой стороны...

Thorneyed

Один день из...

Кадеты и агенты частенько описывают героические путешествия по заданиям, которые раздаёт начальство ДЗВР, воспевают славные победы и оплакивают горькие поражения (если таковые случаются). Но что происходит в обычные дни, когда Департамент не находится под осадой, агентура только что вернулась с заданий, и великих свершений пока что не предвидится? Давайте осторожно проберёмся в самый главный бункер ДЗВР и тихонько понаблюдаем...

6:00

В бункере царит гробовая тишина. Агенты Lar и Jaguar мирно посапывают, уткнувшись носами в недописанные отчёты. Даже не скажешь, что один из них только что замочил в сортирах несколько сотен подлых террористов в обличье бойца-бобра, а второй отправил на тот свет ничуть не меньше инопланетных захватчиков, включая телепузиков и покемонов, причём всё это — от лица сексапильной блондинки, которая по уровню жизненной мудрости даст фору любым Кантам и Фрейдам.

Суперагент Талер тем временем пропал где-то в дебрях реала. Наверное, он сейчас где-то сидит в компании с настоящими монстрами (а это вам не виртуальная нечисть — опаснейшие твари), пьёт вкусный чай и поёт матерные песни. Последнее дело ему удаётся настолько хорошо, что даже завидно. Впрочем, он тоже скоро уснёт. А вместе с ним отправятся на боковую и те, для кого он пел последнюю балладу то ли про Принцессу, то ли про Верку Сердючку, почти победившую на Евровидении. Уснёт и самый страшный монстр из реала, которым Талер любит пугать Bateau — ужасный Гросман. Тогда же уснёт и сам Бато. Это он только делает вид, что не пугается, а на самом деле обе его огрячьи головы страшно не любят любых столкновений с реалом. Поэтому сейчас, в этот ранний час, Бато не спит, а от нечего делать дописывает очередной отчёт.

Впрочем, если бы не было ужасного Гросмана, не факт, что Бато сдавал бы свои отчёты вовремя. Так что и от монстров из реала есть польза.

Наш двухголовый огр усердно стучит по клавиатуре, затем на секунду замирает и прислушивается к звукам из вентиляции. Размеренный храп Мохнорыла разносится по пустым туннелям, в которых бесследно пропал не один кадет...

Всё хорошо, всё спокойно. Пока Мохнорыл сторожит проходы в вентиляции, а собака Шарег контролирует главные ворота Департамента, можно ничего не бояться. И умиротворённый Бато тоже засыпает. Ведь он, как и другие, совсем недавно вернулся с задания. Устал, бедняга.

За окном слышится голос первой утренней пташки...

10:00

В бункере появляется Уборщица.

На самом деле никто не знает, кто её нанимал, поскольку агенты привыкли к тяжёлым бытовым условиям и нисколько не стесняются паутины, загадочных следов на потолке, а также недоеденного кольца колбасы, лежащего возле вентиляционной шахты (тут, кстати, довольно хитрый расчет — Мохнорыл не ест колбасу, ему только молоденьких да жирненьких кадетов подавай; зато если кто-то из посторонних попытается агентскую колбасу приватизировать, руку ему тут же и оттяпают).

Впрочем, главной загадкой является то, как уборщица умудряется пробраться в защищённый всеми возможными и невозможными ловушками бункер. Ладно, Мохнорыла ещё можно задобрить свеженьким кадетом (однажды ему, кстати, пытались подсунуть Лепрекона, но матёрый элитный кадет встал Мохнорылу поперёк горла, так что пришлось выплюнуть его обратно), вот только огромную швабру (8d16+26, игнорирование спасбросков) через вентиляцию никак не протащишь. Остаётся Шарег. Но там и танки не пройдут, не то что скромная уборщица... Хотя, если задействовать авиацию, то можно на что-то ещё надеяться.

11:00

Приветливо поздоровавшись с Уборщицей, в бункере появляется Талер. Под мышкой он несёт отбрыкивающегося кадета для своей любимой зверюшки — Мохнорыла. А в другой руке — пакет с творческим топливом. Талер свеж и бодр, остальные агенты абсолютно не понимают, как можно оставаться таким жизнерадостным после возвращения с задания, распевания матерных песен и общения с ужасным Гросманом. Впрочем, чего удивляться? Опыт — страшная сила. По этому статуту Талера может переплюнуть только начальница Всея Департамента, по совместительству мэр Игрограда, госпожа Т.К.

Постепенно приходят в сознание агенты Лар и Ягуар. На их лицах явственно читается немое страдание и абсолютное отсутствие желания писать отчёты. Но серьёзная физиономия Талера способна пристыдить и не таких лентяев, поэтому Лар и Ягуар приводят себя в более-менее приличное состояние и приступают к написанию отчётов.

Талер сурово косится на огромную тушу огра, храпящую в своём углу. Бесполезно. Даже если Талер сейчас изо всех сил прокричит «ГРООССССММАААААННН!!!», Бато всё равно не услышит этот возглас сквозь свой храп.

Будить огров «вручную» до сих пор никто не решался. Талер мечтательно смотрит в окно, за которым под громогласное «Попе-попереду Дорошенко! Попе-попереду Дорошенко!!!» маршируют легионы Света, и думает о том, как ему не хватает помощи старого товарища Glukk`a. Харизма у Талера зашкаливает, но там, где требуется грубая сила, опытный агент ничего поделать не может.

Талер почёсывает холку Мохнорыла, мирно догрызающего последнюю косточку неизвестного кадета, и начинает разбирать ворох писем, выполняя функции автоответчика. Сам автоответчик лежит в сторонке. Как-то раз Талер забыл по-


TALER
ИЗЕР
forever!
ИГРОГРАД
THE BEST
МОЖНОРЫЛ
?



Еличев
Александр Алексеевич

ДЗВР: До-Lar-овская эпоха

холст, масло, пиво

кормить Мохнорыла, и тот с голодухи попытался сгрызть высокотехнологичное устройство, которое первым попалось ему на глаза. А на следующий день грозная Т. К. отказалась выделять финансирование на новый автоответчик и заставила Талера исполнять его функции самостоятельно.

Впрочем, Кирилл так увлечённо разбирает почту, что остальные агенты даже сомневаются — а вдруг он специально натравил Мохнорыла, чтобы самому заниматься перепиской? Но нет, что вы, Талер не способен на подлости...

14:00

У Шарега обеденный перерыв. Вы же понимаете, что даже самым грозным и непобедимым собакам время от времени нужно подкрепляться?

Воспользовавшись этой оказией, в бункер пробирается первый кадет. В его рюкзаке что-то весело позвякивает — очевидно, он поверил в то, что пиво гарантирует пропуск в Бункер. Но стоит взгляду кадета пересечься с грозными очами Талера, и всё веселье пропадает. Пока агенты не допишут отчёты, пива не будет.

Неприкаянный агент предоставлен сам себе. Он осторожно заглядывает в картотеку доступных заданий, но ничего интересного там не находит. В этот момент агент Ягуар замечает недюжинный энтузиазм кадета, и кошачьи губы растягиваются в хищной улыбке. Кадет замечает среди заданий продолжение игры SPECNAZ, очередной аддон к «Блицкригу» и с десяток «руссоквесто». Ему становится не по себе, и кадет от греха подальше уходит, чтобы пообщаться с Т.К.

Несмотря на то, что Главная тут же завалит несчастного массой идеологически правильной информации *вперемежку* с рассказами об успехах в деле выращивания зверюг, прикрывающих её на пути к бункеру от злобного Шарега (особенно жутко становится от описания загадочной Дольки, глядя на которую неподготовленные люди умирают от умиления), кадет всё равно понимает, что это в сто раз лучше, чем задание, которое может выдать не выспавшийся Ягуар.

В это время к главному входу подбирается второй кадет. Сытый Шарег лениво поглядывает на худосочного юнца — охранять Департамент от такого задохлика просто ниже Шарегового достоинства. Тем не менее, этот кадет — самый опасный гость ДЗВР. Поговаривают, что у него на месте желудка расположена Чёрная Дыра, поэтому после визита кадета В. наш бункер остаётся без всех запасов продовольствия на неделю.

В бункере царит рабочая атмосфера, пальцы стучат по клавиатурам, сигареты дымятся, чайник пыхтит, Мохнорыл помогает Талеру с почтой, Лар и Ягуар пишут отчёты, Шарег не пущает, Бато спит.

18:00

Глава Депапртамента Т.К. собирается покидать Бункер (она тоже не чурается Реала) и заходит в помещение, где находятся агенты, чтобы попрощаться. И заодно поинтересоваться, как продвигается работа по отчётам.

В этот самый миг во всём Департаменте клавиши `Alt` и `Tab` проклинают тот день, когда их породили на свет. Ну кто же работает в шесть часов вечера? Хвостатый хаджит, почему-то именующий себя Ягуаром, как раз собирался попрыгать по небоскрёбам то ли в образе Человека-Паука, то ли под маской ниндзи-черепашки. Примерять треуголку Наполеона он всегда отказывается, говорит, что стратегия и тактика — это для него слишком заумные понятия. Остальные охотно верят, хотя время от времени всё-таки удаётся уговорить Ягуара сыграть в Героев. Герою тактика и стратегия ни к чему, вскочил на верного скакуна, шашку наголо — и вперёд, веди войска на амбразуру... Впрочем, когда из-за амбразуры прилетает молния, Ягуар и про тактику вспоминает, и про стратегию, и про дипломатию с экономикой.

Лар и наконец-таки проснувшийся Бато управляют армиями ОЧР (огромных человекоподобных роботов), пытаясь выяснить, есть ли баланс в Supreme Commander, или нет. Результат, как ни странно, зависит от того, кто побеждает. Проигравший постоянно уверен, что баланса нет, а победитель наоборот утверждает, что игра сбалансирована идеально. Причём поскольку выигрывает то один, то другой, окончательного решения у них не получается не только коллегиально, но и у каждого в отдельности.

Во что играет Талер, никто так до сих пор и не разобрался. Когда его спрашивают, что там происходит на экране, в ответ звучат страшные ругательства наподобие слов *браузерка*, *флэш* и «душевный квест про мышек»... А когда кто-нибудь из сотрудников Департамента ненароком задевает Алтарь ГейМыра, в бункере появляется дух Великого Ранда. И если агенты не успевают загнать его обратно в Астрал, пока он не добрался до Талера, начинается горячая дискуссия о... Впрочем, между собой эти двое общаются исключительно на древнем, всеми забытом языке, так что суть их бесед до сих пор остаётся тайной.

21:00

В бункере тихо. Ушла Т.К., ушёл Талер (наверняка снова будет пить чай и петь матерные песни с ужасным Гросманом), ушли остальные работники ДЗВР. Агент Лар забрал единственный на весь бункер вантуз и отправился на очередное задание, приговаривая «Эх, мне бы в подмогу парочку Священных Ботов...» Но сам прекрасно понимает, что в мире Лулы роботам делать нечего.

Уставший от виртуальности Ягуар тоже исчез в направлении реала. Правда, каждый раз он возвращается в состоянии глубокой депрессии — всё-таки тяжело адаптироваться к отсутствию *сейвлоадов* и наличию милиции, которая так и норовит конфисковать любимый «Винторез».

И только Бато упорно продолжал дописывать отчёт. Впрочем, у двухголового огра бодрствовала только одна голова. Вторая уже мерно посапывала и видела во сне вкусных ушастых эльфиек. Впрочем, иногда эльфийки принимали облик Ксении Собчак, и в такие моменты вторая голова просыпалась с истошным воплем «не-е-ет!!!».

Рабочий день подходит к концу.

12:00

Агент Ягуар на сей раз вернулся в Бункер в хорошем настроении. Даже собака Шарег не облаял хвостатого работника ДЗВР возле входа.

Ягуар запер за собой дверь и прислушался.

В пустых коридорах бункера было тихо и спокойно. В вентиляции сопел спящий Мохнорыл, на своём обычном месте сидел Бато и тихо продолжал писать отчёт. По клавишам он бил очень осторожно, чтобы не встревожить только что успокоившуюся после увиденного кошмара вторую голову.

Правда, что-то необычное примешивалось к этим звукам. Ягуар осторожной кошачьей походкой подошёл к одной из дверей и тихонько приоткрыл её...

Всё нормально. Это невесть кем вызванный дух Ранда обрисовывал стены бункера пентаграммами и сакральными знаками при помощи невесть как сохранившегося после визита кадета В. кетчупа. Очевидно, он пытался вызвать *Ащкого Сотону*. Только Ягуар знал, что без крови девственниц ритуал не сработает.

— Ладно, потом загоним его обратно, — тихо сказал бывалый агент и закрыл дверь.

А за окном проштрафившиеся бойцы Священного Легиона маршировали по плацу, напевая страшными голосами: «...Що проміняв жінку на тютюн та лю-ю-юльльку, необачний!!!»

И над всем этим мерцала полная луна...

Разработчик: Reality Pump
Издатель: Zuxxez Entertainment
Жанр: action/RPG
Системные требования:
✓ **минимальные** — P 4-2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео;
✓ **рекомендуемые** — P 4-3 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, 256 видео

Fres & The Maks

Two Worlds

The Maks. Вступление

Вот сижу я и думаю: почему же наш Мир так жесток по отношению к своим обитателям? То одну проблему подкинет, то другую, превращая жизнь каждого нормального человека в почти непрерывную череду попыток найти из них выход. Бывает, что решение приходит, но этого может и не случиться. И вот тогда в зависимости от результатов наших действий формируется либо чёрная, либо белая полоса конкретного человеческого бытия. Редкие промежутки между старыми и новыми проблемами могут также стать предлогом и для самой распространенной — серой полосы, ибо такое ничего-не-деланье зачастую вызывает чувство обыденности, смывающее всю прелесть этой «свободы».

Взять хотя бы такую малую часть Мира, как индустрия компьютерных игр. Если присмотреться поближе, то она вообще является одной сплошной проблемой глобального масштаба, так как вызвать недовольство у определенного (и часто весьма многочисленного) числа людей может очень легко. То фанатам игры «X» что-то не понравится в продолжении, то правительство какой-нибудь страны начнет высказывать свои претензии в сторону индустрии, а то крупный издатель обанкротится, потянув с собой в могилу с десяток компаний поменьше…

В общем, работы — непочатый край. А в данный момент мы имеем дело с локальной проблемой игростроя — кризисом жанра РПГ. Пусть многие и твердо уверены, что его нет, но вспомните, сколько достойных ролевых проектов выходило за последние полгода? Вот и я о том же. А недавно к нам в гости постучался новый и весьма многообещающий представитель своего «вида», чем предоставил скучающим РПГшникам шанс снова отправиться в полное приключений путешествие во славу великого ГейМыра. Вот о незнакомце по имени **Two Worlds** мы сегодня и расскажем. Стыренный из Автоответчика микрофон передается камраду Фресу, и я надеюсь, что злой Талер не доберется до нас прежде чем рассказ будет закончен.

кидает микрофоном в коллегу — не попадает, и прибор падает на пол, заставляя Фреса наклоняться

Fres. Вступление

В игровой индустрии кризис свежих идей. Эта фраза уже успела набить оскомину, не правда ли? Однако от действительности ведь никуда не денешься, даже если она и горькая. Серая, безликая толпа проходных поделок уже давно оккупировала изрядную долю PC-рынка, и предпосылок к улучшению ситуации на горизонте пока не видно.

Клоны были практически у всего: «Диабло»-киллеры, «Думо»-могильщики, «Стар/Варкрафто»-мясники… Однако если напрячь память, сложно вспомнить хоть какие-то игры, пытавшиеся составить конкуренцию таким титанам жанра РПГ, как Gothic и The Elder Scrolls, которые наряду с Neverwinter Nights составляют несокрушимый на данный момент триумвират, безраздельно властвующий на РПГ-троне. (Думаю, не стоит напоминать, что здесь имеются в виду события последних лет, а то еще начнете про «Фоллаут» кричать :). — *Прим. Макса.*) Оно и понятно — бюджет потребуется не кислый, команда большая и профессиональная, а вероятность провала уж очень велика, ведь ролевики — публика особая, чуть что, так сразу начнут носы воротить.

Может быть, именно поэтому пресс-релиз анонсированной в прошлом году Two Worlds вызывал смешанные чувства. Да, еще одна масштабная эпическая РПГ, джентльменский набор фич, хорошая графика и все такое, однако скриншоты будто бы кричали: «Я клон. Я тупой клон. Когда выйду, во мне не будет ничего, кроме кастрированного геймплея и кучи багов». К тому же игра, не стесняясь, эксплуатировала наработки старших братьев — «Готики» и «Обливиона». Собственно говоря, перед релизом предчувствия у меня были не самые радужные, ведь случаи, когда подражатель становился в один ряд с теми, кому он подражал, можно пересчитать по пальцам.

Но вот Two Worlds вышла. И. забегая немного наперед, скажу, что далеко не все опасения подтвердились.

Сужен

Каша, которую нам предстоит расхлебывать на протяжении всей игры, заварилась задолго до появления главгероя в этом мире. Причем предложенное варево источает довольно ощутимый запах вторичности и однообразия. Two Worlds предлагает нам абсолютно шаблонную историю в стандартном фэнтезийном сеттинге. Судите сами: давняя вражда орков и людей, падший темный бог, которого желает воскресить некая тайная организация, артефакт расколотый на час-



ти и разбросанный по самым дальним уголкам мира... В общем, блекло, да еще и местами сильно напоминает другой очень известный немецкий проект :).

небрежно тычет микрофон обратно Максу

Но ближе к делу. Наш герой — наемник до мозга костей. И в жизни он любит всего две вещи — деньги и сестру, которую, как ни странно, похищают у него из-под носа перед самым началом игры. А дольше идет сплошной поток штампов, не дающий нам передохнуть до победного конца. Однако нужно отдать проекту должное, ибо даже при таком раскладе сторилайн подается достаточно умело, выполняя свою основную роль — вызвать интерес и заставить играть дальше. Главной же задачей во время прохождения станет поиск и сбор частей той самой древней реликвии, которая некогда принадлежала семье главного героя. Особо спойлить дальше не будем, так как оригинальности здесь нет и в помине, да и предугадать дальнейшее развитие событий большого труда не составит.

Думаете, все так плохо и проект можно смело отправлять на свалку? А вот и нет — ничего подобного! Как показала практика, далеко не сюжетной линией силен Two Worlds, а огромным игровым миром, исследовать который — одно удовольствие, посему плавно переходим к следующему пункту нашего обзора.

Этот безумный, безумный, безумный мир!

Много красивых и интересных мест только и ждут бравого приключенца, мечом и магией пробивающего себе путь сквозь орды нежити и диких зверей. Я уже и не вспомню, сколько раз, двигаясь к четко указанной цели, не смог удержаться, чтобы не залезть в очередной укромный уголок игрового пространства, которое так и манит нерадивого путника изведать абсолютно все местные достопримечательности. Честно говоря, у меня давно не возникало такого желания побывать везде, где только можно, и это несомненный плюс игры. Своеобразная атмосфера передана достаточно неплохо, и единственное, что немного раздражает, — иногда случаются очень странные переходы от одной мелодии музыкального сопровождения к другой. Вот представьте себе ситуацию: иду я ночью по дороге, никого не трогаю, и тут из кустов выпрыгивают трое бандитов. Как и полагается любому уважающему себя герою, меч мой сразу покидает ножны и отправляется на работу по рубке вражьих тушек. Кровь льётся ведрами, звенит оружие, стучат щиты, и все это происходит под незатейливую спокойную музыку, которая играла до схватки. Через минуту бой уже окончен, нехорошие дядьки отошли в мир «игровой корзины», а мой персонаж ходит между трупами да шмотки трофейные собирает. И в этот момент неожиданно включается резкий, боевой мотив. Что делают опытные геймеры в такой ситуации? Правильно, выхватывают оружие и ждут нового нападения. Но вот только в «Двух мирах» вы будете бесполезно тратить свое время, оборачиваясь на все стороны в поисках недругов, потому как их, скорее всего, просто нигде поблизости и нету.

Ах да, и еще. Не знаю почему, но у меня постоянно возникает желание сравнить TW именно с Gothic. ИМХО, конечно, но по духу эти две игры вашему покорному слуге показались очень схожими, что не может не радовать старого фаната известной серии. И пусть в Мирах намного меньше самого ролплея даже на фоне первой «Готики» — да-да, приходится признать, что игра заточена под манчкинов (таки да, но подробней об этом я расскажу позже. — *Прим. Fres`a*) — и атмосфера совершенно другая, но многие геймплейные моменты вызвали у меня определенные ассоциации.

Дальше вам будет рассказывать Фрес, а я тем временем продолжу свое путешествие по «Мирам».

передает микрофон

Вообще вселенная Two Worlds — это нечто удивительное. На первый взгляд в ней нет ничего сверхъестественного — на своем геймерском веку мне не раз приходилось видеть такие вот стандартные проходные мирки. По сути ведь игра предлагает нам абсолютно обыденный фэнтези-сеттинг без каких-либо претензий на оригинальность. Однако есть в нем что-то особенное, цепляющее... В начале своего рассказа я назвал Two Worlds клоном, однако, поиграв совсем немного, мне пришлось изменить свою точку зрения, ибо несмотря на общность многих моментов (которые просто нельзя реализовать по-другому) это не так. Скорее это попытка сделать коктейль из всех самых известных ролевых миров. И попытка, надо сказать, довольно удачная.

Лично меня больше всего поразила здешняя природа. Огромные заросли папоротников, залитые солнцем лужайки, на которых растут диковинные цветы и растения, величественные горы, с которых открывается вид на добрую половину мира (и это совсем не преувеличение). Вообще, обилие всевозможной зелени приводит в настоящий восторг — такое впечатление, что оказался где-то в ботаническом саду. Куда уж тут «старшим братьям»! А ведь есть еще незабываемые раскаленные пустыни, огромные ледники, а где-то на западе плещется лазурное море. Антуражи встречаются, что называется, на любой вкус, и даже самый привередливый геймер найдет себе здесь район по душе. Причём все эти живописные места населяют не только тривиальные кабаны и волки, но и довольно непривычные существа вроде виверн, гигантских богомолов и циклопов. Кроме того, под ногами активно копошатся, создавая иллюзию живой природы, мелкие зверушки — зайцы, белки, змеи, а над ними порхают бабочки.

Признаться, начиная игру, я побаивался за наполнение мира. Вдруг разработчики бросили все силы на красивое окружение, забыв насытить его разнообразными событиями. Но нет, Two Worlds — это вам не «Ксенус», где на хрен-знает-сколько-километров игрового пространства всего два одинаковых крупных населенных пункта, а местность, созданная при помощи копи-паста, повторяется через каждые 100 метров. По «Двум мирам» разбросано несколько десятков городов и городишек, ну а деревень и хуторов так вообще не счесть. Стоит лишь сойти с дороги, как сразу же можно наткнуться на старое кладбище, пещеру или заброшенный храм. Да и сами размеры мира приятно удивляют. Уж не знаю, как насчет последнего творения «Беседки», но третья «Готика» так точно отдыхает. Причем если двигаться исключительно по сюжету, увидеть получится не более четверти игрового пространства.

Но раз уж речь зашла о городах, стоит поговорить и об их населении. В Two Worlds есть некоторые зачатки симуляции жизни — жители спят, обедают, работают (метут улицы, пашут в поле или находят себе еще какое-то занятие), однако выглядит все очень неубедительно — уж слишком часто в их поведении встречаются глюки, а некоторые персонажи вообще постоянно торчат на одном месте. А ещё очень странно, что на всю игру наберется от силы два десятка женщин. Хотя отчасти это объясняет другую проблему — многие горожане на одно лицо. Видимо, из-за малой популяции прекрасного пола их просто клонируют местные маги :).

Create yourself

То, что создатели Two Worlds ориентировались на «Готику» и «Обливион», видно невооруженным глазом. Где-то получилось, а где-то нет, однако нельзя отрицать того, что и свои идеи, пусть и не в таком количестве, как заимствования, используются в игре на всю катушку. В первую очередь это своя, не копирующая никого из Великих, ролевая система, и сделана она просто, зато эффективно, аккуратно и без перекосов.

Но прежде чем перейти к копанию в ее недрах, определимся с внешностью будущего альтер эго. Правда, сюжет в лице дизайнеров накладывает некоторые ограничения. Герой по умолчанию сделан человеком-мужчиной, и изменить этого нам не дано — можно лишь поэкспериментировать с местным редактором внешности, хотя рожи все равно получаются одинаково бандитские. Радует, что в отличие от той же «Готики» есть хоть какой-то эфемерный выбор протагониста (хотя в подходе «Пираний» к подаче персонажей тоже есть свои плюсы), однако до полета фантазии, предлагаемого в этом плане «Обливионом», ещё очень далеко.

До боли стандартные основные характеристики — сила, ловкость, выносливость и интеллект — выполняют те же функции, что и обычно, поэтому останавливаться на них мы не будем. А вот навыки заслуживают гораздо более пристального внимания. Их довольно много, и все они разные (Неужели? А я-то думал, что будут одинаковые! — *Прим. Макса.*)

Фрес вырывает микрофон у наглеющего коллеги и продолжает

Пожалуй, больше всего повезло в этом плане воинам, которые не только учатся сильнее бить и лучше защищаться, но и со временем могут овладеть множеством интересных троков, будь то возможность впасть в бешенство, научиться сражаться по-македонски или просто освоить новые виды ударов. Ну, а не чурающиеся грязной драки могут попробовать швырнуть сопернику пыль в глаза или опалить факелом лицо. Лучники тоже живут неплохо — у них в ассортименте увеличение скорострельности, убойности да всевозможные снайперские выстрелы. Вот только магам никаких особых умений не досталось, приходится довольствоваться четырьмя привычными стихийными школами и некромантией.

Следует также заметить, что никаких ограничений развития персонажа здесь нет — навыки можно прокачивать любые и в произвольной последовательности (правда, для активации некоторых из них придется сначала найти учителя), и это открывает довольно-таки большой простор для фантазии. Так, например, у меня получился некромант, который в ближнем бою махал дубиной не хуже, чем кастовал заклинания. (А мне пришлось принудительно качать магию, ибо всякие там скелетики от обычного меча не дохнут. — *Прим. Макса.*) В общем, да здравствует мультикласс, тем более что с такой удобной и простой системой прокачки нужно очень постараться, чтобы создать нежизнеспособного персонажа.

Геймплей

Садясь за Two Worlds, стоит чётко понимать, что играть предстоит в несколько оказуаленную РПГ. Возможности для отыгрыша здесь крайне ограничены, разветвленных диалогов нет и в помине — даже возможность повлиять на развитие разговора выпадает крайне редко. Но играть, исследовать мир да выполнять простенькие задания достаточно интересно, несмотря на подобную скудость. Просто нужно воспринимать Two Worlds не как супернавороченный блокбастер, пытающийся потеснить «титанов игростроя» с насиженных мест, а как такую себе РПГ-лайт, пусть и простенькую, но не лишенную собственного обаяния и шарма.

Вообще, лично мне Two Worlds напомнила Fable со свободным миром (хотя в последнем акценты значительно смещены в сторону экшена). То же самое касается и боевой системы — очень-очень напоминает «Басню» Питера Мулинье, с ее чертовски приятным закликиванием противника (Ну не скажи! Мне все равно на «Готику» больше похоже — даже некоторые старые тактики, часто используемые на Коринисе, немного пригодились. — *прим. Макса.* — Не трожь микрофон, сволочь! — *Прим. Фреса.*) Кстати, не стоит носиться по всей карте в поисках крутых артефактных шмоток, здесь они не в цене. Вместо этого можно соединять между собой любые одинаковые вещи, получая при этом одну, но со значительно усиленными характеристиками. Подход, конечно, совершенно нереалистичный, зато оригинальный, да и баланс не портится. Кстати, касательно оружия и экипировки в голове все время вертится одно слово — «много»... Средств для убиения, брони и бижутерии здесь просто горы.

Система «сложения» работает и в отношении магии, где каждый найденый свиток повышает уровень заклинания. Вот только для мага жизнь будет несколько сложнее, чем для файтера, так как активных слотов под заклинания всего три штуки, а постоянно тасовать заклинания очень достает.

Те, кому в «Обливионе» так понравились поездки верхом, и в Two Worlds найдут себе занятие по вкусу. Тем более, что идея получила развития и пользоваться можно не только лошадями, но и гораздо более интересными зверушками. Правда, проблемы с их управляемостью возникают не в пример чаще, чем у именитого конкурента. Обойтись без помощи четвероногих, конечно, можно, но квесты, которые частенько отправляют нас через полмира, выполнять придется долго (А я, как ортодоксальный РПГшник, пешочком ходил! Честно говоря, привыкнуть к управлению здешними ездовыми животными мне было не очень легко, поэтому я предпочел классику. — *Прим. Макса.*)

О патче любимом замолвите слово

Да, «жучки» в последнее время стали чуть ли не главным бичом всех крутых РПГ. Вот и Two Worlds решила не отставать. Ранние версии — это просто тихий ужас, такого количества глюков не видела даже третья «Готика». И хотя после патча 1.3 львиная доля их ушла в небытие, и играть стало вполне комфортно, но это не уменьшает вины разработчиков, ведь далеко не у каждого есть возможность скачать файл объемом 20 Мб (Бери выше! Вон и ещё одна заплатка вышла, только весит она на порядок больше. Но зато конкретно правит баланс, да и производительность улучшает не хило. — *Прим. Макса.*)

В остальном к техническому исполнению, за исключением анимации, которая иногда начинает демонстрировать весьма странные вещи, претензий нет. Мощный графический движок, под завязку набитый всевозможными технологиями, рисует потрясающе красивые, яркие пейзажи. Особенно классно удались погодные эффекты — проливные дожди, по-настоящему темные ночи, облака тумана, подсвеченные восходящим солнцем (о да! Если только компьютер позволит вам посмотреть на всю эту красоту. — *Прим. Макса*)...



Звук не выделяется на общем фоне, он всего лишь есть и реализован на должном уровне. Зато музыка просто чудесная! Заглавная тема без преувеличения великолепна и лично для меня она стала в один ряд с композициями Джереми Соула из Morrowind.

Макс торжественно отнимает у Фреса микрофон, так как время поджимает и пора подводить итоги

К сожалению, большой вывод сделать никак не выйдет, ибо он, во-первых, не поместится, а во-вторых, особо много говорить и не придется! Если у вас есть возможность достать последние патчи, то играть обязательно, а если нет... то на собственное усмотрение. Если машина позволяет — грех пропустить такую хорошую гейму. Вот так (число, подпись. — *Прим. Fres`a*).

* * *

Талер только зашел в свой кабинет, когда все его хорошее настроение вдруг куда-то резко улетучилось, ибо на столе лежал жутко потрепанный и грязный микрофон. Его любимый микрофон. Одна единственная слезинка потекла по суровому лицу бравого агента ДЗВР.

«Опять Мохнорыл», — с горечью подумал Талер и полез в вентиляцию, прихватив с собой старый топор Глюка.

Lar



Разработчик: Sixteen Tons Entertainment
Издатель: Take-Two Interactive
Издатель в Украине: GFI/«Руссобит-М»
Жанр: RTS
Системные требования:
✓ **минимальные** — P 4/Athlon XP 1.8 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 3.5 Гб на винчестере;
✓ **рекомендуемые** — P 4/Athlon XP 3 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 256 Мб видео, 3.5 Гб на винчестере

Катастрофа! Я совершенно не знаю, как начинать эту статью...

Нет, серьёзно, для меня это что-то из ряда вон — сейчас, даже когда играю во что-то не «для работы», а «для удовольствия», в голове складывается приблизительная схема статьи, постоянно приходят мысли о том, как поточнее можно описать тот или иной геймплейный момент... В общем, когда Word-документ с названием очередной обозреваемой игры появляется на Рабочем столе, я уже более-менее точно знаю, что и как буду писать...

***The Show** же такая штука...*

Ну вот... Поиграл вроде...

Что я могу сказать... Я что-то должен сказать? Э-э-э...

* * *

Никаких запомнившихся мыслей, эмоций тоже никаких, ни малейших оттенков восхищения или раздражения...

Ни-че-го... Гулкая, темная, пугающая пустота.

Только где-то на самых задворках сознания шевелится какая-то мысль-образ; если попытаться облечь её в слова, получится... Так, сейчас, дайте я настроюсь...

(Страшно нудным голосом): типа воюем... Типа бьёмся... Типа динамизм... Типа интересно (зевает).

* * *

В далёкой Америке в две тыщи девяносто-каком-то там году (что на самом деле неважно) всё плохо. То есть, в самих США — всё хорошо, а вот в отделившейся от них то ли по результатам какой-то там гражданской войны, то ли еще почему (это тоже не особо важно) Калифорнийской республике — плохо. Там теперь полицейское государство, тоталитаризм и жестокий диктатор Лу Бакстер в правителях. В комплекте — подавление всяческой общественной активности и политической оппозиции, аресты без суда и следствия и всё такое прочее. В принципе, Бакстер хотел бы, наверное, ввести для всяких смутьянов расстрел на месте, но он, судя по всему, хозяин рачительный, привыкший из всего извлекать дивиденды. Ведь еще от древних известно, что при диктатуре народу, чтоб не бунтовал, нужно обеспечить удовлетворение ровно двух потребностей — потребность в хлебе и потребность в зрелищах.

«С хлебом как-нибудь разберёмся, а вот насчет зрелищ надо поразмыслить...» — думал Бакстер. К его огромному сожалению, в Калифорнийской Республике не было ни «Аншлага», ни сериала «Не родись красивой», а значит, для населения нужно было придумать какое-нибудь другое брутальное увеселение.

Он и придумал — кровавое «Шоу», в котором осужденные преступники или просто брошенные в тюрьму «политические» сражаются под всевидящим оком телекамер с профессиональными наемниками. В теории, в случае победы их ожидает свобода. Но это именно «в теории» — до сих пор команда заключенных никогда не побеждала. Такая система обеспечивает и надежную ликвидацию нежелательных граждан, и те самые «зрелища» для граждан, проблем режиму пока что не создающих. «Шоу», кстати, Бакстер комментирует самолично, чем, очевидно, зарабатывает дополнительную любовь народа.

Правительство США (теперь у них на флаге недостача — сиротливый «пробел» в ровных рядах белых звезд—штатов трогает до глубины души) терпело-терпело выходки негодяя-диктатора, но, в конце концов, решило его проучить, раз и навсегда покончив заодно с развращающей калифорнийский народ передачей.

Для этих целей на территорию Калифорнии забрасывается спецагент Фрэнк Харрис — наш протагонист.

Его задача — сесть в тюрьму, что в государстве Бактера просто. Пройти отбор и стать участником «Шоу», что для человека его физической формы и подготовки тоже просто. И, наконец, по ходу дела взорвать реактор огромной океанской платформы, специально построенной для сражений современных гладиаторов, что отнюдь не просто — и нам, игрокам, придется серьёзно ему в этом вроде бы благородном деле помочь.

* * *

В целом суть такова: благодаря технологиям будущего — голограммы там, *хренограмы*... и другие оптические иллюзии... режиссеры-постановщики бакстеровского «Шоу» могут на своем искусственном острове



мановением руки создавать услаждающие взгляд зрителя антуражи для арен сражений. И, между прочим, уж что-что, а карты в The Show чертовски красивы. Не связанные условностями сеттинга дизайнеры мешают в кучу душные джунгли с хищными растениями, угрожающе шевелящимися шипастыми лианами, разбившиеся космические корабли, идолы древних богов и совершенно романтичные полянки с кругом магических статуй... Тут вам и всяческие зловонные болота, и выжженная пустыня с раскиданными повсюду обломками фантастической техники...

К геймплею, правда, все эти красивости не имеют никакого отношения, даже и лежат, как правило, вдали от «туристических маршрутов», куда игрок, занятый борьбой с оппонентом, может и не заглянуть (вообще используется смехотворно маленькая часть карты; о причинах — чуть ниже), но приятно-приятно, да... Приятный такой дизайн уровней.

Чего нельзя сказать о дизайне юнитов — тут прихвостни Бакстера откровенно схалтурили.

Три игровые стороны, условно — «преступники», «викинги» и «ацтеки», совершенно «не внушают». Уж слишком игрушечным каким-то всё кажется...

Я уж молчу о том, что вопрос — почему именно викинги, почему именно ацтеки? — не кажется досужим... Ну ейбогу! — почему? Выглядит ведь не стильно-постмодернистским безумием, а откровенной и банальной халтурой дизайнеров. Ну не стильно — и всё тут!

Опять же принципиальных различий между сторонами ноль. Одинаковый набор юнитов, разве что у тех чуть сильнее то, у этих — это... У этих легкий бот — «банальный легкий бот», у других — типа черный рыцарь в шлеме с рогами (совершенно не внушает!), у третьих — идол ацтекский, позолоченный (аналогично). Вот и все различия.

Вкупе с мизерными лимитами юнитов это выглядит как признание: «Здрасьте, нам лень/мы не умеем (нужное подчеркнуть) делать непрямой баланс». Впрочем, местный специфический геймплей это достаркрафтовское безобразие слегка оправдывает... Но именно что «слегка»...

Значит так, краеугольный камень геймплея — захват разбросанных по карте ключевых точек, именно они приносят основной доход, и чем больше этих позиций контролируем мы — тем лучше. Собственно, в этом нет ничего оригинального, всё как в той же Dawn of War, ну, или как в прадавней Z — что вам больше нравится.

Нюанс вот в чём — все точки на карте соединены системой подземных ходов, позволяющей почти мгновенно перебрасывать войска от одной стратегической позиции к другой. Также (важный нюанс!) нельзя захватывать точки, не прилегающие к уже принадлежащим вам. К тому же, подходов к каждой позиции существует не больше двух-трех, большая часть карты — фактически непроходимая декорация.

Это делает местный геймплей очень... кхм... своеобразным. Фактически задача игрока на начальном этапе игры — захватить как можно больше точек, но не переборщить, и остановиться там, где он сможет закрепиться. И далее — по накатанной, концентрация сил на одном из направлений (их не бывает больше двух — откровенно говоря, но есть интересные нюансы в виде всяческих ответвлений от основной системы «подземки»), атака, контратака, снова атака... Ещё один важный нюанс — турели не смогут удержать серьёзную атаку противника, поэтому транспортировать к месту прорыва свои войска — первейшее дело, но нужно учитывать также, что сразу большую группировку войск никак не перебросить, пропускная способность подземных туннелей не позволяет, так что если враг добился на позиции подавляющего превосходства, отсылать туда свою армию бессмысленно — полягут по одиночке... Это, а также довольно долгое производство-апгрейды (тут всё как в Dawn of War — нанял отряд, потом еще сколько то времени потратил на доведение численности его бойцов до максимальной, сержанта прикрепил, оружие новое купил...) несколько нивелируют преимущества мгновенной переброски войск, и слава Богу, а то играть в The Show было бы совсем невозможно...

Игра закончится когда одна из сторон прорвется к вражеской главной базе и уничтожит штаб или же заседающего в нем командира (этого дядьку, своего то есть, можно и в поле вывести — весьма неплохой боец, но пока он не в штабе — экономика стоит, дохода нет, денюжка не капает — оно того не стоит). Словом, есть свои особенности, да...

Но только до чего же всё это нудно! Игрушечные солдатики-роботы (графика — весьма средняя) рвут друг друга на запчасти, а игрок, глядя в монитор, уныло зевает. Ну а чего ему радоваться-то? Тактических изысков — никаких, динамика хромает на обе ноги (и это при такой системе транспортировки!), всё, что касается сражения, вторично и банально до невозможности, а местами еще и чертовски урезано...

Игра может и поднапрячь, ведь искусственный болван чертовски неплох... Но это какое-то скучное напряжение — как домашнее задание делаешь, чесслово! Такое чувство, что всё



здесь сделано не для людей, которые хотят развлечься, а для тех самых AI — они так славно гоняют солдатиков по точкам-кочкам и так хорошо высчитывают алгоритм захвата/укрепления позиции... Любо-дорого глядеть! Вот только никакого желания наловчиться играть не хуже у человека — ну, по крайней мере, лично у меня — не возникает.

Ну на кой я буду тратить силы и время на то, что мне совершенно не интересно? И курсор, не дойдя до логотипа The Show (будьте уверены, как только я наделаю скриншотов, он с моего рабочего стола исчезнет) тянется к ярлычку GPGnet; игра-другая в Supreme Commander после такого унылого чуда стратегической мысли крайне мне необходима, чтоб не заразиться отвращением к стратегиям вообще.

* * *

Ерунда на постном масле. Или, выражаясь научно: стратегия — беглец из девяностых, с незначительными вкраплениями Dawn of War.

Мой вам совет — и думать забудьте про **The Show**, а поставьте-ка вышеозначенное детище Relic со всеми аддонами и погоняйте еще разок. Там, помимо захвата точек, еще много чего есть. Семь принципиально различных игровых сторон, к примеру, а еще такие мелочи как тактика, динамизм, азарт... И прочие такие штуки, которых в The Show и близко нет.

Lara

Lula 3D

Разработчик: Redfire Software
Издатель: CDV Software Entertainment
Издатель в Украине: 1С
Жанр: adventure/for Adults (эротика, 18+ в смысле...)
Системные требования: 900 МГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Лула — это такая девушка весьма эффектной внешности. Высокая блондинка с интересной фигурой и выдающимися... эээ... способностями. Впервые она была представлена геймерам планеты в 1998 году в адвенчуре/бизнес-симе *WET: The Sexy Empire* (она же *Lula: The Sexy Empire*), где совместно с игроком строила порно империю, начав в задрипанном Мухосранске без цента денег в кармане и агентами ФБР на хвосте, а закончив с капиталами во много-много мильёнов и собственным вещательным спутником в придачу.

The Sexy Empire была (и остается, между прочим) весьма интересной и качественной эротической игрой, что, к сожалению, весьма редкое явление. Интересный геймплей, хорошая рисованная графика и просто великолепная, чертовски стильная работа художников выделили WET среди всяческих халтурных поделок «для взрослых» и сделали по-своему культовой в жанре игрой. Я не побоюсь сказать даже, что в определенный момент наша героиня могла потягаться с самим Лари Лафером, и кое в чем дать неудачливому ловеласу в выходном костюме фору (за счет хотя бы более откровенных сцен — и на несколько порядков, прошу заметить!).

Правда, после более чем успешного старта дальнейшая история Лулы особенных достижений не знает. Откровенно говоря, их там вообще нет — сплошные падения. По очень меткому замечанию одного из обозревателей (чего греха таить — Afex Tween с AG.ru), «раскрученный бренд породил десяток проектов, к счастью, оставшихся незамеченными». Ей-богу, даже Lula Pinball был! Преотвратнейший причем.

Так бы и сгинуть нашей приметной героине во тьме веков и куче отстоя, спасти который своим присутствием не смогли бы ни бог, ни царь и ни герой, если б немецкие умельцы из **Redfire Software** не решили попытаться дать ей еще один шанс...

Или еще раз поэксплуатировать беззащитную девушку?

Что ж, попытаемся разобраться, что представляет из себя «Эротический 3D-квест с элементами остросюжетного экшена» под незатейливым названием **Lula 3D**.

* * *

Вот, честно говоря, я вообще не понимаю, на кого рассчитана «3D-эротика». Ну, по крайней мере, на том уровне, на котором она исполняется обычно. Уж простите, но «человеческое тело», похожее на куклу из твердого пластика или дерева, мне не кажется привлекательным ни с эстетической, ни с сексуальной точек зрения.

О чем-то подобном думал я при первом запуске Lula 3D. На роскошной вилле нашей героини резвятся у бассейна её друзья, а заодно — коллеги по порнобизнесу. Угловатая нагая гражданка прыгает с вышки в бассейн, уходит под воду и всплывает с грацией деревяшки, а нам под ракурсом, призванным быть соблазнительным, демонстрируют совершенно квадратные ноги другой загорающей на солнышке дамы.

А вот и наша героиня, оторванная от режиссерской работы звонком продюсера, сообщающего, что звёзды нового фильма (три темнокожие тройняшки) исчезли бесследно, а в их комнате царит страшный бардак... И всё бы ничего, я, может быть, прямо с самой завязки сюжета заинтересовался бы судьбой трёх граций... Если б пальцы Лулы не тонули в телефоне, а через её открытый рот не была иногда видна спинка стула...

Дальше — больше, достаточно просто зайти в инвентарь и взять любой крупногабаритный объект. Журнал, скажем... Лула достанет его из бюстгальтера (она всё там прячет), опустит руку с журналом (напоминающим по физическим свойствам кафельную плитку крупных размеров) вниз, и он... Благополучно пройдет сквозь её ногу, да там и останется.

Психоделичная, чёрт возьми, картина! Стоит главная героиня с перерезанной журналом ногой... Нужно сказать, что сама Лула проработана на порядок лучше, чем все прочие, достаточно просто сходить к встревоженному исчезновением ведущих актрис Брайану (продюсеру, измученному язвой, отставанием от графика и своим мерзким характером), и посмотреть на его рубленную топором физиономию...

Нет, воспринимать в Lula 3D что либо сразу, без адаптации под местные графические реалии — решительно невозможно, модели персонажей просто ужасны, даже со скидкой на два года (в Германии Lula 3D вышла в 2005, в мире в 2006, до нас же добралась вот, в конце апреля — оперативно, ничего не скажешь...), а уж без неё...

Словом — ужасно, просто ужасно.

Самое же страшное — то, что эти самые рубленные топором квазимоды явно считают себя дико сексуальнопривлекательными... Ну, типа, порнозвезды как-никак...



Когда та самая дама с квадратными ногами начинает заигрывать с Лулой, становится как-то не по себе... Когда же героиня решает... эхм... проявить к ней благосклонность... Я вроде бы не ханжа, но как-то коробит вид двух хреново взаимодействующих друг с другом 3D-манекенов, изображающих ласкающихся девушек... То есть как раз никакие ласки показать здешний движок не способен, рука элементарно провалится в грудь или еще куда... а отрисовывать пальцы он вообще не умеет. (Посмотрели бы вы на ладони местных! Хорошо, что их как правило не видно!) Поэтому всё банально и пошло как в плохом порно: «она поставила её так, достала вибратор»... одна рука все равно провалилась в её модель...

И всё бы опять же ничего... Только почему у одной из участниц, пардон, задница натурально, пардон, квадратная (об осмысленном выражении лица — молчу...)?!

Нет уж, такая «эротика» нам не нужна!

* * *

Судя по всему, авторы это понимали, поэтому основной упор в игре делается вовсе не на это. Достаточно Луле, вместе со следующим за ней по пятам придурковатым бассетом Дасти, выбраться с первой локации — укатив по следам похищенных тройняшек на своем шикарном Шевроле (за него авторам отдельный респект от понимающих людей) в Сан-Франциско, — как откуда не ждали выбегают их величества Атмосфера и Юмор-и-Диалоги, хватают насквозь пропитавшегося на первой локации скепсисом игрока за шиворот и тащат вслед за героиней по Америке и сюжету. Ведь события разворачиваются стремительно, а расследование Лулы ведет её по стране. Беверли Хиллс, Сан-Франциско, Лас Вегас, Новый Орлеан...

Впрочем, Сан-Франциско, пожалуй, лучший уровень в игре, стоит только чуть-чуть пообщаться с местными персонажами. Чего стоит один только колоритнейший бомж или Кики (очень хитрая и остроумная леди, продающая билеты в ночной клуб)... А хозяин винного магазина, по совместительству — автор интереснейшей теории алкоголизма, которую не преминет вам изложить, если полюбопытствуете? А идиот-вышибала? А...



Нет, определенно хорошо! Даже чертовски хорошо!

Настолько хорошо, что можно было бы простить корявую графику и записать Lula 3D в хорошие адвенчуры — всё-таки хорошие диалоги, на удивление неплохой юмор, не раздражающий излишней заумностью геймплей (в принципе — стандартный point`n`click), отличающийся весьма логичными загадками... Всё это дорого стоит...

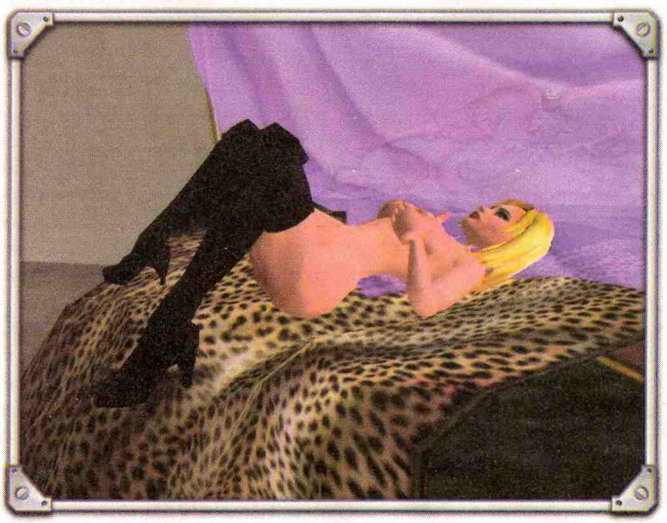
Но, к сожалению, ужасная картинка — далеко не единственная проблема игры.

И далеко не самая неприятная, скажем так...

* * *

Дело даже не в том, что ближе к концу сюжет временами выглядит... эээ... слегка надуманным. В конце концов, для авантюрного дорожного приключения, еще и с легкими эротическими вставками, это не так уж важно...

Не в том, что, растратив запал на первые уровни, авторы ближе к финалу несколько опустили планку. А концовка так вообще, по словам тех, кто сумел до неё дойти, обрубает всё как топором... Дело в том, что в игре есть экшен-вставки —



весьма занятные (хоть и ничего выдающегося, конечно) перестрелки типа виртуального тира, так вот концовка — это большая перестрелка с бандитами — интере-е-есено...

Проблема в том, что добраться до этой самой концовки смогут далеко не все.

И фатальным препятствием станут не загадки игры, а её глюки.

О всяких мелочах, типа сбоя скриптов или зависания игры при непредусмотренном разработчиками порядке действий (будем справедливы — последнее у меня случалось только один раз) деликатно умолчим.

Потому как на пред-предпоследнем уровне (гора Рашмор — та, которая с лицами президентов) я встретил совершенно фатальный глюк, обрубающий дальнейшее прохождение на корню.

Если вкратце — Лула должна, добыв у продавца в местном киоске четвертак, посмотреть на гору в платный телескоп, после чего телескоп должен сломаться. Так вот, он ломается ДО того, как Лула в него посмотрит. Притом без разницы — с монетой вы приходите к нему или без... Пару раз запускал уровень заново — не помогает, и дальнейшее прохождение невозможно... Браво, разработчики из Redfire Software! Браво, локализаторы из Nival Interactive! Браво, издатели из 1С! Вполне возможно, что этот глюк проявится не у всякого играющего (по крайней мере, жалоб на него я в Интернете не нашел), но то, что он возможен и фатален — факт, наблюдаемый мной лично.

А жаль... мне даже интересно было — чем там всё у Лулы закончится.

* * *

К сожалению — плохо.

Колоритные персонажи и неплохой юмор не могут спасти новую реинкарнацию известной героини.

Жаль, но что делать. Впрочем, совсем уж безбашенные любители адвенчур, не знающие, чем себя занять, могут попробовать. Местами — оно того стоит...

Но, к сожалению, только местами.

The Maks

H.C. Andersen's Ugly Prince Duckling

Разработчик: GuppyWorks
Издатель: DreamCatcher Interactive
Издатель в СНГ: «Новый Диск»
Жанр: детская адвенчура
Системные требования: процессор 1.6 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Погода была ужасная, принцесса была прекрасная...

Нет, не так», — подумал Ганс Христиан Андерсен, вычеркивая несколько слов из рукописи. Великий сказочник сидел в небольшом, но уютном помещении и творил новую пьесу для кукольного театра, располагающегося здесь же. Игрушки, которые в будущем станут исполнять роли действующих лиц, сейчас мирно покоятся на столах, ожидая того момента, когда писатель закончит сказку и воспроизведёт своё детище на сцене. Приятный полумрак пронизывают несколько одиноких солнечных лучей, дополняя общую обстановку этого замечательного маленького места.

«Жила-была однажды прекрасная принцесса, — опять начал придумывать Андерсен, проговаривая вслух новые строки. — И состояла на дворе прекрасная погода, да и день был сам по себе прекрасным, ибо девушке как раз исполнялось пятнадцать лет. Взрослая она уже стала, характер начал бушевать, вот и решила принцесса уйти из отцовского замка, чтобы повидать мир. Надоели ей, дескать, одни и те же подарки каждый год, поэтому-то и решила малышка поискать приключений... дите. И расстроился очень король, ибо любил он дочь свою, и попросил он советника Данкельдорфа пойти её разыскать и назад во дворец привести в целости и сохранности. Не хотел правитель также, чтоб и замуж принцесса выскочила, даже если какой-нибудь богатый принц попросит ее руки и сердца. Но советник считал иначе...»

— Вот если бы я был там! — начал хвалиться Гадкий Утенок, перебивая писателя. Странно, утки ведь обычно не умеют разговаривать, правда, и понятие «обычно» не совсем уместно для сказки. Той доброй сказки, в которую так и мечтают попасть все дети.

— Тише, милый! Это не про тебя! — с укором отвечает Андерсен, — ты из другой истории.

Гадкий утёнок, конечно же, не успокаивается и продолжает время от времени вставлять свои хвастливые комментарии в рассказ Ганса, но на них я, с вашего позволения, не буду обращать внимание, иначе не успею поведать о дальнейших событиях. А тем временем сказочник продолжает писать пьесу.

«И вот в город забрёл бедный мальчик, который мечтает стать актёром здешнего театра. Он даже и не подозревает, какие приключения выпадут на его долю! Судьба принцессы и всего королевства в его руках, но пока что будущему герою предстоит позаниматься всякой мелкой подработкой и обзавестись знакомствами в городе, ведь студентом театра без подходящей рекомендации стать почти невозможно. Погода была прекрасная, а принцесса забрела в квартал бедняков — там-то они и встретились».

Именно так и рождаются настоящие сказки... наверное...

* * *

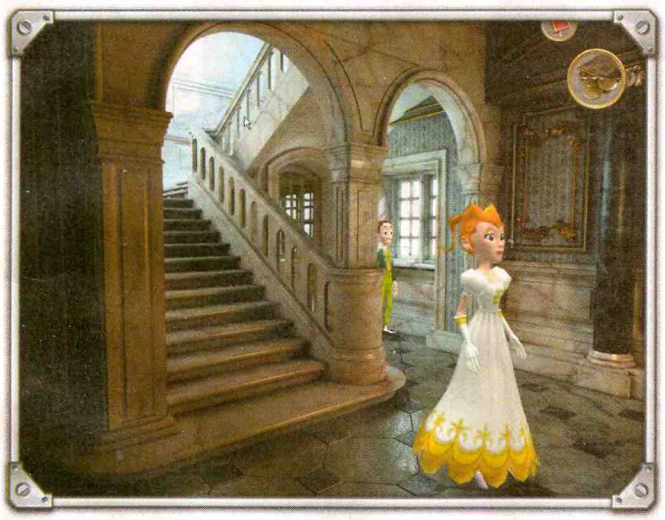
Достаточно часто в наше время можно услышать не очень хорошие отзывы по поводу такого не слишком распространенного в гейм-индустрии жанра, как детские игры. Стоит только рассказать друзьям о том, что сейчас проходишь нечто эдакое, так они сразу же начинают воротить носы да сыпать направо и налево ехидными шуточками насчет «интересности» подобного времяпрепровождения. Не знаю, возможно, я просто не хочу взрослеть — как Питер Пэн или различные сказки настолько сильно завязли в глубине моей души, что стать наконец серьезным никак не получается. Но факт остается фактом — время от времени какие-нибудь диски с такими вот цацками появляются в моем CD-приводе как по волшебству. А иногда от них даже можно получить не меньше удовольствия, чем от очередного мега-ожидаемого хита, ИМХО. Кстати, следует заметить такую особенность, что хоть многие люди старшего и среднего возраста и кричат о том, что игры — это вообще по определению детское занятие, однако по-настоящему «детских» проектов как раз не так уж и много. И если у нас любой девятилетний мальчишка может купить какой-нибудь Blood Rayne на первом попавшемся лотке с дисками, то не стоит забывать, что на Западе такую игру ему просто никто не продаст в силу строгих возрастных ограничений, утвержденных законодательством. Поэтому каждый действительно удачный продукт, ориентированный на детскую аудиторию, заслуживает пристального внимания не только самих малышей, но и взрослых, которые наверняка захотят проверить, во что же будет играть их ребенок. Гейм-обозреватели при этом тоже не остаются в стороне, так как даже родители иногда читают специализированные журналы.

Этот год уже стал достаточно богатым на качественные детские игрушки. В последних номерах МИКа вы могли увидеть несколько обзоров, посвященных таким проектам, причем похвалы в адрес как самих игр, так и их разработчиков лились морем. Вспомнить хотя бы «Артура и минипутов» или «Трёх маленьких белых мышек», которые вызвали у меня сильное желание немедленно бежать в магазин за дисками. Сегодня же мы поговорим о новом госте, имеющем реальные шансы стать славным дополнением к коллекции «For Kids 2007», несмотря на некоторые серьезные недостатки. Прошу любить и жаловать — **H.C. Andersen`s: The Ugly Prince Duckling**! Уже не удержусь и пожалуюсь на то, как долго я не мог достать эту игру, ибо на Петровке продавцы делали круглые глаза, хоть диски уже давным-давно должны были появиться на



раскладках. Закончилось все тем, что мне пришлось выкачивать сабж с двух разных торрентов (один оказался битым) с очень низкой скоростью. Но, поиграв немного, я совершенно перестал жалеть о потраченном времени и гигабайтах трафика, потому что проект вызвал у Макса много ностальгических чувств (почему-то я готов простить играм многое именно за эти приятные ощущения... странно). И сразу спешу предупредить, чтобы у вас не сложилось ложного впечатления в процессе прочтения статьи, так как я собираюсь сильно хвалить HCA: продукт стоит очень далеко от звания «шедевр». Просто он обладает достаточно неплохим шармом, который иногда может вытянуть из небытия даже весьма посредственный проект. В данном же случае мы имеем дело вроде как с обыкновенной «качественной» игрой, но, тем не менее, вызывающей море положительных эмоций, возможно, даже сравнимое с действительно «сильными» представителями жанра. Но обо всем по порядку.

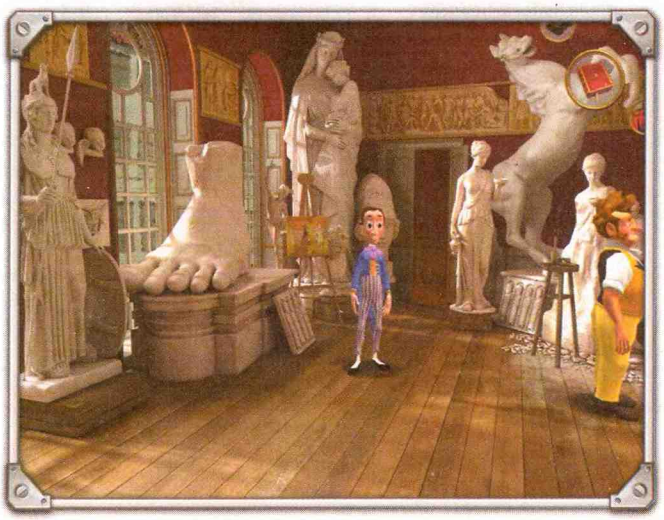
Первая встреча с «Андерсеном» просто поразила меня визуальным оформлением игры. Здесь мы можем наблюдать ту ситуацию, когда, не имея в кармане мощных графических технологий, разработчики сумели добиться превосходных результатов (что, правда, не мешает гейме грузиться и сейвиться очень долго). Красивейшие и яркие задники локаций просто



рвутся стать фоном рабочего стола, а симпатичные персонажи, несмотря на откровенную мультяшность, доходящую порой и до совсем уж нереалистичных черт лица некоторых героев, только дополняют общую атмосферу доброй сказки, в которой никто не умирает, а добро всегда побеждает зло. Вот бы еще анимацию во время диалогов довели до ума, а то иногда неписи начинают так смешно двигаться при обыкновенном разговоре (в особенности, когда кто-то ругается :)), что возникает впечатление «утренника в детском саду». Но самое главное, что это нисколько не вызывает раздражения, а некоторые «финты» здешних героев даже заслуживают отдельной похвалы. Ну как можно не вспомнить директора театра, чье огромное чрево так забавно трясется при ходьбе? Или полицая, который хоть и неподвижен почти все время, что фонарный столб, но так и напрашивается на добродушный вопрос: «И как такой болван стал стражем порядка?» Начинаются же наши приключения с прибытия в город, где, собственно говоря, и будет происходить все действие. Игровой процесс разделен на пять актов, каждый из которых начинается с перехода в другой район — таким образом мы посетим квартал бедняков, ремесленников, художников и богачей, закончив прохождение в королевском дворце. Схема геймплея вполне обычна — у нас есть двухмерные локации, по которым ходят трехмерные персонажи. Когда мы достигаем одного из краев видимой области, камера меняет позицию так, чтобы просматривалась следующая часть района. Ракурсы она принимает при этом очень даже кинематографические, но не всегда удобные для игры (хотя это не настолько страшное неудобство, чтобы жертвовать красивыми пейзажами ради его устранения). Задания мы выполняем не слишком заковыристые — они, в ос-



новном, сводятся к нахождению определенного предмета или человека, с которым нужно поговорить для дальнейшего продвижения по сюжетной ветке. К сожалению, самым большим минусом игры, как на мой взгляд, является управление. Во-первых, узнать, какая клавиша за что отвечает, вы сможете только «методом научного тыка», ибо никаких настроек раскладки клавиатуры или хотя бы списка хоткеев нигде нету (так же, как и туториала). Но это еще ладно —команд всего-то парочка и находятся они достаточно быстро. А вот с передвижением по миру бывают проблемы, ведь любое, даже совсем незначительное на первый взгляд препятствие на пути доблестного героя может стать непреодолимой преградой. В совсем уж критических ситуациях приходится вообще откладывать мышку в сторону и полностью переходить на «стрелочки». Со временем к этому, конечно же, привыкаешь, но неприятный осадок остается надолго.



Путешествие по виртуальному Копенгагену (в самой игре название города не упоминалось, но на официальном сайте оно указано — необычно, правда?) преподнесло уйму моментов, вызвавших у меня ощущение дежа вю. Откуда-то уже были знакомы некоторые персонажи и события, причем память о них уходила настолько далеко в прошлое, что ничего более подробного я извлечь из своей головы не смог. И тем прият-

нее было играть! Уже после прохождения игры я ради интереса перечитал некоторые произведения великого писателя, потому как из самого названия следует, что творчество Ганса Христиана сыграло немалую роль в процессе разработки. И тут я убедился в происхождении своих воспоминаний, ибо сказ-



ки Андерсена не читали в детстве разве что глухим. Я начал копать глубже, изучив еще и биографию автора, с которой, как оказалось, сюжет игры тоже немного переплетается. В общем, очень советую не доставать из глубин шкафов книжки с детской литературой, если вы собрались поиграть в НСА, а то еще испортите себе все удовольствие от такой приятной встречи со «старыми знакомыми». Хотя сторилайн сам по себе достаточно примитивен (но учтите, что детские игры как раз и не требуют уймы неожиданных поворотов, разбавленных несколькими концовками, ведь сюжет должен быть понятен любому меленькому ребенку), именно наличие в нем эха давно забытых сказок делает прохождение намного интереснее, особенно относительно взрослому человеку. С атмосферой же разработчики справились просто «на ура», за что им большой такой респект. Но чтоб уже хоть немного придрать-



ся (а то я все хвалю и хвалю — аж самому противно :)), отмечу, что здешние немногочисленные загадки слишком уж примитивны и неинтересны, никаких сложностей не доставляют совершенно. Единственный эпизод, способный еще вызвать небольшие затруднения, — это лабиринт во дворце, да и то... внимательный геймер быстро разгадает, что к чему. Ах да — чуть не забыл: некоторые ситуации показались мне несколько нелогичными.

Озвучка не подкачала, хоть местами ей и нельзя дать оценку выше средней. Дразнилки противного мальчишки Людвига, изрядно нам досаждающего в процессе прохождения, и высокомерно-пренебрежительный тон принцессы — пожалуй, самые удачные и запоминающиеся из всех голосов, хотя остальные тоже нельзя назвать плохими — просто излишний пафос меня немного напрягает. Музыка же подобрана просто отлично и совсем не успевает надоесть. Более того, некоторые композиции тоже показались мне смутно знакомыми, но из всех мелодий я точно узнал только одну — «В пещере горного короля» (думаю, что все хотя бы раз в жизни слышали этот замечательный мотив, а ежели нет — советую обязательно наверстать, желательно вместе со всей сюитой Эдварда Грига :)). Короче, никаких претензий к звуковой части нет.

Похоже, что объемные выводы уже стали эдакой традицией нашего журнала, и нарушать я ее не стану и в этот раз, так как итог подвести надо, но особо лаконичным его сделать ну никак не получится :). Как вы, наверное, поняли, игрулина мне очень понравилась, и даже немного жалко, что она оказалась настолько короткой (думаю, прохождение не должно отнять более двух часов, если точно знать, что делать). Но все равно, дать ей звание выше, чем «просто качественная игра» почему-



то язык не поворачивается. В ней нет, по большому счету, ничего такого, что могло бы выделить проект из массы популярной продукции и сделать чем-то особенным или любимым. Не будь в нем элементов из разных сказок Андерсена, так я б вообще не обратил на игру такого внимания — просто прошел бы и забыл, как и многие середнячки до этого. Но при таком раскладе я с гордостью вынесу вердикт «хорошо». В общем, всем любителем добрых и не напрягающих сказок рекомендуется — если вы готовы терпеть корявое управление и хотите опять вернуться в детство, то не прогадаете. А возможно, как-нибудь вечерком через годик-другой и я установлю НСА опять...

P.S. Почему-то мне кажется, что нас обязательно ждет продолжение, ибо бренд весьма неплохой, да и денег может принести еще достаточно... как для детской игры ;).

* * *

Всё закончилось также быстро, как и началось. Королевство было спасено, а зло надолго изгнано из этого мира. И жили все долго и счастливо...»

Ганс Христиан Андерсен уже заканчивал писать сказку, но Гадкий Утенок и тут не сдержался, чтобы не задать очередной вопрос:

— А герой женился на принцессе?

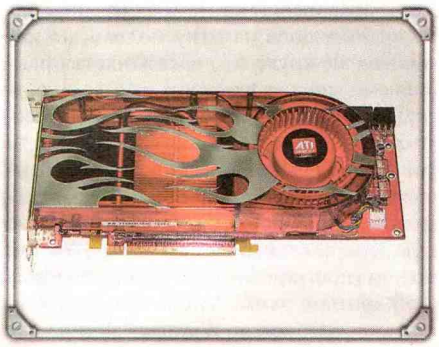
— Нет, — спокойно ответил писатель, мечтательно глядя в окно, — они не были созданы друг для друга, да и парнишку ожидает ещё много разных приключений...

Bateau bateau@list.ru

Готовь сани!

* * *

Игровая промышленность сейчас находится на переломном этапе, о котором в последнее время не писал и не говорил только ленивый (или машинист бронепоезда №13 Поликарп Брусничный). В



Эффективная внешность, согласитесь

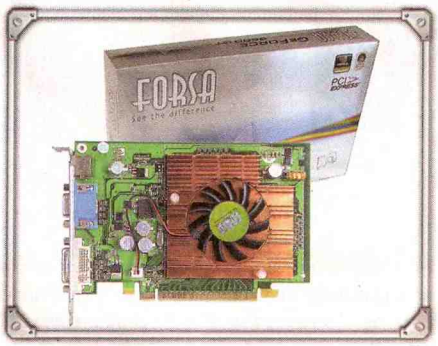
последний раз перемены такого масштаба случились во время появления шейдерных эффектов. Помните ведь, каких слов удостаивалась компания nVidia за свою серию видеокарт MX с урезанной функциональностью? Сколько геймеров купилось на замечательное соотношение цена/производительность, не подозревая о том, что многие свежие игрушки (особенно



FORSA GeForce 8500GT DDR3

хорошо запомнился Prince of Persia: The Sands of Time) просто не запустятся без поддержки шейдеров?

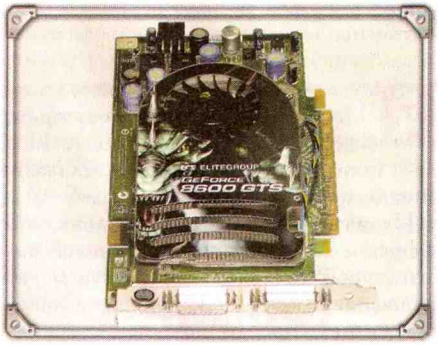
Теперь перед каждым, кто задумал проводить глобальный апгрейд компьютера или просто заменить отработавшую своё видеокарту, стоит непростой выбор. За 150 долларов вполне реально приобрести почти hi-end-видеокарту прошлого поколения (из серии GeForce 7xxx или Radeon X19xx), которая отлично справится с любой современной игрой, а после разгона вообще будет летать аки ероплан Отто Лилиенталя. Но с другой стороны в недалёком будущем виднеется жуткий призрак нового API (аппаратно-программного интерфейса) DirectX 10, созданного всенародно любимой корпорацией Microsoft. И снова, как и во времена первых шейдеров, одного обновления драйверов будет недостаточно. Пускай игр для DirectX 10 пока ещё нет, все отчётливо понимают, что если не купить видеокарту, поддерживающую этот



FORSA GeForce 8500GT DDR2

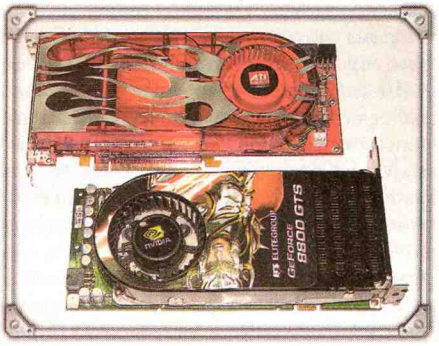
интерфейс аппаратно, мимо тебя пройдут такие (пока заочно) шедевры, как Alan Wake (от Remedy, создателей Max Payne), Crysis (от сами-знаете-кого), а также немалое количество грядущих портов с консоли Xbox 360, которую Microsoft планирует развивать параллельно с Windows Vista как равноценные игровые платформы. С особенным трепетом прогрессивные PC-геймеры ждут шутеров Gears of War и Lost Planet: Extreme Conditions.

Можно, конечно, раскошелиться разок и приобрести хотя бы 8800 GTS мегабайт так на 640. Но цена... В общем, проще уж Xbox 360 купить. В то же время появилось несколько вариантов более дешёвых видеоакселераторов GeForce, пускай и менее мощных, но всё



N8600GTS-256MX+

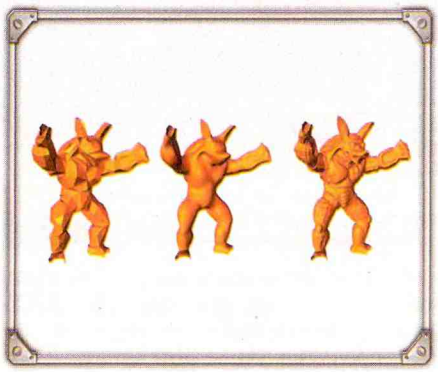
равно поддерживающих DirectX 10. Вдобавок комания AMD/ATI (надеюсь, вы в курсе, что процессорный гигант в прошлом году купил канадского производителя видеочипов, что называется, «с потрохами»?) наконец-то разродилась своей видеокартой Radeon HD 2900 XT, которая «с места в карьер» вклю-



Красота

чилась в конкурентную борьбу, имея при себе отличный функциональный набор. Более дешёвые карточки серии Radeon

HD выйдут в ближайшее время, причём их чипы будут изготовлены по гораздо более совершенному, чем нынешний, техпроцессу — 65 нм. А это значит, что новые бюджетные «Радеоны» имеют все шансы оказаться дешевле, тише и производительнее видеокарт nVidia. Впро-



чем, как выйдут, так и поговорим. А пока попробуем разобраться с теми, которые уже можно реально купить в Украине.

А зачем?

Но прежде чем изучать результаты тестирований, давайте посмотрим, чем же так хорош DirectX 10 и чем он принципиально отличается от более ранних API.

Первое, что приходит в голову, это обещание Microsoft`а, мол, с новой архитектурой видеокарты станут в 6 раз производительнее, чем раньше. Ошибки тут нет, просто похоже, что подчинённые Билла Гейтса использовали довольно хитрый метод подсчёта. На самом деле в существующих играх шестикратного прироста fps ждать не стоит. Просто новые технологии, о которых пойдёт речь чуть ниже, при попытке реализации средствами DirectX 9 тормозили бы в шесть раз сильнее, чем под «десяткой». Поэтому средний фреймрейт останется вполне привычным, просто качество картинки должно улучшиться на порядок.

Кроме того, «разделение труда», которое предполагает архитектура DirectX 10 (в подробности вдаваться не будем, если захотите узнать всё более подробно, посмотрите в подшивках журнала «Мой Компьютер» — там эта тема в последние полгода затрагивалась достаточно часто), позволяет снять с центрального процессора значительную часть нагрузки. На самом деле, как ни странно, современные GPU (графические процессоры, используемые в видеокартах) производительнее, чем типичные CPU (центральные процессоры). Да, у GPU заметно ниже частоты, но зато количество транзисторов больше в несколько раз. Например, тот же Radeon HD 2900 XT, объединённый в режим CrossFire с ещё одной такой же карточкой, сможет выдавать на-гора практически терафлоп вычислительной мощи. Для сравнения: корпорация Intel, пока что уверенно лидирующая в сегменте hi-end CPU, только планирует пересечь терафлопный предел.

При этом очень важно понимать, что современная игра — это не только графика. Просчитывание данных для AI, физики и звука высокого разрешения тоже занимает немало мощности компьютера. В тот же Supreme Commander без двуядерного процессора играть не рекомендуется категорически, хотя с минимальными настройками графики может хватить даже Radeon X1600 Pro (максимальные настройки — это уже совсем другой разговор, хе-хе).

В некотором роде на повышение производительности направлено и основное требование к видеокартам — наличие унифицированных шейдерных конвейеров. Раньше просчитывание вершинных и пиксельных эффектов происходило в специализированных блоках. При этом практически всегда получалось, что какого-то типа расчётов требовалось боль-



ше, чем другого, и, как результат, некоторое количество шейдерных блоков то одного, то другого типа простаивало. С DirectX 10 такого не будет, все ресурсы карточки будут заняты на 100%.

Что касается новомодных эффектов, то в первую очередь отмечу наконец-то появившуюся возможность использовать одновременно и HDR, и полноэкранное сглаживание. Правда, нынешние драйвера ForceWare пока ещё не позволяют этого сделать, но главное, что аппаратная поддержка такого режима в GeForce 8xxx уже есть. А драйвера — дело наживное. Скоро допишут.

У Radeon HD 2900 XT режим HDR+AA включился без вопросов, но, тем не менее, к драйверам Catalyst имеются другие, не менее важные вопросы... Ладно, не будем забегать наперёд.

Особенно интересной фишкой DirectX 10 можно считать технологию деформирования полигонов, чем-то отдалённо похожую на вертексную деформацию (помните плавные ландшафты Delta Force первого?). До сих пор объёмность плоской поверхности достигалась при помощи параллаксовых текстур и *бамп-мэппинга*, но возможности этих технологий всё-таки серьёзно ограничены. Аппаратная поддержка деформации полигонов (displacement mapping) позволит создавать гораздо более сложные модели с... меньшими затратами вычислительной мощности.

Ну и, безусловно, нельзя не упомянуть о новой версии шейдеров — Shader Model 4.0. Разработчики называют переход к этому набору эффектов не менее впечатляющим, чем появление первых шейдеров в своё время. Судя по тому, что я наблюдал в демке Lost Planet, они правы. Игра, портированная с Xbox 360, всё-таки не блещет количеством полигонов на одну модель, но насколько же круто это восполняется различными спецэффектами!

Да, одна немаловажная деталь, о которой тоже должны знать все, но на всякий случай повторю ещё раз. Особенностью архитектуры DirectX 10 является внедрение части этого API в само ядро операционной системы на самом низком программном уровне. Поэтому для работы с этим API в обязательном порядке требуется Windows Vista. На Windows XP необходимые библиотеки просто не установятся, и это не прихоть Microsoft. Архитектурные отличия между этими операционными системами слишком велики.

Конечно, для GeForce 8xxx и Radeon HD 2xxx существуют драйвера и под Windows XP, но они обеспечивают только функционирование DirectX 9 рендера. Так что, братцы, чтобы насладиться красотами грядущих шедевров, готовьтесь выкладывать 100 с лишним долларов ещё и за Windows Vista (мы — за легальный софт :)).

Пожалуй, хватит вступлений. Пора приступать к изучению конкретных образцов видеокарт, которые уже сейчас можно приобрести. Благо, выбор имеется вполне приличный.

* * *

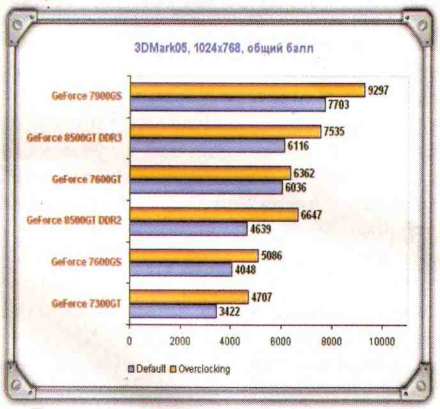
Важный момент. Отдельного тестирования для МИКа я не проводил. Результаты работы бенчмарков собраны по нескольким статьям, которые публиковались в нашем еженедельнике «Мой Компьютер» (там же вы сможете найти и более подробную информацию, как по *железу*, так и по *софту* любого пошиба). Поэтому мето-

дики тестирования для каждого класса карт получились разными, да и сами графики выглядят достаточно разношёрстно. Впрочем, каждый раз тестирование проводилось из расчёта на определённую ценовую группу, поэтому вам остаётся всего лишь определиться, сколько денег вы готовы потратить на приобщение к DirectX 10, и после этого сравнивать показания тестов.

Отдельно выражу благодарность постоянному автору МК, товарищу *Qntality*, который ведёт популярный ресурс **overclockers.com.ua**, за его профессиональный подход и энтузиазм. Без его помощи я бы не смог охватить весь спектр видеокарт.

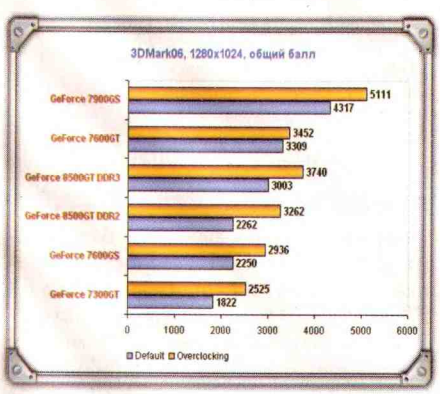
Что подешевле

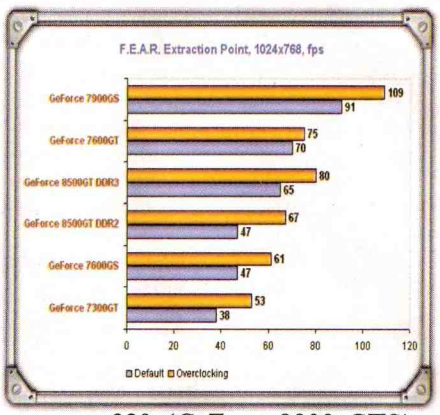
На данный момент самыми демократичными вариантами видеокарты с поддержкой DirectX 10 являются те, которые базируются на чипах G86 от компании nVidia. Сами видеокарты носят индекс GeForce 8500.



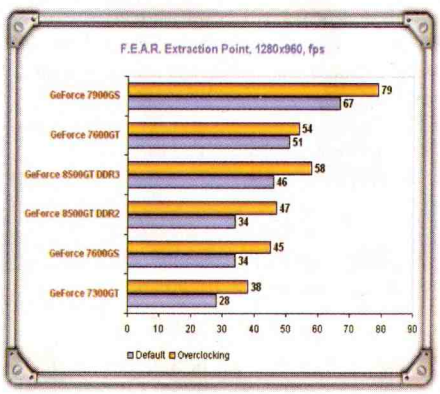
В качестве представителей этого класса устройств возьмём две карточки FORSA: 8500 GT DDR2 и 8500 GT DDR3. Как видите, они отличаются только типом используемой памяти, причём разница в цене составляет всего 20 долларов (80 за первую и 100 за вторую).

Дешевизна чипа G86 достигается вполне привычными способами. При сохранении общей архитектуры G80, лежащей в основе видеокарт GeForce 8800, этот бюджетный вариант содержит всего 16 унифицированных шейдерных блоков и 8 текстурных (в G80, напомню, соответствующие количества составляют 128 и 24). Шина памяти тоже не блещет «крутизной» — всего 128 бит. В старших моделях этот показатель доходит до 320 (GeForce 8800 GTS) и 384 (GeForce 8800 GTX). Впрочем, для бюджетного решения большего требовать пока и не стоит.

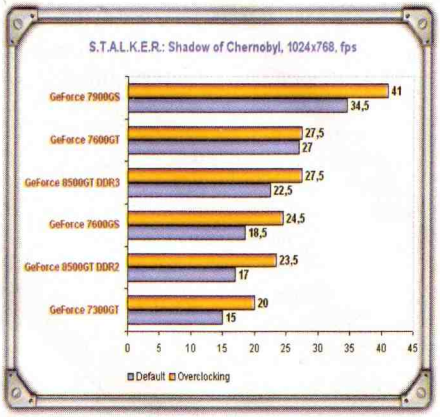




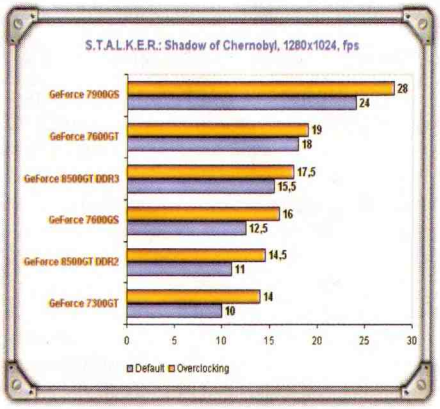
Если говорить о самой торговой марке FORSA (производитель — компания GIL), то можно заметить тенденцию к использованию нестандартных решений, направленных на удешевление видеокарт. В то же время, вполне естественно, что производительность таких решений тоже оказывается не на самом высоком уровне. Но, как оказалось, обе карты GeForce 8500 GT выполнены по референсному дизайну nVidia (то есть, именно так, как и предполагал производитель чипов), поэтому их показатели должны быть типичными для всей серии 8500.



На карте с поддержкой DDR2 отсутствует интерфейс MIO, который нужен для соединения двух идентичных видеокарт в режим SLI. Но производительность G86 не настолько велика, чтобы возможностей интерфейса PCI-Express не хватало для SLI. Да и в целом, объединение бюджетных карт в SLI — случай довольно экзотический.



Карточки FORSA оснащены оригинальными кулерами, отличающимися по дизайну от предложенных самой nVidia. При этом они достаточно эффективны, но и шумят довольно заметно. В качестве недостатка можно отметить также то, что чипы памяти, хоть и накрыты корпусом кулера, но контакта с ним не имеют. В итоге дополнительного охлаждения у памяти нет, а значит, и разгон должен быть не настолько хорошим, как можно было бы ожидать.



Тем не менее, несмотря на то, что FORSA GeForce 8500 GT DDR3 оборудована более продуманной системой охлаждения (кулер не закрывает чипы памяти и даже обдувает их остаточными потоками воздуха), разгон более дешёвой карты оказался продуктивнее. Qntality — опытный оверклокер, так что ему в этих вопросах можно доверять.

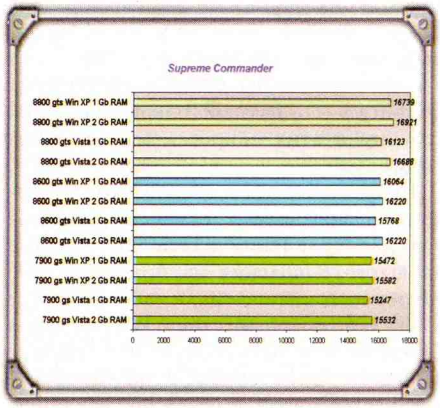
Результаты тестов вы можете увидеть на диаграммах. В качестве примеров для сравнения взяты видеокарты прошлого поколения из примерно того же ценового диапазона, а также GeForce 7900 GS, который стоит 150 долларов (в среднем). Как видите, бюджетные варианты GeForce 8500 не так уж и сильны в DirectX 9 играх по сравнению с 7600 GT, но после разгона потенциал новых чипов проявляется в полной мере. В некоторых тестах 8500 GT DDR3 практически дотягивается до заметно более дорогого 7900GS.

Что подороже?

В диапазоне около 200 долларов у геймеров пока что нет альтернативы видеокарте GeForce 8600 GTS, основанной на чипе G84 той же компании nVidia. Тестурных блоков в этом GPU столько же, сколько и в 86-м — восемь. Зато унифицированных шейдерных блоков в два раза больше — 32. Шина памяти 128-битная, но референсным дизайном стандарт памяти DDR3 предусмотрен изначально.



В редакцию «Моего Компьютера» попала видеокарта производства компании ECS, которая более известна нашим покупателям по своей торговой марке Elitegroup. Отличительной чертой видеокарт этого брэнда является страсть к так называемому «заводскому разгону», то есть к повышению рабочих частот видеочипа и памяти самим производителем. ECS GeForce 8600 GTX 320 Мб не оказалась исключением, частота видеочипа составила 720 МГц (при стандартных 675), а память работала на 2.2 ГГц (против стандарта в 2.0 ГГц). При этом карточка Elitegroup стоит примерно на 20 долларов дороже GeForce 8600 GTX, выполненной по референсному дизайну. Так что имейте это в виду.



Тестирование проводилось не столько с целью выяснить потенциал именно 8600-й, сколько для того, чтобы выяснить, насколько серьёзно отражается на производительности в играх переход под Windows Vista. Поэтому результаты предоставлены для двух операционных систем. Вкратце итог получился не самым утешительным. Конечно, на ближайшие полгода одного гигабайта памяти для игр будет достаточно. Windows Vista требует для своих нужд гораздо больше оперативки, но при запуске игровых приложений исправно выгружается в своп и не сильно мешает игровому процессу. Разница в fps между системами с 1 Гб памяти и 2 Гб памяти не так уж и существенна. Другое дело, что при выходе из игры вы столкнётесь с неприятнейшим процессом свопинга. Так что, дабы не насиловать винчестер лишними подзагрузками, сразу готовьтесь покупать 2 Гб памяти либо сразу, либо чуть позже (когда выплатите кредит за остальное железо :)).

По результатам тестирования сразу видно, что 7900 GS заметно отстаёт от



новичка. При этом учтите, что GeForce 8600 GTS всё ещё достаточно новая видеокарта, поэтому цена на неё в ближайшее время должна немного понизиться. Если вы остановите свой выбор именно на этом продукте, имеет смысл немного подождать.

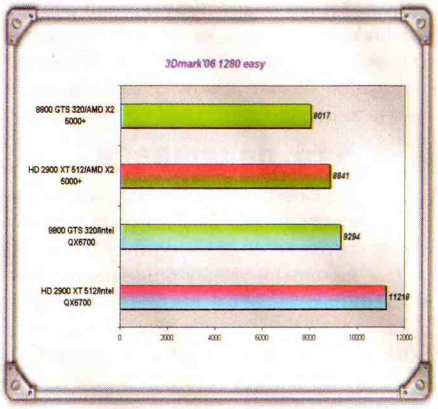
Кстати, одно небольшое замечание. Тест Supreme Commander оценивает производительность всего железа сразу, поэтому небольшое различие в итоговой оценке имеет гораздо больший вес, чем в случае с тем же 3Dmark`06. Так что больше внимания к цифрам.

Top-class

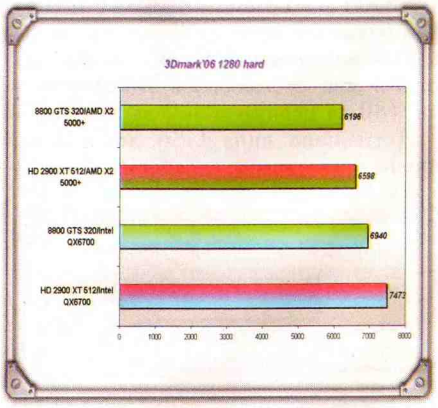
На самом деле истинным топ-классом следует считать GeForce 8800 GTX и ещё не вышедший Radeon HD 2900 XTX. Но тут, пожалуй, цены называть поостережёмся. Ибо у многих истинно верующих в праведность PC-гейминга может появиться вполне оправданное желание забить на апгрейд и купить Xbox 360. Даже на игры несколько десятков долларов останется.

Но на данный момент лучшим выбором для зажиточного любителя (или профессионала) компьютерных игр является выбор между Radeon HD 2900 XT и GeForce 8800 GTS.

Тестирование проходило тоже не в самых обычных условиях, поскольку за всю линейку новых Radeon`ов отдувалась не серийная карточка какого-нибудь из вендоров, а предсерийный инженерный семпл от самой AMD/ATI. Так что некоторые недоработки и глюки в нём вполне простительны. Причём, как ни печально, если в DirectX 9 рендере новый «Радеон» отработал «на ять», то в DirectX 10 (проверялся по демке Lost Planet) были видны многочисленные графические артефакты, да и фреймрейт, прямо скажем, не впечатлил. В «Моём Компьютере» очень скоро должен появиться тест Radeon HD 2900 XT серийных образцов, там и будет видно, что к чему. Ну а пока можно ознакомиться с предварительными данными.

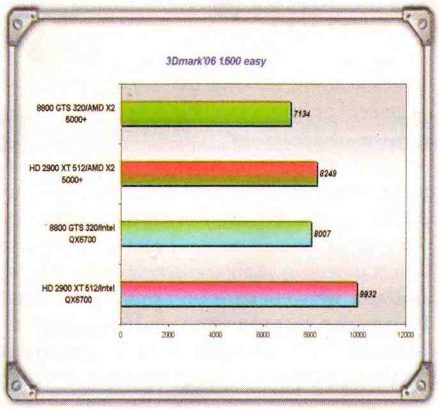


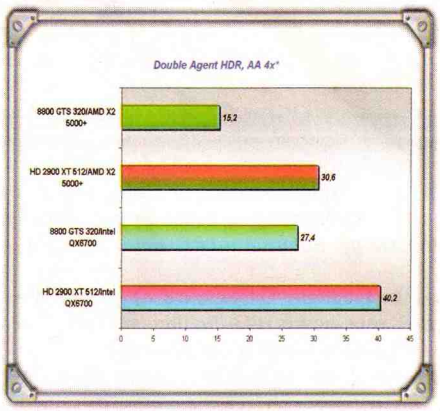
Кроме того, тестирование проводилось на двух платформах: Intel и AMD. Первая была представлена настоящим топ-решением, связкой материнской платы Intel Desktop Board D975 XBX2 и четырёхъядерного процессора Core 2 Extreme QX6700 (230 и 1125 долларов соответственно). Вторая представляла класс для «простых смертных». В неё

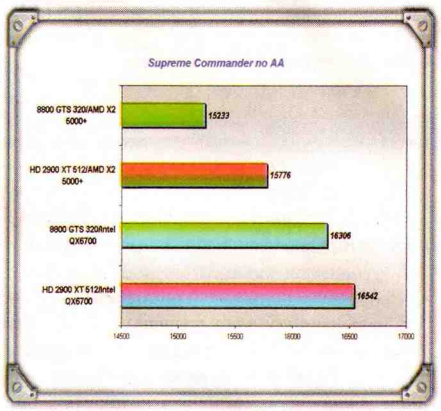


вошли материнская плата на базе чипсета AMD 690 GM (встроенная графика отключена) и процессора Athlon 64 X2 5000+ (70 и 170 долларов соответственно). Благодаря этому вы можете увидеть как «чистую» производительность видеокарт, так и степень влияния

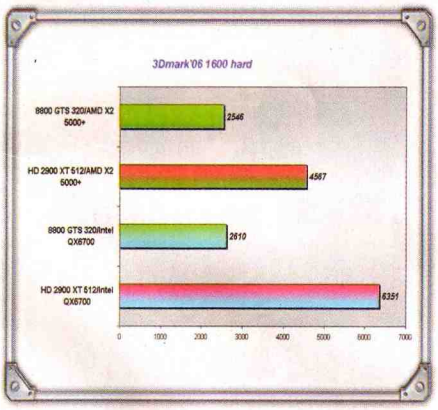
остальных компонентов системы на фреймрейт при прочем равном оборудовании.



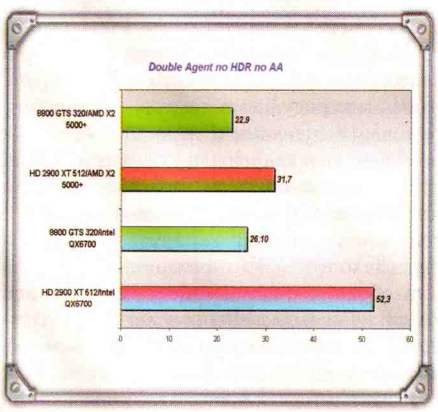




Как видно из графиков, в разрешении до 1280×1024 и без использования антиалиасинга недорогая система от AMD успешно справляется со своими задачами, но при более серьёзных нагрузках процессор и чипсет становятся «узким местом». Так что оптимальным выбором для Athlon 64 X2 5000+ я бы



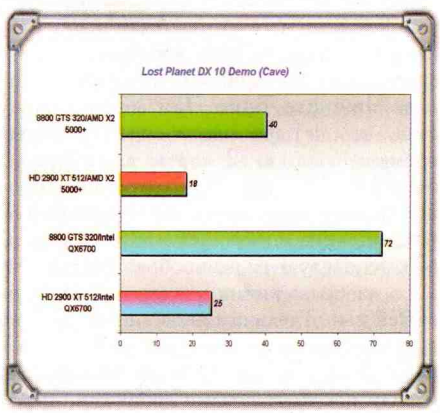
назвал GeForce 8600 GTS. Под 8800 GTS и уж тем более — для Radeon HD 2900 XT лучше обзавестись хотя бы Athlon 64 X2 6000+ или двуядерником Core 2 Duo (но только не Pentium Core Duo, поскольку у этих процессоров «ополовинена» кэш-память, а для многих требовательных игр это критично).



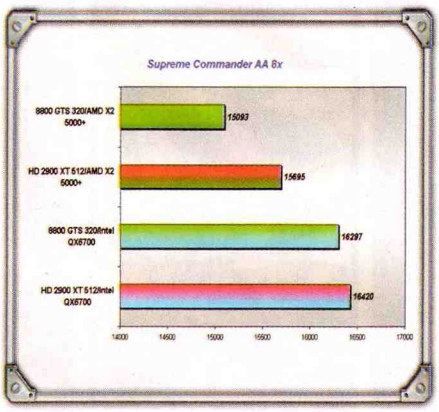
По ценам складывается следующая ситуация. GeForce 8800 GTS 320 Мб можно купить за 350 долларов. Если хотите играть в тяжёлых режимах (большое разрешение + антиалиасинг), то стоит присмотреться к вариантам с 640 Мб памяти (около 420 долларов). Будь у нас на тестировании такая видеокарта, отставание от Radeon HD 2900 XT по тестам 3Dmark`06 в высоких разрешениях было бы поменьше.



Новый «Радеон» порадовал своей производительностью при вполне вменяемой цене (от 420 долларов). Не забывайте, видеокарта совсем новая, так что цена будет падать. Разочаровали ровно две вещи: глючные драйвера под DirectX 10 (что, в принципе, должны скоро исправить) и жуткое энергопотребление



(а это уже не исправят точно). Одна только видеокарта будет «кушать» 215 Вт, именно поэтому при тестировании был использован 700-ваттный блок питания SeaSonic. При этом, как ни странно, Radeon HD 2900 XT оказался достаточно «тихой» и «холодной» видеокартой. Очевидно, за это стоит благодарить отличную систему охлаждения, выводящую горячий воздух за пределы системного блока. Впрочем, у GeForce



8800 GTS кулер практически такой же, и работает он даже тише, чем на Radeon`e.

В сухом остатке

Как видите, предложения двух ведущих производителей неумолимо приближают эру всеобщего перехода на DirectX 10-совместимость. Сейчас покупка видеокарт прошлого поколения всё ещё остаётся более выгодной (из расчета производительности на доллар), но цены неумолимо выравниваются, а уж технологически новые карточки явно на голову выше своих предшественниц.

Редакция выносит благодарность товарищу **Qntality** *(***www.overclockers.com.ua***) за проделанную работу, а также компаниям* **ECS, Intel, AMD** *и* **ISO Hardware** *(Киев) за предоставленное оборудование.*

Также Bateau благодарит себя за то, что не поленился выкачать демку Lost Planet и посмотреть на настоящий DirectX 10 в действии. Это было круто.

Марина КОМИССАРЕНКО

Тройка, семерка, туз

От редакции. *Во время совещания в ДЗВР, посвященного обсуждению доклада Марины, нашего агента в соседних мирах, к нам из Астрала явился дух* ***Великого Ранда****. Вселившись в клавиатуру компьютера Мэра, дух испещрил текст доклада примечаниями. Так что все «примреды» которые вы видите ниже, написаны Рандом.*

С кромный офисный работник, раскладывающий в обеденный перерыв очередную «косынку», компания, коротающая время в пути за игрой в «дурака», финалисты мирового чемпионата по покеру, сражающиеся за миллионный главный приз, — кажется, что карты были на земле всегда, такое прочное место они занимают в нашей жизни. Коробочку с 54-мя прямоугольниками, покрытыми знакомыми с детства картинками, можно найти в дорожной сумке путешественника и на туалетном столике юной дивы, мечтающей о принце, в школьном ранце и ящике офисного стола директора крупного предприятия, в палатке отдыхающих у моря студентов и буквально в каждой квартире. Карты настолько нам привычны, что мы уже не задумываемся о том, откуда они, собственно, взялись. Кажется, что они родились одновременно с человечеством.



Классическое изображение первой карты старшего аркана — Маг. На рисунке видны символы всех четырех младших арканов: в руках жезл (трефы), на столе — нож (пики), монеты (бубны), чаши (червы)

Однако это совсем не так. И хотя история карт не менее запутана, чем самый сложный пасьянс, она, всё же, не такая уж и древняя. Во всяком случае, в Европе они появились только в XIII веке, а за право быть их изобретателем сражается сразу несколько стран. Китайцы утверждают, что карты были изобретены ими в 1120 г. н. э. Именно этот год фигурирует в старинном китайском словаре Чинг цзе Тунга. Там же утверждается, что четыре масти символизируют времена года, а 52 карты в колоде — это 52 недели года. В пользу такого происхождения карт приводится и давняя любовь японцев и китайцев к играм, в которых используются разнообразные таблички с изображениями — цветов ли, пейзажей или отдельных иероглифов. Ещё во времена династии Сан (960–1279 н. э.) существовала игра «Я Пэй», в которую играли продолговатыми фишками, вырезанными из дерева или слоновой кости. Некоторые исследователи утверждают, что такие карты служили одновременно и игровыми фишками, и призом в игре, поскольку часто представляли собой денежные купюры определённого достоинства. Также в Китае была напечатана первая колода «карт домино», в которой отдельные карты несли изображения всех комбинаций, возможных для костяшек домино.



Шут, самая загадочная карта старшего аркана, номера не имеет, поэтому маркируется нулем. Именно из нее потом появился джокер (или наоборот?), распространенное толкование: твоим планам не суждено сбыться, а друзья стремятся тебе помочь (человек над пропастью, закрывший глаза, и собака, стремящаяся его спасти от падения)



Королева посохов (жезлов), младший аркан, в игровой колоде аналог — дама треф (современное изображение)

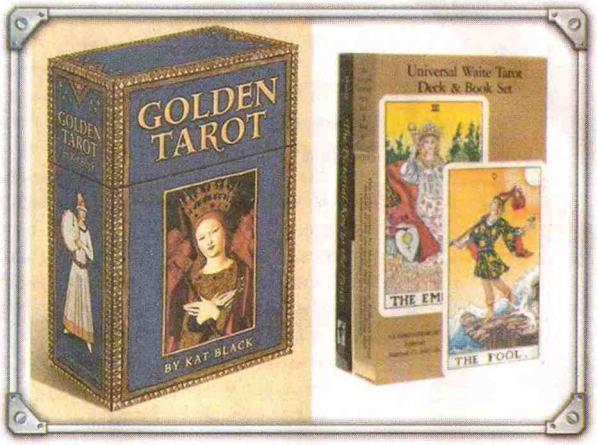
В средневековой Японии существовали своеобразные карты из раковин мидий, украшенных рисунками цветов, пейзажами, бытовыми сценками и иероглифами. С их помощью раскладывали пасьянсы, когда среди разложенных на столе карт искали двойников. Серьёзные основания считать себя изобретателями карт есть и у индийцев. Дело в том, что в старинных колодах для обозначения мастей использовались традиционные для Индии религиозные символы — кольцо, меч, чаша и жезл. В пользу индийского происхождения говорит и тот факт, что в Европу игральные карты

попали вместе (или, по крайней мере, одновременно)... правильно, с цыганами, родиной которых является Индия. Издревле цыгане славились своим умением гадать, и карты служили им в этом подспорьем. Мы ещё вернёмся к ним, а пока продолжим исторические изыскания.

Существует ещё и теория, согласно которой корни карточной игры следует искать аж в самом Древнем Египте. Так называемая «египетская колода» — знаменитые карты Таро, которым приписываются необыкновенные гадательные свойства. (О картах Таро существует и устойчивая легенда. Полностью она звучит так. Когда жрецы Атлантиды (наследниками коей, по той же легенде, считаются египтяне) узнали о предстоящей гибели своей цивилизации, они решили уберечь знания от забвения. Сперва знания предполагалось доверить добродетели, но она так уязвима... И тогда верховный жрец доверил знания пороку, как много более живучему свойству человека. Так что карты Таро — зашифрованный свод мистического знания атлантов! — *Прим. Ред.*) К сожалению приверженцев этой теории стоит сказать, что колода Таро появилась намного позже обыкновенных игральных карт, примерно в середине XV века. И хотя существует соблазн считать игральные карты сокращённым вариантом Таро, дело обстоит с точностью до наоборот: колода Таро является расширенным вариантом привычной нам колоды.

Куда более правдоподобная теория египетских корней карточной колоды выглядит так: карты попали в Европу через покорённую арабами Испанию. Так это или нет, но именно старая испанская колода ближе всего к привычной нам: в ней четыре масти, каждая состоит из 13 карт — десять номерных от одного до десяти и три «придворных» («король», «наместник» и «заместитель наместника»). Поскольку Ислам запрещает любые изображения людей, на «придворных» картах вместо фигур помещались только надписи.

Вернёмся в средневековую Европу. Первые документальные свидетельства существования карт относятся к 1367 году. Именно в этом году в швейцарском городе Берн их впервые запретили. До этого отношение к картам было достаточно нейтральным, но отрицательное отношение государства к азартным играм, а церкви к гаданию не могло не повлиять на это и многие последующие решения запретить карты во Франции и Италии, Испании и Англии, а также во многих других странах. (В отличие от другой и ныне популярной игры домино, играть в которую позволялось даже в монастырях. — *Прим. ред.*) Однако запреты уже ничего не могли поделать с поистине лавинообразным распространением игры: к середине XIV века в Европе уже повсеместно играли в карты, правда, ещё не все. Ведь первые колоды рисовались вручную и стоили очень дорого. Но изобретение книгопечатанья решило и эту проблему. Хотя карты для богатых заказчиков раскрашивались по-прежнему вручную, публика попроще уже могла позволить себе относительно недорогие одноцветные колоды. В Германии даже существовал цех фабрикантов и торговцев картами. Серьёзную конкуренцию им составили итальянские мастера. Именно в Италии заказывались колоды для увеселения французского королевского двора. Играть такими картами, кстати, было непросто, ведь их длина составляла двадцать два сантиметра.



Коробки современных наборов, слева — так называемое «Таро Папюса»



Факсимиле старинной колоды XV

Продолжала меняться и колода. Хотя повсеместное распространение получило разделение на четыре масти, встречаются и колоды с пятью различными мастями. Кстати, такие колоды используются в некоторых играх до сих пор. В Германии символами мастей являлись сердца, колокольчики, листья и жёлуди, а в Италии и Испании использовали мечи, жезлы, кубки и монеты. Примерно в 1480 году во Франции были впервые использованы современные масти — червы, бубны, пики и трефы. Причём значок пики был скопирован с германского жёлудя, а название «пика» произошло от французского слова pique и отсылало уже к итальянским мечам. Известная нам колода — настоящая интернационалистка, ведь в создании её поучаствовал весь мир.

В XV веке изменился и состав колоды. В ней появились король, шевалье и рыцарь, причём в некоторых германских колодах в двух мастях короля заменяет королева. Существовали и колоды из 56 карт, в которых были короли, королевы, рыцари и валеты.

В XVI веке появились две конкурирующие колоды — «парижская» и «руанская», смесь которых, с небольшими изменениями, и является привычной нам стандартной колодой. Изменения коснулись и самой младшей карты — единицы. Дело в том, что первоначально старшей картой всегда был король. Правда, в некоторых играх единица — или туз — могла в определённых обстоятельствах побить короля. (По другим версиям, единица символизирует Единого Творца, стоящего выше светских властей. — *Прим. ред.*) Но во время Великой французской революции идея господства низших классов над высшими стала настолько привлекательной, что это коснулась даже аполитичных по своей природе карт, и туз становится старшей картой в колоде. Революционные власти отменили и королей с королевами: эти карты стали называться свободой, равенством и братством.

Примерно тогда же появились обозначения веса карты в уголке. Карты, наконец-то, стало возможным держать в одной руке, ведь до этого приходилось удерживать полностью развёрнутую сдачу двумя руками. Следующим нововведением стали двусторонние изображения на старших картах. Отпала необходимость их переворачивать во время игры, выдавая само их наличие на руках. И тут не обошлось без запрета. Дизайн карт контролировался аж самим французским правительством, поэтому, изобретённые во французском Ажене, двусторонние изображения сначала появились в испанских, английских и американских колодах, а уже потом пришли во Францию.

Кстати, об американском вкладе. Именно ему мы обязаны появлению в 1865 году в колоде джокера. В одной из самых популярных в Америке игр — юкере — старшей картой является вовсе не туз, а валет, точнее, два валета: козырной масти

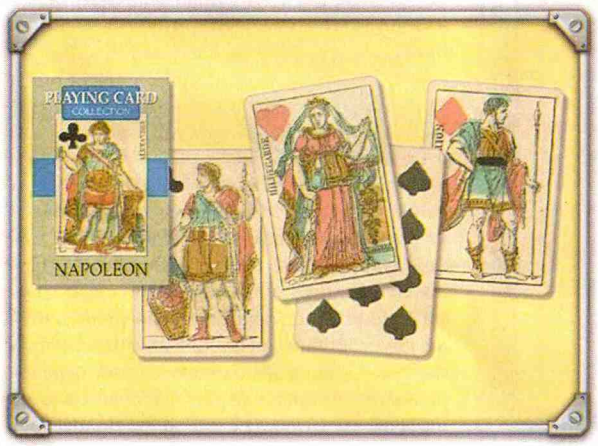
и второй того же цвета. Со временем вместо валетов стали пользоваться отдельными картами, которые назывались juker и в виде двух разномастных джокеров попали в покерную колоду. (По другой версии, joker ведёт своё происхождение от шута из колоды Таро, карты старшего аркана, не имеющей, однако, номера. В самом деле, в привычных нам картах джокер обычно изображен как шут, и в тех играх, где он используется, он может принимать любое значение. — *Прим. ред.*) С тех пор модельный ряд карточных колод становился всё больше и больше, но их состав закрепился окончательно: четыре масти по 13 карт плюс два джокера, всего 54 карты. (А еще карты стали особой областью прикладной графики. Многие художники *прикладывали* свой талант к рисованию колод, очень часто — тематических. Циркачи и охотники, персонажи, скажем, басен Лафонтена, исторические и мифологические личности от Карла Великого до Юдифи или Афины Паллады — кого только не рисовали на картах. Колоды бывают посвящены тому или иному периоду истории человечества или даже какой-нибудь книге. Существуют даже колоды в стиле аниме и манга — разнообразие огромное. Нарисованные талантливыми художниками, колоды часто являются настоящими шедеврами графической миниатюры. Неудивительно, что карты становятся объектом коллекционирования. — *Прим. ред.*)



Факсимиле старинной колоды XV

Но зачем же понадобились человечеству все эти длинные перипетии с кусочками картона? Какой бы привлекательной не была бы теория об особой роли карт в судьбе человечества, приходится признать, что основной их задачей с самого начала являлась игра, развлечение скучающих компаний и одиночек.

Тут пришла очередь снова вспомнить о цыганах. Хотя цыганка в народном воображении сейчас неразрывно представляется с колодой карт, всё же цыгане прежде всего занимались — и занимаются — хиромантией, то есть гаданием по линиям руки. Правда, принесённая из Индии или подобранная ими по дороге колода карт почти сразу стала использоваться и для гадания. Только к XVIII веку гадание на картах становится повсеместным увлечением, достигая своего пика к началу века двадцатого. Даже колода Таро, окружённая нынче едва ли не магической аурой, была придумана для игры в тарок, а её использование для гадания началось не раньше середины XVIII века. В 1781 году Курт де Гебелин выпустил знаменитую нынче книгу Le Monde Primitif, в которой связал Таро с мистериями Исиды и Тота. К сожалению (или к счастью) позднейшие исследования не подтвердили ни одно из «открытий» Гибелина, что, как ни смешно, никоим образом не помешало его последователям верить в древнеегипетское происхождение карт Таро.



Факсимиле колоды 1811 года, созданной гравёром Гаттексом для Наполеона (он изображен в образе Цезаря)

Поздним изобретением стали и пасьянсы. Слово пасьянс (patience) означает «терпение». Неторопливость и вдумчивая сосредоточенность этого процесса снискали ему славу забавы интеллектуалов, которую вдребезги разбила компания Microsoft, включившая пасьянс «косынка» в дистрибутив своей операционной системы. Образ скучающей секретарши, раскладывающей этот пасьянс, нанёс непоправимый ущерб благородному многочасовому (а подчас и многодневному) занятию, которому любили предаваться император Наполеон и президент Рузвельт, Мария Медичи, Шарль де Голль и многие, многие другие достойнейшие люди.

Но никакое гадание, ни один пасьянс в мире не может сравниться с повсеместной любовью к карточной игре. В сегодняшнем мире карты стали воплощением азарта; состязаться с ними за звание символа азартных игр может, пожалуй, только рулетка. История запрета карт — всегда попытка прикрыть решетом водопад. Их запрещали в Европе, в Америке, в России. Указ Петра I предписывал обыскивать заподозренных в желании играть в карты и «и у кого карты вынут, бить кнутом». Известно, что в первом европейском поселении на острове Сан-Доминго итальянцы — члены команды Колумба немедленно занялись производством карт из пальмовых листьев. В карты выигрывались и проигрывались состояния, русские помещики проигрывали деревни со всеми их обитателями, английские аристократы ставили на кон любовниц и породистых лошадей, индейцы могли поставить — и ставили! — на кон жён и детей, собственную свободу, а иногда и жизнь. За один день удачливый игрок может стать миллионером — и наделать столь же огромные долги. Истории таких судьбоносных игр составили сюжеты многих книг, картин, фильмов; страсть к азартным играм изучается психологами, она признана одной из форм наркомании; из-за пристрастия к картам распадаются семьи и рушатся успешные бизнес-проекты; некоторые незадачливые игроки после проигрыша сводят счёты с жизнью, но это никого не останавливает. Ведь ежесекундно в мире разрывается упаковка свежей колоды, и собравшиеся за столом игроки — кто с очевидным нетерпением, кто с показным равнодушием ждут начала Игры.



Факсимиле колоды 1850 Comic

Пожелаем же им удачи!

Записки Автоответчика

Кирилл ТАЛЕР, Мохнорыл ТАЛЕР

МИНУС НА ПЛЮС ДАЕТ ЖАРУ!

Не жарУ, а жАру, попрошу заметить. То есть, скучать не приходится. Качество минуса я, кажется, описывал в прошлом «Авто». Или в «Бензо». Или где ещё, не упомню.

Стандартный летний минус ДЗВР, прореживание реалом и виртуалом кадетского корпуса. Реал ставит на повестку дня практически невыполнимые миссии: «*Сдать сессию*», «*Подготовиться к вступительным экзаменам*», «*Потратить отпускное время с пользой*», т.е. укатить на Юга. На почтовом сервере Департамента воцаряется засуха — новых отчётов мало. Виртуал также не балует ни количеством свежих релизов, ни их качеством. Получается — и играть не во что, и писать некому. Потому, основное бремя заполнения боевого листка под названием МИК приходится взваливать на себя штатникам. О последствиях подобной стахановской работы можно прочитать в текущей «Бензо».

А вот плюс, он совершенно неожиданный, и оттого ещё более приятственный. Правда, касается он только «Автоответчика»... На первый взгляд. А на второй касается всего читательского контингента, касается МИК-коммьюнити — в общем, всех людей, которые следят за нашим журналом не через оптический прицел.

Хочу вам сказать, что качество писем, их наполнение, их грамотность — за полгода повысилось, сильно повысилось. Вместо двух категорий «МИК — рулез!!!» и «В МИКе всё *плоха!!!*» появились многоцветные, многозначные послания. И, главное, пишут нам состоявшиеся по жизни, взрослые люди, которые не фанатеют от игр, а воспринимают их, как часть индустрии развлечений. Готовые помочь советом, подискутировать или даже предложить помощь. Ещё один ответ дюже сомневающимся, считающим, что нас читают только дети...

Вот, кстати, и боец из авангарда сомневающихся, камрад **Dert**. Бежит быстро, впереди авангарда, слишком зол, наверное. Сейчас будем защищаться...

Я зол.

А я нет... пока что.

Талер, ты задолбал меня. Ты, ясное дело, не пустое место, не дурак, а весьма умен и очень хорошо умеешь писать.

Ну, хоть за это спасибо.

Но ты не Кертис.

Ы?!

Ты скажешь, что ты другой, ясное дело, но я скажу: тебя перехвалили, и не звездная болезнь ли у тебя?

Возможно, и звёздная болезнь. А возможно, и другие факторы, о которых я читателям не смогу рассказать при всём своём желании.

По мудрости тебе до Кертиса еще очень и очень далеко и...

Эх, так и захотелось сказать: «Да что ты понимаешь в мудрости Kertis`a!..» Но не скажу. Ну, не поссорить тебе нас с Кертисом!.. Мы и сами частенько ссоримся, без помощи одного из почитателей.

Да мне тошно уже от твоих поучений, которые то и дело проскакивают в журнале. Ты не истина в последней инстанции.

«Нет, что вы, что вы, я не истина в последней инстанции, я всего лишь маленькая субъективная гениальность» © не помню кто... (здесь должен стоять смайл, указывающий на то, что цитируемая фраза пропитана иронией).

От Кертиса я б такое стерпел. Но, повторюсь, тебе до Кертиса...

Вот! Вот тут самая зловещая собака и порылась! То, что можно стерпеть от Кертиса, нельзя стерпеть от меня! Почему? Наверное, потому что я не обладаю целой соборностью талантов Кертиса, позволяющих ему быть ярчайшим лидером: начиная от риторического и заканчивая организаторским, с большущей такой прослойкой внутри.

Далее. Кертисом я не буду, более того, не собираюсь становиться. Я Талер — и никто другой. Понимаешь, нет такого звания и должности Кертис — есть неофициальное звание «старший в редакции МИК». Сколько бы там Tom/DOC не говорил в своё время о полной демократии и равенстве всех штатников, но в период после Rand`a, и вплоть до собственного ухода он был непререкаемым лидером. И его слово на 85% было закон. Об этом подробнее можно почитать в текущем «Бензо», опять же. И так получилось, что неофициально «старшим» после ухода K&G стал ваш непокорный слуга. Я этого не хотел, и не стремился в «тёплое кресло умного деда». Так сложилась ситуация.

Увы, но Игроград в целом, и ДЗВР в частности суть демократическая монархия. Демократическая для агентов и немного для кадетов. Монархия — для читателей. Потому что читатели не избирают себе штатника. Но и штатник не может покарать геймера через отсечение мышки от компа или посредством какой-нибудь другой экзекуции. Так что монархия получается мирная.

Так вот, ввиду отсутствия должности Kertis и прямых выборов штатника среди читателей МИКа, да, именно мне приходится и поучать, и нажимать там, где надо, и отрезАть там, где лечение бесполезно. И тебе, Dert, придётся с этим смириться. Единственный путь — эмигрировать в другие журналы-государства. Но там, как правило, переписку с читателями не ведут вовсе.

Ну что за детский сад ты устроил? Покупаю я журнал, и что я вижу? Да ты можешь все что угодно говорить, Талер, но я это чуствую!..

Не чувствую. Хочу конкретики: в чём выражается «ясельность» и «детсадоводство» в нашем журнале?

Еще я зол! Ведь ты ответил, что опубликуешь мое письмо, и что? Автоответчика нет, объяснений нет. Да, зачем вообще мне теперь писать письма?

Ага, вот здесь, видимо, порылась не просто зловещая собака, но сам **сцобако Шарер**! Вот откуда такая злость... Что ж, сообщаю, что четыре присланных тобой письма таки да, не попали ни в один «Авто». Не потому что они плохие, а потому что

так получилось. Лично против тебя ничего не имею. Причём, были бы это четыре РАЗНЫХ письма... Но ты несколько раз присылал одно и то же. И почему, кстати, нет «Автоответчика»? Он только один раз не появился, так как номер был просто перегружен интересными, но всё же околоигровыми материалами.

Или лицо журнала тебя мало волнует? Не удивлюсь, если и на это письмо ты забьешь и даже по почте не ответишь.

Ты считаешь свои письма неотъемлемой частью журнала МИК? Завидую твоему самомнению ;). Я бы так не смог.

Я ЗОЛ, черт возьми! Что новая политика журнала: «От геймеров — геймерам» = «От редакции — детям»? А ведь автоответчик показывает, что далеко не одни дети читают журнал. Еще переделку небольшую журнала такую планируешь — тоже под детский лад? Дошло уже до опубликования некоторых статей откровенно «от детей».

Ниччегошеньки не понял из этого абзаца. Объясни, в чём выражается мой ДЕТСКИЙ САД?! Кстати, а раньше, году эдак в 2003 дети в МИК не писали? Jaguar`у и Maniac`у тогда было по 16 лет. А Кутепову так и все 13! Сейчас же самый молодой автор — 15-летний Вассалог.

Я очень, ОЧЕНЬ зол. Если так и продолжится, боюсь мне прийдется плюнуть на чтение мое любимого журнала.

Не скажу, что обрадуюсь этому факту, но и расстраиваться не буду.

Боюсь, за последнее время среди не детей читателей появилось новых крайне мало. Если вообще появились. Я устал терпеть все это.

«Устал — отдохни» — гласит старая зомбяцкая пословица. Новые авторы появились, частично вернулись старые. А воспитание из одного отдельно взятого автора акулы журналистики — суть долгий и кропотливый процесс.

А ведь пишут же такие неплохие авторы как Bateau, Jaguar (Ягуар, что с твоей самооценкой — ты ведь хорошо пишешь?), Lar, Frestarter, Pantera (не пойму зачем девушку обидели — отлично ведь писала!), Leprecon (литературный талант большой, но вот в играх разбирается плоховато).

Я все еще надеюсь.

На что? На возвращение Kertis`а? Зря. На то, что журнал станет НЕДЕЦЦКИМ САДОМ? Станет, он и так уже хорошо повзрослел.

(Тут в меня летят письмеца в основном от фанатов-детишек Талера (Талер, можешь не сводить, мол, это про твоих детей), остальные в недоумении, Талер зол.)

Злой Талер, он ведь может и по-злому ответить, правда? Пока что у тебя в письме вместо чётких доводов и аргументированной критики — манная каша и эмоциональный надрыв. И обида, которая идёт лейтмотивом через всё письмо: «Меня не напечатали, теперь МИК погибнет!!!» Видишь? — напечатали. Теперь в МИКе всё должно стать супер-пупер-хорошо.

P.S. Кертис FOREVER (и не надо писать, мол, это все из-за того, что я так тяжело переживаю его потерю для журнала, не в этом дело!)!

Вот так вот.

Кертис фарева однозначно! Как и Воркута! Успокоишься — поговорим более конструктивно.

Помните, уважаемые читатели, непопадание вашего письма в «Авто» ещё не значит, что жизнь закончилась, нефть иссякла, а сало превратилась в пшённую кашу. Просто данная рубрика физически не может вместить все письма, даже если никаких комментариев не будет вовсе.

Также не обижайтесь, если на неопубликованное письмо вам не ответили. Пока, к сожалению, в редакции нет должности «штатный автоответчик». То есть, кроме чтения посланий и написания оного, мы проходим игры, пишем рецензии, вычитываем статьи внештатников, договариваемся с разработчиками и издателями, выезжаем на пресс-конференции и в командировки. И времени физически не хватает иногда даже «на покушать».

* * *

А пока Кирилл зализывает раны, полученные в неравном сражении с **Dert**`ом, на сцену выходит известный поэтический критик Мохнорыл, всем своим видом и талантом демонстрируя, что кадета можно съесть не только физически, но и морально, и это даже больнее. На лирический эшафот конкурса **«И рука не подвела!»** приглашается **JIopD ХаосА**!

Маленький геймЫр купил Сайлент Хилл,
Долго игрался, пока не здурів.
Ведь мальчуган не может понять,
Что здесь творится, едрить твою мать!

(Вся наша редакция смеялась, прослушав твой стих, и пусть это будет тебе самой красноречивой оценкой, о неофит с труднопроизносимым ником! Хорошо! Только вот один серьёзный минус вкрался. Ты выслал стих в теле письма, отчего слово во второй строке пришло таким «не здуЁв» — кодировки-кодировочки!. Так и не поняв, что это именно за слово, а заменил его на «не здурів». Коряво получилось...

А вот если бы вторую строку заменить на **«Долго играл-ся, вспотел, загрустил»**, стишок получился бы и вовсе замечательным. И даже вредное слово «ведь» в данном случае не мешает. Так держать!)

Что ж, а теперь посмотрим, насколько силён **JIopD ХаосА** в прозе. Приступаем.

Хей-Йо! Талер) Пишет тебе камрад JIopD ХаосА.

Йо-хо-хо! Хорошо пишет камрад :).

Вот решил тебе черкнуть пару строк на досуге. Помнится в прошлом номере ты завлекал людей возможностью прислать концепт игрового мира. Потому я, недолго думая, начал воплощать в буквенной виде давнюю фантазию.

Мой концепт «The Brocken Dream» прилагается, надеюсь увидеть его в любимом журнале.

Перед сдачей номера рассмотреть твой концепт, к сожалению, не смогу, но уже в понедельник-вторник займусь им плотнее. Если после предполагаемых правок (первый этап работы) концепт устроит агентурный отдел ДЗВР, в дело вступит Клякса, которая взрастит на благодатной почве твоего концепта постер (2 этап). После чего начнутся стандартные процедуры, литредактура, вёрстка и — вуаля! — у тебя есть реальный шанс стать первым из читателей/внештатников, чей концепт и постер появятся на наших страницах.

Ну ладно уж о себе, теперь немного о вас)

Читаю вас где-то с 2002 года, познакомил с вашим журналом мой одногруппник, за что ему огромная благодарность. Пролистав пару номеров и не обнаружив нечего глянцево-манящего, я было подумал «чем же они собрались завоевать внимание читателей?», но прочитав Автоответчик сразу-же понял, текстом!

Ещё раз убеждаюсь, насколько был прав Кертис, организовав общение с читателями.

И правЬльно вы сделали я вам хочу сказать. Именно это выделяет вас от кучи красивых, но сухих как полено изданий. Правда, с недавнего времени начали увеличивать скрины — зачем?

Всё просто. Читатель хочет быть не только читателем, но и глядетелем, т.е. получать не только текстовую информацию, но и визуальную. К тому же красивая картинка — она ещё и эстетическое наслаждение доставляет. Будь уверен в одном, картинка в МИКе никогда не станет приоритетнее текста. И даже если в той самой фантастической книге, что находится на втором этаже, будет написано, что мы станем через некоторое время глянцевым журналом — мы лучше

распухнем до неимоверных размеров, чем пожертвуем текстом во имя огромных «визуалок». Это категорически и навсегда.

Если уж на то пошло, то сначала надо бы улучшить их качество. Если честно, то я на них почти некогда не смотрю, мне главнее узнать хороша-ли игра а не поглазеть на картинки. На их я могу посмотреть играя в игру))

Качество картинок пока оставляет желать лучшего, это да. Но если сравнить их с теми обрубками, которые были до «скриншотной революции», то это небо и земля. Работаем, будем биться над качеством.

Ты однозначно лучшая заменена Кертису/

Вот так. Два письма, два мнения... Мне, конечно, приятно, но комментировать не буду ;).

Даже при «жизни» :) Кертиса, ты то и делал, что хотел стырить у него корону (помню реакцию Кертиса когда в присланных топиках лучших авторов, ты был первым),

Эй!!! Я не хотел ничего ни у кого тырить! Это была просто спортивная злость — так как мне, как салаге, давали самые ущербные игры, я говорил себе: «Ну и что, что игра плохая, а зато статью по этой игре я напишу лучше всех!» Иногда получалось.

также огромная благодарность редакторам за подбор штатников! Они все на 101% справляются со своей задачей. Желаю вам всем удачи и побольше хороших статьей!

Jaguar, Bateau, Lar — глубокий респект вам и бездонная уважуха и от автора письма, и от меня. Фарева!

* * *

Маятник качнулся в одну сторону, затем в другую. Пришло время равновесия, точнее, позитивного, взрослого, но достаточно скептического письма. Притом с мощным зарядом позитива. Я отступлю от своей традиции, и письмо с маркером **no comment** будет не в конце «Авто», а в середине. Я думаю, по прочтении оного вы поймёте, почему. Послушаем **Леонида Бартецкого**.

Доброе время суток!

Письмо мое обусловлено жарким многостраничным обсуждением в 9 (275) на тему «Как нам подготовить достойную смену в гейм-индустрии». Тема весьма нужная и весьма актуальная.

Поскольку я работаю непосредственно в системе образования Украины (доцент кафедры Компьютерных систем и технологий), позвольте взглянуть на ситуацию именно с этой точки зрения.

1. Участники безумного чаепития за круглым столом совершенно правы, когда говорили, что специалистов геймдева в настоящий момент нигде не готовят. К сожалению, открыть новую специальность («Геймдев», наример) прямо сейчас, я думаю, практически нереально. Особенно если учесть, что министерство образования держит курс на уменьшение количества специальностей, по которым проводится подготовка студентов.

Однако в рамках каждой специальности можно ввести специализацию, особенности которой определяет конкретный ВУЗ.

В частности, на Украине это могут быть специальности таких областей знаний, как «Инженерия», «Автоматизация и управление», «Компьютерные науки», «Издательско-полиграфическое дело» и т.д. — в которых учебный план предусматривает изучение программирования, моделирования или обработки текстовой, графической или иной информации.

В двух словах о том, как определяется тематика обучения в нынешнем ВУЗе. Учебный план каждого студента включает набор обязательных предметов, который определен стандартом и категорически не может быть изменен — разве что в сторону увеличения. Это приблизительно 3/4 всего объема учебного времени в первые четыре года обучения, включая Историю Украины, Философию, Физкультуру, Математику, Теормех (у кого есть) и т.п.

Оставшиеся 25% — это «дисциплины по выбору». Выбор осуществляет ВУЗ (по старому) или студент (по новому, по Болонскому) — из тех дисциплин, что предлагает ВУЗ. Из этих 25% еще процентов 10 уходит на дисциплины гуманитарного (менеджмент, например) и фундаментального направлений (отдельные главы математики, может быть — основы программирования или углубленное программирование). Таким образом, остается порядка 15% учебного времени, которое может быть потрачено на изучение того, что душа пожелает, но что министерство ещё не восприняло как должное.

В переводе в учебные занятия — это порядка 2-4 учебных пар в неделю (из 15 максимально возможных) на протяжении 2, 3 и 4-го курсов.

2. Еще немного констатации фактов. Я пока ответил на вопрос «Когда можно обучать нужному». Теперь попробуем ответить на вопрос: «А кто будет обучать нужному?». К сожалению, тут также имеется проблема.

У меня есть смутное ощущение, что ни один из ведущих специалистов геймдева, непосредственно работающий над реальным проектом, не возьмется работать преподавателем.

Во-первых, потому что на это нужно тратить время — не только на регулярное присутствие на лекциях, но и на подготовку этих самых лекций, разработку методических материалов («что делать» и «как делать»), проверку контрольных работ и т.д. 2-3 пары в неделю, что можно впихнуть в понятие «0,25 ставки», требует именно 1/4 трудовой недели в 36-40 рабочих часов. При серьезном подходе, конечно же.

Во-вторых, потому что оплата труда преподавателя, как представителя сословия «бюджетников», достаточно скудна.

Приблизительно те же 2-3 пары в неделю соответствуют 0,25 ставки, за которую человек сможет получить до 250 грн. в месяц наличными.

Это вовсе не означает, что те, кто реально сейчас работают в ВУЗах, ничему не смогут научить, поскольку ничего не знают, так как не работают над крупными реальными проектами. Как правило, преподаватели обладают специфическими методическими навыками — т.е. понимают, как, в какой последовательности и на каком уровне сложности предлагать студенту задания, чтобы тому было и достаточно сложно, и достаточно интересно осваивать предмет.

3. А теперь — к чему я это все.

Мне кажется, что одним из возможных вариантов решения задачи подготовки специалистов в геймдеве будет организация специализации «Гейм-дизайн» в рамках уже имеющейся в перечне министерства специальности.

Например, в качестве подопытного кролика могу предложить студентов нашей кафедры по специальности «Мультимедийные системы и технологии полиграфических производств». В её рамках основное направление — подготовка презентационных или электронно-полиграфических изданий. В учебный план в обязательном порядке входят предметы «Допечатная обработка информации» (т.е. обработка текста и изображений), «Инженерная и компьютерная графика» — это, как правило, чертежи в AutoCAD`e или в «Компасе», отсюда мы «перебрасываем мостик» к объектам векторной графики «Теория цвета», «Информатика и КТ» с разделами «Операционные системы», «Компьютерные сети». Плюс дисциплины по выбору, которые определяются направлением подготовки — т.е. могут быть и «геймдев-

ные». Территориально мы находимся в Харькове, но в Киеве также имеются два ВУЗа, которые готовят студентов по этой же специальности.

Таким образом, если уважаемых участников круглого стола заинтересует развитие данной темы — мы готовы к более конкретному обсуждению.

Процесс совместной работы директоров и руководителей с одной стороны — и преподавателей с другой — я вижу в следующем: руководители как заказчики могли бы сформулировать задачи обучения: «Я хочу, чтобы молодой специалист, которого я приму на работу, умел бы делать вот так и вот эдак». Преподаватели соответственно разрабатывают курс, составляют план работ. Можно совместными усилиями сформулировать ряд тестовых («экзаменационных») заданий, мол, кто такое выполнит — считаем, что работать сможет. Учебные практики (это, как правило, по 2-4 недели на 3, 4 и 5-ом курсах) студенты проходят, выполняя ма-а-ленькие задания разработчиков. Опять же, дипломная работа как часть некоторого крупного проекта — ВУЗы такое только приветствуют.

В результате лет через пять руководители имеют молодое пополнение, а молодой специалист — именно то рабочее место для самореализации, к которому он упорно готовился последние годы.

В общем, мое предложение в двух словах звучит так: «Давайте сотрудничать». Вы, руководители, лучше знаете, что должно быть на выходе черного ящика под названием «ВУЗ», мы, преподаватели, лучше знаем, что мы имеем на входе — совместными усилиями можно согласовать внутренний алгоритм.

Пишите, кто видит в себе силы и желание к продолжению разговора.

bartus@mail.ru

С ув.

Уважаемый Леонид! Комментировать, а тем более вступать с Вами в дискуссию на данный момент излишне — я не обладаю достаточными знаниями, которые всерьёз позволили бы это в данной теме.

Однако, я приложу все силы для того, чтобы это письмо попало к президенту IGDA Максиму Новикову, а также к руководителям ведущих игровых компаний и студий Украины как можно более оперативно. Большое спасибо Вам за протянутую руку и предложение сотрудничества.

* * *

Пора завершать мейловый марафон. Завершать очень необычным письмом, почти что музыкальным. Слово **Денису Ширинскому** aka **DenZl.** Не поверите, но комментировать это послание я тоже не буду. Ибо излишне. Я лучше в конце итоги подведу.

«Лучше быть сытым, чем голодным,
Лучше жить в мире, чем в злобе,
Лучше быть нужным, чем свободным...»
Г. Васильев & А. Иващенко «Приходи ко мне, Глафира»

Привет, Талер! Читаю МИК уже лет 8, писал единственный раз — с жОсткой критикой в адрес Ефима Берковича aka Randa за рецензию на «Завоевание Америки», было за что — основа статьи по сути, пресс-релиз, но кто прошлое помянет — тому, как известно, что и куда :-) Очень порадовал номер 11 от 4-го июня — впору объявлять блиц-конкурс: сколько раз в номере, косвенно или напрямую, упоминаются цитаты из песен и даже фамилии их исполнителей... Так или иначе имеющих отношение к музыке, пусть разной, но вас таки читают люди разных поколений... Пусть оффтоп, и не имеет отношения к играм.

*1. **«Ах, время, время»** (Иваси)*

*2. **«Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались»** (О.Митяев)*

*3. **Григорян** (тот который Армен — солист группы «Крематорий»), боюсь тут автор статьи «Книгогейм», не со зла — просто запамятовал фамилиЕ Григоровича :-)*

*4. **«И рука не подвела»** (А.Розенбаум — «Там, куда спешу»), дальнейшие строки из песни: «И СТРЕЛОК не окривел, И ружье не подвело, И приклад в плечо как надобно лег» точно сталкер, блин...Срочно патентовать и вешать копирайты :-).*

*5. **«Бездельник»** (В.Цой, альбом «45»)*

*6. **О.Скрыпка** (из села который, ноу коммент)*

*7. **aka Мориарти** (по-прежнему будоражащий умы и играющий на гитаре)*

Всех упомянутых объединяет музыкальное творчество и владение (в разной степени) гитарой и эпистолярным жанром и вот теперь еще объединил МИК. Браво, чесслово — ацкая смесь! Спасибо вам за положительные эмоции, а деньги, я верю, придут!

P.S. Сорри, если что, за сумбур — и дабы не сочли совсем за оффтоп попытаюсь таки сдвинуть терминологический конкурс с мертвой точки. Итак:

***«ГГ»** — не путать с «ЖЖ», главный герой, протагонист, как правило, воплощение нашего «Я» в компьютерной игре. Личность ГГ всегда связана с некоей «избранностью» и надвигающимся/случившимися катаклизмами/катастрофами, которые ему предстоит предотвратить/ликвидировать последствия. Зачастую от детальности проработки и харизмы ГГ зависит успех игрового проекта в целом. Как правило, в ролевых проектах в которых игрок может влиять на линию поведения и развитие своего альтерэго, ГГ не имеет имени собственного — «Избранный» — («Проклятые Земли»), «Безымянный» (Готика). Напротив, в шутерах, где личность ГГ тщательно прописана сценаристом, поведение ограничено сюжетом, имя впоследствии может сыграть роль бренда — ГГ в качестве имени имеют хлесткие и запоминающиеся лексические единицы: Дюк Нюкем, Лара Крофт, Макс Пэйн.*

Денис Ширинский, aka DenZl

Итак, после моих таких непереносимых поучений оказалось, что наши читатели вполне сносно владеют игровой терминологией. И данное расширенное объяснение аббревиатуры ГГ — только первая ласточка. На данный момент пришло около десятка «терминологических» писем, а будет ещё... Начали приходить очень забавные скриншоты, восстановился поток карикатур. Пришло уже два концепта от читателей, и, по слухам, готовятся ещё два...

И больно, и жалко, и до чёртиков обидно, что даже раздобревший до 4-х полос «Автоответчик» не в состоянии вместить большинство писем, среди которых всё больше взрослых, умных, грамотных. Но, тем не менее — душевных и эмоциональных.

Честное слово, я не знаю, что делать — возможно, последний перед отпуском номер вместит в себя просто-таки титанический по размерам «Автоответчик», с помощью которого я постараюсь искупить свою вину перед многими читателями, чьи письма пылятся на скамейке запасных.

И ещё хочу добавить. Впервые за полгода я совершенно честно готов заявить: **читатели МИКа, вы лучшие!** И те, кто предлагает, и те, кто хвалит, и те, кто жёстко критикует, иногда добавляя Kertis FOREVER! (а как же иначе? — историю переписать невозможно, Tom/DOC/Kertis был и, вероятно, остаётся самой яркой звездой МИКа, какая бы жаба меня по этому поводу не давила...).

Посему — гип-гип-ура! — вам, читатели. Вам, самому лучшему из всех коммьюнити. Встретимся через полмесяца. Без вариантов!

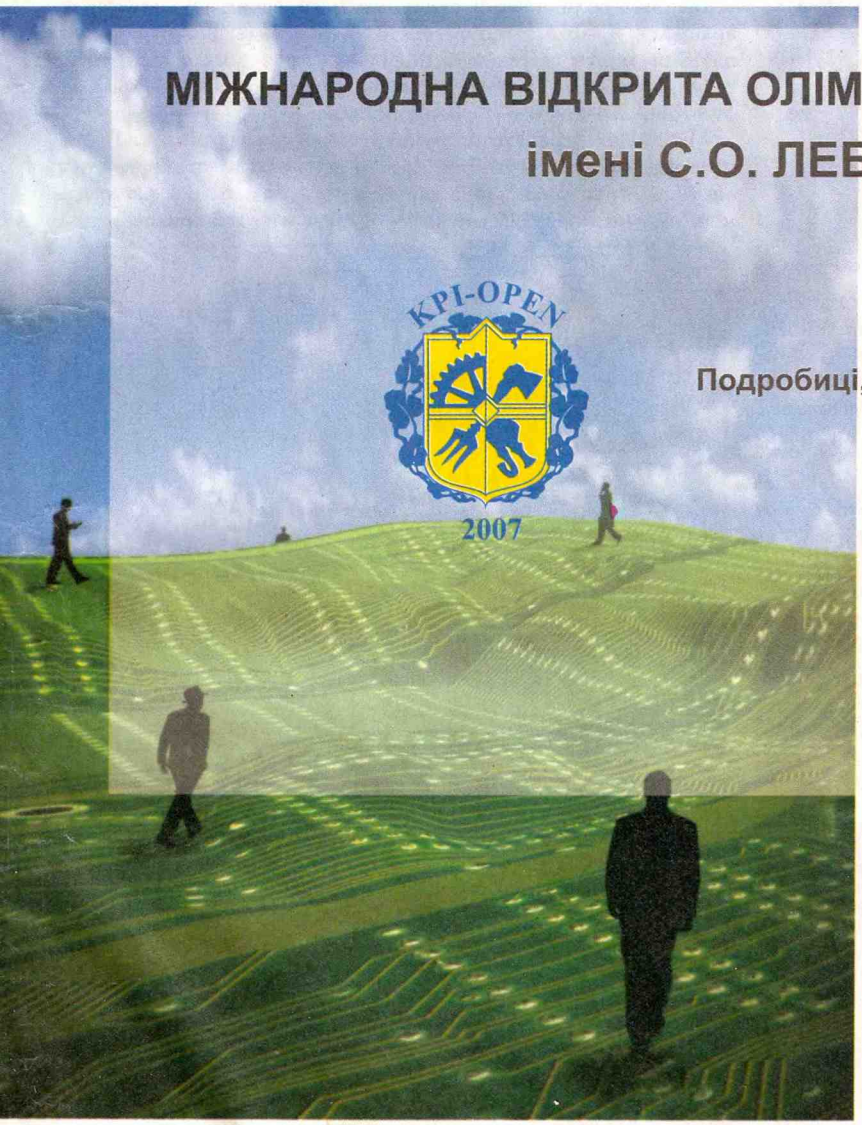
МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ ТА НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
"КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ"
за підтримки КІБЕРНЕТИЧНОГО ЦЕНТРУ НАН УКРАЇНИ

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

ГЕНЕРАЛЬНИЙ ІНФОРМАЦІЙНИЙ СПОНСОР

КОМПЬЮТЕРНОЕ ОБОЗРЕНИЕ
www.ko.itc.ua

ІНФОРМАЦІЙНІ ПАРТНЕРИ

ДОМАШНИЙ
www.dpk.com.ua

ITC online

Gameplay
gameplay.com.ua

MOBILITY

МОЙ КОМПЬЮТЕР

КГ

eMobile
ЛУЧШИЙ ЖУРНАЛ О МОБИЛЬНОЙ СВЯЗИ И ТЕХНИКЕ

УНІАН

.com
vanopl
development group

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, ... Intel Inside ... Intel Corp. ... США та ін. країнах